

Ilustracja cyfrowa z elementami animacji - course description

General information	
Course name	Ilustracja cyfrowa z elementami animacji
Course ID	WA--IlustCyfElemAnim-Ć-POD16_pNadGenK9MUF
Faculty	Faculty of Arts
Field of study	Illustration, comic book design and elements of concept art
Education profile	academic
Level of studies	Postgraduate studies
Beginning semester	winter term 2016/2017

Course information	
Semester	1
ECTS credits to win	1
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ

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	-	-	5 (including as e-learning)	0,33 (including as e-learning)	Credit

Aim of the course

Ćwiczenia i problemy poruszane w trakcie spotkań mają służyć kształtowaniu wyobraźni artystycznej oraz jej rozwijaniu. Celem jest także zapoznanie studentów ze środkami wyrazu jakie daje nam ilustracja, począwszy od wersji analogowej, a skończywszy na cyfrowej. Poszukiwanie również niekonwencjonalnych rozwiązań w zakresie formy plastycznej oraz narracji. Próba przełożenia języka nieruchomej ilustracji na proste formy animowane. Jednocześnie zgłębianie problematyki percepcji obrazu i umiejętnej prezentacji własnych projektów artystycznych w tym zakresie.

Prerequisites

W zakresie wiedzy: orientuje się w zakresie historii ilustracji i animacji. Posługuje się warsztatem pozwalającym na realizację zadania. Zna oprogramowanie graficzne pozwalające na pracę z wersjami cyfrowymi obrazu. Potrafi świadomie wykorzystywać formalną strukturę dzieła do wyrażania zamierzonych treści. Wykazuje się umiejętnością twórczego formułowania przekazu artystycznego.

Scope

Kształtowanie praktycznych umiejętności formułowania i wyrażania treści komunikatu ilustracji w różnych obszarach: od analogowej po cyfrową interpretację. Realizacja ilustracji, mając jednocześnie na uwadze indywidualne predyspozycje studentów. Poznanie warsztatu który umożliwia kreatywne i twórcze podejście do tematu. Analityczne i syntetyczne myślenie, poszukiwanie nowych skojarzeń i metafor. Nadanie nowego charakteru "nieruchomym" ilustracjom i próby przeistoczenia ich w oparciu o warsztat cyfrowy w animacje.

Teaching methods

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje zapoczątkowane koncepcjami (manualnymi) aż po gotowe realizacje w adekwatnym oprogramowaniu graficznym, w które wyposażona jest pracownia komputerowa. Indywidualne oraz grupowe konsultacje pozwalają na wypracowaniu właściwych i samodzielnych decyzji artystycznych.

Studenci przygotowują również materiały i pracują samodzielnie poza pracownią. Zajęcia poparte są materiałami wizualnymi, pokazami oraz krótkimi wykładami dotyczącymi współczesnych zagadnień z zakresu ilustracji oraz zdarzeń w animacji z odniesieniami do źródeł www oraz dyskusjami w tym obszarze. Studenci zobowiązani są do bieżącego zapoznawania się z aktualnymi propozycjami z zakresu czasopism i literatury oraz podawanych sukcesywnie stron www.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafik oraz animacji; ma wiedzę n/t rozwoju technologicznego w/w	K_U02 IK-K-07	activity during the classes	Class
umie wykorzystywać wiedzę dotyczącą współczesnych nurtów w zakresie grafiki cyfrowej i animacji	K_W14	activity during the classes	Class
umie współdziałać z innymi osobami w zespole	IK-U-03	activity during the classes	Class
zna i rozumie linie rozwojowe w historii ilustracji – zna publikacje związane z tym zagadnieniem	IK-W-04	activity during the classes	Class

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
umie rozpoznawać i świadomie dobierać narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji	• IK-U-09	• activity during the classes	• Class
efektywnie wykorzystuje: wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, kreatywność, elastyczność myślenia, aktywną obserwację, analizę otaczającej rzeczywistości	• IK-W-02	• activity during the classes	• Class
posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką	• K_W18	• activity during the classes	• Class
posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych z zakresu grafiki	• K_U15	• activity during the classes	• Class
posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	• K_W14	• activity during the classes	• Class
umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne	• K_U01	• activity during the classes	• Class
posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki	• K_U20	• activity during the classes	• Class

Assignment conditions

Obowiązkowa obecność na zajęciach. Realizacja wyznaczonego ćwiczenia.
w obszarze roku. Przygotowanie zrealizowanych z w formule przeglądu.

Recommended reading

1. Crush Lawrence Zegen, Twórcze ilustrowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
2. Frukacz Mariusz, 24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji, Kraków 2008
3. O książce | mała encyklopedia dla nastolatków, opracowanie graficzne: Bohdan Butenko, Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, Wrocław 1987

Further reading

1. Giżycki Marcin Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym, Warszawa 2000
2. red. Giżycki Marcin, Bogusław Zmudziński, Polski Film Animowany; historia filmu animowanego,

Warszawa 2008

1. Sitkiewicz Paweł, Polska szkoła animacji, słowo/ obraz terytoria, Gdańsk 2011
2. Sitkiewicz Paweł, Małe wielkie kino, słowo/ obraz terytoria, Gdańsk 2009

Notes

Modified by dr hab. Magdalena Gryśka, prof. UZ (last modification: 17-11-2017 21:49)

Generated automatically from SylabUZ computer system