

Katedra aplikované informatiky
Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky
studijní rok 2009/2010

Seznam zdrojů literatury:
1. Babiš, Jiří: Photoshop učebnice techniky (digitální fotografie). Vydavatelství ITpress, Brno, 2005.
2. Ebenauer, Karel: Photoshop učebnice a praktická příručka. Vydavatelství ITpress, Brno, 2004.
3. Křížek, Ondřej: Adobe Photoshop CS4. Osvětla, v. vydání. Vydavatelství Computer Press, Brno, 2005.
4. Adobe Systems Incorporated: Adobe Photoshop CS4 – Oficiální výukový kurz. Vydavatelství ITpress, Brno, 2005.
5. Berman, Alan D.: Adobe Photoshop Fotomontáž. Vydavatelství Computer Press, Brno, 2005.
6. Štěrba, Luboš: Adobe Photoshop 8.0. Vydavatelství Computer Press, Brno, 2005.

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky
studijní rok 2009/2010

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

PRÁCE TÉMATU: **INTELEKTUÁLNÍ GRAFICKÁ VÝUKA**

Obor: aplikovaná informatika
Studijní program: Aplikovaná informatika
Studijní obor: Aplikovaná informatika
Téma práce: **Výuka pokročilých technik práce v programu Adobe Photoshop**

Zadání pro respondenty

1. Přiblížit vlastními programy Adobe Photoshop, jako příklady tvorby obrazů pro práci s netypovými obrazy.
2. Provést pokročilou práci s obrazy.
3. Vytvořit sadu výukových materiálů, jak bude obsahem učebny pro pokročilé studenty na oboru Informatika.
4. Vytvořit materiální podklad pro výukové podklady.
5. Uvést věnu do učebny. Evoluční část práce a práci s učebny.
6. Realizovat výukové materiály pro pokročilé studenty na oboru Informatika.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Ludmila Czudková, Ph.D.**
Místo vedoucího: **Zlín**
Datum zadání diplomové práce: **15. srpna 2010**
Téma zadání diplomové práce: **15. srpna 2010**
Komentář: **Nej. - učebny ITpress**

V Zlíně dne 15. srpna 2010


prof. Ing. Mgr. M. Czudková, Ph.D.
Mgr. Ing. Mgr. M. Czudková, Ph.D.

Výuka pokročilých technik práce v programu Adobe Photoshop

Teaching advanced techniques of work
in the Adobe Photoshop

Bc. Ludmila Czudková

Diplomová práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky
akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Bc. Ludmila CZUDKOVÁ**
Osobní číslo: **A08549**
Studijní program: **N 3902 Inženýrská informatika**
Studijní obor: **Učitelství informatiky pro základní a střední školy**

Téma práce: **Výuka pokročilých technik práce v programu Adobe Photoshop**

Zásady pro vypracování:

1. Přibližte vlastnosti programu Adobe Photoshop, jako průmyslového standardu pro práci s rastrovým obrazem.
2. Prezentujte problematiku didaktiky informatiky.
3. Vytvořte sadu výukových lekcí, jež budou obsahem určeny pro pokročilé studenty na střední škole.
4. Vytvořte materiální podklad pro vyučujícího pedagoga.
5. Uvedte lekce do výuky. Evaluuje celý postup a průběh výuky.
6. Nastíňte případné řešení problémovějších situací vzniklých ve výuce.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

1. Davis, Jack: Photoshop: velká kniha úprav digitální fotografie, Vydavatelství Zoner Press, Brno, 2005.
2. Eismann, Katrin: Photoshop: retušování a korekce digitální fotografie, Vydavatelství Zoner Press, Brno, 2004.
3. Adobe Creative Team: Adobe Photoshop CS4: Oficiální výukový kurz, Vydavatelství Computer Press, Brno, 2009.
4. Adobe Systems Incorporated: Adobe Photoshop CS2 -- Oficiální výukový kurz, Vydavatelství SoftPress, Praha, 2005.
5. Baumann Hans D: Adobe Photoshop: Fotomontáže, Vydavatelství Computer Press, Brno, 2007.
6. Scott Kelby: Adobe Photoshop: Kniha plná triků, Vydavatelství Computer Press, Brno, 2009.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lubomír Sedláček, Ph.D.**
Ústav matematiky

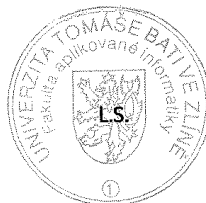
Datum zadání diplomové práce: **19. února 2010**

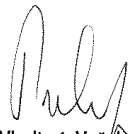
Termín odevzdání diplomové práce: **31. května 2010**

Konzultant: **Mgr. Michal Mikláš**

Ve Zlíně dne 19. února 2010


prof. Ing. Vladimír Vašek, CSc.
děkan




prof. Ing. Vladimír Vašek, CSc.
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Tato práce si klade za cíl vytvořit sadu výukových lekcí s programem Adobe Photoshop, určenou pro výuku na střední škole. Lekce budou didakticky zpracovány, nasazeny ve výuce, evaluovány a vytvořeny v elektronické podobě.

Teoretická část práce se zabývá přiblížením vlastností programu Adobe Photoshop jako průmyslového standardu pro práci s rastrovým obrazem, osvětlením problematiky didaktiky informatiky a výuky za pomoci e-learningových materiálů.

V praktické části práce je popsána sada připravených lekcí pro pokročilé z hlediska konkrétních postupů využitelných v praxi při práci s programem.

V závěru jsou prezentovány dosažené výsledky a je zde nastíněno řešení problémů a situací vzniklých při výuce.

Klíčová slova:

Grafický editor, didaktika informatiky, výuka, výukové lekce, grafika.

ABSTRACT

This work is propose to create a set of courses with Adobe Photoshop, designed for teaching on high school. Lessons will didactic processed, use in lessons and create as digital file.

The theoretic part of work deal with explain of Adobe Photoshop as manufacturing standart for working with raster images, explanation of problems with didactics in information science and teaching with e-learn's materials.

Tha practical part consist of set with prepared lessons for advanced user. It mean concrete precedures usable in work with program.

In the conclusion are the achievements and describe solution of problems and situations in program during lesson.

Keywords:

Graphic editor, Didactics of informatics, teaching, tutorials, graphics.

Mé poděkování patří panu Mgr. Michalu Miklášovi, který mě naučil pracovat s programem Adobe Photoshop a věnoval mi nemalou část svého času.

Dále chci poděkovat mému manželovi Markovi za to, že se o mě tak pečlivě a ochotně staral v době, kdy jsem se věnovala této práci.

Měj trpělivost. Všechny věci jsou těžké, než se stanou snadnými.

(Saadi)

Prohlašuji, že

- beru na vědomí, že odevzdáním diplomové/bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby;
- beru na vědomí, že diplomová/bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí, že jeden výtisk diplomové/bakalářské práce bude uložen v příruční knihovně Fakulty aplikované informatiky Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně a jeden výtisk bude uložen u vedoucího práce;
- byl/a jsem seznámen/a s tím, že na moji diplomovou/bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- beru na vědomí, že podle § 60 odst. 2 a 3 autorského zákona mohu užít své dílo – diplomovou/bakalářskou práci nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- beru na vědomí, že pokud bylo k vypracování diplomové/bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tedy pouze k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové/bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- beru na vědomí, že pokud je výstupem diplomové/bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji,

- že jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.
- že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně

.....
podpis diplomanta

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ADOBE PHOTOSHOP	11
1.1 STRUČNĚ O GRAFICE	11
1.1.1 Rastrová grafika.....	11
1.1.2 Vektorová grafika	12
1.1.3 Hlavní rozdíly mezi vektorovou a rastrovou grafikou	12
1.2 OBSLUHA PROGRAMU ADOBE PHOTOSHOP.....	13
1.3 PROČ ZROVNA PHOTOSHOP?.....	14
1.3.1 Jaké jsou jiné možnosti?.....	14
2 TVORBA E-LEARNINGOVÉ LEKCE	15
2.1 ZÁKLADNÍ ZNAČKY VYMEZUJÍCÍ OBLASTI HTML SOUBORU	15
2.1.2 Značka <html>.....	16
2.1.3 Značka <head>.....	16
2.1.4 Značka <body>	16
2.1.5 Ostatní použité znaky	16
2.2 CSS – KASKÁDOVÉ STYLY	18
3 DIDAKTIKA INFORMATIKY	19
3.1 ZVLÁŠTNOSTI VÝUKY INFORMATIKY	19
3.2 PŘÍNOS VÝUKY INFORMATIKY	20
3.3 DIDAKTICKÉ PROSTŘEDKY	21
3.4 MOTIVACE.....	22
3.4.1 Vnitřní motivace	22
3.4.2 Vnější motivace	22
4 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA VÝUKOVÝCH LEKČÍ	24
4.1 ÚDAJE DŮLEŽITÉ K PŘÍPRAVĚ VÝUKOVÝCH LEKČÍ	24
4.2 ZAŘAZENÍ TÉMATU LEKČÍ DO UČEBNÍHO PLÁNU	24
4.3 NÁVRH OBSAHU HODIN.....	25
4.4 SPECIFIKACE VSTUPNÍCH ZNALOSTÍ ŽÁKA	26
5 REALIZACE VÝUKY	27
5.1 CO SI STUDENT Z HODINY ODNESE?	27
5.2 MOTIVACE PŘI VÝUCE	27
5.3 METODY VÝUKY	27
5.4 KRITÉRIA PRO EVALUACI DOSAŽENÝCH ZNALOSTÍ.....	29
6 POZNATKY Z VÝUKY	30
6.1 ZAPOJENÍ STUDENTŮ.....	30
6.2 CO SE OSVĚDČILO?.....	30
6.3 CO SE NEOSVĚDČILO?	30
6.4 JAKÝCH JSME SE DOČKALI PŘEKVAPENÍ?.....	30
6.5 OBECNÉ ZKUŠENOSTI Z HODIN?.....	30
7 PROBLÉMOVÉ SITUACE	32

7.1	LEKCE 1	32
7.2	CO UDĚLAT PRO ZLEPŠENÍ	32
7.3	LEKCE 2	32
7.4	CO UDĚLAT PRO ZLEPŠENÍ	33
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	34
8	LEKCE 1: LETÁK – HARLEY DAVIDSON	35
8.1	PŘEHLED LÁTKY:	35
8.2	PODROBNÝ POSTUP KROK ZA KROKEM.....	35
8.3	VÝSLEDEK	47
8.4	OTÁZKY	47
8.5	ÚKOL	48
8.6	ČASOVÉ ROZVRŽENÍ HODINY.....	48
9	LEKCE 2: ÚVODNÍ STRÁNKA ČASOPISU	49
9.1	PŘEHLED LÁTKY:	49
9.2	PODROBNÝ POSTUP KROK ZA KROKEM.....	49
9.3	VÝSLEDEK	68
9.4	OTÁZKY	68
9.5	ÚKOL	69
9.6	ČASOVÉ ROZVRŽENÍ HODINY	69
10	WEBOVÉ STRÁNKY	70
10.1	ČÁST ZDROJOVÉHO KÓDU	70
10.2	VÝSLEDNÝ VZHLED E-LEARNINGOVÉ LEKCE V INTERNETOVÉM PROHLÍŽEČI.....	72
	ZÁVĚR	73
	CONCLUSION.....	74
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	75
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	77
	SEZNAM OBRÁZKŮ	78
	SEZNAM PŘÍLOH.....	80

ÚVOD

V současné době se stále více kolem sebe setkáváme s tím, že funkce obrazu vytlačuje funkci psaného textu. Málo kdo dnes svému dítěti přečte raději pohádku z knihy, místo toho, že mu ji pustí na videu nebo na počítači.

Pastelky a barvy nahradí programy počítačové grafiky a přímou komunikaci převáží „chatování“ s neznámými lidmi. Právě v tomto období rozmachu masmédií a poklesu gramotnosti poroste význam obrazů, a tedy i fotografie. [9.]

Toto uvědomění mě inspirovalo právě k tomu, abych se zaměřila na to, jak s fotografií či jiným obrazem v digitální formě pracovat. Důležité je pro mě také, tyto dovednosti někomu předávat a právě proto jsem zvolila pro svoji diplomovou práci vytvoření výukových lekcí pro výuku pokročilejších úprav v grafickém softwaru Adobe Photoshop. Snažila jsem se je připravit nejen pro studenty, ale také pro případné pedagogy, kteří vyučují nebo chtějí vyučovat podobný předmět.

Za hlavní cíl práce považuji pomoci studentům dospět od stavu „plním jen nějaké pokyny“ k pocitu „konečně rozumím Photoshopu“. Dalším z cílů je provést didaktickou přípravu hodin tak, aby pedagog, který chce lekce využít ve své výuce, mohl přípravě věnovat co nejméně času.

V teoretické části se snažím čtenáře seznámit s programem Adobe Photoshop, s teorií didaktiky informatiky a dále vystihnout problematiku přípravy výukových lekcí. Také se zde věnuji hodnocení realizované výuky vytvořených lekcí, jež byla provedena na Gymnáziu a Jazykové škole s právem státní jazykové zkoušky Zlín ve třetím ročníku čtyřletého gymnázia v předmětu Grafika, design a multimédia

Do praktické části jsem umístila výukové kurzy s podrobným postupem, názornými příklady a také část zdrojového kódu pro vytvoření elektronické podoby výukového kurzu.

Na závěr přikládám několik výsledných prací studentů. Některé z nich byly vytvořeny přímo ve výuce a některé rozpracované studenti dokončovali jako domácí práci.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ADOBE PHOTOSHOP

Grafická aplikace Adobe Photoshop byla v začátcích svého působení brána hlavně jako profesionální nástroj pro fotografy. Dnes má, díky svým rostoucím možnostem, daleko obsáhlejší pole působnosti. Z programu se postupem času stal průmyslový standard pro práci s 2D a dnes už i s 3D grafikou. Můžeme v něm například upravovat fotky, kreslit, tvořit umělecká díla, dělat abstraktní kresby a fotomontáže, vytvářet webové stránky, tapety a jako doplněk může posloužit i při tvorbě animací. Adobe Photoshop se vyznačuje bezproblémovým fungováním, řadou výkonných funkcí pro úpravu obrazu a intuitivním rozhraním.

Tvůrcem tohoto programu je firma Adobe. Jedná se o jednu z nejvýznamnějších firem v oblasti vývoje grafických aplikací pro nejrůznější oblasti.

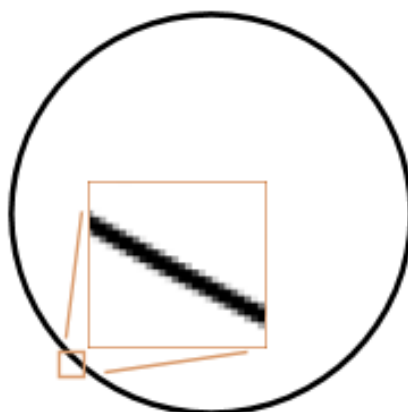
1.1 Stručně o grafice

Program Adobe Photoshop umožňuje práci s většinou běžných rastrových obrazových formátů. V profesionální sféře je považován za jeden z nejvýznamnějších programů pro úpravu rastrové grafiky. Právě díky orientaci na tento typ grafiky je jeho využití mnohostranné. Naprostá většina internetové grafiky je rovněž rastrového charakteru. Tím ovšem nevylučuji to, že tento program zvládne i práci s vektorovou grafikou (od verze 6).

1.1.1 Rastrová grafika

Rastrová počítačová grafika pracuje s jednotlivými obrazovými body, rozkládá obraz na mozaiku jednobarevných plošek – pixelů (z anglického picture element). Zobrazení monitorem i snímání digitálním fotoaparátem nebo skenerem produkuje rastrové obrazy, proto je pro počítač způsob ukládání těchto obrazů „přirozený“.

Pro lepší pochopení principu rastrové grafiky, si zvětšíme kousek kruhu vytvořeného v programu využívajícím rastrovou grafiku.

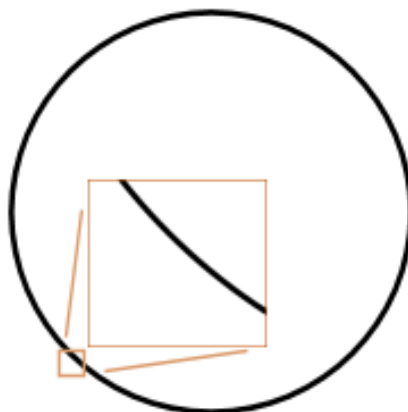


Obr. 1 Ukázka rastrové grafiky

Po zvětšení části kruhu vidíme jednotlivé pixely. Hrany jsou zjemněné obrazovými body, které jsou vyplněny různými odstíny šedé barvy (tzv. antialiasing).

1.1.2 Vektorová grafika

Protiklad k rastrové počítačové grafice je grafika vektorová. Obrazy vytvořené vektorovou grafikou jsou založeny na matematickém definování křivek, tvarů a jejich výplní. Výhodou tohoto způsobu zobrazování je, že se vektory dají při vykreslování bez omezení opakovaně zvětšovat i zmenšovat, aniž by docházelo ke ztrátě kvality obrazu. To můžeme sledovat na obrázku, kde vidíme zvětšenou část kruhu vytvořenou v programu, který používá vektorovou grafiku



Obr. 2 Ukázka vektorové grafiky

1.1.3 Hlavní rozdíly mezi vektorovou a rastrovou grafikou

Jedním z hlavních rozdílů mezi těmito dvěma způsoby zobrazování objektů je, že rastrová grafika se používá například na fotografie a vektorová spíše na jednoduché tvary.

Rozdíl je také v tom, že jednoduché objekty (jako např. kružnici) ve vektorové grafice je možné upravovat, zvětšovat, měnit tvar atd. jak chceme a křivky přesto neztratí na kvalitě, stále to bude nekonečná množina bodů (i když ji mnohonásobně zvětšíme). To však neplatí v rastrové grafice, kde se změnou tvaru či, velikosti atd. obraz deformuje, protože nemá žádné nastavení, které by bylo přesně řečeno, jak se má objekt převést do nového vzhledu. Z toho plyne, že jednoduché objekty je lepší vytvářet pomocí křivek (tedy vektorovou grafikou).

Oproti tomu vektorová grafika se používá právě pro velkoformátové plakáty, plány a počítačovou sazbu. Například u plánů stavby se díky možnosti velkého zvětšení můžou kreslit detaily i při poměrně malém měřítku. Rastrová grafika, je zase schopna poskytnout mnoho možností úpravy rastrového obrazu jako například rozmazávání, nejrůznější efekty, hry stínů a světél atd.

