



Projekt UNIV
Uznávání výsledků neformálního vzdělávání a informálního učení v sítích škol poskytujících
vzdělávací služby pro dospělé

VZDĚLÁVACÍ PROGRAM
CELOŽIVOTNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Počítačová grafika



Projekt je financován Evropskou unií a rozpočtem ČR.



Počítačová grafika

Autorský tým:

Mgr. Břetislav Hněvsa

MgA. Milan Karel Kníže

Mgr. Petr Rozhoň

Ing. Jaroslava Hanzalová



Národní ústav odborného vzdělávání
Praha, 2006

Obsah

OBSAH	3
1. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE PROGRAMU DALŠÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	4
2. PROFIL ABSOLVENTA	5
VÝSLEDKY VZDĚLÁVÁNÍ.....	5
MOŽNOSTI PRACOVNÍHO UPLATNĚNÍ ABSOLVENTA	5
3. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU	6
POJETÍ A CÍLE VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU	6
CHARAKTERISTIKA OBSAHU VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU	6
ORGANIZACE VÝUKY	7
METODICKÉ POSTUPY	7
VSTUPNÍ PŘEDPOKLADY.....	8
ZPŮSOB ZJIŠTĚNÍ ZPĚTNÉ VAZBY ÚČASTNÍKŮ KURZU.....	8
4. UČEBNÍ PLÁN	9
5. MODULY VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU.....	11
PRÁCE S DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIÍ.....	11
DIGITÁLNÍ FOTOGRAFIE KREATIVNĚ	13
VEKTOROVÁ GRAFIKA	15
DTP – POKROČILÁ PRÁCE S TEXTEM	17
ELEKTRONICKÉ PUBLIKOVÁNÍ.....	20
TVORBA PREZENTACÍ	22
PŘÍLOHA Č. 1 –	
– PRVOTNÍ EVALUACE VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU SOCIÁLNÍMI PARTNERY	24
PŘÍLOHA Č. 2 –	
– DOTAZNÍK PRO ZJIŠTĚNÍ ZPĚTNÉ VAZBY ABSOLVENTŮ KURZU	25

1. Identifikační údaje programu dalšího vzdělávání

Název školy	Střední škola obchodu, služeb a podnikání	
Adresa školy	Kněžskodvorská 33/A, České Budějovice	
Zřizovatel školy	Jihočeský kraj, U Zimního stadionu 1952/2, 370 76 České Budějovice	
Typ právnické osoby	Příspěvková organizace	
Název programu dalšího vzdělávání	Počítačová grafika	
Typ programu dalšího vzdělávání	Odborný kurz	
Podmínky zdravotní způsobilosti uchazeče	Žádné	
Vstupní požadavky na uchazeče	Základní dovednosti práce s počítačem na velmi dobré úrovni. Výuční list (nebo vyšší dosažené vzdělání).	
Forma studia	Dálková - prezenční	
Řádná délka studia vzdělávacího programu	Práce s digitální fotografií	30 vyuč. h
	Digitální fotografie kreativně	30 vyuč. h
	Vektorová grafika	30 vyuč. h
	DTP - pokročilá práce s textem	30 vyuč. h
	Elektronické publikování	28 vyuč. h
	Tvorba prezentací	20 vyuč. h
	Celkem	168 vyuč. h
Způsob ukončení dalšího vzdělávání	Vypracování zadaných cvičení	
Získaná kvalifikace	Schopnost tvorby grafických prezentací od pořízení obrazu po zpracování do tištěné a elektronické podoby.	
Certifikát	Osvědčení	

2. Profil absolventa

Cílem vzdělávacího programu Počítačová grafika (PG) je předat zájemcům teoretické znalosti, praktické dovednosti a zkušenosti při tvorbě grafických prezentací pomocí specializovaných programů a digitální techniky.

Je určen jednak zájemcům z řad veřejnosti, kteří se chtějí s digitální fotografií a počítačovou grafikou seznámit hlouběji a systematicky s tím, že se tomuto oboru hodlají věnovat převážně ve volném čase. Další významnou skupinou osob jsou absolventi škol nebo pracovníci z praxe, jejichž obor či profese s tématem počítačové grafiky a digitální fotografie souvisí, a kteří chtějí získat základy pro profesionální působení nebo se dále v tomto oboru zdokonalit.

Absolvováním jednotlivých modulů se absolvent naučí pořizovat fotografie digitálním fotoaparátem na optimální technické a výtvarné úrovni, naučí se provádět úpravy fotografií, tvořit vektorové prvky (loga, nápisy) a dle estetických zásad a typografických pravidel připravovat podklady pro výrobu tiskovin (letáků, pozvánek, vizitek, publikací apod.) nebo pro elektronické publikování (www-stránky, prezentace).

