

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: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 20 (8 + 12)

laboratorium – 36 (16 + 20)

Forma niestacjonarna

wyklady – 14 (6 + 8)

laboratorium – 24 (10 + 14)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 3)

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. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
2. Failes I., *Masters of FX*. London: Octopus Publishing Group, 2015.
3. Jochymczyk B., *Technologia produkcji komputerowych efektów specjalnych w polskiej kinematografii*. Warszawa: Studio Filmowe Montevideo, 2006.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Rickitt R., *Special Effects: The History and Technique*. Billboard Books, 2007.
2. Brown B., *Światło w filmie*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009.
3. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
4. Fridsma L., Gyncild B., *Adobe After Effects CC*. Gliwice: Helion, 2016.
5. Meyer T., Meyer C., *After effects apprentice*. New York; London: Routledge, 2016.

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. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
2. Failes I., *Masters of FX*. London: Octopus Publishing Group, 2015.
3. Jochymczyk B., *Technologia produkcji komputerowych efektów specjalnych w polskiej kinematografii*. Warszawa: Studio Filmowe Montevideo, 2006.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Rickitt R., *Special Effects: The History and Technique*. Billboard Books, 2007.
2. Fridsma L., Gyncild B., *Adobe After Effects CC*. Gliwice: Helion, 2016.
3. Meyer T., Meyer C., *After effects apprentice*. New York; London: Routledge, 2016.
4. Witkowski B., *DaVinci Resolve: poradnik użytkownika*. Gliwice: Helion, 2022.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do zaliczenia	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	36
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	24
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	30
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	8
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	8
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 68
 - Liczba punktów ECTS – 2,7
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 36
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 3,0

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_K04 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.