



Syllabus przedmiotu

w ramach projektu „@kademia na rzecz rozwoju ICT – studia podyplomowe”

Rok akademicki 2010/2011

Nazwa przedmiotu	Programy narzędziowe
Kod przedmiotu	---

1. Opis

Nazwa kierunku	Grafika 2d z elementami kreacji artystycznej	Kod kierunku	G2D
Jednostka prowadząca	Wydział Zamiejscowy Informatyki PJWSTK, Bytom		
Prowadzący przedmiot	Mgr inż. arch. Piotr Szewczyk		
Semestr studiów	Pierwszy		
Język wykładowy	Polski		
Plan godzinowy	Wykłady	0	
	Laboratoria	32	
Warunki zaliczenia	Zaliczenie wymaganych ćwiczeń praktycznych		

2. Wymogi

Założenia i cele	<p>Podstawowym celem nauczania jest zaznajomienie studentów z aplikacjami do tworzenia i projektowania grafiki oraz z zasadami przygotowania tak powstałych obrazów do dystrybucji różnymi kanałami przekazu.</p> <p>Podstawę pracy stanowią ćwiczenia warsztatowe, poprzedzone teoretycznym wstępem. Ideą zajęć jest wdrażanie wiedzy teoretycznej do projektów realizowanych</p>
------------------	--



za pomocą programów narzędziowych. Studenci zapoznają się w pierwszej kolejności z możliwościami edycji grafiki przy pomocy komputera. Zarówno w wypadku grafiki rastrowej jak i wektorowej – analizowane są sposoby tworzenia, różne możliwości edycji i zastosowania. Studenci poznają podstawy teoretyczne związane z grafiką wektorową (matematyczny zapis grafiki, krzywe Beziery, przekształcenia i uzyskany efekt, możliwe parametry związane z kolorem i linią), oraz grafiką rastrową (kwestia rozdzielczości i koloru, przechwytywanie obrazu, przetwarzanie obrazu bitmapowego – możliwości i podstawowe ograniczenia).

Następnie studenci wprowadzani są w zasady praktycznego zastosowania programów do budowania kompozycji na płaszczyźnie. Zasady te pochodzą przede wszystkim z uniwersalnych praw percepcji, tradycji projektowej i artystycznej Europy Zachodniej oraz zostają zaprezentowane w ujęciu współczesnym. Analizowane są wybrane przykłady z obszaru dawnej i współczesnej sztuki oraz aktualnych rozwiązań z dziedziny projektowania graficznego w kontekście praktycznego użycia wybranych programów graficznych i ich narzędzi w uzyskaniu konkretnych celów plastycznych. W trakcie zajęć studenci poznają interfejs programów pakietu Adobe i najbardziej charakterystyczne narzędzia tych programów. Uzyskują m.in. biegłość w modelowaniu za pomocą krzywych Beziery, retuszowaniu fotografii cyfrowej i tworzeniu fotomontażu, operowania parametrami tekstu oraz wykonywaniu podstawowych elementów animowanych.

Treści programowe

1. Obraz rastrowy a wektorowy.
Różnica między obrazem wektorowym a rastrowym. Zastosowanie praktyczne programów graficznych do edycji obrazów rastrowych i wektorowych. Charakterystyka pracy w tych programach. Zasady kompozycji – relacje między obiektem a formatem oraz wieloma obiektami a formatem w oparciu o podstawowe pojęcia kompozycyjne związane z obiektem, formatem, organizacją i strukturą kompozycji.
2. Podstawy pracy z programem wektorowym.
Interfejs użytkownika programu Adobe Illustrator, podstawowe narzędzia programu. Tworzenie prostych kompozycji graficznych jako wizualnych odpowiedzi na zadane hasła poprzez wykorzystanie wiedzy praktycznej (poznane funkcje programu dotyczące modyfikacji i aranżowania układu prostych obiektów wektorowych) i teoretycznej (zasady kompozycji).
3. Podstawy edycji kształtów.
Krzywe Beziery i ich zastosowanie w programie wektorowym. Operacje boolowskie. Pochodzenie, znaczenie i zastosowanie krzywych Beziery w programach 2D i 3D.
Charakterystyka kształtów geometrycznych, ich postrzeganie i znaczenie kompozycyjne w sztuce i projektowaniu graficznym. Możliwości uzyskania i modyfikacji różnego rodzaju kształtów przy pomocy programu wektorowego. Ćwiczenie praktycznej umiejętności obrysowywania i edycji kształtów krzywymi Beziery w celu uzyskania własnej kompozycji wektorowej o walorach artystycznych. Wykorzystanie prostych elementów graficznych do tworzenia infografiki.
4. Podstawy pracy z programem rastrowym.



	<p>Rozdzielczość i rozmiar obrazu rastrowego. Modele kolorów RGB i CMYK i ich praktyczne zastosowanie w pracy grafika. Interfejs użytkownika programu Adobe Photoshop, podstawowe narzędzia programu . Charakterystyka pracy z warstwami w programie do edycji obrazu rastrowego. Warstwy jako medium w sztuce dawnej, współczesnej oraz w projektowaniu graficznym. Obsługiwane formaty plików w programie Adobe Photoshop, ich konwersja i zapis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Podstawy korekcji obrazu i techniki retuszu zdjęć. Charakterystyka i praktyczne zastosowanie narzędzi programu do retuszu fotografii. Ćwiczenie technik ekonomicznego poprawiania ogólnego wyglądu zdjęcia kolorowego w oparciu o przygotowane pliki warsztatowe. 6. Techniki fotomontażu. Podstawowe narzędzia selekcji i edytowania maski w programie Adobe Photoshop. Wycinanie, kopiowanie i wklejanie obiektów rastrowych. Tworzenie fotomontażu o różnym stopniu skomplikowania na podstawie poznanych technik, w oparciu o przygotowane pliki warsztatowe. Uzyskiwanie efektu artystycznego w tworzeniu fotomontażu. 7. Podstawy pracy z animacją. Użycie programu Adobe Flash do tworzenia elementów animowanych. Ruch elementów graficznych, podstawy ruchu postaci. 8. Podstawy pracy w programie Adobe InDesign Interfejs użytkownika, możliwości programu i praca ze składem tekstu.
<p>Wykaz literatury</p>	<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Martin Evening, Mistrzowska edycja zdjęć. Adobe Photoshop CS3PL dla fotografów, Helion S.A., 2009; 2. Włodzimierz Pastuszek, Barwa w grafice komputerowej, Wydawnictwa naukowe PWN, 2000. 3. Adobe IllustratorCS2/CS2PL. Oficjalny podręcznik, Helion S.A., 2006; 4. Roland Zimek, Łukasz Oberlan, ABC grafiki komputerowej, Helion S.A., 2005; <p>Literatura uzupełniająca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Paul J. Zelanski, Mary Pat Fisher, The Art of Seeing, Prentice Hall; 8 edycja, 2010; 2. Christian Leborg, Visual Grammar, Princeton Architectural Press, New York, 2005; 3. Wucius Wong, Principles of Form and Design, Wiley, 1993;; 4. Wasyl Kandyński, Punkt i linia a płaszczyzna, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986;
<p>Kontakt do prowadzącego przedmiot</p>	<p>e-mail: piotr.szewczyk@indespe.com</p>
<p>Kontakt do</p>	<p>Prof. Artur Tajber, e-mail: zetajber@cyf-kr.edu.pl</p>



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Koordynatora
merytorycznego
kierunku
