

Студијски програм/студијски програми : РАЧУНАРСКА МУЛТИМЕДИЈА			
Врста и ниво студија: Основне струковне студије			
Назив предмета: ПРИМЕНЕ ВЕКТОРСКЕ ГРАФИКЕ У ДИЗАЈНУ			
Статус предмета: обавезни			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: нема			
Опис предмета			
Студенти ће се на овом предмету детаљно упознати са појмом "векторска графика" како би стечено знање искористили у програмима за обраду векторских докумената. Студенти ће правити векторске цртеже и илустрације у најновијим верзијама програма за обраду векторских докумената, научиће да векторске цртеже преносе у растер ради даље обраде, да их уређују и припремају за професионално штампање.			
Исход предмета			
Након полагања овог предмета студенти ће разумети и бити у способни да објасне појам векторска графика са свих аспеката савременог дизајна и његове разноврсне примене, да анализирају и увиде значај и квалитете радова с којим се срећу, као и да се самостално изразе на овај начин. Студенти ће бити у могућности да управљају векторским документима у складу са пројектима које ће радити у наставку школовања.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Увод у векторску графику и појам векторске графике. Упознавање са потребним софтверима за обраду векторских докумената: Креирање нових векторских докумената, навигација у оквиру докумената, алатке за селекцију, трансформацију и бојење векторских објеката; цртање и уређивање векторских путања, употреба ефеката на векторским објектима; припрема векторских докумената за професионално штампање.			
<i>Практична настава: рачунске и лабораторијске вежбе</i>			
Примена стеченог теоријског знања у актуелним софтверима, цртање илустрација, креирање рекламних материјала намењених за штампање или дигитално приказивање, прављење логотипа, меморандума и других елемената корпоративног идентитета; растеризовање векторске графике и даља обрада у програмима за обраду растерских докумената.			
Литература			
1. Adobe Illustrator CS5 Digital Classroom 2. Adobe Creative Suite 5 Design Premium - Džeremi Ozborn, Dženifer Smit 3. Illustrator CS5, брзо и лако - Звонко Алексић			
Методе извођења наставе			
Настава се изводи аудиторно, уз примену пројектора, и у комбинацији аудиторно - практично у рачунарским лабораторијама коришћењем рачунарске опреме, кроз паралелни рад студената током предавања и самостални рад током вежби. Током наставе подстиче се укључивање студената, креативан рад кроз дебате и размене мишљења.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	гест	50
колоквијум (тест)	40		