

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E21-II-4
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Pastuszek Włodzimierz, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ekspozycja • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie
Zakres tematów:	Program przedmiotu obejmuje zapoznanie studentów z logiką i interfejsem pakietu do grafiki 3D (Bryce) Treści programowe: 1. Projektowanie obrazu w 3D 2. Modelowanie obiektów i atmosfery 3. Teksturowanie, techniki teksturowania 4. Przedplan, pierwszy plan, drugi plan 5. Światło i modelowanie światłem 6. Rendering grafiki 3D Zadaniem obowiązkowym jest wykonanie dwóch prac graficznych na zadane tematy (druk cyfrowy w formacie A3): 1. <i>Fantastyczny pejzaż</i> 2. <i>Magiczna przestrzeń</i>
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne
Warunki zaliczenia:	wykonanie dwóch prac graficznych na zadane tematy (druk cyfrowy w formacie A3): 1. <i>Fantastyczny pejzaż</i> 2. <i>Magiczna przestrzeń</i>
Literatura:	Literatura podstawowa 1. Dempki K., DirectX. <i>Rendering wczasy rzeczywistym</i>, Wyd. Helion, Gliwice 2003, 2. S.Eliot, P.Miller, <i>3D Studio MAX2 vademecum profesjonalisty</i>, Helion, Warszawa 2000 3. Harrison L.T., <i>Introduction to 3D Game Engine Design Using DirectX 9 and C</i>, Wyd. Apress, USA 2003, 4. D. Kowalczyk, <i>Magia Bryce 3D w 15 lekcjach</i>, Lynx-sft, Warszawa 2000 Literatura uzupełniająca 1. A. Porczak, <i>Interfejsy sztuki</i>, Katedra Intermediów ASP wKrakowie 2008,; 2. W. Pastuszek, <i>Barwa w grafice komputerowej</i>, Warszawa, 2000; 3. W. Pastuszek, <i>Trzy spojrzenia na barwę</i>, Warszawa 2005.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę dotyczącą realizacji, prezentacji i projektów multimedialnych 02U potrafi realizować prace artystyczne w zakresie poznanych dyscyplin sztuk plastycznych - tworzy projekty i realizacje multimedialne z wykorzystaniem nowoczesnych technik komputerowych 03U posługuje się warsztatem charakterystycznym dla technik multimedialnych (animacja, montaż obrazu) 04U przygotowuje projekty oraz autoprezentacje z wykorzystaniem technologii i technik multimedialnych