

POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

Zkušební období: jarní a podzimní

Třída: 4.Ar, 4. Cv

Obor vzdělání: 82-41-M/03 SCÉNICKÁ A VÝSTAVNÍ TVORBA

1. Bitmapová grafika

Vlastnosti, výhody, nevýhody, využití v praxi, barevnost, rozlišení, komprese, rozdíly s vektorovou grafikou, programy.

2. Vektorová grafika

Princip vektorové grafiky, vlastnosti, formáty, výhody, nevýhody, programy, využití v praxi, rozdíly s bitmapovou grafikou.

3. Adobe Photoshop – základní přehled

Orientace v pracovním prostředí programu Adobe Photoshop, nejpoužívanější nástroje a práce s nimi. Celkový přehled možností programu a jeho využití

4. Adobe Photoshop – základní úprava fotografií, nástroje pro retušování

Oříznutí, transformace, velikost, úrovně, křivky, vyvážení barev...

5. Adobe Photoshop – práce s vrstvami, fotomontáž

Paleta Vrstvy, princip práce, využití v praxi...

6. Adobe Photoshop – práce se soubory, práce s výběrem

Tvorba nového dokumentu, otevřít, import, export a ukládání, druhy formátů...
Možnosti selekce obrazu, nástroje, využití...

7. Adobe Photoshop – práce s textem a kreslení

Nástroje pro práci s textem a kreslení vektorových objektů v Adobe Photoshop

8. Adobe Photoshop – praktické využití v oboru

Využití bitmapové grafiky ve studovaném oboru, praktické příklady...

9. Barevné prostory a režimy

RGB, CMY, CMYK... jejich využití a omezení

10. Adobe Illustrator – základní přehled a práce se soubory

Orientace v pracovním prostředí programu Adobe Illustrator, nejpoužívanější nástroje a práce s nimi. Celkový přehled možností programu a jeho využití

11. Adobe Illustrator – transformace objektů

Základní práce s objekty, nástroje, paleta Transformace...

12. Adobe Illustrator – práce s barvou

Barevné režimy, výplň, tah, přechod, průhlednost...

13. Adobe Illustrator – kreslení a úprava cest

Princip vytváření základních geometrických tvarů a cest v Adobe Illustrator, nástroj Pero, Tužka, Štětec, úpravy cest...

14. Adobe Illustrator – práce s paletami

Cestář a Zarovnání Využití těchto důležitých palet k efektivní práci...

15. Adobe Illustrator – tvorba a úprava textu

Tvorba bodového textu, textu v ploše a na cestě, palety Znak a Odstavec...

16. Adobe Illustrator – praktické využití programu v oboru

Využití vektorové grafiky ve studovaném oboru, praktické příklady...

17. 3D modelování-Blender

Ovládání programu, princip programu, import, export, ukládání souborů, modelovací pomůcky

18. 3D modelování-Blender – modelace a shading

Základní modelace, barevnost a render

19. 3D modelování-Blender – modelace a materiál

Modelace, materiál a render

20. 3D modelování-Blender – render

Principy UV, principy HDR materiálů, render

21. 3D modelování-Blender - praktické využití programu v praxi

Využití 3D programů ve studovaném oboru, praktické příklady...

Mgr. Silvie Čermáková, v. r.

ředitelka školy