

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	Snježana Ivančić Valenko, v. pred. doc. art. Niko Mihaljević					
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	<ol style="list-style-type: none"> 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 seminar (praktični zadatak). Na kraju semestra pristupa se kolokviju kojim se provjeravaju znanja i vještine studenata. Studenti koji ne kolokviraju pristupaju završnom ispitu iz kolegija.					
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 tekстом; 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

Način provjere ishoda učenja	Putem izrade samostalnih zadataka na vježbama, izrade seminarskog rada, pisanja kolokvija iz temeljnih teoretskih pojmova i provjere vještina korištenja grafičkog alata (praktični zadatak), završni ispit za studente koji nisu kolokvirali.
------------------------------	--

Završni / Diplomski rad	Da
-------------------------	----