## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název modulu

Základní nástroje a práce s jednoduchými objekty a správcem vrstev

#### Kód modulu

82-m-4/AD49

#### 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/17 Multimediální tvorba
* 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 osvojení znalostí v programu Adobe Illustrator. Žák se naučí pracovat s nástroji výběrovými, objekty, vhodně spravovat vrstvy, tvořit odpovídající grafické práce v daném programu.

Po absolvování modulu žák využívá tyto nástroje při tvorbě vlastní grafické práce.

#### Očekávané výsledky učení

Žák:

* pracuje s grafickým softwarem Adobe Illustrator
* pracuje s vrstvami a jejich volbami
* pracuje s výběrovými nástroji a jejich volbami
* vytváří jednoduché objekty
* upravuje, vybírá a přesouvá objekty
* využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky
* vytváří pomocí daných nástrojů vlastní grafiky

#### Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy vzdělání:

1. Práce s grafickým softwarem Adobe Illustrator
2. Výběrové nástroje

* nástroj pro přesun
* přímý výběr
* výběr objektů v pozadí
* vybírání objektů pomocí panelu Vrstvy
* vybírání objektů pomocí nástrojů Výběr, Laso nebo Kouzelná hůlka
* výběr objektů podle charakteristik

1. Nástroje pro tvorbu objektů

* kreslení přímých čar pomocí nástroje segment čáry
* kreslení obdélníků a čtverců
* nastavení poloměru rohů zaobleného obdélníku
* kreslení elips
* kreslení mnohoúhelníků, hvězd, oblouků, spirál, mřížek

1. Správce vrstev - panel vrstvy

* přehled, vytvoření vrstvy
* přemístění objektu do jiné vrstvy
* rozdělení položek do samostatných vrstev
* sloučení vrstev a skupin
* nalezení položky v panelu Vrstvy

#### Učební činnosti žáků a strategie výuky

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

Metody slovní:

* monologické výklady - vysvětlování, výklad - princip a ovládání jednotlivých nástrojů a vrstev, jejich možnosti a použití.

Metody názorně demonstrační:

* pozorování, předvádění, projekce - ukázky práce s jednotlivými nástroji a vrstvami a jejich možnostmi, ukázky na konkrétních příkladech.

Metody praktické:

* grafické a výtvarné činnosti - žák pomocí jednotlivých nástrojů a jejich možností vytváří vlastní grafiky

Přímé vyučování:

* orientace žáků v učivu (diskuze)
* hodnocená samostatná grafická práce
* hodnocený domácí úkol

Specifikace samostatné grafické práce žáků

* výstupem je soubor .ai
* tvorba vlastní grafiky na dané téma - flat design - Moje rodina
* s použitím nástrojů pro tvorbu objektů

Specifikace domácího úkolu:

* samostatná grafická práce žáků
* výstupem je soubor .ai
* tvorba vlastní grafiky na dané téma - flat design – rozšířit práci Moje rodina
* s použitím nástrojů pro tvorbu objektů

Učební činnosti žáků:

* seznámí se a následně popíší možnosti práce s nástroji pro výběr, pro tvorbu objektů, práci s vrstvami,
* učí se postupy a využívají poznatky při tvorbě vlastní grafiky s použitím jednotlivých nástrojů a pomocí práce s vrstvami.

#### Zařazení do učebního plánu, ročník

1. ročník

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Způsob ověřování dosažených výsledků

Praktické zkoušení:

* samostatná grafická práce žáků (výstupem je soubor .ai)
* domácí úkol - samostatná grafická práce žáků (výstupem je soubor .ai)

Ověřované okruhy:

* výběrové nástroje
* nástroje pro tvorbu objektů
* správce vrstev

#### Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

* 1 – 90 až 100 % grafický projev je přesný a estetický, výsledky činnosti jsou kvalitní, pouze s menšími nedostatky, žák je schopen pracovat sám
* 2 – 75 až 89 % kvalita výsledků činnosti je zpravidla bez podstatných nedostatků, grafický projev je estetický, bez větších nepřesností, žák je schopen pracovat samostatně nebo s menší pomocí
* 3 – 60 až 74 % v kvalitě výsledků činnosti se projevují častější nedostatky, grafický projev je méně estetický a má menší nedostatky, žák je schopen pracovat samostatně podle návodu učitele
* 4 – 40 až 59 % v kvalitě výsledků činnosti a grafickém projevu se projevují nedostatky, grafický projev je málo estetický, závažné nedostatky a chyby dovede žák s pomocí učitele opravit, při samostatném studiu má velké potíže
* hranice úspěšnosti zkoušky – 39 % kvalita výsledků činnosti a grafický projev mají vážné nedostatky, závažné nedostatky a chyby nedovede žák opravit ani s pomocí učitele, nedovede samostatně studovat

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s absencí do 25 %.

#### Doporučená literatura

GOLIAŠ, Marcel. *Vektory: základní výcvik.* 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013. 250 s. ISBN 978-80-251-4129-8.

AMBROSE, Gavin. *Grafický design: typografie.* 1. vyd. Brno: Computer Press, 2010. 175 s. ISBN 978-80-251-2967-8.

*Příručka uživatele aplikace Illustrator.* [online] © 2019 Adobe. [cit. 12. 2. 2019] Dostupné z: https://helpx.adobe.com/cz/illustrator/user-guide.html

#### 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 Barbora Ilčíková. [Creative Commons CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.cs) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.