

ROZKŁAD ZAJĘĆ DLA ETI – V SEMESTR  
Grafika komputerowa i wizualizacja

Lp.	Data	Temat	Uwagi
1.	02.10.2017 r.	<b>Zapoznanie z przedmiotem. Podstawy grafiki komputerowej i metody prezentacji kartograficznej.</b> Rodzaje map. Treść mapy - znaki kartograficzne, napisy na mapie. Skala i legenda mapy. (L1)	C
2.	09.10.2017 r.	<b>Nowoczesna grafika komputerowa – przykłady zastosowań</b>	W
3.	09.10.2017 r.	<b>Aplikacja OpenOrienteering Mapper, QGIS</b> Dostępne narzędzia, Rysowanie obiektów punktowych, liniowych, prostokątnych, edycja i tworzenie własnych symboli, edycja kolorów, eksport i import mapy. (L2)	C
4.	16.10.2017 r.	<b>Praktyczna praca z aplikacjami OpenOrienteering Mapper, QGIS – kreślenie mapy.</b> Dobór i otwieranie mapy podkładowej w aplikacji OpenOrienteering Mapper, QGIS. Przenoszenie treści podkładu do rysowanej mapy (L3)	C
5.	23.10.2017 r.	<b>Grafika na potrzeby kartografii - Metody prezentacji kartograficznej. Mapy na stronach internetowych.</b>	W
6.	23.10.2017 r.	<b>Prace terenowe.</b> Praktyczne sporządzenie szkicu wybranego fragmentu terenu. (L4)	C
7.	06.11.2017 r.	<b>Prace terenowe.</b> Praktyczne sporządzenie szkicu wybranego fragmentu terenu. (L4)	C
8.	06.11.2017 r.	<b>Grafika na potrzeby kartografii.</b> Treści map, znaki topograficzne na mapach, informacje pozaramkowe, układy współrzędnych.	W
9.	13.11.2017 r.	<b>Aktualizacja kreślonej mapy.</b> Przenoszenie danych ze szkicu do rysowanej mapy. Dodanie opisów i współrzędnych (L5),	C
11.	20.11.2017 r.	<b>Aktualizacja kreślonej mapy.</b> Przenoszenie danych ze szkicu do rysowanej mapy. Dodanie opisów i współrzędnych (L5),	C
12.	20.11.2017 r.	<b>Nowoczesne technologie do tworzenia wysokiej jakości trójwymiarowych aplikacji na strony internetowe.</b> HTML5 jako nowe medium wizualne. Zaawansowane technologie graficzne. Technologia WebGL. Trójwymiarowe przekształcenia, przejścia i filtry CSS3. Element kanwy i jego API.	W
13.	27.11.2017 r.	<b>Mapy na stronach internetowych.</b> Praktyczne wstawienie własnej mapy na stronę internetową i jej uaktywnienie. (L6)	C
14.	04.12.2017 r.	<b>Mapa jako nośnik informacji</b> podczas projektowania przestrzennego. Założenia do projektu interaktywnej mapy. (L7)	C
15.	04.12.2017 r.	<b>Systemy informacji przestrzennej (SIP)</b> Charakterystyka systemu Funkcje i zadania systemu.	W

		Mapa jako podstawowy element SIP. Źródła informacji. Program QGIS. Przykłady zastosowań.	
16.	11.12.2017 r.	<b>Systemy informacji przestrzennej (SIP)</b> – praktyczna praca z programem Quantum GIS. Rysowanie warstw wektorowych mapy – projektowanie wybranego fragmentu terenu. (L8)	C
17.	18.12.2017 r.	<b>Techniki tworzenia aplikacji trójwymiarowej dla internetu.</b> Proces powstawania treści trójwymiarowej, Stosowane narzędzia, Formaty plików, Trójwymiarowe silniki.	W
18.	18.12.2017 r.	<b>Systemy informacji przestrzennej (SIP)</b> – praktyczna praca z programem Quantum GIS. Rysowanie warstw wektorowych mapy – projektowanie wybranego fragmentu terenu. (L8)	C
19.	08.01.2018 r.	<b>Grafika trójwymiarowa dla Internetu.</b> Podstawy WebGL API WebGL. Anatomia aplikacji WebGL. Rysowanie obiektów podstawowych. Tworzenie brył. Animacja. Ćwiczenia (L9)	C
20.	15.01.2018 r.	<b>Grafika trójwymiarowa dla Internetu.</b> Zaprojektowanie i wykonanie projektu bryły z użyciem biblioteki WebGL. (L10)	C
21.	15.01.2018 r.	<b>Projektowanie scen 3D.</b> Projekt aplikacji. Utworzenie treści 3D. Podgląd i testowanie treści. Integracja treści z aplikacją. Zaimplementowanie trójwymiarowych zachowań i interakcji	W
22.	22.01.2018 r.	Ocena wykonanych projektów i wystawienie ocen końcowych.	C

**W** – wykład