

	Nazwa modułu. Blok przedmiotów wybieralnych					Kod modułu: M23	
Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa przedmiotu: Montaż filmowy i telewizyjny					Kod przedmiotu:	
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ						
	Nazwa kierunku: INFORMATYKA						
	Forma studiów: stacjonarne			Profil kształcenia: PRAKTYCZNY		Specjalność: Grafika komputerowa i multimedia	
	Rok / semestr: 3/6			Status przedmiotu / modułu: obowiązkowy		Język przedmiotu / modułu: polski	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	ćwiczenia laboratoryjne	konwersatorium	seminarium	inne projekt
	Wymiar zajęć	15					30
	Koordynator przedmiotu / modułu			mgr inż. Wiesław Gerej			
Prowadzący zajęcia			mgr inż. Wiesław Gerej				
Cel przedmiotu / modułu			Zapoznanie z tworzeniem profesjonalnych animacji video Rozwijanie umiejętności tworzenia własnych projektów filmowo telewizyjnych				
Wymagania wstępne			Bardzo dobra znajomość elementów grafiki komputerowej dwu- i trójwymiarowej, umiejętności planowania i tworzenia kompozycji obrazu, animacji obiektów, podstawowych technik tzw. compositingu video, oprogramowania Adobe Photoshop ,Combustion ,Adobe After Effect, 3DS Max				
EFEKTY KSZTAŁCENIA						Odniesienie do efektów dla programu	
Nr	Wiedza						
01	ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień informatyki i grafiki komputerowej					K_W05	
02	zna podstawowe zasady kompozycji obrazu, doboru kadru filmowego					K_W06	
03	rozumie i potrafi zastosować w praktyce główne elementy budowy scenariusza filmowego					K_W06	
	Umiejętności						
04	potrafi obsługiwać profesjonalny sprzęt audio video					K_U01	
05	potrafi modelować i wykonywać animacje komputerowe osiągając zamierzony cel audio wizualny z wykorzystaniem sprzętu i oprogramowania studia telewizyjnego					K_U20	
	Kompetencje społeczne						
06	ma świadomość konieczności podnoszenia poziomu wiedzy z zakresu IT					K_K01	
07	potrafi współpracować w grupie z wykorzystaniem narzędzi społecznościowych					K_K07	
TREŚCI PROGRAMOWE							
Forma zajęć – WYKŁAD							
Kompozycja obrazu, zastosowanie kluczowania chroma key, techniki greenbox, algorytm Diamond Keyer, omówienie podstawowych filtrów (Fast Gaussian Blur). Omówienie i analiza kreowania podstawowych cyfrowych efektów specjalnych z zastosowaniem aplikacji Combustion 4.0, korekcji kolorów, stabilizacji obrazu, malowania i rotowania wektorowego, efektów tekstowych, edycji form krótkometrażowych, wyrażen, efektów końcowych w formacie Flash i innych. Realistyczna symulacja płynów i innych obiektów z zakresu fizyki ogólnej za pomocą programu Realflow.							
Forma zajęć – LABORATORIUM							
Podczas zajęć laboratoryjnych studenci zapoznają się ze sposobem działania i funkcjonowania studia telewizyjnego, budową podstawowych składowych studia ,sposobem przepływu danych wewnątrz studia ,rodzajem sprzętu audio video. Studenci wykonują własne nagrania materiału , wraz z edycją nieliniową audio video ,kluczowaniem ,nadawaniem efektów specjalnych za pomocą aplikacji Combustion .Głównym zadaniem jest wykonanie profesjonalnego materiału audio video w postaci reklamy telewizyjnej , reportażu , animacji komputerowej wraz z kluczowaniem i zastosowaniem trackingu obrazu rzeczywistego.							

Metody kształcenia	Wykład z prezentacją multimedialną z omawianiem zagadnień problemowych. Laboratoria badawcze z dyskusją uzyskanych wyników. Zajęcia laboratoryjne związane z
--------------------	---

	poznawaniem praktycznych zjawisk informatycznych z zastosowaniem metody projektów oraz tekstu przewodniego.	
Metody weryfikacji efektów kształcenia		Nr efektu kształcenia z sylabusu
Projekt praktyczny		02,03,05,07
Rozwiązywanie zadań		01,04
Dyskusja		06
Forma i warunki zaliczenia	Wykład: egzamin pisemny, Laboratorium: projekt, dwa kolokwia w semestrze	
Literatura podstawowa	1. 3D Studio MAX. Czarna księga animatora, S. Kennedy, G. Maestri, R. Frantz 1998, wydawnictwo Helion 2. 3D Studio MAX 3.x. Techniki i narzędzia animacyjne. Biblia, Kelly L. Murdock 2001, wydawnictwo Helion 3. Adobe After Effects CS4. Oficjalny podręcznik, Adobe Creative Team 2009, wydawnictwo Helion	
Literatura uzupełniająca		
NAKŁAD PRACY STUDENTA:		
	Liczba godzin	
Udział w wykładach	15	
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	15	
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych*	30	
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń*	30	
Przygotowanie projektu / eseju / itp.*	20	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10	
Udział w konsultacjach	5	
Inne		
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	125	
Liczba punktów ECTS za przedmiot	5 ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi*	80 3,2 ECTS	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	50 2 ECTS	