

## 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: 2013  |
| Specjalność:  | sztuka mediów cyfrowych  |
| Rok/Semestr:  | III/6  |
| Liczba godzin:  | 60,0   |
| Nauczyciel:   | <b>Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.</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<br>60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych<br>0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych<br>0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów<br>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.<br>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>   |