



<b>Nazwa przedmiotu</b>	Animacja i modelowanie 3D
<b>Jednostka prowadząca</b>	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów / Katedra Sztuki Mediów
<b>Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany</b>	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów / Katedra Sztuki Mediów
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów
<b>Rok studiów/semestr; forma studiów</b>	Rok I sem. 1 studia magisterskie, stacjonarne
<b>Liczba punktów ECTS</b>	4 pkt ECTS
<b>Prowadzący</b>	Dr hab. Marek Grzyb, mgr Barnaba Mikułowski
<b>Cel zajęć</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	Ukończenie studiów pierwszego stopnia gwarantujących postawową wiedzę i umiejętności z zakresu tworzenia animacji i grafiki 3D.
<b>Efekty kształcenia w zakresie:</b>	
<b>– wiedzy</b>	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.
<b>– umiejętności</b>	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.
<b>– kompetencji personalnych i społecznych</b>	Student uzyskuje kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie rozumienia specyfiki i roli grafiki i animacji 3D oraz umiejętności pracy zespołowej.
<b>Treść zajęć</b>	Treścią przedmiotu jest: tworzenie komunikatów wizualnych i audiowizualnych o wyraźnie zaznaczonych celach i intencjach, wynikających z analizy relacji zawartych w trójce: twórca – media – odbiorca, poprzez: definiowanie celów – artystycznych, społecznych, informacyjnych i komercyjnych, definiowanie środowiska, form i narzędzi medialnych aktywność kreatywną analizę mechanizmów perswazyjnych
<b>Forma i wymiar zajęć</b>	Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych.; 60 godz./sem.
<b>Metody i kryteria oceny</b>	25% wykonanie zadania – aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze 75% – otwarty przegląd prac
<b>Sposób zaliczenia</b>	Zaliczenie ze stopniem
<b>Literatura</b>	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
<b>Uwagi</b>	Brak
<b>Język wykładowy</b>	Polski, angielski