



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

Sylabus przedmiotu Film cyfrowy 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GD-FC2-DP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Piotr Cieślik
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Wykorzystanie procesu traktowania kamery (śledzenia ruchu) w komponowaniu obrazu filmowego.
CP2	Uzyskanie umiejętności posługiwania się na zaawansowanym poziomie programami komputerowymi do tworzenia cyfrowych efektów filmowych.
CP3	Opanowanie zasad kolor korekcji obrazu w produkcjach filmowych.
CP4	Zapoznanie się z rodzajami efektów specjalnych 2D/3D w filmie cyfrowym.
CP5	Opanowanie procesu technologicznego potrzebnego do wykonania efektów specjalnych 2D/3D w filmie.
CP6	Compositing 2D/3D- Wielowarstwowe tworzenie obrazu z uwzględnieniem grafiki 3D.

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

Podstawowe zagadnienia z zakresu grafiki komputerowej: Rozdzielczość, formaty plików, znajomość środowiska Windows, podstaw animacji.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada wiedzę dotyczącą różnych sposobów uzyskiwania efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP4, CP5	GK6_W02, GK6_W04, GK7_W01, GK7_W04
EU-W2	Zna proces technologiczny służący do tworzenia efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	GK6_W02, GK6_W08, GK7_W02, GK7_W08
EU-W3	Rozumie potrzebę i sens zastosowania efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP4, CP6	GK6_W08, GK7_W08

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W4	Rozumie różnicę między kolor korekcją i kolor gradingiem.	CP2, CP3	GK7_W08
EU-W5	Zna podstawowe przyjęte metody związane z realizacją technik takich jak: tracking, keying, compositing	CP4, CP6	GK6_W08, GK7_W09

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi stworzyć podstawowe efekty specjalne i prawidłowo zastosować je w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP4, CP5, CP6	GK7_U02, GK7_U03, GK7_U04
EU-U2	Umie posługiwać się programami komputerowymi służącymi do tworzenia efektów specjalnych 2D/3D w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP5	GK6_U02, GK6_U06, GK6_U12, GK6_U15
EU-U3	Posiada umiejętność właściwego przygotowania materiałów wstępnych na potrzeby filmu cyfrowego.	CP1, CP2, CP4, CP5	GK6_U04, GK6_U08, GK6_U12, GK6_U14
EU-U4	Potrafi łączyć techniki i technologie cyfrowe na potrzeby stworzenia kreacji.	CP4, CP5, CP6	GK6_U08, GK6_U10, GK6_U13, GK7_U10

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest przygotowany do przekazywania własnych koncepcji artystycznych przy tworzeniu efektów specjalnych na potrzeby filmu cyfrowego.	CP1, CP2, CP4, CP5	GK6_K07, GK7_K07, GK7_K09, GK7_K10
EU-K2	Rozumie potrzebę ciągłego poszerzania wiedzy z zakresu zaawansowanych technik komputerowych stosowanych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP4, CP5	GK6_K04, GK6_K05, GK6_K07, GK7_K10
EU-K3	Ma świadomość złożoności efektów specjalnych i ich znaczenia w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP4, CP5	GK6_K03, GK7_K01

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Omówienie procesów przygotowawczych w produkcjach filmowych. Poznanie schematów działania, sposobów planowania.	6	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP2	Wprowadzenie pojęcia trackingu kamery w programie After Effects. Omówienie i zastosowanie trackingu: kamery, wielopunktowego.	5	2	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP4	Budowanie kompozycji obrazowej w programie After Effects. Praktyczne zadania i metodologia pracy.	5	2	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2, EU-W3, EU-W4

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP5	Tworzenie scen wirtualnych 2D/3D w programie After Effects/Cinema 4D	5	2	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP6	Wykorzystywanie punktu zbiegu do wykonania animacji 3D w programie AfterEffects.	6	2	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP7	Zaawansowane metody kluczowania materiałów nagranych przy użyciu techniki greenbox w programie AfterEffects. Tworzenie sceny wirtualnej 3D w programie Cinema 4D.	6	2	1	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP8	Projektowanie ruchu, wprowadzenie do animacji kinetycznej.	6	2	1	EU-K1, EU-K2, EU-U3, EU-W2
TP12	Zaawansowane techniki montażu w programie Adobe PremierePro.	6	3	0	EU-K2, EU-U2, EU-U3, EU-W2, EU-W3, EU-W5

Razem godzin: 62

7. Metody kształcenia

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

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Egzamin	30
Studiowanie materiałów dydaktycznych	24
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	4
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	46,55%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	116

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			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	20	EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W4, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-K1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	20	EU-U4, EU-K2, EU-K3, EU-K1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-W1, EU-U4, EU-W2, EU-K1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	50	EU-W5, EU-W1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W4, EU-W2, EU-W3, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-K1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
51 – 60	3,0
60 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2, CP4, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP12	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W3	CP4, CP6	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP12	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W4	CP2, CP3	TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W5	CP4, CP6	TP12	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1, CP2, CP4, CP5, CP6	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U2	CP1, CP2, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP12	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U3	CP1, CP2, CP4, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP12	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U4	CP4, CP5, CP6	TP4, TP5, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP1, CP2, CP4, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-K2	CP1, CP2, CP4, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP12	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K3	CP1, CP2, CP4, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7	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	GK7_W04, GK7_W01, GK6_W04, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-W2	GK7_W08, GK6_W08, GK7_W02, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-W3	GK7_W08, GK6_W08	P6S_WG, P7S_WG
EU-W4	GK7_W08	P7S_WG
EU-W5	GK7_W09, GK6_W08	P6S_WG, P7S_WG
EU-U1	GK7_U04, GK7_U03, GK7_U02	P7S_UW
EU-U2	GK6_U02, GK6_U15, GK6_U12, GK6_U06	P6S_UK, P6S_UW
EU-U3	GK6_U04, GK6_U14, GK6_U12, GK6_U08	P6S_UU, P6S_UW
EU-U4	GK7_U10, GK6_U13, GK6_U10, GK6_U08	P6S_UO, P6S_UW, P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K10, GK7_K09, GK7_K07, GK6_K07	P6S_KO, P7S_KO, P7S_KR
EU-K2	GK7_K10, GK6_K07, GK6_K05, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KO, P7S_KR
EU-K3	GK7_K01, GK6_K03	P6S_KR, P7S_KR, P7S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Richard Rickitt , Special Effects: The History and Technique, Ray Harryhausen , 2007
2. Robert G Willard , Special Effects: How They Are Done In Hollywood, 2013
3. Ron Miller, Special Effects (Exceptional Social Studies Titles for Upper Grades), 2007

Literatura uzupełniająca

1. Braha Yael, Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web, Focal Press, 9780240814193
2. Dinur Eran, Filmmakers' Guide to Visual Effects, Taylor & Francis Ltd, 2017
3. Michael Slone, Special Effects: How to Create a Hollywood Film Look on a Home Budget, 2007
4. Pascal Pinteau, Special Effects: An Oral History–Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years, 2005

Strony WWW

1. <http://www.videocopilot.net/>
2. <http://www.digitaltutors.com>
3. <http://motionographer.com/>
4. <http://www.behance.net>
5. <http://www.computerarts.com.pl/>
6. <https://www.hollywoodcamerawork.com/>
7. <https://www.actionvfx.com>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Piotr Cieślík

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Piotr Cieślík