

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-II-3
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Rok/Semestr:	II/3
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:	Student powinien opanować obsługę podstawowych aplikacji komputerowych w stopniu zaawansowanym i program graficzny Adobe Photoshop w stopniu podstawowym.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia produkcyjne • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • prelekcja • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa, scenariusz, storyboard, dźwięk w filmie.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • portfolio • praca semestralna • projekt • przegląd prac • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Realizacja udźwiękowionego filmu w dowolnej technice animacyjnej obrazujący jeden z 3 tematów do wyboru: 1. Dowolny 2. Teledysk 3. Żywioty
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, 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, 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 obsługę specjalistycznych programów komputerowych 02W zna zasady aranżacji i wykorzystania technik audio-wizualnych w obrębie multimedialnego projektu 03W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji projektów w zakresie grafiki multimedialnej pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie grafika (motion graphics, animator, etc.) 04U potrafi realizować własne, zaawansowane projekty audio-wizualne (montaż, animacja, interakcja, modelowanie 3D, udźwiękowienie) na gruncie technik multimedialnych umiejętnie posługując się nowoczesnymi narzędziami komputerowymi 05U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się multimedialnymi środkami ekspresji twórczej 06U potrafi tworzyć projekty multimedialne i zaawansowane animacji oparte na złożonym montażu obrazu i dźwięku 07U potrafi stosować cyfrowe techniki rejestracji i przetwarzania obrazu wykorzystując je do własnych projektów multimedialnych 08U posiada umiejętności w zakresie animacji bitmapowej oraz wektorowej oraz liniowego montażu obrazu i dźwięku 09U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności w zakresie multimediiów 10K zna i stosuje zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
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 scenariuszy. 06U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu. 07U - na podstawie wykonania filmu, brak efektu kształcenia uwidoczni się brakiem filmu. 08U - na podstawie zaawansowania użycia programu Adobe Premiere. 09U - na podstawie zgłaszanych scenariuszy i storyboardów 10K - Na podstawie napisów końcowych filmu uwzględniających autora muzyki i zastosowaną licencję lub zgodę.