

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: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 10;

laboratorium - 25;

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, Dłartiste: 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	10
	Czytanie wskazanej literatury	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Projekt indywidualny konsultowany z nauczycielem na bieżąco	5
	Przygotowanie do zaliczenia	5

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 – 35
 - Liczba punktów ECTS – 1,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 25
 - 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 wykonuję 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 wykonuję 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 wykonuję 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 wykonuję 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 wykonuję 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 wykonuję pracę projektową.
GS_14_K1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe. Poprawnie wykonuję pracę projektową.