

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-IV-7
Przedmiot:	<b>Animacja cyfrowa i eksperymentalne formy filmowe</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/7
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	<b>Plewko Sławomir, dr</b>
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 45,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 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:	Średniozaawansowana wiedza w zakresie komputerowej obróbki obrazu, animacji i montażu cyfrowego, mediów fotograficznych.  Student posiada średniozaawansowane umiejętności z zakresu posługiwania się programami: Adobe Illustrator, Adobe AfterEffects, Toon Boom Harmony.  Student posiada średniozaawansowane umiejętności z obszaru cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu oraz dźwięku.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• autoekspresja twórcza</li> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• dyskusja dydaktyczna</li> <li>• konsultacje</li> <li>• korekta prac</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	"Animacja Ciało - wideoprojektacja" (przygotowanie animacji pod mapowanie na modelu).
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)</li> <li>• realizacja projektu</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Procentowy udział w ocenie końcowej: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 25% – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze</li> <li>▪ 75% – realizacja semestralnego tematu.</li> </ul>
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. The official training workbook from Adobe Systems, Inc., Adobe After Effects 6.0. Oficjalny podręcznik, Helion 2004</li> <li>2. Mike Wellins, Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014</li> <li>3. J. Beck, Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa, 2006</li> <li>4. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013</li> <li>5. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu wideo Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009</li> <li>6. A.Phillips, Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom, CRC Press, 2014</li> </ol>
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w zakresie animacji cyfrowej obejmującą znajomość edycji obrazu i dźwięku, graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik przetwarzania zapisu cyfrowego</p> <p>02W zna techniki animacji cyfrowej</p> <p>03W identyfikuje figury stylistyczne i elementy morfologii realizacji artystycznej opartej na linii czasu</p> <p>06U umie stworzyć koncept pracy z zakresu animacji cyfrowej</p> <p>07U umie montować film i wprowadzać efekty specjalne</p> <p>08U postępuje zgodnie z normami technologii cyfrowego dźwięko-obrazu</p> <p>09U posiada umiejętność tworzenia i wyrażania własnych koncepcji artystycznych</p> <p>10U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje</p>