EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

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

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 – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.