Výsledky vzdělávání

Absolvent:

- zná rozdíly mezi rastrovou a vektorovou grafikou,
- má přehled o grafických programech, formátech souborů, barvách apod.;
- umí připravit vlastní fotografie pro různé způsoby užití;
- umí získat data z digitálního fotoaparátu a skeneru;
- digitální data umí upravit;
- dovede vytvářet, kreslit, transformovat vektorové objekty a pracovat s jejich vlastnostmi;
- zvládne systematicky (pomocí stylů, vzorů apod.) zpracovat rozsáhlejší text;
- dokáže aplikovat zásady grafického designu – kompozice, typografie apod.;
- zvládne kombinovat vektorovou a rastrovou grafiku a text;
- umí připravit podklady pro tiskový nebo elektronický výstup;
- dokáže navrhnout a vytvořit jednoduché stránky www;
- dovede připravit a předvést prezentaci.

Možnosti pracovního uplatnění absolventa

Absolvent po úspěšném absolvování vzdělávacího programu PG získá možnost uplatnění zejména v grafických studiích či tiskárnách. Dále v podnicích, firmách či specializovaných odděleních zabývajících se reklamou, marketingem a public relation.

3. Charakteristika vzdělávacího programu

Pojetí a cíle vzdělávacího programu

Cílem vzdělávacího programu Počítačová grafika je předat adeptům takové dovednosti, které představují nejběžnější činnosti při tvorbě tiskovin, reklamních poutačů, www stránek a prezentací.

Program je tvořen moduly, jejichž obsah je provázán. Každý z modulů je završen souborem absolventských prací a jejich obhajobou. Tím absolvent prokáže získané vědomosti a dovednosti.

Charakteristika obsahu vzdělávacího programu

Program Počítačová grafika je rozdělen do těchto šesti modulů:

- Práce s digitální fotografií (PG01)
- Digitální fotografie kreativně (PG02)
- Vektorová grafika (PG03)
- DTP – pokročilá práce s textem (PG04)
- Elektronické publikování (PG05)
- Tvorba prezentací (PG06)

Modul **Práce s digitální fotografií** je zaměřen na rastrovou grafiku, zejména na fotografie pořízené digitálním fotoaparátem nebo získané skenováním. Hlavní náplní jsou standardní úpravy digitálních obrazových dat doplněné o jejich archivaci a možnosti výstupů.

V modulu **Digitální fotografie kreativně** bude absolvent rámcově seznámen s oborem fotografie a nejdůležitějšími pojmy z teorie fotografování. Na praktických cvičení si vyzkouší konkrétní postupy tvorby digitální fotografie věcí, osob a přírody.

Obsahem modulu **Vektorová grafika** je práce s objekty a jejich vlastnostmi s důrazem na procvičení na praktických úlohách. Těmi budou jednak konkrétní návrhy tiskovin (vizitka, leták, obal CD, inzerát, reklamní cedule) a jednak podklady (logo, mapa, schéma) pro užití v dalších grafických programech (DTP, www-editor, rastrový program, prezentace).

Čtvrtý modul (**DTP – pokročilá práce s textem**) je věnován počítačové typografii, tedy návrhům a tvorbě publikací s užitím grafických prvků, vektorových a rastrových obrázků na vyšší úrovni než představuje práce s textovým editorem nebo textovým procesorem.

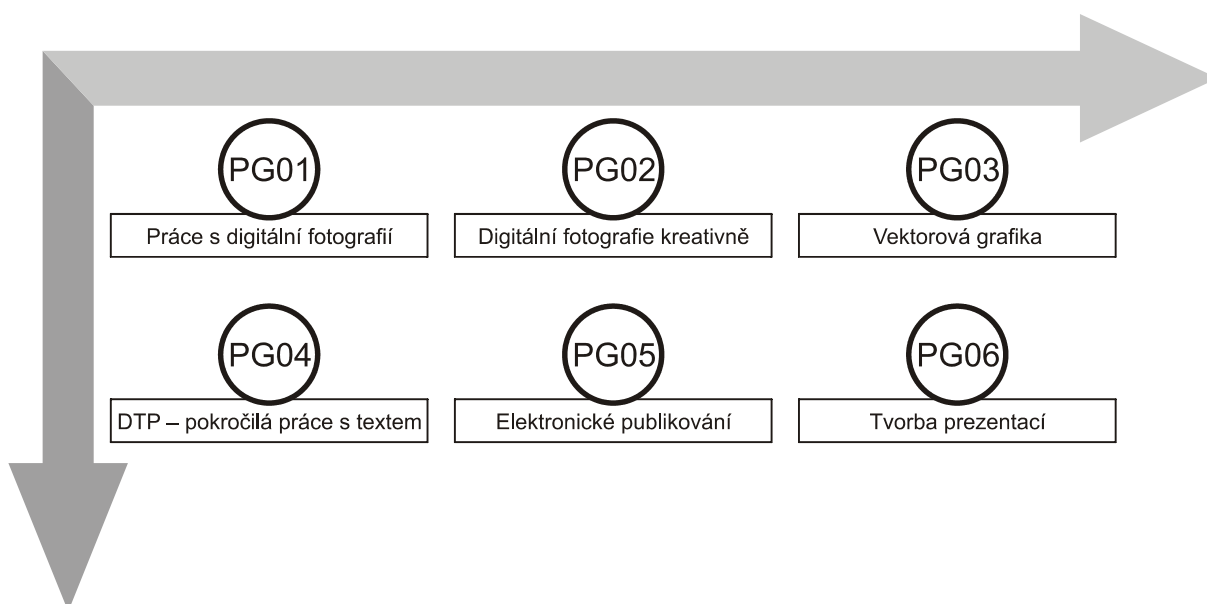
Modul **Elektronické publikování** seznámí absolventa s tvorbou jednoduchých internetových prezentací (www stránek). Zároveň získá přehled o dalších možnostech tvorby a správy www stránek.