1.2 Obsluha programu Adobe Photoshop

Pracovní rozhraní programu se postupně stále více směřuje na uživatele a jeho pohodlí. Jedná se hlavně o nastavení pracovní plochy tak, aby ten, kdo ji používá, měl na ploše jen využívané paletky. Paletky jsou malá samostatná okna, která obsahují urychlující ikony a mohou se samostatně posouvat do jakéhokoliv místa na pracovní ploše.

Dalším prvkem urychlujícím práci je sloupcový panel nástrojů, který obsahuje ikony pracovních nástrojů (štětec, přesun, guma, ořez...). Tento panel obsahuje velké množství nástrojů, proto jsou některé sloučené do jedné ikony. Každá tato ikona (ať už s jedním či více nástrojů) vlastní svoji jednopísmennou klávesovou zkratku. Při aktivaci nástroje se nám v horní části pracovní plochy objeví lišta s nabídkou voleb nástroje. Velký význam mají také klávesy CTRL, SHIFT, a ALT, které modifikují vlastnosti nástrojů. Photoshop umožňuje také definovat si vlastní klávesové zkratky.

Samozřejmostí je také obvyklé standardní menu s rozbalovacími nabídkami.

Spoustu možností nám také nabízí kontextové menu (pravé tlačítko myši), jak nad různými objekty grafiky, tak i nad různými ovládacími prvky.

1.3 Proč zrovna Photoshop?

Možná se divíte, proč jsem si vybrala zrovna program Adobe Photoshop. Je pravdou, že tento program je komerčního rázu a jeho používání na škole je poměrně drahou záležitostí. Otázka však zní, který z programů nejčastěji používají firmy zabývající se grafikou? Není přece podstatou naučit žáky pracovat důkladně v nějakém programu, když nakonec zjistí, že v praxi se tento program nevyužívá, že většina firem požaduje znalost jiné grafické aplikace. Je pravda, že jsou si tyto aplikace vzhledem pracovní plochy přinejmenším podobné, ale přesto co se týká vlastností, jsou mnohdy odlišné.

1.3.1 Jaké jsou jiné možnosti?

Grafických softwarů je celá řada. V očích školy jsou však jen dvě možnosti. Buď zakoupit software komerční, který se pohybuje v řádech tisíců, nebo se věnovat výuce v softwaru, který je volně k dispozici ke stažení na internetu tzv. freeware.

Z komerčních software pro práci s grafikou si můžeme uvést například Adobe Photoshop (rastrový), Corel Paintshop Pro (rastrový), Corel Draw (vektorový), Adobe Illustrator (vektorový).

Ze softwaru freewarových můžeme uvést například Gimp, Inkscape, Sodipodi a mnoho dalších., Zoner Calisto.

Všechny tyto programy už jsou svými schopnostmi na profesionální úrovni. Podle čeho tedy vybírat? Myslíte si, že by škola měla vybírat podle toho na co má finanční prostředky nebo podle přínosnosti pro budoucí život studenta? Víím, že je to složitá otázka, ale není špatné se nad tím alespoň zamyslet.

2 TVORBA E-LEARNINGOVÉ LEKCE

E-learning je moderní prostředek vzdělávání, využívající výhody on-line komunikace (on-line vzdělávání), který navíc obsahuje prostředky pro řízení studia (samostudia). [9.]

Při výuce pomocí e-learningu jsou na studenta kladeny vysoké nároky v procesu motivace. Studentovi však tato možnost poskytuje individuálnější přístup ke vzdělávání než samotná výuka. Student se díky e-learningu stává mnohem flexibilnější a samostatnější jednotkou. Získává podklady k výuce značně jednodušším způsobem než doposud. Materiály jsou pro něj v podstatě pořád k dispozici.

Další z výhod e-learningu zajisté jsou úspora nákladů na vzdělání, snadná aktualizace výukových materiálů, frekvence výuky, kterou si student určuje sám, odstranění nákladů za lektora, učebnu, interaktivní prvky výuky, multimediální doplňky výuky, rychlost přenosu, možnost testování, zpětné vazby atd.

To jsou hlavní důvody, proč jsem obsahy výukových lekcí převedla i do podoby webových stránek a poskytla studentům k dispozici pro jejich studijní účely. Díky tomu, že byly výukové lekce posuzovány a schváleny předmětovou komisí informatiky, mohou být zařazeny do oficiálních výukových kurzů na škole.

K vytvoření webového kurzu mi byla poskytnuta šablona, kterou jsem mohla použít jako základ pro vytváření svých lekcí. Škola již podobné e-learningové kurzy k dispozici svým studentům poskytuje a proto bylo nutné zachovat celistvý vzhled s ostatními kurzy, které již mají svoji originální podobu. V těchto kurzech jsou uváděny podrobné postupy a návody jak v jednotlivém grafickém prostředí pracovat. Jsou určeny pro procvičování a doplňování již předvedených postupů ve výuce.

V další části si popíšeme základní použité HTML značky a CSS pravidla, které byly využity pro tvorbu www stránek s výukovými e-learningovými lekcemi.

2.1 Základní značky vymežující oblasti HTML souboru

HTML soubor je obyčejný text obalený značkami, které se nazývají tagy. HTML tagy určují sémantický význam textu (např. `<h1>Nadpis</h1>`, `<p>Text</p>`). Všechny tagy jsou uzavřeny v ostrých závorkách. Co není v ostrých závorkách, je text, který se bude zobrazovat.

Symbolicky zapsáno:

```
<tag> text </tag> a zase text a <tag> a zase text
```

2.1.1 Základní Struktura HTML

Všechny webové stránky jsou rozděleny na dvě části: hlavička a tělo.

```
<html>

  <head>

    obsah hlavičky

  </head>

  <body>

    obsah těla

  </body>

</html>
```

2.1.2 Značka <html>

Tímto znakem začíná a končí celý dokument. Veškerý další obsah musí být uvnitř. Značka html nemá žádné atributy.

2.1.3 Značka <head>

Hlavička definuje název naší stránky, včetně informací pro vyhledávače jako je Google, umístění vašich stránek propojení se šablonou kaskádových stylů a zapisují se sem také skripty. S výjimkou titulku stránky není obsah hlavičky viditelný pro návštěvníky stránky. Značka head nemá žádné atributy.[3.]

2.1.4 Značka <body>

Tělo dokumentu HTML uzavírá obsah vaší webové stránky, což je ta oblast, kterou uvidí návštěvníci stránek. V tomto prostoru se činnost tvůrce stránek soustředí na práci s textem, grafikou, seznamy, multimédií a podobně. Tělo HTML dokumentu je vymezeno párovými značkami <body></body>.

2.1.5 Ostatní použité znaky

Zdrojový kód, který mi byl poskytnut, dále pracoval s těmito znaky a parametry:

`<p>` Tato značka má za úkol vytvořit nový odstavec. Naformátování odstavce pak probíhá přiřazováním stylů. Ke správnému přiřazení stylů je nutné, aby byl odstavec uzavřen mezi otevírací (`<p>`) a zavírací (`</p>`) značky.

`<hn>` V těle dokumentu HTML zapsáním této značky vznikají úrovně nadpisů, které stránku dělí na smysluplné oddíly. HTML kód poskytuje až šest úrovní nadpisů, které vyvoláme dosazením čísla od 1 do 6 za písmeno *n*. (`</hn>`)

`<div>` Zalomení stránky do bloku (oddílu, částí) pomocí této značky vám umožní přidělovat styly vždy jen určité části stránky (určitému oddílu). (`</div>`)

`` Označuje položku uspořádaného nebo neuspořádaného seznamu (``)

`class` Parametr `class` se přidává elementům, pokud je chceme přiřadit do skupiny s dalšími elementy (př. `<div class="název"> </div>`). Umožní nám to například všechny elementy ze stejné skupiny (se stejným názvem) naráz formátovat pomocí css pravidel.

`id` Parametr `id` přidělíme jedinému elementu v případě, že jej později chceme identifikovat například kvůli formátování. (př. `<h1 id="název">Název kapitoly </h1>`)

``

Tento zápis znaků nám přidá na stránku obrázek. Můžeme k němu také přidávat parametry a tím ovlivňovat jeho velikost, zarovnání, obtékání, mezery atd.

`Fotografie v plné velikosti`

Tato značka nám pomůže vytvořit odkaz na fotografii. Odkazy se skládají ze tří částí: umístění, názvu a cíle. V tomto případě se odkazujeme na obrázek s názvem `Original.jpg` umístěný ve složce `images`. Text, který bude viditelný pro uživatele je: „Fotografie v plné velikosti“.

Cíl bývá často vypuštěn a je tak ponechán na prohlížeči (i v tomto příkladě). Cíl určuje, kam se umístí zobrazení. Může mít hodnoty `_blank` (otevře dokument uvedený v odkazu v novém okně), `_self` (otevře dokument uvedený v odkazu ve stejném rámu, v jakém se nachází odkaz), `_parent` (otevře dokument uvedený v odkazu v nadřazeném okně), `_top` (otevře dokument uvedený v odkazu v hlavním okně, a

nahradí jím stávající rámy), name (otevře dokument uvedený v odkazu v příslušném okně).

2.2 CSS – kaskádové styly

Zatímco pomocí HTML se vytvoří základní struktura webových stránek, CSS (kaskádové styly) definují jejich vzhled.

Šablona stylů je jednoduchý textový soubor, jenž obsahuje jedno nebo více pravidel ovlivňujících – pomocí vlastností a jejich hodnot – jak se mají určité elementy na vaší webové stránce zobrazit. Existují vlastnosti CSS kontrolující takové základní formátování, jakým je typ použitého písma a barva textu, jsou to také vlastnosti určující layout, jako je určení pozice elementu, nebo třeba vlastnosti umožňující přizpůsobit vzhled stránky požadavkům tisku, jako je třeba určení zalomené stránky. CSS má taktéž množství dynamických vlastností, které umožňují, aby se položky zobrazily nebo zmizely, a jsou užitečné také pro tvorbu rozbalovacích nabídek a jiných interaktivních komponent. [3.]

3 DIDAKTIKA INFORMATIKY

Didaktika informatiky je poměrně mladá věda, vzniká posledních 15–20 let. Materiálu k tomuto oboru zatím mnoho nenajdeme.

Učitelé, kteří učí na školách výpočetní techniku, jsou dnes ještě z velké části samouci v oboru a přejímají často pracovní postupy z jiných předmětů. Učit počítače stejně jako matematiku či dějepis ovšem zcela úspěšně nelze. Vyučovací předmět informatika, výpočetní technika a příbuzné předměty mají některé zvláštnosti, které je odlišují od dalších skupin předmětů. [14.]

3.1 Zvláštnosti výuky informatiky

- *Prostředí*, ve kterém probíhá běžná výuka, rozhodně vyžaduje jiný řád než učebna obsahující velmi složitá a také drahá zařízení jako jsou počítače a jejich vybavení.
- Počítačová učebna je uzpůsobena spíše k *individuální výuce* než k hromadné, jak je zvykem. Každý počítač poskytuje trochu jinou zpětnou vazbu, jiné pracovní prostředí, jinou motivaci. Učitel může tuto individualitu podpořit nebo se ji snažit odstranit (např. někomu může více vyhovovat samostatně si stanovovat úkoly a cíle, někdo raději podléhá vedení)
- S individualizací výuky souvisí i *lepší využitelnost učitele*. Tento způsob výuky poskytuje učiteli možnost věnovat se právě tomu, kdo jej potřebuje.
- V počítačové učebně se setkáváme s jiným způsobem práce. Hlavní formou výuky je spíše individuální práce žáka a ostatní formy jsou doplňkové. Středem pozornosti tedy není stále jen učitel, *centrem výuky je žák* a jeho práce jako prostředek jeho vzdělávání.
- Kázeň v těchto hodinách se dá ovlivnit kvalitní, zajímavou, přitažlivou a vhodně zvolenou a připravenou náplní hodiny. Zpravidla bývá žák automaticky ukázněný při výuce, která se mu zdá smysluplná a je pro něj atraktivní. Nelze však spoléhat na to, že je výuka informatiky pro každého poutavá.
- Role učitele se mění, z role autority, která předává informace a vede kontrolu, na:
 - manažera a šéfa týmu, který studenty doprovází na cestě za určitým cílem a snaží se je motivovat k jeho dosažení.
 - konzultanta, který se studentem analyzuje problém, který právě řeší

- zákazníka, který určuje požadavky na zadané dílo, s tím, že tvůrce má dostatek prostoru pro vlastní přínos
- spolužáka, který potřebuje „poradit“, „vysvětlit“, „ukázat“ jak vyřešit zadaný úkol
- komunikátora, který udržuje sociální vztahy ve třídě, kde každý pracuje individuálně

Od jiné role učitele a žáka se též odvíjí jiný druh autority učitele a jiný vztah mezi učitelem a žákem. Učitel přestává být ústřední postavou výuky, ale stává se více osobou, která organizuje výuku a stojí více v pozadí. Protože učitel není jedinou autoritou, která dává žákovi informace o tom, zda splnil či nesplnil úkol (to v řadě případů zastoupí počítač, např. u tabulkových procesorů, při vyhledávání na Internetu, při programování), a naopak tím, že dokáže poradit v slabších chvílích, se jeho autorita stává více neformální, více skutečnou, žáci učitele více „berou“.

Jiný styl výuky VT nese jiné požadavky na učitele výpočetní techniky. Nestačí být pouze vynikajícím technikem a „fandou do počítačů“, zručným v ovládání aplikací.

Kromě odborných znalostí, kdy učitel rozumí učené problematice daleko hlouběji než vykládá žákům, se od učitele očekává, že dokáže stanovit cíle výuky, nacházet vhodné úlohy, na kterých žáci pochopí pojmy, má tedy didaktické schopnosti.

Učitel by měl umět dokázat řídit výuku, měnit rytmus hodiny, zařídit pracovní klima a kázeň, spolupracovat se třídou, tedy mít jisté sociální kompetence.

Vyučování je do jisté míry z hlediska učitele jakési divadlo, učitel musí zaujmout, být navenek viditelnou osobností, proto se dnes u vychovatele předpokládá jisté charisma a osobnostní vlastnosti.[14.]

3.2 Přínos výuky informatiky

Moderní informační nástroj, počítač, který vstoupil do tradičního vyučovacího systému, může být výbornou pomůckou, ovšem pouze v rukách pedagoga, který má potřebné teoretické a praktické vědomosti. Tímto způsobem se může zvýšit profesionalita jeho práce. Velkým přínosem je také trpělivost, klid a objektivita, jenž počítač studentovi poskytuje při jeho práci. Student je nucený pracovat samostatně, hledat potřebné údaje, rozhodovat se a volit vlastní postupy. Motivací může být už samotný počítač.

Mnohostranné využití počítačů, jejich obliba u mládeže, ale i u střední generace tuto oblast předurčuje k tomu, aby se problematikou didaktiky informatiky zabývaly týmy pedagogů. Samozřejmě výuka prováděná na počítačích také skýtá spoustu nevýhod, hlavně v oblasti technického vybavení na školách (zejména pro plynulou práci v grafických aplikacích jsou kladeny poměrně vysoké nároky na hardware), ale je potřebné, aby bylo studentům umožněno získávat vědomosti takovými formami, které jsou jim blízké a rychle si je osvojují.

3.3 Didaktické prostředky

Prostředkem v širším významu chápeme předměty a jevy, které slouží k dosažení stanovených cílů. Obdobná situace je i v pedagogice, kde termínem didaktické prostředky označujeme ty, které pomáhají dosáhnout výchovno-vzdělávacích cílů. J. Maňáka poukazuje na to, aby se termín didaktické prostředky používal jen na prostředky a jevy materiální povahy. [12.]

Didaktické prostředky slouží učitelům a žákům zabezpečit optimalizaci, názornost a praktičnost výchovno – vzdělávacího procesu. Je potřebné jejich využívání podříditi cílům a uplatnit vztahy a souvislosti s nemateriálními prostředky, aby byly pomocníky v naší práci a ne „zotročovateli“. Jejich vývoj je důležitou součástí vývoje kultury, techniky a společnosti. Jsou důležitým faktorem v modernizaci vyučovacího procesu a posouvají ho do jiné dimenze v rámci společnosti. Mezi základní didaktické prostředky patří učební pomůcky a didaktická technika.[8.]

Velkou skupinu materiálních didaktických prostředků tvoří technické výukové prostředky. Ty můžeme rozdělit do 4 skupin:

- Auditivní technika
- Vizuální technika
- Audiovizuální technika
- Technika řídicí a hodnotící

Při výukových lekcích byly nasazeny vizuální prostředky pro projekci a názornou demonstraci (dataprojektor s dálkovým ovladačem, plátno na promítání). Z techniky řídicí a hodnotící byly k výuce poskytnuty osobní počítače, na nichž studenti samostatně zkoušeli postupy, které jim byly předvedeny.

Je pravdou, že ne vždy vybavenost škol závisí na finančních prostředcích školy. V některých případech spíše schází nadšení jedinci z řad učitelského sboru, kteří jsou ochotni učit se zapojovat tuto techniku do výuky a zvládnout její obsluhu. Měli bychom si, ale uvědomit, že školní prostředí má být vzorovým prostředím a mělo by žáky vést k pokroku. Žáci by ve škole měli nabýt názoru, že moderní technické prostředky, se kterými se dennodenně setkávají, nejsou jen na hraní počítačových her, nebo na promarnění času, ale hrají významnou roli v přenosu informací a jsou trpělivými partnery při předávání těchto informací.

3.4 Motivace

Není-li přítomna dostatečná motivace, uspokojujivé učení ve škole pravděpodobně neproběhne.

Rozlišujeme motivaci dvojího druhu, a to vnitřní a vnější. Rozdíl mezi nimi však chápeme pouze jako relativní. V praxi užíváme obojí. Odpovídá to komplexnosti motivace k učení.

3.4.1 Vnitřní motivace

Pokud bychom měli říci, proč některé věci člověka zaujmou a jiné nikoli, asi bychom tvrdili, že ty první jsou nějak přímo důležité pro jeho život. Buď ho baví, nebo odvádějí jeho mysl od nepříjemných myšlenek, nebo mu umožňují úspěšněji zvládat úkoly a vycházet s lidmi, s nimiž se setkává. Potíž s většinou školního vyučování je v tom, že tuto důležitost zjevně postrádá. Probíhá na místě odlišném od vnějšího světa a mnohé z toho, co se ve škole učí je příprava na úkoly v dalekém budoucnu, a ne v současnosti (nebo na úkoly s nimiž se dítě setkává jen ve škole a nikde jinde). [6.]

Vnitřní motivaci může učitel vzbudit i tím, že hodinu uvede něčím, co bude studentům blízké, něčím co je osloví, co je zaujme a vtáhne do děje.

