

Nazwa Wydziału	Wydział Matematyki i Informatyki
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Informatyki i Matematyki komputerowej
Nazwa modułu kształcenia	Grafika komputerowa
Kod modułu	???
Język kształcenia	Polski
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	<p>Wiedza</p> <ul style="list-style-type: none"> • podstawowe rodzaje grafiki komputerowej • mechanizmy percepcji wzrokowej • wielorakie rozumienie barwy – pozainformacyjny i informatyczne • komputerowe modele barw • systemy kolorymetryczne • podstawowe przekształcenia geometryczne • rzutowanie • krzywe w grafice komputerowej • powierzchnie w grafice komputerowej • formaty plików graficznych <p>Umiejętności</p> <ul style="list-style-type: none"> • wszechstronne posługiwanie się grafiką wektorową • podstawowe umiejętności w zakresie modelowania trójwymiarowego • podstawowe umiejętności w zakresie animacji komputerowej
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	???
Rok studiów	???
Semestr	???
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	Rafał Kawa
Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	
Sposób realizacji	wykład oraz ćwiczenia
Wymagania wstępne i dodatkowe	
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i stu-	<p>Wykład: 30 Laboratorium: 30 Łącznie: 60</p>

dentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia	
Liczba punktów ECTS przypisana modułowi	6
Bilans punktów ECTS	60 godz. zajęć oraz 60 godz. pracy własnej studentów realizacja projektów ćwiczeniowych
Stosowane metody dydaktyczne	Tradycyjny wykład
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów	Ćwiczenia zaliczane są na podstawie dwu zrealizowanych indywidualnych projektów i stanowią 50% całości oceny z przedmiotu. Pozostałe 50% to ocena z końcowego egzaminu testowego.
Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu	<p>Na końcową ocenę w równych proporcjach składają się ocena z testu egzaminacyjnego oraz ocena z ćwiczeń</p> <p>Na ocenę z ćwiczeń składają w równorzędnym udziale ocena projektu wykonanego z użyciem grafiki wektorowej oraz projektu wykorzystującego modelowanie trójwymiarowe z ewentualnym zastępstwem na projekt z animacji.</p> <p>Dla zaliczenia przedmiotu konieczne jest zaliczenie zarówno obu projektów jak i testu</p> <p>Możliwe są indywidualne sposoby zaliczania ćwiczeń</p> <p>Przelicznik procentowy na oceny:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 0% - 50% - niedostateczny, – 50% - 60% - dostateczny, – 60% - 70% - dostateczny plus, – 70% - 80% - dobry, – 80% - 90% - dobry plus, – 90% - 100% - bardzo dobry
Treści modułu kształcenia	Historia grafiki komputerowej, Percepcja, Barwa, Systemy kolorymetryczne, Komputerowe modele barw, Praktyka używania barw, Podstawowe algorytmy graficzne, Podstawowe prymitywy graficzne, Podstawowe przekształcenia geometryczne, Krzywe na płaszczyźnie i w przestrzeni, Powierzchnie, Formaty plików graficznych
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego modułu	<ul style="list-style-type: none"> • Materiały wykładowcy w postaci podręcznika/skryptu dostępnego przez WWW pod adresem www.ii.uj.edu.pl/~kawa/grafika • J.Zabrodzki i inni, <i>Grafika komputerowa, metody i narzędzia</i>, WNT 1994

	<ul style="list-style-type: none">• J.D.Foley i inni, <i>Wprowadzenie do grafiki komputerowej</i>, WNT 1995• M.Jankowski, <i>Elementy grafiki komputerowej</i>, WNT 1990
Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kształcenia przewiduje praktyki	