

Animowane formy filmowe - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Animowane formy filmowe
Kod przedmiotu	03.4-WA-EASPP-AFF-Ć-S14_pNadGenZS4FD
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
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	5
Typ przedmiotu	obieralny
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	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poszerzanie wiedzy o zasadach animacji i technikach realizacyjnych w tym z metod łączenia technik tradycyjnych i komputerowych. Rozwijanie nabytych umiejętności posługiwania się wybranym oprogramowaniem do animacji 2d, 3d i obróbki dźwięku. Doskonalenie umiejętność edycji ruchomego obrazu oraz zarządzania cyfrowymi danymi w projektach własnych i grupy. Utrwalanie umiejętności pracy zdalnej. Utrwalanie wiedzy poprzez realizację zbioru zadań praktycznych. Rozwijanie umiejętności pozwalającej na zrealizowanie zaliczeniowej końcowo-rocznej formy filmowej na bazie własnego pomysłu w sposób typowy dla profesjonalnej produkcji filmu animowanego, poczynając od prac scenariuszowych.

Wymagania wstępne

Ukończone zajęcia: Wstęp do animacji oraz Animowane Formy Filmowe - semestr III

Zakres tematyczny

Zasady animacji. Badanie natury. Ożywienie plamy, kreski, obiektu, materiałów sypkich, cieczy, papieru, fotografii, światła. Nauka obsługi oprogramowania. Elementy języka filmowego. Podstawy reżyserii, sztuki operatorskiej oraz montażu. Rola efektu dźwiękowego, muzyki w budowaniu wypowiedzi filmowej. Nowoczesne techniki realizatorskie. Prawo autorskie.

Metody kształcenia

Ćwiczenia praktyczne, 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. Wykazuje się znajomością stylów w ramach animacji i związanych z tym tradycjami twórczymi. Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich. Posiada wiedzę w zakresie wybranej specjalności.	W02 W03 W10 W11	- 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
Korzystając ze swojej wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocji student tworzy, realizuje własne koncepcje artystyczne oparte o zróżnicowaną stylistykę. Potrafi celowo dobierać materiały, narzędzia, środki wyrazu odpowiednie do charakteru realizacji i swobodnie posługiwać się nimi. Rozumie związki łączące formę i treść dzieła. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji z różnych dziedzin potrzebnych w procesie twórczym. Umie analizować dzieła pod kątem zastosowanych technik warsztatowych. Potrafi korzystać z korekt wykładowcy. Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych prac, sformułować ocenę wartościującą. Jest przygotowany do współdziałania w grupie. Dzieli się z innymi swoją wiedzą i umiejętnościami.	• U01 • U02 • U03 • U05 • U06 • U07 • U08 • U17	• 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 twórczości i refleksji nad sztuką i kulturą informacje. Potrafi tworzyć koncepcje i realizować niezależne działania artystyczne nawiązujące do aktualnych zdarzeń i zjawisk z otaczającej rzeczywistości w oparciu o wewnętrzną motywację i umiejętność organizacji pracy.	• K01 • K02 • K05 • K06	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • praca kontrolna • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo we wszystkich ćwiczeniach. Realizacja kompletu zadań praktycznych oraz formy filmowej końcowo – semestralnej na podstawie własnego scenariusza. Konsultacje.

Literatura podstawowa

1. Paul Wells „*Animacja*”, PWN 2009
2. Redakcja: Jerry Beck „*Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*”, Arkady 2006
3. Blain Brown, „*Światło w filmie*” Wydawnictwo Wojciech Marzec 2009
4. Lidia Zonn, „*Wokół montażu*”, PWSFTviT 2012
5. Karel Reich „*Technika montażu filmowego*” Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015
6. Witold Szymczyk, „*Inscenizacja filmowa. Podręcznik reżyserii*”, PWSFTviT 2012
7. Joseph Mascelli, „*5 tajemnic warsztatu filmowego*”, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2007
8. Mariusz Frukacz, „*24 klatki na sekunde. Rozmowy o animacji*”, Lokator 2010
9. Zasoby internetu.

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Łukasz Urbanowski (ostatnia modyfikacja: 28-04-2021 01:37)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