

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 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
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

Zapoznanie z zasadami animacji i technikami realizacyjnymi w tym z metodami łączenia technik tradycyjnych i komputerowych. Zapoznanie z obsługą wybranego oprogramowania do animacji 2d, 3d i obróbki dźwięku - na poziomie podstawowym (pozwalającym rozpocząć samodzielną aktywność twórczą). Nabycie umiejętności podstawowej edycji ruchomego obrazu. Nabycie umiejętności zarządzania cyfrowymi danymi w projektach własnych i grupy. Nabycie umiejętności pracy zdalnej. Utrwalanie wiedzy poprzez realizację zbioru zadań praktycznych. Nabycie przez studenta wszelkich niezbędnych umiejętności pozwalającej na zrealizowanie zaliczeniowej końcowo-semestralnej formy filmowej na bazie własnego pomysłu w sposób typowy dla profesjonalnej produkcji filmu animowanego, poczynając od prac scenariuszowych. Zapoznanie z prawem autorskim.

Wymagania wstępne

Wiedza na poziomie ogólnokształcącym. Podstawowa znajomość obsługi komputera i cyfrowego aparatu fotograficznego. Ukończone zajęcia: Wstęp do animacji.

Zakres tematyczny

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

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
-------------	-----------------	--------------------	-------------

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 źródeł potrzebnych w procesie twórczym. Potrafi świadomie łączyć narzędzia, techniki, technologie. Umie analizować dzieła pod kątem zastosowanych technik warsztatowych. Potrafi korzystać z korekt wykładowcy. Jest przygotowany do współdziałania w grupie. Dzieli się z innymi swoją wiedzą i umiejętnościami.	• U01 • U02 • U03 • U05 • U06 • U07	• 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
Potrafi scharakteryzować środki wyrazu i rozpoznać cechy i właściwości technik, technologii stosowanych w animacji. Posiada wiedzę na temat struktury dzieła wizualnego. Wykazuje się znajomością zagadnień, 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.	• W02 • W03 • W10	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • przygotowanie projektu	• 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. potrafi wykorzystać kreatywność myślenia i twórczą pracę w trakcie rozwiązywania problemów. Kontroluje swoje emocje i zachowanie w trakcie prezentacji dokonań.	• 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 tajemników warsztatu filmowego*”, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2007
8. Mariusz Frukacz, „*24 klatki na sekunde. Rozmowy o animacji*”, Lokator 2010
9. Zasoby internetu.

Literatura uzupełniająca

<link href="moz-extension://113f1658-85be-48ee-b2d9-93cfc803b693/skin/s3gt_tooltip_mini.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style media="print" type="text/css">#s3gt_translate_tooltip_mini { display: none !important; } </style>

Uwagi

