

KARTA KURSU (realizowanego w module specjalności)

Multimedia i technologie Internetowe

Nazwa	Animacja 2D
Nazwa w j. ang.	2D Computer animations

Koordinator	mgr Janusz Mazur	Zespół dydaktyczny
		mgr Janusz Mazur
Punktacja ECTS*	st. stacjonarne: 3 st. niestacjonarne:3	

Opis kursu (cele kształcenia)

Celem kursu jest przygotowanie studentów do wykorzystania narzędzi do tworzenia animacji komputerowych 2D. Po zakończeniu kursu student potrafi przygotować projekty pozwalające łączyć wideo z grafiką, animacjami, tekstem i innymi elementami, oraz dodawać podstawowe efekty specjalne. Kurs jest realizowany w języku polskim.

Warunki wstępne

Wiedza	Znajomość pojęć związanych z grafiką komputerową w tym: grafiką rastrową, wektorową, zagadnieniami grafiki 2D, modelami kolorów, formatami plików graficznych.
Umiejętności	Zapisywanie grafiki w wybranym formacie, wykorzystanie programów do tworzenia stosownej grafiki. Umiejętność programowania w dowolnym języku skryptowym.
Kursy	Komputerowa grafika użytkowa

Efekty uczenia się

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
Wiedza	Po zakończeniu kursu student: W01: ma wiedzę na temat podstawowych zagadnień związanych z tradycyjną animacją komputerową 2D i zasadami jakie należy w niej stosować. W02: posiada wiedzę z zakresu wykorzystania wewnętrznych języków skryptowych wybranych narzędzi animacji komputerowej.	S2_W01 S2_W01

Umiejętności	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalność)
	Po zakończeniu kursu student: U01: przygotowuje animacje komputerowe 2D z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania i dedykowanych narzędzi. U02: potrafi w praktyce wykorzystać zasady animacji komputerowej. U03: potrafi łączyć różne techniki i narzędzia dla potrzeb realizacji projektów. U04: korzysta z doświadczenia zdobytego podczas kontaktów ze środowiskiem zajmującym się zawodowo grafiką i animacją komputerową	S2_U04, S2_U05 S2_U04 S2_U05 S1_U09

Kompetencje społeczne	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
	Po zakończeniu kursu student: K01: wykazuje umiejętność rozumienia i stosowania w praktyce zdobytej wiedzy przedmiotowej. K02: pracuje zespołowo i systematycznie realizując złożone zadania projektowe	S2_K01, S2_K02, S2_K04 S2_K03

Studia stacjonarne

Organizacja									
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach							
		A	K	L	S	P	E		
Liczba godzin				20					

Studia niestacjonarne

Organizacja									
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach							
		A	K	L	S	P	E		
Liczba godzin				15					

Opis metod prowadzenia zajęć

Ćwiczenia laboratoryjne odbywają się w pracowni komputerowej – z wykorzystaniem pakietu Adobe (Flash/Animate, AfterEffects, Premiere).

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01	X				X			X					
W02					X			X					
U01					X	X		X					
U02					X	X							
U03					X	X		X					
U04							X	X					
K01	X				X								
K02					X		X						

Kryteria oceny

Kurs jest praktyczną realizacją zagadnień związanych z animacją komputerową 2D. Studenci poprzez wykonywanie licznych zadań i projektów nabywają umiejętności związanych z tematyką kursu. Wszystkie zadania i projekty są punktowane a ocena końcowa wynika z liczby uzyskanych punktów:
00-50 (2); 51-60 (3); 61-70 (3.5); 71-80 (4); 81-90 (4.5); 91-100 (5)

Uwagi

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. Krótka historia animacji.
2. Pojęcia z zakresu animacji komputerowej, omówienie programów do animacji: klatki, oś czasu, narzędzia, obiekty, ustawienia sceny.
3. Podstawowe zasady animacji (wg animatorów W. Disneya).
4. Animacja 2D z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania, m.in. Adobe Flash / Animate (animacja poklatkowa, ciągła, kształtu, po ścieżce, efekty w animacji).
5. Podstawy animacji w programie Adobe AfterEffects.

Wykaz literatury podstawowej

Wskazane przez prowadzącego:

1. Adobe Flash CS3/CS3 PL Professional: Biblia / Reinhardt Robert; Wyd. 2009.
2. materiały online
 - a. <http://www.adobe.com/pl/>
 - b. <http://youtube.com>

Wykaz literatury uzupełniającej

1. Paweł Zakrzewski, *Adobe Flash CS6 i ActionScript 3.0. Interaktywne projekty od podstaw*, Helion 2013.
2. Animacja komputerowa: algorytmy i techniki, Parent Rick, Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2012

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) **studia stacjonarne**

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	20
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	10
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	10
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie zadań i projektu indywidualnego na zadany temat	30
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	5
Ogółem bilans czasu pracy		75
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) **studia niestacjonarne**

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	8
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	17
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	15
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie zadań i projektu indywidualnego na zadany temat	25
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	10
Ogółem bilans czasu pracy		75
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3