

Západočeská univerzita v Plzni

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

INTERAKTIVNÍ KURZ ADOBE PHOTOSHOP PRO UČITELE VV
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Dana Jačková
Učitelství pro střední školy, obor Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ
léta studia (2010 - 2012)

Vedoucí práce: *PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.*

Plzeň, červen 2012

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 29. červen 2012

.....
vlastnoruční podpis

Zde bych chtěla poděkovat vedoucí své diplomové práce, PhDr. Vladimíře Zikmundové, Ph.D. za čas, vedení a cenné připomínky, které mi velmi pomohly při tvorbě této práce.

Obsah

1	Úvod.....	9
2	Cíl diplomové práce.....	10
3	Výuka grafický programů ve výtvarné výchově.....	11
4	Metodické materiály využívané pro grafické programy.....	15
4.1	E-learning.....	17
5	Sonda do potřeb uživatelů grafický programů.....	19
5.1	Úvod do průběhu šetření.....	19
5.2	Výsledky šetření.....	21
5.3	Vyhodnocení výsledků dotazníku.....	32
6	Zpracování metodiky pro výuku grafického programu.....	35
6.1	Adobe Photoshop.....	35
6.1.1	Zaměření metodiky na program Adobe Photoshop.....	35
6.1.2	Představení programu Adobe Photoshop.....	35
6.1.3	Práce s programem.....	36
6.1.4	Proč by měl učitel výtvarné výchovy umět pracovat s Adobe Photoshop oproti opensoftware.....	36
6.1.5	Kurz s ohledem na RVP.....	39
6.2	Adobe Captivate.....	40
6.2.1	Představení programu Adobe Captivate.....	40
6.2.2	Práce s programem Adobe Captivate.....	40
6.2.3	Zhodnocení programu Adobe Captivate.....	41
6.3	Tvorba interaktivní metodiky.....	41
6.3.1	Informace o struktuře kurzu.....	42
6.3.2	Zpracování výukového kurzu.....	44
6.4	Požadavky k absolvování kurzu.....	46
6.4.1	Postup pro úspěšné absolvování kurzu.....	46
6.4.2	Požadavky pro absolventy kurzu.....	46
6.4.3	Cílové skupiny kurzu.....	47
6.5	Rozbor lekcí.....	47
6.5.1	Lekce 1.....	48
6.5.2	Lekce 2.....	49
6.5.3	Lekce 3.....	50
6.5.4	Lekce 4.....	51
6.5.5	Lekce 5.....	52
6.5.6	Lekce 6.....	52
6.5.7	Lekce 7.....	53

6.5.8	Lekce 8.....	54
6.5.9	Lekce 9.....	54
6.5.10	Lekce 10.....	55
6.5.11	Lekce 11.....	56
6.5.12	Lekce 12.....	57
6.5.13	Lekce 13.....	57
6.6	Závěrem k výukovým lekcím.....	58
7	Zápis z ověřování kurzu.....	59
8	Závěr.....	61
9	Seznam obrázků.....	62
10	Obsah přiloženého disku.....	64
11	Seznam literatury.....	65
12	Resume.....	70
13	Přílohy.....	I
13.1	Fotografie k tvorbě určené k opakování lekcí.....	I
13.2	Obsah videa výukových lekcí.....	II
13.3	Dotazníky programu Adobe Photoshop.....	IV
13.4	Nevyužitá či výchozí videa.....	V
13.5	Verze provedení webových stránek pro výukový kurz.....	VII

Anotace

Diplomová práce se zabývá vytvořením výukového kurzu k programu Adobe Photoshop, který je zaměřen především pro učitele výtvarné výchovy a studenty učitelství výtvarné výchovy. Výukový kurz obsahuje soubor komplexních úloh, využitelných jako metodický materiál.

Součástí práce je také zhodnocení dostupné výukové metodiky a pomocí průzkumu zjištění vztahu učitelů ke grafickým editorům. Zároveň také je zkoumána validita vytvořeného kurzu na vzorku cílové skupiny studentů.

Annotation

The diploma work deals with creation of educational course to the program Adobe Photoshop which is used especially by teachers of art and by students of teaching profession of art. The educational course contains the group of complex problems used as methodical material.

The part of diploma work is evaluation of available educational methodology and research of teacher's relation to the graphic editors. The validity of created course is investigated on the part of target student's group.

1 Úvod

Při zdělávání v grafických editorech jsem se seznámila s dostupnými metodickými materiály. Tato zkušenost rozšířila mé znalosti v této oblasti a přivedla k myšlence věnovat se této tematice. A tak v diplomové práci zpracovávám podle mých poznatků strategicky nejkvalitnějších metodu vzdělání v grafických programech.

U výuky grafických editorů považuji za velice důležitou názornou ukázkou. Neboť potřebujeme znát nejen účel nástrojů či funkcí, ale především je v otevřeném programu musíme umět najít a správně nastavit. A tak pro nejkvalitnější zapamatování je nejlepší vizuální opora s následnou praktickou činností, kdy si student sám vše vyzkouší. Což vyplývá z principu výuky grafických programů, která je na školách praktikována. A s kterou jsem se setkala v postavení studenta i jako učitele. Žákům je promítána pomocí projektoru ukázkou, kterou učitel předvádí, a žáci danou problematiku zpracují na svém počítači. Můžeme se ale dostat do situace, kdy učitel není na blízku, v takovém případě pak saháme po dostupné literatuře, ale přiznejme si, kdo má doma v poličce vždy hledanou knihu, v které by bylo vše, co potřebujeme? Přichází tedy na řadu další varianta, vyhledat si pomoc pomocí elektronicky dostupných materiálů. A právě tímto způsobem jsem se rozhodla přispět do procesu vzdělávání a jako diplomovou práci vytvořit kurz pro program Adobe Photoshop, s využitím zejména pro učitele či studenty výtvarné výchovy. Vzhledem k tomu, že jsem příznivcem výukových materiálů multimediálního charakteru, kurz je tvořen souborem několika videí, která přímo názorně ukazují proces tvorby a zastupují tak našeho učitele či kamaráda. Tímto způsobem se vyhneme problémům, například kam se nám zrovna „schovalo“ tohle tlačítko. Nechci ovšem úplně zavrhnout metodickou literaturu, sama jsem se setkala s velice kvalitní, kterou jsem využila pro tvorbu videí. A podrobně ji uvádím v kapitole 6.6 Závěrem k výukovým lekcím. Vždy mi ale velice rozčilovalo, když jsem musela přečíst několik odstavců textu, abych se dobrala kýženého výsledku a přitom by se informace daly zformulovat daleko jednodušeji.

Jedná se tedy o praktickou diplomovou práci, která se věnuje tvorbě kurzu pro program Adobe Photoshop. Nechtěla jsem se podrobně věnovat každému tlačítku v programu zvláště jako je realizována většina metodik a zaměření kurzu jsem směřovala pro uživatele již s touto zkušeností. A proto jsem každou lekci směřovala k hodnotnému vizuálnímu produktu, což je zcela jistě přínosné pro již zmíněné učitele výtvarné výchovy.

2 Cíl diplomové práce

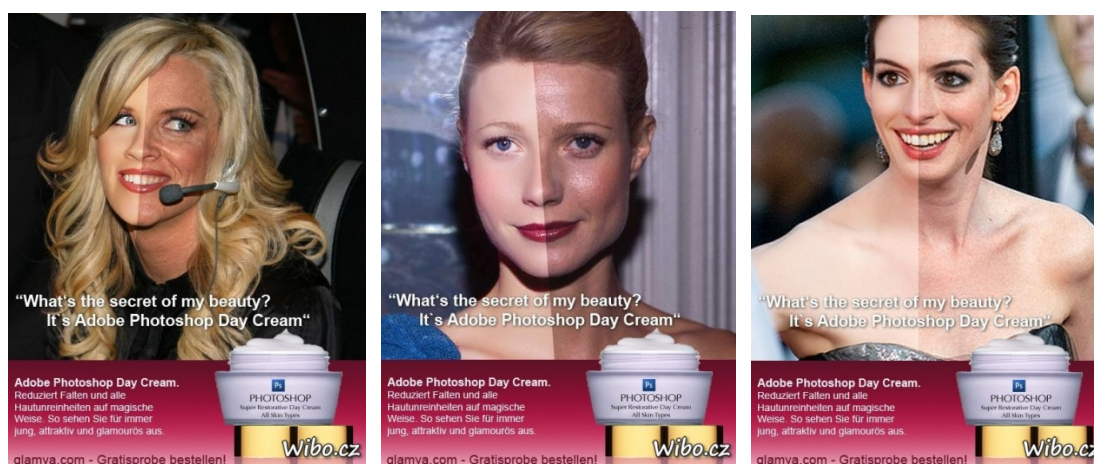
Má praktická část diplomové práce je určena pro jedince, kteří jsou schopni samostudia a nepotřebují vnější dohled nad plněním povinností. Nebo v dalším případě se dá kurz využít jako součást běžného prezenčního vzdělávání a tvořit tak podpůrný materiál, jak při domácí přípravě studentů či dalším samostudiu v případě absence a opakování obsahu výuky. Kurz se tak stane vhodnou víceúčelovou metodickou pomůckou pro vzdělání.

Soubor videí tak slouží jako rychlý a přehledný zdroj informací při rozšiřování znalosti v programu Adobe Photoshop. A především zaměření výukových postupů na konečný vizuální výsledek vede k profesionálnějšímu využívání získaných znalostí o nástrojích a funkcích. Současně také u studentů kurzu vede k rozvoji komplexnějšího myšlení při práci s nástroji a funkcemi programu.

Zároveň se chci pomocí průzkumu věnovat vztahu učitelů ke grafickým editorům konkrétně programu Adobe Photoshop. A také možného propojení s výtvarným vzděláním. Získané informace od respondentů se tak stanou zajímavým náhledem o tom, jak si vedou grafické editory v současném vzdělávání.

3 Výuka grafický programů ve výtvarné výchově

Škola je institucí naplňující potřeby společnosti. Patří mezi ně rozvoj a formování hodnot názorů postojů jedince a jeho integrace do společnosti, příprava na zařazení do pracovního procesu a také získání odborné kvalifikace. A tudíž s neustále se rozvíjející společností by mělo jít vzdělání dále dopředu. Protože si nelze představit společnost, která bude řízena informačními technologiemi, ale přitom děti naprosto v této oblasti negramotné. V důsledku toho pak může lehko docházet k manipulaci populace. Pro představu uvádím obrázky, které jsou parodií na úpravu fotografií v Adobe Photoshopu a zobrazují skutečnou realitu v kontrastu s tím, co je nám předkládáno jako realita, která nas klame.



Obrázek 1 - Zobrazení fotografií před a po úpravě v programu Adobe Photoshop

Můžu zde mluvit z vlastní zkušenosti, protože už se mi několikrát stalo, že jsem narazila na upravené fotografie, které lidé považovali za autentické zobrazení reality. Ale při tom u bližšího prozkoumání by každému, kdo má nějaké povědomí o grafických editorech došlo, že se jedná pouze o klam. To je stejné jako s modelkami, které se na nás dívají ze stránek časopisů a billboardů. Vidíme je jako dokonalé objekty, které však se skutečností nemají nic společného a spíše tak společnosti a především dětem škodí s uměle vytvořenou ideou dokonalosti. A s tím by právě děti měly být seznámeny s celým procesem tvorby těchto vizuální iluzí. Informační technologie, aniž bychom chtěli, zasahují do všech oblastí vzdělávání, a tak je potřeba je využít. A nejlepší způsob jak zprostředkovat ve vzdělávání tyto vizuální artefakty využívající informační technologie, je zahrnout je do výtvarné výchovy.

V rámci RVP školy využívají mezipředmětových vazeb a průřezového tématu mediální výchova k rozvoji běžných standardů vzdělání. Ale zatím podle mé zkušenosti v předmětu výtvarná výchova zůstává ve většině případů u běžných technik vzdělání jako kresba či malba. Samozřejmě tyto techniky považuji za důležité a není mým záměrem odsouvat je do pozadí, ale stavět je na stejnou úroveň s grafickými technikami.

Na základě provedeného šetření tvrdím, že učitelé nejsou příliš nakloněni k moderním technologiím, ale v budoucnu můžeme očekávat, že bude naprosto běžné, aby pedagogové výtvarné výchovy bezproblémově zvládali zacházet s moderní technikou a učili to své žáky. Neboť je celkem neefektivní učit zastaralým technikám, když už dávno máme k dispozici nové, s kterými dosáhneme rychleji lepších výsledků. A otevřeme tím tak cestu s možností dosahovat úspěchů, stejně jako zvýšíme motivaci žáků, protože nové technologie jsou daleko přitažlivější. Samozřejmě proti tomu stojí potřeba, aby se učitelé neustále vzdělávali a byli otevření k novým věcem. Nejde v tomto směru opomenout ani finance, neboť ty jsou vždy hlavním důvodem, který buď umožní, nebo neumožní žákům vzdělávat se lepším způsobem.

Podle mého názoru je špatné být takovým pedagogem, kterého rozčiluje, že děti nemají vztah ke klasickým hodnotám, které starší generace zastávaly a daleko větší přednost dávají televizi a počítačovým hrám. Protože to je také určitá forma výtvarné tvorby a ten kdo vytvořil počítačovou postavu, musel mít zcela bezpochybně výtvarné nadání, které propojil s grafickými editory. Tak proč nejít vstříc tomuto novému pojetí výtvarna. Nesmíme ovšem zapomenout ani na tvorbu pomocí fotografií, vždyť dneska je naprosto běžnou věcí, že každé dítě vlastní telefon s fotoaparátem, tak proč toho nevyužít. Přeci pomocí fotografie se dají zachytit stejné výtvarné kvality, jako je tomu u samotné kresby. Tím chci říci, že na fotografii i na papír lze zaznamenat, co dítě zajímá, k čemu má vztah, co má pro něj důležitý význam, ale také se dají do obou zobrazení promítnout pocity. Dříve byly společníkem dětí pastelky a omalovánky, dnes se jim staly mobily a počítače a právě jsou to sami rodiče, které jim tyto možnosti nabízejí jako způsob zábavy. Tak proč nejít vstříc tomuto novému fenoménu a nenaučit děti správně využívat tyto moderní technologie. Je přeci zajímavé, když si své nakreslené obrázky neukazují žáci pouze se spolužáky ve třídě, ale můžou si je vyměňovat s kamarádem o několik ulic vedle, bez toho aby odešli ze svého pokoje. V těchto případech bychom však neměli veškerou zodpovědnost přenechat

technologíím, i zde by se měla objevit osobnost učitele, která komunikuje s žákem o vytvořeném díle a zvolené technice.

Dost často se ale objevuje názor, který brzdí vývoj výtvarné výchovy. A tím je postoj, že netvoří člověk sedící u počítače, nýbrž počítač. Zde by bylo vhodné zmínit polemiku o využití informačních technologií ve výtvarné výchově, která započala v roce 2000 uvedením článku Jaroslava Vančáta „Jak konečně začít“. Informační technologie prosazuje jako nutnost k eliminaci nežádoucích účinků nových technologií a také odbourání laitského přístupu k tvořivosti u zpracování animací. Naopak se objevili i zastánci jiných přístupů. Například E. Linaj považuje informačních technologie ve vztahu k výtvarné výchově za na prsto rozdílný přístup a jejich užívání má za následek narušení rovnováhy osobnosti člověka a vyvolání pocitu všemocnosti. Dále třeba Hosman o počítačových technologiích tvrdí, že využívají pouze hotové obrazy, které dále nerozvíjejí osobnost člověka a nelze je ani přesáhnout. Ve studované literatuře jsem se setkala s dalšími názory. Karla Cikánová ve své knize *Tužkou, štětcem nebo myší*, uvádí: „*Sám nástroj – tužka, štětec, počítačová myš nestvoří pampelišku, náš portrét, krajinu plnou blesků, jarního deště či sen o létajícím koni. To člověk – dítě se pokouší výtvarným jazykem sdělit, jaký citový vztah ke skutečnosti má, či jak ji chápe.*“¹ Mezi klasické nástroje nám tak vstoupil, se stejnou rychlostí jako má schopnost tvořit, nový nástroj, který nám do určité míry usnadní práci, ale vyžaduje schopnosti uživatelů, které je potřeba rozvinout. Zajímavá myšlenka také byla zmíněna v knize *Počítač jako pomocník učitele*, kde se autoři vyjadřují o grafických editorech. „*Grafický editor je jeden z mála programů, se kterým jsou schopny pracovat i malé děti, prakticky od předškolního věku. Je dobrou motivací jejich práci, protože děti tvoří a vytvářejí jim blízké kresby.*“² Což je velice dobrý argument, který by učitelům měl dát podnět k tomu, aby tvorbu v grafických programech nepovažovali za něco nereálného. A především je možné pomocí grafických editorů obsáhnout všechny oblasti výtvarného umění, do kterých spadá písmo, grafické produkty a design a přiblížit se tak více dnešní tvorbě.

Proč by měli vlastně učitelé držet krok s dobou? Vývoj počítačů ve 20. stolení natolik proměnil kulturu, jako v 15. stolení tehdejší vynález knihtisku. Můžeme tedy

¹ Cikánová, K., *Tužkou, štětcem nebo myší*, s. 7.

² Slaník, J., Novák, J., *Počítač jako pomocník učitele*, s. 78.

spatřovat dva zásadní vývojové pilíře ve vzdělání a je spíše na škodu se tomu bránit. Učitel tím zcela jistě dosáhne větší profesionality.

4 Metodické materiály využívané pro grafické programy

Pro distanční i prezenční studium vzniká celá řada softwaru, které mají usnadnit studium. Takovým je například program Adobe Captivate. Tato forma edukace má silné zakořenění především pro distanční vzdělávání, ale z hlediska fyziologie člověka je také významná u běžného prezenčního vzdělávání s důrazem na vizuální podporu edukace. Je ale pouze na vzdělávací instituci, aby využila veškeré prostředky pro kompenzaci nedostatků a zajistila kvalitní vzdělání.

V následující části, bych se chtěla věnovat dostupným materiálům sloužícím jako podpora při výuce. Dostupné informační zdroje dělím do dvou základních kategorií a to na materiály v tištěné podobě a materiály v podobě elektronické. Záleží vždy na každém uživateli, co mu více vyhovuje. Z průzkumu například vyplynulo, že se více respondentů přiklání k vyhledávání informací v elektronické podobě. Já osobně jsem při práci s grafickými editory využívala kombinaci obou variant.

Značnou výhodou tištěných materiálů je menší náročnost na únavu zraku, ta se vyskytuje při pohledu na obrazovku a s tím je i spojená snížená rychlost čtení. U knih se ale nesetkáme s tak podrobnou názorností, kterou umožňuje elektronika. A především díky internetovému připojení můžeme získat aktuální materiály, nebo různé způsoby postupu řešení.

Při využití tištěných knih mě opravdu překvapilo, jaké možné způsoby uspořádání a řešení podávaných informací existují. Objevuje se dělení na několik postupů, a to na materiály, které jsou u tvorby v grafickém editoru orientované na výsledek, nebo postupy zaměřené na využití nástroje. Pro začátečníky je naprosto samozřejmé si vybrat knihu, která nás nejprve seznámí s prostředím editoru a s výčtem jednotlivých nástrojů, s jejich funkcemi a podrobným popisem, ale při studiu literatury jsem se setkala často s problematikou, že nás kniha vůbec nevedla do prostředí programu, či jednotlivé nástroje na sebe vůbec nenavazovaly, nebo byly využity funkce, o kterých čtenář ještě neměl tušení. Například práce s knihou Adobe Photoshop pro verze 7, CS a CS2 jednoduše od Jiřího Fotra je přínosná v tom, že jsou zde podrobně popsána všechna dialogová okna a nástroje. Ale přesto, že je kniha určena pro úplné začátečníky, čtenáři už musí mít v tomto programu určitou orientaci, protože na základě vysvětlení ukázky dialogových oken a nástrojů není možné je zařadit do struktury programu Adobe Photoshopu. Další nevýhodou je, že zde nevidíme výsledky vzniklé

různým nastavením dialogových oken. Zároveň černobílé provedení obrázků není motivační a všechny působí příliš stejně. Postrádám také propojení vztahu nástrojů a funkcí.

S literaturou orientovanou na výsledný vizuální prvek jsem se setkala velice málo, avšak poté jsem si jí velice oblíbila. Je určena pro uživatele se zkušeností a základním povědomím o programu. Zde si čtenář již upevní dříve získané poznatky a rozšíří další možnosti jednotlivých funkcí a jejich složitějších kooperací. Což se často objevuje jako velký problém u uživatelů grafických programů, neboť dokážou jednotlivé prvky editoru kvalitně využívat, ale neumí si je již spojit jako celek.

Nesmím, ale také zapomenout na vzájemnou kombinaci tištěných a elektronických materiálů. Kdy tištěnou literaturu máme doplněnou o přiložené CD-ROMY a DVD-ROMY, na nichž jsou k dispozici fotografie či videa k opakování získaných znalostí. V tomto případě získáme možnost okamžité zpětné vazby pro nastudované informace. Vyzkoušíme si tak realizovat vlastní vizuální artefakt totožný s metodickým materiálem.

Elektronická podoba materiálu, je podle mého názoru v tomto případě více než vhodná, stejně jako to bylo potvrzeno ve výzkumu. Protože vzdělávání v grafických editorech se neobejde bez zapnutého počítače, neboť je vždy potřeba osobního kontaktu s programem, z důvodu lepší představitosti. Jak už jsem zmínila, setkáme se zde s lepší vizuální názorností a jako v našem případě, přímo praktickou ukázkou pro zmíněný software. Ve výuce ve škole tak tuto metodu vzdělávání můžeme nazvat jako *blended leasing*³. Protože jsou využívány elektronické prvky výuky e-learningu v kombinaci se standardní výukou.

Výuková podpora elektronického charakteru se dá dále dělit na zprostředkování off-line a on-line. Kdy v prvním případě je materiál zprostředkován uzavřené skupině uživatelů a není potřeba internetového připojení. V opačném případě je potřeba připojení k síti, jsou nám tak odtud dostupná skripta, fotografie, videa a další. Při vzdělávání se tato metoda dále dělí na synchronní a asynchronní.⁴ Kdy u synchronní

³ Pro dosažení požadovaného výsledku vzdělání dochází ke kombinaci nejvhodnějších metod výuky ze standardní a e-learningové výuky.

⁴ Synchronní výuka probíhá v učebně, kdy je potřeba reálného času a místa, nebo ve virtuální třídě a díky technologiím na sebe účastníci mohou reagovat bez požadavku na stejné reálné místo, ale na čas. U Asynchronní výuky si studenti volí vlastní tempo a čas pro vzdělání, kdy nemůže docházet ke komunikaci v reálném čase.

musí být žák v kontaktu se svým tutorem⁵ v reálném čase a není potřeba stejného místa, kdežto v asynchronním způsobu už reálný čas není potřeba a ke komunikaci dochází například pomocí e-mailu.

U těchto výukových opor je ale daleko větší nárok kladen na kvalitu zprostředkování, neboť nesrozumitelnost a špatná rozlišitelnost může vést k nesprávnému pochopení dané problematiky a také demotivaci. Při zpracování je třeba dbát na daleko větší názornost a více podrobností, neboť v tomto případě musí zastoupit osobnost učitele.

Materiálů, které tak máme k dispozici je celá řada. Jedná se buď o odborné metodické materiály, které získáme při studiu našeho studia, nebo materiály, ke kterým se dostaneme v rámci odborně zaměřených stránek či stránek laických uživatelů. Může nám tak postačit portál Youtube.com, který je zásoben bohatou knihovnou výukových videí, dokonce ani v tomto případě není takovou bariérou jazyková rozdílnost, neboť tu vykompenzuje bohatá vizuální stránka videa.

Současně i během mého výzkumu bylo zjištěno, že nejvíce respondentů se přiklání k nalézání informací na internetu, což dokládám v kapitole číslo 5.2 na obrázku číslo 19.

4.1 E-learning

Práce se několikrát částečně dotkla pojmu e-learning, a proto bude věnováno několik vět této problematice. Jedná se o edukační proces využívající informační a komunikační technologie. V českém překladu tak můžeme mluvit o elektronickém učení. V případě, že budeme hledat přesnou definici e-learningu setkáme se s mnoha vyjádřeními. To je způsobeno neustálým rozvojem informačních technologií a s tím spojeného e-learningu. Vysvětlení se tak pohybuje od jednoduché definice ke složitým odborným popisům.

E-learning v sobě tak může skrývat složité systémy, ale i jednoduché aktivity. V tomto případě se může jednat například o soubor ucelených kurzů a naopak jen pouhou prezentaci doprovázející výuku. V konečném vysvětlení pojmu se nejedná pouze o praktický obsah e-learningu, ale také o samotnou teorii vhodnosti využití moderních technologií při výuce.

⁵ Jedná se o opatrovníka/poručíka, který má na starost skupinu žáků a probírání s nimi potřebné materiály určené ke studiu.

Mezi nevýhody pak patří snadné zneužití, potřeba technického zázemí. A především, co se týká výhod, například poskytnutí vzdělání různým znevýhodněným studentům. Díky neustálému vývoji informačních technologií, budeme tak za nějakou dobu mnohem častěji slyšet o m-learningu,⁶ což je vlastně mobilní vzdělání. Edukační proces tak může být poskytován ve volných chvílích, či přímo v pracovním terénu.

⁶ Elektronické vzdělávání pomocí mobilů, kapesních notebooku, kdy je možné získávat informace ve volných chvílích nebo přímo v terénu.

5 Sonda do potřeb uživatelů grafický programů

5.1 Úvod do průběhu šetření

Pro zjištění dnešního postavení grafických editorů mezi učiteli a jaká dále konkrétní specifika zaujímají učitelé při výuce, rozhodla jsem se provést šetření formou dotazníku. Nejprve jsem měla první verzi dotazníku vypracovanou ve formátu Microsoft Office Word v interaktivní podobě, který uvádím v přílohách. Ale abych respondentům co nejvíce usnadnila vyplňování, rozhodla jsem se vyhledat informace o možnostech publikování dotazníku na internetu. Z důvodu vyhnout se programové a grafické tvorbě, vyhledala jsem stránky poskytující tyto možnosti. Nabídlo se mi několik variant. První tvorba dotazníku, ale neuspěla z důvodu špatného naprogramování stránek, kdy v důsledku toho docházelo k nespolehlivé spolupráci s internetovým prohlížečem. Naopak tato služba byla poskytována zcela zdarma a byl zde umožněn přístup k vyplněným dotazníkům a statistikám v průběhu šetření. Dále bylo prostředí dotazníku opatřeno reklamami, což se ale dalo předpokládat, když byl dotazník poskytován zdarma. Byl však velice přehledný a pro představu uvádím jeho náhled.

Obrázek 2 - Prostedí nepoužitého internetového dotazníku

Obrázek 3 - Prostedí nepoužitého internetového dotazníku

Další možnost už byla ta správná. Zvolila jsem poskytovatele služeb „Vyplňto.cz“. Zde je možnost vybrat si z několika nabízených služeb. Já si vybrala službu „vyplň to free“, která je nabízena zcela zdarma, ale bez podpory administrátora. Jedinou podmínkou této služby je vytvoření si vlastního účtu a věnování 60 minut času vyplňování dotazníků ostatních uživatelů této služby. Poté je teprve umožněno pracovat na sestavení vlastního dotazníku. Je zde také k dispozici návod na sestavení dotazníku, ale tvorba je velice intuitivní.

