

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-IV-8
Przedmiot:	Animacja cyfrowa i eksperymentalne formy filmowe
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/8
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.
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 45,0 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:	• Zaawansowana wiedza w zakresie komputerowej obróbki obrazu, animacji i montażu cyfrowego, mediów fotograficznych. • Student posiada zaawansowane umiejętności z zakresu posługiwania się programami: Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffects. • Student posiada zaawansowane umiejętności z obszaru cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu oraz dźwięku.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. „Punkt – Linia – Płaszczyzna”. Cyfrowa animacja Cut-out. 2. Technika Track-motion. Śledzenie ruchu za pomocą trackerów.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Procentowy udział w ocenie końcowej: ■ 20% – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze ■ 40% – realizacja semestralnego tematu pierwszego. ■ 40% – realizacja semestralnego tematu drugiego.
Literatura:	1. D. Arijon, Gramatyka języka filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008 2. B. Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Warszawa 2010 3. A. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009 4. The official training workbook from Adobe Systems, Inc., Adobe After Effects 6.0. Oficjalny podręcznik, Helion 2004 5. Mike Wellins, Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014 6. J. Beck, Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa, 2006 7. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013 8. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu video Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009 9. A. Phillips, Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom, CRC Press, 2014
Modułowe efekty kształcenia:	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 02W zna techniki animacji cyfrowej 03W identyfikuje figury stylistyczne i elementy morfologii realizacji artystycznej opartej na linii czasu 04W jest zorientowany w specyfice pracy firm zajmujących się postprodukcją filmową 05W zna procedury związane z pełnym cyklem powstawania dzieła filmowego 06U umie stworzyć koncept pracy z zakresu animacji cyfrowej 07U umie montować film i wprowadzać efekty specjalne 08U postępuje zgodnie z normami technologii cyfrowego dźwięko-obrazu 09U posiada umiejętność tworzenia i wyrażania własnych koncepcji artystycznych 10U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje