

WTZG

TWORZENIE ZAAWANSOWANEJ GRAFIKI RASTROWEJ

Autor: Dorota Janczak

Przeznaczenie

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

Wymagania

Ogólna znajomość pracy w środowisku Windows98 i nowszym. Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się urządzeniami peryferyjnymi tj. monitor, myszka, klawiatura oraz skanerem i aparatem cyfrowym. Powinien umieć wykonać operacje na plikach: wyszukanie i zapisanie pliku. Wymagana jest ogólna znajomość pracy w programie Gimp – znajomość narzędzi rysunkowych, praca na warstwach, dobór właściwych formatów plików.

Cele

1. Doskonalenie pracy w rewelacyjnym, bezpłatnym, legalnym oprogramowaniu do tworzenia i obróbki grafiki rastrowej,
2. Poznanie właściwości i zastosowania, oraz wykorzystanie grafiki rastrowej w różnorodnych projektach statycznych i animowanych,
3. Tworzenie złożonych projektów z rastrową grafiką własną, tekstem, obrobionymi skanami lub zdjęciami,
4. Doskonalenie pracy z urządzeniami peryferyjnymi - ze skanerem, aparatem cyfrowym i drukarką.

Treści kształcenia

1. Tworzenie własnej, oryginalnej grafiki z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi programu, właściwości obiektów (kontury i wypełnienia), przekształcanie obiektów, generowanie własnych wypełnień, praca z przezroczystością.
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., praca z maskami warstw,
3. Wykorzystanie masek w fotomontażach i tworzeniu efektów,
4. Wykorzystanie kanałów w tworzeniu efektów,
5. Specyfika pracy na warstwach, fotomontaż z wykorzystaniem zdjęć i wypełnień w tle. Fotomontaż utworzony z fragmentów zdjęć wykonanie "realistycznego" zdjęcia, przetwarzanie gotowego projektu za pomocą filtrów, efektów. Opcje mieszania warstw.
6. Tekst w projekcie - rozwinięcie zagadnienia - formatowanie tekstu, napis ozdobny – z wykorzystaniem narzędzi i filtrów, umieszczenie tekstu w projektach wieloelementowych o wzorzystym tle,
7. Animacje, mechanizm tworzenia, właściwości i zastosowanie – włączenie tekstu, grafiki, oraz zdjęć - opcje gifów, zaawansowany projekt reklamy – *spot reklamowy dla szkoły*,
8. Tworzenie elementów do stron internetowych – tło, przyciski, baner statyczny i animowany,
9. Poznanie właściwości grafiki rastrowej oraz świadomy wybór rozdzielczości i trybu kolorów związany z wykorzystaniem projektu,
10. Umiejętny dobór formatów plików, opcje zapisu plików,
11. Współpraca z innymi aplikacjami, przenoszenie plików, wykorzystanie projektów w innych programach,
12. 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 zaawansowanej 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 zaawansowanych 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, niezbędnymi 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.