Vnitřní motivace se může projevit jen tehdy, když má žák prostor pro výběr a řízení toho, co, kdy a kde bude dělat. V opačném případě jde vždy o vnější řízení.[10.]

3.4.2 Vnější motivace

Je motivace způsobená vnějšími podněty a činnostmi souvisejícími s předmětem. Patří sem například známkování, vysvědčení, sdělení rodičům, zkoušení, vztah učení k profesionální nebo k jiné životní perspektivě, pochvala, donucení, trest, atd. Předpokladem toho, aby se vnější motivace stala pohonem, je nutné přijmout vnější popud a ztotožnit se s ním. Proto

také o žákovi uvažujeme, jako o subjektu, kterému je dána možnost samostatně zpracovat vnějších podněty a rozhodnout se zda se jimi nechá ovlivnit či nikoliv.

4 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA VÝUKOVÝCH LEKCÍ

Jedna z nejdůležitějších aktivit souvisejících s výukou je příprava. Již při své praxi jsem zjistila, že právě tato část výuky je podstatnou částí celého vzdělávacího procesu. Proto jsem této části věnovala velkou pozornost. V příloze PV příkládám přípravu na první lekci.

4.1 Údaje důležité k přípravě výukových lekcí

- Klima třídy – studenti jsou na předmět Grafika, design a multimédia rozdělováni do dvou skupin. Jedna skupina má člena s ADHD.
- Vybavenost učebny – 16 počítačů pro studenty a jeden učitelský, všechny mají nainstalovaný grafický editor Adobe Photoshop CS4.
- Rozmístění počítačů v učebně – 4 řady po 4 počítačích, žáci jsou zády k sobě.
- Vybavení učitele - učitel má k dispozici dvě obrazovky (jedna je promítána na plátno, druhá je viditelná pouze privátně pro učitele) a projektor s dálkovým ovládním.
- Časové rozvržení dle možností, které mi škola poskytla. Výuka práce s grafikou je organizována vždy ve dvou klasických hodinách (45 minut) s pětiminutovou přestávkou. Škola umožňuje tuto přestávku volně přizpůsobovat obsahu hodiny.
- Pro koho jsou lekce určeny? - Výuka bude probíhat ve třetím ročníku na Gymnáziu a Jazykové škole s právem státní jazykové zkoušky Zlín. Tito studenti už se s programem Adobe Photoshop CS4 seznamovali 5-6 měsíců 2 hodiny týdně. Jejich schopnost práce v tomto programu už se dá charakterizovat jako středně pokročilá.
- Počet studentů ve skupině – 1. lekce: 7 dívek a 4 hoši, 2. lekce: 4 dívky a 5 hochů.

4.2 Zařazení tématu lekcí do učebního plánu

Obecným cílem pro mě bylo, aby studenti v mých výukových lekcích pokročili v již získaných zkušenostech s prací v programu Adobe Photoshop. Tyto lekce měly být organizovány ve dvou na sebe navazujících hodinách. Z toho jsem odvodila, že hodiny mohou mít propojené téma, že můžu v jedné hodině téma začít a v druhé ho dokončit, nebo případně procvičit. Po domluvě s učitelem předmětu, který mi poskytl několik hodiny své výuky ve třídě, v které se tímto programem již zabývali, jsem získala dostatek informací na určení obsahu výukových lekcí.

4.3 Návrh obsahu hodin

Díky znalosti struktury předmětu jsme byli schopni abstrahovat z něj látku, která odpovídá úrovni pokročilosti třídy.

První lekce:

- Vyučovací předmět: Grafika, design a multimédia
- Obsah: Návrh a koncepce realizace reklamního letáku pro společnost Harley-Davidson. Konkrétně se jedná o reklamu na určitý typ motorky, v letáku musí být uveden i vzor motoru a logo společnosti.
- Obsažené učivo:

Práce s vrstvou – skrytí a zobrazení vrstvy, přesunování vrstev, duplikování vrstev.

Nové nástroje – podrobnější seznámení s dalšími možnostmi nástroje přechod, aplikace přechodu, nástroje pro výběr a jejich kombinace při vytváření složitého výběru (magnetické laso, mnohoúhelníkové laso, kouzelná hůlka, obdélníkový výběr...)

Práce s textem – přidání nové vrstvy s textem, formátování textu.

Práce s vrstvou pozadí – základní charakteristika této vrstvy, její výhody a nevýhody.

Práce s maskou – vytvoření nové masky, vytvoření masky podle výběru, používání masky pro vyřezání tvaru.

Práce s objektem – přidání objektu do vytvářeného dokumentu, transformování objektu, změna velikosti objektu, změna zkosení objektu, perspektiva.

Druhá lekce:

- Vyučovací předmět: Grafika, design a multimédia
- Obsah: Návrh obálky časopisu. Časopis musí mít současný design s moderní grafickou úpravu podle základních pravidel tvorby.
- Obsažené učivo:

Stručné zásady tvorby úvodních časopisových stran.

Používání filtru Extract – bližší specifikace tohoto filtru, podrobné seznámení práce v něm.

Práce s vrstvami - přesun, zobrazení a skrytí vrstvy, duplikování vrstvy.

Práce s nástrojem Přejít – vytvoření vlastního přechodu, nastavení jeho vlastnosti, aplikování na pozadí.

Práce s textem – doplnění vrstvy s textem, formátování textu, nastavení mezer v textu, zarovnání a posun textu.

Práce s nástrojem Záplata – použití na vyhlazení drobných nedostatků obličeje jako například znamínka, jizvy, pupínky, vrásky.

Práce s filtrem vychlazení – nastavení jeho vlastností a aplikace.

Práce s nástrojem Retušovací štětec – nastavení úhlu, zaoblení, a ukázka retušování vrásek pod očima v místě kde do retušované části zasahují řasy.

4.4 Specifikace vstupních znalostí žáka

Studenti třetího ročníku už s programem Adobe Photoshop pracovali několik měsíců dvě hodiny týdně. Jejich schopnost ovládat tento grafický editor je na stupni středně pokročilý. Některé činnosti prováděné v lekcích už znají, musí však v paměti vyvolat proces znovupoznání nebo vybavení.

Znovupoznání je zjevně snazší než vybavení (např. je snazší poznat obličej než si vybavit jméno; poznat slovo v cizí řeči je snazší než si je vybavit z paměti). Proto by učitel měl, kdykoliv to jde, pomáhat dětem s vybavováním tak, že jim poskytne vhodná vodítka ke znovupoznání. [6.]

Důležitá schopnost, která má velký vliv na studentův výsledek z hodiny, v které pracuje s grafikou, je bezpochyby kreativita. V oboru grafiky nelze vykazovat dobré výsledky bez přidání vlastního tvůrčího nápadu, vzhledu. Úkolem učitele je také tuto tvořivost ve studentovi probouzet, dávat mu podněty k tvorbě a pomáhat mu realizovat se v nich. Některá kreativní díla z první lekce máme možnost vidět v příloze P II.

5 REALIZACE VÝUKY

5.1 Co si student z hodiny odnese?

Ve vzdělávacím procesu by nemělo docházet k tomu, aby studentům byly jen předávány tzv. hotové informace, ale aby ho učitel vedl k získávání informací, k jejich třídění a zavedení do systému, struktury a vztahů na sebe navazujících, do sebe zapadajících. Proto i v tomto případě kdy vyjmenujeme několik činností prováděných v hodině, je nutné, aby student měl jistou představu, jak tyto aktivity souvisí s těmi z předcházejících hodin.

V první lekci si zdokonalí znalosti a dovednosti v používání nástrojů na výběr, naučí se, jakým způsobem je možné ořezávat objekty na fotografii, budou schopni aplikovat přechod na pozadí a nahradit barvu objektu.

V druhé lekci se naučí používat externí filtr Extrakt (Oddělit), osvojí si základy retušování obličejů a poznají základní pravidla pro tvorbu úvodní časopisové stránky.

5.2 Motivace při výuce

Motivační příklady jsou hybnou silou v činnosti studentů. Abych motivovala studenty výuce, pokusila jsem se jim navodit reálnou situaci, jakoby pracovali ve firmě, která je v oblasti zpracování grafiky hodně známá a úspěšná. Zakázkou se pak stal vzor výsledné práce.

Další motivací pro studenty bylo sdělení, že práce musí odevzdat učiteli, který je bude hodnotit.

V průběhu výuky jsem zvyšovala motivaci studentů kladnými poznámkami, pochvalami, a také humorem a případnou radou s úsměvem na rtech.

5.3 Metody výuky

„Vyučovací metoda nemá být již pouze cestou, prostředkem k získávání a upevňování vědomostí, dovedností a způsobu jednání ve škole, ale metoda se musí stát současně i obsahem vyučování. Musíme proto žáka postupně naučit samostatně používat vyučovacích metod, aby je mohl uplatnit při sebevzdělávání.“ (In. Mojžíšek, 1975 s. 81.)

Při výuce prováděné v počítačových učebnách jsou jiné možnosti než v klasické učebně. Proto se musí metody výuky přizpůsobit prostoru, ve kterém výuka probíhá.

Podle klasifikace metod výuky I.J.Lernera (1986), byla ve výuce nasazena metoda problémového výkladu. Z didaktického hlediska spočívá v tom, že učitel vytyčuje problém. Ve své podstatě jde pouze o problém pro žáky, nikoliv pro učitele, protože ten řešení zná, řeší ho sám a žáky postupně seznamuje s jednotlivými fázemi řešení. Žáci si při tom postupně upevňují algoritmus postupu.[10.]

a) Formulace problému:

V této části byl názorně demonstrován problém v podobě výsledné podoby letáku. Formou otázek, bylo zjištěno, jaké úpravy jsou k dosažení výsledku nutné a jaké jsou podmínky pro finální vzhled letáku.

b) Analýza problému

V této fázi bylo důležité zhodnotit, jaká jsou kritéria pro vytvoření moderně vyhlížejícího letáku. Studenti mohli pomocí internetu zhodnotit hlavní prvky produktového letáku.

c) Formulace postupu řešení

V tomto kroku byl studentům postupně předáván názorný vzorový postup, který byl navrhnout jako jedno z možných řešení daného problému.

d) Výběr optimálního řešení

Studenti měli možnost postup modifikovat díky vlastním zkušenostem a vědomostem z předchozích hodin.

e) Verifikace vybraného řešení

Zpětnou vazbou jak pro pedagoga, tak pro studenty byl výsledný vzhled, byl důkazem, zda je činnost prováděna správně či nikoliv.

f) Vlastní řešení problému

Dokončování rozpracovaných děl.

Kontrola postupu řešení byla prováděna průběžně.

5.4 Kritéria pro evaluaci dosažených znalostí

- Studenti jsou schopni popsat a zdůvodnit, co by měl leták k výrobku resp. úvodní stránka časopisu obsahovat.
- Schopnost vyhledat relevantní informace a obrázky na Internetu.
- Přizpůsobení či dokonce obohacení designu k danému výrobku či časopisu.
- Technicky akceptovatelně provedený návrh letáku (použití vhodných funkcí v počítačovém programu při realizaci), návrh úvodní časopisové stránky (vhodně naformátovaný text, vhodně zvolené umístění textu, příhodně zvolená kombinace barev).

6 POZNATKY Z VÝUKY

6.1 Zapojení studentů.

1 lekce: Zapojili se všichni, někteří vnímali úkol nejprve jako složitý, ale nakonec se všichni dopracovali přinejmenším uspokojivých výsledků.

2 lekce: Všichni spolupracovali velice ochotně a téma se pro ně zdálo jako velice přitažlivé a poutavé. Student s ADHD byl více aktivní ale nijak to nenarušovalo činnost ostatních.

6.2 Co se osvědčilo?

1 lekce: Dát studentům dostatek prostoru na zkoušení práce s nástroji pro výběr. Vyskytlo se při tom několik problémů, které sami nedokázali vyřešit a proto byli nuceni se zeptat a tím vyvolali možnost pro kolektivní způsob řešení situace, kdy jsme si příklad ukázali a všichni se snažili přijít na řešení.

2 lekce: Nechat studenty samostatně si vyzkoušet jak by zadaný text naformátovali a umístili na stránku. Samostatně se pokoušeli nalézt možnosti zarovnání textu. Následně při výkladu jsem je nechala, aby mi ukázali kdo, jakým způsobem text zarovnával.

6.3 Co se neosvědčilo?

Při výkladu jsem nezmiňovala některé základní věci (např. jak nastavit barvu popředí nebo pozadí,...), které jsem předpokládala, že studenti už znají. Mnohdy znali, ale zrovna si je nemohli vybavit. Z toho vznikali problémové situace, které studenta zbytečně zdrželi.

6.4 Jakých jsme se dočkali překvapení?

Překvapilo mě, že studenti byli při mém výkladu schopni ještě dodělávat nedokončené projekty do tohoto předmětu, které ti zručnější stíhali v době, kdy byli ti pomalejší o pár kroků pozadu.

6.5 Obecné zkušenosti z hodin?

Pokud slabším studentům poskytneme dostatek času (je-li to možné, pak třeba i rozsahově menší zatížení), pak mohou dosáhnout i originálnějších výsledků než ostatní (lepší studenti jsou často přesvědčeni o svých kvalitách, někdy vyvíjí pouze standardní úsilí a rychle úkol uspokojivě vyřeší s cílem získat v hodinách více volného času). V takovýchto delších pro-

jektech a činnostech je již vhodné znát studentovy schopnosti a individuálně jej vést k co nejkvalitnějšímu řešení (časté a důkladnější kontroly během práce).

Dále jsem vyzorovala, tzv. Negativní ovlivňování souseda. Někteří studenti plnili svůj úkol jen do té doby, dokud si věděli rady. Jakmile nastala situace, že něco nepostřehli nebo nezaslechli jak na to, tak místo zjišťování jak to zvládnout čekali, až daný úkol vyřeší soused a nebyli nuceni vyvíjet vlastní aktivitu.

7 PROBLÉMOVÉ SITUACE

7.1 Lekce 1

V první lekci jsem se setkala s těmito problémy:

- Na začátku jsem byla nervózní, což vedlo k menším pauzám ve výkladu, kdy jsem nevěděla, co mám teď říct.
- Zjistila jsem, že moje slovní vyjadřování v oblasti odborných termínů bylo nedostatečné, což občas způsobovalo zadržávání a z toho plynoucí větší nervozitu.
- Někteří studenti zvládali pracovat rychleji a pak vyrušovali ostatní.
- Výklad celkově mohl být obohacen o více zajímavostí souvisejících s učivem.

7.2 Co udělat pro zlepšení

Doplnění odborných znalostí v oblasti názvosloví. Pro situace, kdy jsou někteří studenti rychlejší, by bylo vhodné mít nachystané rozšiřující úkoly. Zajisté by také bylo dobré mít lépe nachystané doplňující informace a drobné zajímavosti co studenty zaujmou a také motivují k tomu, aby dávali pozor na výklad.

Tato hodina se mi zdála poněkud snazší. Objevilo se jen těchto pár drobnějších nedostatků, které výuku nijak razantně nenarušily. Studenti byli více soustředěni a spolupráce je bavila. To je patrné i z výsledných prací. (Přílohy P I, P II)

7.3 Lekce 2

V druhé lekci jsem se setkala s těmito problémy:

- Měla jsem ve skupině jednoho člena s ADHD, který mírně vyrušoval.
- Zjistila jsem, že jsem měla více chodit průběžně po třídě. Když jsem procházela třídou, studenti se více dotazovali na to, co nevěděli, byli více ukázněni.
- Výuková lekce byla dost časově náročná, proto na konci nebyl prostor pro práci na úkolu.
- Někteří studenti v situaci kdy si nevěděli rady, počkali, až soused problém vyřeší a pak po něm úkon opakovali. Nebyli tedy nuceni sami se nad postupem zamýšlet.

- Při formátování textu jsem narazila na problém s fonty. Zjistila jsem, že v počítačích nejsou nainstalované fonty, které jsem využívala ve vzoru.

7.4 Co udělat pro zlepšení

Studentovi s ADHD by v ideálním případě bylo dobré věnovat více pozornosti. Při průběžné kontrole studentů je možno jednotlivci poradit s jedním úkonem, ale hůře se pak radí s větším množstvím neovládnutých úprav. S pravidelnější kontrolou také souvisí ukázněnost třídy a aktivita, protože pohyb učitele mezi židlemi vždy zvedne nejen pozornost, ale také pocit úzkosti, který v mírném stupni může být při procesu učení užitečnou pomocí. Je velice těžké odhadnout, co studentům půjde a co je zdrží. V této hodině se mi nepodařil úplně odhadnout časový harmonogram. Rozhodla jsem se tedy na konci hodiny, že studentům nebudu zadávat úkol, který jsem měla nachystaný.

Při problému s fonty jsem se snažila studentům vysvětlit, jaké typy písma se na v takovémto návrhu používají, a tím jsem se je snažila navést na správný výběr písma podobně vyhlížejícího. Samozřejmě pro úplné odstranění toho problému je ideální, když je možnost před výukou tyto fonty buď doinstalovat, nebo zvolit jiné, které jsou k dispozici ve všech počítačích. Tento problém však může být i přínosem, kdy se student musí věnovat designu písma, a sladit jeho vzhled s celkovou podobou výstupního díla.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

8 LEKCE 1: LETÁK – HARLEY DAVIDSON

8.1 Přehled látky:

- Zobrazení, skrytí, vybrání a vytvoření vrstvy.
- Změna uspořádání vrstev.
- Aplikace nástroje Přechod.
- Doplnění vrstvy s textem.
- Používání nástrojů laso.
- Vytvoření masky.
- Práce s vrstvou Pozadí.
- Jednoduchá práce s textem
- Změna velikosti a tvaru objektu.
- Použití masky pro vyřezání tvaru.

8.2 Podrobný postup krok za krokem

Náplní první lekce je vytvořit leták pro společnost Harley Davidson.

Obsah letáku: motorka, stín motorky, pozadí s přechodem, logo společnosti, vzorový motor, nápis a jiné.

1. **Spustíte program Adobe Photoshop.**
2. **Obnovte výchozího nastavení stiskem klávesové zkratky CTRL + ALT + SHIFT.**
3. **Otevřete si originální obrázek.**

Otevřete si obrázek, z kterého budete vycházet. Název obrázku je *motorka_original.jpg* (Soubor + Otevřít + najít obrázek + Otevřít). Na obrázku vidíte, že pozadí je složené ze směsice vzorů, světlých i tmavých. Vy ale potřebujete pouze obrázek motorky.

