**Nazwa przedmiotu:**

TECHNIKI KOMPUTEROWE

**Koordynator przedmiotu:**

prof. dr hab. arch. Stefan Wrona

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Architektura i Urbanistyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2010/2011

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 0h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 450h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Brak wymagań wstępnych

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Nabycie umiejętności wykorzystywania potencjału technik cyfrowych w zakresie łączenia różnych mediów do przekazania własnej interpretacji abstrakcyjnej idei. Nauka twórczego wykorzystania narzędzia, jakim jest komputer, ponadto zapoznanie z podstawami zastosowania technik komputerowego wspomagania CAD w warsztacie architekta oraz nabycie umiejętności tworzenia prezentacji z wykorzystaniem możliwości łączenia różnych technik przekazu.

**Treści kształcenia:**

Zadanie polega na zobrazowaniu wybranego pojęcia za pomocą różnych dostępnych form przekazu porzy użyciu technik komputerowych. Poszczególne części zadania odnoszą się do poszczególnych form przekazuu. Jako przykład takiego pojęcia podać można: muzyka, sztuka, harmonia, dynamika, spokój, proporcje, wiedza, nauka, jedność itd. Początkową czynnością po ustaleniu interpretowanego pojęcia będzie określenie jego możliwych konotacji znaczeniowych. Konieczne jest rozpoznanie semantyki pojęcia (jego możliwych znaczeń), dotarcie do definicji słownikowych, pochodzenia terminów obcojęzycznych itp. Wybrane pojęcie można zilustrować na wiele sposobów, używając do tego różnych mediów. jednak nie tylko media są w przekazie istotne, nawet jeśli mówimy tylko o warsztacie. Zadanie obejmuje trzy podstawowe sposoby opisu.
Część pierwsza- fotografia
Ta część zadania polega na zilustrowaniu wybranego pojęcia za pomocą fotografii (w domyśle - cyfrowej) przedstawiającej autora pracy. Chodzi o podjęcie próby ilustracji "samym sobą", czyli swoistego eksperymentu. Zachęcamy do eksperymentów z ujęciami, światłocieniem, nastrojem, kolorystyką. Fotografię należy opracować w programie do edycji plików rastrowych, które w formie warsztatów prezentowane są w trakcie zajęć. Fotografia będzie podstawą kompozycji planszy wykonanej na zakończene semestru.
Część druga - znak
Ilustracja pojęcia za pomocą grafiki - znaku. Znak należy zaprojektować przy pomocy narzędzi do grafiki wektorowej respektując narzucone ograniczenia. Na zajęciach studenci zapoznawani są z zasadami tworzenia grafiki oraz stosowania odpowiedniego oprogramowania, w formie warsztatu.
Część trzecia - forma przestrzenna
Polega na zilustrowaniu pojęcia za pomocą wirtualnej formy istniejącej w abstrakcyjnej przestrzeni. Froma ta, wymodelowana w programie 3D, zostanie ukazana za pomocą dwu renderingów oraz trzydziestosekundowej animacji, która ma przedstawić najistotniejsze aspekty formy w kontekście pojęcia, które ilustruje.
Na zakończenie zajęć wymagane jest przygotowanie prezentacji multimedialnej w oparciu o ilustrację wybranego pojęcia. W prezentacji należy przedstawić wszystkie wykonane formy ilustracji. Prezentacja powinna być ilustrowana fragmentem muzyki korespondującym z wybranym pojęciem.

**Metody oceny:**

Złożenie pracy semestralnej – zbioru zadań wykonywanych w omówionych programach.
Zajęcia prowadzone przy użyciu wspomagającej platformy e-learningowej.

**Egzamin:**

**Literatura:**

Komputer PC - 1 stanowisko na studenta, oprogramowanie: Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator, AutoCAD, 3ds Max Design 2009, podręczniki użytkowania programu, prezentacje i skrypty przygotowane na zajęcia.

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe