

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-IV-8
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/8
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):	<p>0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji</p> <p>45,0 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>
Wstępne wymagania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zaawansowana wiedza w zakresie komputerowej obróbki obrazu, animacji i montażu cyfrowego, mediów fotograficznych.</li> <li>• Student posiada zaawansowane umiejętności z zakresu posługiwania się programami: Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffects.</li> <li>• Student posiada zaawansowane umiejętności z obszaru cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu oraz dźwięku.</li> </ul>
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• dyskusja dydaktyczna</li> <li>• konsultacje</li> <li>• wykład problemowy</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. „Punkt – Linia – Płaszczyzna”. Cyfrowa animacja Cut-out.</li> <li>2. Technika Track-motion. Śledzenie ruchu za pomocą trackerów.</li> </ol>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• dokumentacja realizacji projektu</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:	<p>Procentowy udział w ocenie końcowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 20% – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze</li> <li>▪ 40% – realizacja semestralnego tematu pierwszego.</li> <li>▪ 40% – realizacja semestralnego tematu drugiego.</li> </ul>
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. D. Arijon, Gramatyka języka filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008</li> <li>2. B. Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Warszawa 2010</li> <li>3. A. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009</li> <li>4. The official training workbook from Adobe Systems, Inc., Adobe After Effects 6.0. Oficjalny podręcznik, Helion 2004</li> <li>5. Mike Wellins, Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014</li> <li>6. J. Beck, Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa, 2006</li> <li>7. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013</li> <li>8. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009</li> <li>9. 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>04W jest zorientowany w specyfice pracy firm zajmujących się postprodukcją filmową</p> <p>05W zna procedury związane z pełnym cyklem powstawania dzieła filmowego</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>
------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------