

Grafika komputerowa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa
Kod przedmiotu	11.0-WE-FIPID-GRK-2-L-S14_genH00QH
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia polska
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

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 ma uporządkowaną wiedzę, obejmującą podstawowe zagadnienia grafiki komputerowej	• KEP2_W23	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
Student posiada podstawowe informacje z zakresu komputerowego składania tekstów.	• KEP2_W23	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
student zna podstawową terminologię z zakresu grafiki komputerowej	• KEP2_W23	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
student ma umiejętności w zakresie: programowania systemów grafiki komputerowej, przetwarzania obrazu cyfrowego oraz modelowania obiektów wektorowej grafiki komputerowej	• KEP2_U03	• wykonanie zleconych zadań	• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student poprawnie stosuje poznana terminologie z zakresu grafiki komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> • KEP2_U20 	<ul style="list-style-type: none"> • bieżąca kontrola na zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium
student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązywania	<ul style="list-style-type: none"> • KEP2_K09 	<ul style="list-style-type: none"> • bieżąca kontrola na zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

Shirley P, *Fundamentals of Computer Graphics*, 2nd Edition.

Fraser B., Murphy C., Bunting F., *Profesjonalne zarządzanie barwą*.

Tomaszewska-Adamerek A., Zimek R., *ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć*, Gliwice 2007

Pastuszek W., *Bara w grafice komputerowej*, Warszawa 2002

McCue C., *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: 08-05-2021 15:22)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