Poznámka: V paletce vrstev vidíte, že obrázek se sám nazval Pozadí. Tato vrstva obsahuje většinou barvu nebo obrázek, jež jsou viditelné skrze průhledné plochy dalších vrstev. Vrstvu pozadí nemůžete ani přesunout na jiný řádek, ani změnit její režim prolnutí nebo krytí. Můžete ji ale převést na běžnou vrstvu (Označíte ji + Vrstva + Nová + Vrstva

z Pozadí + přejmenujte ji a případně nastavte ostatní volby vrstvy), nebo opačně (Označíte ji + Vrstva + Nová + Pozadí z vrstvy).



Obr. 3 Výchozí fotografie.

4. Uložte si tento dokument.

Postup:


Ještě, než přistoupíte k úpravám, dokument si uložte. Zvolte příkaz Soubor + Uložit jako + přejmenujte tento soubor na *Letak_příjmení.psd* a klepněte na tlačítko Uložit. Zobrazí-li se dialog Volby formátu Photoshopu, klepněte na OK.

5. Zduplikujte si vrstvu.

Abyste neztratili možnost vrátit se k původní fotografii, vytvořte si kopii výchozího obrázku, která je v této fázi standardně nazvána *Pozadí*.


Postup:

Najed'te na vrstvu s obrázkem v panelu vrstev, klikněte na ni pravým tlačítkem myši a z nabídky, která se vám otevře, vyberte Duplikovat vrstvu (CTRL+J) a nazvěte ji *Originál_kopie*. Tím je kopie zhotovena. Abyste přes ni viděli prováděné úpravy, klikněte na

ikonu oka ()hned vedle miniatury vrstvy, což způsobí její neviditelnost. Opětovným kliknutím se znovu zviditelní.

6. Vytvořte si masku k duplikátní vrstvě.

Postup:

Označte si zdublikovanou vrstvu (*Originál_kopie*). Masku vytvoříte kliknutím na ikonku Přidat masku vrstvy () ve spodní části paletky vrstev.



Obr. 4 Duplikátní vrstva s maskou

Pozor: Při práci s maskou si musíte dávat velký pozor, abyste při upravování měli aktivní masku a nikoliv vrstvu. Mohli byste takto zbytečně přijít o data ve vrstvě.

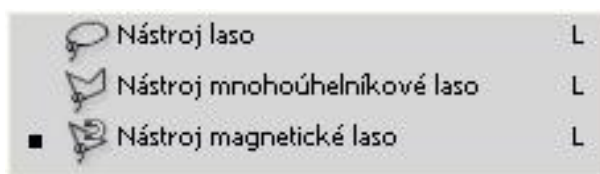


Obr. 5 Aktivní maska.




Na obrázku vidíte, že aktivní je maska, s kterou chcete pracovat. Je vyznačená dvojitým okrajem, tím oznamuje, že je aktivní pro úpravy.

7. Vyřežte obrys motorky tak, abyste mohli dále pracovat pouze s ní.

Postup:




Obr. 6 Nástroje z nabídky Laso.

Samozřejmě je spousta možností, jak můžete objekt vyříznout. Vy však použijte nástroj mnohoúhelníkové laso (), jímž udělejte hrubý obrys. Obtáhněte laso kolem celé motorky a invertujte výběr (CTRL+SHIFT+I). Vybranou oblast odstraníte štětcem () s černou barvou popředí () nebo klávesovou zkratkou CTRL + DELETE (vyplní výběr barvou pozadí), případně ALT + DELETE (vyplní výběr barvou popředí).






Obr. 7 Hrubý ořez mnohoúhel. lasem, inverzní selekce a odstranění pozadí štětcem.

Na už přesnější ořezání tvarů motorky použijte magnetické laso (), které vám umožní vybírat oblasti s dostatečně kontrastními hranami. Při tažení se hranice výběru přimyká k hraně mezi kontrastními oblastmi. Hranici můžete také ovlivnit přidáním fixačního bodu jednoduchým kliknutím myši.



Obr. 8 Zde vidíme, jak se magnetické laso přichytává na hrany.

Vypletení předního kola je poněkud složitější na výběr, ale protože je z větší části složené z přímek bude se vám asi nejsnadněji ořezávat nástrojem mnohoúhelníkové laso (). Přidávat k výběru můžete pomocí ikonky Přidat k výběru () na panelu voleb a odstranit místa nechtěně vybraná lze pomocí ikonky Odečíst od výběru () nebo stisknutím klávesy ALT. V pravém dolním rohu lasa při výběru se pro informaci zobrazí malé plus nebo mínus, které jasně dává najevo, jestli budete k výběru přidávat nebo od něj odečítat.



Obr. 9 Použití mnohoúhelníkového lasa u výběru předního kola.

Dále pro výběr oblastí můžeme použít například nástroj Kouzelná hůlka případně nástroj Pro rychlý výběr. Tyto nástroje však při výběru v tomto obrázku mnohdy způsobují výběr i jiné, nechtěné oblasti.

U jednodušších obrázků či fotografií je snazší prvně vytvořit výběr oblasti z obrázku a poté vytvořit masku. Maska se tak vytvoří už s výběrem.

Poznámka: Z důvodu časové náročnosti vyřezávání motorky, je studentům zhruba po 10 minutách zkoušení výběrových a ořezových nástrojů poskytnuta motorka důkladně vyjmuta ze základní fotografie ve formátu *.psd*.

8. Označte si vyřezanou motorku.

Postup:

Otevřete si dokument *motorka_orezana.psd* (Soubor + Otevřít + najděte soubor + Otevřít). Najděte na vrstvě, v níž je umístěn obrázek motorky. Klikněte pravým tlačítkem na miniaturu v paletce vrstvy a vyberte nabídku Vybrat obr. body. Tím se motorka přidá do výběru.

Tip: Tento úkon se dá zjednodušit tím, že zmáčknete CTRL a myší klikneme na miniaturu vrstvy.



Obr. 10 Označená motorka.

9. Nahrad'te modrou barvu motorky za oranžovou.

Postup:


Najeďte na vrstvu s motorkou. Vyberte obrazové body (klikněte pravým tlačítkem na miniaturu + Vybrat obr. body) a z menu Obraz vyberte nabídku Přizpůsobení + Nahradit barvu. V okně Nahradit barvu kapátkem naberte barvu, kterou chcete nahradit a změňte vlastnosti H-odstín, L-světlost, S-sytost tak, aby vytvořili barvu, která nahradí původní.



Obr. 11 Změna barvy.

10. Upravte velikost a umístění motorky.

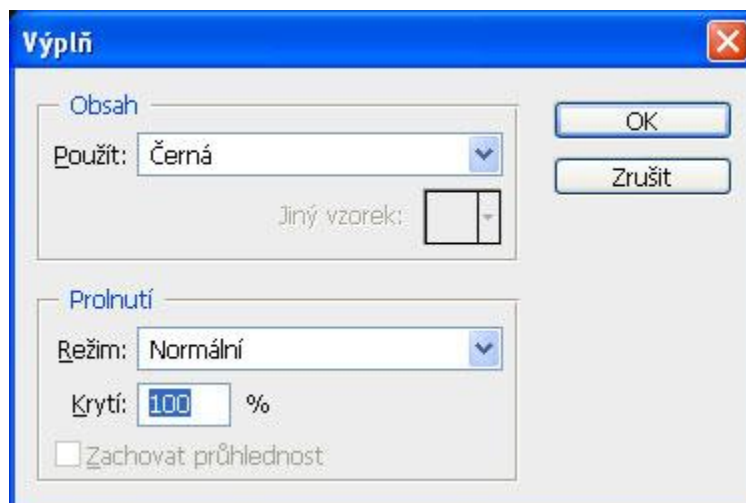
Postup:

Motorku vyberte (klikněte pravým tlačítkem na miniaturu + Vybrat obr. body) a z menu Úpravy vyberte nabídku Transformovat a úpravu Změnit velikost, případně můžete použít jiný typ úpravy. Pro rychlejší úpravy objektů lze použít zkratku CTRL+T, což vám umožní libovolnou transformaci. Pokud je objekt vyhovující velikosti a chcete ho pouze přemístit, stačí použít nástroj Přesun pro přesouvání objektů ().

11. Vytvořte vyhovující pozadí.

Postup:

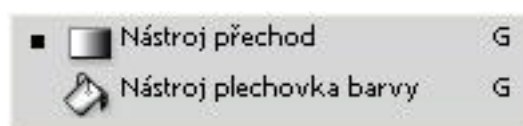
Najeďte na vrstvu nazvanou *Pozadí*. Opět máte několik možností jak plátno obarvit. Jedna z nich je, použít štětec s velkým průměrem, s vámi vybranou barvou a plátno celé přemalovat. Další z možností je použít nabídku Úpravy + Vyplnit (SHIFT+F5), kde si můžete vybrat barvu (vyberte černou) s níž se přebarví celé plátno. Nejjednodušší je, ale využití klávesové zkratky CTRL + Backspace (vyplní vrstvu barvou pozadí), případně ALT + Backspace (vyplní vrstvu barvou popředí).





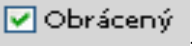
Obr. 12 Nabídka Výplň.

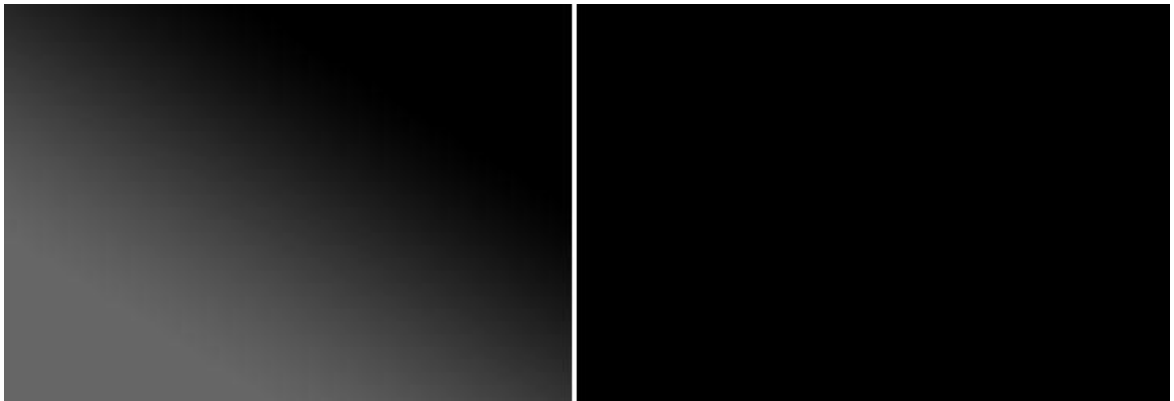
12. Na pozadí aplikujete přechod.

Postup:




Obr. 13 Nástroje z nabídky Plechovka.

Najed'te na vrstvu s pozadím. Zapněte si nástroj Přechod (), který najdete pod nástrojem Plechovka. V liště voleb stiskněte tlačítko Lineární přechod ( - hned první) a zaškrtněte políčko Obrácený ( Obrácený - záleží, kde přechod ukazuje světlou barvu - vše sledujeme v náhledu na liště voleb), Krytí nastavte na 40% (každý přechod obsahuje nastavení průhlednosti, můžete nastavit jinou hodnotu krytí pro jakoukoliv část přechodu, toto nastavení lze provést pomocí jezdců nad přechodovou lištou v Editoru přechodu, který vyvoláte kliknutím na miniaturu přechodu v panelu voleb). Aplikování probíhá tím způsobem, že kliknete ve spodní části obrazovky, kousek pod motorkou a táhnete směrem nahoru k přednímu světlu motorčky, mírně šikmo.



Obr. 14 Ukázka aplikace přechodu a původní pozadí.

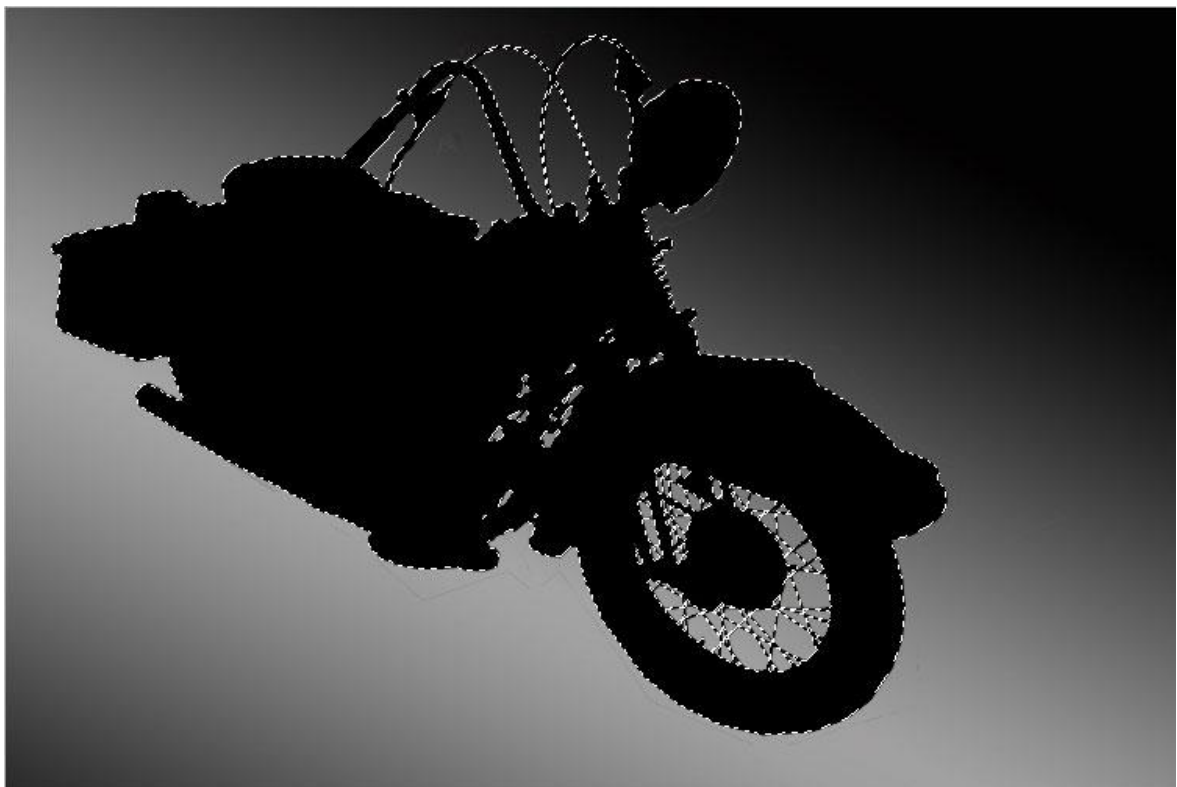
Poznámka: Pokud chcete některou vrstvu skrýt nebo naopak, musíte kliknout na ikonku

oka hned vedle miniatur vrstev ().

13. Vytvořte stín motorky.

Postup:

Zduplikujte vrstvu s motorkou (např. CTRL+J). Klikněte na miniaturu vrstvy pravým tlačítkem a vyberte volbu Vybrat obr. body. Obarvěte výběr středně tmavou barvou z pozadí, jež naberete kapátkem.



Obr. 15 Vybarvený obrys motorky připravený na vytvoření stínu.

Další úprava bude stín zdeformovat a přesunout do míst kde by zhruba stín dopadal. Postup je stejný jako při úpravě motorky. Můžete například použít klávesovou zkratku CTRL+T (pro libovolnou transformaci) nebo nabídku Úpravy + Transformovat + Zkosení.



Obr. 16 Umístění stínu a umístění ve vrstvách.

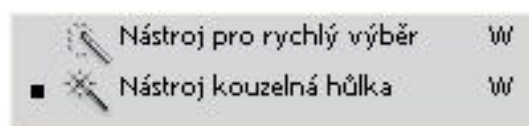
Když už máte stín umístěný tam, kde si myslíte, že by měl dopadat, musíte ho ještě přesunout za motorku. To je možné buď ručním přesunutím vrstev, nebo v nabídce Vrstva + Uspořádat + Posunout dozadu.





Obr. 17 Přesunutí stínu za motorku, přesunutím ve vrstvách.

14. V dalším kroku přidejte logo společnosti.

Postup:



Obr. 18 Nástroje pro rychlý výběr.

Najděte si logo společnosti na internetu nebo použijte logo již připravené (pozor na to, že některé obrázky na internetu jsou chráněny autorskými právy, pokud byste je chtěli dále zveřejňovat museli byste si vyžádat souhlas autora). Otevřete obrázek s logem. Samozřejmě je ideální, aby zvolené logo mělo jednobarevné pozadí, nedá vám pak moc práce přidat tento objekt do výběru. Pro výběr vyberte nástroj Kouzelná hůlka (), s nímž klikněte do plochy kolem loga. Invertujte výběr (CTRL+SHIFT+I) a tím máme vybrané logo. Zkopírujeme ho do našeho dokumentu (CTRL + C, CTRL + V), vrstvu nazvěte *Logo_nad_motoru* a přesuňte na místo do pravého horního rohu nástrojem Přesun ().

15. Přidejte vzorek exponovaného motoru.


Postup:

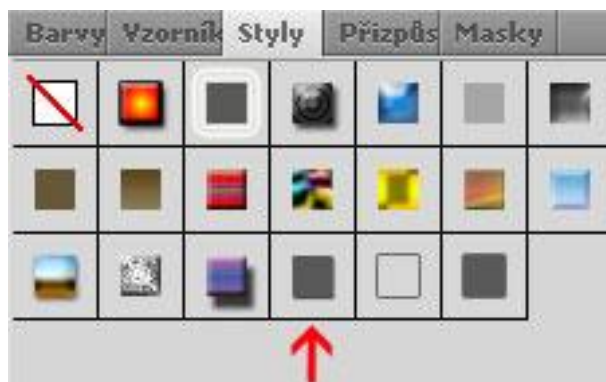
Při tomto kroku postupujte stejně jako u předchozího. Pokud byste chtěli změnit velikost obrázku, použijte klávesovou zkratku CTRL+T. Vrstvu si nazvěte třeba *Vzorek-motoru*.

16. Přidejte druhé logo společnosti.

Přidejte ještě jednu logo společnosti (může být i jiné než výše použité) do spodní části letáku.

Postup:

Zduplikujte vrstvu s logem nebo použijte jiné logo společnosti. Vrstvu nazvěte *Logo_pod_motoru*. Opět ho nástrojem Přesun () přemístěte na určené místo. Zmáčkněte klávesovou zkratku CTRL+T a upravte velikost, tvar loga a přidejte perspektivu (Úpravy + Transformovat + Perspektiva). Barvu loga odstraníte v nabídce Obraz + Přizpůsobení + Obarvit. Dále na záložce Styly můžete nastavit Základní vržený stín kliknutím na třetí tlačítko od konce.



