



113-17-5

## PROJEKTOWANIE OBIEKTÓW WEKTOROWYCH

ECTS: 4

### VECTOR OBJECT DESIGN

#### TREŚCI WYKŁADÓW

Krzywe Beziera i krzywe sklejane. Podstawy typografii. Typy obiektów (logo, piktogram, logotyp etc.) oraz ich zastosowanie. Zasady projektowania różnych obiektów wektorowych. Znaczenie barwy w logo. Księga znaku.

#### TREŚCI ĆWICZEŃ

Tworzenie oraz modyfikacja wektorowych obiektów graficznych. Praca z tekstem. Trasowanie grafiki rastrowej. Wytworzenie piktogramu oraz logo w ramach projektu.

#### CEL KSZTAŁCENIA

Poznanie podstawowych zasad projektowania obiektów wektorowych oraz ich praktyczne zastosowanie

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

**Symbole efektów obszarowych** T1A\_W04, T1A\_W10, InzA\_W03, T1A\_U02, T1A\_U03, T1A\_U04, T1A\_U05, T1A\_U06, T1A\_U07, T1A\_U10, T1A\_U12, T1A\_K01, T1A\_K02, T1A\_K05, T1A\_K06

**Symbole efektów kierunkowych** K\_W01, K\_W07, K\_U02, K\_U03, K\_U04, K\_U05, K\_U09, K\_K01, K\_K05, K\_K06

#### EFEKTY KSZTAŁCENIA

##### Wiedza

W01 - Ma podstawową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu grafiki komputerowej, W02 - Ma elementarną wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej oraz prawa patentowego.

##### Umiejętności

U01 - Potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz innych środowiskach, U02 - Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat realizacji zadania projektowego oraz przeprowadzić dyskusję nt. wyników, ma umiejętność samokształcenia się, U03 - Potrafi posłużyć się właściwie dobranymi metodami i technikami modelowania krzywych i powierzchni, U04 - Potrafi ocenić przydatność i możliwość wykorzystania nowych osiągnięć w zakresie grafiki komputerowej

##### Kompetencje społeczne

K01 - Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, K02 - Potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania, K03 - Potrafi myśleć w sposób kreatywny

#### LITERATURA PODSTAWOWA

1) David Airey, 2010r., "Logo Design Love: Zaprojektuj genialny logotyp!", 2) Michał Jankowski, 2006r., "Elementy grafiki komputerowej", wyd. WNT, 3), "CorelDraw Graphics Suite X5Reviewer's Guide".

#### LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1) J.D.Folej, A. van Dam, S.K. Feiner, J.F. Hughes, R.L. Philips, 1995r., "Wprowadzenie do grafiki komputerowej", wyd. WNT.

**Przedmiot/moduł:**  
PROJEKTOWANIE OBIEKTÓW WEKTOROWYCH  
**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:** 1/2

**Rodzaje zajęć:** wykłady/ćwiczenia  
**Liczba godzin w semestrze**  
wykłady: 10/2  
ćwiczenia: 10/2  
**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:** 4  
**Język wykładowy:** polski  
**Wymagania wstępne:**

**Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej przedmiot:**  
Wydział Matematyki i Informatyki  
**adres:** , ,  
**Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu:**  
mgr Michał Korpusik

## Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

# PROJEKTOWANIE OBIEKTÓW WEKTOROWYCH VECTOR OBJECT DESIGN

**ECTS: 4**

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:

- udział w wykładach	10,0 godz.
- udział w ćwiczeniach	10,0 godz.
- udział w konsultacjach	5,0 godz.
	25,0 godz.

2. Samodzielna praca studenta:

- opracowanie projektu i przedstawienie go na forum grupy	10,0 godz.
- przygotowanie się do ćwiczeń	20,0 godz.
- samodzielne rozwiązywanie zadań domowych	25,0 godz.
- przygotowanie się do kolokwium	20,0 godz.
	75,0 godz.

godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta OGÓŁEM: 100,0 godz.

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

liczba punktów ECTS = 100,00 godz.: 25,00 godz./ECTS = **4,00 ECTS**

w zaokrągleniu: **4 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **1,00** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **3,00** punktów ECTS.