

1.	Nazwa kierunku	mechatronika
2.	Wydział	Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Grafika komputerowa
Kod modułu		B14
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem zajęć jest przygotowanie studentów do tworzenia, edytowania grafiki za pomocą komputera oraz zapoznanie z techniką tworzenia animacji komputerowej 3D, przedstawienie możliwości technik animacyjnych do wizualizacji różnorodnych zjawisk w naukach technicznych i inżynierskich. Wiedza teoretyczna prezentowana podczas wykładu powinna być wykorzystana do tworzenia dokumentów podczas pracy w laboratorium komputerowym oraz podczas pracy własnej studenta. Wprowadzenie – pojęcie barwy, fizjologia widzenia barw. Reprezentacje barw i półtonów w urządzeniach komputerowych - modele barw, konwersja. Podział na grafikę rastrową i wektorową – charakterystyczne cechy. Formaty zapisu grafiki rastrowej. Możliwości modyfikacji grafiki rastrowej. Kompresja danych bezstratna i stratna, optymalizacja palety barw, dithering, antyaliasing, grafika wielowarstwowa, przezroczystość, kanał alfa, korekcja Gamma. Techniki edycyjne grafiki rastrowej. Operacje na warstwach i kanałach. Możliwości edycji grafiki wektorowej. Formaty zapisu grafiki wektorowej. Wektoryzacja. Skanowanie materiałów graficznych. Fotografia cyfrowa, sposoby zapisu informacji. Edycja fotografii oraz materiałów skanowanych. Technika HDR. Przygotowanie grafiki na potrzeby publikacji na stronie WWW. Wybór między formatami GIF, a JPG. Optymalizacja kompresji. Tworzenie modeli siatkowych oraz wykorzystywanie modyfikatorów. Operowanie kamerą i manipulowanie oświetleniem. Rendering i wstęp do animacji.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
B14_1	Ma wiedzę teoretyczną i praktyczną dotyczącą podstaw percepcji koloru i technicznych sposobów zapisu barwy oraz konwersji pomiędzy różnymi modelami zapisu koloru.	K_U01	2	
		K_W11	2	
B14_2	Ma wiedzę o zasadniczych sposobach zapisu grafik wektorowych i rastrowych (z uwzględnieniem zagadnień kompresji bezstratnej i stratnej). Zna elementy graficzne i liternictwo. Potrafi zaplanować, stworzyć i edytować grafiki wektorowe i rastrowe. Potrafi dokonać podstawowej edycji zdjęć fotograficznych oraz wykonać proste fotomontaże (przekształcenia geometryczne, transformacje na obiektach). Potrafi analizować, wybrać format zapisu, zaproponować metody kompresji i wykonać konwersję grafik na potrzeby mediów elektronicznych. Posiada wiedzę na temat cyfrowej prezentacji obrazu (rozdzielczość, antyaliasing, dithering, kanał alfa, tryby kolorów).	K_U01	4	
		K_U05	4	
		K_W11	3	

B14_3	Posiada wiedzę teoretyczną o właściwościach obiektów animacji, planowaniu linii czasu. Ma umiejętności tworzenia modeli siatkowych oraz stosowania modyfikatorów. Posiada wiedzę teoretyczną dotyczącą operowania kamerą, rodzajami światła, manipulowania oświetleniem oraz renderingu i potrafi zastosować tę wiedzę w konstrukcji sceny 3D. Potrafi przygotować kilkusekundową animację zawierającą ruch obiektów, kamery lub/i oświetlenia.	K_U01	4
		K_U05	4
		K_W11	3

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ściągania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
B14_fs_1	wykład	15	zaliczenie	B14_1, B14_2	a01, b01, b04, c07
B14_fs_2	laboratorium	45	zaliczenie	B14_3	a05, b04, c06, d03, e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusa <i>przeglądanie zawartości sylabusa i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.