

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2020/2021

INFORMACJE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu kształcenia

TECHNIKI MULTIMEDIALNE

2. Nazwa jednostki prowadzącej moduł Zakład Informatyki

3. Grupa treści kształcenia -

4. Typ przedmiotu obowiązkowy

5. Poziom studiów pierwszego stopnia

6. Liczba punktów ECTS 3

7. Poziom przedmiotu podstawowy

8. Rok studiów, semestr III rok, semestr 5

9. Liczba godzin w semestrze wykład 15, laboratorium 15

10. Język wykładowy polski

11. Wykładowca (wykładowcy) Jakub Smółka, dr inż.,

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

12. Wymagania wstępne

1. Ogólna znajomość obsługi komputera, systemu operacyjnego Windows.

2. Ogólna wiedza z zakresu pracy w dowolnych środowiskach graficznych animacyjnych. Podstawowa wiedza z zakresu multimediów. Podstawowa znajomość grafiki wektorowej i bitmapowej. Podstawowa wiedza z zakresu animacji grafiki 2D i 3D.

13. Cele przedmiotu

C1 Zdobycie wiedzy i umiejętności praktycznej związanej z tworzeniem materiałów multimedialnych. Zapoznanie studentów z obowiązującymi aspektami prawnymi: prawa autorskie, rodzaje licencji do programów.

C2 Zapoznanie studentów ze środowiskami pracy do tworzenia produktów multimedialnych. Nabycie praktycznych umiejętności z obsługi programów i tworzenia produktów multimedialnych.

C3 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (czas kompozycji, rozdzielczość kompozycji, układ współrzędny kompozycji 2D i 3D, format kompozycji).

C4 Zapoznanie studentów z tworzeniem przestrzeni 2D i 3D (czas kompozycji, rozdzielczość kompozycji)

C5 Zapoznanie studentów z tworzeniem przestrzeni 2D i 3D (efekty specjalne, układ współrzędny kompozycji, format kompozycji, rendering).

C6 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (czas kompozycji, rozdzielczość kompozycji, ścieżki, format kompozycji, efekty).

C7 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (ścieżki dźwiękowe).

C8 Zdefiniowanie zasad i zapoznanie studentów z tworzeniem produktów multimedialnych (rendering, interfejs animacyjny DVD)

14. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot potrafi:

odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się

WIEDZA

EU01 Definiować pojęcia grafiki 2D i 3D, potrafi dobierać odpowiednie środowisko pracy do tworzenia zleconej do wykonania grafiki 2D i 3D. Potrafi opisać środowisko pracy do zastosowania przy tworzeniu grafiki. Potrafi zaproponować i dobrać środowisko pracy do wykonania zadanej grafiki. Zna zasady i prawa autorskie. Zna zasady licencji oprogramowania do tworzenia grafiki 2D i 3D.

I1P_W19,
I1P_W20.

UMIEJĘTNOŚCI

EU02 Student potrafi posługiwać się interfejsem oprogramowania. Potrafi organizować interfejs do własnych potrzeb pracy. Potrafi wykonywać proste animacje na klatkach kluczowych. Potrafi przygotować kompozycje (czasu,

I1P_U13,
I1P_U14.

rozdzielczości) według odpowiedniego układu przestrzeni pracy 2D lub 3D.	I1P_U13, I1P_U14, I1P_U19.
EU03 Student potrafi pracować na klatkach kluczowych w układzie współrzędnym 2D, potrafi przygotować kompozycję z zastosowaniem światła, kamer. Dobiera odpowiednie techniki pracy. Potrafi właściwie planować kompozycje w celu ponownego wykorzystania lub łatwiejszej ich modyfikacji.	
EU04 Potrafi korzystać z wbudowanych presetów. Potrafi zakładać kompozycje o zdefiniowanym czasie i układzie współrzędnym. Potrafi zastosować kamerę w układzie 3D. Potrafi zastosować światła. Umie korzystać z maski na warstwie.	
EU05 Potrafi tworzyć własne presety w przestrzeni 2D i 3D. Potrafi w pełni korzystać i definiować wbudowane presety. Potrafi scharakteryzować pojęcie renderingu, kluczowania, traktowania. Zna zasady oraz potrafi przeprowadzać proces renderingu. Umie eksportować materiał do wybranych formatów multimedialnych.	
EU06 Potrafi obsługiwać interfejs. Umie zarządzać ścieżką umieszczoną w panelu linii czasu. Potrafi korzystać z przybornika. Umie stosować przejścia i efekty specjalne na ścieżce. Umie eksportować materiał do wybranych formatów multimedialnych.	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
EU07Potrafizaprezentować swoje osiągnięcia na forum grupy.	I1P_K01, I1P_K04
15. Treści programowe	
Forma zajęć – wykłady	
W1 Zapoznanie i omówienie interfejsów programów do tworzenia produktów multimedialnych. W2 Tworzenie prostej animacji na klatkach kluczowych z wykorzystaniem interfejsu programu. W3 Przygotowanie zaawansowanej kompozycji. W4 Animacja w układzie współrzędnym 3D. W5 Stosowanie i zarządzanie presetami. W6 Tworzenie własnego presetu. Rendering materiału multimedialnego. W7 Dodawanie ścieżki audio do wykonanej kompozycji. W8 Sposoby tworzenia animowanego menu.	
Forma zajęć –laboratoria	
L1 Proste ćwiczenia zapoznające z interfejsem i obsługą programu. L2 Tworzenie prostej animacji na klatkach kluczowych z wykorzystaniem interfejsu programu. L3 Przygotowanie zaawansowanej kompozycji. L4 Wykonywanie animacja w układzie współrzędnym 3D. L5 Stosowanie i zarządzanie presetami. L6 Tworzenie własnego presetu. Rendering materiału multimedialnego. L7 Wykonywanie ścieżki audio do wykonanej kompozycji. L8 Tworzenie animowanego menu.	
16. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Komputer. 2. Dostępne dla studenta oprogramowanie. 3. Materiały multimedialne wykonane przez prowadzącego zajęcia. 4. Materiały multimedialne dostępne w sieci.	
17. Sposoby oceny (F – formująca; P – podsumowująca)	
F1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć - ocenianie ciągłe.	
P1. Ocena zadań realizujących wyznaczonych na laboratoriach.	
P2. Kolokwium końcowe z wykładu.	
18. Obciążenia pracą studenta	

forma aktywności	średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem*	30+10
Nakład pracy studenta	
Przygotowanie się do zajęć/kolokwium	15
Przygotowanie zadań	20
SUMA	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3
19. Literatura podstawowa i uzupełniająca	
Literatura podstawowa:	
1. <i>Multimedia : podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne</i> , A. Wieczorkowska, Warszawa, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych, 2011	
2. <i>Adobe AfterEffectsCS5</i> , Gliwice, 2011	
Literatura uzupełniająca:	
1. www.adobe.com.pl	
20. Formy oceny – szczegóły	
Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu: zajęcia kończą się egzaminem.	
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	
Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów:	
5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń	
4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami	
4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami	
3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami	
3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie wymagany poziom osiągnięcia efektu)	
2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty	
21. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji.	
2. Zajęcia odbywać się będą w PSW w Białej Podlaskiej	
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem	

* Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia oraz konsultacje