

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-III-6
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/6
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	<b>Mikulski Michał, mgr</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 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
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) oraz Adobe AfterEffects (tworzenie projektu, kompozycje, animacje na maskach, dodawanie efektów, udźwiękowanie animacji).
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• korekta prac</li> <li>• pokaz</li> <li>• prelekcja</li> <li>• warsztaty grupowe</li> <li>• wykład problemowy</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Animowana czołówka filmowa. Typografia i znak graficzny – animacja wektorowa w środowisku bitmapowym.</li> <li>2. ToonBoom Harmony – animacja wektorowa 2D animacja poklatkowa oraz animacja cut-out (pędzle, efekty i kompozycja, palety i malowanie, kamera i układ sceny, deformacje, animacja).</li> </ol>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• ocena ciąguła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)</li> <li>• projekt</li> <li>• realizacja projektu</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	<p>Procentowy udział w ocenie końcowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 25% – aktywność na zajęciach, regularne uczestnictwo w przeglądach roboczych</li> <li>• 30% – realizacja semestralnego tematu.</li> <li>• 45% – aktywne uczestnictwo w warsztatach animacji wektorowej.</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>02W zna techniki animacji cyfrowej</p> <p>03W identyfikuje figury stylistyczne i elementy morfologii realizacji artystycznej opartej na linii czasu</p> <p>07U umie montować film i wprowadzać efekty specjalne</p> <p>08U postępuje zgodnie z normami technologii cyfrowego dźwięko-obrazu</p> <p>10U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje</p>