



113-17-5

NARZĘDZIA GRAFIKI WEKTOROWEJ

ECTS: 8

VECTOR GRAPHIC TOOLS

TREŚCI WYKŁADÓW

Rodzaje grafiki, wektorowa i rastrowa. Różnice, wady i zalety. Zastosowanie grafiki wektorowej. CorelDraw jako przykład narzędzia do grafiki wektorowej. Ogólny wygląd programu CorelDRAW i opis poszczególnych funkcji.

TREŚCI ĆWICZEŃ

Zapoznanie z ogólnym wyglądem i działaniem programu. Otwieranie i zamykanie projektu, importowanie i eksport danych w innych formatach graficznych. Tworzenie, modyfikacja obiektów graficznych, zarówno prostych jak i złożonych form. Wypełnianie obiektów, kontury. Zastosowanie warstw do rozbudowanych projektów, modyfikacje obiektów poprzez użycie krzywych Bezieira. Podstawy pracy z tekstem, prosty tekst akapitowy, tekst ozdobny, zmiany wielkości, właściwości, formatowanie. Poznanie podstawowych efektów oferowanych przez program CorelDraw. Praca w grupach jak i samodzielnie na ćwiczeniach i w domu w celu tworzenia mini-projektów.

CEL KSZTAŁCENIA

Poznanie podstawowych koncepcji grafiki tj. Opanowanie podstawowych narzędzi do tworzenia grafiki wektorowej.

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbole efektów obszarowych T1A_W02, T1A_W03, T1A_W04, T1A_U01, T1A_U06, T1A_U07, T1A_U10, T1A_K01, T1A_K02, T1A_K05

Symbole efektów kierunkowych K_W03, K_W04, K_U01, K_U05, K_U06, K_K01, K_K05

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01 - Opanuje podstawowe zasady obsługi programu CorelDraw W02 - ma usystematyzowaną i pogłębioną wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod i technik programowania graficznego, wizualnego i multimedialnego.

Umiejętności

U01 - Potrafi stworzyć prosty projekt graficzny U02 – potrafi posługiwać się programem CorelDraw U03 - potrafi posłużyć się właściwie dobranymi metodami i technikami tworzenia aplikacji graficznych U04 - potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć (technik i technologii) w zakresie informatyki

Kompetencje społeczne

K01 - Rozumie znaczenie otwartych standardów i wielkoformatowości K02 - potrafi pracować indywidualnie i w zespole, umie oszacować czas potrzebny na realizację zleconego zadania; potrafi opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów

LITERATURA PODSTAWOWA

1) Michał Jankowski, 2006r., "Elementy grafiki komputerowej.", wyd. WNT, 2) Reviewer's Guide, "CorelDraw Graphics Suite X5", 3) J.D.Folej, A. van Dam, S.K. Feiner, J.F. Hughes, R.L. Philips, 1995r., "Wprowadzenie do grafiki komputerowej", wyd. WNT.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1) David Siegel, 2009r., "Tworzenie stron WWW, Sztuka projektowania witryn trzeciej generacji", wyd. Helion, 2) Anna Owczarż-Dadan, 2009r., "Barwa w grafice komputerowej", wyd. Helion, 3) Krzysztof Prusik, Zbigniew Sypniewski, 1994r., "Amos Professional w praktyce", wyd. RAWI, 4) Stanisław Węślowski, 1994r., "Deluxe Paint w ćwiczeniach", wyd. LUPUS.

Przedmiot/moduł:

NARZĘDZIA GRAFIKI WEKTOROWEJ

Obszar kształcenia: nauki ścisłe

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Kod ECTS: 113-17-5

Nazwa studiów podyplomowych/kursu: Grafika komputerowa i multimedia

Forma studiów: Niestacjonarne

Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia podyplomowe/kurs dokształcający

Rok/semestr: 1/1

Rodzaje zajęć: wykłady/ćwiczenia

Liczba godzin w semestrze

wykłady: 10/2

ćwiczenia: 30/6

Formy i metody dydaktyczne

wykłady: wykład informacyjno-problemowy z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej

ćwiczenia: ćwiczenia laboratoryjne

Forma i warunki zaliczenia: Zaliczenie na ocenę/obecność na zajęciach, aktywność, wykonanie wszystkich zadań laboratoryjnych

Liczba punktów ECTS: 8

Język wykładowy: polski

Wymagania wstępne:

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej

przedmiot:

Wydział Matematyki i Informatyki

adres: , ,

Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu:
mgr Krzysztof Matys

Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

NARZĘDZIA GRAFIKI WEKTOROWEJ VECTOR GRAPHIC TOOLS

ECTS: 8

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:

- udział w wykładach	10,0 godz.
- udział w ćwiczeniach	30,0 godz.
- udział w konsultacjach	15,0 godz.
	55,0 godz.

2. Samodzielna praca studenta:

- opracowanie projektu i przedstawienie go na forum grupy	20,0 godz.
- przygotowanie się do ćwiczeń	40,0 godz.
- samodzielne rozwiązywanie zadań domowych	45,0 godz.
- przygotowanie się do kolokwium	40,0 godz.
	145,0 godz.

godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta OGÓŁEM: 200,0 godz.

1 punkt ECTS = 25,00 godz. pracy przeciętnego studenta,

liczba punktów ECTS = 200,00 godz.: 25,00 godz./ECTS = **8,00 ECTS**

w zaokrągleniu: **8 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **2,20** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **5,80** punktów ECTS.