



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Ogólnoakademicki
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

SYLABUS PRZEDMIOTU
Efekty wideo - warsztaty

1. CELE PRZEDMIOTU

Kod	Cel
CP1	Zapoznanie studentów z nowoczesnymi technikami tworzenia efektów wizualnych (VFX) stosowanych w filmie, telewizji i mediach cyfrowych.
CP2	Opanowanie zasad klasycznego compositingu i integracji obrazu filmowego z elementami generowanymi komputerowo.
CP3	Rozwinięcie umiejętności pracy z materiałem filmowym – w tym technik keyingu, rotoscopingu, trackingu i color matchingu.
CP4	Nabycie kompetencji w zakresie integracji oprogramowania After Effects, Cinema 4D, Unreal Engine i Premiere Pro w jednym pipeline'ie postprodukcyjnym.
CP5	Kształcenie umiejętności tworzenia realistycznych efektów filmowych z wykorzystaniem metod 2D i 3D compositingu.
CP6	Wprowadzenie do praktycznego zastosowania narzędzi sztucznej inteligencji wspomagających proces postprodukcji (AI rotoscoping, cleanup, background generation).
CP7	Rozwijanie kompetencji projektowych – planowania, realizacji i prezentacji indywidualnych projektów efektowych.
CP8	Przygotowanie studentów do samodzielnej pracy w środowisku postprodukcyjnym, zgodnie z aktualnymi standardami branży filmowej i VFX.

2. EFEKTY PRZEDMIOTOWE

WIEDZA

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	zna współczesne zasady kompozycji i narracji wizualnej w kontekście efektów filmowych i kompozycji obrazu	CP1, CP2	GK6_W02, GK7_W02, GK7_W07
EU-W2	rozumie klasyczne metody tworzenia efektów wizualnych: keying, tracking, rotoscoping, compositing	CP2, CP3	GK6_W04, GK7_W04, GK7_W09
EU-W3	posiada wiedzę o integracji oprogramowania After Effects, Cinema 4D, Unreal Engine i Premiere Pro w jednym pipeline'ie postprodukcyjnym	CP4	GK6_W09, GK7_W10
EU-W4	zna zasady realistycznej integracji elementów 3D z materiałem filmowym, w tym zasady oświetlenia i perspektywy	CP3, CP5	GK7_W02, GK7_W06, GK7_W08
EU-W5	rozumie podstawowe metody i zastosowania sztucznej inteligencji w procesach postprodukcji i efektach VFX	CP6	GK6_W10, GK7_W08, GK7_W11
EU-W6	zna standardy techniczne i estetyczne współczesnego compositingu i color gradingu w kontekście filmu i reklamy	CP5, CP7	GK6_W05, GK7_W05, GK7_W08
EU-W7	rozumie proces planowania, organizacji i zarządzania indywidualnym projektem efektowym od koncepcji po render końcowy	CP7, CP8	GK6_W12, GK7_W10, GK7_W13

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W8	zna współczesne trendy w rozwoju technologii filmowych i multimedialnych oraz ich wpływ na praktykę zawodową twórcy VFX	CP1, CP8	GK6_W09, GK7_W09, GK7_W11

UMIEJĘTNOŚCI

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	potrafi zaplanować i zrealizować sekwencję filmową z wykorzystaniem klasycznych technik VFX: keying, rotoscoping, tracking i compositing	CP2, CP3, CP6	GK6_U05, GK6_U12, GK7_U03
EU-U2	potrafi integrować materiały filmowe z elementami 3D tworzonymi w Cinema 4D lub Unreal Engine, zachowując realizm perspektywy i światła	CP3, CP4, CP5	GK6_U06, GK7_U04, GK7_U10
EU-U3	potrafi stosować narzędzia postprodukcyjne After Effects i Premiere Pro w celu stworzenia spójnej, profesjonalnej narracji wizualnej	CP1, CP5, CP7	GK6_U05, GK6_U13, GK7_U06
EU-U4	potrafi zastosować korekcję barwną, grading i dopasowanie kolorystyczne dla uzyskania spójności wizualnej ujęć filmowych	CP5, CP7	GK6_U07, GK6_U10, GK7_U10
EU-U5	potrafi wykorzystać techniki AI tools (rotoscoping AI, background removal, text-to-video) jako wsparcie klasycznych procesów compositingu	CP6	GK6_U12, GK7_U03, GK7_U08
EU-U6	potrafi opracować projekt efektowy od etapu planowania po finalny render, dokumentując etapy pracy i przygotowując materiał do prezentacji	CP7, CP8	GK6_U08, GK7_U06, GK7_U11
EU-U7	potrafi samodzielnie dobrać techniki i narzędzia w zależności od koncepcji artystycznej i wymagań technicznych projektu	CP4, CP7	GK6_U07, GK7_U06, GK7_U11

