

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G55c-IV-7
Przedmiot:	Animacja cyfrowa i eksperymentalne formy filmowe
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/7
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, 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:	Znajomość programów Adobe Photoshop, After Effects i Premiere w stopniu średniozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia produkcyjne • film • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Udźwiękowany, skończony film animowany na dowolny temat.
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurs tworzenia storyboardów, Giuseppe Cristiano, Wydawnictwo ABE Dom, 2008. 2. The animator's Reference Book, Pardew Wolfley, 2005. 3. Jiri Trnka, L.H. Augustin, 2002. 4. Jan Lenica labirynt, Ewa Czerwiakowska, Tomasz Kujawski, 2002. 5. Animation Unlimited Innovative short Films Since 1940, Liz Faber, Helen Walters, 2004. 6. Animation now!, Ed. Julius Wiedemann 2004. 7. Le dessin sans peine, Burne Hogarth, 2001. 8. Anatomia dla artysty, Jenő Barcsay, 1988. 9. Anatomia zwierząt dla artystów, Gottfried Bammes, 1995. 10. The Art. Of Porco Rosso, Hayao Miyazaki, 2005. 11. Timing for Animation, Harold Whitaker, 2007. 12. Videographics, Hugh Skinner, 1994. 13. Storyboard ruch w sztuce filmowej, Mark Simon, Wydawnictwo: Wojciech Marzec, 2010. 14. Secrets of Digital Animation, Steven Withrow, Wydawnictwo: RotoVision 2009.
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	<p>01W - na podstawie jakości filmu i poprawności jego wykonania.</p> <p>02W - widoczne na podstawie błędów popełnionych przy powstaniu filmu.</p> <p>03U - ocena dojrzałości tematycznej filmu.</p> <p>04U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu.</p> <p>05U - na podstawie proponowanych scenariuszy.</p>