



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

## Sylabus przedmiotu Grafika wektorowa 2D 1

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GZ-GW1-ZP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	lic. Paweł Batyra
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Razem godzin	32

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Poznanie pojęć i charakterystyki grafiki wektorowej w porównaniu do grafiki rastrowej. Opanowanie umiejętności korzystania z programu Adobe Illustrator. Swobodne poruszanie się po interfejsie programu a także umiejętność konfiguracji i zmian opcji podstawowych narzędzi programu.
CP2	Opanowanie umiejętności samodzielnego tworzenia, zapisywania a także modyfikowania grafik wektorowych. Opanowanie umiejętności praca na dokumencie / pliku Adobe Illustrator.
CP3	Opanowanie umiejętności samodzielnego tworzenia a także modyfikowania grafik wektorowych. Łączenia elementów grafiki wektorowej z rastrową w programie Adobe Illustrator.
CP4	Poznanie podstawowych pojęć z zakresu przygotowania projektu grafiki wektorowej do druku jak i jego publikacji w formie cyfrowej.
CP5	Zapoznanie się z charakterystyką typowych projektów komercyjnych realizowanych z wykorzystaniem grafiki wektorowej.
CP6	Umiejętność samodzielnego zrealizowania prostego projektu - Ulotka / plakat od przygotowania dokumentu przez stworzenie projektu graficznego aż po przygotowanie do druku.

### 4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Podstawowe umiejętności posługiwania się komputerem i internetem.

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student posiada wiedzę na temat grafiki wektorowej, zna jej specyfikę, rozumie zasady jej działania i wie w jaki sposób ją wykorzystywać. Zna narzędzia programu i wie jak może je konfigurować.	CP1	GK6_W04
EU-W2	Student wie jak skonfigurować nowy dokument aby spełniał wymagania założonej specyfikacji technicznej (druk / publikacja cyfrowa). Zna podstawową charakterystykę formatów w których może zapisywać pliki. Zna podstawowe pojęcia z zakresu typografii i liternictwa w kontekście narzędzi dostępnych w programie Adobe Illustrator. Wie jak zarządzać strukturą dokumentu dla osiągnięcia większej efektywności pracy.	CP2, CP3, CP6	GK6_W02

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W3	Student wie jak wygląda proces reprodukcji obrazu w druku jak i przy wyświetlaniu. Zna podstawowe pojęcia z zakresu druku i reprodukcji cyfrowej. Student zna dobre praktyki przy pracy nad projektem jak i podczas jego zapisywania i przygotowania do reprodukcji.	CP4, CP6	GK6_W04, GK6_W08, GK7_W08
EU-W4	Student wie jakie są typowe zlecenia, w których może wykorzystać grafikę wektorową. Zna etapy współpracy z Klientem i realizacji projektu.	CP5, CP6	GK6_W10

## Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student umie posługiwać się programem do tworzenia i edycji grafiki wektorowej - Adobe Illustrator. Potrafi zarządzać oknami i elementami interfejsu programu. Umie nawigować wewnątrz pliku, zmieniać i konfigurować narzędzia programu.	CP1	GK6_U05, GK6_U13, GK7_U11
EU-U2	Student potrafi tworzyć, modyfikować zawartość i zapisać dokument grafiki wektorowej. Potrafi zarządzać różnymi rodzajami obiektów, grupami i warstwami w dokumencie grafiki wektorowej. Potrafi dobrać, znaleźć i skonfigurować narzędzia tak, aby zrealizować założony cel projektowy.	CP2	GK6_U05, GK6_U07
EU-U3	Student potrafi wykorzystać opcje programu aby prawidłowo przygotować projekt do reprodukcji w postaci drukowanej bądź cyfrowej.	CP4, CP6	GK6_U07, GK6_U13
EU-U4	Student potrafi samodzielnie przygotować projekt zgodnie z wyznaczonymi założeniami. Rozplanować etapy pracy tak, aby zwiększyć jej efektywność.	CP6	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U07, GK6_U13

## Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest przygotowany do realizacji zleceń z wykorzystaniem grafiki wektorowej. Zna podstawowe zasady współpracy z Klientem i prezentacji swoich projektów. Wie jak zaplanować proces projektowania aby był on efektywny.	CP5, CP6	GK6_K03, GK6_K07
EU-K2	Student jest gotów do rozwijania swojej wiedzy odnośnie narzędzia jakim jest Adobe Illustrator, nauki nowych technik i nieszablonowego łączenia narzędzi dla uzyskania założonych efektów.	CP1	GK6_K01

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP1	Podstawowe sposoby reprodukcji obrazu: grafika wektorowa i rastrowa – charakterystyka i zastosowania, oprogramowanie graficzne. Podstawowe zagadnienia z zakresu DTP i poligrafii: formaty kolorów, jednostki, spady, proces druku. Zapoznanie się z interfejsem: panele narzędzi, obszary robocze, nawigacja się po dokumencie programu, belka funkcyjna, klawisze funkcyjne. Tworzenie nowego dokumentu: obszary robocze, jednostki, formaty, rozdzielczość. Narzędzie obszaru roboczego. Tworzenie obiektów: różne typy kształtów i linie. Przesuwanie obiektów. Tworzenie linii. Pojęcie warstw. Elementy stylów: panele koloru, próbek, przezroczystość, gradienty. Tworzenie Stylów.	4	0	EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W3

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP2	Formaty plików w grafiki wektorowej. Zapisywanie plików. Transformacja obiektów: skalowanie i obracanie, przesuwanie, rozmieszczanie, duplikowanie, efekt przekształcenia. Style obrysu: kontury, zakończenia, linie przerywane. Pojęcie efektów. Przejścia. Rozwinięcie efektów. Panel odnajdowania ścieżek, Narzędzie generator kształtów. Sortowanie obiektów. Krzywe w Adobe Illustrator. Narzędzie pióro i krzywizna. Praca na obrazach rastrowych w Adobe Illustrator. Panel łączy. Maski odcinania.	4	0	EU-U1, EU-U2, EU-W2
TP3	Podstawowe pojęcia z zakresu liternictwa i typografii: rozmiar, odmiana, krój, czcionka, glif, font, leading, tracking, kerning, kolor bloku tekstu. Narzędzia tekstowe. Tekst akapitowy. Tekst punktowy. Panele typografia i akapit. Ramki tekstowe. Tekst powątkowy. Umieszczanie tekstów z plików zewnętrznych. Zmiana parametrów tekstu. Definiowanie stylów znakowych i akapitowych – praktyczne zastosowanie stylów.	4	0	EU-W1, EU-W2
TP4	Praktyczne zastosowanie narzędzi tekstowych. Pole z tekstem. Oblewanie obiektu tekstem. Umieszczanie tekstu na ścieżkach: otwartej i zamkniętej. Wypaczenia tekstu. Tabulatory. Zamiana tekstu na krzywe. Glify. Tekst pionowy. Narzędzie znajdź czcionkę. Praktyczne zastosowanie poznanych podstaw warsztatowych programu na podstawie infografiki: Wykorzystane narzędzia: tworzenie dokumentu, tworzenie obiektów, odnajdowanie ścieżek, zarządzanie warstwami i grupami obiektów, maski odcinania, gradienty, tworzenie próbek, tryby mieszania, Siatka gradientu (mesh tool).	3	1	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP5	Dokończenie ćwiczenia „Infografika”. Wykorzystane narzędzia: umieszczanie obiektów rastrowych, blokowanie warstw, tworzenie stylów tekstowych i akapitowych, tworzenie stylów graficznych, efekty, ścieżki złożone, przejście, zniekształcenia, oblewanie tekstem.	3	1	EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP6	Narzędzia i techniki „3D” w Adobe Illustrator. Obracanie, wyciąganie i fazowanie: panel, opcje i charakterystyka. Bryła obrotowa. Tworzenie obiektów w rzucie 3D oraz izometrycznym. Tworzenie i edycja tekstu w 3D. Tworzenie „mocku-up’ów” - wizualizacji prostych obiektów 3D. Symboli – panel i tworzenie. Rzutowanie kompozycji. Rozpoczęcie projektu: Ulotka wg. wylosowanych formatów i tematów. Linie pomocnicze i miarki. Podstawy przygotowania dokumentów do druku.	3	1	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W2, EU-W4
TP7	Pattern – tworzenie, opcje i panel. Generator kształtów, narzędzie nóż. Narzędzie „zniekształceń”. Druga część prac nad ćwiczeniem praktycznym – konsultacje.	3	1	EU-K1, EU-K2, EU-W2, EU-W3, EU-W4
TP8	Zadanie końcowe - Plakat na jeden z trzech dostępnych tematów z wykorzystaniem poznanych narzędzi.	0	4	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1

Razem godzin: 32

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	Pokaz
MK2	Realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK3	Rozwiązywanie zadań domowych
MK4	Relizacja ćwiczeń powtórkowych
MK5	Wykład wsparty prezentacją komputerową
MK6	Realizacja projektów o charakterze praktycznym.

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Prace domowe	16
Przygotowanie do kolokwium	8
Studiowanie materiałów dydaktycznych	16
Zadania dodatkowe	16
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	63,64%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	88

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Przegląd wszystkich prac zaliczeniowych wykonywanych na zajęciach oraz w domu w tym prac dodatkowych. Realizacja samodzielnego projektu praktycznego. Analiza aktywności studenta podczas zajęć. Analiza obecności studenta na zajęciach.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

## 10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa	×	30	EU-U2, EU-U4, EU-U3, EU-U1
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	20	EU-W2, EU-U4, EU-K2, EU-K1, EU-U1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	50	EU-W2, EU-W4, EU-K2, EU-W3, EU-U3, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP3, TP4, TP5, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP2, CP3, CP6	TP2, TP3, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W3	CP4, CP6	TP1, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W4	CP5, CP6	TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U2	CP2	TP1, TP2, TP5, TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U3	CP4, CP6	TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U4	CP6	TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP5, CP6	TP4, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K2	CP1	TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W02	P6S_WG
EU-W3	GK7_W08, GK6_W08, GK6_W04	P6S_WG, P7S_WG
EU-W4	GK6_W10	P6S_WG
EU-U1	GK7_U11, GK6_U13, GK6_U05	P6S_UW, P7S_UU
EU-U2	GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U13, GK6_U07	P6S_UW
EU-U4	GK6_U01, GK6_U13, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK6_K07	P6S_KO, P6S_KR
EU-K2	GK6_K01	P6S_UU

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Brian Wood, Adobe illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Wydanie II, Helion

### Literatura uzupełniająca

1. Friedrich Forssman, Hans Peter Willberg, Pierwsza pomoc w typografii. Poradnik używania pisma, słowo, obraz / terytoria, 2008
2. Jost Hochuli, Detal w typografii, d2d.pl
3. Quentin Newark, Design i Grafika Dzisiaj, ABE DOM WYDAWNICZY

### Strony WWW

1. Strona przedstawiająca projekty i portfolia projektantów z całego świata, [www.behance.net](http://www.behance.net)
2. Strona poświęcona ciekawym projektom z zakresu projektowania i designu, <https://www.designspiration.net/>
3. Strona przedstawiająca ciekawe projekty opakowań, <https://packageinspiration.com/>
4. Anglojęzyczny portal poświęcony grafice i designowi, <https://abduzeedo.com/>
5. Oficjalne materiały Adobe do nauki programu Adobe Illustrator, <https://helpx.adobe.com/pl/illustrator.html>
6. Polski portal poświęcony grafice użytkowej, <https://grafmag.pl/>

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. lic. Paweł Batyra

### Osoby prowadzące przedmiot

1. lic. Paweł Batyra