V modulu **Tvorba prezentací** se absolvent naučí sestavovat a předvádět prezentace a seznámí se s jejich využitím v praxi.

Organizace výuky

Výuka bude probíhat obvykle v blocích po pěti hodinách, a to jedenkrát týdně formou prezenčního studia ve specializovaných učebnách školy.

Pořadí absolvování modulů by mělo probíhat v pořadí, které naznačuje toto schéma:



Modul PG01 a PG03 představuje základ pro pokračování ve studiu modulů druhé úrovně, tedy PG04, PG05 a PG06. Pořadí absolvování modulů v horizontálním směru lze chápat spíše jako doporučení.

Metodické postupy

Studium bude kombinovat frontální výklad lektora se společným procvičením na vzorovém příkladu. Vzorový příklad bude provádět každý účastník samostatně na své pracovní stanici navigován lektorem, a to krok za krokem za podpory vizuální techniky (projektor, interaktivní tabule, didaktický software – např. Master Eye).

Další nedílnou součástí bude cvičení provedené již zcela samostatně každým z účastníků kurzu. Cvičení bude mít pro všechny společné zadání, ale bude dovolovat kreativní zapojení individuality každého účastníka.

Vstupní předpoklady

Kurz Počítačová grafika je určen široké veřejnosti. Není prioritní dosažené předchozí vzdělání, ale především dovednosti práce s počítačem. Konkrétně to představuje **velmi dobré** zvládnutí obsluhy operačního systému MS Windows, porozumění ukládání a otevírání souborů včetně struktury disků a složek v počítači a v neposlední řadě i dobrou motoriku při práci s myší.

Dalším předpokladem efektivního studia u všech modulů je individuální vlastnictví osobního počítače (pro modul PG02 také digitálního fotoaparátu) s vhodným programovým vybavením. Vhodným programovým vybavením se rozumí v ideálním případě stejná aplikace, která je používána při výuce v daném modulu, nebo jiný profesionální software či freeware obdobných vlastností dle doporučení lektora.

Způsob zjištění zpětné vazby účastníků kurzu

Zpětná vazba v průběhu vzdělávacího procesu

Lektor bude vhodným způsobem dávat prostor k diskuzi nad zadanými cvičeními. Umožní demonstrovat výsledná řešení zadaných cvičení, ke kterým jednotliví účastníci dospěli. Při prezentování výsledků zdůrazní nápady a klady a zároveň taktně upozorní na chyby či úskalí daného řešení. Tím bude zpětná vazba prospěšná pro všechny účastníky kurzu.

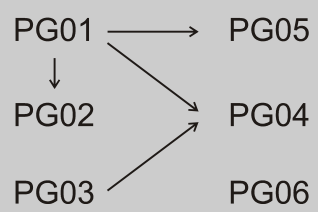
Zpětná vazba po skončení vzdělávacího procesu

Zpětná vazba účastníků kurzu bude provedena formou dotazníku (Příloha č. 2).

4. Učební plán

Střední škola obchodu, služeb a podnikání		Kněžskodvorská 33/A, České Budějovice			
Počítačová grafika					
POVINNÉ MODULY					
Název modulu	Kód modulu	Hodinová dotace teorie/samostudium/ /praxe			Ukončení modulu
		T	S	Px	
Práce s digitální fotografií	PG01	30 vyučovacích hodin			Vypracování zadaných cvičení – osvědčení
Digitální fotografie kreativně	PG02	30 vyučovacích hodin			Vypracování zadaných cvičení – osvědčení
Vektorová grafika	PG03	30 vyučovacích hodin			Vypracování zadaných cvičení – osvědčení
DTP – pokročilá práce s textem	PG04	30 vyučovacích hodin			Vypracování zadaných cvičení – osvědčení
Elektronické publikování	PG05	28 vyučovacích hodin			Vypracování zadaných cvičení – osvědčení
Tvorba prezentací	PG06	20 vyučovacích hodin			Vypracování zadaných cvičení – osvědčení
CELKEM		168 vyučovacích h			
POVINNĚ VOLITELNÉ MODULY					
CELKEM					
VOLITELNÉ MODULY					
CELKEM					

Optimální trajektorie:



5. Moduly vzdělávacího programu

Název modulu:	Práce s digitální fotografií	Kód modulu:	PG01
Nominální délka:	30 vyučovacích hodin	Počet kreditů:	
Typ modulu:	Povinný, smíšený: teorie + praxe	Platnost od:	1. 9. 2007
Vstupní předpoklady:	Účastník kurzu: <ul style="list-style-type: none"> dokonale zvládá základní dovednosti práce na PC (operační systém Windows XP); má k dispozici vlastní počítač. 		

