

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47p-III-6
Przedmiot:	<b>Animacja cyfrowa</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/6
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	<b>Polak Joanna, dr hab.</b>
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 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:	<b>Znajomość oprogramowania do montażu i animacji w stopniu zaawansowanym.</b>
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• ćwiczenia produkcyjne</li> <li>• film</li> <li>• konsultacje</li> <li>• korekta prac</li> <li>• objaśnienie lub wyjaśnienie</li> <li>• opis</li> <li>• opowiadanie</li> <li>• pokaz</li> <li>• prelekcja</li> <li>• warsztaty grupowe</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• wykład problemowy</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	Dźwięk i zaawansowany montaż w filmie animowanym, storyboard, animacja 2D.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• dokumentacja realizacji projektu</li> <li>• inne</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)</li> <li>• praca semestralna</li> <li>• realizacja projektu</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany i idźwiękowany film animowany uwzględniający dźwięk z licencjonowanego źródła.
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurs tworzenia storyboardów, Giuseppe Cristiano, Wydawnictwo ABE Dom, 2008.</li> <li>2. The animator's Reference Book, Pardeew Wolfley, 2005.</li> <li>3. Jiri Trnka, L.H.Augustin,2002.</li> <li>4. Jan Lenica labirynt, Ewa Czerwiakowska, Tomasz Kujawski, 2002.</li> <li>5. Animation Unlimited Innovative short Films Sience 1940, Liz Faber, Helen Walters, 2004.</li> <li>6. Animation now!, Ed. Julius Wiedemann 2004.</li> <li>7. Le dessin sans peine, Burne Hogarth, 2001.</li> <li>8. Anatomia dla artysty, Jenó Barcsay, 1988.</li> <li>9. Anatomia zwierząt dla artystów, Gottfried Bammes, 1995.</li> <li>10. The Art. Of Porco Rosso, Hayao Miyazaki, 2005.</li> <li>11. Timing for Animation, Harold Whitaker, 2007.</li> <li>12. Videographics, Hugh Skinner, 1994.</li> <li>13. Storyboard ruch w sztuce filmowej, Mark Simon, Wydawnictwo: Wojciech Marzec, 2010.</li> <li>14. Secrets of Digital Animation, Steven Withrow, Wydawnictwo: RotoVision 2009.</li> </ol> <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe After Effects CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion</li> <li>2. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion</li> <li>3. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, , Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion</li> </ol>

<p>Modułowe efekty kształcenia:</p>	<p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki multimedialnej obejmującą znajomość edycji obrazu i dźwięku, graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik przetwarzania zapisu cyfrowego</p> <p>02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów multimedialnych (scenariusz, scenopis, film, wideo, animacja cyfrowa, etc.) w zakresie sztuki mediów cyfrowych niezbędną w pracy zawodowej artysty grafika</p> <p>03U posiada rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych</p> <p>04U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo</p> <p>05U w pracy twórczej wykorzystuje techniki cyfrowej rejestracji obrazu spoza swojej specjalności swobodnie poruszając się w obrębie grafiki multimedialnej</p> <p>06U posiada zaawansowane umiejętności stosowania tradycyjnych oraz cyfrowych technik rejestracji i przetwarzania obrazu</p> <p>07U jest przygotowany do realizacji zadań zawodowych artysty grafika, profesjonalnego twórcy w zakresie multimedii, na polu indywidualnej twórczości artystycznej oraz w ramach pracy w agencjach reklamowych, studiach projektowych, studiach telewizyjnych, wytwórniach filmowych</p> <p>08U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje zawodowe</p>
<p>Metody weryfikacji efektów kształcenia:</p>	<p>Zaliczenie filmu na ocenę. Jeżeli film jest niepoprawnie wykonany technicznie lub treściowo student nie może zaliczyć przedmiotu.</p>