

Popis předmětu

Zkratka předmětu:	KVD/GRPR	Strana:	1 / 3
Název předmětu:	Grafické projekty		
Akademický rok:	2023/2024	Tisknuto:	24.05.2024 11:02

Pracoviště / Zkratka	KVD / GRPR			Akademický rok	2023/2024
Název	Grafické projekty			Způsob zakončení	Zápočet
Akreditováno/Kredity	Ano, 2 Kred.			Forma zakončení	Kombinovaná
Rozsah hodin	Přednáška 1 [HOD/TYD] Seminář 1 [HOD/TYD]			Zápočet před zkouškou	NE
Obs/max	Statut A	Statut B	Statut C	Počítán do průměru	NE
Letní semestr	0 / -	0 / 0	0 / 0	Min. (B+C) studentů	10
Zimní semestr	0 / -	0 / 0	0 / 0	Opakovaný zápis	NE
Rozvrh	Ano			Vyučovaný semestr	Zimní, Letní
Vyučovací jazyk	Čeština			Počet dnů praxe	0
Volně zapisovatelný předmět	Ano				
Hodnotící stupnice	S N				
Počet hodin kontaktní					
Automat. uzn. záp. před zk.	Ano v případě předchozího hodnocení 4 nebo nic.				
Periodicita	K				
Nahrazovaný předmět	Žádný				
Vyloučené předměty	Nejsou definovány				
Podmiňující předměty	Nejsou definovány				
Předměty informativně doporučené	Nejsou definovány				
Předměty, které předmět podmiňuje	Nejsou definovány				

Cíle předmětu (anotace):

Uvést studenty do praktického vytváření grafických projektů s vektorovou i bitmapovou grafikou s využitím aplikací Corel Draw a Photoshop.

Požadavky na studenta

Podmínky pro získání zápočtu:

Úspěšné zpracování zadaného projektu. Zadání budou přidělována nejpozději ve čtvrtém týdnu výuky.

Obsah

1. Co je to grafický projekt. Příklady hotových projektů. Metodika zpracování projektů. Pokyny pro výběr projektu.
2. Studijní materiály. Způsob studia. Počítačová vektorová a bitmapová grafika, barvy, barevné model a prostory. CorelDRAW: Pracovní plocha a nástroje. Typy zobrazení, náhledy. Kreslení. Výběr, přesun a základní úprava objektů.
3. CorelDRAW: Vrstvy. Transformace objektů. Kopírování, duplikáty, seskupování a kombinování. Změna pořadí objektů.
4. CorelDRAW: Zarovnávání a rozmisťování objektů. Přichytávání k vodítkům, mřížce a objektům. Výplně a obrysy. Oříznutí - kontejner (ořezová maska). Perspektiva, přechod, obálka, vysunutí, stín.
5. CorelDRAW: Výtvarný a odstavcový text. Text na osnově, přizpůsobení textu rámci.
6. CorelDRAW: Průhlednost objektů. Slučování textu z databáze s grafikou. Publikování do pdf. Publikování na Web
7. Photoshop: Zpracování fotografií 1: Velikost obrazu, rozlišení a další informace. Pracovní plocha, nástroje. Palety a nabídky.
8. Photoshop: Vrstvy. Výběry a masky. Kanály.
9. Photoshop: Transformace, oříznutí. Úrovně. Křivky. Retušování.
10. Photoshop: Zpracování fotografií 2: RAV, HDR
11. Photoshop: Zpracování fotografií 2. Tvorba fotogalerií. EXIF, IPTC, tisk.
12. Photoshop: Vodítka, mřížka. Pravítka - měření. Filtry. Důležité klávesové zkratky.
13. Kontrola zpracovaných projektů

Studijní opory

Garanti a vyučující

- **Garanti:** PhDr. Tomáš Přibáň, Ph.D. (100%)
- **Přednášející:** PhDr. Tomáš Přibáň, Ph.D. (100%)
- **Vede seminář:** PhDr. Tomáš Přibáň, Ph.D. (100%)

