

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-III-6
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/6
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Mikulski Michał, mgr
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"> • ćwiczenia laboratoryjne • korekta prac • pokaz • prelekcja • warsztaty grupowe • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Animowana czołówka filmowa. Typografia i znak graficzny – animacja wektorowa w środowisku bitmapowym. 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).
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciąguła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	<p>Procentowy udział w ocenie końcowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 25% – aktywność na zajęciach, regularne uczestnictwo w przeglądach roboczych • 30% – realizacja semestralnego tematu. • 45% – aktywne uczestnictwo w warsztatach animacji wektorowej.
Literatura:	<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 6. A.Phillips, Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom, CRC Press, 2014
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>