Obr. 19 Nastavení stylu.

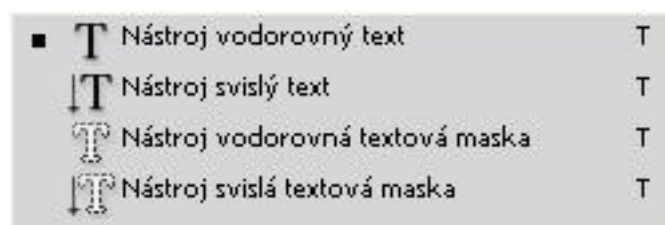
Potom ještě nastavte Krytí na 21% a režim prolnutí Jasně světle. To je možné nastavit v panelu vrstev.



Obr. 20 Nastavení krytí a režimu prolnutí.

17. Přidejte text - 2007 HARLEY-DAVIDSON MOTOR.

Postup:



Obr. 21 Nástroj pro práci s textem.

Text přidáte jednoduchým způsobem. Klikněte v panelu nástrojů na nástroj Vodorovný text, který se schovává pod ikonou velkého T (**T**). Najed'te kurzorem na místo, kam chcete psát. Klikněte a tahem vytvořte textové pole. Můžete do něj začít vpisovat text. Formátování označeného textu proved'te v nabídce voleb tradičním způsobem. Ve vašem případě nastavte typ písma: Perpetua Titling MT, velikost písma: 30, metoda vyhlazení: nejostřejší, a barvu písma zvolte bílou. Pokud tento font v počítači nenalezte, zkuste najít obdobný. Případný přesun textu provádějte pomocí nástroje Přesun.

8.3 Výsledek

Pokud jste postupovali přesně podle uvedeného postupu, měli byste teď před sebou mít podobný leták společnosti Harley–Davidson. Pokud se Vám leták vydařil tak gratuluji, pokud ne, tak zkuste pomocí upravení vrstvy s nevydařenou úpravou svoje dílo zdokonalit.



Obr. 22 Výsledek Vaší práce.

8.4 Otázky

Jakými způsoby se dá vyplnit označená plocha?

Jak funguje magnetické laso?

Kde najdete nástroj pro vytvoření Přechodu?

K čemu slouží maska?

Jakými způsoby můžu vybrat obrazové body objektu?

Jaké znáte nástroje pro výběr?

8.5 Úkol

Vytvořte vlastní námět letáku pro stejnou společnost. Jedinou podmínkou je, abyste jako základní motiv opět použili motorku, kterou máte k dispozici již vyřezanou (*motorka_orezana.psd*). Není podmínkou, že musí být v návrhu celá.

8.6 Časové rozvržení hodiny

Krok 1-7:

- 5 minut seznamování se s návrhy produktových letáků
- 15 minut ukázky ořezových nástrojů a jejich používání při ořezu motorky
- 10 minut samostatné zkoušení ořezových nástrojů.

Krok 8-18:

- 30 minut ukázky práce s ostatními objekty letáku
- 5 minut samostatné dodělávání zadaného vzhladu

Úkol:

- 25 minut

V této lekci byly uvedeny všechny kroky postupu.

9 LEKCE 2: ÚVODNÍ STRÁNKA ČASOPISU

9.1 Přehled látky:

- Používání filtru Extrakt (Oddělit).
- Uspořádání vrstev a jejich překrývání.
- Nastavení vlastního přechodu.
- Doplnění textu na vrstvu.
- Formátování textu.
- Zarovnávání textu.
- Úvod do retušování obličeje.
- Používání nástroje záplata.
- Zásady úpravy úvodní časopisové stránky.

9.2 Podrobný postup krok za krokem

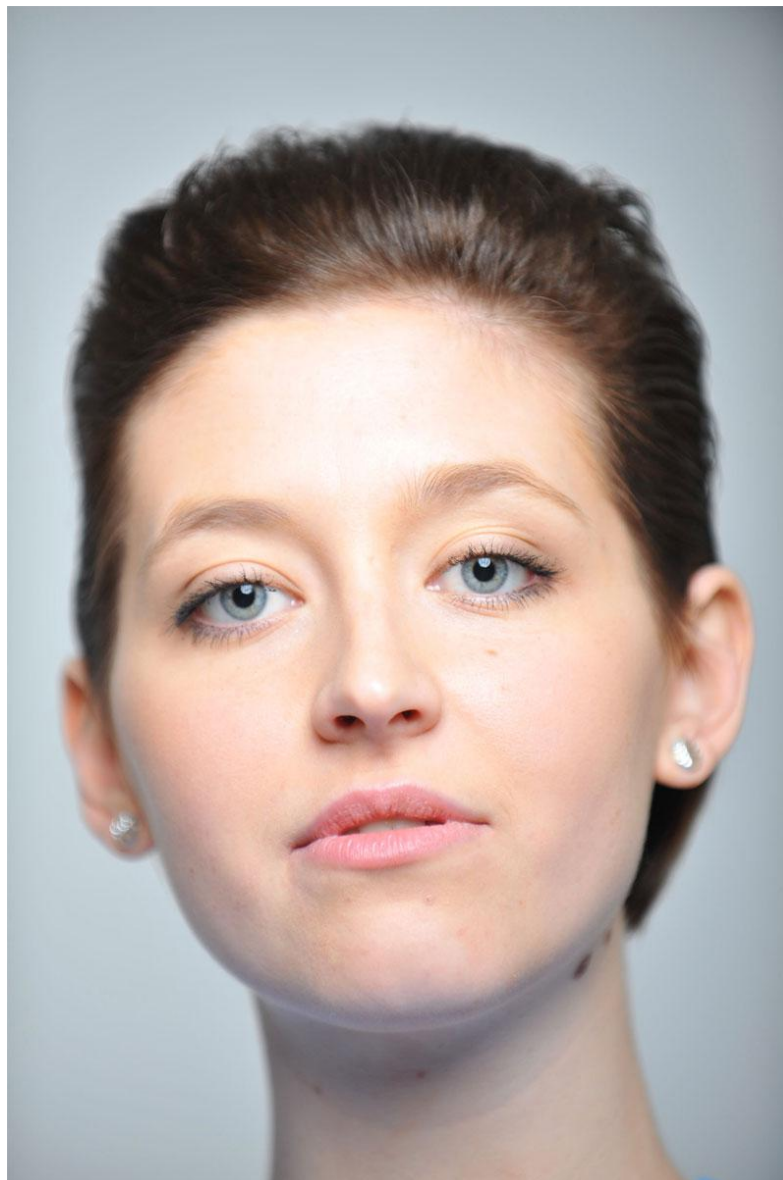
Náplní druhé lekce je vytvořit úvodní stránku k časopisu ESTETIKA.

Obsah úprav obličeje: výřez z prostředí pomocí filtru Extract, odstranění vrásek, odstranění vad (jako pupínky, jizvy, znamínka, ...), zbarvení rtů, zjemnění pleti a jiné.

Obsah úvodní stránky: pozadí s přechodem, text, čárkový kód, upravený obličej, obdélníkové tvary.

1. **Spusťte program Adobe Photoshop.**
2. **Obnovte výchozího nastavení stiskem klávesové zkratky CTRL + ALT + SHIFT.**
3. **Otevřete si originální fotografii obličeje modelky.**

Otevřete si obrázek, z kterého budete vycházet. Název obrázku je *oblicej_original.jpeg* (Soubor + Otevřít + najít obrázek + Otevřít). Když si obličej modelky přiblížíte, uvidíte, že má mírné nedostatky, a to vrásky na čele, na krku, pod nosem, znaménka, drobné pupínky, na pleti je vidět pudr, světlé rty atd. Teď si ukážeme, jak se tyto části dají jednoduše vyhladit, nebo úplně odstranit.



Obr. 23 Výchozí fotografie.

4. Na začátku si ještě dokument uložte.

Postup:

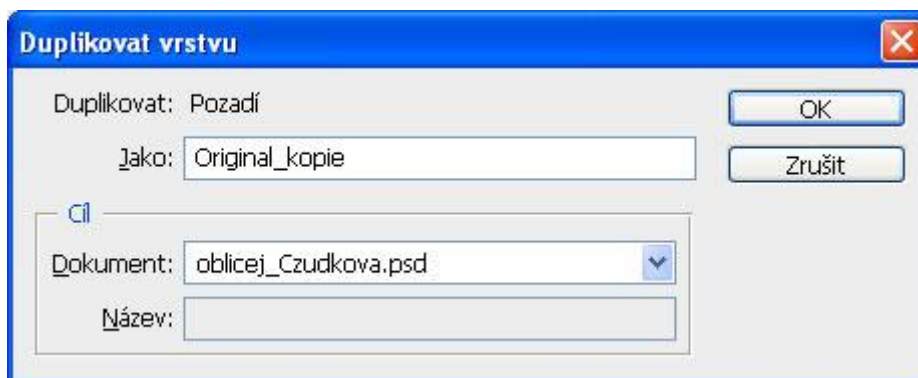
Dokument si před začátkem upravování uložte a pak nezapomeňte průběžně ukládat. Zvolte příkaz Soubor + Uložit jako + přejmenujte tento soubor na *Oblicej_příjmení.psd* a klepněte na tlačítko Uložit. Zobrazí-li se dialog Volby formátu Photoshopu, klepněte na OK.

5. Zduplikujte si vrstvu.


Abyste neztratili možnost vrátit se k původní fotografii, vytvořte si kopii výchozího obrázku, která je v této fázi standardně nazvána Pozadí.

Postup:

Najeďte na vrstvu s obrázkem v panelu vrstev, klikněte na ni pravým tlačítkem myši (do modré plochy) a z nabídky, která se vám otevře, vyberte Duplikovat vrstvu (CTRL+J). V okně Duplikovat vrstvu zadejte název nové vrstvy *Original_kopie* a klikněte na OK.



Obr. 24 Okno Duplikovat vrstvu.

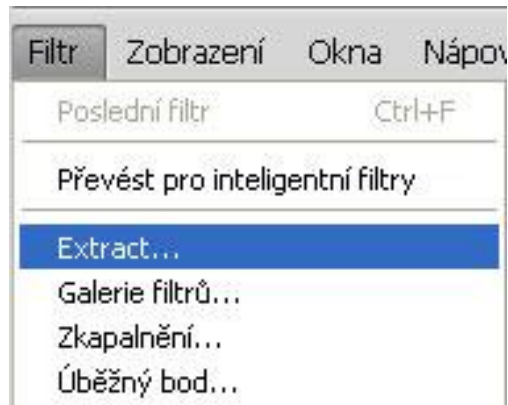
Tím je kopie zhotovena. Můžete si vytvořit i více kopií (pro jistotu). Abyste přes zduplikované vrstvy viděli prováděné úpravy, klikněte na ikonu oka () hned vedle miniatury vrstvy, oko zmizí, což způsobí jejich neviditelnost.

6. Proved'te ořez siluety modelky.

Protože pozadí za modelkou je jednoduché, je výběr mnohem jednodušší. Vyzkoušejte pro výběr nástroj kouzelná hůlka, která jednoduchým kliknutím do prostředí pozadí vytvoří výběr kolem celé siluety. Můžete si ale všimnout, že v oblasti vlasů je výběr nedostačující a nelze ho doplnit ani jiným standardním výběrovým nástrojem. Použijte proto specializovaný filtr.

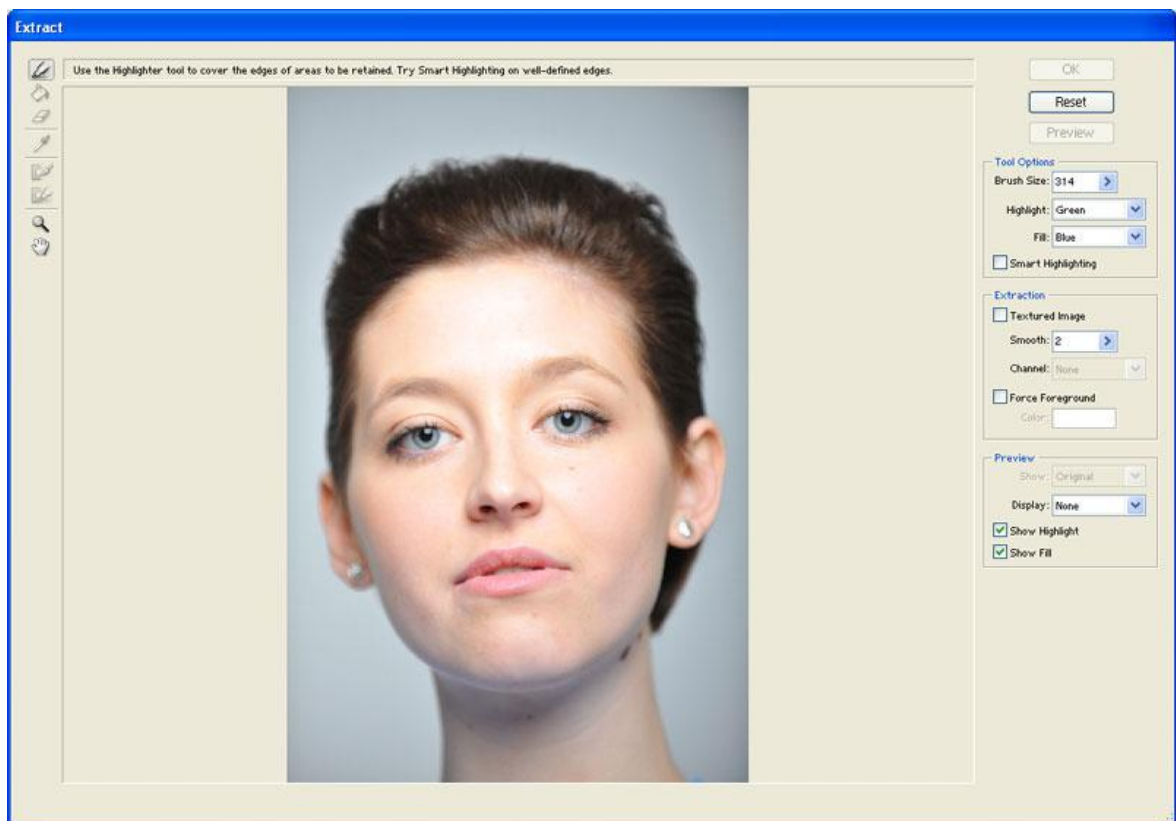
Postup:

Pro výběr oblastí s měkkými a neostrými hranami jako jsou například vlasy nebo objekty v pohybu se nejvíce uplatní filtr Extract (Oddělit). Tento filtr je pro Adobe Photoshop na internetu volně k dispozici. V panelu vrstev najeďte na vrstvu *Original_kopie* a spusťte si zmíněný filtr (Filtr + Extract).




Obr. 25 Cesta k filtru Extrakt.


Otevře se vám nové okno, ve kterém uprostřed vidíte fotografii, v levé horní části příkazové nástroje na úpravu a vpravo panel nastavení ostatních funkcí jako například náhledu, extrakce atd.

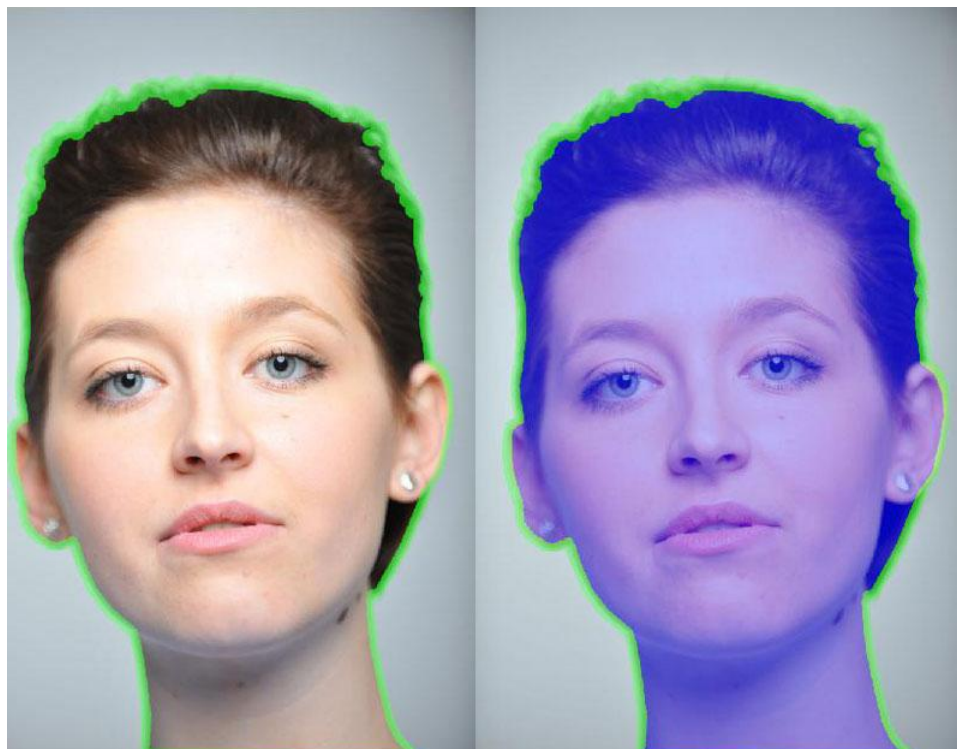


Obr. 26 Okno filtru Extrakt.

V panelu nástrojů vyberte první nástroj Zvýrazňovač obrysů (Edge Highlighter ). Pomalu s ním obtahujte obrys krku, uší, a vlasů. Tento nástroj má několik pomocných funkcí. Při stisku klávesy ALT se změní na gumu, při stisku klávesy CTRL se kurzor změní na hledáček, ve kterém je spuštěna funkce Chytré zvýraznění (Smart Highlighting), a při stis-

ku klávesy SHIFT se jednotlivé body kliknutím propojí rovnou čarou. Využít můžete také klávesy s hranatými závorkami ([]), kterými můžete průběžně měnit velikost plochy nástroje.

V konečné fázi definování hranice, mezi objektem a pozadím, je nutné uzavřít tento prostor. Následně klepněte na nástroj Vyplnění (Fill ) a klepněte do prostředí, které chcete zachovat (zobrazí se jako modré překrytí).



