

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G35-II-3
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Letkiewicz Marek, 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
Wstępne wymagania:	Znajomość programów: Adobe Photoshop, Premiere, After Effects w stopniu podstawowym i średniozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa, kreacja multimedialna.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt
Warunki zaliczenia:	Wykonanie filmu animowanego, udźwiękowionego na zadany temat.
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
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zagadnienia warsztatowe multimedialnych technik kreacji obrazu 02U posiada umiejętność realizacji multimedialnych projektów (animacja, montaż filmowy) 03U potrafi wykorzystywać multimedialne techniki kreacji obrazu w procesie projektowania prac malarskich 04U posługuje się warsztatem komputerowym w pracy twórczej
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.