

Adobe Photoshop 101

<https://classroom.google.com/u/1/c/NTgxMzA3NjcwNDda>

Obiectiv

Cursul urmărește prezentarea notiunilor de baza ale editării foto folosind programul Adobe Photoshop. Pleacă de la înțelegerea proprietăților de baza a unei imagini de tip raster, rezoluție, compresie, etc. urmărind să încurajeze latura experimentală a editării foto, încurajând abordarea temelor de seminar folosind problemele și rezolvarile fiecărui student de la orele de atelier. De exemplu documentarea foto și realizarea de schițe digitale.

Cerinte

Obligatoriu este ca fiecare student să aibă la el un stick de memorie pentru a salva ceea ce lucrează. Opțional fiecare poate veni cu laptopul personal și/sau cu tableta grafică.

Implementare

Cursul se desfășoară pe durata unui semestru cu câte două ore de curs pe săptămână și două ore de seminar. Lucrul independent este absolut necesar. La fiecare curs se prezintă notiunile, unelele, opțiunile și se exemplifică folosirea acestora. Fiecare student are ocazia la seminar de a începe temele care să urmărească însușirea notiunilor respective.

Pentru comunicare se va folosi platforma google classroom, platforma ce oferă unelte speciale pentru online learning și care pot fi folosite complementar lucrului în sală de curs. Online urmează a fi postate: suportul de curs (sub forma de text și/sau video) și linkuri utile. Notarea se face astfel: 25% prezențele, 30% temele de seminar (assignments in google classroom), 20% implicarea studentului la fiecare curs (implicarea online), 25% un test la finalul fiecărui semestru.

Desfasurare

1. Introducerea (prezentarea programului și a metodei cursului, temelor și a examenului); 2. Imaginea photoshop (rezoluție, culoare, compresii, etc). *Seminar:* schimbarea unor fotografii în CMYK și salvarea acestora, schimbarea lor la rezoluție de web, rgb, icc: sRGB; 3. Selectii (generalități, crop, marquee, lasso, wand, slice). *Seminar:* Recompunerea unor imagini cu ajutorul selectiilor; 4. Pensule (stroke și fill, brush, history brush, gradient, clone stamp, etc). *Seminar:* Realizarea unui desen folosind pensule și selectii; 5. Vectoriale (paths, pen, rectangle, type). *Seminar:* Realizarea unui desen vectorial după o fotografie; 6. Curs: Alte unelte (Eyedropper, hand, notes, rules, tool presets, etc). *Seminar:* Realizarea unui swatch, salvarea gradientilor, realizarea unui pattern, etc.; 7. Adjustments (submeniul adjustments – complet). *Seminar:* Ajustări ale unor fotografii în funcție de culorile originale; 8. Layers (generalități, submeniul layer, blending, styles, etc). *Seminar:* Realizarea unui afiș (două sau mai multe fotografii compuse alături de un text); 9. Canale (c. de culoare, c. alpha, etc), alte ferestre (navigator, histogram, etc). *Seminar:* Ajustări și recompuneri folosind canale; 10. Filtre (submeniul filtre – partial), Automatizări; 11. Curs: Camera Raw și Adobe LightRoom (raw workflow). *Seminar:* Ajustarea unei serii de imagini raw și salvarea acestora. 12. *Examen de semestru.*

*în funcție de calendarul anului universitar

Înțelegerea noțiunilor de bază ale editării video

<https://classroom.google.com/u/1/c/NTcxMzA3NTk1NDIa>

Obiectiv

Cursul urmărește prezentarea notiunilor de baza ale editării video. Pleacă de la înțelegerea proprietăților de baza a unui video, frame-uri pe secundă, rezoluție, codec, audio, etc. Cursul urmărește să încurajeze latura experimentală a editării video încurajând rezolvarea temelor și a filmului final folosind problemele și rezolvarile fiecărui student de la orele de atelier. De exemplu realizarea fotografiilor etapelor de lucru a unui studiu desen pentru ca acestea sa fie montate intr-un video.

Software

Laboratorul este dotat cu stații de lucru care au instalate ultimile doua versiuni ale programului Final Cut Pro. Prin urmare tutorialele online si prezentările folosesc software-ul Final Cut Pro. Dar în timpul prezentarilor este evidentiat caracterul programelor de editare video, ceea ce le duce la regasirea metodelor, comenzilor, opțiunilor în majoritatea programelor de editare video. Pe langa editarea video se încurajează experimentarea cu orice alt fel de program, animatii desenate pe hârtie sau computer, frame by frame puppet animation, cut-out animation, etc.

Cunoștințe preliminare recomandate

Noțiuni de baza ale programului Photoshop (rezoluție, culoare, layers, etc)

Alte cerinte

Obligativ este ca fiecare student să aibă la el un stick de memorie pentru a salva ceea ce lucrează în timpul cursului.

