

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G35-II-3
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Mikulski Michał, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Podstawowa znajomość cyfrowej edycji zdjęć.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	"Ekspresja filmowa- wizualizacja ścieżki muzycznej" Problematyka formy kadru: • Ramy zewnętrzne i kompozycja kadru. • Kamera, pozycje kamery, ruchy kamery. • Podstawowe zasady montażu - ciągłość, płynność, rytm. • Montaż cyfrowy nieliniowy zaprojektowany jako wizualizacja dźwięku. • Montaż miękki, montaż twardy, montaż równoległy, montaż przyspieszony.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna
Warunki zaliczenia:	Praca zapisana w pliku wideo z dźwiękiem.
Literatura:	1. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013 2. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013
Modułowe efekty kształcenia:	02W zna zasady aranżacji i wykorzystania technik audio-wizualnych w obrębie multimedialnego projektu 05U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się multimedialnymi środkami ekspresji twórczej 07U potrafi stosować cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu wykorzystując je do własnych projektów multimedialnych 08U posiada umiejętności w zakresie animacji bitmapowej oraz wektorowej oraz liniowego montażu obrazu i dźwięku 09U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie multimedialnych 10K zna i stosuje zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego