

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-III-5
Przedmiot:	Animacja cyfrowa i eksperymentalne formy filmowe
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	III/5
Liczba godzin:	60,0
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 90,0 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
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Podstawowa wiedza w zakresie komputerowej obróbki obrazu, animacji i montażu cyfrowego, mediów fotograficznych.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • film • korekta prac • metoda projektów • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. "Kontrast - faktura, barwa, kompozycja" - zestaw dwóch fotografii 2. "Portret. Od czerni do bieli" - zestaw dwóch fotografii 3. "Fotoingerencja - obraz, manipulacja w obrazie" 4. "Zwykła czynność" - wideo realizacja 5. "Dekonstrukcja plakatu" - animacja komputerowa 6. "Kinetic typography" - animacja do utworu muzycznego 7. "Postać w ruchu - kluczowanie" - technika greenscreen
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Regularne, aktywne uczestnictwo w zajęciach. Po każdym z ćwiczeń następują oceny częściowe, które stanowią wynikową oceny końcowej.
Literatura:	1. J. Beck, Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa, 2006 2. P. Zawojski, Elektroniczne obrazy – Między sztuką i technologią, Wydawnictwo Szumacher 2000 3. D. Wieprzkowicz, Photoshop CC. Wszystko, co musisz wiedzieć o Photoshopie CC, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014 4. B. Brown, Światło w filmie, Filmowe Wydawnictwo, Warszawa, 200 5. K. Reisz, G. Millar, T. Dickinson, Technika montażu filmowego, Filmowe Wydawnictwo, Warszawa, 2014 6. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Helion 2013 7. B. Danowski, Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2007. 8. A. Beach, Kompresja dźwięku i obrazu wideo Real World, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2009 9. B. Bartczak, Adobe Premiere Pro. Kurs video. Poziom pierwszy. Najważniejsze techniki montażu video, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2014
Modułowe efekty kształcenia:	03U potrafi w sposób świadomy i kreatywny posługiwać się nowoczesnym warsztatem graficznym (komputer, urządzenia peryferyjne oraz odpowiednie oprogramowanie) 04U umie realizować projekty artystyczne z zakresu grafiki cyfrowej oraz animacji i multimediów oparte na montażu obrazu i dźwięku, dobierając odpowiednie narzędzia, techniki i technologie. 07K jest świadomy zakresu możliwości jak wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media i umie zastosować je w obszarze multimedialnej kreacji artystycznej. 08K jest przygotowany do samodzielnej realizacji projektów artystycznych w zakresie grafiki cyfrowej i projektów multimedialnych.