Jedinou nevýhodou je především čas, věnovaný vyplňování cizích dotazníků, aby nám byl aktivován účet a mohli jsme si vytvořit vlastní dotazník. Naopak mi byla zde velice přínosná možnost vytvářet podmiňující otázky, které nám dělají jakýsi rozcestník. A tak podle toho, jak odpovíme, nás nasměrují na určitou otázku. Této volby jsem využila z důvodu, když dotazník bude vyplňovat například respondent nevěnující se programu Adobe Photoshop, nemusí vyplňovat druhou polovinu dotazníku s otázkami, které se ho vůbec netýkají. Vytvořila jsem tak dotazník ve třech verzích, od obecného povědomí o grafických editorech k využívání programu Adobe Photoshop až k aplikaci tohoto programu při výuce. Součástí této internetové služby je vyhodnocení výsledků. Ty jsou po datu dokončení dotazníku poskytnuty umístěné v tabulkách, ale také pomocí grafů pro jednotlivé odpovědi. Což je velká výhoda a ušetří nám čas při zpracování odpovědí.

Dotazník je po vizuální stránce tvořen velice profesionálně. Jsou zde dopředu ukázány otázky, pokud se nejedná o otázky fungující jako rozcestník. Zajímavostí je umístování komentářů od respondentů a od autora dotazníku

The image shows a screenshot of an online survey form. It is divided into several sections:

- Problemy s účtem dotazníku:** A section with social media icons (Facebook, Twitter, YouTube, etc.) and a '0' next to them.
- Dotazník k tématu:** A section with a 'jmeno:' field containing 'Jana Janková', a 'Zpráva:' text area, and a 'Odeslat dotazník' button. Below it is a small text block: 'Ladce: trochu nechápu u ot. 15 možnost "hodím na pohovku" to přesně není, co bych pro níčekní zaměřeněi mohla udělat sama od sebe na ten pohovku má mužů mělo povazet (na zblízku vyhledávej nějaké možnosti...')
- 1. Pohlaví:** Radio buttons for 'Muž' and 'Žena'.
- 2. Věk:** A dropdown menu with 'Ovšemně dleto' selected.
- 3. Nejvyšší dosažené vzdělání:** Radio buttons for 'Základní', 'Střední a vyšším úrovnem', 'Střední a maturitou', 'Vysokostřední', and 'Jiná odpověď'.
- 4. Při výběru oboru studia jsem se rozhodoval/a hlavně podle:** Radio buttons for 'Budoucího uplatnění na trhu práce', 'Odbornému zájmu o danou oblast', 'Přesvědčivému výkladu', and 'Jiná odpověď'.

Obrázek 4 - Prostředí použitého internetového dotazníku

Respondenty jsem vyhledávala pomocí webové stránky www.pilsedu.cz, kde jsem si našla plzeňské školy konkrétně: gymnázia, střední odborné školy, základní

umělecké školy a našla si učitele výtvarné výchovy a grafických editorů, kteří měli na svých stránkách uvedenou emailovou adresu. Seznam těchto učitelů pak dokládám v přílohách. Zároveň k tomu jsem ještě oslovila učitele věnující se programu Adobe Photoshop ve vzdělávacím kurzu. Celkové množství respondentů se tak dostalo na 34. Z tohoto množství se vrátilo 10 vyplněných dotazníků. Což je hodnoceno jako 50% návratnost z otevřených dotazníků. Tyto údaje jsou pak také uvedeny v kapitole věnující se výsledkům šetření. Současně je zde také obrázek číslo 10, který dokládá, z jaké vzdělávací instituce odpovídající respondenti pocházeli.

Oslovení učitelů jak už jsem zmínila, probíhalo pomocí emailové adresy, kde jsem je informovala o mém záměru a uvedla odkaz na internetovou adresu, <http://potreby-uzivatelu-programu-a.vyplnto.cz/>, kde mohli dotazník vyplnit a nemuseli řešit problémy s přeposíláním dokumentu.

Šetření probíhalo následujícím způsobem. Do vyplňování dotazníku vstoupilo 10 respondentů, kdy v maximálním množství pro ně bylo připraveno 29 otázek. Zobrazení některých otázek bylo ale závislé na předchozí odpovědi. Průzkum obsahoval dvě otázky, které rozhodli, zda respondent bude pokračovat ve vyplňování, nebo ho ukončí. Kdy jsem se zajímalo to, zda vyplňující je aktivním uživatelem programu Adobe Photoshopa a chce pokračovat ve vyplňování, v tomto případě postoupilo 7 osob. Dále jsem se ptala, zda program Adobe Photoshop využívá respondent pro výuku a chce tak pokračovat dále, kdy postoupili 4 osoby.

5.2 Výsledky šetření

Vzhledem ke kvalitním vyhodnocovacím prostředkům, budu v této části uvádět materiály vygenerované internetovou službou pro dotazníky.

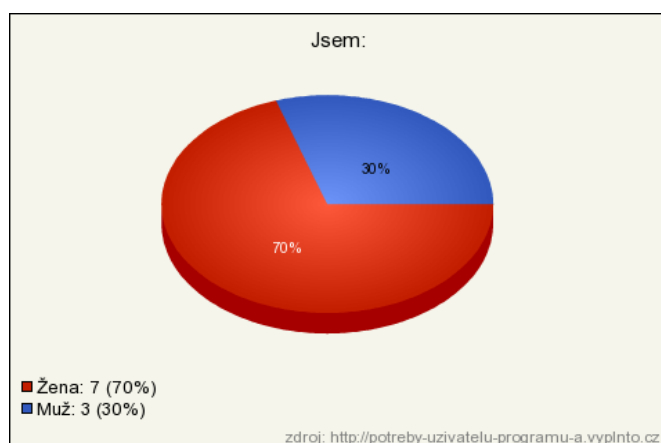
Autor průzkumu:	Dana Jačková
Šetření:	03. 01. 2012 – 01. 02. 2012
Počet respondentů:	10
Počet otázek (max/průměr):	29 / 16,7
Použité ochrany:	žádné
Zobrazení otázek:	celý dotazník najednou
Návratnost dotazníků:	50%

Návratnost dotazníků je dána poměrem vyplněných a zobrazených dotazníků. Jedná se o orientační údaj, který nebere v potaz ty oslovené respondenty, kteří ani nezobrazili úvodní text (neklikli na odkaz na dotazník).

Obrázek 5 - Informace o provedeném dotazníku

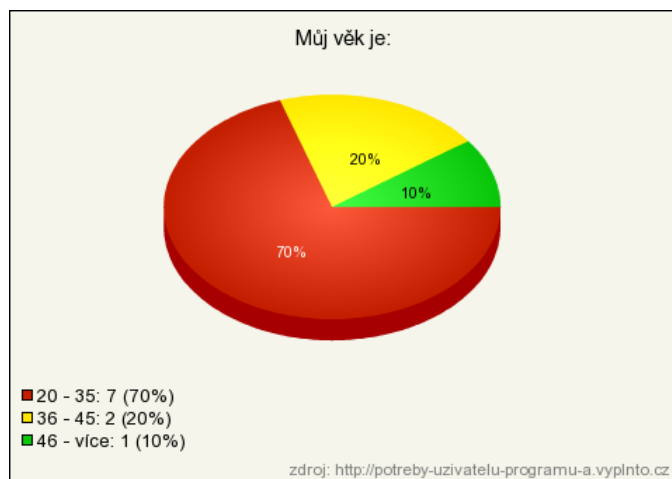
Při umístování dotazníku na stránky společnosti „Vyplňto.cz“ máme možnost zadat délku šetření, aby nám po jejím dosažení byly k dispozici potřebné výsledky. Z celkového množství respondentů mi dotazník vyplnila necelá polovina oslovených, i přes to, že jsem udělala vše pro největší pohodlí oslovených a tím doufala ve větší návratnost. Jsem i tak ráda za toto množství a zcela jistě to vypovídá o vztahu respondentů k této problematice.

Do dotazníku byly zařazeny i základní identifikační otázky, jako je například dotaz na pohlaví a věk. Bylo to z toho důvodu, že mě zajímalo, zda mají tyto faktory nějaký vliv na vztah ke grafickým editorům. Ve výsledku se jednalo o sedm žen a tři muže.



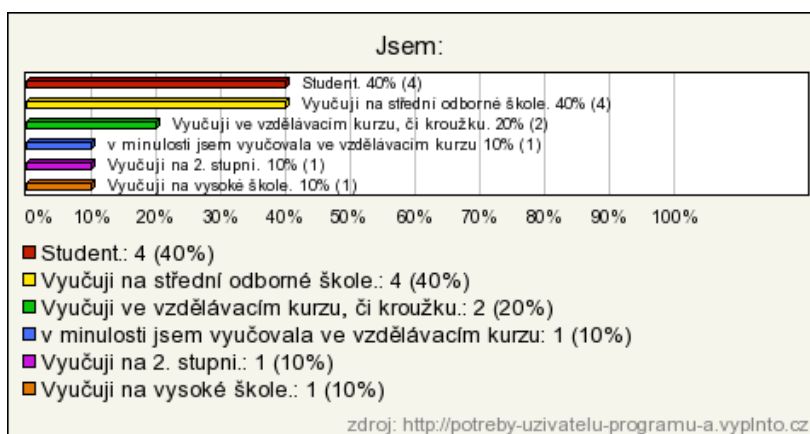
Obrázek 6 - Graf průzkumu pohlaví respondentů

Věková hranice se nejvíce pohybovala v rozmezí od 20 – 35 let, což svědčí o tom, že tato generace by již měla být podrobně seznámena s grafickými editory.



