



|                  |              |
|------------------|--------------|
| Kierunek studiów | Grafika      |
| Profil           | Praktyczny   |
| Stopień studiów  | 1-go stopnia |
| Forma studiów    | stacjonarne  |

## Sylabus przedmiotu Podstawy animacji

### 1. Dane podstawowe

|                                   |                    |
|-----------------------------------|--------------------|
| Status programowy przedmiotu      | Blok A: Multimedia |
| Rodzaj przedmiotu                 | Kierunkowy         |
| Kod przedmiotu                    | GD-PAN-DP          |
| Rok studiów                       | 2                  |
| Semestr                           | 3                  |
| Osoba odpowiedzialna za przedmiot | mgr Zenon Balcer   |
| Język wykładowy                   | polski             |

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

| Rodzaj        | Liczba godzin |
|---------------|---------------|
| Laboratorium  | 30            |
| Projekt       | 15            |
| Ocena Efektów | 2             |
| Razem godzin  | 47            |

### 3. Cele przedmiotu

| Kod | Cel  |
|-----|--|
| CP1 | Zapoznanie się z różnymi technikami animacji (klasycznymi i komputerowymi)   |
| CP2 | Zapoznanie się z procesem technologicznym potrzebnym do wykonania filmu animowanego.   |
| CP3 | Uzyskanie umiejętności tworzenia filmu animowanego.  |
| CP4 | Uzyskanie podstawowych umiejętności w zakresie postugiwania się lustrzanką cyfrową i programami komputerowymi do tworzenia animacji. |
| CP5 | Uzyskanie wiedzy na temat przygotowania materiałów na potrzeby animacji.   |

### 4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Brak wstępnych wymagań.

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

| Kod   | Student zna i rozumie:  | Realizuje cel                       | Efekty kierunkowe |
|-------|---|-------------------------------------|-------------------|
| EU-W1 | Zna i rozumie podstawową wiedzę dotyczącą różnych technik animacyjnych. | CP1,<br>CP2,<br>CP3,<br>CP4,<br>CP5 | GK6_W04           |
| EU-W2 | Zna proces technologiczny służący do stworzenia animacji.               | CP2,<br>CP3,<br>CP4,<br>CP5         | GK6_W04           |
| EU-W3 | Rozumie sposób budowania narracji w filmie animowanym.                  | CP3                                 | GK6_W04           |

## Umiejętności

| Kod   | Student potrafi:   | Realizuje cel                       | Efekty kierunkowe                           |
|-------|--|-------------------------------------|---|
| EU-U1 | Potrafi stworzyć autorski film animowany.  | CP1,<br>CP2,<br>CP3,<br>CP4,<br>CP5 | GK6_U05,<br>GK6_U06,<br>GK6_U07             |
| EU-U2 | Umie posługiwać się w podstawowym zakresie programami komputerowymi służącymi do tworzenia animacji. | CP2,<br>CP3,<br>CP4,<br>CP5         | GK6_U13,<br>GK6_U14                         |
| EU-U3 | Posiada umiejętność właściwego przygotowania materiałów wstępnych na potrzeby animacji.              | CP2,<br>CP3,<br>CP4,<br>CP5         | GK6_U11,<br>GK6_U12,<br>GK6_U13,<br>GK6_U14 |

## Kompetencje

| Kod   | Student jest gotów do:  | Realizuje cel       | Efekty kierunkowe   |
|-------|---|---------------------|---------------------|
| EU-K1 | Jest przygotowany do przekazywania własnych koncepcji artystycznych za pomocą animacji. | CP3                 | GK6_K03             |
| EU-K2 | Rozumie potrzebę poszerzania wiedzy w zakresie technik animacyjnych.                    | CP1,<br>CP3         | GK6_K01             |
| EU-K3 | Ma świadomość ruchu i jego znaczenia w filmie animowanym.                               | CP1,<br>CP3,<br>CP4 | GK6_K01,<br>GK6_K04 |

