



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

Sylabus przedmiotu Film cyfrowy

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GD-FLC-DP
Rok studiów	2
Semestr	4
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Zenon Balcer
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	47

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie wiedzy na temat przygotowania materiałów wykorzystywanych w procesie tworzenia cyfrowych efektów filmowych.
CP2	Uzyskanie umiejętności posługiwania się na zaawansowanym poziomie lustrzanką cyfrową i programami komputerowymi do tworzenia cyfrowych efektów filmowych.
CP3	Uzyskanie umiejętności tworzenia efektów specjalnych i ich zastosowania w produkcjach filmowych.
CP4	Zapoznanie się z różnymi rodzajami efektów specjalnych w filmie cyfrowym.
CP5	Opanowanie procesu technologicznego potrzebnego do wykonania efektów specjalnych.

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

Brak wstępnych wymagań.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna i rozumie wiedzę dotyczącą różnych sposobów uzyskiwania efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_W04
EU-W2	Zna proces technologiczny służący do tworzenia efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_W04
EU-W3	Rozumie potrzebę i sens zastosowania efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP3, CP4	GK6_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, CP3, CP4, CP5	GK6_U05, GK6_U06, GK6_U07
EU-U2	Umie posługiwać się lustrzanką cyfrową i programami komputerowymi służącymi do tworzenia efektów specjalnych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP3, CP5	GK6_U13, GK6_U14
EU-U3	Posiada umiejętność właściwego przygotowania materiałów wstępnych na potrzeby filmu cyfrowego.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_U11, GK6_U12, GK6_U13, GK6_U14

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, CP3, CP4, CP5	GK6_K03
EU-K2	Rozumie potrzebę ciągłego poszerzania wiedzy z zakresu zaawansowanych technik komputerowych stosowanych w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_K01
EU-K3	Ma świadomość złożoności efektów specjalnych i ich znaczenia w filmie cyfrowym.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_K01, GK6_K04

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Omówienie automatycznej i ręcznej stabilizacji oraz jej zastosowanie w materiale filmowym.	2	0	0	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.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP3	Omówienie i zastosowanie trackingu czteropunktowego parallel corner pin oraz perspective corner pin.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP4	Wprowadzenie trackingu kamery 3D w programie AfterEffects	3	0	0	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.	3	0	0	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.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	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”.	3	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP8	Wprowadzenie partykli 2D i 3D. Wykazanie różnic pomiędzy partyklami w programie AfterEffects a partyklami generowanymi przez programy 3D – 3Dmax, Maya, Cinema 4D.	3	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP9	Omówienie różnic w sposobach użycia efektów malarskich w programach AfterEffects, Painter i Photoshop. Zaprezentowanie łączenia malarskich efektów rastrowych z wektorowymi.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP10	Omówienie technik animacyjnych w programie Photoshop. Wprowadzenie rysowanej animacji poklatkowej. Rozszerzenie możliwości animacyjnych poprzez zastosowanie skryptów i akcji.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP11	Wprowadzenie pojęcia „premultiply” przy eksporcie masek w programach AfterEffects, Photoshop i AdobePremierePro.	1	0	0	EU-U2, EU-W2
TP12	Wprowadzenie do pracy w programie AdobePremierePro.	2	0	0	EU-K2, EU-U2, EU-U3, EU-W2, EU-W3
TP13	Omówienie sposobów na zwiększenie dramaturgii w filmie na podstawie wybranych filmów fabularnych i animowanych. Wprowadzenie efektu rozbicia powierzchni - „shatter”. Omówienie różnych sposobów na stworzenie animacji poprzez zastosowanie efektów świetlnych, displacement maps i efektów typu „distort”	3	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP14	Wykonanie zadania filmowego z zastosowaniem poznanych efektów specjalnych.	0	15	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP15	Ocena efektów związanych z realizacją zadania filmowego.	0	0	2	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3

Razem godzin: 47

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
Praca zaliczeniowa	18
Studiowanie materiałów dydaktycznych	10
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	37,33%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75

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

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP11, TP12, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W3	CP3, CP4	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP12, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U2	CP1, CP2, CP3, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP11, TP12, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U3	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP12, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K2	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP12, TP13, TP14, TP15	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K3	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9, TP10, TP13, TP14, TP15	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	GK6_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W04	P6S_WG
EU-W3	GK6_W04	P6S_WG
EU-U1	GK6_U07, GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U14, GK6_U13	P6S_UU, P6S_UW
EU-U3	GK6_U14, GK6_U13, GK6_U12, GK6_U11	P6S_UU, P6S_UW
EU-K1	GK6_K03	P6S_KR
EU-K2	GK6_K01	P6S_UU
EU-K3	GK6_K01, GK6_K04	P6S_KK, P6S_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. Michael Slone, Special Effects: How to Create a Hollywood Film Look on a Home Budget, 2007
2. 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/>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Zenon Balcer

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Piotr Cieślík
2. mgr Zenon Balcer