Obrázek 7 - Graf průzkumu věku respondentů

Z důvodu anonymity jsem potřebovala respondenty zařadit do kategorie vzhledem ke zkušenostem ve vzdělávacích institucích.



Obrázek 8 - Graf průzkumu vzdělávací instituce, ze které respondenti pochází

Další otázky se týkaly oblasti grafických editorů. Tím byl dotaz, jaký mají respondenti vztah k programu Adobe Photoshop. Tedy kde s tímto programem pracují.



Obrázek 9 - Graf průzkumu místa práce v programu Adobe Photoshop

V případě, že respondent odpověděl, že využívá tento program ve škole, následovala otázka závislá na této odpovědi, a to o jaký předmět se jedná. Vesměs se převážně jednalo o předměty grafického zaměření. Což byly předměty, grafický design, počítačová grafika, navrhování a jako součást dalších předmětů, kde je program podpůrným prostředkem.

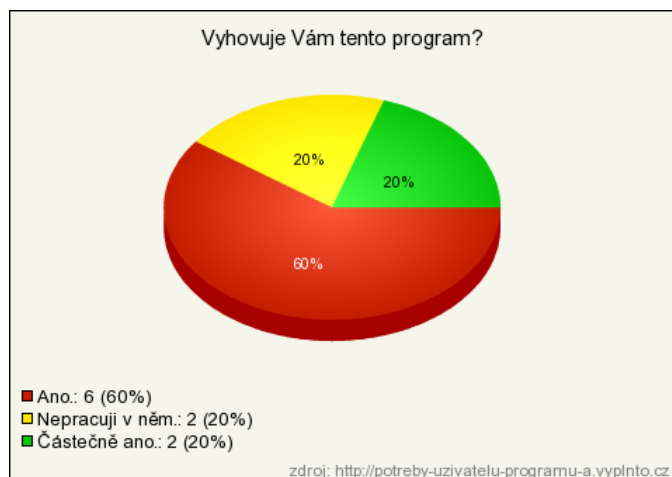
grafický design, základy grafických editorů a jako podpůrný program ho studenti využívají také v dalších předmětech

Navrhování a grafický design, Počítačová grafika

Počítačová grafika, Navrhování, Grafický design

Obrázek 10 - Odpovědi získané v dotazníku předměty výuky programu Adobe Photoshop

U uživatelů programu Adobe Photoshop se jeho vyhovující charakter přikláněl do kladných hodnot.



Obrázek 11 - Graf průzkumu, zda program Adobe Photoshop je vyhovující

A pouze v jedné odpovědi nebyl zájem si rozšířit znalosti a naučit se v tomto programu, jinak ve většině případů byl zájem si své stávající znalosti rozšířit, nebo byly vyhovující.



Obrázek 12 - Graf průzkumu vyhovování znalostí v programu Adobe Photoshop

Když respondenti uvedli, že mají zájem si své znalosti rozšířit, následovala závislá otázka, o jaké oblasti by se mělo jednat. V tomto případě byly získány odpovědi jejíž celkový charakter se dá shrnout jako požadavek na náročnější a komplexnější postupy, které souvisí s vytvářením grafiky a designu pro web. Také je zde konkrétně jmenován zájem o podrobnější vzdělání ve filtrech a maskách. Současně také využívat Adobe Photoshop ve vztahu k jiným programům.

komplexnější postupy
masky a filtry
náročná postprdukce fotografií, grafika pro webdesign, náročné montáže
spíše více do hloubky ve všech oblastech
Ve všech
zejména v oblasti návrhů designu pro web, v propojení s dalšími aplikacemi adobe (illustrator, after effects atd.)

Obrázek 13 - Odpovědi získané v dotazníku na oblasti rozšíření vzdělání v programu Adobe Photoshop

Následovala otázka o zahrnutí grafických programů do předmětu výtvarná výchova. Ve většině případů došlo ke kladné odpovědi, to svědčí i o naklonění k moderním postupům ve výuce.



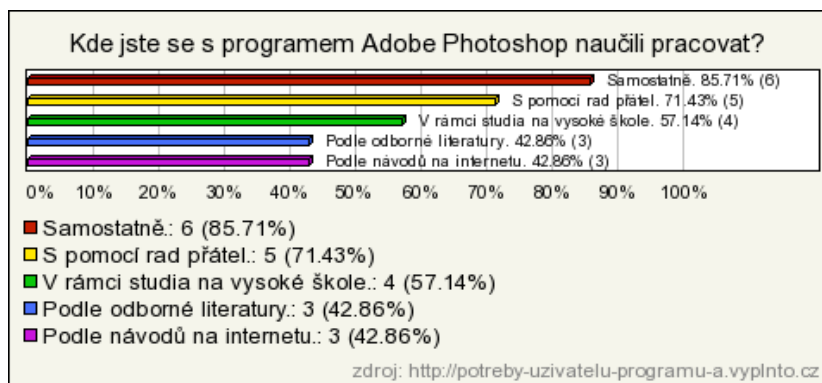
Obrázek 14 - Graf průzkumu zahrnutí grafických programů do předmětu výtvarná výchova

Další otázka má rozřazovací funkci, to znamená, že svojí odpovědí respondenti rozhodnou, zda budou pokračovat v odpovídání, či dotazník ukončí. Dále tedy pokračuje pouze sedm vyplňujících osob.



Obrázek 15 - Graf průzkumu rozřazující otázky na užívání programu Adobe Photoshop

Následující otázky jsou už zaměřeny pouze na aktivní uživatele programu Adobe Photoshop. Zajímala jsem se o to, kde respondenti získali své znalosti. V tomto případě byla možnost zvolit více odpovědí. Je velice zajímavé, že se nejčastěji shodli na samostatném vzdělávání.



Obrázek 16 - Graf průzkumu získání znalostí o programu Adobe Photoshop

V případě obtíží se respondenti také nejvíce shodli na hledání rad na internetu.



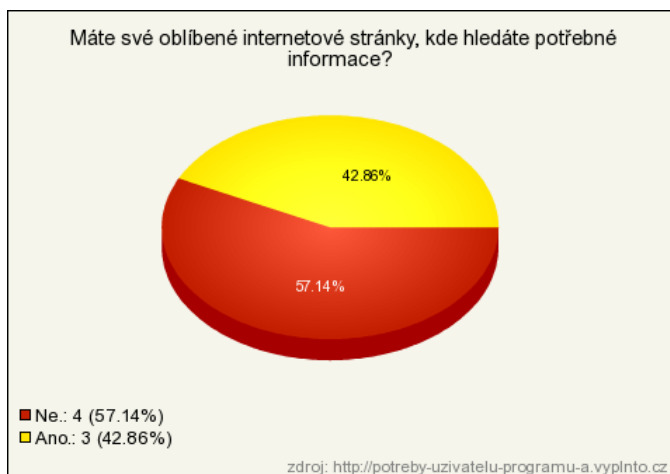
Obrázek 17 - Graf průzkumu hledání pomoci o programu Adobe Photoshop

Na otázku vyhovuje či nevyhovuje Vám získávání informací z odborné literatury? A z jakého důvodu? Všichni respondenti došli k obecně podobným odpovědím, kdy odborná literatura nebyla příliš dostačující. Jednalo se především o důvody zdlouhavosti vyhledávání, špatného vysvětlení a uspořádání nebo zájem o hledání specifických designérských návodů.

- Nevyhovuje - zdlouhavé.
- Nevyhovuje, je to pomalé.
- potřebuji praktické rady, které jsou často specifiky designérské a vyhovuje mi pružnější prostřední interaktivních návodů...
- Spíše mi nevyhovuje získávání informací z literatury, postupy jsou tam nedostatečně vysvětlené. Nejlepší je osobní rada přátel v konkrétním případě (problému). Přesnější informace mi také dodají tutoriály na webu youtube.
- vyhovuje, ale v některých učebnicích se velmi těžko hledá, jejich obsah by mohl být lépe uspořádán

Obrázek 18 - Odpovědi získané v dotazníku na vztah k odborné literatuře

Zajímala jsem se i o opačný způsob hledání informací a to v elektronické podobě. Z odpovídajících osob se tři přiklonili k odpovědi, že mají stálé stránky pro získávání potřebných informací.



