

# Seznam úkolů — Grafický design 1

podzim 2017

Vs8BP\_GD a VV8BP\_GD

## Studijní materiály

NOGA, Pavel. *Grafické navrhování pomocí vektorů a bitmap.* Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2013.

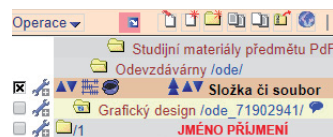
## Postup při ukládání

Dokumenty vytvořené v aplikaci Adobe Illustrator ukládejte ve formátu PDF.

Dokumenty vytvořené v aplikaci Adobe Photoshop ukládejte dle pokynů v zadání.

Výsledné práce odevzdávejte do IS MU > Studijní materiály předmětu > Odevzdávárny >

Grafický design > **VYTVÓŘTE SI SLOŽKU S VLASTNÍM JMÉNEM** > jednotlivé úkoly číslyjte.

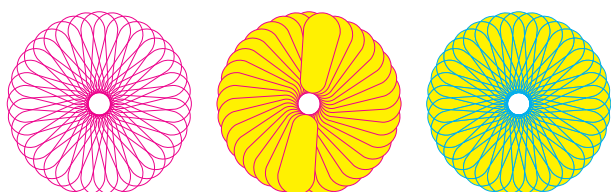


## 1\_25/9

### SLOŽENÝ GEOMETRICKÝ TVAR

#### Otáčení, Zrcadlení, Transformace, Zarovnání, CESTÁŘ

Otevřete nový dokument A4 v tiskové kvalitě (CMYK, 300 ppi) v aplikaci Adobe Illustrator a vytvořte složený geometrický tvar. Použijte nástroj Elipsa a paletu Cestář; kombinujte nástroje Otáčení, Zrcadlení, Transformace, Zarovnání. Na objekty aplikujte Výplň i Tah. Výslednou trojici (viz ukázka) zarovnejte na střed vůči plátnu (A4).



## 2\_9/10

### A — NÁSTROJ PERO

Otevřete nový dokument A4 v tiskové kvalitě (CMYK, 300 ppi) v aplikaci Adobe Illustrator a překreslete logo pomocí nástroje PERO. V souboru ponechte originální bitmapovou předlohu a nově překreslené logo ve křivkách.



### B — OPAKOVÁNÍ

Využijte získaných znalostí a dovedností k překreslení geometrických log viz ukázka.



## 3\_16/10 a 23/10

### MŘÍŽKA / TRANSFORMACE

Otevřete nový dokument A4 v tiskové kvalitě v aplikaci Adobe Illustrator a postupně vytvořte pomocí mřížky vlajku Německa, Česka, Norska a Spojeného království (Union Jack). Sjednotte šířku všech vlajek (např. 5 cm) a vlajky zarovnejte pod sebe tak, aby mezery mezi jednotlivými vlajkami byly jednotné (např. 1 cm). Vzniklý sloupec vlajek pak zarovnejte na střed vůči plátnu A4.

## 4\_30/10

### A — BITMAPOVÉ GRAFICKÉ FORMÁTY

Proveďte velikostní test bitmapových grafických formátů. (Podrobné instrukce viz NOGA, 2013, s. 37). Odevzdejte složku se seřazenými soubory.

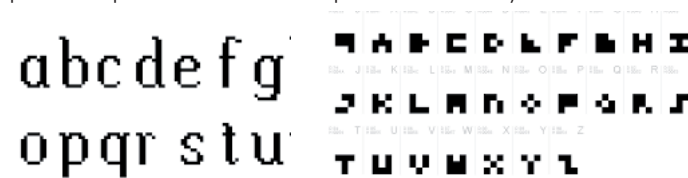
## B — NÁSTROJ TRANSFORMOVAT

V aplikaci Adobe Photoshop otevřete přiložené soubory (viz Učební materiály / Úkol 4 B) krivky\_dum1. jpg a krivky\_dum2.eps a narovnejte je pomocí nástroje TRANSFORMOVAT. Vše uložte do formátu jpg (podrobně viz NOGA, 2013, s. 42–45).

## 5\_6/11

### PIXELOVÁ ABECEDA

Otevřete nový dokument A4 v tiskové kvalitě v aplikaci Adobe Illustrator a vytvořte vlastní pixelovou abecedu. Vytvořte plakát — prezentaci autorské pixelové abecedy.



## 6\_13/11

### VIZITKA

Otevřete nový dokument A4 v tiskové kvalitě v aplikaci Adobe Illustrator a vytvořte vlastní vizitku (rozměr 90 x 50 mm nebo 85 x 55 mm na Š/V). Využijte textový nástroj, nástroj pro výběr, panel Transformace, Zarovnání, Barva atd.

## 7\_14/11

### VEKTORIZACE, PŘEVEDENÍ FOTOGRAFIE DO KŘIVEK

Realizujte zadání (s. 92) na konci kapitoly Vektorizace, převedení fotografie do křivek (viz NOGA, 2013, s. 84–92). Při práci využijte aplikaci Adobe Illustrator a Photoshop.

## 8\_21/11

### RETUŠ FOTOGRAFIE

Pořídte si vlastní fotografii a proveďte znatelnou retuš v aplikaci Adobe Photoshop. Využijte retušovací nástroje, nástroje pro úpravu, tónu, kontrastu, barev atd. Výsledek své práce uložte ve formátu jpg a odevzdejte společně s originální fotografií (před retuší).

## 9\_28/11

### FOTOMONTÁŽ / VRSTVY

S pomocí přiložených materiálů (viz Učební materiály / Úkol 9) realizujte zadání (s. 113) na konci kapitoly Práce ve vrstvách, ořezávání fotek (viz NOGA, 2013, s. 102–113).

## 10\_5/12 a 12/12

### ZÁVĚREČNÁ PRÁCE — PLAKÁT

Vytvořte vlastní návrh plakátu A3 na film Modrý samet (Blue Velvet), 1986, režie: David Lynch

Informace: [www.csfd.cz/film/6247-modry-samet/prehled/](http://www.csfd.cz/film/6247-modry-samet/prehled/)

Využijte získaných znalostí a dovedností při práci v aplikacích Adobe Illustrator a Photoshop. Výsledek své práce uložte do formátu pdf.

**POZOR, SEZNAM ÚKOLŮ JE ORIENTAČNÍ, NA KONCI SEMESTRU MŮŽE DOJÍT K DROBNÝM ÚPRAVÁM!**