

# **Konspekt lekcji z Projektowania graficznego.**

Nauczyciel prowadzący: Sławomir Stefański

Data prowadzenia lekcji: 15.04.2021 r.

**Temat: Interfejs programu Adobe Illustrator**

Czas realizacji: 45 minut

## **Zakres treści:**

- 1. Grafika wektorowa. Tworzenie i obróbka obiektów graficznych.**
- 2. Oprogramowanie graficzne Adobe Illustrator.**

## **Cele kształcenia – wymagania ogólne:**

1. Uczeń nabywa umiejętności projektowania graficznego.
2. Uczeń posługuje się technikami tworzenia i obróbki obiektów graficznych.
3. Uczeń posługuje się oprogramowaniem do przygotowania materiałów cyfrowych.
4. Uczeń stosuje zasady bezpieczeństwa i przepisy BHP w miejscu pracy.

## **Treści nauczania – wymagania szczegółowe:**

Opracowywanie za pomocą komputera rysunków wektorowych, przygotowywanie graficznie projektów

### **Uczeń:**

1. tworzy różne obiekty wektorowe,
2. tworzy i edytuje obrazy wektorowe z uwzględnieniem warstw i przekształceń w programie Adobe Illustrator,
3. przetwarza obiekty wektorowe,
4. wykorzystuje komputer oraz programy do osiągnięcia zamierzonych celów

## **Cel operacyjne:**

### **uczeń po zakończeniu zajęć potrafi:**

- posłużyć się okienkami, paskami, paletami, narzędziami i innymi elementami wektorowych programów graficznych,
- wykorzystywać programy do obróbki plików graficznych

## **materiały dydaktyczne:**

- komputer i oprogramowanie graficzne,
- komputery z zainstalowanym programem Adobe Illustrator
- tablica interaktywna
- aplikacja Teams

**metoda:** praktyczna, pokaz, demonstracja

**forma:** praca indywidualna

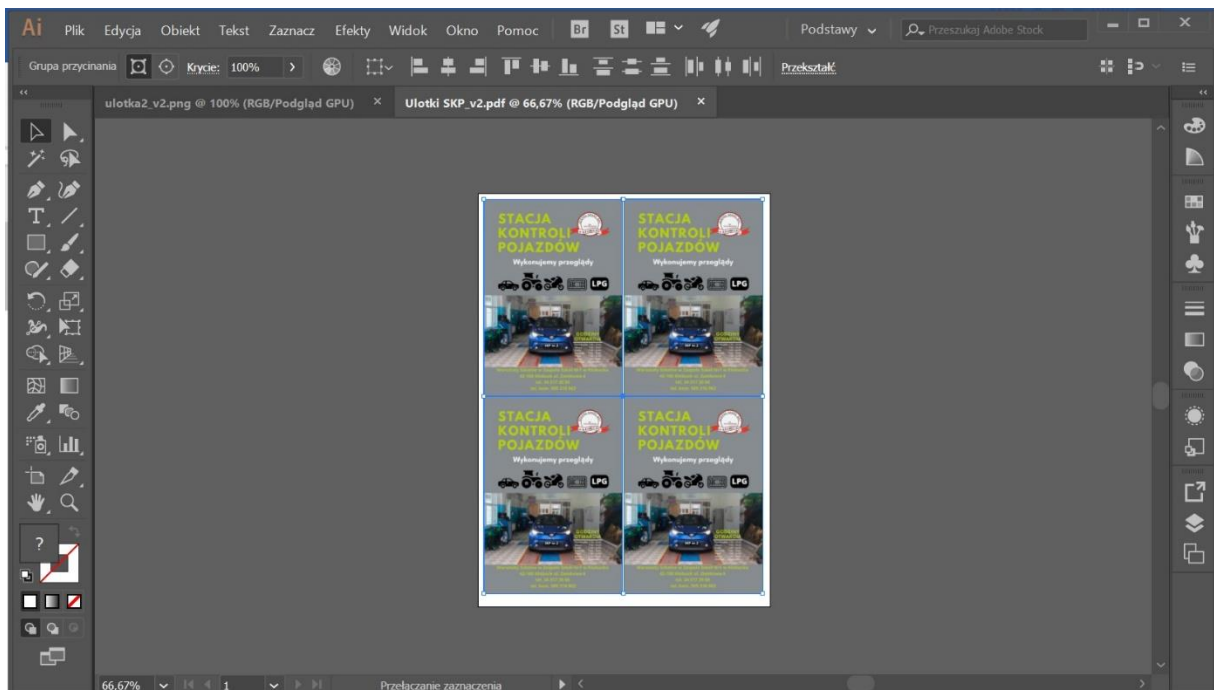
## Przebieg zajęć:

### 1. Wprowadzenie

Na początku lekcji nauczyciel przypomina podstawowe programy do grafiki wektorowej i rastrowej – na czym polega różnica między grafiką rastrową i wektorową. Pyta uczniów jakiego rodzaju grafiki jest program Adobe Illustrator.

### 2. Demonstracja okna programu Adobe Illustrator

Nauczyciel krótko przedstawia okno programu Illustrator, omówienie paska menu programu, paska narzędzi oraz panele programu Illustrator.



### 3. Pokaz okna programu

1. Pasek menu, jego rozwijane opcje podmenu, przestrzenie robocze i preferencje programu.
2. Panel narzędzi – grupa zaznaczanie, grupa rysowanie, grupa przekształcanie (edycja), inne grupy, wypełnienie i kontur, tryby rysowania, tryby ekranu.
3. Panele programu Illustrator (kolor, próbki, pędzle, symbole, obrys, gradient, przezroczystości, wygląd, eksport, warstwy).

### 4. Przypomnienie uczniom o programach komercyjnych i darmowych do grafik wektorowych (Corel Draw, Inkscape)

## **5. Ćwiczenia praktyczne**

Uczniowie uruchamiają program Illustrator, samodzielnie poruszają się po menu programu, włączają wybrane narzędzia, przeglądają panele programu, porównują z darmowym programem Inkscape.

Nauczyciel pyta uczniów o różnice w programach, czytelność interfejsów programów oraz o użyteczność programów.

## **6. Podsumowanie lekcji**

Krótką wypowiedź nauczyciela na temat dzisiejszej lekcji, podsumowanie wypowiedzi uczniów trafności oraz merytoryki.

## **8. Ocenienie pracy uczniów**

Ocena aktywności uczniów poprawności wypowiedzi, merytoryki

## **9. Praca domowa**

Uczniowie samodzielnie sprawdzają możliwość zainstalowania programu Adobe Illustrator na swoich komputerach (wymagania systemowe i sprzętowe).

opracował:  
mgr Sławomir Stefański