

Sylabus przedmiotu

Przedmiot:	Techniki animacyjne	
Kierunek:	Informatyka, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013	
Specjalność:	grafika komputerowa	
Rok/Semestr:	I/2	
Liczba godzin:	60,0	
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab.	
Forma zajęć:	laboratorium	
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę	
Wstępne wymagania:	Biegła obsługa komputera.	
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • prelekcja • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • z użyciem komputera	
Zakres tematów:	Podstaw programu Adobe After Effects i Adobe Premiere w montażu komputerowym i animacji 2D i 2,5D. Podstawowe techniki animacyjne.	
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne	
Warunki zaliczenia:	Wykonanie pracy zbiorowej uwzględniającej konieczność pracy w grupie, znajomość technik animacyjnych i podstaw programu Adobe After Effects i Adobe Premiere.	
Literatura:	1. Kurs tworzenia storyboardów, Giuseppe Cristiano, Wydawnictwo ABE Dom, 2008. 2. Animation now!, Ed. Julius Wiedemann 2004. 3. Adobe After Effects CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion 4. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion 5. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, , Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion	
Modułowe efekty kształcenia:	01	potrafi zastosować narzędzia informatyczne w różnych dziedzinach nauki
	02	ma rozszerzoną wiedzę w wybranych dziedzinach informatyki
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	Film animowany wykonany i zmontowany poprawnie.	