

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy), 2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Nowe struktury wizualne: obrazowanie stereoskopowe (3D) 2

**Kod modułu:** 09-RF-SM-NSW2b

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
NSW2b_1	Student posiada ogólną wiedzę nt. widzenia stereoskopowego w relacji z gramatyką języka filmowego	K_W03	4
NSW2b_2	Student posiada podstawową wiedzę o technice zdjęciowej 3D	K_W04	5
NSW2b_3	Student zna podstawy realizacji obrazu 3D od reprodukcji przez zasadniczą sztukę fotografowania, CGI, VFX do montażu i korekcji koloru	K_U02	4
		K_U03	4
		K_W05	4
NSW2b_4	Student posiada wiedzę o sprzęcie zdjęciowym w 3D i jego obsłudze	K_U13	5
		K_W04	5
NSW2b_5	Student wykazuje otwartość na przyswojenie innowacji technologicznych w sztuce i przemyśle audiowizualnym oraz zrozumienie potrzeby i gotowość uczenia się przez całe życie	K_K08	5

3. Opis modułu

<b>Opis</b>	<p>Termin „3D” występuje w kinie w dwóch postaciach, z jednej strony, są to generowane komputerowo obrazy graficzne (CGI), w których mamy do czynienia z wirtualnymi modelami obiektów 3D, z drugiej strony zaś, w postaci filmów stereoskopowych (s3D), w których obraz widziany przez specjalne okulary wydaje się wychodzić poza płaszczyznę ekranu. Zdaniem Bernarda Mendiburu, autora podręcznika filmowania w 3D, technologia 3D „ostatecznie znajdzie swoje miejsce w kinie środka, podobnie jak kolor i dźwięk swego czasu”, jednak teraz znajdujemy się u początków jej rozpowszechnienia i spowszednienia. Wdrażanie produkcji 3D jest jednoznaczne z porzuceniem dobrze znanej sfery realizacji filmów 2D na rzecz niebezpieczeństw jakie kryje za sobą niedostatecznie rozpoznany obszar trój wymiaru. Celem modułu jest wprowadzenie studentów w ten nie do końca rozpoznany obszar, zapoznanie ich z tym, co już wiemy o kinie 3D i – jak formułuje to autor wspomnianego podręcznika – „ wskazanie drogi, która pomoże ominąć rozpoznane pułapki czyhające na szlaku poszukiwania własnego stylu trójwymiarowej narracji”.</p>
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Wymagania wstępne</b>	
--------------------------	--

**4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
NSW2b_w_1	Ocena ciągła	Oceniana jest wiedza studenta na temat obrazowania 3D	NSW2b_1, NSW2b_2, NSW2b_3, NSW2b_4, NSW2b_5
NSW2b_w_2	Egzamin - praca praktyczna	Podstawą zaliczenia jest samodzielne zaprojektowanie prostego ćwiczenia 3D, połączone z merytoryczną oceną pracy studenta	NSW2b_1, NSW2b_2, NSW2b_3, NSW2b_4, NSW2b_5

**5. Rodzaje prowadzonych zajęć**

<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
NSW2b_fs_1	wykład	Wykład dot. zagadnień filmowania w 3D oraz realizacji dzieł w tej technologii	15	Ćwiczenia warsztatowe rozwijające umiejętności projektowania własnej realizacji 3D	5	NSW2b_w_1, NSW2b_w_2
NSW2b_fs_2	ćwiczenia	Ćwiczenia warsztatowe rozwijające umiejętności projektowania własnej realizacji 3D	30	Projektowanie realizacji 3D	10	NSW2b_w_2