



Nazwa przedmiotu	Podstawy animacji filmowej
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów / Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści podstawowych; obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów
Rok studiów/semestr; forma studiów	rok I sem 1 studia licencjackie / stacjonarne
Liczba punktów ECTS	5 pkt. ECTS
Prowadzący	Ireneusz Olszewski profesor nadzw., dr Agnieszka Jarzab
Cel zajęć	Rozpoznanie w stopniu podstawowym możliwości realizacji krótkich form filmowych realizowanych metodą zdjęć poklatkowych - animacja rysunkowa, wycinankowa, lalkowa
Wymagania wstępne	Podstawowe umiejętności w zakresie: rysunku, malarstwa, modelowania przestrzennego, fotografii.
Efekty kształcenia w zakresie:	
- wiedzy	Student uzyskuje podstawową wiedzę dotyczącą podstaw praktycznego zastosowania wybranych metod i technik animacji poklatkowej w obszarze swobodnej kreacji artystycznej oraz projektowania użytkowego. Ma wiedzę ogólną dotyczącą warsztatu filmu animowanego.
- umiejętności	Student uzyskuje podstawowe umiejętności wykorzystywania metod animacji filmowej do stymulacji kreatywnego myślenia i działania dla celów artystycznych i projektowych. Potrafi: realizować storyboardy, tworzyć klatki filmowe w formie rysunkowej i wycinankowej, zbudować lalkę, zorganizować własny warsztat filmu animowanego, obsługiwać podstawowe programy komputerowe do animacji 2D.
- kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia mechanizmów procesu twórczego oraz kreatywnej pracy w zespole.
Treść zajęć	1. Istota animacji filmowej - ćwiczenia, prezentacje, omówienia. 2. Techniki i technologie animacji filmowej. 3. Ćwiczenia indywidualne i grupowe. 4. Prezentacje, analizy, oceny, omówienia poszczególnych etapów realizacji.
Forma i wymiar zajęć	Zajęcia w studio, ćwiczenia praktyczne z komentarzami, indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje. Wymiar zajęć: – 60 godz. /semestr
Metody i kryteria oceny	Oceniana jest: oryginalność, kreatywność, zaangażowanie realizacyjne, Procentowy udział w ocenie końcowej 40% wykonanie zadania, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze 60% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem;
Literatura	Znajomość i orientacja w literaturze opisowej z zakresu filmu, wideo i technik graficznych oraz multimedialnych aplikacji komputerowych. Znajomość i orientacja w literaturze i ikonografii z zakresu teorii i estetyki nowych mediów. Polecane: Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. Chyłowa W., Szkice o kulturze audiowizualnej. (W stulecie ekranu w kulturze), Poznań 1998. Eco U., Nieobecna struktura, przeł. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996. Gózdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami, Kraków 2003. Higgins D., Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, przekł. Zbiorowy, Gdańsk 2000. Mc. Luchan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Warszawa 2004.
Uwagi	Urządzenia do zapisu i odtwarzania obrazu i dźwięku, analogowe i cyfrowe zestawy montażowe, studio realizacji video i filmu animowanego. Student ma do dyspozycji warsztat komputerowy z oprogramowaniem Adobe Master Collection. Animator HD, Toon Boom Animation.
Język wykładowy	polski