

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G47p-III-6
Przedmiot:	Animacja cyfrowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
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 programów: Adobe Photoshop, Premiere, After Effects w stopniu zaawansowanym
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • warsztaty grupowe • wykład konwersatoryjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa - 2D i 2,5D.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • praca semestralna • przegląd prac • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany film animowany udźwiękowiony z legalnego 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 Sience 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
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 wiedzę o realizacji projektów multimedialnych niezbędną w pracy zawodowej artysty grafika 03U w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-video 04U potrafi wykonać zadania z zakresu animacji wykorzystując tradycyjne oraz cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu 05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji cyfrowej, nieustannie poszerzając swoje kwalifikacje
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W - na podstawie jakości filmu i poprawności jego wykonania. 02W - widoczne na podstawie błędów popełnionych przy powstaniu filmu. 03U - ocena dojrzałości tematycznej filmu. 04U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu. 05U - na podstawie proponowanych storyboardów.