

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Podstawy animacji	
UTH/Gr/O/Mgr/S/B1/12 Kod kierunku/ profil/poziom/forma/pozycja z planu			Animation basics	
Język wykładowy			polski	
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Grafika		
w zakresie				
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		V,VI		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych		
Status przedmiotu		obowiązkowe		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		wykład	- [h]	4 ECTS
		ćwiczenia	- [h]	
		pracownia artystyczna	60[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	ogólnoakademicki - związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów		2 ECTS
	z uprawnieniami			... ECTS
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		2 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna		
Wymagania wstępne		Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafiki wpisanych na na w/w semestry		
Jednostka prowadząca		Katedra Projektowania i Grafiki		
Koordynator		prof. Andrzej Markiewicz		
Adres strony internetowej pjo		www.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		amarkiewicz.ws@uthrad.pl ; 48 3617855 lub 75		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	<p>W pierwszym etapie edukacji będzie wykonywane pięć ćwiczeń wstępnych pracowni artystycznej rozwijające warsztat praktyczny pogłębione przez analizę zagadnień teoretycznych (prekursorzy animacji, typy, ewolucja w animację cyfrową oraz zagadania optyczne – iluzja)</p> <p>Celem podsumowującym cykl zadań realizowanych w pracowni artystycznej na przedmiocie animacja jest konsolidacja doświadczeń organizatorskich, projektowych, zastosowanie nabytych kompetencji manualnej edycji oraz zdolności w nowej interdyscyplinarnej kreacji.</p>
Treści programowe:	<p>ćwiczenia wstępne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animacja wektorowa z wykorzystaniem klatek kluczowych. 2. Wektoryzacja elementu fotografowanego (upraszczanie: kształtu, ilości elementów i kolorów), animowanie tego elementu z wykorzystaniem ścieżki ruch. 3. a) Zaprojektowanie, narysowanie i wycięcie z białej kartki elementu graficznego, b) fotografowanie na czarnym tle, c) automatyczna i ręczna wektoryzacja w czerni i bieli (porównanie możliwości), d) tworzenie animacji z procesu powstawania zaprojektowanego elementu graficznego poprzez kilka etapów transformacji z prostego elementu geometrycznego (np. kwadrat). 4. Animacja wektorowa z wykorzystaniem klatek kluczowych i "kości". 5. Edycja komputerowa, poprzez uwypuklenie linii konturowych geometrycznego obiektu w zarejestrowanym filmie na ćwiczeniach, dowolnym urządzeniem nagrywającym (aparat z funkcją nagrywania filmów, kamera, telefon komórkowy). Gotowy film powinien zawierać dokładnie 20 klatek i tak żeby można było go oglądać w pętli. <p>ćwiczenia właściwe:</p> <p>Zaprojektuj scenariusz i wykonaj film poklatkowy, animacja powinna być wykonana techniką kombinowaną (kolaż) elementów lub sceny z komputerowymi efektami specjalnymi (dorysowywanie / edycja / zastępowanie fragmentów i elementów zarejestrowanych).</p> <p>Kreacja jednej wspólnej pracy zespołowej z zakresu autopromocji zainteresowań, zrealizowanego metodą video w technice LipDub, cała praca jedno ujęcie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. określenie zakresu przedstawianej dyscypliny, potrzebnej scenografii i rekwizytów (dobór kolejności członków, weryfikacja założeń), 2. określenie szczegółowego scenariusza i dostosowanie ciągłego dynamicznego ruchu kamery do potrzeb scenariuszowych i aspektów technicznych (światła, wielkości planu), 3. nagranie materiału filmowego, edycja kolorystyki i formatu, tempa, podział materiału na fragmenty dla każdego członka projektu wraz z niewielką zakładką (ok. pół sekundy) przeznaczonych dla kolejnego uczestnika projektu, 4. każdy z uczestników podejmie indywidualny sposób wizualizacji rysunkowo / edytorskiej lub do ilustrowanie powierzonego fragmentu filmowego. W ostatecznym etapie usuwając całkowicie lub w większości oryginalny materiał filmowy, który powinien posłużyć tylko jako wzorzec, 5. poszczególne prace zostaną połączone miękko w jedno wspólne działanie multimedialne o długości do 3 minut oraz film zostanie publikowany w Internecie.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające informacje – wykład • metody aktywizujące - dyskusja dydaktyczna, autokorekty • metody eksponujące - prezentacja prac ruchomych i statycznych

	<ul style="list-style-type: none"> metody praktyczne - pokaz różnych technik plastycznych w trakcie realizacji prac
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Wynik efektów kształcenia w obydwóch semestrach będzie na podstawie oceny z całosemestralnej zaawansowanej kreacji artystycznej z zakresu animacji.</p> <p>Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: wykonane ćwiczenia, stosunek do przedmiotu, aktywność na zajęciach, samodzielność w realizacji pracy.</p>

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Posiada wiedzę z zakresu historii animacji.	K_WG01	pracownia artystyczna	Rozmowa	tradycyjne
W2	Dysponuje szerokim zakresem wiedzy teoretycznej z zakresu technik i metod animacji	K_WG06	pracownia artystyczna	Rozmowa	tradycyjne
U1	Ma podstawowe umiejętności postrzegania procesów zachodzących w animacji.	K_UW07	pracownia artystyczna	Projekt	Kształtujące, tradycyjne
U2	Student posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskimi podczas kreacji animacji	K_UW08 K_UW09	pracownia artystyczna	Projekt	Kształtujące, tradycyjne
K1	Posiada umiejętność transformowania nabytych kompetencji do kreacji artystycznej w zakresie animacji.	K_KR06	pracownia artystyczna	Rozmowa	Kształtujące
K2	Ma kompetencje w procesie indywidualnego, kreatywnego poszukiwania metod oraz samodzielnego ich wartościowania.	K_KK02 K_KR06	pracownia artystyczna	Rozmowa	Tradycyjne, kształtujące oraz sumujące.

Literatura i pomoce naukowe
<p>Encyklopedia hasła: Phenakistoscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flip_book, Stop-Motion, Film animowany, Computer_animation. Animacja poklatkowa - klip wideo: Humorous_Phases_of_Funny_Faces – 1906r., Oren Lavie „Her Morning Elegance”</p>

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach, ćwiczeniach, pracowni artystycznej	X	X	60 [h]
Udział w konsultacjach	10[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów, ćwiczeń, pracowni artystycznej Przygotowanie do zaliczenia	X	30 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/ 0,4 ECTS	30[h]/ 1,2 ECTS	60 [h]/ 2,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	100 h/ 4 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22