

## 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: 2012   |
| 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.<br/>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.  |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| 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> </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>  |