

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G12-I-1
Przedmiot:	Multimedia i animacja komputerowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Rok/Semestr:	I/1
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 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student powinien posiadać umiejętność obsługi komputera i jego podstawowych aplikacji w stopniu zaawansowanym oraz znać program Adobe Photoshop w stopniu podstawowym.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia produkcyjne • dyskusja dydaktyczna • film • pokaz • projekty i prace terenowe • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • wykład konwersatoryjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Film animowany w dowolnej technice obrazujący jeden z 3 wybranych tematów: 1. Dowolny
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • praca semestralna • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie przedmiotu jest połączeniem ocen z frekwencji i zaangażowania na zajęciach oraz ćwiczenia semestralnego oddawanego w postaci filmu animowanego.
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 komputerowa, etc.) 03U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji używanym w cyfrowej edycji audio-wideo 04U w pracy twórczej wykorzystuje techniki cyfrowej rejestracji obrazu swobodnie poruszając się w obrębie grafiki multimedialnej 05U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie grafiki multimedialnej oraz animacji komputerowej, nieustannie poszerzając kwalifikacje zawodowe artysty grafika
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 przez studenta.