

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47w-III-6
Przedmiot:	<b>Animacja cyfrowa</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika warsztatowa
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:	Znajomość programów: Adobe Photoshop, Premiere, After Effects w stopniu zaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• dyskusja dydaktyczna</li> <li>• film</li> <li>• klasyczna metoda problemowa</li> <li>• konsultacje</li> <li>• objaśnienie lub wyjaśnienie</li> <li>• warsztaty grupowe</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa przeznaczona na konkurs.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• inne</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• ocena ciąguła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)</li> <li>• portfolio</li> <li>• praca semestralna</li> <li>• przegląd prac</li> <li>• zaliczenie praktyczne</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany film animowany.
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, Pardew 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 Since 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, Jenő 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</li> </ol>
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 wiedzę o realizacji projektów multimedialnych niezbędną w pracy zawodowej artysty grafika</p> <p>03U w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo</p> <p>04U potrafi wykonać zadania z zakresu animacji wykorzystując tradycyjne oraz cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu</p> <p>05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje</p>

<p>Metody weryfikacji efektów 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 wiedzę o realizacji projektów multimedialnych niezbędną w pracy zawodowej artysty grafika</p> <p>03U w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo</p> <p>04U potrafi wykonać zadania z zakresu animacji wykorzystując tradycyjne oraz cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu</p> <p>05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje</p> <p>Sposób weryfikacji efektów kształcenia:</p> <p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki multimedialnej obejmującą obsługę specjalistycznych programów komputerowych</p> <p>02W zna zasady aranżacji i wykorzystania technik audio-wizualnych w obrębie multimedialnego projektu</p> <p>03W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów w zakresie grafiki multimedialnej pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie grafika (motion graphics, animator, etc.)</p> <p>04U potrafi realizować własne, zaawansowane projekty audio-wizualne (montaż, animacja, interakcja, modelowanie 3D, udźwiękowanie) na gruncie technik multimedialnych umiejętnie posługując się nowoczesnymi narzędziami komputerowymi</p> <p>05U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się multimedialnymi środkami ekspresji twórczej</p>
--	---