

	M AK_50.1
Kierunek lub kierunki studiów	Architektura krajobrazu
Nazwa modułu kształcenia, także nazwa w języku angielskim	Programy graficzne w projektowaniu Computer methods for design problems
Język wykładowy	Język polski
Rodzaj modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	Fakultatywny
Poziom modułu kształcenia	Studia pierwszego stopnia, stacjonarne
Rok studiów dla kierunku	III
Semestr dla kierunku	5
Liczba punktów ECTS z podziałem na kontaktowe/ niekontaktowe	3 (1,2 / 1,8)
Imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej	Dr inż. arch. Małgorzata Sosnowska
Jednostka oferująca przedmiot	Katedra Roślin Ozdobnych i Architektury Krajobrazu
Osoby prowadzące zajęcia	Dr inż. arch. Małgorzata Sosnowska Dr inż. arch. Kamila Boguszevska Mgr inż. arch. Marcin Iwanek
Cel modułu	Ćwiczenia mają na celu zapoznanie studentów z podstawami pracy w programach graficznych wykorzystujących grafikę wektorową i rastrową typu: Corel Draw, Adobe Photoshop, zapoznanie z metodami pracy projektowej z wykorzystaniem sprzętu komputerowego i innych urządzeń cyfrowych używanych do wspomagania procesu projektowania. Zapoznanie studentów z nowoczesnymi programami i technologiami stosowanymi w przygotowaniu, sporządzaniu i prezentacji projektów.
Wymagania wstępne i dodatkowe	Przedmiotem poprzedzającym jest: Grafika inżynierska, Rysunek i Rzeźba
Treści modułu kształcenia – zwrócić uwagę na ok. 100 słów.	Wprowadzenie, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu, omówienie zasad pracy w pracowni komputerowej, omówienie harmonogramu ćwiczeń. Omówienie programów dedykowanych dla architektów krajobrazu i programów graficznych najczęściej używanych do wspomagania procesu projektowania. Formaty papieru, formaty plansz projektowych. Grafika rastrowa i wektorowa, charakterystyka, najczęściej używane formaty zapisu. Rozdzielczość obrazu. Programy graficzne przeznaczone dla architektów krajobrazu, omówienie dostępnych na polskim rynku programów komputerowych dedykowanych architektom krajobrazu. Layout – układ strony. Wykorzystanie siatki do projektowania w programach graficznych. Typografia, pismo w programach graficznych, używanie krojów pisma w programach graficznych w celu uzyskania różnych efektów graficznych. Corel, podstawy pracy z programem. Adobe Photoshop – podstawy pracy z programem. Wykonanie prostych projektów graficznych: plakat, logo, wizytówka itp. Wykonanie projektu i przygotowanie projektu do wydruku w dostępnych programach graficznych. Profil koloru RGB, profil koloru CMYK, inne profile koloru w programach graficznych. Kolor, koło barw, operowanie kolorem w programach graficznych, kontrola barwy obrazu. Podstawy składu poligraficznego. Przygotowanie planszy do wydruku w różnych programach graficznych. Przygotowanie projektu do wydruku, współpraca z drukarnią, wykańczanie i uszlachetnianie wydruku, druk cyfrowy, offsetowy, efekty graficzne uzyskiwane za pomocą różnych metod druku. Prezentacja efektów pracy projektanta w programach graficznych, animacja, prezentacja multimedialna, prezentacja 3D.
Zalecana lista lektur lub lektury	Literatura podstawowa:

obowiązkowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ambrose G., Harris P., 2008: <i>Twórcze Projektowanie</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN 2. Zimek R, 2013: <i>ABC Corel Draw X6</i>, Wydawnictwo Helion 3. <i>Adobe Photoshop CS6/CS6PL. Oficjalny przewodnik</i>, 2013, Wydawnictwo Helion <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ambrose G., Harris P., 2008: <i>Typografia</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN 5. Ambrose G., Harris P., 2008: <i>Layout</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN 6. Zeegen L., 2008: <i>Twórcze Ilustrowanie</i>, Wydawnictwo Naukowe PWN 7. Seddon T., Waterhouse J., 2010: <i>Projektowanie graficzne dla grafików</i>, Wydawnictwo TMC
Planowane formy/działania/metody dydaktyczne	Ćwiczenia w pracowni komputerowej na programach: Adobe Photoshop, Corel Draw, AutoCad, Word, Excel, innych dostępnych programach graficznych, prezentacje multimedialne