

Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	Grafika
kierunek:	Grafika Artystyczna
specjalność:	
poziom (stopień):	I stopień
forma:	Stacjonarna
profil:	Ogólnoakademickie

SYLABUS**A. Informacje ogólne**

nazwa przedmiotu	Podstawy multimediiów i grafiki cyfrowej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GA.I.E6	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	Katarzyna Ziola			e-mail	katarzyna.ziola@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1,2	punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu	Obowiązkowy			język wykładowy	
liczba godzin	wykłady		suma	60	
	ćwiczenia	30 + 30			
	laboratoria				
	pracownie				

* niepotrzebne skreślić

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – przekazanie wiedzy na temat podstawowych narzędzi informatycznych
 C2 – przekazanie wiedzy z podstawowych technik cyfrowego malarstwa obrazu (np. digital painting)
 C3 – przekazanie wiedzy z wykorzystania cyfrowej manipulacji obrazem (fotomontaż, korekcja barwna itp.)
 C4 – przekazanie wiedzy na temat wykorzystania dostępnego oprogramowania do tworzenia multimedialnych prac artystycznych
 C5 - przekazanie wiedzy na temat tworzenia obrazu przestrzennego w obrębie cyfrowej grafiki (techniki trójwymiarowe)

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EKU) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)		Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie			
Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji artystycznej w szczególności z zakresu cyfrowej modyfikacji obrazu	GA1_W01	P6S_WG	
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac graficznych przy użyciu technik cyfrowych oraz cyfrowych technik trójwymiarowych (fotomontaż, korekcja barwna, malarstwo cyfrowe, cyfrowa rzeźba, rendering)	GA1_W02	P6S_WG	
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w grafice cyfrowej i tworzeniu prac multimedialnych oraz ma świadomość ich rozwoju	GA1_W09	P6S_WG	
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi			
Posiada umiejętność obsługi oprogramowania do tworzenia grafiki cyfrowej, ze szczególnym naciskiem na Adobe Photoshop, Blender.	GA1_U03	P6S_UW	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu grafiki cyfrowej	GA1_K11	P6S_KO P6S_KR	

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	Liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wyk.	Wprowadzenie postaw perspektywy, kompozycji, kadrowania oraz teorii kolorów w kontekście malarstwa cyfrowego.	5	Ćw.	Podstawy obsługi oprogramowania Adobe Photoshop. Wstęp do malarstwa cyfrowego i cyfrowej manipulacji obrazem. Podstawy edycji i pracy w środowisku bitmapowym. Nauka obróbki i łączenia fotografii z cyfrowym malarstwem - cyfrowy kolaż. Podstawy tworzenia prostej animacji poklatkowej w programie photoshop.	25
semestr II					
typ	temat	Liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

Wyk.	Wprowadzenie podstaw technik grafiki trójwymiarowej; manipulacja trójwymiarowa danych geometrycznych, od wektorów poprzez modelowanie, kompozycję, oświetlenie do renderingu	5	Ćw.	Podstawy tworzenia grafiki trójwymiarowej w oprogramowaniu blender. Wprowadzenie do środowiska pracy z grafiką przestrzenną, oraz tworzenia w środowisku 3D. Nauka budowania i modyfikowania obiektu 3D. Podstawy kompozycji, koloru, tekstury, oświetlenia i technik animacji w cyfrowym środowisku 3D. Wprowadzenie do importu i eksportu przestrzennych prac artystycznych do przy użyciu dostępnego oprogramowania (np. Skanowanie 3D, Figma, Unity, Processing, AR, itp.)	25
------	--	---	-----	---	----

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Adobe Photoshop. Oficjalny podręcznik, Adobe Creative Team, 2023, Adobe Press.
2. Blender. Kompendium, praca zbiorowa / różni autorzy (zależnie od wydania), 2022, Helion.
3. Kompozycja. Zasady i eksperymenty, Alex W. White, 2011, Wydawnictwo Naukowe PWN.

E2. Literatura uzupełniająca

1. Thinking with Type Ellen Lupton, 2010 (wyd. rozszerzone), Princeton Architectural Press.
2. Digital Lighting and Rendering Jeremy Birn, 2013 (3rd edition), New Riders.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji - postęp w rozwoju indywidualnym studenta	

Inne:						
ocena celująca wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	ocena bardzo dobra bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	ocena dobra plus praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	ocena dobra ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus praca zadowalająca, ale ze znaczącymi	ocena dostateczna praca spełnia minimalne kryteria	ocena niedostateczna praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Data i podpis autora treści sylabusu

.....
Podpis Przewodniczącego
Kierunkowej Rady Programowej