

## Obsah předmětů

<b>1</b>	<b>Úvod do počítačové grafiky.....</b>	<b>5</b>
1.1	Základní pojmy počítačové grafiky .....	7
1.2	Barevné modely v počítačové grafice.....	9
1.3	Grafické formáty.....	11
1.4	Grafické principy.....	13
1.5	Získávání fotografií.....	17
<b>2</b>	<b>Práce ve vektorovém grafickém programu.....</b>	<b>19</b>
2.1	Ovládací prvky programu CorelDraw .....	19
2.2	Používání geometrických kreslicích nástrojů .....	21
2.3	Vytváření čar a křivek.....	22
2.4	Obrysově pero.....	24
2.5	Výplně objektů.....	25
2.6	Transformace a uspořádání objektů.....	26
2.7	Seskupení a kombinace objektů.....	28
2.8	Tvarování objektů – sloučení, průnik, ořiznutí.....	29
2.9	Řetězcový text.....	32
2.10	Odstavcový text .....	33
2.11	Kótování.....	35
2.12	Interaktivní efekty – obálka, vysunutí, přechod, čočka .....	37
2.13	Práce s rastry .....	44
2.14	Převzorkování, trasování rastru .....	45
2.15	Efekty pro rastry, symboly.....	46
2.16	Vektorové animace .....	47
2.17	Tisk, převod souboru do PDF formátu .....	47
<b>3</b>	<b>Práce v rastrovém grafickém programu.....</b>	<b>49</b>
3.1	Ovládání programu, vytvoření obrázku .....	49
3.2	Masky a objekty.....	51
3.3	Výplně, kapátko.....	54
3.4	Kreslení tvarů, malba štětcem.....	55
3.5	Text .....	56
3.6	Převzorkování obrazu .....	58
3.7	Opravy a retuše vad obrazu.....	59
3.8	Úprava obrazu.....	61
3.9	Vytváření fotokoláží .....	64
3.10	Efekty .....	65
3.11	Animace – vytváření a úprava .....	66
	<b>Přehled používaných symbolů .....</b>	<b>69</b>
	<b>LITERATURA.....</b>	<b>70</b>