



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Ogólnoakademicki
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

SYLABUS PRZEDMIOTU
Podstawy multimediiów 1

1. CELE PRZEDMIOTU

Kod	Cel
CP1	Zapoznanie studenta z możliwościami programów komputerowych w dziedzinie obrazowania i interakcji dla potrzeb aplikacji multimedialnych.
CP2	Wykształcenie umiejętności wyboru właściwych narzędzi programowych dla realizacji konkretnego zadania multimedialnego.

2. EFEKTY PRZEDMIOTOWE

WIEDZA

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie całościowy proces twórczy prowadzący do powstania aplikacji multimedialnej.	CP1, CP2	GK6_W02

UMIEJĘTNOŚCI

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi twórczo korzystać z oprogramowania służącego do realizacji zadań związanych z produkcją aplikacji multimedialnej	CP1	GK6_U05
EU-U2	Student potrafi stosować adekwatne techniki obrazowania w celu realizacji aplikacji multimedialnej.	CP2	GK6_U01

KOMPETENCJE

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość powszechności wykorzystywania technik multimedialnych w życiu codziennym.	CP2	GK6_K07

3. TREŚCI PROGRAMOWE

Kod	Tematyka
TP1	Historia mediów
TP2	Projekt
TP3	Ocena efektów
TP4	Narzędzia i formaty stosowane w mediach cyfrowych
TP5	Animacja w Adobe Photoshop
TP6	Animacja w After Effects

4. LITERATURA

LITERATURA PODSTAWOWA

1. Adobe Creative Team, Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik, Helion, 2011

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1. Grzegorz Świerk, Łukasz Madurski, Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy, Helion, 2004

STRONY WWW

1. Projekty i przykłady ze stron Adobe, www.adobe.com

POZOSTAŁE

1. Grzegorz Rogala, Materiały dydaktyczne „Historia multimediiów”
2. Grzegorz Rogala, Materiały dydaktyczne „Narzędzia i formaty multimedialne”