Obr. 27 Práce ve filtru Extract - zvýraznění, vyplnění

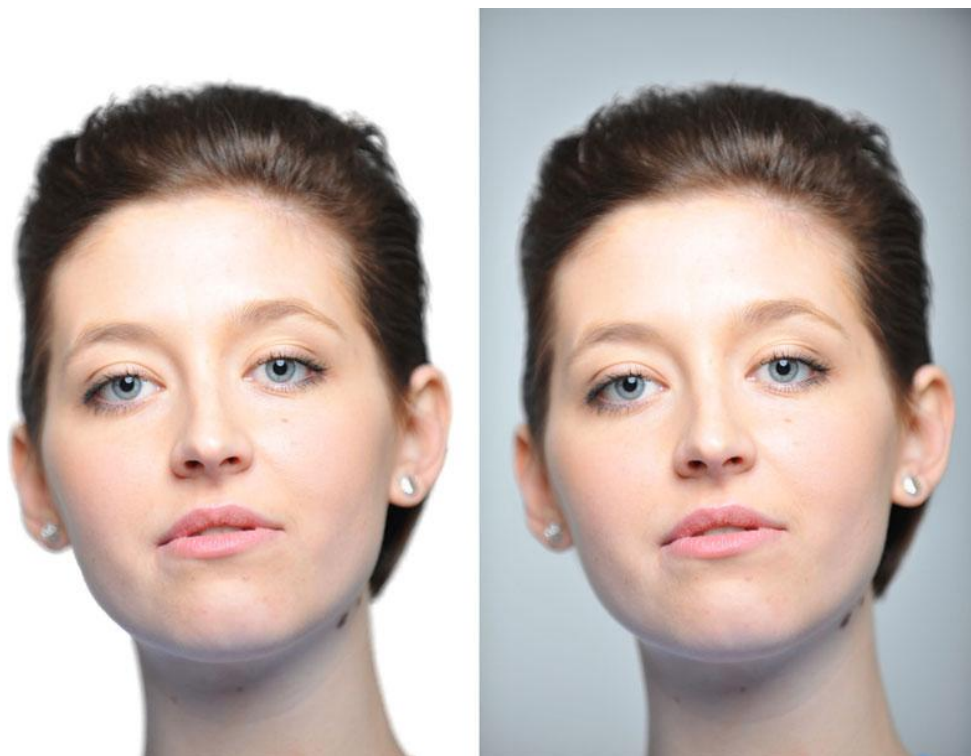
Když se teď podíváte na náhled (Preview), uvidíte, že filtr odstranil všechny plochy, které neměly na své horní hraně žádnou barvu, a ponechal pouze ty, které byly vyplněny modrou barvou. Dále také zpracoval plochy pokryté zeleným zvýrazněním. Porovnáním dvou prostředí (objektu a odstraněnými plochami) vytvořil přechodovou oblast.

Pokud při drobném zkoumání náhledu najdete nepatrné kousíčky pozadí, zatímco většina objektu zůstala nedotčena, zkuste si zvětšit hodnotu Vyhlazení (Smooth), která by měla napomocet ke zjemnění.

Další z možností drobného doopravení hraniční oblasti je využití nástrojů Vyčištění (Cleanup) a Úprava obrysů (Edge Touchup). V případě, že se v krajové oblasti vyskytli nějaké smítka nebo skvrnky, která nejsou součástí objektu, aplikujte na ně nástroj Vyčištění, který sníží krytí dotčené oblasti. Se stiskem klávesy ALT se jeho použití invertuje.

Doladění hran objektu může zakončit nástroj Úprava obrysů, se kterým máte možnost finálního zostření hrany obrysů.

Po dokončení všech těchto úprav ve filtru Extract, nezbývá nic jiného než kliknout na tlačítko OK. Tím se vám vytvoří ve vrstvě ořez, který jste do teď upravovali.



Obr. 28 Výřez pomocí filtru Extract

Můžete vidět, že vlasy jsou zbaveny barvy pozadí.




Obr. 29 Detail výřezu pomocí filtru Extract

7. Vytvořte masku k ořezu, který jste teď vytvořili.

Abyste při následující práci stále měli možnost kdykoliv pracovat i s původním pozadím obličeje vytvořte si vrstvu s maskou ve tvaru právě vytvořené siluety.

Postup:

Pokud jste si na začátku nezduplikovali výchozí vrstvu víckrát, tak si vytvořte ještě jednu kopii původní fotografie (např. CTRL + J) a nazvěte ji *Original_s_maskou*. Ujistěte se, v panelu vrstev, že se nacházíte v právě vytvořené vrstvě (vrstva musí být viditelná). Teď si k ní vytvořte masku a to tím způsobem, že přidržíte CTRL a kliknete na miniaturu vrstvy s ořezanou siluetou. Vidíte, že se vybraly obrazové body vrstvy s ořezem. A teď už stačí jenom kliknout na ikonku Přidat masku vrstvy () ve spodní části palety vrstev. Vznikla nová maska k nově vytvořené vrstvě s průhledností pouze v oblasti výběru.

8. Zvětšete plátno na požadovanou velikost.

Možností jak zvětšit plátno je několik.


Postup:


Vyberte menu Obraz a Velikost plátna. V okně, které se otevřelo, nastavte šířku na 4600 obrazových bodů a výšku na 3400 obrazových bodů a potvrďte tlačítkem OK. Pokud vám však velikost nevyhovuje a nedaří se vám nastavit vhodné hodnoty, můžete použít nástroj Oříznutí. Stačí jen označit celé plátno a tažení za roh (se stisknutou klávesou SHIFT pro zachování proporcí, případně ještě ALT pro symetrické transformace do stran) ho zvětšit na požadovanou velikost.

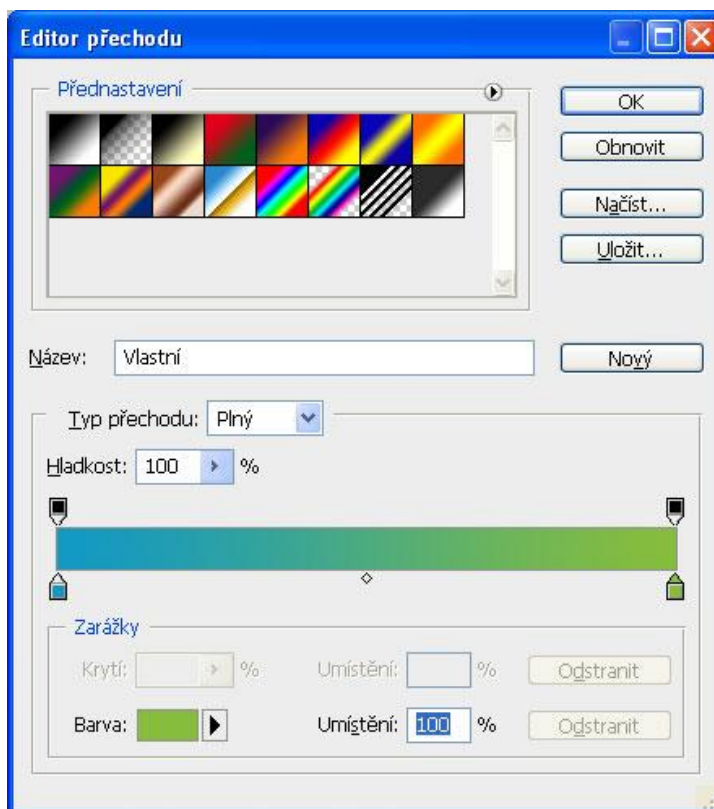
9. Aplikujte přechod na pozadí.

Pozadí úvodní časopisové stránky je tvořeno přechodem z barvy zeleno-modré do zeleno-žluté.

Postup:

Najeďte na vrstvu Pozadí. Nástroj Přechod () naleznete pod nástrojem Plechovka.

Klikněte na miniaturu přechodu v liště voleb (). Otevře se dialogové okno, v kterém si nastavte vlastní hodnoty přechodu.



Obr. 30 Okno Editor přechodu.

Máte možnost buď modifikovat některý z přednastavených stylů pro přechod, nebo stisknutím tlačítka **Nový** vytvořit svůj vlastní. Barvu změníte tažením za jezdcé umístěné pod přechodovou lištou nebo na tyto jezdcé poklepejte a vyberte barvu kapátkem nebo klasickým způsobem v dialogu **Výběr barvy**. V liště voleb ještě nastavte lineární přechod a krytí na 100%. Aplikujte přechod tažením z jedné strany vodorovně přes celé plátno na stranu druhou.

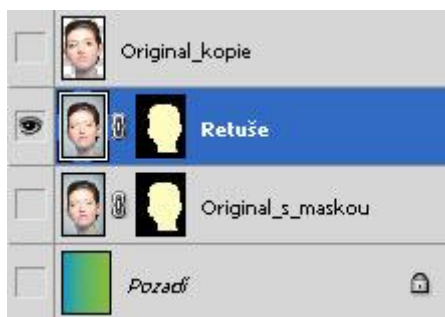
10. Retušujte obličejovou část.

Na obličejí vidíte spoustu drobných nedostatků. Tyto nedostatky jsou na časopisové stránce nežádoucí. Nejvhodnější nástroj pro odstranění většiny z nich (ve vašem případě) jsou

Záplata () a Retušovací štětec ().

Postup:

Opět si vytvořte kopii vrstvy, a to vrstvy, ke které jste si vytvořili masku. Nazvěte ji **Retuše**. Přesuňte se do vrstvy (pozor ne do masky) a začněte s retuší.




Obr. 31 Aktivní vrstva.

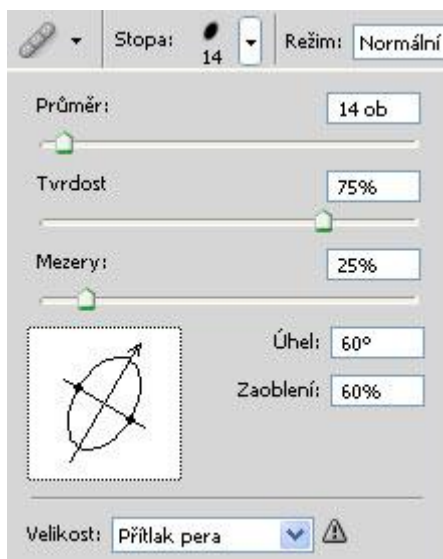
Na tídné nedostatky obličej (jako znaménka, jizvičky, pupínky, viditelný pudr, vrásky kolem rtů, vrásky na krku) použijte nástroj Zápata (pod nástrojem Retušovací štětec). Obtáhněte místo, například se znaménkem a pak klepněte doprostřed výběru. Přetáhnutím oblasti výběru do místa se stejnou nebo alespoň podobnou texturou vznikne oprava problémové části objektu smísením těchto dvou oblastí. Při přesunu selekce na místo bez nedostatků vidíte, že se tato oblast zobrazuje ve výběru.



Obr. 32 Aplikace záplaty na problémová místa.

Nejobtížnější částí pro zlepšení vzhledu této fotografie bude odstranit vrásky pod očima.

Na tuto úpravu použijte nástroj Retušovací štětec (). V nabídce voleb klikněte na šipku hned vedle velikosti stopy a nastavte v rozbaleném okně Tvrdost na 80%, Úhel na 60% a Zaoblení na 60%. Tím jste vytvořili oválný štětec a ten znesnadní viditelnost obrysů retušovaných oblastí. Průměr štětce si upravujte podle potřeby.



Obr. 33 Nastavení retušovacího štětce


S přidrženu klávesou ALT klikněte do místa s podobnou texturou, s níž se bude retušovaná oblast mísit, a můžete začít odstraňovat vrásky. Dávejte pozor na tuto zdrojovou oblast, přesouvá se souběžně s pohybem štětce.



Obr. 34 Odstranění vrásek pod očima.

11. Přesuňte si obličej mírně doprava.

Postup:

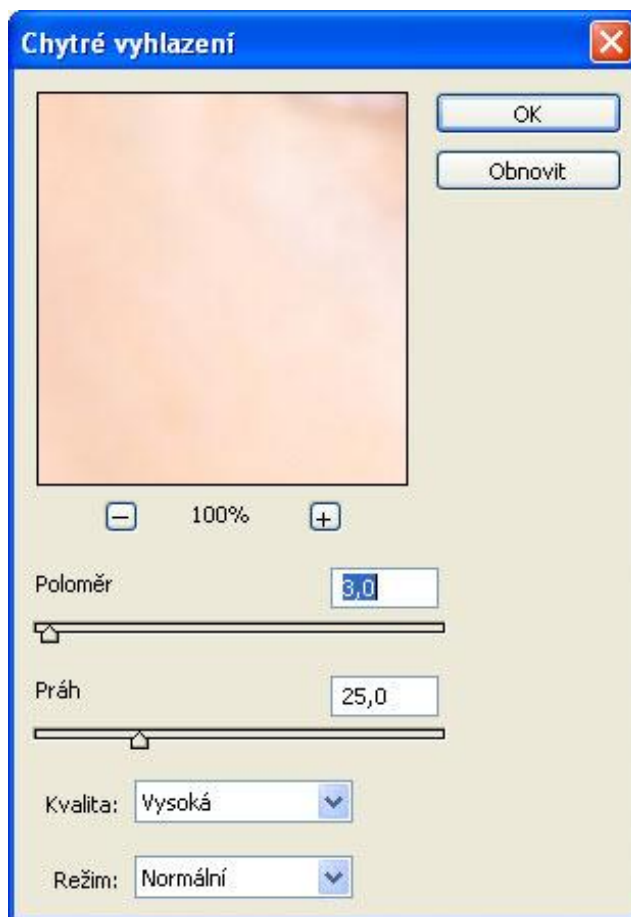
Spusťte si nástroj Přesun () a se stisknutou klávesou CTRL poklepte na objekt, s kterým chcete pohybovat. Pak už jen objekt přemístěte, kam potřebujete. Posun objektu můžete uskutečnit i později až bude vytvářet konečnou podobu stránky.

12. Aplikujte chytré vyhlazení.

Když si obličej více přiblížíte, uvidíte ještě nedostatky jako je viditelný pudr nebo póry. Vy však potřebujete pleť jemnou. Proto využijte možností vyhlazení.

Postup:

K vrstvě *Retuše* opět vytvořte kopii s názvem *Chytré_vyhlazení*. Najedťte na tuto vrstvu a spusťte Chytré vyhlazení (Filtr + Rozostření + Chytré vyhlazení). V okně tohoto filtru nastavte poloměr na 3 a práh na 25, kvalitu vyberte Vysokou a potvrďte.



Obr. 35 Okno chytré vyhlazení.

Teď je důležité, abyste si zviditelnili pouze vrstvu *Chytré_vyhlazení* a *Retuše*, a také pokud nemáte vrstvu s vyhlazením nad vrstvu *Retuše* tak si ji přesuňte. Stačí najed na ni kurzorem a přetáhnout.

13. Vraťte ostrost očím, obočím, rtům a částečně i vlasům.

Díky filtru použitému v předcházejícím kroku se celý obraz značně rozostřil. Ale jen ve vrstvě *Chytré_vyhlazení*. Vrstva schovaná za ní vám, ale poskytuje možnost některé části zostřit.

Postup:

Oblasti jako oči, obočí a rty je potřeba zachovat ostré. Proto teď najed'te do masky u vrstvy *Chytré_vyhlazení* a černým štětcem projed'te po očích, obočích a jiných místech, které chcete zostřit.




Obr. 36 Vrácení ostrosti v oblasti očí.

14. Naneste oční stíny.

Vidíte, že modelka není nalíčená. Pokuste se ji vybrat vhodné nalíčení, které bude ladit s ostatními prvky.

Postup:

Vytvořte si novou vrstvu buď pomocí ikony Vytvořit novou vrstvu (), která je umístěna ve spodní části palety vrstev nebo v menu vyberte nabídku Vrstva + Nová + Vrstva. Vrstvu nazvěte *Oční_stíny*. V paletě vrstev můžete vidět novou prázdnou vrstvu, do které teď pomocí štětce budete vytvářet oční stíny. Po spuštění nástroje Štětec si vyberte z možností stop nějakou s rozostřeným okrajem. Zvolte vhodnou barvu a nakonec si můžete nastavit i krytí štětce například na 50%. Teď se pokuste napodobit způsob nanášení očních stínů. Při mazání doporučuji nastavit si také stopu s rozostřeným okrajem. Pokud se vám povedlo nanést barvu zhruba do míst, kam jste chtěli, stačí si už jen zvolit Režim prolnutí a to v horní části paletky vrstev. Zkoušením možností nabízených v režimu prolnutí určitě najdete možnost, která vám bude vyhovovat. Vyhovuje-li vám některý z režimů, ale stíny se vám zdají příliš výrazné, zkuste snižovat krytí vrstvy (v paletce vrstev).




Obr. 37 Ukázky očních stínů.

Stejným způsobem je možné zvýraznit i oblast rtů.

15. Svažte vrstvy.

Aby při pohybu s obličejem modelky upraveným pomocí několika vrstev, nedošlo odlišnému posunu těchto vrstev a tím pádem ke znehodnocení vzhledu musíte tyto vrstvy svázat.

Postup:

Stiskněte klávesu CTRL a označte si vrstvu *Retuše*, *Chytré_vyhlazení* a *Oční_stíny*. Pak jen klikněte na ikonu Svázat vrstvy () umístěnou ve spodní části panelu vrstev. Vidíte, že se ve vrstvě objevil symbol řetězu, což vám napovídá, že tyto vrstvy jsou svázány.

16. Přidejte a naformátujte text.

Aby časopis upoutal, objevují se na úvodní stránce nejzajímavější a co nejpoutavější témata nebo nadpisy, která jsou v něm obsažena. Vy už nadpisy máte nachystaná, stačí je pouze správně opsat a naformátovat.

Postup:

Text napište pomocí nástroje Vodorovný text ().

Seznam nadpisů a jejich formátování:

Plastická chirurgie Psychologie Zdraví ženy Medicína 79 Kč / 4,10 € - TeX Gyre Pael-la, Bold, zarovnání doleva, 24 b., barva žlutá, symbol € lze zapsat klávesou zkratkou pravý ALT + E.

ESTETIKA - Franklin Gothic medium, Regular, 170b, zarovnání doleva.

Příliš mladá na facelift - Georgia, Bold, 24b., zarovnání doleva.

Chodí plastici na plastiku? - Georgia, Bold, 24b., zarovnání doleva.

5 diet, které otřesou tukem (nebo žaludkem) – Georgia, Bold, 24b., zarovnání doleva, (nebo žaludkem) - Regular.

www.estetika.cz Květen 2010 - Franklin Gothic medium, Regular, 18 b., zarovnání doleva.


Zvýšená ostraha Čím tělo prozradí věk a jak to ohlídat - Franklin Gothic medium, Regular, 42 b., Protiklad mezi písmeny – 36 b., zarovnání doleva.

