

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: niestacjonarne

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 14 (6 +8);

laboratorium – 24 (10 + 14);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 6 (2 + 4)

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 2009
 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
- **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. Richard Rickitt, *Special Effects: The History and Technique*, Billboard Books 2007
 5. 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 2009
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

- **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. Richard Rickitt, *Special Effects: The History and Technique*, Billboard Books 2007
5. Portale internetowe i czasopisma Film&TV Kamera, 3d world

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	28
	Przygotowanie do zaliczenia	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Realizacja zadań dodatkowych	20
	Projekt indywidualny	31
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

5. Wskaźniki sumaryczne

- 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 – 24
 - Liczba punktów ECTS – 3,8

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.