



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

Sylabus przedmiotu

Film cyfrowy**1. Dane podstawowe**

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GZ-FLC-ZP
Rok studiów	2
Semestr	4
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Piotr Cieślik
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Kluczowanie (keying), Znajomość i zastosowanie Green/Blue box w komponowaniu obrazu filmowego.
CP2	Uzyskanie umiejętności postępowania się na zaawansowanym poziomie lustrzanką cyfrową i programami komputerowymi do tworzenia cyfrowych efektów filmowych.
CP3	Rotoskopia - postępowanie się maskami do uzyskiwania efektów specjalnych oraz rekloru materiału wideo.
CP4	Zapoznanie się z różnymi rodzajami efektów specjalnych w filmie cyfrowym.
CP5	Opanowanie procesu technologicznego potrzebnego do wykonania efektów specjalnych.
CP6	Compositing - Wielowarstwowe tworzenie obrazu.

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_W11, GK7_W04

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 lustrzanką cyfrową i programami komputerowymi służącymi do tworzenia efektów specjalnych 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	ocena efektów	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Omówienie automatycznej i ręcznej stabilizacji oraz jej zastosowanie w materiale filmowym.	0	0	3	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP2	Wprowadzenie pojęcia trackingu w programie AfterEffects. Omówienie i zastosowanie trackingu jednopunktowego.	0	0	3	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP4	Rotoskopia w Programie After Effects. Praktyczne zadania i metodologia pracy	0	2	3	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP5	Wprowadzenie trackingu za pomocą zaawansowanego programu Mocha. Wykazanie różnic pomiędzy trackingiem matrycowym i trackingiem punktowym.	0	2	3	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP6	Wprowadzenie zmiany geometrii trackowanych obiektów za pomocą Displacement Maps w programie Mocha i AfterEffects.	0	2	3	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3

Kod	Tematyka	ocena efektów	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP7	Sposoby kluczowania materiałów nagranych przy użyciu techniki bluebox i greenbox w programie AfterEffects. Zaprezentowanie różnic w kluczowaniu wynikających z użycia różnych programów: AfterEffects, AdobePremierePro, Photoshop. Omówienie zaawansowanego klucza „keylight”.	1	2	3	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP8	Podstawowe techniki Motion Design z zastosowaniem wybranych efektów.	1	0	3	EU-K1, EU-K2, EU-U3, EU-W2
TP12	Wprowadzenie do pracy w programie AdobePremierePro.	0	0	3	EU-K2, EU-U2, EU-U3, EU-W2, EU-W3

Razem godzin: 34

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	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	61,36%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	88

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-W3, EU-K1, EU-U1, EU-K3, EU-K2, EU-W1, EU-W2, EU-U2, EU-U3, EU-U4
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	20	EU-W3, EU-U1, EU-W2
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	20	EU-U1, EU-K3, EU-U2, EU-U4
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-K1, EU-W1, EU-W2, EU-U4
Egzaminacyjny przegląd prac			
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-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	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
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	GK6_W11, GK7_W04	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	GK6_K03, GK7_K01	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. Dinur Eran, Filmmakers' Guide to Visual Effects, Taylor & Francis Ltd, 2017
2. Michael Slone, Special Effects: How to Create a Hollywood Film Look on a Home Budget, 2007
3. Pascal Pinteau, Special Effects: An Oral History–Interviews with 37 Masters Spanning 100 Years, 2005

Strony WWW

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

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Piotr Cieślik

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Piotr Cieślik