



WYDZIAŁ	Elektrotechniki i Informatyki
KIERUNEK	Informatyka
SPECJALNOŚĆ	
RODZAJ STUDIÓW	Zaoczne uzupełniające magisterskie po licencji

KARTA PRZEDMIOTU

NAZWA PRZEDMIOTU	Grafika komputerowa i animacja
dr inż. Sławomir Samolej, tel: 1766, email: ssamolej@prz-rzeszow.pl	
ZAKŁAD/KATEDRA Katedra Informatyki i Automatyki	

RODZAJ ZAJĘĆ REALIZOWANYCH W RAMACH PRZEDMIOTU	W* semestr: 3	Ć* semestr:	L* semestr: 3	P* semestr:	K* semestr:
LICZBA GODZIN PROWADZONYCH ZAJĘĆ W DANYM SEMESTRZE	sem.3 – 14 godz.		sem. 3 - 14 godz		

TEMATYKA ZAJĘĆ** WG PROWADZONYCH RODZAJÓW ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN
WYKŁAD:	
1. Wprowadzenie do grafiki komputerowej, wprowadzenie do programowania w Windows	2
2. Formaty plików graficznych	2
3. Standard OpenGL – aplikacja Windows+ OpenGL, prymitywy graficzne OpenGL	2
4. Standard OpenGL – odwzorowywanie przestrzeni i transformacje przestrzenne	2
5. Standard OpenGL – oświetlenie sceny	2
6. Standard OpenGL – teksturowanie	2
7. Standard OpenGL – krzywe i powierzchnie parametryczne, techniki grafiki komputerowej w grach	2
LABORATORIUM:	
1. Programowane Windows	2
2. Formaty plików graficznych	2
3. Tworzenie siatek	2
4. Transformacje przestrzenne	2
5. Oświetlenie sceny	2
6. Teksturowanie	2
7. Krzywe i powierzchnie parametryczne	2
ŁĄCZNIE LICZBA GODZIN	W: 14 L: 14

* niepotrzebne skreślić

** wypełniać odpowiednio

L. p.	WYKAZ ZALECANEJ LITERATURY
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sławomir Samolej: „Grafika komputerowa” – wykład. 2. Richard S. Wright jr, Michael Sweet: „OpenGL™ Księga eksperta”, Helion 1999. 3. Kevin Hawkins, Dave Astle: „OpenGL. Programowanie gier”, Helion 2003. 4. Charles Petzold: „Programowanie Windows”, wydawnictwo RM, 1999. 5. Sławomir Samolej: „Grafika komputerowa” – materiały laboratoryjne. 6. Mason Woo, Jackie Neider, Tom Davis: „OpenGL™ Programming Guide”, Addison-Wesley 1996. 7. Edward Angel: „Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with OpenGL™”, Addison-Wesley 1997. 8. Ron Fosner: „OpenGL™ Programming for Windows and Windows NT”, Addison-Wesley Developers Press, 1997

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (RODZAJU ZAJĘĆ)

Na ocenę z zaliczenia składały się będą dwie oceny ze sprawdzianów wiadomości, które odbędą się na początku **trzecich i szóstych** zajęć laboratoryjnych. W trakcie zajęć laboratoryjnych oceniany będzie wkład pracy i wiadomości poszczególnych członków zespołów przez zadawanie dodatkowych pytań przez prowadzącego zajęcia. Aby uzyskać zaliczenie należy zaliczyć 50% sprawdzianów na ocenę pozytywną. W przypadku nie zaliczenia powyżej 50% sprawdzianów, w terminie dodatkowym, wyznaczonym przez prowadzącego, odbędzie się sprawdzenie wiadomości. Dla studentów szczególnie zainteresowanych przedmiotem przewiduje się możliwość wyznaczenia indywidualnych prac projektowych z możliwością zwolnienia z zajęć laboratoryjnych.

Tematyka sprawdzianów:

1. Podstawy programowania Windows, formaty plików graficznych, standard OpenGL – prymitywy, tworzenie aplikacji OprnGL w środowisku Windows.
2. Standard OpenGL – transformacje przestrzenne, oświetlenie, teksturowanie, kwadrygi.

PODPISY:

Sławomir Samolej.....27.09.2004
nauczyciela akademickiego odpowiedzialnego za przedmiot *data*

.....
kierownika zakładu/katedry akceptującego kartę *data*