

1.	Nazwa kierunku	realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
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 1

Kod modułu: 09-RF-SM-FX1b

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
FX1b_1	Student posiada umiejętność oświetlenia planu zdjęciowego stworzonego wyłącznie w grafice komputerowej(gry, filmy animowane),	K_K01 K_W06	4 4
FX1b_2	Student świadomie operuje fachowym językiem przy pracy z efektami komputerowymi (VFX, CGI etc.)	K_K08 K_U02 K_W06	4 4 4
FX1b_3	Student dostrzega możliwości wykorzystania CGI przy pracy nad kreowaniem obrazu filmowego	K_U02 K_U13 K_U14	4 4 4
FX1b_4	Student potrafi zaproponować koncepcję oświetleniową do realizacji ujęć z efektami CGI	K_U03 K_U16	4 4

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia 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 kształcenia
	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