

# WPOGW **PODSTAWY TWORZENIA I OBRÓBKI GRAFIKI WEKTOROWEJ**

**Autor: Dorota Janczak**

## **Przeznaczenie**

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli wszystkich przedmiotów pragnących w swojej pracy wykorzystywać wykonaną przez siebie grafikę oraz włączać do projektów wektorowych wykonane przez siebie zdjęcia.

## **Wymagania**

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się podstawowymi urządzeniami peryferyjnymi tj. monitor, myszka, klawiatura. Powinien umieć wykonać proste operacje na plikach: wyszukanie i zapisanie pliku, utworzenie folderu. Ogólna znajomość pracy w środowisku Windows98 i nowszym.

## **Cele**

1. Poznanie rewelacyjnego, bezpłatnego, legalnego oprogramowania do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej,
2. Poznanie właściwości i zastosowania, oraz wykorzystanie grafiki wektorowej w różnorodnych projektach,
3. Tworzenie prostych i złożonych projektów z wektorową grafiką własną, tekstem, skanami lub zdjęciami,
4. Zapoznanie się z urządzeniami peryferyjnymi i specyfiką pracy ze skanerem, aparatem cyfrowym i drukarką,

## **Treści kształcenia**

1. Tworzenie własnej, oryginalnej grafiki z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu, właściwości obiektów (kontury i wypełnienia),
2. Przekształcenia obiektów, skalowanie, obracanie, zamiana na krzywe deformacje swobodne, przekształcanie węzłów, praca z krzywą Beziera,
3. Specyfika pracy w programie wektorowym, tworzenie stosu, porządkowanie obiektów, kolejność, grupowanie,
4. Tworzenie kompozycji wieloelementowych z wykorzystaniem powielania elementów, tworzenie cieni wektorowych z użyciem przezroczystości,
5. Efekty wykorzystujące przezroczystość i łączenie obiektów,
6. Pozyskiwanie zdjęć, włączanie grafiki rastrowej do projektów wektorowych,
7. Tekst w projekcie - formatowanie tekstu, umieszczenie tekstu w projektach wieloelementowych o wzorzystym tle,
8. Poznanie właściwości grafiki wektorowej, opcje zapisu i eksportu plików,
9. Współpraca z innymi aplikacjami, przenoszenie plików, wykorzystanie projektów w innych programach,
10. Sposoby wykorzystania zdobytej wiedzy w szkole.

## **Metody nauczania**

**Wykład.** Forma wykładu jest stosowana w celu przedstawienia i omówienia określonych zagadnień, pojęć i problemów, z którymi trzeba zapoznać słuchacza (np. omówienie tematyki związanej z pozyskiwaniem, tworzeniem i obróbką grafiki wektorowej).

**Prezentacja.** Część wykładu przyjmuje formę prezentacji, słuchacze zapoznają się z przykładowymi rozwiązaniami, które mogą później wykorzystać w swojej pracy.

**Praca indywidualna słuchacza – ćwiczenia.** Jedną z głównych form pracy podczas szkolenia jest indywidualna praca słuchacza. Jest ona stosowana w celu ćwiczenia różnych zadań związanych z przedstawianą problematyką (np. ćwiczenia z tworzenia grafiki własnej z użyciem zaawansowanych narzędzi programu, pozyskiwanie grafiki z aparatów cyfrowych, skanera i internetu).

**Pokaz.** Pokaz ma na celu wzajemne przedstawianie przez słuchaczy materiałów wypracowanych przez nich w trakcie szkolenia. Materiały będą stanowiły efekty realizacji pewnych zadań.

**Dyskusja.** Podczas szkolenia są prowadzone dyskusje, mające na celu wymianę poglądów i doświadczeń słuchaczy oraz prowadzącego. Dyskutowane będą problemy przedstawiane przez prowadzącego, jak również materiały opracowane przez słuchaczy.

### **Charakterystyka materiałów**

#### **Przed szkoleniem uczestnicy otrzymują:**

- program szkolenia z rozplanowanymi tematami i sposobem ich realizacji,
- elementy promocyjne – ulotki, informacje o programach.

#### **W czasie szkolenia uczestnicy otrzymują:**

- opis ćwiczeń i zdjęcia lub inne materiały potrzebne do realizacji zadań,
- płytę z programami graficznymi, potrzebnymi do wykonania zadań szkolenia.

#### **Po szkoleniu uczestnicy otrzymują:**

- materiały opracowane na szkoleniu w formie elektronicznej (nagrane na płytę CD-ROM),
- propozycje ćwiczeń do wykonania na lekcjach,
- zadania dodatkowe z rozwiązaniami do wykonania samodzielnie,
- adresy internetowe stron z darmowym, legalnym oprogramowaniem.

### **Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników**

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami.

W trakcie trwania szkolenia będą oceniane postępy uczestników w zakresie tworzenia grafiki wektorowej oraz rozumienia zasad tworzenia i właściwego wykorzystania grafiki wektorowej.

Rozmowy z uczestnikami przeprowadzane podczas każdej sesji będą wpływały na dobór ćwiczeń.

Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

### **Informacje o organizacji**

Szkolenie obejmuje 40 godzin wykładów oraz ćwiczeń i jest organizowane w systemie 8 sesji po 5 godzin dydaktycznych (po południu) lub 5 sesji po 8 godzin dydaktycznych (przed południem) zajęć podczas każdej sesji.

Każdy słuchacz ma do dyspozycji komputer wyposażony w odpowiednie oprogramowanie i zasoby.

### **W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące licencjonowane oprogramowanie:**

- system operacyjny Windows XP,
- przeglądarka internetowa Internet Explorer lub inna,
- Sodipodi darmowy, legalny edytor grafiki wektorowej,
- inne oprogramowanie w miarę potrzeb.

### **Literatura**

- Sodipodi Video Tutorial - [http://apol-mp.com.tw/~joshuantaiwan\\_apol-mp/sp\\_t.html](http://apol-mp.com.tw/~joshuantaiwan_apol-mp/sp_t.html)