



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



## VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Cestář – průniky, ořezy, rozdělování a slučování skupin

Kód modulu

82-m-4/AD26

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

(odborný) teoreticko–praktický

Využitelnost vzdělávacího modulu

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

Komplexní úloha

Obory vzdělání - poznámky

82-41-M/05 Grafický design

Délka modulu (počet hodin)

12

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

Nejsou stanoveny

## JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je osvojit si nástroj cestář v Adobe Illustratoru (případně alternativě) a pochopit slučování, odečítání, ořezávání a prořezání objektů, případně slučování a rozdělování skupin objektů.

Očekávané výsledky učení

Žák:

- používá nástroj cestář v celé škále s použitím libovolného počtu objektů a pravítek
  - u jednoduchých geometrických tvarů
  - u složitých a členitých struktur
- pracuje s grafickým softwarem
- využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy vzdělání:

1. práce s režimy tvarů
  - sčítání a odčítání
  - vytvoření doplňku
  - vyloučení tvarů
  - rozříznutí a oříznutí
  - sloučení
  - vytvoření obrysu
  - odečtení objektu na pozadí
2. používání pravítek v kombinaci s cestářem
3. používání cestáře v kombinaci s vektorizací složitějších struktur
  - vytváření vektorových textur

Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

- monologické výklady - vysvětlování, výklad

Metody názorně demonstrační:

- pozorování, předvádění, projekce

Přímé vyučování:

- orientace žáků v učivu (diskuze, ústní prezentace)
- prezentace vlastní tvorby před spolužáky ve třídě
- hodnocená samostatná práce

Specifikace samostatné práce:

- pomocí odečítání a sčítání jednoduchých geometrických tvarů vytvořit složitější grafiku - ideálně nějaký opakující se dekor
- pomocí vektorizování bitmapové textury vytvořit texturu vektorovou a aplikovat ji na jednoduché, například typografické tvary bez použití ořezové masky

Specifikace domácího úkolu:

- vlastní tvorba (konzultace a diskuse)

Učební činnosti žáků:

- vytvoření tvarové kompozice podle zadání (např. stylizovaný portrét známé osobnosti), v jedné barvě pouze pomocí průniků základních tvarů, jejich prořezávání a ořezávání
- vytvoření vlastní kompozice s použitím vektorizace bitmapy a cestáře

Zařazení do učebního plánu, ročník

2. ročník

## VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktické forma zkoušení

- samostatná grafická práce žáků s geometrickými tvary
- samostatná grafická práce žáků s texturami
- samostatný domácí úkol

V rámci výuky jsou ověřovány především praktické dovednosti formou samostatné práce.

Ověřované okruhy:

- odečítání a sčítání jednoduchých geometrických tvarů
- tvorba vektorové textury pomocí vektorizování bitmapové textury
- aplikace vektorové textury na jednoduché, například typografické tvary bez použití ořezové masky

Kritéria hodnocení

1 - grafický projev je přesný a estetický, výsledky činnosti jsou kvalitní, pouze s menšími nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně

2 - grafický projev je zpravidla bez podstatných nedostatků, grafický projev je estetický, bez větších nepřesností, žák je schopen pracovat samostatně nebo s drobnou pomocí pedagoga

3 - v grafickém projevu se objevují častější nedostatky, grafický projev je méně estetický a má menší nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně s větší mírou pomoci pedagoga

4 - v grafickém projevu se projevují nedostatky, grafický projev je málo estetický, závažné nedostatky a chyby dovede žák s pomocí pedagoga opravit, při samostatném studiu se potýká s obtížemi

hranice úspěšnosti zkoušky - hranice úspěšnosti, grafický projev má vážné nedostatky, chyby nedovede žák opravit ani s pomocí učitele, není schopen samostatného studia

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 20 %.

Doporučená literatura

ADOBE CREATIVE TEAM. *Illustrator CS6: Oficiální výukový kurz*. Praha: Albatros Media (ComputerPress), 2013. ISBN 978-80-251-3792-5.

SERIF EUROPE Ltd. *Affinity Designer Workbook*. New Hampshire: Books Express, 2016, ISBN: 1909581038 / 9781909581036.

DVOŘÁK, Jan. *Digitální malířské techniky*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2012. 287 s. ISBN 978-80-251-3627-0.

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

*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 Jan Pícko. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.*