KOMPETENCJE

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	samodzielnego planowania, realizacji i prezentacji projektu efektowego w oparciu o zaawansowane narzędzia cyfrowe	CP7, CP8	GK6_K02, GK6_K08, GK7_K06
EU-K2	odpowiedzialnego podejmowania decyzji artystycznych i technicznych z poszanowaniem zasad etyki zawodowej i prawa autorskiego	CP3, CP5, CP8	GK6_K03, GK7_K03, GK7_K11
EU-K3	efektywnego komunikowania się i współpracy w interdyscyplinarnym zespole produkcyjnym w środowisku multimedialnym	CP5, CP7	GK6_K08, GK7_K08, GK7_K09
EU-K4	krytycznej analizy i oceny własnych działań twórczych oraz świadomego doskonalenia kompetencji zawodowych	CP6, CP7, CP8	GK6_K06, GK7_K05, GK7_K07

3. TREŚCI PROGRAMOWE

Kod	Tematyka
TP1	Wprowadzenie do współczesnych pipeline'ów VFX. Struktura procesu postprodukcyjnego, integracja narzędzi: After Effects, Cinema 4D, Unreal Engine, Premiere Pro. Przegląd metod tworzenia efektów filmowych.
TP2	Praca z materiałem filmowym. Przygotowanie footage, formaty i kodeki, synchronizacja obrazu i dźwięku, organizacja plików, workflow projektu efektowego.
TP3	Keying i praca z greenscreenem. Oświetlenie planu zdjęciowego, techniki keyingu (Keylight, Primatte), spill suppression, light wrap i integracja z tłem.
TP4	Rotoscoping klasyczny i AI. Maskowanie ruchomych obiektów, Roto Brush 3.0, automatyzacja rotoscopingu przy użyciu narzędzi AI.
TP5	Compositing i blending. Łączenie warstw, blending modes, efekty światła i cienia, depth maps, color matching i integracja elementów obrazu.
TP6	Integracja 3D z Cinema 4D i After Effects. Współpraca przez Cineware, multipass rendering, compositing elementów 3D w materiale filmowym.

Kod	Tematyka
TP7	Symulacje i efekty środowiskowe. Tworzenie cząsteczek, symulacje dymu, ognia, pyłu, lens flares, volumetryka, efekty atmosferyczne.
TP8	Tracking 2D i 3D. Point tracking, planar tracking (Mocha AE), 3D camera tracking, matchmoving i stabilizacja ujęć filmowych.
TP9	Wprowadzenie do Unreal Engine. Real-time compositing, import footage, wirtualna kamera, chroma key i praca ze światłem w środowisku UE.
TP10	Symulacje i efekty środowiskowe. Tworzenie cząsteczek, symulacje dymu, ognia, pyłu, lens flares, volumetryka, efekty atmosferyczne
TP11	Matte painting i tło cyfrowe. Projektowanie i budowa tła, łączenie fotografii i elementów 3D, integracja z ruchem kamery i materiałem filmowym.
TP12	Color correction i grading. Korekcja barwna, LUTs, balans bieli, tonacja filmowa, dopasowanie kolorystyczne między ujęciami.
TP13	Narzędzia AI w VFX. Zastosowanie AI w rotoscopingu, background cleanup, generatywne tła i automatyzacja procesów compositingu.
TP14	Rendering i eksport. Ustawienia renderu, kodeki, formaty eksportu, pipeline AE–Premiere, przygotowanie materiału do finalnej edycji.
TP15	Montaż końcowy i udźwiękowanie. Montaż w Premiere Pro, miks dźwięku, synchronizacja, efekty końcowe, przygotowanie do prezentacji.
TP16	Prezentacja i analiza projektów. Pokaz prac zaliczeniowych, analiza efektów, omówienie procesów twórczych, indywidualny feedback.

4. LITERATURA

LITERATURA PODSTAWOWA

1. Okun, J. A., Zwerman, S., The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures, Routledge, 2020

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1. Mirosław Przyłipiak, Kino stylu zerowego, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk, 1994
2. Murphy, W, Cinematography and Lighting for Visual Effects, Focal Press, US, 2016

STRONY WWW

1. materiały dydaktyczne, przykłady stosowania technik postprodukcyjnych, www.hollywoodcamerawork.com