

Sylabus przedmiotu

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

<p>Literatura:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. The official training workbook from Adobe Systems, Inc., Adobe After Effects 6.0. Oficjalny podręcznik, Helion 2004 2. Mike Wellins, Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014 3. J. Beck, Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Arkady , Warszawa, 2006 4. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013 5. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu wideo Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009
<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>