

Grafika komputerowa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa
Kod przedmiotu	11.0-WE-FiPID-GRK-2-L-S14_pNadGenEKKMS
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr inż. Kamil Mielcarek

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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie podstawowych zagadnień grafiki komputerowej, modeli barwnych, różnic między grafiką wektorową i rastrową oraz praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy a także nabycie przez studenta kompetencji w zakresie obsługi systemów grafiki komputerowej, przetwarzania obrazu cyfrowego oraz modelowania obiektów wektorowych.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Wprowadzenie do grafiki komputerowej.
2. Modele barwne stosowane w systemach grafiki komputerowej.
3. Zarządzanie kolorami w systemie – profile barwne.
4. Grafika wektorowa i rastrowa, właściwości, różnice, zalety, wady.
5. Formaty plików, kompresja stratna, kompresja bezstratna.
6. Rozbarwienia barwne i przygotowanie materiałów poligraficznych.
7. Ręczne i automatyczne trasowanie grafiki rastrowej.
8. Komputerowy skład tekstu, system tex.
9. Grafika i tekst w Internecie – html i css.

Metody kształcenia

laboratorium: ćwiczenia laboratoryjne

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student posiada informacje z zakresu komputerowego składania tekstów.	• KD2_W01	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
Student poprawnie stosuje poznana terminologie z zakresu grafiki komputerowej	• KD2_U07	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
student ma umiejętności w zakresie: programowania systemów grafiki komputerowej, przetwarzania obrazu cyfrowego oraz modelowania obiektów wektorowej grafiki komputerowej	• KD2_U11	• wykonanie zleconych zadań	• Laboratorium
Student posiada podstawową wiedzę o grafice komputerowej jako powszechnie stosowanym narzędziu oraz zna podstawową terminologię z zakresu grafiki komputerowej	• KD2_W16	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student posiada kompetencje społeczne w wybranej specjalności	• KD2_K11	• bieżąca kontrola na zajęciach • wykonanie zleconych zadań	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen z zadań przewidzianych do realizacji w ramach zajęć.

Składowe oceny końcowej = laboratorium: 100%

Literatura podstawowa

1. P.Shirley, fundamentals of Computer Graphics, 2nd Edition.
2. B.Fraser, C. Murphy, F.Bunting, Profesjonalne zarządzanie barwą.
3. A. Tomaszewska-Adamerek, R.Zimek, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Gliwice 2007
4. W. Pastuszak, Bara w grafice komputerowej, Warszawa 2002
5. C. McCue, Profesjonalny druk. Przygotowanie materiałów. Gliwice 2007

Literatura uzupełniająca

brak

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności **dziennikarstwo internetowe**.

Podczas zajęć studenci wykorzystują materiały ze źródeł własnych, Internetu i od prowadzącego.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 26-11-2020 18:55)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