

Grafika komputerowa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa
Kod przedmiotu	11.9-WH-FOIEP-GK-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologiczna obsługa internetu i e-edytorstwo
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
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

Wprowadzenie do grafiki komputerowej.

Modele barwne stosowane w systemach grafiki komputerowej.

Zarządzanie kolorami w systemie – profile barwne.

Grafika wektorowa i rastrowa, właściwości, różnice, zalety, wady.

Formaty plików, kompresja stratna, kompresja bezstratna.

Rozbarwienia barwne i przygotowanie materiałów poligraficznych.

Ręczne i automatyczne trasowanie grafiki rastrowej.

Komputerowy skład tekstu, system tex.

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		bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium
Student poprawnie stosuje poznana terminologie z zakresu grafiki komputerowej		bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium
Student posiada podstawowe informacje z zakresu komputerowego składania tekstów.		bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna podstawową terminologię z zakresu grafiki komputerowej		bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium
student ma umiejętności w zakresie: programowania systemów grafiki komputerowej, przetwarzania obrazu cyfrowego oraz modelowania obiektów wektorowej grafiki komputerowej		wykonanie zleconych zadań	Laboratorium
Student posiada podstawową wiedzę o grafice komputerowej jako powszechnie stosowanym narzędziu		bieżąca kontrola na zajęciach	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 hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 09-11-2017 14:50)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