AKADEMIA WIT w WARSZAWIE
Wydział Informatyki i Grafiki

www.wit.edu.pl
e-mail: wit@wit.edu.pl
ul. Newelska 6, 01-447 Warszawa

Kierunek studiów	**Grafika**
Profil	**Ogólnoakademicki**
Stopień studiów	**1-go stopnia**
Forma studiów	**niestacjonarne**

Sylabus przedmiotu

Podstawy animacji

1. 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 posługiwania się lustrzanką cyfrową i programami komputerowymi do tworzenia animacji.
CP5	Uzyskanie wiedzy na temat przygotowania materiałów na potrzeby animacji.

2. Efekty przedmiotowe

Wiedza

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą różnych technik animacyjnych.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_W02, GK6_W04, GK6_W09, GK7_W02
EU-W2	Zna proces technologiczny służący do stworzenia animacji.	CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_W02, GK6_W04, GK6_W09, GK7_W04
EU-W3	Rozumie sposób budowania narracji w filmie animowanym.	CP3	GK6_W02, GK7_W02, GK7_W04

Umiejętności

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi stworzyć autorski film animowany.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U05, GK6_U07, GK6_U09, GK6_U12
EU-U2	Umie posługiwać się w podstawowym zakresie programami komputerowymi służącymi do tworzenia animacji.	CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U05, GK6_U12, GK7_U03
EU-U3	Posiada umiejętność właściwego przygotowania materiałów wstępnych na potrzeby animacji.	CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U05, GK6_U06, GK6_U07, GK6_U12

Kompetencje

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest przygotowany do przekazywania własnych koncepcji artystycznych za pomocą animacji.	CP3	GK6_K01, GK6_K02, GK7_K03, GK7_K06
EU-K2	Rozumie potrzebę poszerzania wiedzy w zakresie technik animacyjnych.	CP1, CP3	GK6_K01, GK6_K02, GK6_K04, GK7_K06
EU-K3	Ma świadomość ruchu i jego znaczenia w filmie animowanym.	CP1, CP3, CP4	GK6_K04, GK6_K07, GK7_K07

3. Treści programowe

Kod	Tematyka
TP1	Wprowadzenie w zagadnienia związane z filmem animowanym. Struktura produkcji na przykładach: animacji, filmu autorskiego, reklamy.
TP2	Omówienie różnych gatunków animacji: rysunkowa, lalkowa (prze2dmiotowa) wycinankowa plastelinowa animacja 3D animacja materiałów sypkich pikselacja, fotoanimacja techniki kombinowane (kolaż) i specjalne
TP3	Omówienie fotoanimacji na podstawie pokazanych filmów.
TP4	Omówienie cyklu produkcyjnego: pomysł, scenariusz, wybór formatu, szkice wstępne, pomysł na logo-tytuł, projekt plastyczny, storyboard, scenopis, wyczasowanie animacji, Animatic 2D, dźwięk, renderowanie, compositing, zgrywanie na nośnik, emisja – prezentacja.
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.
TP6	Omówienie przygotowania stanowiska pracy, niezbędnych materiałów i systemu pracy w animacji klasycznej.
TP7	Omówienie 12 zasad animacji Disneya.
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.
TP9	Wykorzystanie mediów tradycyjnych w filmie animowanym.
TP10	Wprowadzenie animacji z wykorzystaniem obiektów wektorowych i wprowadzenie funkcji „morf" i „wiggler"
TP11	Omówienie różnic pomiędzy różnymi programami służącymi do animacji klasycznej. Wprowadzenie do programu AnimatorPro.
TP12	Omówienie różnych sposobów zastosowania masek podczas wykonywania animacji.
TP13	Omówienie formatów ,sposobów i ważności użycia dźwięku w przekazie filmowym.
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.
TP15	Wykonanie zadania animacyjnego opartego o poznane techniki animacyjne.
TP16	Ocena efektów związanych z realizacją zadania animacyjnego.

4. 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. Richard Williams, The Animator's 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. Gustawo Mercado, Okiem Filmowca, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011
3. Paweł Sitkiewicz, Małe wielkie kino, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009

Strony WWW

1. https://www.pluralsight.com/digitaltutors
2. https://www.cgmasteracademy.com/blog.html
3. https://lafilm.libguides.com/subjectguide-animation
4. https://cartoonresearch.com/
5. https://animationresources.org/
6. http://www.videocopilot.net/
7. http://motionographer.com/
8. http://www.behance.net