

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia I. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Podstawy animacji w grach	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C8	przynależność do bloku	C - Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Weronika Zieziulewicz			e-mail	weronika.zieziulewicz@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	90
		ćwiczenia	45+45			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego na studia I. stopnia

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie wiedzy na temat podstawowych aspektów pracy animatora
 C2 – Umożliwienie nabycia podstaw specjalistycznych umiejętności warsztatowych w zakresie różnych technik animacji tradycyjnej i komputerowej

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie animacji ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GK1_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji, przy realizacji projektów z zakresu animacji	GK1_W03	P6S_WG
ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu animacji oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK1_W05	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem animacji	GK1_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne przy realizacji projektów z zakresu animacji	GK1_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych przy realizacji projektów z zakresu animacji	GK1_U02	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztat podczas realizacji projektów z zakresu animacji	GK1_U04	P6S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągnięcia założonych celów w procesie projektowym podczas realizacji projektów z zakresu animacji	GK1_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych z zakresu animacji	GK1_K01	PS6_KU, P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze związane z animacją, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny animacji w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
Wk	Zapoznanie z sylabusem.	1	Ćws	Animacja poklatkowa z użyciem dowolnego oprogramowania – badanie początkowego poziomu grupy.	2

Wk	Przegląd istniejących technik animacji 2D, dobór sposobu animacji do potrzeb. Podstawowe zasady przedstawiania ruchu w animacji - klatki kluczowe, 12 zasad animacji	3	Ćws	Podstawy obsługi programu Clip Studio Paint, Adobe Photoshop oraz Pencil 2D w zakresie animacji. Podstawowe ćwiczenia z zakresu animacji poklatkowej – Ball bouncing.	6
Wk	Omówienie wpływu fizyki na ruch zróżnicowanych obiektów oraz jego przełożenie na język ekspresji animacji.	1	Ćws	Animacja upadku cegły, worka z mąką, kartki papieru oraz balonika z wodą.	8
Wk	Wprowadzenie do animacji ruchu postaci – omówienie budowy oraz charakterystyki worka z mąką. Podstawy animacji postaci, obrazowania ekspresji emocji przy pomocy mowy ciała, omówienie dynamiki ożywionego ruchu.	1	Ćws	<i>Flour sack</i> – animacja ożywionego worka z mąką. Wstęp do animacji postaci.	8
Wk	Podstawy animacji postaci ludzkiej.	1	Ćws	Ćwiczenia związane z wprowadzeniem postaci w ruch - walk cycle podstawowy oraz z nadanym charakterem/emocją.	11
Wk	Wprowadzenie do programu Adobe AfterEffects – interfejs, klatki kluczowe, formaty, warstwy, import i eksport. Zapoznanie z dodatkowymi funkcjami programu.	1	Ćws	Showreel prezentujący wszystkie ćwiczenia z semestru	2

semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Wprowadzenie do animation workspace w programie Blender oraz jego funkcji. Podstawy	1	Ćw	Timeline, keyframing, interpolation, dope sheet, graph editor – podstawowe ćwiczenia z animacji w programie	2
Wk	Podstawy rigowania – parenting i kości w programie Blender.	1	Ćw	Animacja węża – ćwiczenie z rigowania i animowania przy pomocy kości.	2
Wk	Wprowadzenie pojęć Inverse Kinematics i Forward Kinematics, omówienie procesu weight	1	Ćw	Animacja nogi kopiącej piłkę – stworzenie oraz wykorzystanie riga z funkcją IK.	2
Wk	Omówienie funkcji Bony Bones. Wprowadzenie do action editora.	1	Ćw	Animacje „fasolki” – stworzenie zestawu animacji na prostym rigu.	5
Wk	Wprowadzenie do podstawowego rigowania postaci ludzkiej.	1	Ćw	Stworzenie base rigu dla gotowego modelu człowieka (low poly). Ustawienie modelu w pozach opartych na zdjęciach referencyjnych.	2

Wk	Omówienie narzędzia Rigify.	1	Ćw	Przekształcenie base rigu w rig Rigify.	2
Wk	Wprowadzenie do ćwiczenia z animacją postaci.	1	Ćw	Animacja biegu postaci.	5
Wk	Omówienie charakterystyki ruchu postaci ludzkiej, korzystania z materiałów referencyjnych oraz tworzenia ich. Parentowanie dodatkowych obiektów do rigu postaci. Eksport animacji i modelu w formacie FBX. Importowanie akcji z innych plików .blend	3	Ćw	Stworzenie zestawu animacji dla postaci ludzkiej: - bieg - idle - rozglądanie się / idle variation - idle z wyciągniętą bronią (pozycja przygotowana do walki) - atak - pchnięcie mieczem - atak - podwójne cięcie mieczem	12
			Ćw	Przygotowanie do prezentacji na przeglądzie.	3

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: ----

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: ----

E1. Literatura obowiązkowa

1. Frank Thomas, Ollie Johnston "The illusion of life"
2. Richard Williams "The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators"
3. Podręcznik użytkownika programu Clip Studio Paint
4. Podręcznik użytkownika programu Blender

E2. Literatura uzupełniająca

1. Podręcznik użytkownika programu Adobe Photoshop
2. Podręcznik użytkownika programu Adobe After Effects
3. Podręcznik użytkownika programu Spine 2D
4. Preston Blair, "Cartoon Animation"
5. Marcos Mateu-Mestre "Framed Ink"
6. Marcos Mateu-Mestre "Framed Ink 2"
7. Marcos Mateu-Mestre "Framed Perspective"
8. Marcos Mateu-Mestre "Framed Perspective 2"
9. Joseph Gilland "Elemental Magic, Volume I: The Art of Special Effects Animation"
10. Joseph Gilland "Elemental Magic, Volume II: The Technique of Special Effects Animation"

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem uzyskania zaliczenia jest zaprezentowanie prac, będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe oceny: 1. zrealizowane projekty (zadania domowe) 2. aktywność w semestrze (praca na zajęciach) 3. postępy w procesie kształcenia 4. jakość realizacji i ekspozycji prac (na przeglądzie semestralnym i końcoworocznym) 5. Autoprezentacja podczas przeglądów						
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
Student aktywnie uczestniczy w projektach i zadaniach wykraczających poza podstawowy zakres tematyczny zajęć lub prezentuje umiejętności znacząco przewyższające wymagania w danym semestrze	Student zrealizował wszystkie zadania w semestrze / roku na poziomie dobrym, widać postępy w jego pracy, wykazuje aktywność na zajęciach	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie, z zauważalnymi błędami	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na niskim poziomie	Student zrealizował co najmniej 51% zadań, w których uzyskał co najmniej 51% punktów, ma maksymalnie 3 nieobecności nieusprawiedliwione na zajęciach	Student wykazał się szczególnie niską aktywnością na zajęciach, w jego pracach nie widać postępów, ma negatywny wpływ na motywację swojej grupy lub ma powyżej 3 nieobecności nieusprawiedliwionych na zajęciach

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45+45
przygotowanie do zajęć	15+15
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	2+2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	3+3
suma godzin	75+75
liczba punktów ECTS	3+3

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu

