



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Systemy graficzne, PG_00048265						
Kierunek studiów	Informatyka						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć specjalnościowych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Politechniki Gdańskiej -> Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Mariusz Szwoch				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Mariusz Szwoch				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		4.0		16.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z: <ul style="list-style-type: none">stałym i programowalnym potokiem renderowania grafikiwysoko- i nisko-poziomowymi bibliotekami graficznymi dla platform otwartych i zamkniętychotwartymi standardami renderowania grafiki konsorcjum Khronosnajnowszymi rozwiązaniami wieloplatformowego renderowania grafiki, w tym Vulkan i SPIR-V						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K7_U07] potrafi wykorzystać zaawansowane metody wspomagania procesów i funkcji, specyficzne dla kierunków studiów	Student wykorzystuje biblioteki graficzne. Student tworzy aplikacje graficzne z wykorzystaniem bibliotek OpenGL i Direct3D.	[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi
	[K7_W01] zna i rozumie w pogłębionym stopniu matematykę w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień związanych z kierunkiem studiów	Student opisuje budowę i sposób wykorzystania bibliotek graficznych OpenGL i Direct3D do renderowania grafiki. Przedstawia etapy renderowania sceny 3D. Wskazuje różnice pomiędzy stałym i programowalnym potokiem renderowania. Odróżnia funkcje poszczególnych jednostek cieniowania.	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej
	[K7_U04] potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu metod i technik programowania oraz dobrać i zastosować właściwe metody i narzędzia programistyczne w tworzeniu oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo elementy lub układy programowalne, charakterystycznych dla danego kierunku studiów, dokonując oceny i krytycznej analizy wykonanego oprogramowania, a także syntezy i twórczej interpretacji prezentowanych za jego pomocą informacji	Student wykorzystuje biblioteki graficzne. Student tworzy aplikacje graficzne z wykorzystaniem bibliotek OpenGL i Direct3D.	[SU1] Ocena realizacji zadania [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi
[K7_W04] zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady, metody i techniki programowania oraz zasady tworzenia oprogramowania komputerów albo programowania urządzeń lub sterowników wykorzystujących mikroprocesory albo inne elementy lub układy programowalne, specyficznych dla kierunku studiów, a także organizację pracy systemów wykorzystujących komputery lub te urządzenia	Student opisuje budowę i sposób wykorzystania bibliotek graficznych OpenGL i Direct3D do renderowania grafiki. Przedstawia etapy renderowania sceny 3D. Wskazuje różnice pomiędzy stałym i programowalnym potokiem renderowania. Odróżnia funkcje poszczególnych jednostek cieniowania.	[SW1] Ocena wiedzy faktograficznej	
Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - wykład 1. Wprowadzenie, grafika 2D i 3D w systemach komputerowych 2. Biblioteka graficzna OpenGL - wprowadzenie, kompatybilność, instalacja, biblioteki dodatkowe 3. OpenGL: prymitywy, przekształcenia, rzutowanie, kolory 4. OpenGL: modelowanie obiektów 3D, oświetlenie, materiały 5. OpenGL: tekstury, bufory, efekty specjalne 6. Stały i programowalny potok renderingu, stałe i programowalne GPU 7. Programowalne przetwarzanie wierzchołków i fragmentów/pikseli 8. Języki cieniowania bazujące na CPU i GPU, assembler 9. Języki cieniowania Cg/HLSL 10. Język cieniowania GLSL 11. Biblioteki graficzne Vulkan i DirectX12 12. Biblioteka multimedialna DirectX - wprowadzenie, kompatybilność, komponenty, instalacja, SDK 13. Direct3D architektura, format .X, potok przetwarzania grafiki, renderowanie sceny 14. Direct3D tworzenie sceny 3D: widoki, prymitywy, obiekty, oświetlenie, teksturowanie 15. Biblioteki graficzne dla urządzeń przenośnych: OpenGL ES		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Ćwiczenia praktyczne	51.0%	50.0%
	Egzamin	51.0%	40.0%
	Aktywność/obecność	51.0%	10.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> R.S. Wright jr, M.Sweet: OpenGL. Księga eksperta, Helion, Gliwice 1999 Strona ARB/Khronos: http://www.opengl.org K. Dempski: DirectX. Rendering w czasie rzeczywistym, Helion, Gliwice 2003. J.Sanchez,M.Canton: Direct3D.Biblia, Helion, Gliwice2000 D.Wolff: OpenGL 4 Shading Language Cookbook - Third Edition, Packt Publishing 2018 R.Madsen, S.Madsen: OpenGL Game Development By Example, Packt Publishing 2016 P.Singh: OpenGL ES 3.0 Cookbook, Packt Publishing 2015 P.Lapinski: Vulkan Cookbook, Packt Publishing 2017 	
	Uzupełniająca lista lektur	Nie ma wymagań	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.