



Wydział Nauk Technicznych

Opis modułu kształcenia

Nazwa modułu (przedmiotu)		Grafika komputerowa			Kod przedmiotu:		ARCH-I-P-MK3/8				
Kierunek studiów:		Architektura									
Profil kształcenia:		Praktyczny									
Poziom studiów:		Studia pierwszego stopnia									
Specjalność:		Przedmiot wspólny dla wszystkich specjalności									
Forma studiów:		Stacjonarne/niestacjonarne									
Semestr:		3									
Tryb zaliczenia przedmiotu:		Zaliczenie		Liczba punktów ECTS					Sposób ustalania oceny z przedmiotu		
Formy zajęć i inne		Liczba godzin zajęć w semestrze			Całkowita	2	Zajęcia kontaktowe	1,2		Zajęcia związane z praktycznym przygotowaniem zawodowym	2,0
		Całkowita	Pracy studenta	Zajęcia kontaktowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się w ramach form zajęć					Waga w %	
Laboratorium		50	20	30	Kolokwia zaliczeniowe polegające na rozwiązaniu testów otwartych i/lub zamkniętych. Ocena indywidualnych zadań sprawdzających wykonanych w środowisku Adobe Photoshop CC. Ocena zrealizowanej wizualizacji wykonanej w środowisku Adobe Photoshop CC.					100%	
Razem:		50	20	30						Razem:	100%
Kategoria efektów	Lp.	Efekty uczenia się dla modułu (przedmiotu)							Efekty kierunkowe	Formy zajęć	
Wiedza	1.	Zna i rozumie rolę i zastosowanie grafiki komputerowej w procesie projektowania architektonicznego i urbanistycznego.							K1P_W13	L	
	2.	Zna i rozumie sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania.							K1P_W13	L	
Umiejętności	1.	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi technikami warsztatowymi w zakresie grafiki komputerowej, wykorzystując umiejętności warsztatowe wspomagające projektowanie architektoniczne i urbanistyczne.							K1P_U03	L	

Treści kształcenia

Laboratorium		Metody dydaktyczne	Intensywnie konsultowane, etapowo wykonywane w środowisku CAD zadania sprawdzające oraz projekt.
Lp.	Tematyka zajęć		Liczba godzin
1.	Filozofia pracy w programie graficznym Photoshop CC – struktura pliku projektowego. Przygotowanie pliku warstwowego i opracowanie struktury ułożenia warstw.		2
2.	Rodzaje plików graficznych, wykorzystanie właściwości pliku. Praca w podprogramach – łączenie plików w układy zależne.		2
3.	Interface Photoshop CC. Przygotowanie pliku oraz wykonanie korekty kolorystycznej – dopasowanie przestrzeni kolorystycznych.		2
4.	Zasady kształtowania pliku warstwowego. Przygotowanie pliku oraz wykonanie korekty geometrycznej i perspektywicznej, scalenie pliku.		2
5.	Narzędzia kreatywne Photoshop CC. Dopracowanie przyjętych rozwiązań graficznych, przygotowanie warstw kryjących pozwalających na scalenie graficzne projektu.		2
6.	Narzędzia edycyjne Photoshop CC. Filtrowanie obrazu graficznego – galeria filtrów. Retusz fotograficzny w ujęciach krajobrazowych i architektonicznych.		2
7.	Kolokwium zaliczeniowe. Omówienie i obrona opracowywanych zadań sprawdzających.		2
8.	Przygotowanie pliku NEF do pracy edycyjnej. Eksport plików z programu AutoCAD – import w PSCC. Przygotowanie pliku bazowego, wykonanie matrycy na potrzeby selekcji oraz opracowanie systemu warstw z podziałem na elementy składowe rzutu.		2
9.	Korekta tonalna i perspektywiczna w odniesieniu do potrzeb wizualizacji architektonicznej. Opracowanie graficzne elementów składowych rzutów i przekrojów oraz wprowadzenie właściwości warstw.		2
10.	Modyfikacja pliku bazowego dzień – noc . Przygotowanie zdjęcia makiety na potrzeby opracowywanej wizualizacji projektowanego obiektu, wstępny retusz, wyodrębnienie obiektu z tła oraz dopasowanie do nowej scenarii.		2
11.	Retusz i dopasowanie. Korekta geometryczna i kolorystyczna obiektu, powiązanie scenarii zewnętrznej z elementami obiektu.		2
12.	Czyszczenie obrazu. Dopracowanie przyjętych rozwiązań graficznych oraz przygotowanie warstw kryjących pozwalających na scalenie projektu.		2
13.	Opracowanie nocnej scenarii projektu, wprowadzenie dodatkowych elementów pierwszego planu oraz filtrowanie obrazu graficznego.		2
14.	Dalsze korekty wszystkich elementów ćwiczenia projektowego, przygotowanie pliku do druku oraz eksportu. Przygotowanie animacji poklatkowej – zapis filmu, ruchome obrazy GIF.		2
15.	Kolokwium zaliczeniowe. Omówienie i ocena opracowywanego projektu graficznego.		2
Razem liczba godzin:			30

Literatura podstawowa:

1.	Gądek T.: Photoshop. Od pomysłu do projektu, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.
2.	Waśko Z. (tłum.): Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik / Adobe Creative Team, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.

Literatura uzupełniająca:

1.	Eismann K.: Photoshop. Maskowanie i komponowanie, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006.
2.	Mościcki A., Mościcki K.: Photoshop. Pluginy i efekty specjalne, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.
3.	Owczarz-Dadan A.: Photoshop CS4 PL. Ćwiczenia praktyczne, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.