



Nazwa przedmiotu	Animacja i modelowanie 3D
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów - Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	Katedra Sztuki Mediów
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów specjalność Fotografia
Rok studiów/semestr; forma studiów	rok I sem. I studia magisterskie, stacjonarne
Liczba punktów ECTS	4 pkt ECTS
Prowadzący	dr hab. Marek Grzyb, mgr Barnaba Mikułowski
Cel zajęć	Zajęcia w ramach przedmiotu animacja i modelowanie 3D są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów na poziomie zaawansowanym. Celem przedmiotu jest rozpoznanie zjawisk medialnych naszej ikonosfery ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów perswazyjnych oraz ich autorska interpretacja.
Wymagania wstępne	Ukończenie studiów pierwszego stopnia gwarantujących podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu tworzenia animacji i grafiki 3D.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– wiedzy	Student uzyskuje wiedzę w zakresie łączenia różnych form wypowiedzi artystycznej z grafiką i animacją 3D. Uzyskuje wiedzę na temat różnorodnych metod pracy z programami 3D, oraz interpretacji pojęcia hybrydalna grafika 3D.
– umiejętności	Student zdobywa umiejętności z zakresu łączenia i mieszania różnych form wypowiedzi artystycznej z grafiką i animacją 3D. Zdobywa umiejętności formułowania własnej idei artystycznej oraz dobierania właściwych środków wyrazu w oparciu o grafikę i animację 3D. Szczególny akcent położony jest na osiąganie oryginalnych (indywidualnych) form wypowiedzi artystycznej.
– kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie rozumienia specyfiki i roli grafiki i animacji 3D oraz umiejętności pracy zespołowej.
Treść zajęć	Treścią przedmiotu jest: tworzenie komunikatów wizualnych i audiowizualnych o wyraźnie zaznaczonych celach i intencjach, wynikających z analizy relacji zawartych w trójkącie: twórca – media – odbiorca, poprzez: definiowanie celów – artystycznych, społecznych, informacyjnych i komercyjnych, definiowanie środowiska, form i narzędzi medialnych aktywność kreatywną analizę mechanizmów perswazyjnych
Forma i wymiar zajęć	60 godz. Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych.
Metody i kryteria oceny	Procentowy udział w ocenie końcowej 25% wykonanie zadania – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze 75% – otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem
Literatura	Redakcja Piotr Zawojski Digitalne dotknięcia Szczecin 2010 Piotr Mańkowski Cyfrowe Marzenia Warszawa 2010 Marcia Kuperberg Guide to Computer Animation 2002 WRO Media Art Reader: Tom 1: "Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu" WRO Art Center
Uwagi	brak
Język wykładowy	polski, możliwość komunikowania się w j. angielskim