

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Efekty wizualne (VFX) 1

**Kod modułu:** 09-RF-SM-FX1b

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
FX1b_1	Student rozumie zasadność stosowania technik kluczowania.	K_K01 K_W06	4 4
FX1b_2	Student potrafi odseparować światło grające od oświetlenia tła i zadbać o poprawne naeksponowanie greenscreenu.	K_K08 K_U02 K_W06	4 4 4
FX1b_3	Student jest w stanie wiernie zrekonstruować charakter światła w studio na podstawie materiałów przygotowanych do wkluczowania.	K_U02 K_U13 K_U14	4 4 4
FX1b_4	Student potrafi złożyć obraz z dwóch warstw w programie do compositingu.	K_U03 K_U16	4 4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Moduł Efekty wizualne (VFX) 1 ma za zadanie zaznajomić studentów z jedną z dwóch najważniejszych gałęzi efektów wizualnych, tj. z compositingiem. Moduł przybliży możliwości tworzenia złożonego obrazu filmowego, będącego połączeniem obrazu zarejestrowanego (in-camera) z innymi elementami, dzięki zastosowaniu m.in. techniki kluczowania oraz dedykowanych narzędzi komputerowych do compositingu. Studenci realizacji obrazu filmowego uczą się wykorzystywać dostępne narzędzia VFX, a także poznawać jak efekty wizualne mogą zmienić sposób ich pracy, stawiając przed autorem zdjęć zarówno techniczne wymagania, jak również oferując rozwiązania cechujące się dużym potencjałem kreatywnym. Podczas toku zajęć nabierają doświadczenia z realizacją ujęć greenscreenowych oraz obsługą oprogramowania do compositingu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
FX1b_w_1	Ocena ciągła	Oceniana jest wiedza studenta z zakresu techniki operatorskiej	FX1b_1, FX1b_2, FX1b_3, FX1b_4
FX1b_w_2	Praca praktyczna	Podstawą zaliczenia jest wykonanie kilku obrazów wygenerowanych komputerowo z wykorzystaniem wiedzy na temat oświetlenia wirtualnej przestrzeni.	FX1b_1, FX1b_2, FX1b_3, FX1b_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
FX1b_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia z użyciem stacji komputerowych do renderowania przestrzeni wirtualnych	30	Wykonanie samodzielnego renderingu z użyciem obrazu komputerowego	5	FX1b_w_1, FX1b_w_2