

P O Č Í T A Č O V Á G R A F I K A

(nepovinná)

Školní rok:	2025/26
Zkušební období:	jarní a podzimní
Třída:	4. A-v, 4. C-r
Obor vzdělání:	82-41-M/03 Scénická a výstavní tvorba
ŠVP:	Design a vizuální komunikace
ŠVP:	Reklamní tvorba

1. Bitmapová (rastrovaná) grafika

Princip, vlastnosti, výhody a nevýhody, rozlišení, barevná hloubka, komprese (ztrátová a bezztrátová), rozlišení, programy.

Rozdíly oproti vektorové grafice, využití v praxi, běžné formáty.

2. Vektorová grafika

Princip, vlastnosti, výhody a nevýhody, programy, základní tvary a cesty, transformace, foámáty. Rozdíly oproti bitmapové grafice, využití v praxi.

3. Adobe Photoshop – přehled prostředí

Uživatelské rozhraní, pracovní plochy, panely. Orientace v pracovním prostředí, nejpoužívanější nástroje a práce s nimi. Celkový přehled možností programu a jeho využití. Integrace s Illustratorem a Blenderem, základní workflow a exportní formáty.

4. Adobe Photoshop – základní úprava fotografií

Úrovně, křivky, expozice, vyvážení bílé, sytost, kontrast.

Nástroje pro ořez, transformaci, změnu velikosti, práci s RAW soubory (Camera RAW, Lightroom).

5. Adobe Photoshop – retuše a AI nástroje

Retušovací nástroje. Práce s vrstvami, fotomontáž. Paleta Vrstvy, princip práce, využití v praxi...

Využití Neural Filters, Generative Fill (Firefly) atd.

6. Adobe Photoshop – vrstvy, masky a kompozice

Práce s paletou Vrstvy, typy vrstev (normální, úpravové, inteligentní objekty), masky a jejich využití.

Základy fotomontáže, prolínání vrstev, efekty, přechody.

7. Adobe Photoshop – výběry, kanály a práce se soubory

Možnosti selekce obrazu, nástroje, využití... Tvorba nového dokumentu, otevřít, import, export a ukládání,... Kanály, masky, používané formáty, práce s formáty.

8. Adobe Photoshop – text, vektorové prvky a digitální ilustrace

Nástroje pro text, vektorové tvary a pero Pero.

Práce s přechody, efekty vrstev, kombinace bitmapové a vektorové grafiky. Nástroje pro práci s textem a vektorovými objekty.

9. Adobe Photoshop – využití v praxi

Využití bitmapové grafiky ve studovaném oboru, praktické příklady – fotomontáže, retuše, návrhy a vizualizace scén, textury, moodboardy, prezentace návrhů, produktové vizualizace, digitální ilustrace, tvorba reklamních vizuálů a tiskovin.

10. Barevné prostory a režimy

RGB, CMYK, LAB, HSB, využití v praxi (tisk, digitální média).

Správa barev, ICC profily, převody a omezení jednotlivých prostorů.

11. Adobe Illustrator – přehled prostředí

Základní orientace v rozhraní, nástroje, panely, pracovní plochy. Celkový přehled možností programu a jeho využití.

Vazba na ostatní Adobe aplikace (Photoshop, InDesign, After Effects).

12. Adobe Illustrator – práce s objekty a transformace

Základní tvary, zarovnání, kopírování, seskupování, cestář, vrstvy a paleta Transformace.

13. Adobe Illustrator – barvy, přechody a průhlednost

Barevné režimy, výplň, tah, přechody, průhlednost, palety Vzhled a Vzorník.

14. Adobe Illustrator – kreslení a úprava cest

Nástroj Pero, Tužka, Štětce, Vyhlazení, práce s uzly a křivkami.

Použití nástroje Vektorizace (vektorová AI) a vytváření složitějších tvarů.

15. Adobe Illustrator – práce s paletami

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

16. Adobe Illustrator – text a typografie

Bodový text, text v ploše, text na cestě, palety Znak a Odstavec, zarovnání textu, práce s OpenType fonty a proměnnými písmi. Typografická pravidla.

17. Adobe Illustrator – praktické využití v oboru

Využití vektorové grafiky ve studovaném oboru, praktické příklady – tvorba logotypů, piktogramů, ikon, technických plánek a půdorysů, infografik, schémat a ilustrací. Export a příprava podkladů pro tisk i digitální výstupy.

17. 3D modelování – Blender: přehled

Prostředí, navigace, základní principy programu.

Import/export, práce se scénou, kolekcemi a světly, ukládání souborů, modelovací pomůcky.

18. Blender – modelace a shading

Základní modelování, barevnost a render, práce s materiály, shader editor, principy osvětlení a renderu.

19. Blender – materiály, UV a texturování

Modelace, materiál a render. UV rozbalení, práce s texturami, Principled BSDF Shader, PBR materiály, využití HDRI prostředí.

20. Blender – renderování

Renderovací engine (Cycles, Eevee Next), světlo a stíny, výstupní formáty. Principy UV, principy HDR materiálů, render.

21. Blender – praktické využití v oboru

Využití 3D modelování ve studovaném oboru, praktické příklady – tvorba modelů, návrh expozic, vizualizace interiérů a objektů, tvorba animací, prezentací.

Export 3D modelů pro tisk, render nebo virtuální prostředí, realistické zobrazení návrhů.

Mgr. Silvie Čermáková, v. r.

ředitelka školy

V Jihlavě 30. 9. 2025