

## **POČÍTAČOVÁ GRAFIKA**

Zkušební období: jarní a podzimní

Třída: 4.Ai

Obor vzdělání: 82-41-M/14 TEXTILNÍ VÝTVARNICTVÍ

---

### **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 – Rhinoceros – kreslení křivek**  
Tvorba a editace křivek a čar
- 18. 3D modelování – Rhinoceros – plochy a tělesa**  
Tvorba a úprava ploch a těles
- 19. 3D modelování – Rhinoceros – základní přehled**  
Ovládání programu, nastavení, import, export, ukládání souborů, modelovací pomůcky
- 20. 3D modelování – Rhinoceros – nastavení materiálů, renderování**  
Příprava a tvorba obrazového výstupu
- 21. 3D modelování – Rhinoceros – praktické využití programu v praxi**  
Využití 3D programů ve studovaném oboru, praktické příklady...