

Vektorový grafický program, Corporate Identity

Objasnite pojem vektorový grafický program
Popíšte základné pojmy vektorového programu Zoner Callisto
Popíšte prostredie programu a jeho nastavenie
Popíšte a ukážte základné funkcie programu
Popíšte a ukážte základné tvary a vrstvy
Pojednajte o výber farby, farebnej palete a farebnom prechode
Popíšte nástroje pero, štetec a automatické tvary
Popíšte a predved'te editáciu a formátovanie textu
Popíšte a predved'te transformáciu, prelínanie a zoskupovanie objektov
Popíšte ukladanie a export

Vymenjte hlavné časti CI
Pojednajte o Corporate design
Pojdnajte o význame CI
Rozoberte najznámejšie CI na trhu

Objasnite pojem vektorový grafický program

VGP pracuje nie s pixelmi, ale objektami a ich parametrami. Po uložení sa dá znova upravovať a meniť bez straty info. Patria sem Zoner Calisto, Adobe Illustrator, Corel Draw.

Popíšte základné pojmy vektorového programu Zoner Callisto

Panely: klasický, nástroje, alternatívny a galérie sú po ins'talácii vypnuté. Treba zapnúť.

Popíšte prostredie programu a jeho nastavenie

Prostredie- hlavne menu, panel s nastrojmi, pracovna plocha
nastaveie - vyber, tvarovanie objektov, krivky, tvary, text, tabulky, vkladanie obrazkov, lupa, prehľad vsetkych objektov

Popíšte a ukážte základné funkcie programu

Popíšte a ukážte základné funkcie programu

-orezávanie	-štetec
-zmena farebnosti, jas a kontrastu	-lupa
-vkladanie textu	-zmena veľkosti
-rôzne filtre	-vrstvy
-efekty	

Popíšte a ukážte základné tvary a vrstvy

Základné tvary : obdĺžnik, štvorec, kruh, hviezda, trojuholník

Vrstvy si možno predstaviť ako priehľadné fólie poukladané na seba, pričom môže každá obsahovať iný obraz a spolu vytvárajú výsledný obraz. Obrazy v jednotlivých vrstvách sa môžu navzájom prekrývať, pričom záleží na ich poradí. Zmenou poradia vrstiev môže vzniknúť iná kompozícia obrazu, mení sa výsledný obraz. Vrstvy sú od seba navzájom nezávislé. Každá vrstva predstavuje akoby samostatný obrázok.

Pojednajte o výber farby, farebnej palety a farebnom prechode

Viacstavový farebný prechod.

Pri pokročilejších prácach narážame na potrebu lepších, farebnejších a efektnejších výsledkoch. Viacstavový prechod nie je definovaný iba dvoma krajnými farbami, ale i ďalšími farbami na definovaných pozíciách prechodu. Ďalšie farby prechodu sa pridávajú tlačidlom Pridať alebo kliknutím myšou na určené miesto v prechodovom pruhu. Kedykoľvek dodatočne môžeme jednotlivé vnútorné stavy prechodu preťahovať a odstraňovať.

Palety pre farby

Pre prácu sa farbami máme k dispozícii niekoľko paliet. Menu Galéria/Farby nám umožňuje v režime Miešanie farieb vytvárať farby miešaním, ktoré si uložíme do palety Farby pre ďalšie použitie. K ponuke Miešanie farieb sa dostaneme aj cez ponuku Nástroje/Miešanie farieb.

Popíšte nástroje pero, štetec a automatické tvary

Pero slúži na kreslenie rovných čiar. Kliknutím na začiatku a konci, alebo krivých čiar podržaním ľavého tlačidla myši a ťahaním vznikne tzv. Bezierova krivka ktorú upravujeme pomocou uzlov a smerových úsečiek. Nástrojom štetec môžeme kresliť ťahom myši dá sa nastaviť hrúbka, tvar, ostrosť.

Automatické tvary - pomocou nich si môžeme vytvoriť jednoduché tvary ktoré sú už zadané v programe väčšinou môžeme ich vlastnosti aj editovať (napr. u hviezdy počet vrcholov, u šípky dĺžka šípky, zakončenie atd.) najčastejšie automatické tvary sú : hviezda, mnohouholník, šípky, bubliny na text atd.

Popíšte a predved'te editáciu a formátovanie textu

Editácia textu:

Režim editácie textu vyvoláte pri zapnutom tvarovacom nástroji TVAROVANIE OBJEKTOV v alternatívnom paneli nástrojov kliknutím na tlačítko KURZOR . Rovnaký efekt dosiahnete aj príkazom TEXT / EDITOVAŤ TEXT alebo klávesovou skratkou Ctrl+T. Nástroje na editáciu textu sú zhodné s nástrojmi používanými v textovom editore. Najprv je nutné označiť si text do bloku a potom vybrať jednu z možností v alternatívnom paneli nástrojov – druh písma, veľkosť písma, rez písma (tučné alebo šikmé) a zarovnanie textu.

Popíšte a predved'te transformáciu, prelínanie a zoskupovanie objektov

Trnasformácia je cez panel Transform alebo myšou. Zoskupovanie: objekty označíme a pomocou RC alebo Ctrl G. Tak isto ich aj odgrupneme. Poradie objektov meníme tiež cez RC.

Popíšte ukladanie a export

Popíšte ukladanie a export : V programe photoshop môžeme ukladať súbory do rôznych formátov ako sú napríklad najznámejšie sú jpg, gif, bmp, psd, tif a mnoho vedľajších ďalších formátov. Taktiež môžeme exportovať veci aj pre stránky a zariadenia pomocou Save for web and device.

Pomocou Ps sa dajú exportovať veci aj do formátu PDF.