

SYLABUS PRZEDMIOTU

1.	Nazwa przedmiotu w języku polskim oraz angielskim: Podstawy grafiki komputerowej Basics of computer graphics
2.	Język wykładowy: polski
3.	Jednostka prowadząca: przedmiot ogólnouniwersytecki
4.	Kod przedmiotu: zgodny z USOS (nadaje Dział Nauczania)
5.	Rodzaj przedmiotu: przedmiot ponadprogramowy
6.	Kierunek studiów (specjalność): wszystkie kierunki
7.	Poziom studiów: I, II stopień, jednolite studia magisterskie
8.	Semestr: zimowy/letni/przedmiot całoroczny*
9.	Forma zajęć i liczba godzin (w tym liczba godzin zajęć online): Zajęcia stacjonarne, ćwiczenia, 14 godzin (7 spotkań), limit miejsc: 20
10.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu <i>(jeśli dotyczy)</i> : Podstawowe umiejętności korzystania z komputera na poziomie szkoły średniej
11.	Treści programowe: 1. SKETCH UP - intuicyjny program do modelowania i tworzenia projektów 3D, przeznaczony zarówno dla użytkowników początkujących, jak i zaawansowanych. Wersja uproszczona online – darmowa, ogólnodostępna: - podstawy programu, wyjaśnienie podstawowych narzędzi i zasad pracy w programie, możliwości wykorzystania, wgrywanie podkładu, tworzenie prostych form przestrzennych. - Wizualizacja zespołu architektonicznego, renderowanie 3D, tworzenie bloków oraz wykorzystanie ich do tworzenia bardziej skomplikowanych form przestrzennych, tworzenie komponentów oraz ich edycja, przykład wykorzystania programu w projektach przestrzennych 2. GIMP - pełnowartościowe narzędzie do tworzenia grafiki, doskonale sprawdza się także w przetwarzaniu obrazów, np. retuszu i edycji fotografii cyfrowych, przygotowaniu do druku itp., rozwinięte funkcje grafiki wektorowej pozwalają

	wprowadzić elementy edycji i projektowania posterów i prezentacji, umiejętności zdobyte w programie GIMP są bazą dla programów z pakietu Adobe czy Corel: - podstawowe zasady pracy w programie oraz możliwości programu. Wykorzystanie zrenderowanych plików np. z programu SketchUp w procesie tworzenia wizualizacji. Podstawy grafiki cyfrowej – krzywe i poziomy, edycja balansu kolorystycznego, prawidłowa dekoloryzacja materiałów graficznych, prostowanie linii i perspektywy, praca na warstwach, maski warstw, przygotowanie plików do druku - podstawy grafiki wektorowej - edycja tekstu, krzywe, odpowiednie łączenie elementów (na przykładzie zaprojektowania postera). 3. Inkscape – darmowy program do grafiki wektorowej, pozwalający na tworzenie symboli, logotypów, znaków towarowych, ikonografik itp. - podstawy programu i możliwości wykorzystania grafiki wektorowej, operacje logiczne - łączenie kształtów, rozmieszczenie i edycja elementów, tworzenie logotypów
12.	Literatura obowiązkowa i zalecana (<i>źródła, opracowania, podręczniki, itp.</i>):
13.	Warunki i forma zaliczenia przedmiotu: Zrealizowanie projektu
14.	Łączna liczba godzin: 14
15.	Liczba punktów ECTS (<i>jeśli dotyczy</i>):

*) wybrać właściwe

Krótki opis:

Wiedza na temat grafiki może Ci się przydać w bardzo wielu sytuacjach. Szczególnie w dobie AI, ważne jest, aby korzystać z niej w pełni świadomie. W ostatnich latach na rynku pojawia się coraz więcej darmowych, interesujących i łatwych w obsłudze programów, takich jak Inkscape, GIMP czy Sketch-Up – na zajęciach z podstaw grafiki komputerowej zajmiemy się właśnie nimi. Aby uzupełnić wiedzę z zakresu projektowania, dowiesz się, jakich reguł się trzymać, aby Twoje projekty i prezentacje były czytelne i estetyczne – otrzymasz wiele rozwiązań i pomysłów, które będą mogły być wykorzystane jako inspiracje.