

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2015/2016

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Inżynieria Produkcji

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: R

Stopień studiów: II

Specjalności: Bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Obróbka obrazu i efekty specjalne
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Film editing and special effects
KOD PRZEDMIOTU	WM IP oIIN D3 15/16
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	3

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
3	9	0	0	9	9	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie studentów z edycją ruchomych obrazów oraz zaawansowanymi efektami.

Cel 2 Nabycie umiejętności zaawansowanej edycji ruchomych obrazów przy pomocy profesjonalnego oprogramowania - Adobe Premiere Pro CS 6.

Cel 3 Nabycie umiejętności stosowania efektów specjalnych w montażu filmowym i telewizyjnym Adobe After Effects CS 6.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Posiadanie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej, akwizycji ruchomych obrazów

2 Umiejętność podstawowej edycji ruchomych obrazów

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student ma uporządkowaną wiedzę z zakresu zaawansowanej nieliniowej edycji ruchomych obrazów.

EK2 Umiejętności Potrafi edytować w sposób zaawansowany materiały filmowe.

EK3 Wiedza Student posiada wiedzę z zakresu wykorzystania efektów specjalnych podczas tworzenia ruchomych obrazów.

EK4 Umiejętności Student potrafi stworzyć efekty specjalne stosowane w profesjonalnej produkcji.

EK5 Umiejętności Student potrafi wykorzystać zaawansowane metody śledzenia ruchu, systemy cząsteczkowe . Potrafi stworzyć autorski materiał na DVD, Blu-ray.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do aplikacji Adobe Production Premium CS6 - możliwości i zastosowania.	1
W2	Zestawy narzędzi do zaawansowanej nieliniowej edycji obrazów - Adobe Premiere Pro	1
W3	Tworzenie dynamicznych tytułów. Efekty - właściwości, rodzaje	1
W4	Techniki tworzenia kompozycji	1
W5	After Effects interfejs, konfiguracja, właściwości. Kompozycje i warstwy. Animacje . Formatowanie i animacja tekstów.	1
W6	Specjalistyczne narzędzia edycyjne w After Effects - maski, narzędzia puppet, roto brush, 3D, stabilizacja ruchu, jedno i wielopunktowe śledzenie ruchu, śledzenie płaszczyzn, systemy cząsteczkowe	3
W7	Renderowanie projektów z programów Adobe Premiere Pro oraz After Effects do Adobe Media Encoder oraz Encore	1

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Techniki tworzenia kompozycji - obraz w obrazie, tryby mieszania, kanał alfa, kluczowanie kolorem, maski, osadzone sekwencje. Tryb wielokamerowy - synchronizacja i montaż obrazów z wielu kamer.	2
P2	Eksportowanie (kodowanie do różnych formatów) sekwencji, klipów, klatek - wykorzystanie Adobe Media Encoder.	1
P3	Specjalistyczne narzędzia edycyjne w After Effects - maski, roto brush, 3D (kamery, światła, cienie), pędzle	2
P4	Stabilizacja ruchu. Śledzenie ruchu - jedno i wielopunktowe, śledzenie płaszczyznowe. Systemy cząsteczkowe.	2
P5	Tworzenie interfejsu DVD, Blu-ray za pomocą Adobe Production Premium.	2

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Przechwytywanie materiału - wykorzystanie aplikacji Onlocation CS6 do analizy ruchomych obrazów - waveform, vectorscope, histogram - analiza obrazów w Premiere Pro. Interfejs Premiere Pro, właściwości projektów oraz sekwencji - dostosowanie preferencji. Importowanie mediów z nośników, z kamer. Zarządzanie zasobami. Sekwencje - tworzenie od podstaw; In Point Out Point; zarządzanie ścieżkami.	2
K2	Narzędzia edycyjne na timeline : ripple, rolling, slip, slide, lift, extract oraz trimming. Przydatne narzędzia - speed/reverse, time remapping, marker, unlink, export frame. Właściwości klipów - edycja, modyfikacja, animacja.	2
K3	Wstawianie i edycja przejść. Tytuły - tworzenie z szablonów, tworzenie od podstaw; tworzenie ruchomych - roll, crawl. Efekty - zarządzanie, właściwości, animacje - klatki kluczowe. Modyfikacje - zakres tonalny, kolor, maskowanie. Przykłady zastosowań efektów z grup: generate, perspective, transform, transition, stylize, distort, bluesharp, adjust, color correction.	2
K4	Praca w After Effects interfejs, konfiguracja, właściwości. Kompozycje i warstwy. Animacje . Kształty. Ruch po ścieżce	2
K5	Zaawansowane animacje - przyspieszenie, graph editor, puppet, null object. Expressions.	1

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Prezentacje multimedialne

N3 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	27
Konsultacje przedmiotowe	5
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	0
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	28
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

F2 Ćwiczenie praktyczne

F3 Projekt indywidualny

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wykorzystać podstawowe narzędzia edycyjne podczas montażu materiału nieliniowego
NA OCENĘ 3.5	*
NA OCENĘ 4.0	*

NA OCENĘ 4.5	*
NA OCENĘ 5.0	*
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wykorzystać zaawansowane funkcje podczas montażu filmowego
NA OCENĘ 3.5	*
NA OCENĘ 4.0	*
NA OCENĘ 4.5	*
NA OCENĘ 5.0	*
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student wykaże znajomość efektów specjalnych stosowanych w Adobe Premiere oraz AfterEffects
NA OCENĘ 3.5	*
NA OCENĘ 4.0	*
NA OCENĘ 4.5	*
NA OCENĘ 5.0	*
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi stworzyć podstawowe efekty specjalne w AfterEffects
NA OCENĘ 3.5	*
NA OCENĘ 4.0	*
NA OCENĘ 4.5	*
NA OCENĘ 5.0	*
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3.0	Potrafi stworzyć materiał filmowy z wykorzystaniem metod śledzenia ruchu
NA OCENĘ 3.5	*
NA OCENĘ 4.0	*
NA OCENĘ 4.5	*
NA OCENĘ 5.0	*

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1		Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK2		Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK3		Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK4		Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK5		Cel 1 Cel 2 Cel 3	W1 W2 W3 W4 W5 W6 W7 P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | **The official training workbook from Adobe Systems, Inc.** — *Premiere Pro CS6. Oficjalny podręcznik*, Gliwice, 2010, Helion
- [2] | **The official training workbook from Adobe Systems, Inc.** — *After Effects CS6. Oficjalny podręcznik*, Gliwice, 2010, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | **Bruce Block** — *OPOWIADANIE OBRAZEM. TWORZENIE STRUKTURY WIZUALNEJ W FILMIE, TV I MEDIACH CYFROWYCH*, Polska, 2010, Wojciech Marzec
- [2] | **Murch W.** — *W mgnieniu oka sztuka montażu filmowego*, Polska, 2006, Wojciech Marzec

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr hab. inż., prof. PK Krzysztof Karbowski (kontakt: krzysztof.karbowski@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Piotr Gibas (kontakt: gibas@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....