

Nazwa przedmiotu Podstawy grafiki komputerowej		Kod ECTS 3.2-PGK		
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot Wydział Matematyki Fizyki i Informatyki/ Instytut Fizyki/Katedra Spektroskopii Plazmy				
Studia				
kierunek nazwa Fizyka	stopień I (licencjat, inżynier)	tryb stacjonarne	specjalność nazwa*	specjalizacja nazwa*
*nazwa zgodna z zatwierdzonym katalogiem kierunków i specjalności				
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących) Ireneusz Książek				
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS: 2		
A. Formy zajęć (wybrać) • ćwiczenia, laboratoryjne		Kontakt z nauczycielem: 30 godz. Praca własna studenta: Przygotowanie do zajęć: 10 godz.		
B. Sposób realizacji (wybrać) • zajęcia w sali dydaktycznej				
C. Liczba godzin 30 L				
Status przedmiotu • obowiązkowy		Język wykładowy polski		
Metody dydaktyczne • ćwiczenia laboratoryjne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne		
		<ul style="list-style-type: none"> Sposób zaliczenia zaliczenie z oceną 		
		B. Formy zaliczenia: • wykonanie pracy zaliczeniowej: wykonanie określonej pracy praktycznej		
		C. Podstawowe kryteria Wykonanie prac zaliczeniowych, wykorzystujących różne techniki graficzne.		
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi Należy określić: A. Wymagania formalne , czyli nazwy przedmiotów, których wcześniejsze zaliczenie jest niezbędne do realizowania treści danego przedmiotu B. Wymagania wstępne , czyli zakres wiadomości, umiejętności i kompetencji przydatnych lub traktowanych jako punkt wyjścia do realizacji treści danego przedmiotu Umiejętność obsługi komputera w systemie Windows.				

Cele przedmiotu

- Opanowanie umiejętności tworzenia grafiki wektorowej
- Opanowanie umiejętności posługiwania się programem *CorelDraw*.

Treści programowe

W tym polu umieszcza się jasną i zwięzłą prezentację treści realizowanych podczas zajęć, przy czym uwzględnia się podział na poszczególne formy zajęć, na przykład:

A. Problematyka zajęć laboratoryjnych

- Różnice pomiędzy grafiką wektorową a rastrową.
- Rysowanie podstawowych obiektów.
- Kolejność pionowa, zmiana kolejności pionowej.
- Rysowanie precyzyjne: siatka i prowadnice.
- Podstawowe polecenia edycyjne: przesuwanie, obracanie, pochylanie.
- Formatowanie linii i wypełnień.
- Edycja węzłów i linii, typy węzłów przekształcanie linii prostych i krzywych.
- Zaawansowane narzędzia edycyjne.
- Warstwy, praca z warstwami.

Wykaz literatury

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):

1. Zimek R., *CorelDRAW X4 PL. Ćwiczenia praktyczne* Helion, 2008
2. Benicewicz-Miazga A., *Grafika w biznesie*, Helion, 2005
3. McCue C., *Profesjonalny druk. Przygotowanie materiałów*, Helion, 2007

Efekty kształcenia (Szczegółowe zalecenia i wskazówki praktyczne przedstawiono w „Jak przygotować programy kształcenia...” Krásniowski A., rozdz. 5.3.2.2. str.46-49.

Wiedza

Znajomość pojęć grafiki rastrowej.

Umiejętności

Tworzenie i edycja grafiki wektorowej przy użyciu programu *CorelDraw*.
Przygotowanie schematów i rysunków ilustracyjnych.
Przygotowanie druków informacyjnych i reklamowych.

Kompetencje społeczne (postawy)

Kontakt

Adres email lub telefon do osoby odpowiedzialnej za przedmiot

Ireneusz.Ksiazek@uni.opole.pl