

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 20;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

laboratorium – 12;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

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. Fridsma L., Gyncild B., *Adobe After Effects CC*. Gliwice: Helion, 2016.
2. Meyer T., Meyer C., *After effects apprentice*. New York; London: Routledge, 2016.
3. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *Adobe After Effects CS5. Oficjalny podręcznik*. Gliwice: Helion, 2011.
2. Cole D., Altiner A., *D'Artiste: Matte Painting*. Adelaide: Ballistic Publishing, 2007.
3. Maxim J., *Adobe Premiere Pro CC*. Gliwice: Helion, 2016.
4. Witkowski B., *DaVinci Resolve: poradnik użytkownika*. Gliwice: Helion, 2022.

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. Fridsma L., Gyncild B., *Adobe After Effects CC*. Gliwice: Helion, 2016.
 2. Failes I. *Masters of FX*. London: Octopus Publishing Group, 2015.
 - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Kerlow I. V., *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, Hoboken: John Wiley& Sons, 2004.
 2. Mamet D., *Reżyseria filmowa*. Myślenice: Wydawnictwo Filmowe, 2016.
 3. Dragović N., Dragović K., *Reżyseria filmu reklamowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2012.
 4. Franckiewicz I., *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*. Warszawa: Neriton 2010.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
-------------	---------------------------	---

Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Projekt indywidualny konsultowany z nauczycielem na bieżąco	4
	Przygotowanie do zaliczenia	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	9
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	12
	Projekt indywidualny konsultowany z nauczycielem na bieżąco	9
	Przygotowanie do zaliczenia	8
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 36
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 24
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 12
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

5. 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_K05, K_K07

6. 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

7. 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.