

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Efekty wizualne (VFX) 2

**Kod modułu:** 09-RF-SM-FX2b

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
FX2b_1	Student rozumie zasadność zastosowania techniki trackowania.	K_U02	4
		K_W06	4
FX2b_2	Student potrafi dostosować swoją pracę do wymogów technologicznych VFX panujących na planie.	K_K08	4
		K_U02	4
		K_W06	4
FX2b_3	Student jest w stanie wskazać trackery w materiale i przeprowadzić pół-zaautomatyzowaną analizę trackerów.	K_U02	4
		K_U13	4
		K_U14	4
FX2b_4	Student potrafi podmienić partię obrazu na podstawie informacji trackowania.	K_U03	4
		K_U16	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł Efekty wizualne (VFX) 2 koncentruje się wokół drugiej istotnej gałęzi efektów wizualnych tj. trackowaniu tuchu. Moduł ma za zadanie zobrazować możliwości VFX bazujące na trackowaniu obiektów wchodzących w skład obrazu lub na odtworzeniu ruchu kamery na podstawie zmian zachodzących w obrazie podczas ujęcia. 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. W tym module nacisk został położony na mechanizmy „śledzenia” w obrazie oraz na analizę poszczególnych ujęć z wykorzystaniem efektów wizualnych.
<b>Wymagania wstępne</b>	

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