Stručná anotace vymezující cíle modulu:

Účastníci se seznámí s podstatou rastrové grafiky a jejími základními parametry. Naučí se provádět běžné úpravy digitálních fotografií a postupy používané v profesionální praxi.

Předpokládané výsledky výuky:

Absolvent:

- porozumí vlastnostem rastrových obrázků (rozměry, rozlišení, velikost, barevnost, formáty ukládání);
- provádí základní úpravy digitální fotografie pomocí příslušného software;
- zvládne provádět výběry v obraze, lokální úpravy, maskování a práci s vrstvami;
- umí připravit obrazový materiál pro různé typy výstupů (web, tisk) a archivovat data.

Obsah modulu:

1. Úvod 2 h
 - Čím se budeme zabývat – stručný přehled
 - Princip rastrové grafiky
 - Formáty souborů digitálních fotografií – využití
 - Barevné prostory – rozdělení, nejvíce užívané
2. Prohlížení 4 h
 - Programové vybavení
 - Prohlížení obrazových dat v praxi
 - Jednoduché úpravy obrazu v prohlížeči
3. Zpracování 18 h
 - Programové vybavení
 - Základní postupy
 - Otevření, otočení, výřez, převzorkování
 - Srovnání horizontu a sbíhavých linií
 - Úprava expozice a barevnosti
 - Variace, úrovně, křivky
 - Jas, kontrast, odstín a sytost, vyvážení barev
 - Převod barevných fotografií na černobílé
 - Retušování
 - Filtr Prach a škrábance
 - Klonovací razítko, retušovací štětec, záplata

- Odstranění červených očí
 - Lokální úpravy
 - Různé způsoby výběru částí obrazu
 - Příkaz Oddělit
 - Lokální zesvětlení, ztmavení, saturace, desaturace, zostření, rozmazání
 - Doostření obrazu
4. Archivace 2 h
- Několik možných přístupů k archivaci obrazových dat
 - Programové vybavení.
 - Vypalujeme fotografie na CD nebo DVD nosič
5. Výstupy 4 h
- Domácí tisk fotografií
 - Příprava dat pro fotolab
 - Příprava dat pro velkoformátový tisk
 - Digitální fotografie na webu

Doporučené postupy výuky:

Výklad, praktická cvičení.

Způsob ukončení modulu:

Vypracování zadaných cvičení. Vydání osvědčení.

Hodnocení výsledků výuky:

Účast v minimálním rozsahu 80 %. Vypracování zadaných cvičení.

Doporučená literatura:

HNĚVSA, BŘETISLAV: *Photoshop*. Praha, Computer Media, 2004. ISBN 80-86686-27-2.

SCOTT, KELBY: *Digitální fotografie ve Photoshop*. Computer Press, 2003 (a pozdější upravená a doplněná vydání).

ONDŘEJ, NEFF: *Neffův průvodce digitální fotografií*. IDIF s.r.o., 2005 (a pozdější).

ONDŘEJ, NEFF: *Neffův průvodce digitální fotokomorou*. IDIF s.r.o., 2005 (a pozdější).

Doporučené programové vybavení:

Souborové manažery: Total Commander, Servant Salamander

Prohlížeče: Zoner Media Explorer, ACDSee, IrfanView

Ediční programy: Photoshop (Elements, 7, CS, CS2), Corel PHOTO-PAINT, GIMP

Název modulu:	Digitální fotografie kreativně	Kód modulu:	PG02
Nominální délka:	30 vyučovacích hodin	Počet kreditů:	
Typ modulu:	Povinný, smíšený: teorie + praxe	Platnost od:	1. 9. 2007
Vstupní předpoklady:	Účastník kurzu: <ul style="list-style-type: none"> • má k dispozici vlastní digitální fotoaparát; • dokonale zvládá základní dovednosti práce na PC (operační systém Windows XP); • absolvoval modul PG01 Práce s digitální fotografií. 		

Stručná anotace vymezující cíle modulu:

Cílem modulu je rozvinout, zdokonalit a rozšířit znalosti i dovednosti (řemeslo) získané v modulu PG01 Práce s digitální fotografií tak, aby absolvent mohl samostatně rozvíjet vlastní kreativitu a tvořit výtvarně působivé digitální fotografie.

Předpokládané výsledky výuky:

Absolvent:

- se rámcově orientuje v historii vybraných fotografických žánrů, zná některé uznávané světové i tuzemské autory a jejich fotografická díla;
- chápe a dovede vysvětlit rozdíl mezi informativní a kreativní fotografií;
- umí pracovat se světlem a dovede využívat jeho rozmanitých vlastností k dosažení zamýšleného výsledku;
- zná a dovede v praxi aplikovat některá z nejdůležitějších kompozičních pravidel;
- zná základními principy a možnosti tvorby v různých žánrech fotografie;
- umí připravit vlastní fotografie pro různé způsoby prezentace.

