



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Podstawy animacji

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GZ-PAN-ZP
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	16
Projekt	16
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

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 postępowania 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	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą różnych technik animacyjnych.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_W04
EU-W2	Zna proces technologiczny służący do stworzenia animacji.	CP2, CP3, CP4, 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, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U05, GK6_U06, GK6_U07
EU-U2	Umie posługiwać się w podstawowym zakresie programami komputerowymi służącymi do tworzenia animacji.	CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U13, GK6_U14
EU-U3	Posiada umiejętność właściwego przygotowania materiałów wstępnych na potrzeby animacji.	CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U11, GK6_U12, GK6_U13, 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, CP3	GK6_K01
EU-K3	Ma świadomość ruchu i jego znaczenia w filmie animowanym.	CP1, CP3, CP4	GK6_K01, 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.	1	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	1	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-W1, EU-W3
TP3	Omówienie fotoanimacji na podstawie pokazanych filmów.	1	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.	1	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.	1	0	0	EU-U3, EU-W2
TP6	Omówienie przygotowania stanowiska pracy, niezbędnych materiałów i systemu pracy w animacji klasycznej.	1	0	0	EU-U1, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP7	Omówienie 12 zasad animacji Disneya.	1	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.	1	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.	1	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.	1	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.	1	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	16	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2
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

Razem godzin: 34

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	15
Studiowanie materiałów dydaktycznych	10
Praca związana z: projekt	16
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	16
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	2
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	42,37%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	59

9. Status zaliczenia przedmiotu

Ocena prac wykonanych w czasie całego semestru.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

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-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1, EU-K3, EU-K2, EU-K1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	20	EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1, EU-K3, EU-K2, EU-K1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	20	EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1, EU-K3, EU-K2, EU-K1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1, EU-K3, EU-K2, EU-K1
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, 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	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, Małe wielkie kino, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009
4. Paweł Sitkiewicz, Polska szkoła animacji, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011
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.behance.net>
2. <http://motionographer.com/>
3. <http://www.digitaltutors.com>
4. <http://www.videocopilot.net/>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Zenon Balcer

Osoby prowadzące przedmiot

Brak osób.