

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G12-I-1
Przedmiot:	Multimedia i animacja komputerowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	I/1
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 30,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość oprogramowania Adobe Photoshop, Adobe Premiere.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Główne założenia związane z budową animacji filmowej. 1. Kadr (rodzaje kadru) 2. Ujęcie· Ujęcia podstawowe· Przebitki i przerywniki· Zmiana planów w obrębie ujęcia· Łączenie cięciami· Łączenie przenikaniem · Problem kontynuacji ruchów 3. Scena · Przejścia pomiędzy scenami 4. Sekwencja· łączenie sekwencji 5. Punkty kulminacyjne 6. Zdjęcia filmowe · Pozycje kamery · Plany i kontrplany, zewnętrzne i wewnętrzne i ich kombinacja.
Forma oceniania:	• obecność na zajęciach • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie obejmuje ocenę realizacji wideo wykonanej na podstawie własnej koncepcji z użyciem kamery jako środka rejestrującego.
Literatura:	1. Adobe After Effects CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013 2. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013 3. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo: Helion 2013
Dodatkowe informacje:	kontakt: mimikulski@gmail.com
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki multimedialnej obejmującą znajomość edycji obrazu i dźwięku, graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik przetwarzania zapisu cyfrowego 02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów multimedialnych (scenariusz, scenopis, film, wideo, animacja komputerowa, etc.) 03U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo 04U w pracy twórczej wykorzystuje techniki cyfrowej rejestracji obrazu swobodnie poruszając się w obrębie grafiki multimedialnej 05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji komputerowej, nieustannie poszerzając kwalifikacje zawodowe artysty grafika