Obsah modulu:

1. Úvod 5 h
 - Čím se budeme zabývat – stručný přehled
 - Rozdíly mezi kreativní a informativní fotografií
 - Stručný úvod do teorie fotografie
2. Práce se světlem 5 h
 - Základní postupy
 - Světelná realita
 - Světelná konstrukce
 - Světelná kombinace
 - Technická, věcná a výtvarná funkce světla
 - Osvětlovací metody – osvětlování faktorové a modulační
3. Fotografie věcí 5 h
 - Stručná historie vývoje tohoto fotografického žánru s ukázkami fotografií
 - Základní postupy
 - Nalezené zátiší (exteriér, interiér)
 - Aranžované zátiší (ateliér)
 - Základy práce se světlem při fotografování věcí
 - Kompoziční pravidla ve fotografii zátiší
 - Práce s hloubkou ostrosti

4. Fotografie přírody5 h
- Stručná historie vývoje tohoto fotografického žánru s ukázkami fotografií
 - Základní postupy
 - Kompoziční pravidla v krajinářské fotografii
 - Využití výtvarných možností daných přírodou
 - Lineární řešení
 - Tonální řešení
 - Lineárně tonální řešení
 - Barva v krajinářské fotografii
 - Krajinný detail
 - Využití výtvarných možností daných fotografickou technikou
 - Objektivy
 - Atypické formáty – panoramatická fotografie
5. Fotografie člověka5 h
- Stručná historie vývoje tohoto fotografického žánru s ukázkami fotografií
 - Základní postupy
 - Výtvarná studie hlavy
 - Portrét charakteristický a psychologický
 - Figura
 - Skupina
 - Člověk a prostředí
 - Člověk v akci
6. Presentace fotografií5 h
- Výběr, zpracování a různé způsoby adjustace fotografií pro výstavní účely
 - Příprava fotografií a vytvoření webové prezentace autora

Doporučené postupy výuky:

Výklad, praktická cvičení, domácí úkoly.

Způsob ukončení modulu:

Vypracování zadaných cvičení. Vydání osvědčení.

Hodnocení výsledků výuky:

Účast v minimálním rozsahu 80 %.

Vypracování zadaných cvičení v podobě domácích úkolů – k hodnocení dodá posluchač na datovém nosiči (CD, DVD), nebo zašle e-mailem lektorovi.

Doporučená literatura:

SCOTT, KELBY: *Digitální fotografie ve Photoshopu*. Computer Press, 2003 (a pozdější upravená a doplněná vydání).

ONDŘEJ, NEFF: *Neffův průvodce digitální fotografií*. IDIF s.r.o., 2005 (a pozdější).

Doporučené webové stránky:

www.digineff.cz, www.fotoroman.cz, www.fotografovani.cz, www.fotoaparát.cz

Název modulu:	Vektorová grafika	Kód modulu:	PG03
Nominální délka:	30 vyučovacích hodin	Počet kreditů:	
Typ modulu:	Povinný, smíšený: teorie + praxe	Platnost od:	1. 9. 2007
Vstupní předpoklady:	Účastník kurzu: <ul style="list-style-type: none"> dokonale zvládá základní dovednosti práce na PC (operační systém Windows XP); má k dispozici vlastní počítač. 		

Stručná anotace vymezující cíle modulu:

Účastníci se seznámí s podstatou vektorové grafiky a základními postupy práce s objekty. Naučí se vytvářet rozmanité grafické práce obsahující grafické prvky, texty, fotografie či kliparty.

Předpokládané výsledky výuky:

Absolvent:

- umí kreslit základní objekty, pracovat s jejich vlastnostmi, transformovat je, zařazovat je apod.;
- dokáže kombinovat základní objekty a vytvářet tak nové grafické prvky;
- dovede kreslit od ruky a editovat křivky;
- zvládne práci s textovými objekty a dovede aplikovat typografické zásady;
- umí importovat jiné objekty a dovede svou práci exportovat do různých formátů;
- je schopen vytvářet grafické návrhy (logo, vizitku, pozvánku, diplom, obal CD apod.).

Obsah modulu:

1. Úvod - základní pojmy 1 h
 - Definice vektorové grafiky pomocí matematických křivek, srovnání s rastrovou grafikou.
 - Přehled grafických programů, jejich zaměření a možnosti. Ukázky.
 - Něco málo o formátech (typech souborů), barvách a písmu.
2. Seznámení s programem CorelDRAW (nebo jiným doporučeným)..... 2 h
 - Co je možné vytvořit ve vektorovém editoru – ukázky.
 - Ovládací prvky (demonstrovat na příkladu)
3. Základy práce s objektem 1 h
 - Kreslení, výběr, odstranění, přemístění objektu.
 - Transformování objektu
 - Práce se zobrazením (lupou)
 - Krok zpět a vpřed, opakování kroku.
 - Interaktivní práce s myší nebo zadávání přesných hodnot?
4. Objekty a jejich vlastnosti 3 h
 - Co vše je objektem? Přehled nástrojů pro kreslení.
 - Specifické vlastnosti (Panel vlastností, nástroj Tvar)
5. Práce s výplní a obrysem 2 h
 - Rychlé zadávání barvy výplně a obrysu
 - Uzavřené a otevřené objekty a jejich vyplňování
 - Typy výplní
 - Další volby obrysu

