

Szkolimy zawodowo w Powiecie oleskim  
Umowa nr RPOP.09.02.01-16-0004/17-00 z dnia 13 września 2018 r.

### KURS TCPG – GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

#### 1. Opis przedmiotu zamówienia:

- 1) Przeprowadzenie kursu dla uczniów zgodnie z programem opisanym w ust. 4;
- 2) Ilość uczniów: 10;
- 3) Liczba godzin: 40 godzin (1 godzina = 45 minut zajęć oraz 15 minut przerwy);
- 4) Miejsce prowadzenia kursów: Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych w Praszce, ul. Sportowa 8, 46-320 Praszka. Zamawiający nieodpłatnie użycza sale lekcyjne wraz z dostępem do zasobów sprzętowych.
- 5) Zajęcia odbywają się od poniedziałku do soboty, również popołudniami, w jednym dniu szkoleniowym maksymalnie 8 godzin zajęć;
- 6) Szczegółowy harmonogram kursu opracuje Wykonawca w porozumieniu z Zamawiającym przed rozpoczęciem kursu, wg wzoru stanowiącego załącznik do umowy.

#### 2. Termin realizacji zamówienia:

18 marca – 31 maja 2019 roku

#### 3. Wymagania odnośnie Wykonawcy:

Wykonawca ma obowiązek zapewnić:

- 1) wykwalifikowanego szkoleniowca,
- 2) prowadzenie dziennik zajęć wg wzoru stanowiącego załącznik do umowy,
- 3) materiały merytoryczne w postaci skryptów – do zajęć teoretycznych,
- 4) kurs kończy się egzaminem, oraz sporządzeniem protokołu wg wzoru do umowy,
- 5) Zaświadczenie dla uczestników na podstawie § 18 ust. 2 rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 18 sierpnia 2017 roku w sprawie kształcenia ustawicznego w formach pozaszkolnych (Dz. U. poz. 1632). (wzór w załączniku do umowy),
- ~~6) certyfikat potwierdzający realizację zajęć honorowany przez firmę Adobe,~~
- 7) inne zaświadczenie/certyfikat wystawiane w instytucji szkoleniowej Wykonawcy lub wymagane przepisami prawa (jeśli dotyczy),
- 8) Wykonawca przekaże oryginały i kserokopie ww. zaświadczeń/certyfikatów Zamawiającemu po zakończeniu kursu,
- 9) koordynatora szkoleń – tj. osobę odpowiedzialną za sprawy organizacyjne i za kontakty bieżące z Zamawiającym

#### 4. Program szkoleń

Lp	Tematyka zajęć: Grafik, operator DTP – Adobe After Effects	Zajęcia teoretyczne	Zajęcia praktyczne
1.	Wprowadzenie do compositingu i cyfrowej obróbki obrazu / podstawowe pojęcia	1	-
2.	Podstawowy workflow After Effects	1	
3.	Pliki źródłowe / warstwy / kompozycje / pre-compose / parenting	1	
4.	Animacja klatek kluczowych		1
5.	Praca z efektami i presetami animacji		2
6.	Maski i kluczowanie		2
7.	Wprowadzenie do przestrzeni 3D / praca z kamerą i światłami	1	
8.	Praca z tekstem w 2D i 3D / twórcze animowanie pojawiania się i znikania tekstu		2
9.	Generacja tła – twórcze wykorzystanie gradientów i fraktali		1
10.	Zaawansowane efekty symulacji zjawisk fizycznych – CC Particle World		1
11.	Time remapping		1
12.	Wprowadzenie do komend skryptów / polecenie Wiggle	1	
13.	Eksport animacji do różnych formatów		1
14.	Integracja After Effects z Premiere i Encore	1	

Szkolimy zawodowo w Powiecie oleskim  
Umowa nr RPOP.09.02.01-16-0004/17-00 z dnia 13 września 2018 r.

15.	Inteligentny pre-compositing i parenting,		1
16.	Pre-rendering,	1	
17.	Planowanie struktury projektu,	1	
18.	Flowchart viewer.	1	
19.	Twórcze wykorzystanie różnych typów interpolacji,		1
20.	Korzystanie z edytora graficznego,		1
21.	Praca ze ścieżkami ruchu,		1
22.	Ręczne prowadzenie ruchu kamery,		1
23.	Narzędzia Wiggle i Smooth,		1
24.	Usprawnianie animacji przy pomocy obiektów Null, Puppet Tool.		1
25.	Kluczowanie green- i blueboxu przy użyciu efektu Keylight		1
26.	Wyglądanie ruchu kamery,		1
27.	Zczytywanie ruchu obiektów w kadrze.		1
28.	Praca z obiektami wektorowymi – grafiką i tekstem, w dwóch i trzech wymiarach.		2
29.	Wprowadzenie do pracy ze skryptami	1	
30.	Identyfikacja i zastosowane najbardziej zasadniczych procesów przetwarzania obrazu.	1	
31.	12 zasad animacji wg Walt'a Disney'a.	1	
32.	Budowanie relacji dynamicznych animacji między obiektami.		1
33.	Vanishing Point.		1
34.	Trygonometria w ruchu i obiekcie		1
35.	Twórcze wykorzystanie zdjęć 2D do tworzenia realistycznych środowisk trójwymiarowych		1
36.	Współczesne zastosowanie klasycznych technik animacji. Zaawansowana automatyzacja i animacja kamery.		1
	Razem	12	28
		40	