

## KARTA KURSU

NAZWA	Animacja i VFX
NAZWA W J. ANG.	<i>Animation and VFX</i>

KOD		PUNKTACJA ECTS*	4
-----	--	-----------------	---

<u>KOORDYNATOR</u>	Aleksandra Rodobolska Dudek	<u>ZESPÓŁ DYDAKTYCZNY</u>
--------------------	-----------------------------	---------------------------

### OPIS KURSU (Cele kształcenia)

W ramach kursu student nabywa umiejętności wykorzystywania cyfrowych narzędzi, poprzez wykonywanie ćwiczeń, oraz zadań artystycznych w dziedzinie animacji, oraz efektów wizualnych. Rozwija umiejętności samodzielnej pracy nad własnymi etudami, oraz doboru odpowiednich środków plastycznych. Efektem pracy powinny być prace artystyczne w formie krótkich form animowanych. Kurs prowadzony jest w języku polskim.

### WARUNKI WSTĘPNE

WIEDZA	- posiada wiedzę z zakresu posługiwania się oprogramowaniem służącym do przetwarzania i edycji cyfrowego materiału video, oraz grafiki cyfrowej
UMIEJĘTNOŚCI	- posiada umiejętność posługiwania się narzędziami digitalizującymi obraz ruchomy, oraz nieruchomy - posiada umiejętność wykorzystywania oprogramowania graficznego, oraz do edycji materiału video.
KURSY	

### EFEKTY KSZTAŁCENIA

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla kierunku
--	-----------------------------	---------------------------------

WIEDZA	W 01 – Posiada ogólną wiedzę dotyczącą metod i technik realizowania prac artystycznych w tradycyjnych i nowych mediach.	K_W01
	W 02 - Posiada ogólną wiedzę na temat łączenia rozmaitych mediów w jednej kompozycji czyli warsztatowych i technologicznych aspektów tworzenia dzieła interdyscyplinarnego.	K_W02
	W 03 - Posiada wiedzę na temat prezentowania i wystawiania dzieła interdyscyplinarnego.	K_W04

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla kierunku
UMIEJĘTNOŚCI	U 01 - Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami służącymi do tworzenia prac artystycznych będących kompilacją klasycznego warsztatu sztuk wizualnych i nowych mediów. Uwzględniając urządzenia do rejestracji obrazu fotograficznego i filmowego oraz dźwięku, czy warsztatu graficzno - projektowego.	K_U01
	U 02 - Potrafi samodzielnie opracować koncepcję dzieła artystycznego na poziomie formalnym i realizacyjnym. Potrafi też zbudować autorską wypowiedź artystyczną.	K_U02
	U 03 - Rozumie związek między formą realizowanego przez siebie zadania projektowego, a zawartym w nim komunikacie.	K_U03

	Efekt kształcenia dla kursu	Efekty kształcenia dla kierunku
--	-----------------------------	---------------------------------

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K01- Ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się zawodowego i rozwoju osobistego. Dokonuje samooceny własnych kompetencji i doskonali umiejętności, wyznacza kierunki własnego rozwoju i kształcenia.	K_K02
	K02- Wykazuje motywację i umiejętność organizacji pracy własnej.	K_K04
	K03 – Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	K_K08

ORGANIZACJA								
FORMA ZAJĘĆ	WYKŁAD (W)	ZAJĘCIA W GRUPACH						
		A	K	L	S	P	EL	
LICZBA GODZIN				45				

#### OPIS METOD PROWADZENIA ZAJĘĆ

- merytoryczne wprowadzenie w zagadnienia dotyczące wybranych technik animacyjnych i postprodukcyjnych,
- omówienie zadań wraz z pokazaniem i omówieniem przykładów,
- nauka wykorzystywania oprogramowania komputerowego do realizacji zadanych ćwiczeń,
- indywidualne, oraz grupowe omawianie prac,
- realizacja zadań w domu, oraz na zajęciach,
- prezentacja prac

#### FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

	E - le ar ni ng	Gr y dy da kt ycz ne	Ć wi cz en ia w sz ko le	Za ję ci a te re no we	Pr ac a la bo ra to ry jna	Pr oj ek t in dy wi du al ny	Pr oj ek t gr up o wy	U dz iał w dy sk us ji	Re fe rat	Pr ac a pi se m na (e se j)	Eg za mi n us tn y	Eg za mi n pi se m ny	In ne
W1			X					X					
W2	X		X										
W3			X					X					
W4	X		X										

U1			X			X							
U2			X			X							
U3						X							
U4						X							
K1								X					
K2			X										
K3						X							
K4	X					X							
K5	X					X							

OCENA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- obecność, udział w zajęciach,</li> <li>- realizacja poszczególnych etapów ćwiczenia oceniana podczas korekt,</li> <li>- jakość artystyczna powstałych prac,</li> <li>- kreatywność, znajomość zasad animacji i postprodukcji</li> </ul>
-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

UWAGI	
-------	--

#### TREŚCI MERYTORYCZNE (wykaz tematów)

Realizacja ćwiczeń z użyciem omawianych technik.

- Rotoscoping,
- 2d i 3d Tracking,
- Video Cleaning

#### WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ

- "Polski Film Animowany; historia filmu animowanego", red. Marcin Giżycki, Bogusław Zmudziński, Warszawa 2008

#### WYKAZ LITERATURY UZUPEŁNIAJĄCEJ

- „Język nowych mediów”, Manovich Lev, Warszawa 2006
- "24 klatki na sekundę. Rozmowy o animacji", Mariusz Frukacz, Kraków 2008
- „Animacja”, Paul Wells, Warszawa 2009
- „The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures”, Jeffrey A. Okun & Susan Zverman, Publisher: Focal Press 2010

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)		
Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	45
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	5
Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	5
	Praca nad realizacją ćwiczeń poza zajęciami	20
	Udział w wydarzeniach festiwalowych i wystawach poświęconych filmowi animowanemu	5
	Przygotowanie do zaprezentowania pracy	5
Ogółem bilans czasu pracy		100
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		4

S