6. Práce s více objekty	5 h
• Výběr více objektů, skupina objektů, pořadí objektů.	
• Práce se schránkou. Duplikování a klonování.	
• Pokročilé transformování (využití schránky při transformování)	
• Tvarování (množinové operace s objekty) – sloučení, oříznutí, průnik.	
• Zarovnání a rozmístění více objektů	
7. Práce s textem	4 h
• Textové režimy – řetězcový a odstavcový	
• Psaní textu, jeho formátování a transformování.	
• Vkládání speciálních znaků	
• Text na osnově	
• Odstavcový text. Rámečky podle osnovy.	
8. Kreslení od ruky	3 h
• Přehled nástrojů pro ruční kreslení	
• Co jsou křivky a čáry? Převod objektů na křivky.	
• Editace křivek a čar	
• Příklady využití a procvičování. Návrh logotypu.	
9. Kliparty	1 h
• Cvičení – návrh diplomů	
10. Import a export	1 h
• Předávání dat mezi programy. Formát PDF	
11. Rastrová grafika	2 h
• Import nebo schránka.	
• Rastrování vektorové grafiky	
• Interaktivní transformace a oříznutí	
• Vektorizace (trasování) – automatické a ruční	
12. Co ještě umí vektorový editor	2 h
• Vícestránkový dokument	
• Hromadná korespondence	
• Pomůcky a nastavení	
• Efekty a další nástroje	
13. Úlohy a cvičení	3 h

Doporučené postupy výuky:

Výklad, praktická cvičení.

Způsob ukončení modulu:

Vypracování zadaných cvičení. Vydání osvědčení.

Hodnocení výsledků výuky:

Účast v minimálním rozsahu 80 %. Vypracování zadaných cvičení.

Doporučená literatura:

HNĚVSA, BŘETISLAV: *Vektorový editor CorelDRAW*. České Budějovice, SŠ OSaP, 2005.

Doporučené programové vybavení:

CorelDRAW, Adobe Illustrator

Název modulu:	DTP – pokročilá práce s textem	Kód modulu:	PG04
Nominální délka:	30 vyučovacích hodin	Počet kreditů:	
Typ modulu:	Povinný, smíšený: teorie + praxe	Platnost od:	1. 9. 2007
Vstupní předpoklady:	Účastník kurzu: <ul style="list-style-type: none"> • dokonale zvládá základní dovednosti práce na PC (Windows XP, textový editor/procesor, základy psaní na klávesnici); • absolvoval moduly PG01 – Práce s digitální fotografií a PG03 – Vektorová grafika; • má k dispozici vlastní počítač. 		

Stručná anotace vymezující cíle modulu:

Účastníci získají přehled o oboru počítačové sazby a naučí se vytvářet rozsáhlejší textové dokumenty dle typografických zásad a pomocí systematických postupů.

Předpokládané výsledky výuky:

Absolvent:

- rozlišuje pojmy: textový editor – textový procesor – typografický program a orientuje se v základních pojmech typografie;
- dovede navrhnout dokument pomocí vzorových stran;
- dovede navrhnout a připravit styly pro systematické formátování dokumentu;
- dovede pracovat s rámečky pro text – je schopen je zřetězit a umisťovat do nich text;
- dovede pracovat s rámečky pro grafiku – umisťovat obrázky s vazbou, pracovat s obtékáním a dalšími efekty (prolnutí, průhlednost, stíny);
- dovede pracovat s tabulkami, barvami, vektorovými cestami;
- dovede automaticky vygenerovat obsah a rejstřík;
- umí vytvořit výstup ve formátu PDF.

Obsah modulu:

1. Úvod – orientace ve způsobech práce s textem 1 h
 - Historie a současnost (knihtisk, typografie, psací stroj, počítače a DTP, normy).
 - Několik pojmů z typografie (odkazy na zdroje pro studium).
 - Stavební prvky: znak, slovo, řádek, odstavec, rámeček, tabulka, stránka, kapitola, kniha.
2. Seznámení s programem Adobe InDesign (nebo alternativním) 1 h
 - Prohlídka ukázkového dokumentu
 - Konstrukce stránky – rámečky, řetězení, obtékání.
 - Konstrukce dokumentu – vzorové stránky.
 - Formátovací možnosti – využití stylů.
 - Prohlídka pracovní plochy – ovládací prvky.
3. Návrh dokumentu 2 h
 - Vytváření vzorových stran. Okraje, vodítka, záhlaví, zápatí.
 - Vkládání rámečků pro text a pro grafiku do vzorových stran.
 - Přidávání stránek do dokumentu. Aplikování vzorů na stránky.
 - Oddíly a číslování stránek. Odstraňování a přeskupování stránek.
 - Úpravy vzorových stránek.