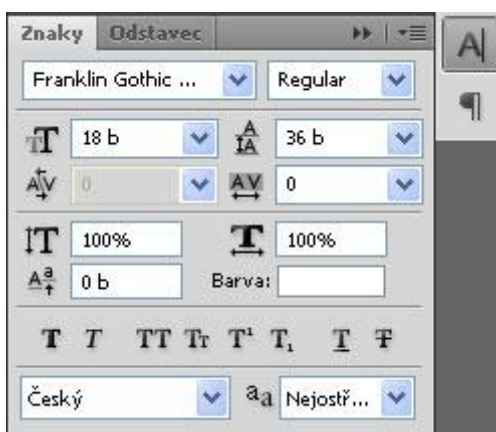
Modelace obličejových partií – Georgia, Regular, 80b., zarovnání doleva.

Budete koukat, co se dá vylepšit! - TeX Gyre Paella, Bold, zarovnat text doleva, 24b. , barva žlutá, zarovnání doleva.

Barvy použité na text jsou pouze dvě, bílá a žlutá. Části, které jsou žlutě, jsou znázorněny žlutým stínováním, zbytek je barvou bílou.

Většinu vlastností textu lze nastavit v liště voleb. Ostatní možnosti nastavení najdete v pa-

nelu Znaků a panelu Odstavec, který spustíte pomocí posledního tlačítka () na již zmíněné liště.



Obr. 38 Panel Znaků a odstavce.

Poznámka: Doporučuji každý z textů vkládat jako novou vrstvu.

Stručné zásady formátování textu na úvodní časopisové stránce:

- Texty by měli mít maximálně tři druhy písma.
- Texty by měli mít maximálně tři druhy velikosti písma.
- Texty by měli mít maximálně tři druhy barvy písma.




Obr. 39 Rozvržení textu.

Zarovnávání můžete provádět pomocí vodítek. Stačí najet na pravítko a tažením si z něho vytáhnout pomocné vodítka podle nich text dorovnáte.

17. Přidejte tvary obdélníků do horní a spodní části stránky.

Postup:

Zvolte nástroj Obdélník () a klepnutím a tažením ho přidejte do zmíněné oblasti. V liště voleb klikněte do okénka s barvou a kapátkem naberte sytě zeleno-modrou barvu z nejtmaší oblasti pozadí. Pokud přes ně není vidět text, musíte je posunout ve vrstvě směrem dolů.



Obr. 40 Obdélník v horní části strany




Obr. 41 Obdélník v dolní části strany

18. Přidejte čárový kód.

Protože čárové kódy jsou určeny k automatizovanému čtení, mohou být použity všude tam, kde předtištěné informace mají vstupovat do počítačových systémů. Proto se i na časopisy přidává čárový kód, který usnadňuje identifikaci tohoto zboží.

Postup:

Otevřete si vzorový čárový kód v novém okně (Soubor + Otevřít + *Carovy_kod_vzor.jpg* + Otevřít). Najedťte do nového okna a kód si označte pomocí nástroje Obdélníkový výběr (). Stiskem klávesy CTRL + C kód zkopírujte do schránky a v okně s vaší prací stiskem kláves CTRL + V kód vložte. Pak už ho jen umístěte do spodního levého rohu tak, aby překrýval obdélník vytvořený v minulém kroku. Toho opět můžete docílit pohybem vrstev.



Obr. 42 Doplnění čárového kódu

19. Překryjte část názvu časopisu hlavou modelky.

Tento úkol se taky dá vyřešit pomocí posouvání vrstev. V mnoha případech se vám ale bude hodit, aby zůstala vrstva na své místě a přesto se nápis překryl.

Postup:

Tohoto efektu docílíte tím, že zduplikujete vrstvu *Retuše* (nazvěte ji *Retuše kopie*), kliknete na miniaturu masky pravým tlačítkem a zvolíte volbu Aplikovat masku vrstvy. Tím se maska spojí s vrstvou. Pak už jen uděláte obdélníkový výběr (v této vrstvě) v oblasti kde se hlava objektu dotýká nápisu s názvem časopisu a opět použijete klávesové zkratky CTRL + C a CTRL +V. Tím se vytvoří nová vrstva pouze s vlasy a tu umístíte nad vrstvu s nápisem Estetika do původního místa. Aby se vám při pohybu s hlavou přesouvala i tato

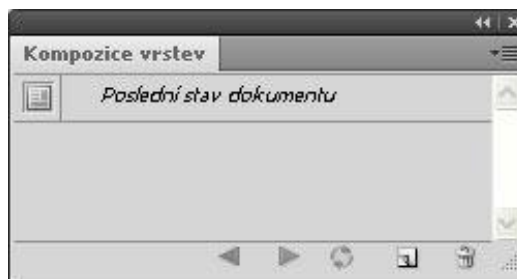
vrstva, můžete ji svázat k vrstvě *Retuše* a *Chytré vyhlazení* stejným způsobem jako jste to dělali právě u těchto dvou vrstev (krok 14.).

20. Upravte design a uložte pozice jako kompozici vrstev


Zde je prostor na uspořádání objektů dle vlastního uměleckého uvážení. Toto uspořádání si teď uložte jako kompozici vrstev. Kompozice vrstev umožňuje v jednom souboru Photoshopu snadno zobrazit různé kombinace vrstev a efektů.

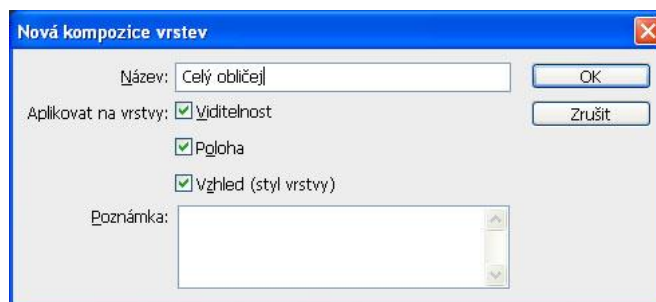
Postup:

Nejdříve si zobrazte okno Kompozice vrstev. Najděte v menu na nabídku Okna a zde vyberte Kompozice vrstev.



Obr. 43 Okno Kompozice vrstev

V dolním pravém rohu teď klikněte na ikonku Vytvořit novou kompozici vrstev (). Otevře se okno pro vytvoření nové kompozice, kde je potřeba zvolit parametry které chcete zachovat. Máte na výběr ze tří možností, a to Viditelnost, Poloha a Vzhled. Zaškrtněte všechny tři možnosti, kompozici si nazvěte *PrvníKomp* a klikněte na tlačítko OK.



Obr. 44 Okno s nastavením kompozice

Tím se do kompozice *PrvníKomp* uložilo stávající rozložení vrstev. Teď můžete s vrstvami posunovat a pokusit se navrhnout jiný vzhled.

Nepočítejte ale s tím, že můžete provádět všechny druhy úprav a Photoshop si je bude pamatovat. V kompozici se vám zachová viditelnost vrstev, poloha vrstvy v dokumentu a vzhled vrstvy včetně toho, je-li na ni aplikován styl vrstvy a jaký má režim prolnutí.

Teď se pokuste navrhnout jiný design. Zkuste například obličej modelky umístit více doprava tak, že nebude část vidět. Rozmístěte si texty jiným způsobem, můžete zviditelnit i nějaké vrstvy, které předtím vidět nebyly, přesuňte objekty, atd.

Když máte nový návrh hotový, vytvořte opět novou kompozici stejným způsobem jako u prvního případu. Nazvěte si ji *DruháKomp*.

Teď už se můžete mezi těmito kompozicemi přemísťovat a hodnotit jejich vzhled. Přesouvání lze provádět buď pomocí malých šipek ve spodní části paletky, nebo posunem ikonky umístěné vedle názvu kompozice.



Obr. 45 Ukázky kompozic

9.3 Výsledek



Obr. 46 Výsledná práce.

9.4 Otázky

Na jaké úpravy je vhodné použít filtr Extract?

Jakým způsobem můžete udělat kopii vrstvy?

Jak byste odstranili drobné nedostatky na obličeji modelové fotografie?

Jaké znáte retušovací nástroje?

Jakým způsobem se dá zarovnat text?

Jak by měl text vypadat text na úvodní stránce časopisu?

K čemu slouží kompozice vrstev?

9.5 Úkol

Vytvořte vlastní námět úvodní časopisové stránky pro jakýkoliv časopis. Jedinou podmínkou je, abyste použili již vyřezanou hlavu modelky. Nemusí být umístěna tak, jak je ve vzorovém příkladě.

9.6 Časové rozvržení hodiny

Krok 1-6:

- 10 minut seznamování se s filtrem Extract, základní vlastnosti
- 5 minut samostatné zkoušení vlastností filtru Extract

Krok 7-15:

- 25 minut základní retušování obličejů
- 5 minut samostatné retušování s možností individuálního řešení nastalých situací

Krok 16

- 15 minut přidávání textů a formátování

Krok 17-19

- 15 minut doplnění ostatních vzhledových prvků
- 20 minut samostatné dodělávání návrhu

Z důvodu časové náročnosti výukové lekce nebyl ve výuce zařazen krok 20. Dále pak byl přidán ještě krok 14, který byl vhodným doplňkem k uvedenému příkladu.

Všechna práva týkající se použitých fotografií jsou vyhrazena autorovi.

Autor fotografií: Mgr. Michal Mikláš, email: miklas@gjszlin.cz

10 WEBOVÉ STRÁNKY

10.1 Část zdrojového kódu

<html> - **Začátek celého dokumentu**

<body> - **Začátek těla dokumentu**

<div id="box">

<div id="menu">

Stránky školy - **Odkaz na stránky školy**

</div>

<div id="esflekce">

<p style="text-align:right;"> < Zpět na seznam lekcí</p>

<h1>LETÁK - HARLEY DAVIDSON</h1> - **První úroveň nadpisů**

<div id="esflekce-uvod">

<p>Obsah lekce:</p> - **Vložení úvodního obrázku, atribut alt a velikost obrázku**

<div id="esfdescr">

Zobrazení, skrytí, výběr a vytvoření vrstvy -

Prvky seznamu

Práce s vrstvou Pozadí

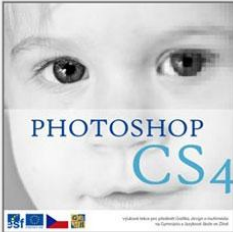
<p> Náplní této lekce je vytvořit leták pro společnost Harley Davidson.</p> - **Text se silným zvýrazněním**

```
</div>
</div>
<div id="esflekce-telo">
    </div>
    <h2>Podrobný postup krok za krokem</h2> - Druhá úroveň nadpisů
<h3>Krok 1</h3> - Třetí úroveň nadpisů
    <p>Spustte program Adobe Photoshop. Obnovte jeho výchozího nastavení stiskem klávesové zkratky CTRL + ALT + SHIFT. </p> - Obyčejný text
    <div class="obrazek"></div> - Obrazek přiřazený do skupiny obrazek
</div>
</div>
</body> - Konec těla dokumentu
</html> - Konec celého dokumentu
```


10.2 Výsledný vzhled e-learningové lekce v internetovém prohlížeči

< Zpět na seznam lekcí

ÚVODNÍ STRÁNKA ČASOPISU



Obsah lekce:

- Používání filtru Extract
- Uspořádání vrstev a jejich překrývání
- Nastavení vlastního přechodu
- Doplnění textu na vrstvu
- Formátování textu
- Zarovnávání textu
- Používání nástroje záplata
- Zásady úpravy úvodní časopisové stránky

Náplní druhé lekce je vytvořit úvodní stránku k časopisu ESTETIKA.

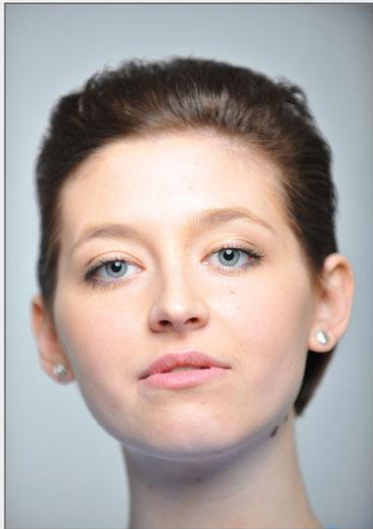
Podrobný postup krok za krokem

Krok 1
Spustte program Adobe Photoshop. Obnovte jeho výchozího nastavení stiskem klávesové zkratky CTRL + ALT + SHIFT.

Krok 2
Otevřete si originální fotografii obličeje modelky.

Otevřete si obrázek, z kterého budete vycházet. Název obrázku je oblicej_original.jpeg (Soubor + Otevřít + najít obrázek + Otevřít). Když si obličeje modelky přiblížíte, uvidíte, že má mírné nedostatky, a to vrásky na čele, na krku, pod nosem, znaménka, drobné pupínky, na pleť je vidět pudr, světlé rty atd. Teď si ukážeme, jak se tyto části dají jednoduše vyhladit, nebo úplně odstranit.

V paletě vrstev vidíte, že obrázek se sám nazval Pozadí. Tato vrstva obsahuje většinou barvu nebo obrázek, jež jsou viditelné skrze průhledné plochy dalších vrstev. Vrstvu pozadí nemůžete ani přesunout na jiný řádek, ani změnit její režim prolnutí nebo krytí. Můžete ji ale převést na běžnou vrstvu (Označte ji + Vrstva + Nová + Vrstva z Pozadí + přejmenujte ji a případně nastavte ostatní volby vrstvy), nebo opačně (Označte ji + Vrstva + Nová + Pozadí z vrstvy).



Originální fotografii najdete zde : [1-Oblicej_original.jpg](#)

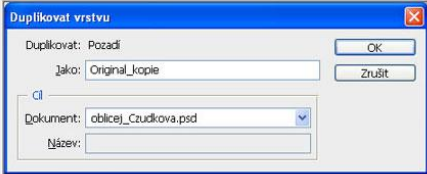
Krok 3
Na začátku si ještě dokument uložte.

Dokument si před začátkem upravování uložte a pak nezapomeňte průběžně ukládat. Zvolte příkaz Soubor + Uložit jako + přejmenujte tento soubor na Oblicej_přijmeni.psd a klepněte na tlačítko Uložit. Zobrazí-li se dialog Volby formátu Photoshopu, klepněte na OK.

Krok 4
Zduplikujte si vrstvu.

Abyste neztratili možnost vrátit se k původní fotografii, vytvořte si kopii výchozího obrázku, která je v této fázi standardně nazvána Pozadí.

Najedte na vrstvu s obrázkem v panelu vrstev, klikněte na ni pravým tlačítkem myši (do modré plochy) a z nabídky, která se vám otevře, vyberte Duplikovat vrstvu (CTRL+J). V okně Duplikovat vrstvu zadejte název nové vrstvy Original_kopie a klikněte na OK.



Tím je kopie zhotovena. Můžete si vytvořit i více kopií (pro jistotu). Abyste přes zduplikované vrstvy viděli prováděné úpravy, klikněte na ikonu oka hned vedle miniatury vrstvy, oko zmizí, což způsobí jejich neviditelnost.

Krok 5
Provedte ořez siluety modelky.

ZÁVĚR

Oblast informačních technologií je v současné době zajisté jedním z nejrychleji se rozvíjejícím oborem. V této oblasti se žije rychle, stále je potřeba něčemu novému se učit. Počítačová gramotnost je dnes v mnoha oborech nezbytná. I já jsem si musela doplnit svoje vědomosti a dovednosti v práci s programem Adobe Photoshop natolik, abych mohla takto pokročilé lekce odučit.

Absolventi středních a vysokých škol, by měli dostat od svého školícího zařízení záruku, že vědomosti, které nabyli v této instituci, jsou současně vyhledávané na pracovním trhu. V praxi je pro studenta nepříjemné zjištění, že umí pracovat v prostředí, které se již nikde nepoužívá, nebo že umí vyrobit něco, co nikdo dnes nevyžaduje.

Výukové lekce, které jsem vytvořila, jsou také časem určeny k zániku. Za pár let bude v profesionální grafické sféře jiný velikán, který zajisté bude umět mnohem víc. Dnes však s čistým srdcem mohu říct, že jsem studenty ve své výuce naučila něčemu, co je v životě využitelné a na pracovním trhu se tím budou moci chlubit například ve svém portfolio realizovaných prací, které může chtít vidět zaměstnavatel.

Věřím, že i pedagogové alespoň část z mých výukových lekcí použijí, a pokud se jim budou lekce zdát obtížné, mohou se alespoň inspirovat v didaktické části.

Výukové lekce jsou samozřejmě otevřeny *pro všechny*, kdo mají zájem naučit se pracovat s programem Adobe Photoshop. Časem budou k dispozici i na internetu, zatím ale veřejně nefigurují.

Podle známého modelu kolik si jsme schopni pamatovat (10% z toho, co čteme; 20% z toho, co slyšíme; 30% z toho, co vidíme; 50% z toho, co slyšíme a vidíme; 70% z toho, co říkáme; 90% z toho, co děláme) zjišťuji, že si moji studenti z hodin odnesli zhruba 90% toho, co slyšeli, viděli, říkali, a dělali. To je můj přínos společnosti a zároveň moje odměna.

CONCLUSION

Information technology is one of the fastest elaborative branch. In this area we live quickly, we still must learn some news. Computer literacy is necessary in many disciplines. I had to complete my knowledge and acquirements in Adobe Photoshop so that I could learn advanced lessons.

Graduates of high schools and colleges should have get safeguards from his educated establishment, that knowledge which they got in their institution, there are located in working market. In profession is unpleasantly for student, that he can work in program which already nowhere disuse or he can make some product what nobody require today.

Instruction, made by me are also identified for expiration. For a few years will other huge in graphic sphere, which certainly shall be able to be a better. Today I can talk, that I told to my students some information which is usable in job market.

I trust, that pedagogues use my instuction at least and if the lessons will be so hard, they can take inspiration in didactic part.

Classes are openly for all interested in Adobe Photoshop. It will be on the internet in time, but now is not for public.

