

# **GRAFIKA WEKTOROWA**

## **PROJEKTOWANIE LOGOTYPÓW**

**Autorka:** Marta Rogacka Bojczuk

**Sopockie Szkoły Autonomiczne w Sopocie**

**Scenariusz dla klas:** 4-6 SP

**Czas realizacji projektu:** 2 godziny lekcyjne (2 x 45 minut)

**Cel ogólny projektu: podniesienie poziomu wiedzy teoretycznej i praktycznej uczniów z zakresu grafiki wektorowej.**

**Cel scenariusza:**

- zapoznanie uczniów z pojęciem grafiki wektorowej
- omówienie różnicy pomiędzy grafiką rastrową i wektorową
- pokazanie możliwości wykorzystania wybranych programów komputerowych w projektowaniu wektorowych logotypów

**PRODUKT KOŃCOWY PROJEKTU:**

Wektorowy logotyp

**Wymagania techniczne:**

- rzutnik multimedialny z ekranem
- komputery z dostępem do Internetu i zainstalowanym oprogramowaniem graficznym

**Formy pracy:**

- indywidualna

**PRZEBIEG ZAJĘĆ I**

**CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (15 MINUT)**

*Krok 1 - zapoznanie uczniów z pomocami dydaktycznymi*

*Krok 2 - wprowadzenie uczniów w podstawowe założenia scenariusza*

### **CZĘŚĆ GŁÓWNA (20 MINUT)**

*Krok 3 – wprowadzenie do interfejsu wybranych wektorowych programów graficznych*

*Krok 4 – omówienie przez prowadzącego najważniejszych kryteriów związanych z projektowaniem logo*

*Krok 5 – rysowanie przez uczniów podstawowych figur wektorowych jako element podstawowy logotypów*

### **CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (5 MINUT)**

*Krok 6 – zapisywanie rozpoczętych prac w formacie edytowalnym wektorowym*

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ II**

### **CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (10 MINUT)**

*Krok 1 – otwieranie rozpoczętych na poprzednich zajęciach prac*

### **CZĘŚĆ GŁÓWNA (25 MINUT)**

*Krok 2 – kończenie projektowania przez uczniów logotypów*

### **CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 MINUT)**

*Krok 3 – zapisywanie wykonanych prac na komputerach w odpowiednich formatach graficznych*

*Krok 4 – wspólne oglądanie na rzutniku stworzonych logotypów*

### **Podsumowa nie projektu:**

*Dzielimy się wrażeniami z przebiegu projektu.*