**Aplikovaná grafika**

Teorie

1. Základní pojmy v grafickém designu – rozdělení a využití. 2D poč. grafika (vektorová a rastrová grafika), 3D poč. grafika - rozdíly, výhody a nevýhody, zobrazení, práce s programy. Technické podmínky (hardware), základní pojmy (DPI, PPI, RGB, CMYK) a formáty ( EPS, AI, JPEG, GIF, PNG, PDF)
2. Typografie a její dělení, kerning, leading, tracking a správné nastavení textových stylů
3. Barvy, teorie a psychologie, barevné profily, tiskové profily, ICC profily, bitová hloubka
4. Druhy grid systémy (mřížky) a jejich použití, zlatý poměr a jeho použití v graf. designu
5. Grafický manuál, logo jako součást firemního designu (Corporate Identity) - logo / logotyp, typy logotypů, požadavky při tvorbě loga a čeho je nutné se vyvarovat. Logo manuál / grafický manuál, co vše manuály musí obsahovat, co je corporate identity. Programy pro tvorbu loga a grafického manuálu.

Rastr – Adobe Photoshop

1. Adobe Photoshop – základní přehled možností programu, orientace v pracovním prostředí programu, rozdíl mezi programy Adobe Illustrator, Indesign, Photoshop, možnosti nastavení pracovní plochy. Nástroje, práce s nimi a jejich možnosti, klávesové zkratky. Filtry a jejich využití.
2. **Retuš portrétové fotografie, na co si dát pozor**
3. **Změna barvy objektu a úprava fotografie skrze přizpůsobení**
4. **Prolnutí fotografií do jednoho snímku a úprava fotografie skrze přizpůsobení**
5. **Barevná korekce fotografie (Filtr camera raw)**

Vektory – Adobe Illustrator

1. Adobe Illustrator – základní přehled možností programu, rozdíl mezi programy Adobe Illustrator, Indesign, Photoshop, stručné porovnání vektorové a rastrové (bitmapové) grafiky, využití programu, orientace v pracovním prostředí, nastavení pracovní plochy (orientace, formáty, barevný režim) nástroje pro výběr, nástroje pro kresbu pero a editace bodů, segment čáry, oblouk, spirála atd.)
2. Postup tvorby loga, creative brief (kreativní zadání), základní postup při tvorbě loga, volba vhodného fontu a barvy, co to je responzivní logo, export dat
3. Práce s perem, možnosti tahu, nástroj cestář (ukázka na jednoduchých geo. tvarech), vzorník (uložení barvy, knihovny barev), vytvoření stopy, možnosti průhlednosti, přechodu a vytvoření masky krytí, vrstvy (práce a nastavení), export a uložení.

Publikace obsahu (tisk i digital) – Adobe InDesign

1. Nastavení dokumentu při tvorbě vizitky, nastavení spadávky a ořezových značek při exportu
2. Nastavení dokumentu při tvorbě stránky časopisu. Vytvoření grid systému a jeho použití, nastavení stránkování,

Web design - Figma

1. Základní nastavení responzivního layoutu, tvorba assetů a práce s nimi
2. Vytvoření wireframu úvodní stránky pro osobní portfolio
3. **Vytvoření základního designu na základě poskytnutého wireframu**,
4. Rozdíl mezi low fidelity a high fidelity wireframy, hierarchie prvků na stránce
5. **Export dat připraveného designu a předání kodérovi**