## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název komplexní úlohy/projektu

Vektorizace - opakování

#### Kód úlohy

34-u-4/AF66

### Využitelnost komplexní úlohy

#### Kategorie dosaženého vzdělání

L0 (EQF úroveň 4)

H (EQF úroveň 3)

#### Skupiny oborů

34 - Polygrafie, zpracování papíru, filmu a fotografie

#### Vazba na vzdělávací modul(y)

Adobe Illustrator pro 2. ročník

#### Škola

SŠ mediální grafiky a tisku, s.r.o., Beranových, Praha 9

#### Klíčové kompetence

#### Datum vytvoření

13. 11. 2019 22:52

#### Délka/časová náročnost - Odborné vzdělávání

6

#### Délka/časová náročnost - Všeobecné vzdělávání

#### Poznámka k délce úlohy

#### Ročník(y)

2. ročník

#### Řešení úlohy

individuální

#### Charakteristika/anotace

Cílem komplexní úlohy je zopakovat ovládání nástrojů pro tvorbu log a rozšíření znalostí o další funkce počítačového programu Adobe Illustrator.

## JÁDRO ÚLOHY

#### Očekávané výsledky učení

*Žák:*

* v grafickém programu Adobe Illustrator používá nástroje pro vektorizaci
* vektorizuje dodaná loga

#### Specifikace hlavních učebních činností žáků/aktivit projektu vč. doporučeného časového rozvrhu

*Výsledky učení: V grafickém programu Adobe Illustrator používá nástroje pro vektorizaci*

2 hodiny

* žák v grafickém programu Adobe Illustrator používá nástroje pro vektorizaci: Pero, Obdélník, Elipsa, Cestář
* žák používá Vrstvy

*Výsledky učení: Vektorizuje dodaná loga*

4 hodiny

* žák vektorizuje konkrétní loga a používá při tom nástroje pro vektorizaci: Pero, Obdélník, Elipsa, Cestář
* žák používá Vrstvy
* žák používá Kapátko pro úpravu barvy

#### Metodická doporučení

* Komplexní úloha se skládá z části, ve které učitel předvádí používání dalších nástrojů grafického programu Adobe Illustrator, a z části, kdy žáci pracují samostatně.
* Žáci obdrží loga, která mají za úkol správně zvektorizovat.

#### Způsob realizace

* Organizační forma výuky: odborně praktická
* Prostředí: školní učebna pro praktické vyučování

#### Pomůcky

Žák i učitel:

* PC vybavené grafickým programem Adobe Illustrator
* dataprojektor s plátnem

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Popis a kvantifikace všech plánovaných výstupů

Žák překreslí všechna loga v připraveném dokumentu *Illu201.ai* samostatně.

#### Kritéria hodnocení

Žák vyřeší úlohu, pokud překreslí všechna loga v připraveném dokumentu *Illu201.ai*. Správnost řešení posoudí učitel a ohodnotí ho klasifikačními stupni 1–5.

#### Doporučená literatura

* WOOD, Brian. Adobe Illustrator CC: Ai : oficiální výukový kurz. Přeložil Marcel GOLIAŠ. V Brně: Computer Press, 2017. ISBN 978-80-251-4862-4

#### Poznámky

Přílohy:

* Illu201.ai

#### Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

### Přílohy

* [Illu201.ai](https://mov.nuv.cz/uploads/mov/attachment/attachment/89231/Illu201.ai)

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Miroslav Jiřička. [Creative Commons CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.cs) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.