

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M22-III-6
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	III/6
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:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość aplikacji graficznych z pakietu Adobe.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Wprowadzenie do zasad tworzenia animacji komputerowej przy użyciu programu Adobe After Effects. Animacja obiektów w kadrze i synchronizacja ruchu wewnątrz kadru z dźwiękiem. Opanowanie tworzenia klatek kluczowych, masek wektorowych i montaż wielowarstwowych kompozycji w projekcie dla uzyskania efektu spójnej animacji dla warstwy audio i wideo.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie obejmuje stworzenie i zapisanie w odpowiednim pliku wideo animacji typograficznej zsynchronizowanej do tekstu utworu muzycznego, oddając jego walory artystyczne.
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, zna zagadnienia warsztatowe multimedialnych technik kreacji obrazu 02U posiada umiejętność realizacji multimedialnych projektów (animacja, montaż filmowy) 03U potrafi wykorzystywać multimedialne techniki kreacji obrazu w procesie projektowania i realizacji prac malarskich 04U posługuje się warsztatem komputerowym w pracy twórczej