

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Podstawy obrazowania filmowego w grach

Kod przedmiotu: GSO_24

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 8;

laboratorium – 6 ;

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 zapoznanie studentów z podstawową wiedzą z zakresu operowania językiem obrazu filmowego coraz powszechniej wykorzystywanym w współczesnych grach a także animacji 3D, gramatyki filmu, zasad działania kamery wirtualnej a także podstawowych wiadomości na temat dźwięku, światła i koloru w animacji 3D. Wstępne przygotowanie do świadomej kreacji w obszarze gry

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to:

- Kreacja pomysłu i budowa scenariusza
- Student powinien posiadać umiejętność kreacji pomysłu na grę, umiejscowienia jej w czasie i świecie rządzącym się określonymi zasadami wynikającymi z fabuły i akcji a następnie umieć rozpisać to wszystko w formę scenariusza, scenopisu, bądź storyboardu.

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe**

- Gramatyka obrazu filmowego, (podział jednostek realizacyjnych, obrazowanie i gradacja planów, kompozycja kadru, perspektywa, matershoot, ustawienia kamery, ruch kamery, osie realizacyjne)
- Kolor w obrazie filmowym (kreatywne zastosowanie barwy w obrazie filmowym intro)

- **Metody dydaktyczne**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją wideo i audio

- **Forma i warunki zaliczenia**

- Weryfikacja wiedzy z przedmiotu na podczas pracy zaliczeniowej

- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, w niewielkim zakresie oparte na literaturze.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Daniel Arijon, *Gramatyka Języka filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008
2. Bruce Block: *Opowiadanie obrazem*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010
3. Patti Bellatoni, *Jeśli to fiolet, ktoś umrze – Teoria koloru w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010

b) *Laboratorium*

- **Treści programowe:**

- Ćwiczenia z kamerą wirtualną (kompozycja kadru, gradacja planów, ustawienia kamery, narracja obiektywna, subiektywna)
- Realizacja szerokiego kadru z doskokami po osi

- **Metody dydaktyczne:**

- Praktyczne ćwiczenia z kamerą

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Ocena aktywności i prac studentów podczas zajęć

- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, w niewielkim zakresie oparte na literaturze.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

- Daniel Arijon, *Gramatyka Języka filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008
- Bruce Block: *Opowiadanie obrazem*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010
- Patti Bellatoni, *Jeśli to fiolet, ktoś umrze – Teoria koloru w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	6
	Przygotowanie pracy projektowej	20
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10

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

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 14
 - Liczba punktów ECTS – 0,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 6
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_24_W1	Posiada wiedzę z zakresu operowania językiem obrazu filmowego, wideo a także animacji, gramatyki filmu	K_W02, K_W03, K_U07
GS_24_U1	Posiada praktyczną umiejętność pracy z kamerą wirtualną (kompozycja kadru, gradacja planów, ustawienia kamery, osie realizacyjne, ruchy kamery, zna pojęcie ujęcia	K_U01, K_U04, K_U07,

	mastershootowego)	K_U09, K_U10
GS_24_K1	Potrafi realizować indywidualne prace artystyczne i projektowe, posiada zdolność samooceny i refleksji na temat prac kolegów.	K_K04, K_K05

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_24_W1	v	v	Prace zaliczeniowe
GS_24_U1	v	v	Prace zaliczeniowe
GS_24_K1	v	v	Prace zaliczeniowe

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_24_W1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć i prace zaliczeniowe
GS_24_U1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć i prace zaliczeniowe
GS_24_K1	Poprawnie realizuje zadania w czasie zajęć i prace zaliczeniowe