## 6. Treści programowe

| Kod | Tematyka   | laboratorium | projekt | ocena efektów | Realizuje efekt                          |
|-----|--|--------------|---------|---------------|--|
| TP1 | Wprowadzenie w zagadnienia związane z filmem animowanym. Struktura produkcji na przykładach: animacji, filmu autorskiego, reklamy.   | 2            | 0       | 0             | EU-K1, EU-K2, EU-W1                      |
| TP2 | Omówienie różnych gatunków animacji: rysunkowa, lalkowa (przeźdmiotowa) wycinankowa plastelinowa animacja 3D animacja materiałów sypkich pikselacja, fotoanimacja techniki kombinowane (kolaż) i specjalne   | 2            | 0       | 0             | EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-W1, EU-W3        |
| TP3 | Omówienie fotoanimacji na podstawie pokazanych filmów.   | 2            | 0       | 0             | EU-K1, EU-K3, EU-U1, EU-U3, EU-W1, EU-W2 |
| TP4 | Omówienie cyklu produkcyjnego: pomysł, scenariusz, wybór formatu, szkice wstępne, pomysł na logo-tytuł, projekt plastyczny, storyboard, scenopis, wyczasowanie animacji, Animate 2D, dźwięk, renderowanie, compositing, zgrywanie na nośnik, emisja – prezentacja. | 2            | 0       | 0             | EU-U1, EU-W1, EU-W2, EU-W3               |
| TP5 | Podstawy typografii używanej w reklamie i filmie. Omówienie bezpiecznych obszarów ekranu ( safe title i safe action) Pobieranie, instalowanie i użycie czcionek komercyjnych. Omówienie praw autorskich związanych z wykorzystaniem czcionek w produkcji.          | 2            | 0       | 0             | EU-U3, EU-W2                             |
| TP6 | Omówienie przygotowania stanowiska pracy, niezbędnych materiałów i systemu pracy w animacji klasycznej.  | 2            | 0       | 0             | EU-U1, EU-U3, EU-W1, EU-W2               |
| TP7 | Omówienie 12 zasad animacji Disneya.   | 4            | 0       | 0             | EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W3               |
| TP8 | Omówienie animacji typu keyframe w programie After Effects. Wykorzystanie krzywych animacyjnych do uzyskania efektów typu easy-in easy-out. Zastosowanie w animacji obiektu typu null oraz shape'ów.   | 2            | 0       | 0             | EU-K2, EU-K3, EU-U2                      |

| Kod  | Tematyka  | laboratorium | projekt | ocena efektów | Realizuje efekt   |
|------|---|--------------|---------|---------------|---|
| TP9  | Wykorzystanie mediów tradycyjnych w filmie animowanym.  | 1            | 0       | 0             | EU-K1, EU-U1, EU-U3, EU-W1, EU-W2                             |
| TP10 | Wprowadzenie animacji z wykorzystaniem obiektów wektorowych i wprowadzenie funkcji „morf” i „wiggler”   | 2            | 0       | 0             | EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2                      |
| TP11 | Omówienie różnic pomiędzy różnymi programami służącymi do animacji klasycznej. Wprowadzenie do programu AnimatorPro.  | 2            | 0       | 0             | EU-K2, EU-U2, EU-W1, EU-W2                                    |
| TP12 | Omówienie różnych sposobów zastosowania masek podczas wykonywania animacji.   | 3            | 0       | 0             | EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2               |
| TP13 | Omówienie formatów ,sposobów i ważności użycia dźwięku w przekazie filmowym.  | 2            | 0       | 0             | EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2, EU-W3                      |
| TP14 | Omówienie sposobów łączenia materiałów pochodzących z różnych źródeł (kamera filmowa, rysunek, fotografia, animacja 2D i 3D z maską, animacja 2D i 3D bez maski. Wprowadzenie pojęcia maski rotoskopowej. | 2            | 0       | 0             | EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3 |
| TP15 | Wykonanie zadania animacyjnego opartego o poznane techniki animacyjne.  | 0            | 15      | 0             | EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3 |
| TP16 | Ocena efektów związanych z realizacją zadania animacyjnego.   | 0            | 0       | 2             | EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3 |

Razem godzin: 47

## 7. Metody kształcenia

| Kod | Metoda   |
|-----|--|
| MK1 | dyskusja   |
| MK2 | indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami |
| MK3 | materiały dydaktyczne                              |
| MK4 | pokaz  |
| MK5 | realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć         |
| MK6 | samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem      |

## 8. Nakład pracy studenta

| Aktywność studenta   | Obciążenie |
|--|------------|
| Praca zaliczeniowa   | 18         |
| Studiowanie materiałów dydaktycznych                                       | 10         |
| Praca związana z: projekt  | 15         |
| Praca z nauczycielem związana z: laboratorium                              | 30         |
| Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów                             | 2          |
| Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)  | 3          |
| Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta | 37,33%     |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta                                       | 75         |

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Ocena prac wykonanych w czasie całego semestru.

| Forma studiów | Egzamin | Praca egzaminacyjna | Zaliczenie | Praca zaliczeniowa |
|---------------|---------|---------------------|------------|--------------------|
| stacjonarne   |         |                     |            | ×                  |

