

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G37-II-4
Przedmiot:	Multimedia
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	II/4
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 średniozaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • warsztaty grupowe • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Animacja filmowa klasyczna i cyfrowa i kreacja multimedialna.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciąguła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • praca semestralna • projekt • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Poprawnie wykonany film animowany 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, posiada wiedzę dotyczącą realizacji, prezentacji i projektów multimedialnych 02U tworzy projekty i realizacje multimedialne z wykorzystaniem nowoczesnych technik komputerowych 03U posługuje się warsztatem charakterystycznym dla technik multimedialnych (animacja, montaż obrazu) 04U przygotowuje projekty oraz autoprezentacje z wykorzystaniem technologii i technik multimedialnych
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.