

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:** Komputerowa kreacja efektów w przestrzeni wirtualnej 2

**Kod modułu:** 09-RF-SM-FX2b

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
FX2b_1	Student posiada umiejętność oświetlenia planu zdjęciowego stworzonego wyłącznie w grafice komputerowej( gry, filmy animowane),	K_U02 K_W06	4 4
FX2b_2	Student świadomie operuje fachowym językiem przy pracy z efektami komputerowymi ( VFX, CGI etc.)	K_K08 K_U02 K_W06	4 4 4
FX2b_3	Student dostrzega możliwości wykorzystania CGI przy pracy nad kreowaniem obrazu filmowego	K_U02 K_U13 K_U14	4 4 4
FX2b_4	Student potrafi zaproponować koncepcję oświetleniową do realizacji ujęć z efektami CGI	K_U03 K_U16	4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Celem kursu jest zapoznanie studentów Realizacji Obrazu Filmowego, Telewizyjnego i Fotografii z kolejnymi zaawansowanymi elementami języka sztuki operatorskiej. Zadania jakie musi rozwiązywać student podczas ćwiczeń są omawiane i realizowane w komputerowym „planie filmowym”. Tworząc gry lub filmy animowane student powinien wykazać się umiejętnością kreowania oświetlenia na potrzeby wirtualnej przestrzeni. Studenci w ciągu semestru rozwijają swój język filmowy, tajniki kreowania efektów specjalnych przy użyciu komputerów wyposażonych w oprogramowanie do tworzenia wirtualnej przestrzeni, również poprzez pracę z oświetleniem planu zdjęciowego z wykorzystaniem BLUESCREEN/GREENSCREEN. Dodatkowa wiedza pozwoli studentowi, na wzbogacenie swojej wiedzy na temat możliwości jakimi dysponują studia efektów komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
FX2b_w_1	Ocena ciągła	Oceniana jest wiedza studenta z zakresu techniki operatorskiej	FX2b_1, FX2b_2, FX2b_3, FX2b_4
FX2b_w_2	Praca praktyczna	Podstawą zaliczenia jest wykonanie kilku obrazów wygenerowanych komputerowo z wykorzystaniem wiedzy na temat oświetlenia wirtualnej przestrzeni.	FX2b_1, FX2b_2, FX2b_3, FX2b_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
FX2b_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia z użyciem stacji komputerowych do renderowania przestrzeni wirtualnych	30	Wykonanie samodzielnego renderingu z użyciem obrazu komputerowego	5	FX2b_w_1, FX2b_w_2