

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2012/2013

Instytut Techniczny

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 11.3

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka stosowana

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Grafika i komunikacja człowiek - komputer
KOD PRZEDMIOTU	IT 11.3 AIS B17 12/13
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty podstawowe i kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5
SEMESTRY	6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	PROJEKT	SEMINARIUM
6	15			30	

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Student opisuje elementy wizji komputerowej.

Cel 2 Student korzysta z algorytmów grafiki komputerowej.

Cel 3 Student używa narzędzi do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.

Cel 4 Student używa aplikacji modelujących realistyczną scenę 3D.

Cel 5 Student rozpoznaje i stosuje współczesne standardy i technologie wizji komputerowej.



4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

a Matematyka Dyskretna.

b Algorytmy i Struktury Danych.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza: Student objaśnia elementy wizji komputerowej.

EK2 Umiejętności: Student używa i analizuje podstawowe algorytmy grafiki komputerowej.

EK3 Umiejętności: Student posługuje się metodami grafiki komputerowej w tworzeniu interfejsów graficznych aplikacji.

EK4 Umiejętności: Student wykorzystuje w pracy narzędzia do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.

EK5 Umiejętności: Student planuje i tworzy realistyczne sceny 3D w programie POVray.

EK6 Kompetencje społeczne: Student dostrzega postęp naukowy i technologiczny oraz kreatywnie rozwija metody/techniki grafiki i wizji komputerowej.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie. Historia grafiki komputerowej. Przetwarzanie obrazu.	1
W2	Grafika 2D: twory pierwotne. Algorytmy rysowania prostej (DDA, Bresenhama, podwójny krok). Algorytmy rysowania okręgu (Bresenhama). Aliasing.	1
W3	Kontury: metody wypełniania.	1
W4	Transformacje 2D: przesunięcia, obroty, zmiana skali, składanie transformacji. Współrzędne jednorodne. Wizualizacja 2D: układy współrzędnych, obcinanie odcinka.	1
W5	Grafika 3D: modele, siatka wieloboków, przykłady brył. Parametryczny opis powierzchni.	2
W6	Krzywe stopnia trzeciego: Hermita, Beziera.	1
W7	Krzywe B-sklejane. Powierzchnie parametryczne.	1
W8	Transformacje 3D: przesunięcia, obroty, zmiana skali.	1
W9	Rzutowanie: perspektywiczne, równoległe.	1
W10	Algorytmy wyznaczania powierzchni widocznych.	1
W11	Oświetlenie 3D: rodzaje oświetlenia, powierzchnie. Rozpraszanie, odbicie. Przezroczystość. Algorytmy cieniowania.	1
W12	Tekstury: modele, parametryzacje, wizualizacja.	1
W13	Realizm scen 3D. Metoda śledzenia promieni. Metoda energetyczna.	1
W14	Interakcja człowiek-komputer: gesty, mowa, reakcje. Rozpoznawanie i identyfikacja. Narzędzia: kamery, rękawice, czujniki. Wirtualizacja 3D. Przykłady systemów.	1
	RAZEM	15

PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Algorytmy rastrowe: palety, maski, filtry, korekcja obrazów.	4



PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P2	Algorytmy wektorowe: obiekty, wypełnienia, kontury, krzywe, modyfikacja obiektów.	4
P3	Biblioteki graficzne: OpenCV, OpenGL, DirectX.	2
P4	Wprowadzenie do oprogramowania POVray.	2
P5	Kamera, światło i obiekt.	2
P6	Bryły podstawowe.	2
P7	Transformacje: przesunięcie, obrót i skala.	2
P8	Bryły zaawansowane CSG.	3
P9	Tekstury i kolory.	3
P10	Definicje, szablony, wzory.	3
P11	Przeźroczystość, światło.	3
	RAZEM	30

7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Wykłady

M2 Ćwiczenia projektowe

M3 E-learning

M4 Prezentacje multimedialne

M5 Projekty

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	5
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	28
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	45
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	125
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Projekt indywidualny



F3 Referat

F4 Aktywność na zajęciach

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Egzamin pisemny

P2 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

a Dwa projekty w programie Pov-Ray.

