

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMEDV/22mdAMES022/22
Názov predmetu	počítačová grafika
Rozsah	2C
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Martin Graca, PhD. (prednášajúci)

Cieľ

Cieľom predmetu je oboznámiť študentov s problematikou počítačovej grafiky. Po absolvovaní teoretickej prípravy bude dôraz kladený na štúdium a osvojenie si praktických zručností pri tvorbe vizuálnych komunikátov. Svoje poznatky a skúsenosti z technickej oblasti aplikujú v podobe spracovania finálneho grafického výstupu.

Podmienky na absolvovanie predmetu

1. Pravidelná a aktívna účasť na seminároch - maximálny počet neospravedlnených absencií: dve, (10 bodov (10%)),
2. realizácia 4 grafických výstupov v rámci cvičení (za každý grafický výstup môže študent získať max. 10 bodov (10%), spolu za všetky zadania 40 bodov (40%)),
3. odovzdanie semestrálneho výstupu (študent môže získať 50 bodov (50%)).

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov.

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 = A; 91 – 83 = B; 82 – 74 = C; 73 – 65 = D; 64 – 56 = E; 55 a menej = FX.

Záverečné hodnotenie

1. Pravidelná a aktívna účasť na seminároch - maximálny počet neospravedlnených absencií: dve, (10 bodov (10%)),
2. realizácia 4 grafických výstupov v rámci cvičení (za každý grafický výstup môže študent získať max. 10 bodov (10%), spolu za všetky zadania 40 bodov (40%)),
3. odovzdanie semestrálneho výstupu (študent môže získať 50 bodov (50%)).

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov.

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 – 92 = A; 91 – 83 = B; 82 – 74 = C; 73 – 65 = D; 64 – 56 = E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Výsledkom vzdelávania v danom predmete je nadobnutie základných zručností a kompetencií vytvárať grafické a vizuálne výstupy - print . online. Najlepší študenti sa uplatnia v grafických štúdiách a v reklamných agentúrach.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do problematiky počítačovej grafiky
2. Vektorová grafika
3. Rastrová grafika
4. Retušovanie a úprava fotografií
5. Digitálna grafika ako podklad pre aplikácie, hry atď
6. Zákonitosti zalamovania textu a práce v Adobe InDesign
7. Tvorba webovej a televíznej grafiky

Sylabus predmetu

1. Úvod do problematiky počítačovej grafiky 2. Vektorová grafika – základy ovládania programu Adobe Illustrator 3. Logo ako základný pilier korporátnej identity – tvorba loga 4. Pozvánka a prospekt – propagačný materiál – tvorba a príprava do tlače 5. Úprava digitálnej fotografie v Adobe Photoshop 6. Retušovanie a úprava fotografií 7. Filmový plagát – tvorba plagátu 8. Digitálna grafika ako podklad pre aplikácie, hry atď 9. Zákonitosti zalamovania textu a práce s obrázkami v Adobe InDesign 10. Tvorba webovej a televíznej grafiky

Odporúčaná literatúra

1. Horný, S. (2019). Praktická učebnice typografie a sazby. Professional Publishing
2. Navrátil, P. (2021). Počítačová grafika a multimédia, Computer Media.
3. Rostoka, V. (2020). CIPÁR&LOGO.ETC. Slovart.
4. Nagyová, N., Klementis, M. (2023) Grafický dizajn pre marketingovú prax. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
5. Wiedemann, J. (2022). Logo design: Global brands. Taschen.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

SK-slovenský