

Tematické okruhy MUM z grafiky (POG, MOD a ANM)

Základy grafiky – 2D, 3D, rozdiel medzi rastrovou a vektorovou grafikou, farebné modely, zlatý rez

Photoshop

vrstvy – čo sú použitie - príklad,

masky – biela, čierna, inverzná – vysvetliť na príklade,

výbery – druhy a použitie,

klávesové skratky – základné,

úprava fotografií – klonovanie, retuš, zmena farby, zmena pozadia, zaostrenie, zakrivenie, druhy štetcov, priehľadnosť – vysvetliť na príklade.

Illustrator –

funkcia pero – ťah, výplň,, úprava textu, **vzorkovník farieb – tvorba loga** - vysvetliť na príklade
špeciálne efekty- druhy a podmienka tvorby ŠE

cesta a cestár – režimy tvarov, nástroje (Booleaunove operácie, nôž, nožnice)

Blender

Základné prostredie Blenderu- popis pracovnej plochy, osový kríž a základné pohyby - klávesové skratky, druhy editorov na pracovnej ploche, objektový mod – na čo sa používa a ikony, editačný mod - využitie a ikony, vysvetlenie čo je vertex, edge a face (bod, hrana a plocha), klávesové skratky (*na ukázkach vysvetliť*)

Modifikátory - čo sú , použitie , prečo sa využívajú, vysvetliť na ukážke - boolean, array , bevel, mirror, subdivide, ocean,

Low poly kreslenie - rozdiel medzi EM a OM, loopcat, vyťahovanie, úprava na rôzne tvary (S, G, R, T), práca s ikonou move

Ad don - čo sú, prečo sú v nastaveniach, vytvoriť pomocou ad don krajinu, strom a listy, vysvetliť jednotlivé možnosti v dialógovom okne.

Textúry - čo sú, druhy a ukážky

Krivka - vytvorenie krivky -základné v add (pridať), úpravy kriviek na sieť(mesh) - (*napr. vytvorenie uška šálky*),

Animácie

Fyzika pevných telies - rozbitie pyramídy guľičkou,

Fyzika tekutín alebo particle properties - dážď alebo sneh

Dynamic paint –vlajka

Rigging – cubeman

Timeline (keyframe) na kocke – vysvetliť nastavenie času a časového editoru

Illustrator a Photoshop (vynechať vektorovú grafiku PS, lebo je vysvetlená v AI) sú v NAS.

Blender- <https://docs.blender.org/manual/sk/latest/>