Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-II-3
Przedmiot:	**Multimedia**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
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 (łączna 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 oprogramowania Adobe Photoshop.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • korekta prac • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Na zajęciach zostają wprowadzone podstawy warsztatu filmowego - podstawowe pojęcia i terminy: 1. Plany filmowe i ujęcia · Problematyka formy kadru · ramy zewnętrzne · kompozycja kadru 2. Kamera · Pozycje kamery · Ruchy kamery 3. Montaż w programie Adobe Premiere · Podstawowe zasady montażu - ciągłość, płynność, rytm · Montaż zaprojektowany na przezroczystości · Montaż poziomy · Montaż pionowy · Montaż równoległy
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Student ma za zadanie zrealizować ćwiczenie - formę realizacji wideo opartej na zagnieżdżeniu czterech sekwencji filmowych w głównej kompozycji wideo, zapisanej w podanym formacie pliku.
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 obsługę specjalistycznych programów komputerowych 02W zna zasady aranżacji i wykorzystania technik audio-wizualnych w obrębie multimedialnego projektu 03W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów w zakresie grafiki multimedialnej pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie grafika (motion graphics, animator, etc.) 04U potrafi realizować własne, zaawansowane projekty audio-wizualne (montaż, animacja, interakcja, modelowanie 3D, udzwiękowienie) na gruncie technik multimedialnych umiejętnie posługując się nowoczesnymi narzędziami komputerowymi 05U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się multimedialnymi środkami ekspresji twórczej 06U potrafi tworzyć projekty multimedialne i zaawansowane animacji oparte na złożonym montażu obrazu i dźwięku 07U jest przygotowany do realizacji zadań zawodowych jako profesjonalny artysta w zakresie grafiki multimedialnej i ukończonej specjalności, na polu indywidualnej twórczości artystycznej oraz w ramach pracy jako grafik komputerowy w agencjach reklamowych, agencjach interaktywnych, agencjach multimedialnych, agencjach e-marketingowych, wytwórniach filmowych 08U potrafi stosować cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu wykorzystując je do własnych projektów multimedialnych 09U posiada umiejętności w zakresie animacji bitmapowej oraz wektorowej oraz liniowego montażu obrazu i dźwięku 10U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe, nieustannie podnosząc kwalifikacje zawodowe artysty grafika 11K zna i stosuje zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego