

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47p-III-6
Przedmiot:	Animacja cyfrowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/6
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Polak Joanna, dr hab. prof. UMCS
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 oprogramowania do montażu i animacji w stopniu zaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia produkcyjne • film • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • opowiadanie • pokaz • prelekcja • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Dźwięk i zaawansowany montaż w filmie animowanym, storyboard, animacja 2D.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany i idźwiękowany film animowany uwzględniający dźwięk z licencjonowanego źródła.
Literatura:	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, Jeno 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, 2010. 14. Secrets of Digital Animation, Steven Withrow, Wydawnictwo: RotoVision 2009. Literatura uzupełniająca: 1. Adobe After Effects CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion 2. Adobe Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion 3. Adobe Photoshop CS6. Oficjalny podręcznik, , Autor: Adobe Creative Team, wydawnictwo: Helion

Modułowe efekty kształcenia:	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 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 03U posiada rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych 04U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo 05U w pracy twórczej wykorzystuje techniki cyfrowej rejestracji obrazu spoza swojej specjalności swobodnie poruszając się w obrębie grafiki multimedialnej 06U posiada zaawansowane umiejętności stosowania tradycyjnych oraz cyfrowych technik rejestracji i przetwarzania obrazu 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 08U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje zawodowe
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	Zaliczenie filmu na ocenę. Jeżeli film jest niepoprawnie wykonany technicznie lub treściowo student nie może zaliczyć przedmiotu.