

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2016/2017

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Inżynieria Wzornictwa Przemysłowego

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: W

Stopień studiów: I

Specjalności: Inżynieria Wzornictwa Przemysłowego

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Renderowanie 2D
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	2D rendering
KOD PRZEDMIOTU	W205
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	4.00
SEMESTRY	3

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
3	0	0	0	45	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie z podstawami grafiki 2D.

Cel 2 Nabycie umiejętności obsługi oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.

Cel 3 Nabycie umiejętności rozwiązywania zagadnień związanych z wizualizacją i projektowaniem 2D.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Umiejętność obsługi typowych aplikacji komputerowych bazujących na systemie operacyjnym Windows.
- 2 Znajomość podstawowych zasad budowy algorytmów.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Wiedza. Student który zaliczył przedmiot zna strukturę obrazów cyfrowych i zagadnienia związane z ich dyskretyzacją, kompresją i zapisem.

EK2 Wiedza Wiedza. Student który zaliczył przedmiot zna zasady tworzenia grafiki wektorowej oraz jej konwersji na grafikę rastrową.

EK3 Umiejętności Umiejętności. Umiejętność efektywnego korzystania z wybranych programów graficznych.

EK4 Umiejętności Umiejętności. Umiejętność projektowania i wizualizacji komputerowej 2 i 2 plus D

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Zapoznanie z z systemem graficznym rastrowym- interfejs, obsługa programu, personalizacja oprogramowania.	3
K2	Akwizycja obrazów rastrowych, korekta, redukcja szumów,histogram, techniki wyostrzania.	3
K4	Modele kolorów wykorzystywane w grafice i percepcja obrazu. Tryby mieszania.Zasady zarządzania kolorem i edycja kanałów kolorów.	3
K5	Formaty zapisu obrazu i metody kompresji. Praca z warstwami. Rysowanie i edytowanie ścieżek.	3
K6	Obrazy, 1, 8, 24, 32 bitowe i zasady konwersji. Maskowanie i wyodrębnianie elementów,	3
K7	Przetwarzanie obrazu i wykorzystanie filtrów geometrycznych i efektowych.	3
K8	Tworzenie makropoleceń w programie Adobe Photoshop. Gradienty.	3
K9	Tekstury bitmapowe i ich nakładanie na obiekty 3D	3
K10	Fraktale w grafice komputerowej i zasady ich tworzenia.	3
K11	Obrazy, 1, 8, 24, 32 bitowe i zasady konwersji.	3
K12	Efekty specjalne w grafice 2 D. Podstawy animacji.	3
K13	Grafika wektorowa 2D, prymitywy, krzywa Beziera.	3
K14	Wizualizacja pseudo 3 D.	3

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K15	Przygotowanie zaawansowanego tutoriala.	3
K16	Przegląd wszystkich zrealizowanych projektów.	3

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Prezentacje multimedialne

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Dyskusja

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	6
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	45
Opracowanie wyników	10
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Wykonanie projektów z ćwiczeń laboratoryjnych

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Egzamin ustny

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU**W1** Zaliczenie projektów i egzaminu**OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA****B1** Test**KRYTERIA OCENY**

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Poprawne odpowiedzi na mniej niż 50 % pytań i nie zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 3.0	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 50 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 3.5	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 60 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 4.0	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 70 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 4.5	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 80 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 5.0	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 90 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Poprawne odpowiedzi na mniej niż 50 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 3.0	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 50 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 3.5	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 60 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 4.0	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 70 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 4.5	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 80 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
NA OCENĘ 5.0	Poprawne odpowiedzi na co najmniej 90 % pytań i zrealizowanie wszystkich projektów.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Brak zrealizowanych projektów graficznych.
NA OCENĘ 3.0	Projekty zrealizowane poprawnie.

NA OCENĘ 4.0	Projekty zawierające oryginalne rozwiązania projektowe.
NA OCENĘ 5.0	Projekty zawierające oryginalne i wyróżniające się rozwiązania projektowe.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Nie potrafi zwizualizować obiektów.
NA OCENĘ 3.0	Potrafi zwizualizować obiekt korzystając z podstawowych narzędzi dostępnych w aplikacjach graficznych.
NA OCENĘ 4.0	Potrafi zwizualizować obiekt korzystając z szerszego spektrum narzędzi dostępnych w aplikacjach graficznych.
NA OCENĘ 5.0	Potrafi zwizualizować obiekt korzystając z zaawansowanych narzędzi dostępnych w aplikacjach graficznych.

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	K1 K2 K4 K5	N1 N2	F1 P1
EK2		Cel 2	K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 K12 K13 K14	N1 N2	F1 P1
EK3		Cel 3	K10 K13 K14 K15	N1 N2 N3	F1 P1
EK4		Cel 3	K15	N1 N2 N3	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Foley D.J. — *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, Warszawa, 2001, WNT
- [2] | Kelby S. — *efekty specjalne Photosop*, Gliwice, 2005, Helion
- [3] | McClelland D. — *Photoshop CS Biblia*, Gliwice, 2004, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

[1] | **Autor** — *Tytuł*, Miejscowość, 2014, Wydawnictwo

LITERATURA DODATKOWA

[1] | **Lisowski E.** — *Modelowanie geometrii maszyn i urządzeń w systemach CAD*, Kraków, 2003, PK

[2] | **Hill F.C.** — *Computer Graphics*, New York, 2007, Pearson

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH**OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ**

dr hab. inż. Zbigniew, Józef Latała (kontakt: zlatala@mech.pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 mgr inż. Bartłomiej Tez (kontakt: mail@example.com)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....