



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

Forma zajęć	Metody dydaktyczne
Laboratorium	Intensywnie konsultowane, etapowo wykonywane w środowisku CAD zadania sprawdzające oraz projekt.
Tematyka zajęć	
Filozofia pracy w programie graficznym Photoshop CC – struktura pliku projektowego. Przygotowanie pliku warstwowego i opracowanie struktury ułożenia warstw. Rodzaje plików graficznych, wykorzystanie właściwości pliku. Praca w podprogramach – łączenie plików w układy zależne. Interface Photoshop CC. Przygotowanie pliku oraz wykonanie korekty kolorystycznej – dopasowanie przestrzeni kolorystycznych. Zasady kształtowania pliku warstwowego. Przygotowanie pliku oraz wykonanie korekty geometrycznej i perspektywicznej, scalenie pliku. Narzędzia kreatywne Photoshop CC. Dopracowanie przyjętych rozwiązań graficznych, przygotowanie warstw kryjących pozwalających na scalenie graficzne projektu. Narzędzia edycyjne Photoshop CC. Filtrowanie obrazu graficznego – galeria filtrów. Retusz fotograficzny w ujęciach krajobrazowych i architektonicznych. 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. Korekta tonalna i perspektywiczna w odniesieniu do potrzeb wizualizacji architektonicznej. Opracowanie graficzne elementów składowych rzutów i przekrojów oraz wprowadzenie właściwości warstw. 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. Retusz i dopasowanie. Korekta geometryczna i kolorystyczna obiektu, powiązanie scenarii zewnętrznej z elementami obiektu. Czyszczenie obrazu. Dopracowanie przyjętych rozwiązań graficznych oraz przygotowanie warstw kryjących pozwalających na scalenie projektu. Opracowanie nocnej scenarii projektu, wprowadzenie dodatkowych elementów pierwszego planu oraz filtrowanie obrazu graficznego. Dalsze korekty wszystkich elementów ćwiczenia projektowego, przygotowanie pliku do druku oraz eksportu. Przygotowanie animacji poklatkowej – zapis filmu, ruchome obrazy GIF.	