b Prezentacja studenta na wyznaczony temat z grafiki komputerowej.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3	Student nazywa i opisuje wybrane zagadnienia grafiki komputerowej.
NA OCENĘ 4	Student charakteryzuje wszystkie aspekty grafiki komputerowej, oraz rozpoznaje zagadnienia interakcji człowiek-komputer.
NA OCENĘ 5	Student wylicza i charakteryzuje wszystkie aspekty grafiki komputerowej, modelowania 2D i 3D oraz interakcji człowiek-komputer.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3	Student koduje algorytmy tworzenia i przekształcania prymitywów 2D i 3D.
NA OCENĘ 4	Student koduje algorytmy tworzenia i przekształcania prymitywów 2D i 3D oraz tworzenia tekstur.
NA OCENĘ 5	Student analizuje i koduje algorytmy przetwarzania obrazu 2D i 3D w tym tworzenie prymitywów, transformacje elementów sceny, perspektywę, tworzenie tekstur, oświetlenie i model kamery.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3	Student koduje/ wdraża zadany prosty interfejs graficzny aplikacji bez analiz funkcjonalnych lub ergonomicznościowych.
NA OCENĘ 4	Student samodzielnie przeprowadza analizę funkcjonalności i ergonomiczności interfejsu graficznego aplikacji oraz koduje/ wdraża ograniczoną funkcjonalnie lub ergonomicznie wersję tego interfejsu.
NA OCENĘ 5	Student samodzielnie przeprowadza analizę funkcjonalności i ergonomiczności interfejsu graficznego aplikacji oraz koduje/ wdraża ten interfejs aktywnie współpracując z twórcami innych modułów funkcjonalnych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3	Student w ograniczonym stopniu kontroluje interfejs wybranego narzędzia do tworzenia grafiki rastrowej i przeprowadza proste operacje edycji materiału graficznego.
NA OCENĘ 4	Student prawidłowo dobiera narzędzia grafiki komputerowej i korzysta z większości funkcji danej aplikacji przy edycji materiału graficznego.
NA OCENĘ 5	Student prawidłowo dobiera narzędzia grafiki komputerowej, w pełni kontroluje ich interfejs i adekwatnie tworzy/ poprawia materiał graficzny.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3	Student projektuje i koduje proste sceny 3D o ograniczonym realizmie w programie do modelowania 3D - Povray.
NA OCENĘ 4	Student projektuje i koduje rozbudowane sceny 3D o ograniczonym realizmie w programie do modelowania 3D - Povray.
NA OCENĘ 5	Student projektuje, koduje i weryfikuje estetycznie bogatą scenę 3D (obiekty, tekstury, oświetlenie, realizm) w programie do modelowania 3D - Povray.
EFEKT KSZTAŁCENIA 6	



NA OCENĘ 3	Student dostrzega wzrastającą rolę komunikacji człowiek-komputer poprzez podanie przykładów praktycznych.
NA OCENĘ 4	Student dostrzega wzrastającą rolę komunikacji człowiek-komputer i potrafi krytycznie oceniać przydatność metod/ technik grafiki komputerowej.
NA OCENĘ 5	Student dostrzega wzrastającą rolę komunikacji człowiek-komputer i potrafi krytycznie oceniać oraz kreatywnie rozwijać metody/ techniki grafiki komputerowej.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	INF_W04, INF_W19	Cel1	W1, W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, W10, W11, W12, W13, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11	M1, M3, M4	F3, F4, P1, P2
EK2	INF_W04, INF_W19, INF_UO03, INF_UO07, INF_K05	Cel2	W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, W10, W11, W12, W13, W14, P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11	M2, M3, M4, M5	F1, F2, F3, F4, P2
EK3	INF_W04, INF_W19, INF_UO03, INF_UO07, INF_UB05, INF_UB11, INF_K05	Cel2, Cel3, Cel4	W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, W10, W11, W12, W14, P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11	M2, M3, M4, M5	F1, F2, F3, F4, P2
EK4	INF_W04, INF_W19	Cel3	P1, P2, P3	M2, M3, M4, M5	F1, F2, F3, F4, P2
EK5	INF_UO07, INF_UB05	Cel4	W2, W3, W4, W5, W6, W7, W8, W9, W10, W11, W12, W13, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11	M2, M3, M4, M5	F1, F2, F3, F4, P2
EK6	INF_K05	Cel5	W1, W13, W14, P1, P2, P3, P4	M1, M2, M5	F1, F2, F3, F4, P2



11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] J.D. Foley, A. van Damm — *Wprowadzenie do grafiki komputerowej.*, Warszawa, 1995, WNT
- [2] M. Jankowski — *Elementy grafiki komputerowej.*, Warszawa, 2006, WNT
- [3] J. Zabrodzki (red) — *Grafika komputerowa - metody i narzędzia.*, Warszawa, 2006, WNT
- [4] E. R. Davies — *Machine vision: theory, algorithms and practicalities*, -, 2005, Elsevier

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] M.G. Helander (ed.) — *Handbook of human-computer interaction.*, Amsterdam, 1997, Elsevier
- [2] P. Kiciak — *Podstawy modelowania krzywych i powierzchni.*, Warszawa, 2006, WNT
- [3] M. Wysocki, J. Marnik, T. Kapuściński — *Wizja komputerowa. Materiały pomocnicze.*, Rzeszów, 2004, Ofic.Wyd. Polit. Rzeszow.
- [4] R. Zimek, Ł. Oberlan — *ABC grafiki komputerowej.*, Gliwice, 2004, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Grzegorz Surówka (kontakt: grzegorz.surowka@gmail.com)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr Grzegorz Surówka (kontakt: grzegorz.surowka@gmail.com)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)	(odpowiedzialny za przedmiot)	(kierownik zakładu)	(dyrektor instytutu)
---------------------	-------------------------------	---------------------	----------------------

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....