

Animacja obrazu graficznego - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Animacja obrazu graficznego
Kod przedmiotu	03.1-WA-GrafP-AnimObGr-S19
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Łukasz Urbanowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

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

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Zakres tematyczny

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

Metody kształcenia

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi scharakteryzować środki wyrazu i rozpoznać cechy i właściwości technik, technologii stosowanych w animacji. Posiada wiedzę na temat struktury dzieła wizualnego oraz jego związku z zawartym w nim komunikatem artystycznym.	K_W02 K_W03 K_W04	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - odpowiedź ustna - przygotowanie projektu	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia. Potrafi celowo dobierać i wykorzystywać materiały, narzędzia, środki wyrazu odpowiednie do charakteru realizacji i swobodnie posługiwać się nimi. W sposób świadomy korzysta ze specjalistycznych programów graficznych, niezbędnych w animacji różnorodnych form graficznych. Umie poruszać się w wielu płaszczyznach graficznych w tym animacji wzajemnie je uzupełniając wg indywidualnych potrzeb. Opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatu animacji umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	• K_U01 • K_U04 • K_U05 • K_U10 • K_U13 • K_U14	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • projekt • przygotowanie projektu • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się. Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do kreatywnej animacji informacje. Potrafi zaprezentować własną realizację graficzną posługując się: specjalistyczną terminologią i technologią adekwatną dla animacji.	• K_K01 • K_K13	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo w zajęciach. Realizacja kompletu zadań praktycznych. Konsultacje.

Literatura podstawowa

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.

Literatura uzupełniająca

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

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Łukasz Urbanowski (ostatnia modyfikacja: 28-04-2021 01:30)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