



Syllabus przedmiotu

w ramach projektu „@kademia na rzecz rozwoju ICT – studia podyplomowe”

Rok akademicki 2010/2011

Nazwa przedmiotu	Grafika
Kod przedmiotu	DIR

1. Opis

Nazwa kierunku	Zaawansowane multimedia	Kod kierunku	ZM
Jednostka prowadząca	Wydział Informatyki, Warszawa		
Prowadzący przedmiot	mgr inż. Marcin Wichrowski		
Semestr studiów	Drugi		
Język wykładowy	Polski		
Plan godzinowy	Wykłady	0	
	Laboratoria	4	
Warunki zaliczenia	Zaliczenie		



2. Wymogi

Założenia i cele	<p>Celem przedmiotu jest zapoznanie z podstawami pracy w programie Adobe Director. Program laboratorium obejmuje proces przygotowania prostej aplikacji / prezentacji multimedialnej. Zajęcia rozpoczynają się od przedstawienia przykładowych projektów, które powstały w aplikacji Adobe Director i porównania go z aplikacją Adobe Flash. Następnie omówione są zasady importowania / tworzenia zasobów potrzebnych do przygotowania prezentacji oraz metody pracy z nimi na scenie i listwie czasu. Kolejne zagadnienia to animowanie elementów oraz wykorzystanie wbudowanych behawiorów i skryptów języka Lingo pozwalających dodać nawigację oraz inne interakcje do prezentacji. Zajęcia kończą się publikacją interaktywnego projektu w formie aplikacji projektora i prezentacji internetowej.</p>
Treści programowe	<ol style="list-style-type: none">1. Wprowadzenie do programu Adobe Director<ul style="list-style-type: none">· Przykłady zastosowań aplikacji Adobe Director· Zapoznanie z interfejsem aplikacji· Przegląd dostępnych narzędzi i wbudowanych edytorów· Tworzenie nowego projektu i ustawienia prezentacji 2. Gromadzenie zasobów<ul style="list-style-type: none">· Importowanie zasobów audio/wideo, graficznych i tekstowych· Organizacja zawartości w bibliotece Cast· Tworzenie własnych zasobów we wbudowanych edytorach· Wykorzystanie animacji Flash 3. Praca z listwą czasu i sceną<ul style="list-style-type: none">· Korzystanie z kanałów i klatek· Rozmieszczanie obiektów na scenie i listwie czasu· Zmiana właściwości obiektów Sprite· Tryby wyświetlania obiektów Sprite· Praca z kanałem alfa 4. Animowanie obiektów<ul style="list-style-type: none">· Klatki kluczowe· Sekwencjonowanie· Nagrywanie krokowe i automatyczne· Pętle filmowe· Panel Control· Tempo prezentacji· Przejścia między scenami 5. Użycie behawiorów i skrypty Lingo<ul style="list-style-type: none">· Przegląd biblioteki behawiorów· Przypisywanie behawiorów do obiektów· Dodawanie nawigacji i innych interakcji za pomocą behawiorów· Podstawy składni języka Lingo· Zmienne, właściwości obiektów, obsługa zdarzeń· Dodawanie nawigacji i innych interakcji za pomocą skryptów



	<p>6. Publikacja i dystrybucja projektów</p> <ul style="list-style-type: none">· Tworzenie projektorów dla Windows i Mac OS· Tworzenie prezentacji internetowych Shockwave· Korzystanie z xtras
Wykaz literatury	<p>Literatura podstawowa:</p> <p>Andre Persidsky, Mark Schaeffer, Director MX. Szybki start, Helion, 2004</p> <p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>Brian Underdahl, John R. Nyquist and Robert Martin , Macromedia Director MX 2004 Bible, Wiley Publishing Inc. 2004</p>
Kontakt do prowadzącego przedmiot	e-mail: mati@pjawst.edu.pl
Kontakt do Koordynatora merytorycznego kierunku	Prof. PJWSTK, dr hab. Krzysztof Marasek, e-mail: kmarasek@pjawst.edu.pl