Literatura

- **Základní:** Kocur, Pavel. *Grafické projekty*. V Plzni : Západočeská univerzita, 2007.
- **Základní:** Bouton, G. et al. *Mistrovství v Adobe Photoshopu*. SoftPress Praha, 2002.
- **Základní:** Miller, Deborah; Dorovský, Ilija. *Mistrovství v CorelDRAW 8*. Praha : Computer Press, 1998. ISBN 80-7226-124-X.
- **Doporučená:** Kadavý, Dušan. *CorelDRAW jednoduše : pro verze 10, 11, 12*. Brno : CP Books, 2005. ISBN 80-251-0755-8.
- **Doporučená:** Čulík, Miroslav. *CorelDRAW 11 : česká verze : podrobný průvodce začínajícího uživatele*. Praha : Grada Publishing, 2003. ISBN 80-247-0651-2.
- **Doporučená:** Čulík, Miroslav. *Český CorelDRAW 9 : podrobný průvodce začínajícího uživatele*. Praha : Grada, 2000. ISBN 80-7169-881-4.
- **Doporučená:** Kelby, Scott. *Digitální fotografie*. Brno : Zoner Press, 2007. ISBN 978-80-86815-56-5.
- **Doporučená:** Kočička, Pavel; Blažek, Filip. *Praktická typografie*. Praha : Computer Press, 2000. ISBN 80-7226-385-4.
- **Doporučená:** Fotr, Jiří; Křenek, Jan; Vlach, Martin. *Tipy, efekty a kouzla v Adobe Photoshopu*. Praha : Computer Press, 2001. ISBN 80-7226-438-9.
- **Doporučená:** Kocur, Pavel. *Zpracování textových a grafických informací*. V Plzni : Západočeská univerzita, 2005.

Časová náročnost

Všechny formy studia

Aktivita	Časová náročnost aktivity [h]
Projekt individuální [40]	26
Kontaktní výuka	26
Příprava prezentace (referátu) [3-8]	5
Celkem:	57

Hodnotící metody

Odborné znalosti - odborné znalosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Výstupní projekt,
Individuální prezentace,

Předpoklady

Odborné znalosti - pro úspěšné zvládnutí předmětu se předpokládá, že je student před zahájením výuky schopen:

znalost práce v aplikacích Word, Excel a PowerPoint na počítači s operačním systémem Windows a znalost využívání Internetu

Vyučovací metody

Odborné znalosti - pro dosažení odborných znalostí jsou užívány vyučovací metody:

Přednáška založená na výkladu,
Seminární výuka (diskusní metody),
Exkurze, soustředění, výuka v terénu,
E-learning,

Výuka podporovaná multimédií,
 Projektová výuka,
 Samostudium,
 Samostatná práce studentů,
 Prezentace práce studentů,

Výsledky učení

Odborné znalosti - po absolvování předmětu prokazuje student znalosti:

student zvládne problematiku zpracování jak bitmapové grafiky, s užitím aplikace Photoshop tak vektorové grafiky, s užitím aplikace Corel Draw. Získá schopnosti vytvořené grafiky tisknout i umísťovat na WWW

Předmět je zařazen do studijních programů:

Studijní program	Typ stud.	Forma stud.	Obor	Etap	V.st.pl.	Rok	Blok	Statut	D.roč.	D.sem.
Přírodovědná studia	Bakalářský	Prezenční	Informatika se zaměřením na vzdělávání	1	15	2023	Informatika - prohlubující modul	A	2	ZS
Přírodovědná studia	Bakalářský	Prezenční	Informatika se zaměřením na vzdělávání	1	16	2023	Informatika - prohlubující modul	A	2	ZS
Přírodovědná studia	Bakalářský	Prezenční	Informatika se zaměřením na vzdělávání	1	15	2023	Výběrové předměty	C		ZS
Přírodovědná studia	Bakalářský	Kombinovaná	Informatika se zaměřením na vzdělávání	1	16	2023	Výběrové předměty	C		ZS
Učitelství pro základní školy	Navazující	Prezenční	Učitelství informatiky pro základní školy	2	15	2023	Výběrové předměty	C		ZS