



# 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

# JADRO 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 ovládním 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:

- Návčik 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

# VYSTUPNI CAST

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