

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-III-5
Przedmiot:	<b>Animacja cyfrowa i eksperymentalne formy filmowe</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	III/5
Liczba godzin:	60,0
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):	<p>0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji</p> <p>60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych</p> <p>0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych</p> <p>0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów</p> <p>0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu</p>
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	<p>Podstawowa wiedza w zakresie komputerowej obróbki obrazu, animacji i montażu cyfrowego, mediów fotograficznych.</p> <p>Student posiada podstawowe umiejętności z zakresu posługiwania się programami Aobe Illustrator (rysunek wektorowy, modyfikacja ścieżki, przekształcanie obiektów, informacje o kolorze, praca z efektami)</p>
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• korekta prac</li> <li>• pokaz</li> <li>• wykład problemowy</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	<p>Animacja komputerowa - przygotowanie do tworzenia projektu w programie Adobe After Effects.</p> <p>Kompozycje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ustawienia kompozycji, wybór rozdzielczości, specyfikacja trybów edycji materiału wideo</li> <li>• Powielanie i modyfikowanie kompozycji</li> <li>• Ogólne skróty klawiszowe</li> </ul> <p>Warstwy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzenie kompozycji i rozmieszczanie warstw</li> <li>• Praca z zaimportowanymi warstwami</li> <li>• Kluczowanie ścieżki ruchu</li> <li>• Dodawanie warstwy tekstowej</li> <li>• Animowanie warstw prekomponowanych</li> </ul> <p>Dodawanie przezroczystości:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maski ścieżek oraz maski ruchome</li> <li>• Tworzenie maski Béziera</li> <li>• Kanał Alpha w przezroczystości</li> </ul> <p>Efekty:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dodawanie efektów, zmienianie właściwości i sterowanie nimi</li> <li>• Animowanie kompozycji 3D z wykorzystaniem oświetlenia</li> </ul> <p>Dodawanie ścieżki dźwiękowej, udźwiękowanie animacji. Renderowanie animacji, sposoby kompresji plików.</p>
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>• projekt</li> <li>• realizacja projektu</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Regularne, aktywne uczestnictwo w zajęciach.

<p>Literatura:</p>	<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> </ol>
<p>Modułowe efekty kształcenia:</p>	<p>02W zna techniki animacji cyfrowej  03W identyfikuje figury stylistyczne i elementy morfologii realizacji artystycznej opartej na linii czasu  07U umie montować film i wprowadzać efekty specjalne  08U postępuje zgodnie z normami technologii cyfrowego dźwięko-obrazu  10U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje</p>