

Animation of a graphic image - course description

General information	
Course name	Animation of a graphic image
Course ID	03.1-WA-GrafP-AnimObGr-S19
Faculty	Faculty of Arts
Field of study	Graphic Arts
Education profile	academic
Level of studies	First-cycle studies leading to Bachelor's degree
Beginning semester	winter term 2020/2021

Course information	
Semester	3
ECTS credits to win	2
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	mgr Łukasz Urbanowski

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Class	30	2	-	-	Credit with grade

Aim of the course

Tworzenie iluzji ruchu. Zapoznanie z zasadami animacji i technikami realizacyjnymi. Zapoznanie z obsługą wybranego oprogramowania. Nabycie umiejętności podstawowej edycji ruchomego obrazu. Nabycie umiejętności zarządzania cyfrowymi danymi w projektach własnych. Nabycie umiejętności pracy zdalnej. Utrwalanie wiedzy poprzez realizację zadań praktycznych.

Prerequisites

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Scope

Ożywianie form graficznych. Zasady animacji. Eksperyment. Nauka obsługi oprogramowania w zakresie podstawowym. Nowoczesne techniki realizatorskie.

Teaching methods

Zbiór zadań praktycznych, praca własna, konsultacje. Wykład, projekcja, analiza, pogadanka, dyskusja.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia. Potrafi celowo dobierać materiały, narzędzia, środki wyrazu odpowiednie do charakteru realizacji i swobodnie posługiwać się nimi. Korzystając ze swojej wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocji student tworzy, realizuje własne koncepcje artystyczne oparte o zróżnicowaną stylistykę. Potrafi korzystać ze specjalistycznych programów graficznych, niezbędnych w animacji. Potrafi świadomie łączyć narzędzia, techniki, technologie. Umie analizować dzieła pod kątem zastosowanych technik warsztatowych. Potrafi korzystać z korekt wykładowcy.	K_U01 K_U04 K_U05 K_U08 K_U09 K_U10 K_U13	- a check work - a pass - oral, descriptive, test and other - a preparation of a project - a project - activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an oral response	Class

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Rozumie potrzebę uczenia się. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji z różnych źródeł potrzebnych w procesie twórczym.	K_K01	- a check work - a preparation of a project - activity during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an oral response	Class
Potrafi scharakteryzować środki wyrazu i rozpoznać cechy i właściwości technik, technologii stosowanych w animacji. Posiada wiedzę na temat struktury dzieła wizualnego. Rozumie związki łączące formę i treść dzieła.	K_W02 K_W03 K_W04	- a preparation of a project - activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an oral response	Class

Assignment conditions

Uczestnictwo w zajęciach. Realizacja kompletu zadań praktycznych. Konsultacje.

Recommended reading

1. Lisa Fridsma, Brie Gyncild "Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik", Helion - 2019
2. Paul Wells „*Animacja*”, PWN - 2009
3. Redakcja: Jerry Beck „*Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*”, Arkady - 2006
4. Zasoby internetu.

Further reading

1. Michael Betancourt "The History of Motion Graphics", Wildside Pr - 2013
2. Austin Shaw " Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design", Taylor & Francis Ltd - 2015

Notes

Modified by mgr Łukasz Urbanowski (last modification: 18-04-2020 02:17)

Generated automatically from SylabUZ computer system