Obrázek 19 - Graf průzkumu, zda respondent má oblíbené internetové stránky

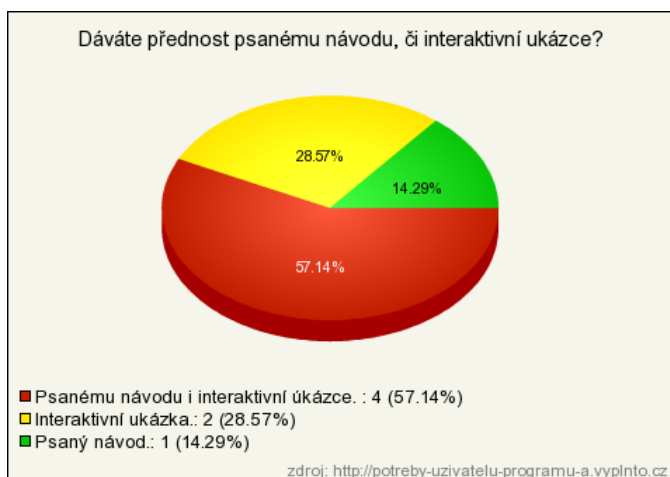
Z oblíbených stránek se jednalo o velice známé a pomocné zdroje jako je „Grafika.cz“ nebo o „YouTube.com“

grafika.cz

Už jsem uvedla tutoriály (videa) na youtube a občas najdu také užitečné informace na webu grafika.cz

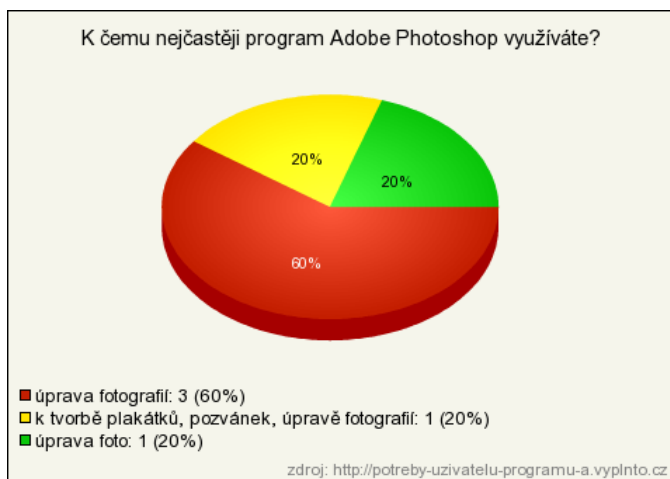
Obrázek 20 - Odpovědi získané v dotazníku na konkrétní internetové stránky

V případě příklonu mezi interaktivní ukázkou a psaným návodem vyšlo vyhodnocení tím způsobem, že se odpovídající ve větším případě přiklání k oběma variantám.



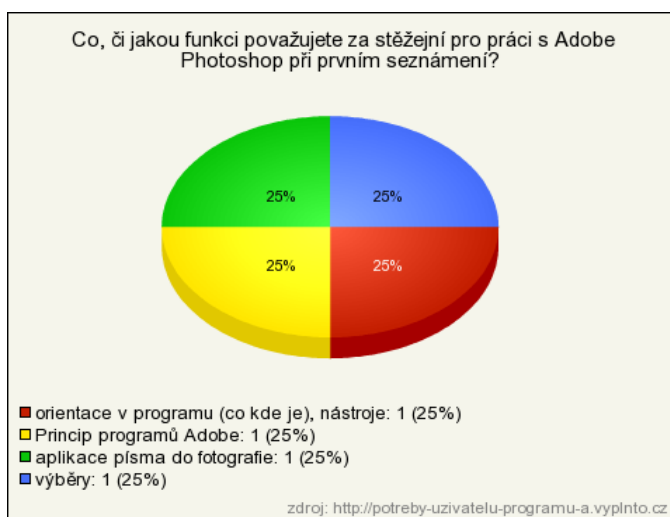
Obrázek 21 - Graf průzkumu využití interaktivní ukázky nebo psaného návodu

Při využití zaměření programu se respondenti nečastěji přiklání k úpravě fotografií.



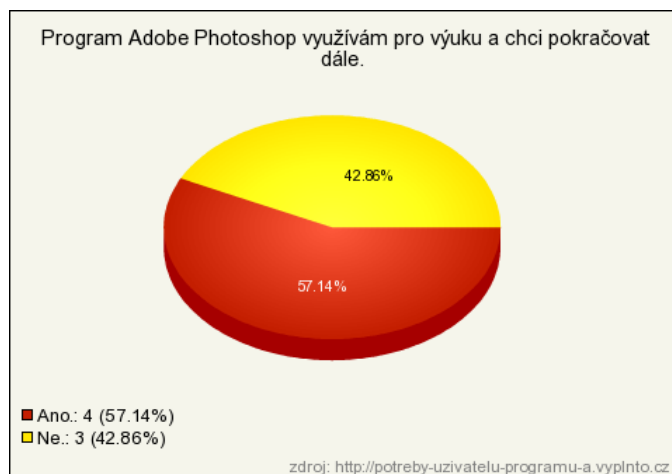
Obrázek 22 - Graf průzkumu o využití programu Adobe Photoshop

V považování za stěžejní funkce jsem získala tyto odpovědi.



Obrázek 23 - Graf průzkumu o stěžejní funkci programu Adobe Photoshop

Následuje další třídící otázka, zda respondenti využívají tento program při výuce. Po jejím zodpovězení budou pokračovat jen někteří. V tomto případě pokračují čtyři respondenti.



Obrázek 24 - Graf průzkumu rozřazující otázky o využití programu Adobe Photoshop ve škole

Při otázce na strukturu posloupnosti výuky jednotlivých lekcí jsem získala jen jednu konkrétní odpověď, ale i tak se dá říci, že správný postup by měl být od základních úprav po složitější.

dá se říci že ano

Photoshop jsem učila pouze krátkou dobu a potřebovala bych ještě větší praxi, abych našla správnou strukturu a posloupnost výuky. Samozřejmost je postupovat od jednoduchých úprav ke složitějším.

výběry od základních nástrojů na paletě přes masky po práci s kanály, vrstvy, barva

Obrázek 25 - Odpovědi získané v dotazníku na posloupnost výuky

Na otázku čemu se respondenti věnují v programu Adobe Photoshop, jsem nejvíce odpovědi získala, že se jedná o úpravu fotografií a to modifikaci jasu a kontrastu, retušování. S tím souvisí také práce s vrstvami, výběrem a úpravami barev.

funkce pro úpravu fotky - jas, kontrast,.....a další

nástroj razítko, retušování fotografií, práce s vrstvami

výběrům a úpravě barev

Obrázek 26 - Odpovědi získané v dotazníku na zaměření v programu Adobe Photoshop

Na otázku, zda je potřeba žákům některé funkce programu vysvětlovat podrobněji z důvodu jejich náročnosti, jsem získala odpovědi týkající se masek a extrakce.

masky, extrakce

Určitě ano, od vyučování ale již uplynula nějaká doba a nepamatuji si to konkrétně.

Obrázek 27 - Odpovědi získané v dotazníku na náročné funkce

S jakými funkcemi v programu Adobe Photoshop mají žáci nejvíce problémy, jsem učinila tato zjištění. Že se jedná o začátečníky, které tento program neznali a tak měli jako problém vše. Další problém souvisel se zkušeností v tomto programu, kdy žáci nedosahují tak kvalitních výsledků, které jsou požadovány.

Bohužel už si to konkrétně nepamatuji.

měli problémy celkově se vším, začátečníci...nikdy v takovém programu nic nedělali...

získání cviku ve vybírání a kombinování různých typů k dosažení precizního neokoušaného vzhledu tam, kde je to třeba...

Obrázek 28 - Odpovědi získané v dotazníku na problémové funkce

Dále jsem zjišťovala, zda žáci mají při začátku výuky s tímto programem již nějakou zkušenost.



Obrázek 29 - Graf průzkumu orientace žáků v programu Adobe Photoshop před začátkem výuky

V dalším případě všichni respondenti bez možnosti výběru odpovědi zvolili možnost 30%, která charakterizovala množství žáků se zkušeností v programu Adobe Photoshop před začátkem výuky.

Odpověď	Počet	Lokálně
30	3	100%

Obrázek 30 - Zobrazení výsledků odpovědi z průzkumu o množství studentů seznámených s programem Adobe Photoshop před začátkem výuky

Proč si respondenti myslí, že je dobré, aby žáci ovládali tento program, jsem získala odpovědi, které byly toho tvrzení, že je to pro dnešní dobu využitelný program, na který je možné navázat při dalších činnostech. Zároveň v porovnání s jinými

programy, profesionální prostředí grafického editoru Adobe Photoshop je tak komplexní, že umožňuje bezproblémový přechod k jiným programům stejného charakteru.

není nutné, aby uměl právě photoshop, je možné využít jakéhokoli programu úpravy fotografií pro daný rozsah potřeb, ale photoshop je v tomto ohledu dostatečně komplexní a pokud se člověk naučí pracovat v něm, pak nebude mít zřejmě problém přestoupit na jednodušší verze. na druhou stranu bude vybaven znalostí profesionálního prostředí, kterou může podle potřeby rozšiřovat...

Rozšiřuje to jeho znalosti, dovednosti a kompetence. V dnešní době "chytrých" telefonů a fotoaparátů by určitě většina žáků ocenila dovednost úpravy vlastních fotografií.

