

	Nazwa modułu: <b>Blok przedmiotów wybieralnych</b>					Kod modułu: M23	
Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa przedmiotu: <b>Przedmiot dyplomowy wybieralny</b> <b>Produkcja filmowa</b>					Kod przedmiotu:	
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: <b>INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ</b>						
	Nazwa kierunku: <b>INFORMATYKA</b>						
	Forma studiów: <b>stacjonarne</b>			Profil kształcenia: <b>PRAKTYCZNY</b>		Specjalność: <b>Grafika komputerowa i multimedia</b>	
	Rok / semestr: <b>4/8</b>			Status przedmiotu / modułu: <b>wybieralny</b>		Język przedmiotu / modułu: <b>polski</b>	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	ćwiczenia laboratoryjne	konwersatorium	seminarium	inne projekt
	Wymiar zajęć	<b>15</b>		<b>30</b>			
	Koordynator przedmiotu / modułu		<b>mgr inż. Wiesław Gerej</b>				
Prowadzący zajęcia		<b>mgr inż. Wiesław Gerej</b>					
Cel przedmiotu / modułu		<p>Rozwijanie umiejętności tworzenia własnych projektów filmowo telewizyjnych, posługiwania się narzędziami do nieliniowej obróbki audio video, wykorzystanie własnoręcznie nagranych materiałów do stworzenia autorskiej reklamy produktu, edycji tekstu i kompozycji obrazu</p> <p>Nauczenie wykonywania kompozycji obrazu ruchomego i statycznego, zastosowanie techniki odpowiedniego doboru kadru i oświetlenia, dopasowanie ścieżki audio i wideo</p> <p>Rozwijanie umiejętności tworzenia własnej formy artystycznej w postaci projektu multimedialnego z wykorzystaniem aparatu Casio Exlim i możliwości nagrania materiału o bardzo dużej prędkości pozyskiwania klatek kluczowych – technika SLOW MOTION</p> <p>Zapoznanie z generowaniem podstawowych efektów specjalnych stosowanych w kinematografii</p>					
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					
<b>EFEKTY KSZTAŁCENIA</b>						Odniesienie do efektów dla programu	
Nr	Wiedza						
01	ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień informatyki, w tym grafiki komputerowej					K_W05	
02	zna podstawowe zasady kompozycji obrazu, doboru kadru filmowego					K_W06	
03	rozumie i stosuje w praktyce główne elementy budowy scenariusza filmowego					K_W06	
04	opisuje podstawowe zasady uwzględniające światło i barwę jako tworzywo do realizacji obrazów plastycznych					K_W17	
	Umiejętności						
05	Obsługuje profesjonalny sprzęt audio video					K_U01	
06	Modeluje i wykonuje animacje komputerowe osiągając zamierzony cel audio wizualny z wykorzystaniem infrastruktury studia telewizyjnego					K_U20	
07	Modeluje kompozycje sceniczne z użyciem światłocieni					K_U17	
	Kompetencje społeczne						
08	Ma świadomość z konieczności podnoszenia poziomu wiedzy z zakresu IT. Stosuje otwarte standardy i wieloplatformowość do przekazu informacji w sposób powszechnie zrozumiały					K_K01, K_K06	
09	Współpracuje w grupie z wykorzystaniem narzędzi społecznościowych					K_K04	
<b>TRZĘŚCI PROGRAMOWE</b>							
<b>Forma zajęć – WYKŁAD</b>							
Kompozycja obrazu, zastosowanie kluczowania chroma key, techniki greenbox, algorytm Diamond Keyer, omówienie							

<p>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, wyrażań, efektów końcowych w formacie Flash i innych. Realistyczna symulacja płynów i innych obiektów z zakresu fizyki ogólnej za pomocą programu Realflow.</p>
<p><b>Forma zajęć – LABORATORIUM</b></p>
<p>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.</p>

Metody kształcenia	Wykład z prezentacją multimedialną z omawianiem zagadnień problemowych. Laboratoria z dyskusją uzyskanych wyników z zastosowaniem metody projektów oraz tekstu przewodniego.
Metody weryfikacji efektów kształcenia	
	Nr efektu kształcenia z sylabusu
Projekt praktyczny	02,03,05,07, 08, 09,
Rozwiązywanie zadań laboratoryjnych	01,04
Dyskusja	06
Forma i warunki zaliczenia	Wykład: egzamin pisemny, Laboratorium: projekt, dwa kolokwia w semestrze
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> <li>3D Studio MAX. Czarna księga animatora, S. Kennedy, G. Maestri, R. Frantz 1998, wydawnictwo Helion</li> <li>3D Studio MAX 3.x. Techniki i narzędzia animacyjne. Biblia, Kelly L. Murdock 2001, wydawnictwo Helion</li> <li>Adobe After Effects CS4. Oficjalny podręcznik, Adobe Creative Team 2009, wydawnictwo Helion</li> <li>MAX 3.x. Techniki i narzędzia animacyjne. Biblia, Kelly L. Murdock 2001, wydawnictwo Helion</li> <li>Adobe After Effects CS4. Oficjalny podręcznik, <a href="#">Adobe Creative Team</a> 2009, wydawnictwo Helion</li> </ol>
Literatura uzupełniająca	

**NAKŁAD PRACY STUDENTA:**

	Liczba godzin
Udział w wykładach	15
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	5
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych*	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń*	15
Przygotowanie projektu / eseju / itp. *	20
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Udział w konsultacjach	5
Inne	
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS za przedmiot</b>	<b>4 ECTS</b>
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi*	65 <b>2,6 ECTS</b>
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	50 <b>2 ECTS</b>