

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47p-III-5
Przedmiot:	Animacja cyfrowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/5
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab.
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:	Znajomość programów: Adobe Photoshop, Premiere, After Effects w stopniu średniozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia laboratoryjne • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • praca semestralna • przegląd prac • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany film animowany.
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurs tworzenia storyboardów, Giuseppe Cristiano, Wydawnictwo ABE Dom, 2008. 2. The animator's Reference Book, Pardeew 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.
Modułowe efekty kształcenia:	<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>