Obrázek 31 - Odpovědi získané v dotazníku o důležitosti programu Adobe Photoshop pro žáky

Zda jsou respondenti zastánci pouze programu Adobe Photoshop, nebo by dali ve škole přednost jiným, jsem získala tyto odpovědi. Tři respondenti odpověděli, že dávají přednost pouze zmíněnému softwaru. A jeden se přiklání také k tomuto programu, ale neměl by problémy při výuce využívat i jiné.

Vzhledem k závislosti další otázky na předchozí odpovědi o jaké jiné programy se mimo Adobe Photoshop se jedná, jsem nezískala žádné odpovědi.

V případě požadavků na speciální znalosti při výuce programu Adobe Photoshop jsem získala odpovědi vesměs vyjadřující, že výuka není nějak zvlášť podmíněna.

Běžné ovládání pc, které v dnešní době ovládá téměř každé dítě.

myslím že ne

ne, program je možné vyučovat i začátečníky...

Obrázek 32 - Odpovědi získané v dotazníku na specifické znalosti pro práci s programem Adobe Photoshop

5.3 Vyhodnocení výsledků dotazníku

I přes malé množství odpovědí, výsledky zjištění považuji za zajímavý zdroj informací o pohledu jiných učitelů.

Pro vyhodnocení vztahu věku a pohlaví k využívání programu Adobe Photoshop jsem zvolila pro větší přehlednost tabulku. Zde můžeme vidět, že s programem pracují jak muži, tak i ženy. A ani nemůžeme říci, že by se práce s tímto programem týkala pouze určité věkové kategorie.

Odpovědi / Segmenty	Všichni respondenti	Muž			Žena		
		20 – 35	36 – 45	46 – více	20 – 35	36 – 45	46 – více
Ano, ve škole.	4 40%	2 66.7%	0 0%	0 0%	1 25%	1 50%	0 0%
Ano, tento program využívám pro soukromé účely.	4 40%	0 0%	0 0%	0 0%	3 75%	0 0%	1 100%
Ne.	2 20%	1 33.3%	0 0%	0 0%	0 0%	1 50%	0 0%
CELKEM	10	3	0	0	4	2	1

Obrázek 33 - tabulka vztahu věku a pohlaví k využívání programu Adobe Photoshop

Z účasti ve vzdělávacích institucích je zřejmé, že respondenti mají již určité zkušenosti. S využitím programu jich má ale zkušenost pouze 8 a to převážně v předmětech věnujících se grafickému designu. Těmto osobám práce s tímto programem vyhovuje a ve většině případů projeví i zájem si stávající znalosti rozšířit, včetně jedné osoby bez žádných zkušeností s tímto software. Z oblastí, které si mají respondenti zájem rozšířit, se u respondentů se zkušeností v tomto programu jedná o už náročnější postupy, nebo konkrétně zaměřené vizuální prostředky, například v podobě návrhů designu pro web. Zařazení grafických editorů do předmětu výtvarná výchova bylo v 80% odpovědích shledáno jako kladné.

Další část dotazníku vyplňovali pouze aktivní uživatelé tohoto programu, z nichž jich postoupilo sedm. Svě znalosti získali převážně vlastní iniciativou a jako zdroj pomoci při potížích, se staly ve většině případů nejrychlejší možností v podobě zdrojů na internetu, či rady lépe orientovaných přátel nebo kolegů. Je zajímavé, že přes existenci mnoha odborných knih, je jejich zpracování považováno za nepříliš vhodné a vyhledávání potřebných informací v nich za zdlouhavé. I když se většina přiklonila ke hledání potřebných zdrojů na internetu, své „oblíbené stránky“ má jen málo z nich. V těchto případech se jednalo o portál věnovaný grafice „Grafika.cz“ a videím na „Youtube.com,“ ale přílišnou vyhraněnost k interaktivní ukázce nebo psanému návodu jsem nezaznamenala. Program Adobe Photoshop je využíván nejčastěji k jeho prvořadému zaměření a to je úprava fotografií, ale své preference v považování za stěžejní funkce se u každého různí.

Následovalo další rozřazování a to tím způsobem, že postoupili pouze respondenti věnující se výuce programu Adobe Photoshop. Ve vyplňování tedy pokračovali 4 respondenti. Získané odpovědi u otázky zjišťující postup ve výuce se dají

shrnout tím způsobem, že přestože se nevrátily všechny dotazníky a výzkumný vzorek je tím pádem poměrně omezený, získané odpovědi mohou být považovány za reprezentativní podle zkušenosti, jak se k počítačům přistupuje. U nejvíce využívaných funkcí lze uvažovat o zvolení preference na základě zaměření jednotlivých osob, jako je například pouze úprava fotek, nebo grafický design. V případě oblasti, která je potřeba žákům vysvětlovat více byly jmenovány masky a extrakce. Zjistila jsem, že problémovost tohoto programu závisí na zkušenosti vzdělávaných studentů s grafickým editorem a především také na praxi, která vede k daleko větší preciznosti. Zároveň při začátku výuky je dobré předpokládat, že již učitelé budou vzdělávat někoho, kdo má s tímto programem zkušenosti. Z průzkumu také vyplynulo, že znalosti s grafickými editory žáci určitě využijí ve vztahu k moderním technikám, jako jsou fotoaparáty a chytré telefony. V preferenci grafických programů mi respondenti odpověděli, že jsou zastánci pouze programu Adobe Photoshop. Byla jsem však upozorněna jedním z respondentů na poněkud úzkou nabídku variant odpovědí. Kdy bylo potřeba vybrat si mezi zmíněným Adobe Photoshopem nebo jiným programem. V případě kdybych nabídla ještě odpověď zahrnující všechny programy, mohla bych dostat jiných odpovědí. V závěrečné otázce se všichni respondenti shodli, že pro vzdělání není potřeba žádných speciálních znalostí, nýbrž jen základní počítačové gramotnosti.

Ve vztahu k mému vytvořenému výukovému kurzu tento průzkum potvrdil cíle, kterých chci dosáhnout. A to je vytvořit komplexnější postupy s větší využitelností v různých oblastech grafiky. Zároveň tento způsob prezentace více podporuje samostatné vzdělávání a je snadno šířitelný pomocí internetu. Tvoří také protiklad špatně dostupnému získávání informací z nepřehledné literatury.

6 Zpracování metodiky pro výuku grafického programu

6.1 Adobe Photoshop

6.1.1 Zaměření metodiky na program Adobe Photoshop

Počítačová grafika se stala neoddělitelnou součástí života a přesto, že jí nevnímáme, je všude kolem nás. Dostala se do mnoha odvětví jako je plánování výroby, do filmů, do výtvarného umění, lékařství, kriminalistiky a zcela jistě bychom mohli dál pokračovat. Všude je využito digitálních obrazů vytvořených pomocí počítačových technologií. A tak veškeré nákresy v ruce ustoupily do pozadí a daly prostor těmto možnostem usnadňujícím práci a dopřávající tak větší variabilitu návrhů.

Z tohoto důvodu jsem si vybrala právě program Adobe Photoshop. Je možností pro studenty učitelství výtvarné výchovy, jak své nadání propojit se stávajícím nastavením společnosti postavené na multimediálních technologiích. A již jako učitelé mají možnost nabídnout svým žákům kontakt pomocí výtvarné tvorby s moderním světem.

6.1.2 Představení programu Adobe Photoshop

Adobe Photoshop patří mezi celosvětově známý software od firmy Adobe Systems pro bitmapovou grafiku. Umožňuje zpracování digitálních obrázků na vysoké úrovni ve zcela intuitivním prostředí. Od roku 1990, kdy vznikla první verze, prošel tento program velkým vývojem a nyní se tak můžeme setkat už se třináctou verzí balíčku Adobe s označením Creative Suite 6. Nová verze vždy přinese inovativními prvky, které mají za cíl ulehčit a zkrátit pracovní postup a je jen otázkou krátkého času, kdy se pro uživatele stanou neoddělitelnou součástí programu. Balíček nabízí možnost vzájemné integrace jednotlivých programů. Jedná se například o Adobe Illustrator nebo Adobe InDesign. Je vytvářeno několik skupin těchto balíčků, které vždy obsahují různé kombinace programů složených dle zaměření uživatele. Vznikají tak například verze určené přímo pro webové designéry.

Program patří mezi známé grafické editory pro bitmapovou grafiku používané v grafických studiích, u fotografů, ale stal se i rozšířený mezi uživateli z laické veřejnosti. Primární účel programu je pro úpravu fotografií, ale pracuje se v něm i bez vstupní fotografie. A v současné době v nejnovější verzi nekončíme pouze u retušování, kreslení, tvorby koláží, grafiky, ale dostaneme se k úpravě snímků RAW, střihání videí, tvorbě animací a 3D objektů.

6.1.3 Práce s programem

Jedna z výhod tohoto programu je dostupnost rozmanitého množství vzdělávacích materiálů. Kdy máme možnost zvolit si různorodé přístupy, které jsem jmenovala v kapitole číslo 4 Metodické materiály využívané pro grafické programy. Někdy tato rozmanitost může být na obtíž, protože uživatel si zvolí nevyhovující zdroj informací. Což může vést například k demotivaci a větším časovým požadavkům na učení. A právě pro laiky v této oblasti je dobré vybrat si učební pomůcky přímo od tvůrců softwaru v Adobe Systems. Tato společnost je známá tím, že vždy s novou verzí programu vydává oficiální výukový kurz zpracovaný se stejnou kvalitou jako samotný program.

