

ISVU šifra	Naziv predmeta				Status predmeta	Semestar
96827	Grafički alati I				Obvezni	1
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje		3
	15		30			
Nastavnik	prof.dr.sc. Damir Vusić izv.prof.dr.sc. Petar Miljković					
Suradnik	dr. sc. Snježana Ivančić Valenko, v. pred.					
Cilj predmeta	Omogućiti studentima stjecanje znanja iz područja vektorske i bitmap grafike te razvijanje vještina i sposobnosti vezanih za korištenje suvremenih grafičkih alata/programa za vektorsku i bitmap grafiku kod produkcije sredstava oglašavanja kao oblika vizualnih komunikacija.					
Ishodi učenja	1. Definirati temeljne pojmove računalne, vektorske i bitmap grafike. 2. Objasniti značenje pojedinih alata i naredbi u aplikacijama Adobe Illustrator i Photoshop. 3. Koristiti alate i naredbe aplikacija Adobe Illustrator i Photoshop u stvaranju vektorske i bitmap grafike. 4. Razlikovati i povezati mogućnosti primjene pojedinih grafičkih alata u realizaciji sredstava oglašavanja. 5. Demonstrirati korake primjene alata i naredbi aplikacija Adobe Illustrator i Photoshop.					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	Studenti trebaju posjedovati temeljna znanja i vještine vezana za korištenja računala.					
Vrste izvođenja predmeta	Laboratorijske vježbe Predavanja Samostalni zadaci				Komentari	
Obveze studenata	Prisutnost i aktivno sudjelovanje na predavanjima i laboratorijskim vježbama. Studenti na vježbama stječu vještine upotrebe grafičkog alata za obradu računalne grafike. Studenti samostalno izrađuju projektni zadatak koji se prezentira. Nakon odslušanih predavanja i odrađenih vježbi studenti pristupaju ispitu koji se sastoji od pismenog i usmenog dijela.					
Sadržaj predmeta						
Nastavna cjelina		Oblici nastave (sati)				
		Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje	
Uvod u predmet, definiranje pravila rada i način vrednovanja rada studenata.		1				
Računalna grafika - osnove (pojmovi, podjela, primjena)		2		2		
Upoznavanje i podešavanje Illustratora, izrada objekata, odabiri, izrada putanja; rad s Bezierovim krivuljama		1		2		
Rad s bojama, obrubima, ispunama i prijelazima; rad s tekstem; primjena stilova; rad s transformacijama, složenim oblicima		1		3		
Slojevi, napredna tipografska rješenja; umetanje grafikona i dijagrama; upotreba maski, rad s filterima i efektima		2		3		
Rad s bitmap slikama i programima; formati datoteka i različite platforme; ispis, izrada web grafike, animiranje weba		1		3		
Upoznavanje i podešavanje Photoshopa; osnovne korekcije slike		1		3		

Selekcije i slojevi; maske i kanali	2	4
Crtanje, putanje, vektorske maske	1	2
Bojanje, uređivanje, retuširanje	1	2
Priprema slikovnih formata za web i tisak	1	2
Napredne mogućnosti Adobe Illustratora i Photoshopa	1	2
Kontrolna vježba		2

Obvezna literatura	1. Adobe Creative Suite CS2, Miš, Zagreb, 2007. 2. Weinmann E., Lourekas P.; Photoshop CS5 - Brzi Vizualni vodič, Miš, Zagreb, 2010.
Dopunska literatura	1. F. E. Blokland, N. Đurek; Osnove oblikovanja pisma, Umjetnička akademija Split, 2018. 2. I. Kiš, Camera obscura, osnove fotografije, Školska knjiga S2007.
Način provjere ishoda učenja	Putem izrade samostalnih zadataka na vježbama, izrade projektnog zadatka kao provjera vještina korištenja grafičkih alata, završni ispit koji se sastoji iz pismenog i usmenog dijela.
Završni / Diplomski rad	Da