

Grafika i multimedia - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika i multimedia
Kod przedmiotu	TI11.3-WE-PD-GiM
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Technologie informatyczne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Andrzej Czajkowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	-	-	7 (w tym jako e-learning)	0,47 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	-	-	14 (w tym jako e-learning)	0,93 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z możliwościami tworzenia grafiki przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi komputerowych. Nauczenie podstaw wytwarzania i modyfikowania grafiki 2D i 3D.

Wymagania wstępne

Brak

Zakres tematyczny

Wprowadzenie podstawowych pojęć i zagadnień związanych z grafiką 2D i 3D. Przegląd narzędzi wspomagających pracę z nowoczesną grafiką komputerową. Ćwiczenia praktyczne wykorzystujące tego typu środowiska. Zapoznanie z podstawami tworzenia grafiki rastrowej. Tworzenie grafiki 2D z wykorzystaniem warstw, kanałów i filtrów. Przedstawienie podstaw wybranego programu do projektowania wizualizacji 3D. Prezentacja funkcjonalności w zakresie modelowania z wykorzystaniem siatek i płaszczyzn. Wykorzystanie modyfikatorów geometrii siatek 3D. Tworzenie tekstur 2D na potrzeby modelowania 3D. Określanie współrzędnych tekstuowania. Tworzenie animacji z wykorzystaniem klatek kluczowych oraz modyfikatorów animacji. Realizacja realistycznego oświetlenia sceny wraz z cieniowaniem. Praktyczne ćwiczenia w zakresie tworzenia przykładowych modeli i animacji.

Metody kształcenia

Wykład - wykład konwencjonalny z wykorzystaniem wideoprojektora.

Laboratorium - zajęcia praktyczne w laboratorium komputerowym.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna i rozumie podstawy teoretyczne związane z transformacją modeli 3D – operacje translacji, rotacji i skalowania.	<ul style="list-style-type: none">K_W01	<ul style="list-style-type: none">Sprawdzian pisemny	<ul style="list-style-type: none">Wykład
Potrafi krytycznie ocenić realizację i jakość wizualnej prezentacji	<ul style="list-style-type: none">K_W01	<ul style="list-style-type: none">Sprawdzian pisemny	<ul style="list-style-type: none">Wykład
Potrafi tworzyć realistyczne modele 3D z wykorzystaniem zaawansowanych możliwości narzędzi do modelowania i tekstuowania	<ul style="list-style-type: none">K_U04K_U11	<ul style="list-style-type: none">Sprawozdanie z wykonanego ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Potrafi opracować kompozycję scenariusza animacji z zachowaniem ciągłości i płynności przekazu reklamowego	<ul style="list-style-type: none">K_U04K_U11	<ul style="list-style-type: none">Sprawozdanie z wykonanego ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Zna podstawy zagadnień animacji z wykorzystaniem grafiki komputerowej	<ul style="list-style-type: none">K_W01	<ul style="list-style-type: none">Sprawdzian pisemny	<ul style="list-style-type: none">Wykład

Warunki zaliczenia

Wykład - sprawdzian w formie pisemnej, realizowany na koniec semestru.

Laboratorium – ocena końcowa stanowi średnią arytmetyczną ocen uzyskanych za realizację poszczególnych zadań wykonywanych w laboratorium podanych przez prowadzącego zajęcia oraz oceny ze sprawdzianów pisemnych.

Ocena końcowa = 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć wykład + 50 % oceny zaliczenia z formy zajęć laboratoryjnych.

Literatura podstawowa

1. Murdock, K. L., Autodesk 3ds Max 2012. Biblia, Helion, 2013.
2. Faulkner, A., Chavez, C., Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Helion, 2016.
3. Ogilvy, D., Ogilvy o reklamie, Wydawnictwo Studio EMKA, 2008.

Literatura uzupełniająca

1. Wheeler, A., Kreowanie marki. Przewodnik dla menedżerów marki, Polskie Wydawnictwo Naukowe, 2010.
2. McCarthy, M., How to Cheat in 3ds Max 2015: Get Spectacular Results Fast, Focal Press, 2014.
3. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. Adobe Press, 2013.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Anna Pławiak-Mowna, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 27-05-2018 09:00)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