

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Cyfrowe efekty specjalne

Kod przedmiotu: GSO_15

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Multimedia

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 20 (8 + 12)

laboratorium – 36 (16 + 20)

Forma niestacjonarna

wyklady – 14 (6 + 8)

laboratorium – 24 (10 + 14)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat historii cyfrowych efektów specjalnych oraz poznanie podstawowych technik tworzenia efektów specjalnych wraz z praktycznym przygotowaniem sekwencji z zastosowaniem cyfrowych efektów specjalnych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Podstawy technik informatycznych, Grafika rastrowa, Fotografia, Podstawy animacji i interakcji, Scenopisarstwo i storyboard'ing, Edycja dźwięku, Rejestracja Obrazu i dźwięku, Modelowanie i animacja 3D; Efekty video.

Kompetencje i umiejętności: podstawowa znajomość komputerowych programów graficznych.

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Historia Efektów Specjalnych,
- Standardy filmowe i telewizyjne, (standardy czasowe, rozdzielczości obrazu;)
- Prewizualizacja i Compositing wideo,
- 2D Tracking, Match moving i Planar Tracking,
- Kluczowanie Green,
- Screen vs Blue Screen,
- Od animacji poklatkowej do Animatroniki.

- **Metody dydaktyczne:**

Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją;

Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych;

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne oraz ocena aktywności studentów podczas zajęć;

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Walter Murch, *W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006
2. Blain Brown, *Światło w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2009
3. Ian Failes, *Masters of FX: Behind the Scenes with Geniuses of Visual and Special Effects*, CRC Press, 2016
4. Bogumił Jochymczyk, *Technologia produkcji komputerowych efektów specjalnych w polskiej kinematografii*, Studio Filmowe Montevideo, Warszawa 2006
5. Richard Rickitt, *Special Effects: The History and Technique*, Billboard Books 2007

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Jake Hamilton, *Efekty specjalne w filmie*, Świat książki, Warszawa, 1999
2. Mark Simon, *Storyboard ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010
3. Chris Meyer, *After Effects Apprentice: RealWorld Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist* (Apprentice Series) 4th Edition, Focal Press 2016
4. Portale internetowe i czasopisma Film&TV Kamera, 3d world

b) *Laboratorium*

- **Treści programowe:**

- 2D Tracking i Planar Tracking
- Matte painting
- Kluczowanie
- Compositing wideo łączenie materiałów z różnych źródeł – grafiki, animacji, filmów wideo

- Korekcja kolorów w filmie
- Camera Mapping
- **Metody dydaktyczne:**
Proces dydaktyczny oparty jest głównie na ćwiczeniach, realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu ćwiczenia domowego, Rezultaty są korygowane na bieżąco przez prowadzącego w czasie indywidualnej rozmowy ze studentem.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionym zadaniem wykonanym samodzielnie, osobiście zaprezentowanym na przeglądzie zaliczeniowym. Oceniana jest oryginalność i staranność wykonania projektu oraz umiejętne wykorzystanie wiedzy nabytej podczas ćwiczeń laboratoryjnych.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Walter Murch, *W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006
 2. Blain Brown, *Światło w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2009
 3. Ian Failes, *Masters of FX: Behind the Scenes with Geniuses of Visual and Special Effects*, CRC Press, 2016
 4. Bogumił Jochymczyk, *Technologia produkcji komputerowych efektów specjalnych w polskiej kinematografii*, Studio Filmowe Montevideo, Warszawa 2006
 5. Richard Rickitt, *Special Effects: The History and Technique*, Billboard Books 2007
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Jake Hamilton, *Efekty specjalne w filmie*, Świat książki, Warszawa, 1999
 2. Mark Simon, *Storyboard ruch w sztuce filmowej*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010
 3. Chris Meyer, *After Effects Apprentice: RealWorld Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist* (Apprentice Series) 4th Edition, Focal Press 2016
 1. Portale internetowe i czasopisma Film&TV Kamera, 3d world

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	36
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	24
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5

	Samodzielne rozwiązywanie zadań	5
--	---------------------------------	---

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	16
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	30
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	8
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	8

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 56
 - Liczba punktów ECTS – 2,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 36
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 38
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_15_W1	Ma wiedzę na temat realizacji cyfrowych efektów specjalnych, technologii realizacyjnych, procesów technologicznych i sposobów ich planowania	K_W03
GSO_15_W2	Zna w dobrym stopniu programy komputerowe potrzebne w pracy z cyfrowymi efektami specjalnymi i jest świadomy rozwoju technologicznego	K_W08
GSO_15_U1	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w oparciu o cyfrowe efekty specjalne oraz umie określić i rozwiązać problem projektowy i zastosować adekwatne środki komunikacyjne i technologiczne do realizowanego projektu	K_U01 K_U03 K_K05
GSO_15_U2	Posiada podstawowe umiejętności w zakresie tworzenia cyfrowych efektów specjalnych. Opanował podstawowe narzędzia technik klasycznych (malarstwa, rysunku, rzeźby) i potrafi wykorzystać je w realizacji cyfrowych efektów specjalnych, świadomie korzysta z technik cyfrowych i nowoczesnych metod realizacji projektu.	K_U04 K_U08 K_U10
GSO_15_K1	Jest zdolny do realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych posiada zdolność twórczego myślenia i umie ją wykorzystać w trakcie rozwiązywania problemów.	K_K04

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_15_W1	v		Test zaliczeniowy, Przegląd prac projektowych
GSO_15_W2	v	v	Test zaliczeniowy, Przegląd prac projektowych
GSO_15_U1		v	Przegląd prac projektowych
GSO_15_U2		v	Przegląd prac projektowych
GSO_15_K1	v	v	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_15_W1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GSO_15_W2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach.

	Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe..
GSO_15_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_15_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GSO_15_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.