

WPOGR **PODSTAWY TWORZENIA I OBRÓBKII GRAFIKI RASTROWEJ**

Autor: Dorota Janczak

Przeznaczenie

Szkolenie jest przeznaczone dla nauczycieli wszystkich przedmiotów pragnących w swojej pracy wykorzystywać zrobione przez siebie i umiejętnie obrobione zdjęcia oraz zastosować stworzoną przez siebie oryginalną grafikę bitmapową.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się podstawowymi urządzeniami peryferyjnymi tj. monitor, myszka, klawiatura. Powinien umieć wykonać proste operacje na plikach: wyszukanie i zapisanie pliku, utworzenie folderu. Ogólna znajomość pracy w środowisku Windows98 i nowszym.

Cele

1. Poznanie rewelacyjnego, bezpłatnego, legalnego oprogramowania do tworzenia i obróbki grafiki rastrowej,
2. Poznanie właściwości i zastosowania, oraz wykorzystanie grafiki rastrowej w różnorodnych projektach statycznych i animowanych,
3. Tworzenie prostych i złożonych projektów z rastrową grafiką własną, tekstem, obrobionymi skanami lub zdjęciami,
4. Zapoznanie się z urządzeniami peryferyjnymi i specyfiką pracy ze skanerem, aparatem cyfrowym i drukarką,

Treści kształcenia

1. Tworzenie własnej, oryginalnej grafiki z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu, właściwości obiektów (kontury i wypełnienia), przekształcanie obiektów,
2. Pozyskiwanie zdjęć, skanowanie - korekta barwna skanu, filtry techniczne do korygowania skanu: balansu, kontrastu, poziomów, użycie różnorodnych narzędzi programu do usuwania fragmentów zdjęć, tworzenie prostych efektów: wtapianie, cień, winiety, itd.,
3. Specyfika pracy na warstwach, prosty fotomontaż z wykorzystaniem zdjęć i wypełnień w tle. Fotomontaż utworzony z fragmentów zdjęć wykonanie "realistycznego" zdjęcia, przetwarzanie gotowego projektu za pomocą filtrów, efektów.
4. Tekst w projekcie - formatowanie tekstu, napis ozdobny - z wykorzystaniem narzędzi i filtrów, umieszczenie tekstu w projektach wieloelementowych o wzorzystym tle,
5. Animacje, mechanizm tworzenia, właściwości i zastosowanie - włączenie tekstu, grafiki, oraz zdjęć - opcje gifów,
6. Poznanie właściwości grafiki rastrowej oraz świadomy wybór rozdzielczości i trybu kolorów związany z wykorzystaniem projektu,
7. Umiejętny dobór formatów plików, opcje zapisu plików,
8. Współpraca z innymi aplikacjami, przenoszenie plików, wykorzystanie projektów w innych programach,
9. Sposoby wykorzystania zdobytej wiedzy w szkole.

Metody nauczania

Wykład. Forma wykładu jest stosowana w celu przedstawienia i omówienia określonych zagadnień, pojęć i problemów, z którymi trzeba zapoznać słuchacza (np. omówienie tematyki związanej z pozyskiwaniem, tworzeniem i obróbką grafiki rastrowej).

Prezentacja. Część wykładu przyjmuje formę prezentacji, słuchacze zapoznają się z przykładowymi rozwiązaniami, które mogą później wykorzystać w swojej pracy.

Praca indywidualna słuchacza – ćwiczenia. Jedną z głównych form pracy podczas szkolenia jest indywidualna praca słuchacza. Jest ona stosowana w celu ćwiczenia różnych zadań związanych z przedstawianą problematyką (np. ćwiczenia z tworzenia grafiki własnej z użyciem narzędzi programu, pozyskiwanie grafiki z aparatów cyfrowych, skanera i internetu).

Pokaz. Pokaz ma na celu wzajemne przedstawianie przez słuchaczy materiałów wypracowanych przez nich w trakcie szkolenia. Materiały będą stanowiły efekty realizacji pewnych zadań.

Dyskusja. Podczas szkolenia są prowadzone dyskusje, mające na celu wymianę poglądów i doświadczeń słuchaczy oraz prowadzącego. Dyskutowane będą problemy przedstawiane przez prowadzącego, jak również materiały opracowane przez słuchaczy.

Charakterystyka materiałów

Przed szkoleniem uczestnicy otrzymują:

- program szkolenia z rozplanowanymi tematami i sposobem ich realizacji,
- elementy promocyjne – ulotki, informacje o programach.

W czasie szkolenia uczestnicy otrzymują:

- opis ćwiczeń i zdjęcia lub inne materiały potrzebne do realizacji zadań,
- płytę z programami graficznymi, potrzebnymi do wykonania zadań szkolenia.

Po szkoleniu uczestnicy otrzymują:

- materiały opracowane na szkoleniu w formie elektronicznej (nagrane na płytę CD-ROM),
- propozycje ćwiczeń do wykonania na lekcjach,
- zadania dodatkowe z rozwiązaniami do wykonania samodzielnie,
- adresy internetowe stron z darmowym, legalnym oprogramowaniem.

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami.

W trakcie trwania szkolenia będą oceniane postępy uczestników w zakresie tworzenia grafiki bitmapowej oraz rozumienia zasad tworzenia i właściwego wykorzystania grafiki rastrowej.

Rozmowy z uczestnikami przeprowadzane podczas każdej sesji będą wpływały na dobór ćwiczeń.

Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 40 godzin wykładów oraz ćwiczeń i jest organizowane w systemie 8 sesji po 5 godzin dydaktycznych (po południu) lub 5 sesji po 8 godzin dydaktycznych (przed południem) zajęć podczas każdej sesji.

Każdy słuchacz ma do dyspozycji komputer wyposażony w odpowiednie oprogramowanie i zasoby.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące licencjonowane oprogramowanie:

- system operacyjny Windows XP,
- przeglądarka internetowa Internet Explorer lub inna,
- GIMP 2.2.8 darmowy, legalny edytor grafiki rastrowej,
- inne oprogramowanie w miarę potrzeb.

Literatura

- Jezierski Maciej, *GIMP w praktyce, Przepisy czyli jak TO zrobić w GIMP-ie bezpłatny podręcznik Gimp'a ze strony <http://dobreprogramy.com/>*
- Brągoszewski Paweł, *GIMP 2.0. Edycja zdjęć cyfrowych*, Wyd. Helion, 2004.
- Phylis David, *Po prostu Gimp*, Wyd. Helion, 2000.