

Zaliczono wykonanie próby:

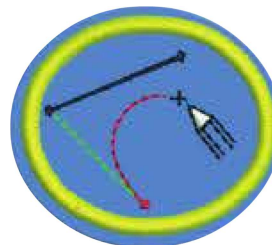
Dnia,..... podpis.....

Sprawność przyznano rozkazem:.....

Dnia,..... podpis.....

# GRAFIKA WEKTOROWA

## Vector Drawing



Sprawność zdobywana przez:

.....

Opracowanie: KZS, 2019 r.

Zaliczono wykonanie próby:

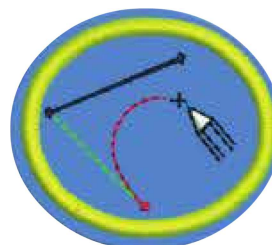
Dnia,..... podpis.....

Sprawność przyznano rozkazem:.....

Dnia,..... podpis.....

# GRAFIKA WEKTOROWA

## Vector Drawing



Sprawność zdobywana przez:

.....

Opracowanie: KZS, 2019 r.

## Wymagania próby na sprawność

1. Wyjaśnił czym jest grafika wektorowa.

Zaliczono: data, podpis .....

2. Wymienił co najmniej trzy programy komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej.

Zaliczono: data, podpis .....

3. Wymienił co najmniej pięć najczęstszych formatów (rozszerzeń) plików wektorowych.

Zaliczono: data, podpis .....

4. Wymienił i krótko wyjaśnił różnice pomiędzy grafiką rastrową a wektorową.

Zaliczono: data, podpis .....

5. Wy tłumaczył w jaki sposób rysunek wektorowy zachowuje swoją jakość podczas powiększania.

Zaliczono: data, podpis .....

6. Omówił czym są krzywe Béziera oraz jakie mają znaczenie w konstruowaniu rysunku wektorowego.

Zaliczono: data, podpis .....

7. Opisał główne różnice pomiędzy edytorami bitmap i grafiki wektorowej oraz wymienił co najmniej po dwa przykłady programów dla każdego z nich.

Zaliczono: data, podpis .....

8. Wybrał program do grafiki wektorowej, a następnie wykonał niżej wymienione zadania:

- Wyjaśnił dlaczego wybrał ten program do tworzenia grafiki wektorowej.
- Zademonstrował umiejętności posługiwania się co najmniej pięcioma skrótami klawiaturowymi w wybranym programie.
- Zademonstrował umiejętności posługiwania się co najmniej dwudziestoma różnymi narzędziami podczas tworzenia grafiki wektorowej w wybranym programie.

Zaliczono: data, podpis .....

9. Wykonał niżej wymienione grafiki:
- trójkąt Pathfinder (z użyciem prowadnic),
  - dowolny rysunek (z wykorzystaniem narzędzia swobodnego rysowania),
  - zwierzę (uwzględniając szczegóły i detale),
  - plakat, baner lub ulotkę składaną (na pół lub trójdzielną), przedstawiającą wydarzenie z życia drużyny, chorągwi lub lokalnego kościoła,
  - zdjęcie portretowe przekształcone w obraz wektorowy (wykorzystując w tym celu niezbędne narzędzia takie jak: obrys obrazu, przezroczystość, itp.).

Zaliczono: data, podpis .....

10. Wykonał niżej wymienione zadania:

- Zaprezentował wszystkie grafiki wykonane do zdobycia tej sprawności (wymienione w punkcie 9.) profesjonalistom, np. spotkaj się z grafikiem, zaprezentuj prace w internecie lub na forum dla grafików.
- Zebrał konstruktywne uwagi i wskazówki na temat swoich prac.
- Poprawił grafiki lub wykonał je od nowa jeśli trzeba według otrzymanych sugestii.
- Przedstawił otrzymane konstruktywne uwagi i wskazówki oraz poprawione grafiki z zastosowaniem sugerowanych przez profesjonalistów zmian.

Zaliczono: data, podpis .....

## Wymagania próby na sprawność

1. Wyjaśnił czym jest grafika wektorowa.

Zaliczono: data, podpis .....

2. Wymienił co najmniej trzy programy komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej.

Zaliczono: data, podpis .....

3. Wymienił co najmniej pięć najczęstszych formatów (rozszerzeń) plików wektorowych.

Zaliczono: data, podpis .....

4. Wymienił i krótko wyjaśnił różnice pomiędzy grafiką rastrową a wektorową.

Zaliczono: data, podpis .....

5. Wy tłumaczył w jaki sposób rysunek wektorowy zachowuje swoją jakość podczas powiększania.

Zaliczono: data, podpis .....

6. Omówił czym są krzywe Béziera oraz jakie mają znaczenie w konstruowaniu rysunku wektorowego.

Zaliczono: data, podpis .....

7. Opisał główne różnice pomiędzy edytorami bitmap i grafiki wektorowej oraz wymienił co najmniej po dwa przykłady programów dla każdego z nich.

Zaliczono: data, podpis .....

8. Wybrał program do grafiki wektorowej, a następnie wykonał niżej wymienione zadania:

- Wyjaśnił dlaczego wybrał ten program do tworzenia grafiki wektorowej.
- Zademonstrował umiejętności posługiwania się co najmniej pięcioma skrótami klawiaturowymi w wybranym programie.
- Zademonstrował umiejętności posługiwania się co najmniej dwudziestoma różnymi narzędziami podczas tworzenia grafiki wektorowej w wybranym programie.

Zaliczono: data, podpis .....

9. Wykonał niżej wymienione grafiki:
- trójkąt Pathfinder (z użyciem prowadnic),
  - dowolny rysunek (z wykorzystaniem narzędzia swobodnego rysowania),
  - zwierzę (uwzględniając szczegóły i detale),
  - plakat, baner lub ulotkę składaną (na pół lub trójdzielną), przedstawiającą wydarzenie z życia drużyny, chorągwi lub lokalnego kościoła,
  - zdjęcie portretowe przekształcone w obraz wektorowy (wykorzystując w tym celu niezbędne narzędzia takie jak: obrys obrazu, przezroczystość, itp.).

Zaliczono: data, podpis .....

10. Wykonał niżej wymienione zadania:

- Zaprezentował wszystkie grafiki wykonane do zdobycia tej sprawności (wymienione w punkcie 9.) profesjonalistom, np. spotkaj się z grafikiem, zaprezentuj prace w internecie lub na forum dla grafików.
- Zebrał konstruktywne uwagi i wskazówki na temat swoich prac.
- Poprawił grafiki lub wykonał je od nowa jeśli trzeba według otrzymanych sugestii.
- Przedstawił otrzymane konstruktywne uwagi i wskazówki oraz poprawione grafiki z zastosowaniem sugerowanych przez profesjonalistów zmian.

Zaliczono: data, podpis .....