

Ilustracja cyfrowa z elementami animacji - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Ilustracja cyfrowa z elementami animacji
Kod przedmiotu	WA--IlustCyfElemAnim-Ć-POD16_pNadGenK9MUF
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Ilustracja i komiks z elementami concept art
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ

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	-	-	8 (w tym jako e-learning)	0,53 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

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, poczynawszy 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.

Wymagania wstępne

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.

Zakres tematyczny

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.

Metody kształcenia

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.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką	K_W18	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia
posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych z zakresu grafiki	K_U15	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia
zna i rozumie linie rozwojowe w historii ilustracji – zna publikacje związane z tym zagadnieniem	IK-W-04	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia
posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafik oraz animacji; ma wiedzę n/t rozwoju technologicznego w/w	K_U02 IK-K-07	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne	• K_U01	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
umie rozpoznawać i świadomie dobierać narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji	• IK-U-09	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
umie współdziałać z innymi osobami w zespole	• IK-U-03	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki	• K_U20	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	• K_W14	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
umie wykorzystywać wiedzę dotyczącą współczesnych nurtów w zakresie grafiki cyfrowej i animacji	• K_W14	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
efektywnie wykorzystuje: wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, kreatywność, elastyczność myślenia, aktywną obserwację, analizę otaczającej rzeczywistości	• IK-W-02	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Obowiązkowa obecność na zajęciach. Realizacja wyznaczonego ćwiczenia.

w obszarze roku. Przygotowanie zrealizowanych z w formule przeglądu.

Literatura podstawowa

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

Literatura uzupełniająca

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

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Magdalena Gryśka, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 17-11-2017 21:46)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