



113-17-5

PROJEKTOWANIE ANIMACJI KOMPUTEROWYCH

ECTS: 4

DESIGN OF COMPUTER ANIMATIONS

TREŚCI WYKŁADÓW

Wprowadzenie do animacji (historia i rodzaje). Podstawowe narzędzia wykorzystywane w animacjach. Automatyczna animacja ruchu, automatyczna animacja kształtu oraz animacja poklatkowa. Działanie warstw w listwie czasowej oraz działania listwy czasowej. Rodzaje symboli, animacja po ścieżce, stosowanie masek w animacji. Import plików dźwiękowych i ich zastosowanie. Kompozycja obrazu.

TREŚCI ĆWICZEN

Narzędzia i metody tworzenia animacji. Tworzenie prostej animacji. Technika ramek kluczowych. Animacja po ścieżce ruchu. Na ćwiczeniach powstaną mini-projekty oraz będą tworzone mini-projekty jako zadania domowe.

CEL KSZTAŁCENIA

Poznanie podstawowych koncepcji animacji komputerowej. Opanowanie podstawowych narzędzi do animacji.

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symboli efektów obszarowych T1A_W02, T1A_W03, T1A_W04, T1A_U07, T1A_U10, T1A_U14, T1A_K02, T1A_K05

Symboli efektów kierunkowych K_W03, K_W04, K_U05, K_U10, K_K05

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01 - Wymienia podstawowe techniki animacji W02 - ma usystematyzowaną i pogłębioną wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod i technik programowania graficznego, wizualnego i multimedialnego, w tym animacji komputerowej

Umiejętności

U01 - Potrafi stworzyć prostą animację. U02 – potrafi posługiwać się programem do tworzenia animacji. U03 - potrafi posłużyć się właściwie dobranymi metodami i technikami tworzenia aplikacji graficznych U04 - potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (technik i technologii) w zakresie informatyki

Kompetencje społeczne

K01 - Rozumie znaczenie otwartych standardów i wieloplatformowości K02 - potrafi pracować indywidualnie i w zespole, umie oszacować czas potrzebny na realizację zleconego zadania; potrafi opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów

LITERATURA PODSTAWOWA

1) Wydawnictwa Artystyczne i filmowe, 2000r., "Nie tylko Disney", wyd. PWN, 2) Simon Mark, 2007r., "Storyboards, Motion in art, 3rd edition", wyd. Elsevier inc, 3) Richard Williams and Imogen Sutton, 2001r., "Animators survival kit, A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators", wyd. Faber and Faber inc.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1) Stanisław Węślawski, 1994r., "Deluxe Paint w ćwiczeniach", wyd. LUPUS.

Przedmiot/moduł:

PROJEKTOWANIE ANIMACJI KOMPUTEROWYCH

Obszar kształcenia: nauki ścisłe

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Kod ECTS: 113-17-5

Nazwa studiów podyplomowych/kursu: Grafika komputerowa i multimedia

Forma studiów: Niestacjonarne

Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia

podyplomowe/kurs dokształcający

Rok/semestr: 1/2

Rodzaje zajęć: wykłady/ćwiczenia

Liczba godzin w semestrze

wykłady: 5/1

ćwiczenia: 15/3

Formy i metody dydaktyczne

wykłady: wykład informacyjno-problemowy z

wykorzystaniem prezentacji multimedialnej

ćwiczenia: ćwiczenia laboratoryjne

Forma i warunki zaliczenia: Zaliczenie na ocenę/

obecność na zajęciach, aktywność, wykonanie

wszystkich zadań laboratoryjnych

Liczba punktów ECTS: 4

Język wykładowy: polski

Wymagania wstępne:

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej

przedmiot:

Wydział Matematyki i Informatyki

adres: , ,

Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu:

mgr Krzysztof Matys

Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

PROJEKTOWANIE ANIMACJI KOMPUTEROWYCH DESIGN OF COMPUTER ANIMATIONS

ECTS: 4

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:

- udział w wykładach	5,0 godz.
- udział w ćwiczeniach	15,0 godz.
- udział w konsultacjach	5,0 godz.
	25,0 godz.

2. Samodzielna praca studenta:

- opracowanie projektu i przedstawienie go na forum grupy	10,0 godz.
- przygotowanie się do ćwiczeń	20,0 godz.
- samodzielne rozwiązywanie zadań domowych	25,0 godz.
- przygotowanie się do kolokwium	20,0 godz.
	75,0 godz.

godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta OGÓŁEM: 100,0 godz.

1 punkt ECTS = 25,00 godz. pracy przeciętnego studenta,

liczba punktów ECTS = 100,00 godz.: 25,00 godz./ECTS = **4,00 ECTS**

w zaokrągleniu: **4 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **1,00** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **3,00** punktów ECTS.