According to known model for remember information (10% what we read, 20% what we hear, 30% what we see, 50% what we see and hear, 70% what we say, 90% what we do), I found out that my students take 90% information what they hear, see, say and do. This is my asset to society and the same it is my reward.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Barčík, Tomáš,. Adobe Photoshop CS/CS2 : retušování a úpravy fotografií /. Vyd. 1. Brno : Computer Press, 2007. 150 s. : ISBN 978-80-251-1757-6 (brož.).
- [2] Baumann, Hans D.,. Adobe Photoshop: Zostřování a rozostřování /. Vyd. 1. Brno : Computer Press, 2007. 118 s. : ISBN 978-80-251-1577-0 (brož.).
- [3] Castro, Elizabeth. HTML, XHTML a CSS : názorný průvodce tvorbou WWW stránek /. Vyd. 1. Brno : Computer Press, 2007. 438 s. : ISBN 978-80-251-1531-2 (brož.).
- [4] Davis, Jack. Photoshop : velká kniha úprav digitální fotografie /. Vyd. 1. Brno : Zoner Press, 2005. 271 s. : ISBN 8086815269.
- [5] Eismann, Katrin. Photoshop : retušování a korekce digitální fotografie /. Vyd. 1. Brno : Zoner Press, 2004. 368 s. : ISBN 8086815072 (brož.).
- [6] Fontana, David,. Psychologie ve školní praxi : příručka pro učitele /. Vyd. 2. Praha : Portál, 2003. 383 s. ; ISBN 8071786268 (brož.).
- [7] Fotr, Jiří,. Adobe Photoshop : hotová řešení /. Vyd. 1. Brno : Computer Press, 2008. 256 s. : ISBN 978-80-251-2187-0 (brož.).
- [8] Chudý, Štefan,. Didaktická propedeutika /. 2. vyd. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2007. 106 s. : ISBN 978-80-7318-552-7 (brož.).
- [9] Chudý, Štefan,. Pedagogika v teorii a praxi /. Vyd. 1. Zlín : Univerzita Tomáše Bati, 2004. 120 s. : ISBN 8073181924 (brož.).
- [10] Kalhous, Zdeněk,. Didaktika sekundární školy /. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého, 2003. 186 s. ; ISBN 8024405997 (brož.).
- [11] Kašpárková, Svatava,. Pedagogická diagnostika třídy a žáka /. 1. vyd. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2009. 116 s. : ISBN 978-80-7318-790-3 (brož.).
- [12] Maňák, Josef,. Výukové metody /. Brno : Paido, 2003. 219 s. : ISBN 8073150395 (váz.).
- [13] Mojžíšek, L. Vyučovací metody. 1. vyd., Praha: SPN, 1975 Mojžíšek, L. Vyučovací metody. 3. vyd. Praha: SPN, 1998
- [14] *PaedDr. Jiří Vaniček, Ph.D. / Katedra informatiky - PF JU* [online]. 2010 [cit. 2010-05-31]. PaedDr. Jiří Vaniček, Ph.D. Dostupné z WWW:

<<http://wvc.pf.jcu.cz/ki/?article=/katedra/clenove-katedry/paeddr-jiri-vanicek-phd.html&v=text>>.

- [15] Schafer, Steven M., HTML, XHTML a CSS : bible /. 1. vyd. Praha : Grada, 2009. 647 s. : ISBN 978-80-247-2850-6 (brož.).
- [16] Walthers von Alten, Judith. Adobe Photoshop CS3 : oficiální výukový kurz /. Vyd. 1. Brno : Computer Press, 2007. 399 s. : ISBN 978-80-251-1845-0 (brož.).
- [17] Willmore, Ben. Velká kniha k Adobe Photoshop CS2 : [manuál k programu a škola výtvarných technik] /. Vyd. 1. Brno : Computer Press, 2007. 584 s. : ISBN 978-80-251-1540-4 (brož.).

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

CS4	Creative Suite 4
ADHD	Porucha pozornosti s hyperaktivitou
ALT	Alter (změnit)
SHIFT	Posun
CTRL	Control (řídít)
ID	Identification
CSS	Cascading Style Sheets

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Ukázka rastrové grafiky	12
Obr. 2 Ukázka vektorové grafiky	12
Obr. 3 Výchozí fotografie	36
Obr. 4 Duplikátní vrstva s maskou	37
Obr. 5 Aktivní maska	37
Obr. 6 Nástroje z nabídky Laso	37
Obr. 7 Hrubý ořez mnohoúhel. lasem, inverzní selekce a odstranění pozadí štětcem	38
Obr. 8 Zde vidíme, jak se magnetické laso přichytává na hrany.	39
Obr. 9 Použití mnohoúhelníkového lasa u výběru předního kola	39
Obr. 10 Označená motorka	40
Obr. 11 Změna barvy	41
Obr. 12 Nabídka Výplň	42
Obr. 13 Nástroje z nabídky Plechovka	42
Obr. 14 Ukázka aplikace přechodu a původní pozadí	43
Obr. 15 Vybarvený obrys motorky připravený na vytvoření stínu	43
Obr. 16 Umístění stínu a umístění ve vrstvách	44
Obr. 17 Přesunutí stínu za motorku, přesunutím ve vrstvách	44
Obr. 18 Nástroje pro rychlý výběr	45
Obr. 19 Nastavení stylu	46
Obr. 20 Nastavení krytí a režimu prolnutí	46
Obr. 21 Nástroj pro práci s textem	46
Obr. 22 Výsledek Vaší práce	47
Obr. 23 Výchozí fotografie	50
Obr. 24 Okno Duplikovat vrstvu	51
Obr. 25 Cesta k filtru Extrakt	52
Obr. 26 Okno filtru Extrakt	52
Obr. 27 Práce ve filtru Extract - zvýraznění, vyplnění	53
Obr. 28 Výřez pomocí filtru Extract	54
Obr. 29 Detail výřezu pomocí filtru Extract	54
Obr. 30 Okno Editor přechodu	56
Obr. 31 Aktivní vrstva	57
Obr. 32 Aplikace záplaty na problémová místa	57

Obr. 33 Nastavení retušovacího štětce.....	58
Obr. 34 Odstranění vrásek pod očima.....	59
Obr. 35 Okno chytré vyhlazení.	60
Obr. 36 Vrácení ostrosti v oblasti očí.	61
Obr. 37 Ukázky očních stínů.	61
Obr. 38 Panel Znaký a odstavce.....	63
Obr. 39 Rozvržení textu.....	64
Obr. 40 Obdélník v horní části strany.....	64
Obr. 41 Obdélník v dolní části strany.....	65
Obr. 42 Doplnění čárového kódu.....	65
Obr. 43 Okno Kompozice vrstev.....	66
Obr. 44 Okno s nastavením kompozice.....	66
Obr. 45 Ukázky kompozic.....	67
Obr. 46 Výsledná práce.	68

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P I: PRÁCE STUDENTŮ Z VÝUKY (LEKCE 1)

PŘÍLOHA P II: VLASTNÍ NÁVRHY STUDENTŮ (LEKCE 1)

PŘÍLOHA P III: PRÁCE STUDENTŮ Z VÝUKY (LEKCE 2)

PŘÍLOHA P IV: FOTOGRAFIE Z VÝUKY (LEKCE 2)

PŘÍLOHA P V: PŘÍPRAVA NA HODINU (LEKCE 1)

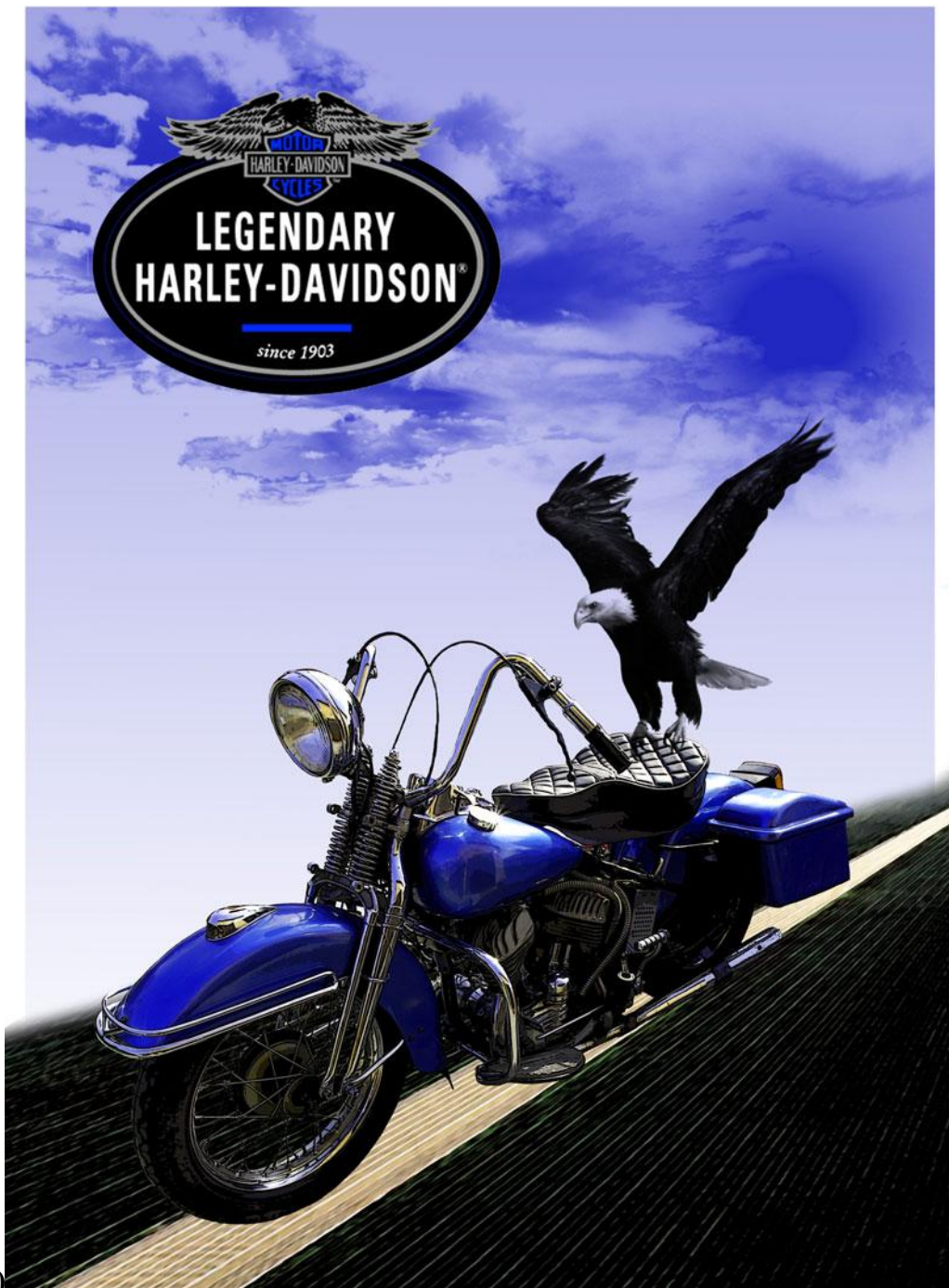
PŘÍLOHA P I: PRÁCE STUDENTŮ Z VÝUKY (LEKCE 1)





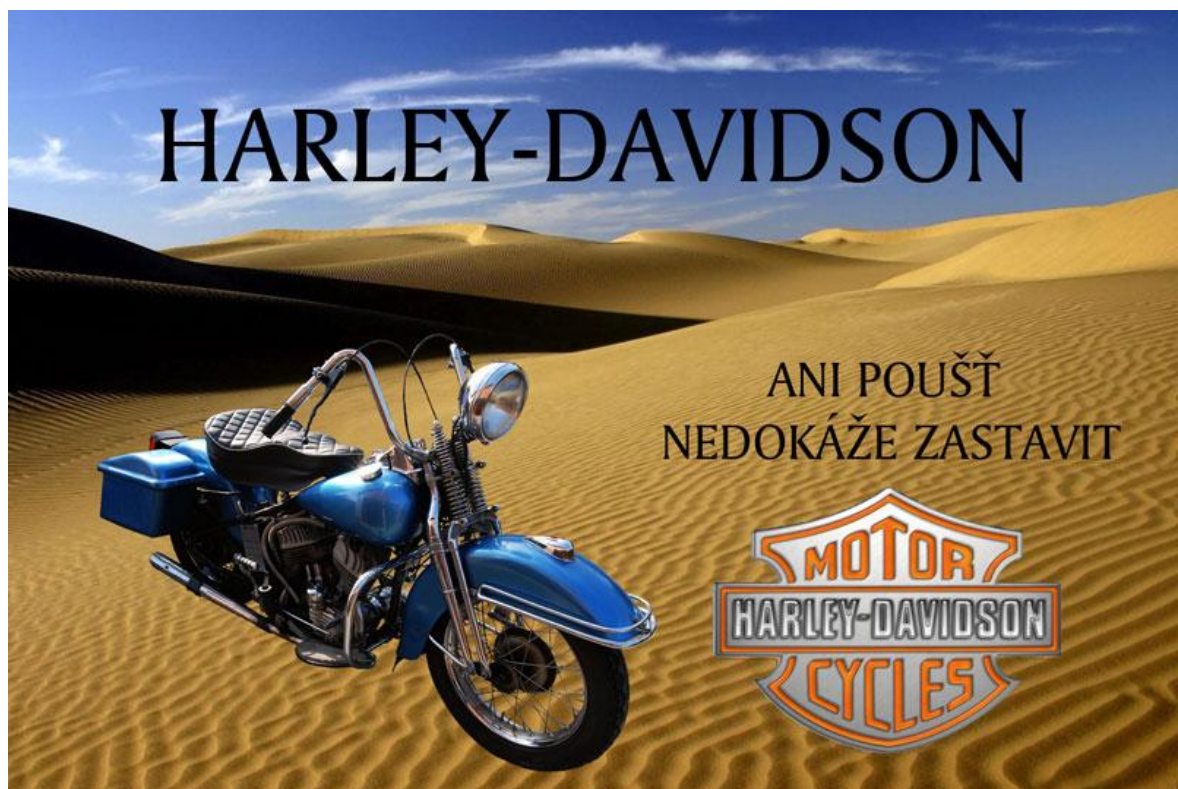


PŘÍLOHA P II: VLASTNÍ NÁVRHY STUDENTŮ (LEKCE



1)

2007 HARLEY-DAVIDSON MOTORCYCLES





PŘÍLOHA P III: PRÁCE STUDENTŮ Z VÝUKY (LEKCE 2)

plastická - chirurgie - psychologie - zdraví ženy - medicína

ESTETIKA

květen 2010
ww.estecio.cz

**Příliš mladá
na fecilit**

**Chodí plastici
na plastiku**

5 diet
které otřesou
tukem
(nebo žaludkem)

**Zvýšená
ostraha**
Čím tělo
prozradí věk
a jak to ohlídat

**Modelace
obličejových partií**



 42000 06200

Budete koukat co se dá vylepšit!

PLASTICKÁ CHIRURGIE-PSYCHOLOGIE-ZDRAVÍ ŽENY-MEDICÍNA

79 Kč/4,10 €

ESTETIKA

www.estetika.cz
Květen 2010

**Příliš mladá
na facelift**

**Chodí plastici
na plastiku?**

**5 diet,
které otřesou
tukem
(nebo žaludkem)**

**Zvýšená
ostraha**

Čím tělo
prozradí věk
a jak to ohlídat

**Modelace
obličejových partií**



Budete koukat co se dá vylepšit!

PLASTICKÁ CHIRURGIE - PSYCHOLOGIE - ZDRAVÍ ŽENY - MEDICÍNA 79 Kč

ESTETIKA

www.estetika.cz
Květen 2010

Příliš mladá
na facelift

Chodí plastici
na plastiku?

5 diet,
které otřesou
tukem
(nebo žaludkem)

Zvýšená
ostraha
Čím tělo
prozradí věk
a jak to ohlídat

Gaussovská
depilace obočí



Budete koukat co se dá vylepšit!



PLASTICKÁ CHIRURGIE-PSYCHOLOGIE-ZDRAVÍ ŽENY-MEDICÍNA 79KČ/4,10€

ESTETIKA

www.estetika.cz
Květen 2010

**Příliš mladá
na facelift**

**Chodí plastici
na plastiku?**

**5 diet,
které otřesou
tukem
(nebo žaludkem)**

**Zvýšená
ostraha**

**Čím tělo
prozradí věk
a jak to ohlídat**

**Modelace
obličejových partií**



Budete koukat co se dá vylepšit!

PLASTICKÁ CHIRURGIE - PSYCHOLOGIE - ZDRAVÍ ŽENY - MEDIÁNA 79 Kč / 4,10 €

ESTETIKA

www.estetika.cz
květen 2010

**Příliš mladá
na face lift**

**Chodí plastici
na plastiku?**

**5 diet
které otřesou
tukem
(nebo žaludkem)**

**Zvýšená
ostraha**
Čím tělo
prozradí věk
a jak to ohlídat

**Modelace
obličejových partií**



Budete koukat co se dá vylepšit!



PLASTICKÁ CHIRURGIE - PSYCHOLOGIE - ZDRAVÍ ŽENY - MEDICÍNA

ESTETIKA

www.estetika.cz
Květen 2010

**Příliš mladá
na facelift**

**Chodí plastici
na plastiku?**

**5 diet,
které otřesou
tukem
(nebo žaludkem)**

**Zvýšená
ostraha**

**Čím tělo
prozradí věk
a jak to ohlídat**

**Modelace
obličejových partií**



Budete koukat co se dá vylepšit!

PŘÍLOHA P IV: FOTOGRAFIE Z VÝUKY (LEKCE

2)





PŘÍLOHA P V: PŘÍPRAVA NA HODINU (LEKCE 1)

Průběh lekce – rozpis aktivit					
Cíl vyučujícího	Činnost	Organizační forma	Pomůcky	Čas	
Seznámit žáky s problémem + diskutovat nad moderním designem produktových letáků, jaké jsou jeho náležitosti	Výklad pedagoga o problému, předvedení vzorového návrhu + diskuse řízená učitelem	Výklad, společná diskuse	Vzorový návrh	00:00	
Sledovat nezbytné náležitosti reklamních letáků na internetu	Studenti vyhledávají na Internetu a snaží se zhodnotit nalezené informace	Samostatná práce, případně spolupráce se spolužákem či učitelem	Počítač, Internet	00:10	
Seznámit žáky s možnostmi výběrových nástrojů a jejich nastavení	Učitel obchází a pomáhá při řešení problému vzniklých při nastavení výběrový nástrojů, konfrontuje s žáky chybné postupy	Výklad, názorná ukázka, vysvětlení funkcí	Počítač, dataprojektor	00:20	
Samostatné procvičování	Učitel sleduje práci studentů, poskytuje radu	Samostatná práce	Počítač	00:40	
Učitel demonstruje postup, sled úprav provádí systematicky a vytváří vzorový leták s doprovodem výkladu	Postupování podle navrženého pořadí na sebe navazujících úprav	Názorná ukázka s výkladem, společná diskuse o vhodných parametrech	Počítač, dataprojektor	00:45	
Studenti tvoří leták podle jejich fantazie a radí se se spolužáky nebo s učitelem	Zadání samostatného úkolu	Samostatná práce + spolupráce s učitelem nebo spolužákem	Počítač	00:75	
Sleduje průběh tvorby vlastních návrhů letáků. Individuálně přistupuje k studentovi a je k dispozici pro radu, ohledně nastavení vlastností nástrojů.	Shrnutí výsledků pedagogem,	Individuální přístup, shrnutí a ukončení hodiny, pokračování v další hodině.		00:95	