## 10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

| Forma sprawdzenia                 | Wybrana forma | Punktacja | Realizuje efekt   |
|-----------------------------------|---------------|-----------|---|
| Egzamin pisemny                   |               |           |   |
| Egzamin ustny                     |               |           |   |
| Sprawdzian pisemny                |               |           |   |
| Zaliczeniowy przegląd prac        | ×             | 50        | EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1 |
| Referat pisemny                   |               |           |   |
| Referat ustny                     |               |           |   |
| Kolokwium                         |               |           |   |
| Praca domowa                      |               |           |   |
| Miniprojekt                       |               |           |   |
| Praca na zajęciach                | ×             | 20        | EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1 |
| Projekt z dokumentacją            |               |           |   |
| Ustna prezentacja projektu        |               |           |   |
| Obecność na zajęciach             | ×             | 20        | EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1 |
| Sprawdzian ustny                  |               |           |   |
| Kartkówka                         |               |           |   |
| Aktywność na zajęciach            | ×             | 10        | EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1 |
| Egzaminacyjny przegląd prac       |               |           |   |
| Sprawozdanie z praktyki zawodowej |               |           |   |

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

| Zakres punktów | Ocena |
|----------------|-------|
| 0 – 40         | 2,0   |
| 41 – 50        | 3,0   |
| 51 – 60        | 3,5   |
| 61 – 70        | 4,0   |
| 71 – 80        | 4,5   |
| 81 – 100       | 5,0   |

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

| Efekt uczenia się | Cel przedmiotu          | Treści programowe   | Metody kształcenia           |
|-------------------|-------------------------|---|------------------------------|
| EU-W1             | CP1, CP2, CP3, CP4, CP5 | TP1, TP2, TP3, TP4, TP6, TP9, TP10, TP11, TP12, TP14, TP15, TP16  | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-W2             | CP2, CP3, CP4, CP5      | TP3, TP4, TP5, TP6, TP9, TP10, TP11, TP12, TP13, TP14, TP15, TP16 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-W3             | CP3                     | TP2, TP4, TP7, TP13, TP14, TP15, TP16                             | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-U1             | CP1, CP2, CP3, CP4, CP5 | TP3, TP4, TP6, TP7, TP9, TP10, TP12, TP13, TP14, TP15, TP16       | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-U2             | CP2, CP3, CP4, CP5      | TP7, TP8, TP10, TP11, TP12, TP13, TP14, TP15, TP16                | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-U3             | CP2, CP3, CP4, CP5      | TP3, TP5, TP6, TP9, TP12, TP13, TP14, TP15, TP16                  | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-K1             | CP3                     | TP1, TP2, TP3, TP9, TP13, TP14, TP15, TP16                        | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-K2             | CP1, CP3                | TP1, TP2, TP8, TP10, TP11, TP12, TP14, TP15, TP16                 | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |
| EU-K3             | CP1, CP3, CP4           | TP2, TP3, TP7, TP8, TP10, TP12, TP14, TP15, TP16                  | MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6 |

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

| Efekt uczenia się | Efekty kształcenia dla kierunku studiów | Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia |
|-------------------|---|---|
| EU-W1             | GK6_W04                                 | P6S_WG  |
| EU-W2             | GK6_W04                                 | P6S_WG  |
| EU-W3             | GK6_W04                                 | P6S_WG  |
| EU-U1             | GK6_U07, GK6_U06, GK6_U05               | P6S_UW  |
| EU-U2             | GK6_U14, GK6_U13                        | P6S_UU, P6S_UW  |
| EU-U3             | GK6_U14, GK6_U13, GK6_U12, GK6_U11      | P6S_UU, P6S_UW  |
| EU-K1             | GK6_K03                                 | P6S_KR  |
| EU-K2             | GK6_K01                                 | P6S_UU  |
| EU-K3             | GK6_K01, GK6_K04                        | P6S_KK, P6S_UU  |

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Ollie Johnston, The Illusion of Life: Disney Animation, 1995
2. Paul Wells, Animacja, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009
3. Paweł Sitkiewicz, Polska szkoła animacji, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011
4. Paweł Sitkiewicz, Małe wielkie kino, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009
5. Richard Williams, The Animators' Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, 2012

### Literatura uzupełniająca

1. Bruce Block, Opowiadanie obrazem, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010
2. Gustavo Mercado, Okiem Filmowca, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011

### Strony WWW

1. <http://www.videocopilot.net/>
2. <http://www.behance.net>
3. <http://www.digitaltutors.com>
4. <http://motionographer.com/>

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Zenon Balcer

### Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Zenon Balcer