

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Propedeutyka graficznych programów komputerowych		Kod przedmiotu
	j. angielski			
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk Pięknych/ Instytut Fotografii i Multimediów		
	Nazwa kierunku	fotografia i multimedia		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☒ Stacjonarne	Poziom studiów	☒ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☒ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	polski		
	Forma zajęć	☒ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)
	Rok studiów	I	Semestr studiów	I
	Forma zaliczenia	☒ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr inż. Marcin Dziomdziora		Kontakt e-mail
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu działania komputera i aplikacji narzędziowych.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Założeniem przedmiotu jest przedstawienie aplikacji, które wspomagają proces projektowy i stanowią ważne narzędzie artystycznego wyrazu. Celem jest zapoznanie studentów z programami stanowiącymi standard w procesie tworzenia motion graphics, grafiki 3D, projektowanie gier i wirtualnych scenografii oraz grafiki wydawniczej			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta (1 ECTS = 30 h)	Aktywność studenta		Liczba godzin pracy	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		30	
	Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)			
	RAZEM		30	

	Liczba punktów ECTS	1
--	---------------------	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
W zakresie wiedzy	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
	FM6S_WG02	Rozumie podstawy kompozycji utworu wizualnego, zna metody edycji obrazu przy użyciu programów graficznych	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
W zakresie umiejętności	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
	FM6S_UW06	Wykorzystuje cyfrowe narzędzia do tworzenia i obróbki materiałów audiowizualnych	Bieżące przygotowanie do zajęć zaangażowanie i aktywność
W zakresie kompetencji społecznych	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu

Treści programowe	W KAŻDYM Z DWÓCH SEMESTRÓW NAUKI PRZEDMIOTU STUDENTKI I STUDENCI WYBIERAJĄ JEDEN SPOŚRÓD 5 BLOKÓW TEMATYCZNYCH ZAJĘĆ I Z NIEGO UZYSKUJĄ ZALICZENIE. UCZESTNICTWO W NIEWYBRANYCH BLOKACH MOŻLIWE JEST NA ZASADZIE WOLNEGO SŁUCHACZA MULTIMEDIA 101 dr inż. Marcin Dziomdziora 1. Wprowadzenie i omówienie zagadnień związanych z tematyką przedmiotu. Omówienie zasad zaliczenia przedmiotu oraz zasad pracy na zajęciach. Szczegółowe zaprezentowanie wymagań realizacji zadań semestralnych: • Teledysk typograficzny • Czołówka do nieistniejącego filmu. 2. Wprowadzenie do programu Adobe After Effects. Zapoznanie z interfejsem programu. 3. Omówienie narzędzi manipulacji oraz transformacji. Podstawy tworzenia animacji opartej na klatkach kluczowych. 4. Prezentacja narzędzi After Effects związanych z powielaniem warstw oraz mechanizmów wprowadzania akceleracji w przestrzeni animacji. Moduł graph i sterowanie tempem animacji na krzywych 5. Warstwa tekstowa, menu text i moduł animate text. Praca na wielu animatorach. 6. Praca na warstwach, Shape layers i transformacja tekstu na warstwy kształtu, morfing masek i efekty 7. Omówienie działania efektów zaimplementowanych w Adobe After Effects. 8. Kluczowanie i rotoskopia. Omówienie narzędzi zaimplementowanych w aplikacji 9. Proces śledzenia pikseli. Tracking liniowy, planarny i camera tracking. 10. Elementy działań post produkcyjnych. korekcja barw, operacja na tempie ujęć wideo 11. Compositing mechanizmy i narzędzia 12. Korekta Indywidualna i konsultacje 13. Przegląd prac zaliczeniowych GRAFIKA I ANIMACJA 3D 101 dr inż. Marcin Dziomdziora 1. Omówienie zasad uczestnictwa w zajęciach i sposobu zaliczenia przedmiotu. Omówienie zadań zaliczeniowych: • Przygotowanie wizualizacji pomieszczenia osadzonego w jakieś konwencji (komnata Draculi, stacja kosmiczna, wioska rybacka) • Animacja reklamowa (dynamiczna prezentacja wymyślnego produktu) 2. Wprowadzenie do programu Blender. Interfejs, narzędzia transformacji obiektu. 3. Podstawowe narzędzia modelowania: modyfikatory, elementy struktury obiektu. 4. Modelowanie na krzywych 5. Narzędzia symulacji wspomagające proces kształtowania formy obiektu. 6. Shadery i ich podstawowe parametry. 7. Materiały w Systemie PBR 8. Animacja proceduralne - Geometry nodes 9. Rig Postaci 10. Efekty cząsteczkowe, symulatory cieczy, dymu i ognia 11. Rendering silniki i ich optymalizacja 12. Korekta Indywidualna i konsultacje 13. Przegląd prac zaliczeniowych PROJEKTOWANIE LOKACJI 101 dr inż. Marcin Dziomdziora 1. Omówienie zasad uczestnictwa w zajęciach i sposobu zaliczenia przedmiotu. Omówienie zadań zaliczeniowych: • Przygotowanie lokacji w oparciu o samodzielnie stworzone i pobrane modele. • Interakcja pomiędzy poziomami gry, teleportacja kolekcjonowanie obiektów 2. Omówienie interfejsu Unreal Engine. Podstawowe narzędzia transformacji 3. Typy obiektów, statyczne, mobilne 4. Fizyka w Unreal Engine 5. Proste narzędzia modelowania w UE 6. Tworzenie krajobrazu 7. Materiały tworzenie w systemie PBR 8. Niagara system 9. Elementy programowania wizualnego Blueprint 10. Import obiektów stworzonych w Blender lub pobranych z serwisów internetowych 11. Sequencer, podstawowa forma renderingu projektu 12. Korekta Indywidualna i konsultacje 13. Przegląd prac zaliczeniowych
-------------------	---

Metody dydaktycz ne	ćwiczenia
------------------------------------	-----------

Wykaz literatury	Obowiązkowa	
	Uzupełniająca	John M. Blain, The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation Blender Secrets E-book, https://blendermarket.com/products/blender-secrets Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, wydawnictwo: d2d.pl 2020 Bruce Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydanie 4, Wojciech Marzec, 2020. Williams Richard E. The Animator's Survival Kit, Faber & Faber, 2009 Ernest Adam, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010. Totten Christopher W. Level Design: Processes and Experiences, A K Peters Ltd (Ma), 2022. Greer Xury Sculpting the Blender Way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush 2020. Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Faulkner Andrew , Chavez Conrad, wyda. Helion, 2021. Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, aut. Brian Wood, wyd. Helion, 2020. Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik, aut. Kelly Kordes Anton, Tina DeJarld, wyd. Helion 2020.
Dodatko we informacj e		
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)
	Zaliczenie	100%
Kryteria oceny	Ocena (określona stopniem)	Opis wymagań
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	06.2026	