Opțional fiecare poate veni cu laptopul personal și/sau cu tableta grafica.

Implementare

Cursul se desfășoară pe durata unui semestru cu cate doua ore pe saptamana. La fiecare curs se prezinta notiunile, se exemplifica folosirea acestora și fiecare student începe sau continua o scena care sa urmareasca insusirea notiunilor respective. Se urmărește definirea comenzilor și a etapelor de lucru dar în special încurajarea descoperirii experimentale a programului prin proiectele personale. Lucrul în afara orelor de curs este necesar pentru continuarea proiectelor personale.

Pentru comunicare se va folosi platforma google classroom, platforma ce ofera unelte speciale pentru online learning și care pot fi folosite complementar lucrului în sală de curs. Online urmează a fi postate: suportul de curs (sub forma de text și/sau video) și linkuri utile. Notarea se face astfel: 25% prezentele, 30% teme de seminar (assignments in google classroom), 20% implicarea studentului la fiecare curs (implicarea online), 25% un test la finalul fiecărui semestru.

Desfasurare

1. Introducerea, interfața programului și workflow; 2. Frame-uri pe secundă, rezoluție, codec-uri; 3. Timeline și canvas; 4. Managementul de proiect video; 6. Video experimental (Bill Viola); 5. Pixelation (folosirea de obiecte și personaje dar nu filmate ci fotografiate în timp, Jan Švankmajer); 6. Cut-out animation (Terry Gilliam); 7. Puppet animation (Tim Burton); 8. Animatie desenate pe suport fizic (); 9. Animatie desenate în programe computerizate (); 10. Motion Graphics (Typography, Animated Logos); 11. Animație 3d (Pixar); 12. Examen de semestru.

*în funcție de calendarul anului universitar

Înțelegerea notiunilor de bază ale programelor 3D <https://classroom.google.com/u/1/c/NTcxMzA3NTk0NjNa>

Obiectiv

Introducerea notiunilor de baza ale creației ce foloseste programele 3D. Asimilarea celor mai importante arii ale programului Maya: modelare, animație, texturare, lumini, camera, particule, randare. Aceste concepte sunt explicate si demonstrate folosind programul astfel încât studenții sa inteleaga prin simpla urmărire iar participând la activitățile din timpul cursului cat și în afara acestuia sa isi insuseasca toate aspectele relevante ale generării computerizate de imagine (CGI).

Software

Maya educational poate fi descarcat si instalat gratuit (varianta educațională are imaginea randata cu watermark).

Cunoștințe preliminare recomandate

Noțiuni de baza ale programului Photoshop (rezoluție, culoare, layers, etc)

Noțiuni de baza pentru editare video (frame, in and out, rendering).

Alte cerinte

Obligatoriu este ca fiecare student să aibă la el un stick de memorie pentru a salva ceea ce lucrează în timpul cursului.

Opțional fiecare poate veni cu laptopul personal si/sau cu tableta grafica.

Implementare

Cursul se desfășoară pe durata unui an școlar cu cate doua ore pe saptamana. La fiecare curs se prezinta notiunile, se exemplifica folosirea acestora si fiecare student începe sau continua o scena care sa urmareasca insusirea notiunilor respective. Se urmărește definirea comenzilor și a etapelor de lucru dar în special încurajarea descoperirii experimentale a programului prin proiectele personale. Lucrul in afara orelor de curs este necesar pentru continuarea proiectelor personale ce vor fi prezentate de fiecare student în fața colegilor la intervale fixe (similar unui workshop).

Pentru comunicare se va folosi platforma google classroom, platforma ce ofera unelte speciale pentru online learning si care pot fi folosite complementar lucrului în sala de curs. Online urmează a fi postate: suportul de curs (sub forma de text și/sau video) si linkuri utile.

Notarea de la sfarsitul fiecarui semestru se face astfel: 25% prezentele, 30 % temele saptamanale, 20 % implicarea studentului la fiecare curs, 25% un test la finalul fiecarui semestru.

Desfasurare

1. Introducerea, interfața programului; 2. Introducere in modelare; 3. Introducere in materiale, lumini si randare; 4. Workshop; 5. Modelarea poligonala; 6. Modelare curbe; 7. Modelare după imagini de referinta; 8. Workshop; 9. Maya Artisan: Sculpt si Pensule; 10. Materiale si texturi; 11. Texturi complexe si UV mapping; 12. Workshop; 13. *Examen de semestru*; 14. Lumini si camere; 15. Animație de obiect solid; 16. Biofrost (particule, fluide); 17. Workshop; 18. Animatie de caracter (rigging); 19. Rendering Maya si Arnold; 20. Integrarea cu alte programe sau in proiecte complexe; 21. Workshop; 22. Proiect (obligatorie folosirea programului intr-un proiect personal ce se incadreaza in studiile de la atelierul de specialitate); 23. Proiect; 24. *Examen de semetru*.

*in functie de calendarul anului universitar