4. Práce s rámečky	3 h
• Umístění grafiky a textu do rámečku. Vazby.	
• Úpravy textových rámečků. Zřetězení.	
• Úpravy rámečků s grafikou. Obtékání.	
• Transformace. Zarovnání. Seskupení. Zařazení. Vrstvy.	
5. Formátování textu	4 h
• Znakové formátování	
○ Font, řez, stupeň, měřítko, verzálky, kapitálky, indexy, podtržení...	
○ Prostrkání, vyrovnání, proklad, posun účaří...	
• Vkládání speciálních znaků.	
• Odstavcové formátování	
○ Zarovnání, zalamování, dělení...	
○ Odsazení odstavců (vodorovné a svislé), mřížka účaří, iniciály, linky...	
• Tabulátory.	
• Práce se styly – znakové a odstavcové styly.	
• Cvičení – příprava stylů, formátování dokumentu pomocí stylů.	
6. Tabulky	2 h
• Návrh. Import.	
• Formátování tabulky a textů v tabulce.	
• Použití grafiky v tabulkách.	
7. Kreslení vektorové grafiky	4 h
• Co lze očekávat od kreslení v sázecím programu?	
• Nástroje pro kreslení, nácvik kreslení.	
• Editace nakreslené cesty.	
• Další postupy: ořezání cesty, napojení, uzavření cesty, duplikace...	
• Text na cestě.	
• Vektorové tvarování rámečků.	
8. Práce s barvami a tahy	3 h
• Trochu teorie, trochu praxe na úvod.	
• Příprava barev a přechodů, jejich aplikace.	
• Importování barev z jiných dokumentů.	
• Co jsou tahy. Volby tahů a jejich aplikace.	
9. Efekty	2 h
• Vybarvení černobílého obrázku – perokresby.	
• Styly prolnutí. Prolnutí okrajů.	
• Průhlednost.	
• Stíny.	
10. Tvorba knihy	3 h
• Slučování souborů.	
• Generování obsahu.	
• Přidání rejstříků.	
11. Interaktivní dokumenty	4 h

12. Export do PDF 1 h

Doporučené postupy výuky:

Výklad, praktická cvičení.

Způsob ukončení modulu:

Vypracování zadaných cvičení. Vydání osvědčení.

Hodnocení výsledků výuky:

Účast v minimálním rozsahu 80 %. Vypracování zadaných cvičení.

Doporučená literatura:

RYBIČKA, JIŘÍ: *Pokročilé zpracování textů a DTP.*

RYBIČKA, JIŘÍ: *Zpracování textů počítačem.*

Adobe InDesign CS – oficiální výukový kurz. Praha, SoftPress s.r.o., 2004.

Doporučené programové vybavení:

Adobe InDesign, QuarkXPress, PortableScribus

Název modulu:	Elektronické publikování	Kód modulu:	PG05
Nominální délka:	28 vyučovacích hodin	Počet kreditů:	
Typ modulu:	Povinný, smíšený: teorie + praxe	Platnost od:	1. 9. 2007
Vstupní předpoklady:	Účastník kurzu: <ul style="list-style-type: none"> • dokonale zvládá základní dovednosti práce na PC (operační systém Windows XP); • absolvoval modul PG01 – Práce s digitální fotografií; • orientuje se v grafických formátech; • má k dispozici vlastní počítač (vhodné je připojení k Internetu). 		

Stručná anotace vymezující cíle modulu:

Účastník se seznámí s principy fungování www stránek a kódu HTML. Kód HTML zvládne na úrovni, která mu umožní navrhnout a vytvořit jednoduché www stránky včetně grafiky. Kurz vytvoří předpoklady pro další rozvoj absolventa.

Předpokládané výsledky výuky:

Absolvent:

- chápe funkci protokolu http;
- dovede aplikovat příkazy jazyka HTML;
- dokáže navrhnout a vytvořit jednoduché stránky www obsahující obrázky, texty, odkazy, tabulku;
- umí vytvořit a aplikovat kaskádové styly.

Obsah modulu:

1. Úvod – základní pojmy a principy 2 h
 - Internet, servery www, domény
 - Jazyk HTML
 - Software pro tvorbu stránek – práce s kódem / editory
 - Možnost vystavení stránek
2. Základy HTML 1 h
 - Struktura dokumentu
 - Hlavička a tělo
 - Metatagy
3. Základní formátování 3 h
 - Formát písma
 - Formát odstavců a nadpisů
 - Nečíslované seznamy
 - Číslované seznamy
4. Odkazy 3 h
5. Grafika 5 h
 - Barvy
 - Obrázky na pozadí
 - Obrázky v textu
6. Použití stylů CSS 3 h
 - Možnosti umístění
 - Základní nastavení písma, odstavce

7. Tabulky	3 h
8. Tvorba layoutu stránek	2 h
9. Projekt vlastních stránek malého rozsahu	6 h

Doporučené postupy výuky:

Výklad, praktická cvičení. Individuální práce s vlastním projektem.

