

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Edycja i efekty wideo**

**Kod przedmiotu: GS\_14**

**Rodzaj przedmiotu: kierunkowy**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 3**

**Semestr: 5**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

wykłady – 6;

laboratorium - 16;

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

**Liczba punktów ECTS: 2**

**Osoby prowadzące:**

wykład:

laboratorium:

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom poszerzonej wiedzy na temat montażu nieliniowego oraz zaawansowanych technik edycji i obróbki materiałów wideo, doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami montażu, poznanie i opanowanie technik korygowania i wzbogacania materiału wideo. Poznanie i umiejętność świadomego i celowego stosowania efektów specjalnych. Poszerzanie umiejętności realizacyjnych w zakresie różnych form kreacji filmowej. Kształtowanie indywidualności artystycznej. Rozwijanie kompetencji warsztatowych pozwalających na posługiwanie się współczesnymi mediami w obszarze sztuk pięknych oraz w zastosowaniach komercyjnych.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Grafika rastrowa-Photoshop, Fotografia, Kompozycja, Rejestracja obrazu i dźwięku.

**3. Opis form zajęć**

*a) Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Filmowe techniki specjalne, cyfrowe efekty
- Systemy kodowania sygnału telewizyjnego
- Przeplot
- Ramki i kodowanie czasu
- Format obrazu
- Wstęp do telewizji wysokiej rozdzielczości
- Proporcje pikseli
- Cyfrowe formaty wideo
- Środowisko i narzędzia programu AfterEffect
- Gradacja planów
- Możliwości kreacji oferowane przez program AfterEffect
- **Metody dydaktyczne:**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego – prezentacja; wykorzystanie zasobów internetu.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo studenta na wykładach oraz zaliczenie ustne.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  1. Adobe Creative Team Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik Helion 2016
  2. Franckiewicz Izabela, Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych, Neriton 2010,
  3. Cole C. Stoski, Dlartiste: Matte Painting, Alp Altiner, wyd. Ballistic Publishing 2007
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Birn J., Cyfrowy Rendering i Oświetlenie, Helion 2007,
  2. Miles H. D., Runstein R. E., Modern Recording Techniques, Wyd. Elsevier, 2005,
  3. Czasopisma: FILMPro, Film&TV Kamera,
    1. bieżąca prasa,
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe:**
  - Narzędzia AfterEffect
  - Łączenie grafiki, animacji, filmów wideo
  - Podstawowe funkcje programu AE (praca z oknami: projekt, kompozycja i listwa czasowa, stosowanie efekty i szablonów, praca z maskami warstw, przezroczystości, korekcje kolorów, transformacje kształtu i bitmapy, animowanie obiektów, ścieżki ruchu itd)
  - Ćwiczenia z realizacji efektów specjalnych
  - Animacja tekstu
  - Krótka forma animacyjna (np. interpretacja wybranego dzieła sztuki)
- **Metody dydaktyczne:**

- Przedmiot realizowany jest w formie wykładów teoretycznych i warsztatów praktycznych oraz samodzielnej pracy studenta ze sprzętem. Część zajęć wypełniają elementy konwersacji weryfikującej wiedzę studentów oraz pomagającej rozwiązywać indywidualnie definiowane problemy realizacyjne. Prezentacja realizowanych projektów na forum grupy, omówienie i dyskusja. Praca nad indywidualnie sformułowanym projektem jest główną częścią metod kształcenia na zajęciach z tego przedmiotu.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo studenta na zajęciach laboratoryjnych, konsultowanie realizowanych projektów, wykazanie się wiedzą z zakresu programu przedmiotu oraz wykonanie przewidzianych ćwiczeń. Podstawę zaliczenia i oceny stanowi przedstawienie wykonanych prac (osobiście), ocena ich poprawności i staranności warsztatowej oraz kreatywności użytych rozwiązań.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  1. The official training workbook from Adobe Systems, Adobe After Effects 6.0. Oficjalny podręcznik, Helion, 2004
  2. Kerlow Isaac V., The Art of 3D Computer Animation and Effects, John Wiley& Sons, 2004,
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Kingdon Tom, Sztuka Reżyserii Filmowej, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2007
  1. bieżąca prasa,

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	9
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	16
	Projekt indywidualny konsultowany z nauczycielem na bieżąco	10
	Przygotowanie do zaliczenia	9

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>50</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>2</b>

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 22
  - Liczba punktów ECTS – 0,9

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 16
- Liczba punktów ECTS – 1,4

## 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_14_W1	Ma wiedzę na temat realizacji prac artystycznych (rysunkowych, ilustracyjnych, fotograficznych i innych) zna różne techniki graficzne (np. rysunkowe, cyfrowe) oraz wie jak planować wykorzystanie przygotowanych materiałów w realizowanej animacji, a także jak dobrać środki i materiały graficzne do realizowanego tematu .	K_W03
GS_14_W2	Wie jak praktycznie wykorzystać narzędzia i funkcje graficznych programów komputerowych do przygotowania materiałów wykorzystanych w tworzeniu animacji	K_W08
GS_14_W3	Posiada wiedzę z zakresu filmowych technik specjalnych, wie jak różnicować plany filmowe	K_W03
GS_14_U1	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w oparciu o wybrane środki graficzne oraz potrafi wykorzystać narzędzia i funkcje programu AfterEffects do realizacji treści projektu.	K_U01, K_U04 K_U07
GS_14_U2	Potrafi wykorzystać podstawowe funkcje programu Adobe AE (segregowanie materiałów, tworzenie kompozycji, prekompozycji, praca z obiektem zerowym, praca na listwie czasowej, kluczowanie, stosowanie efektów i szablonów, transformacje kształtu, bitmapy, maski itd)	K_U04 K_U07
GS_14_U3	Potrafi łączyć w animacji grafiki, animacje, filmy wideo, wykorzystać dźwięk w animacji, animować tekst	K_U10, K_U07
GS_14_K1	Potrafi twórczo pracować w grupie. Potrafi obiektywnie ocenić wyniki swojej pracy, jak i kolegów, potrafi udzielić konstruktywnej krytyki oraz publicznie potrafi bronić swoich koncepcji i przekonań.	K_K04, K_K07

## 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	
GS_28_W1	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_28_W2	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_28_W3	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych

GS_14_U1		x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_14_U2	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_14_U3	x	x	Zaliczenie Przegląd prac projektowych
GS_14_K1		x	Przegląd prac projektowych

### 8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_28_W1	Odpowiada przynajmniej na 50% pytań na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.
GS_28_W2	Odpowiada przynajmniej na 50% pytań na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.
GS_28_W3	Odpowiada przynajmniej na 50% pytań na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.
GS_14_U1	Odpowiada przynajmniej na 50% pytań na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.
GS_14_U2	Odpowiada przynajmniej na 50% pytań na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.
GS_14_U3	Odpowiada przynajmniej na 50% pytań na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.
GS_14_K1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuje pracę projektową.