## VSTUPNÍ ČÁST

#### Název modulu

Adobe Illustrator pro 1. ročník

#### Kód modulu

34-m-3/AA56

#### Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

#### Typ modulu

odborný praktický

### Využitelnost vzdělávacího modulu

#### Kategorie dosaženého vzdělání

H (EQF úroveň 3)

L0 (EQF úroveň 4)

#### Skupiny oborů

34 - Polygrafie, zpracování papíru, filmu a fotografie

#### Komplexní úloha

Úvod do Adobe Illustrator – Kreslicí plátno

#### Obory vzdělání - poznámky

34-53-H/01 Reprodukční grafik

34-53-L/01 Reprodukční grafik pro média

#### Délka modulu (počet hodin)

44

#### Poznámka k délce modulu

#### Platnost modulu od

30. 04. 2020

#### Platnost modulu do

#### Vstupní předpoklady

Bez vstupních předpokladů

## JÁDRO MODULU

#### Charakteristika modulu

Modul je určen pro začátečníky, kteří s počítačovým programem Adobe Illustrator ještě nemají zkušenosti. Je zcela nezávislý na ostatních modulech pro první ročníky. Jeho cílem je seznámit žáky se základním ovládáním programu formou různých cvičení.

#### Očekávané výsledky učení

Očekávané výsledky učení vycházejí z odborných kompetencí definovaných v RVP 34-53-H/01 Reprodukční grafik a 34-53-L/01 Reprodukční grafik pro média.

Žák:

* vysvětlí účel programu Adobe Illustrator a jeho uplatnění v praxi
* používá základní nástroje a přednastaví program podle potřeby
* vytvoří nový dokument, definuje spadávku
* upraví Bézierovu křivku, vektorizuje obrazové předlohy, vloží obrázky a upraví je pomocí ořezové masky
* používá vrstvy a vzorníky barev
* vytvoří náhledy a prezentace navrhované grafiky a log, navrhne tiskovinu
* používá nejčastější klávesové zkratky
* uloží práci do správného formátu nebo vytvoří PDF soubor určený pro tisk

#### Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

1. Účel programu a jeho přednastavení

* představení programu, význam pojmu „vektorová grafika“
* panel nástrojů a pracovní plocha

2. Základní nástroje a nový dokument

* Výběr a Přímý výběr (černá a bílá šipka)
* nástroje Pero, Cestář
* nástroje Obdélník, Elipsa
* nástroje Text a Panel text, převedení do obrysů
* nástroj Čára
* kreslící plátna
* formát dokumentu a definice spadávky

3. Ostatní nástroje

* Rychlý výběr
* Vzorník barev
* Transformace
* Živá vektorizace
* Obrysy textu
* nástroj Shaper

4. Cvičné práce

* logo
* web
* navštívenka (vizitka)
* leták

#### Učební činnosti žáků a strategie výuky

Ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky:

Metody slovní:

* Monologické metody (popis, vysvětlování, výklad)
* Dialogické metody (rozhovor, diskuse)

Metody názorně demonstrační:

* Předvádění (a opakování žáků po učiteli)
* Projekce

Metody praktické:

* Nácvik pracovních dovedností

*Výsledek učení: vysvětlí účel programu Adobe Illustrator a jeho uplatnění v praxi*

* žák je seznámen s účelem programu a jeho využitím v praxi
* žák si osvojí ovládání a části programu (pracovní plocha, panel nástrojů apod.)

*Výsledek učení: používá základní nástroje a přednastaví program podle potřeby*

* žák pracuje s předpřipraveným dokumentem v grafickém programu, kde se seznámí se základním ovládáním a orientací v daném programu
* žák napodobuje práci učitele a používá základní nástroje
* žák upraví rozvržení pracovní plochy a uloží si její přednastavení

*Výsledek učení: vytváří a nastavuje nové dokumenty, definuje spadávku*

* žák nastaví nový dokument a definuje spadávku

*Výsledek učení: upraví Bézierovu křivku, vektorizuje obrazové předlohy, vloží obrázky a upraví je pomocí ořezové masky*

* žák používá nástroje pro úpravu Bézierovy křivky
* žák zvektorizuje předlohu živou vektorizací i ručně
* žák vloží obraz a upraví ho ořezovými maskami

*Výsledek učení: používá vrstvy a vzorníky barev*

* žák vytvoří vrstvy pro předlohu a pro vlastní grafiku, mění jejich uspořádání
* žák rozlišuje barevné prostory CMYK, RGB a přímé barvy vzorníku Pantone, vytváří vlastní políčka barev a aplikuje je do grafiky

*Výsledek učení: vytvoří náhledy a prezentace navrhované grafiky a log, navrhne tiskovinu*

* žák připraví náhled grafiky (MockUp)
* žák prezentuje vlastní logo
* žák vytváří jednotlivé grafické úlohy (vizitky, letáky, logo) spolu s učitelem
* žák vytváří jednotlivé grafické úlohy samostatně

*Výsledky učení: používá nejčastější klávesové zkratky*

* žák postupně spolu s nástroji používá klávesové zkratky

*Výsledky učení: uloží práci do správného formátu nebo vytvoří PDF soubor určený pro tisk*

* žák uloží práci do formátu .ai nebo .eps
* žák uvede parametry exportu tiskového PDF souboru pro každou samostatnou grafickou úlohu a vyexportuje PDF soubor
* žák exportuje náhledy do formátu PNG nebo JPEG

#### Zařazení do učebního plánu, ročník

Výuka probíhá v rámci odborného výcviku. Doporučuje se vyučovat v 1. ročníku.

Vazba na obory vzdělání:

* 34-53-H/01 Reprodukční grafik
* 34-53-L/01 Reprodukční grafik pro média

## VÝSTUPNÍ ČÁST

#### Způsob ověřování dosažených výsledků

Samostatná práce žáků: vytvoření dokumentu, uložení do formátu .ai nebo .eps, export do PDF, PNG nebo JPEG, porovnávání s prací učitele

#### Kritéria hodnocení

Kritéria hodnocení využitelná pro hodnocení v rámci odborného výcviku:

* datová správnost vytvořených dokumentů (nízký počet kotevních bodů, barevnost, převedení obrysů do výplní, dodržení pravidel sazby, okrajů dokumentu)
* ukládání dat do formátu .ai nebo .eps, export do PDF, PNG nebo JPEG

Modul žák absolvuje po úspěšném dokončení všech cvičení.

#### Doporučená literatura

Oficiální výukový kurz:

Brian Wood. Adobe Illustrator CC. Computer Press, Brno 2017. ISBN 978-80-251-4862-4

#### Poznámky

Potřebné vybavení:

Adobe Illustrator CC (nebo starší), MockUp

#### 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 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.