Způsob ukončení modulu:

Vypracování zadaných cvičení. Vydání osvědčení.

Hodnocení výsledků výuky:

Účast v minimálním rozsahu 80 %. Vypracování zadaných cvičení.

Doporučená literatura:

KOSEK, Jiří: *HTML – Tvorba dokonalých www stránek*. Praha, Grada, 1998.

(nebo jakákoliv jakákoli literatura o základech HTML a CSS)

Dalším vhodným zdrojem informací jsou například tyto www stránky:

<http://interval.cz/>

<http://reboot.cz/>

<http://www.kosek.cz/>

Doporučené programové vybavení:

Název modulu:	Tvorba prezentací	Kód modulu:	PG06
Nominální délka:	20 vyučovacích hodin	Počet kreditů:	
Typ modulu:	Povinný, smíšený: teorie + praxe	Platnost od:	1. 9. 2007
Vstupní předpoklady:	Účastník kurzu: <ul style="list-style-type: none"> dokonale zvládá základní dovednosti práce na PC (operační systém Windows XP); má k dispozici vlastní počítač. 		

Stručná anotace vymežující cíle modulu:

Účastníci se seznámí s tvorbou prezentace a jejím využitím v praxi.

Předpokládané výsledky výuky:

Absolvent:

- zvládne navrhnout a vytvořit jednotlivé snímky pro prezentaci;
- dovede snímky graficky upravit;
- zvládne prezentaci nastavit;
- dokáže při tvorbě používat znalostí získaných v jiných modulech (úprava vlastní fotografie, kompozice snímku, typografie apod.);
- zvládne propojit program PowerPoint s jinými programy – např. Excel, Word;
- umí využít prezentaci pro propagaci a přednášky.

Obsah modulu:

1. Úvod 1 h
 - Základní pravidla pro vytváření prezentací.
 - Organizace prezentace
 - Příprava prezentace
 - Předvádění prezentace
2. Práce se snímky 10 h
 - Vložení nového snímku a jeho nastavení
 - Úvodní snímky
 - Textové snímky
 - Grafické objekty
 - Word Art
 - Vložení obrázku
 - Tabulky
 - Grafy
 - Diagramy
 - Video
 - Kliparty
 - Kreslení
3. Grafická úprava snímků..... 4 h
 - Barevné schéma snímku
 - Pozadí snímků
 - Šablony snímků
 - Animace snímku

4. Nastavení prezentace k projekci 2 h
- Přejít snímků
 - Časování snímků
 - Skrytí snímků
5. Spuštění, předvádění a ovládání prezentace 3 h
- Poznámky, záhlaví, zápatí
 - Jazyková kontrola
 - Tisk prezentace
 - Nápověda
 - Prezentace vlastních prací

Doporučené postupy výuky:

Výklad, praktická cvičení. Individuální práce s vlastním projektem.

Způsob ukončení modulu:

Vypracování zadaných cvičení. Vydání osvědčení.

Hodnocení výsledků výuky:

Účast v minimálním rozsahu 80 %. Vypracování zadaných cvičení. Předvedení vlastní závěrečné práce.

Doporučená literatura:

KOLEKTIV AUTORŮ EDICE: *Microsoft Office PowerPoint 2003*. Brno, Computer Press, a. s., 2006.

(Popřípadě jiná literatura týkající se programu MS PowerPoint.)

Doporučené programové vybavení:

Příloha č. 1 – Prvotní evaluace vzdělávacího programu sociálními partnery

Název sociálního partnera	Kontakt (adresa, tel., email)	Jméno hodnotitele
Foto studio AMFO	Křemže 358 382 03 Křemže tel.: 608 772 281 email: amfo@email.cz	Aleš Motejl
TARZI v.o.s.	J. Lomského 13/777, 370 06 České Budějovice tel.: 387 204 122 tel.: 387 204 337	Ing. K. Vondruš

Příloha č. 2 – Dotazník pro zjištění zpětné vazby absolventů kurzu

1) Odpovídala náplň kurzu Vašemu očekávání?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
určitě ano	ano	spíše ne	ne	určitě ne
a)	b)	c)	d)	e)

2) Vyhovovalo vám časové rozvržení kurzu?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
určitě ano	ano	spíše ne	ne	určitě ne
a)	b)	c)	d)	e)

3) Bylo přiměřené množství účastníků kurzu?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
určitě ano	ano	spíše ne	ne	určitě ne
a)	b)	c)	d)	e)

4) Považoval(a) jste prostředky a metody výuky za vhodné?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
určitě ano	ano	spíše ne	ne	určitě ne
a)	b)	c)	d)	e)

5) Byl(a) jste spokojen(a) s prací lektora?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
určitě ano	ano	spíše ne	ne	určitě ne
a)	b)	c)	d)	e)

6) Myslíte si, že získané vědomosti využijete ve svém povolání?

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
určitě ano	ano	spíše ne	ne	určitě ne
a)	b)	c)	d)	e)
