

Digital video - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Digital video
Kod przedmiotu	15.2-WE-INFP-DV-Er
Wydział	Wydział Nauk Inżynieryjno-Technicznych
Kierunek	Informatyka
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	Program Erasmus
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	angielski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Łukasz Hładowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Egzamin
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę
Projekt	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

- giving students the knowledge of the digital video taking into account current technologies and requirements of the electronic media industry
- teaching basic skills in preparation to work as a media engineer

Wymagania wstępne

Principles of computer science, Computer graphics

Zakres tematyczny

Introduction to digital media. The basics of (digital) video and cinematography. Human perception of time based media. Installation and configuration of video processing tools. Colour coding and correction. Principles of colour management.

Introduction to multimedia devices and digital cinematography. Multimedia devices. Capturing and formats of digital video. Methods of synthesis, analysis and digital video editing. Linear and non-linear video editing.

Practical applications. Working with lighting. Practical application of the greenscreen for background removal. Mixing motion and still pictures.

Digital audio. Formats of digital audio. Capture of audio. Linear and non-linear audio editing.

Streamed media. Streamed media formats, distribution channels for video and audio streams. Podcasting.

Digital movies production. Preparations, narrative, script, take design, filming, image processing and post-production. Post-synchronization. Digital video distribution.

Metody kształcenia

lecture: discussion, working in groups, project method

laboratory: working in groups, laboratory excercises

project: working in groups, project method

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów Metody weryfikacji	Forma zajęć
Can apply and analyze digital video systems, and explain technical requirements	<ul style="list-style-type: none">dyskusjaprojektsprawdzian	<ul style="list-style-type: none">LaboratoriumProjekt

Opis efektu	Symbole efektów Metody weryfikacji	Forma zajęć
Can carry out computer hardware and software configuration process and analyse and verify current application configuration	<ul style="list-style-type: none"> dyskusja projekt sprawdzian 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium Projekt
Is aware of the dynamic development of the discipline.	<ul style="list-style-type: none"> test egzaminacyjny z progami punktowymi 	<ul style="list-style-type: none"> Wykład
Is open to new technologies and is ready to implement them	<ul style="list-style-type: none"> dyskusja sprawdzian 	<ul style="list-style-type: none"> Wykład Laboratorium Projekt
Student can name digital video editing principles and environments.	<ul style="list-style-type: none"> dyskusja praca kontrolna sprawdzian test egzaminacyjny z progami punktowymi 	<ul style="list-style-type: none"> Wykład Laboratorium Projekt

Warunki zaliczenia

Lecture - a credit is given for obtaining a passing grade for all oral or written exams administered at least once per semester

Laboratory - to receive a final passing grade student has to receive passing grades for all tasks required by the curriculum.

Project - to receive a final passing grade student has to receive passing grades for all tasks and projects required by the curriculum..

Calculation of the final grade = lecture: 30% + laboratory: 30% + project: 40%

Literatura podstawowa

1. Ascher S., Pincus E.: The Filmmaker's Handbook, 2013 Edition. Plume 2013.
2. Murch W.: In the blink of an eye, a perspective on film editing, 2nd ed., Silman-James Press, 2005.

Literatura uzupełniająca

1. Rankin K.: Linux multimedia hacks. Tips & tools for taming images, audio and video. O'Reilly Media, 2005,
2. Kirn P., Real World Digital Audio. *Peachpit Press*, 2006,
3. Thompson, D.M.: Understanding Audio: Getting the Most Out of Your Project or Professional Recording Studio. Hal Leonard Corporation, 2005,
4. Fraser B., Murphy C.: Real World Color Management. 2nd ed., Peachpit Press, 2004.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Łukasz Hładowski (ostatnia modyfikacja: 04-04-2018 19:07)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