

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Podstawy animacji | |
|--|--------------------|---|-----------------------------------|---------------------|
| UTH/Gr/O/Mgr/S/B1/12 <i>Kod kierunku/ profil/poziom/forma/pozycja z planu</i> | | | Animation basics | |
| Język wykładowy | | polski | | |
| Rok akademicki | | 2023/2024 | | |
| 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 podejmuje 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 <i>wykładach, ćwiczeniach, pracowni artystycznej</i> | X | X | 60 [h] |
| Udział w konsultacjach | 10[h] | X | X |
| Przygotowanie do <i>wykładów, ćwiczeń, pracowni artystycznej</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i> | 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 |
|---|
| W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów. |

Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.
Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22