

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47w-III-6
Przedmiot:	Animacja cyfrowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika warsztatowa
Rok/Semestr:	III/6
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 zaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa przeznaczona na konkurs.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciąguła (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, 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
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>
--	---