Adobe Photoshop považuji za program s kvalitně zpracovaným grafickým prostředím umožňující uživatelům snadnou orientaci a zacházení s funkcemi a nástroji. To ale neznamená, že každý kdo poprvé k tomuto programu přistoupí, bude vytvářet kvalitní grafické práce. Jde zde především o neustálé nabírání zkušeností při samotné práci, a tudíž i profesionální uživatel se neustále učí.

6.1.4 Proč by měl učitel výtvarné výchovy umět pracovat s Adobe Photoshop oproti opensoftware

Při hledání informací na internetu o Adobe Photoshopu jsem se v této souvislosti setkala s často skloňovaným slovem „král“ při popisu tohoto programu. A zajímavostí například je, že v anglickém jazyce se začalo užívat v běžném jazyce slova photoshopping⁷, které má označovat úpravu nebo retušování fotografií a obrázků. Stejně jako se tímto pojmem označuje nová forma streetartu objevující se v berlínském metru, kdy jsou nástěnné reklamy polepeny panely z Adobe Photoshopu a vytváří tak prostředí grafického editoru, ve kterém tyto fotografie byly upraveny.



Obrázek 34 - forma streetartu nazývaného jako photoshopping

⁷ Slangový výraz pro úpravu fotografií. Adobe Systems je proti užívání tohoto slovesa z důvodu obav o oslabení ochranné známky společnosti.

To dokládá fakt o začlenění programu do společnosti. Především se musí ocenit rychlé reakce společnosti Adobe Systems, která nové verze programů uzpůsobuje aktuálním potřebám uživatelů. A tak původní platformu obohacuje o prvky uzpůsobující tvorbu pro zařízení iPad či jiné tablety. Je tak umožněna produkce elektronických knih, nebo webových stránek přizpůsobujících se velikosti displeje. Konkrétně Adobe Photoshop jeho uživatelům nabízí doplňkové funkce, které mají v některých vlastnostech nahradit jiné programy. Známostí je tak například tvorba jednoduchých animací. S neustálým rozvojem tohoto programu je nám umožněna také tvorba 3D objektů a dokonce i střihání videa. Uživatel tak pro jednoduché úpravy nemusí vlastnit další programy. To vše je umožněno díky tomu, že se jedná o komerční program. Software tak díky své vysoké ceně nedovoluje být přístupný všem uživatelům. Firma Adobe v tomto případě udělala krok vpřed, kdy od roku 2007 nabízí své balíčky studentům a učitelům za velice zvýhodněnou cenu. Nevýhoda této studentské licence ale spočívá v tom, že neumožňuje komerční využití a budoucí upgrad⁸ na novější verzi.

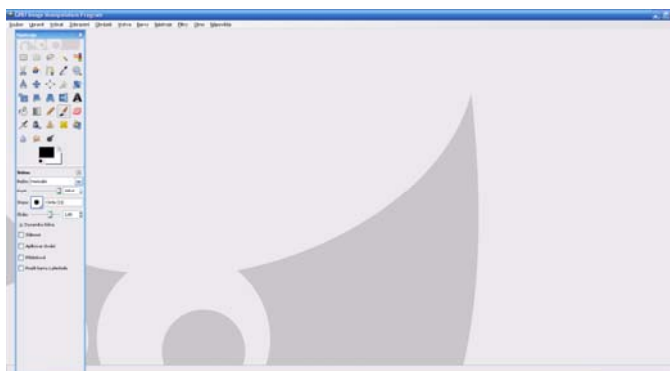
Velkou zajímavostí vytvořenou od společnosti Adobe je Photoshop online. Nachází se pod názvem Adobe Photoshop Express. Aplikace je zhotovena ve Flashi a je zcela zdarma. Pak v případě požadavků na větší diskový prostor než 2G je potřeba příplatku. Jedná se o hodně zjednodušenou verzi programu Adobe Photoshop, která se otevírá přes celé okno a působí tak jako software nainstalovaný v počítači. Zároveň dobře spolupracuje s alby Picasa nebo Facebooku a lze si zde vytvořit vlastní profil s galerií. Dobře využitelnou zajímavostí je například možnost skupinové spolupráce na jednom pracovním snímku. V porovnání s komerční verzí Adobe Photoshopu je tato varianta ochuzena o některé nástroje a funkce, nebo je jejich využití omezeno. Online verze však nabízí možnost, jak se seznámit se základními principy Adobe Photoshopu a v takto zjednodušeném provedení je daleko vhodnější pro uživatele mladšího věku.

⁸ Jedná se o povýšení produktu na vyšší verzi, kdy dochází k aktualizaci a zlepšení vlastností.



Obrázek 35 - Prostředí Adobe Photoshop Express

V porovnání s jinými programy nabízí Adobe Photoshop kromě ceny celou řadu výhod, a to především v nabídce funkcí. Jako varianta pro úpravu rastrové grafiky se nabízí programy Gimp nebo Zoner Photo Studio. Gimp je opensource⁹ editor a tedy je více dostupný pro uživatele. Je však potřeba snížit svou náročnost, ale v případě neprofesionálního uživatele uspokojí veškeré požadavky. Při srovnání s Adobe Photoshopem si zachovává v nové verzi navykklé rozhraní, na které jsou uživatelé v jiných programech zvyklí, a upustil od svých typických plovoucích oken. Práce s Adobe Photoshopem nabízí rychlejší a snadnější dosažení cíle než Gimp, u kterého je potřeba náročnější postup. Tento program je i přesto dobrou možností, jak se seznámit s rastrovou grafikou.

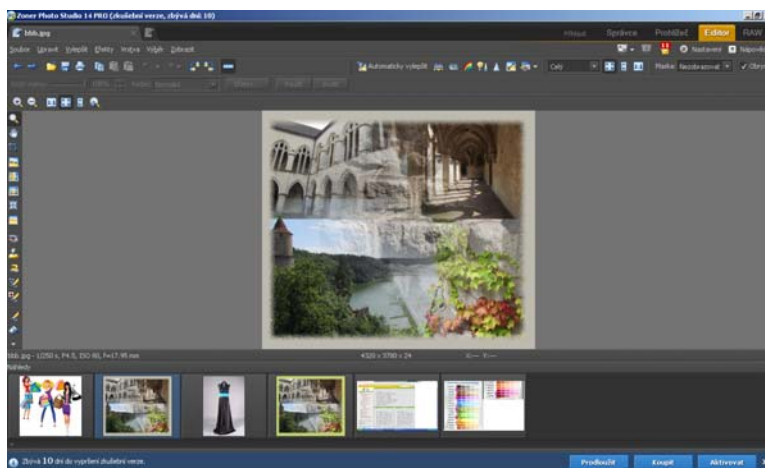


Obrázek 36 - Prostředí programu Gimp

V případě Zoner Photo Studia jde o program, který se také věnuje úpravě fotografií, ale i jejich správě. Jedná se o program od brněnské firmy Zoner software. Z toho vyplývá, že se nejedná o opensource editor, ale přesto je považován za cenově dostupný a v České republice rozšířený. V porovnání s Adobe Photoshopem tak vlastní

⁹ Označení pro otevřený, volně přístupný zdroj, program, informace. V tomto případě se jedná o dostupnost zdarma včetně zdrojových kódů.

správu obrázků a fotografií, která nám umožní mít přehled o všech fotografiích v našem počítači. A v případě úpravy fotografie je nám dovolena rychlá editace pouze přepnutím do jiného režimu programu. Co se týká editace fotografií, je na dobré úrovni. V případě práce v něm se setkáme s nepříliš intuitivním prostředím, kdy musíme věnovat více času větší orientaci. Adobe Photoshop zatím stále nasazuje nejvyšší laťku, především tím, že nabízí větší množství nástrojů. Zoner Photo Studio má zase zajímavě řešené otevírání nových oken jako u webových prohlížečů.



Obrázek 37 - Prostředí Zoner Photo Studia

6.1.5 Kurz s ohledem na RVP

Díky rámcovému vzdělávacímu programu došlo k posílení zodpovědnosti za výsledky vzdělání a k jejich inovativnímu rozvoji. Do vzdělávací oblasti Umění a kultura, konkrétně výtvarné výchovy, bylo zařazeno vizuálně obrazné vyjádření, provedené na počítači. To je pojmenováno v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání tímto způsobem. Je součástí učiva při rozvíjení smyslové citlivosti, při uspořádávání objektů do celků „na základě jejich výraznosti, velikosti a vzájemného postavení ve statickém a dynamickém vyjádření.“¹⁰ Je využíváno smyslových účinků vizuálně obrazných vyjádření, jako je „fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama.“¹¹ Student uplatňuje svou subjektivitu u různých typů vizuálně obrazných vyjádření, jako jsou animovaný film, elektronický obraz, reklama.

U druhého stupně je od žáka očekáváno, že „užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích, k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích - počítačová grafika, fotografie,

¹⁰ Výzkumný ústav pedagogický, Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, s. 69.

¹¹ Výzkumný ústav pedagogický, Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, s. 69.

*video, animace.*¹² V učivu je pro rozvíjení smyslové citlivosti využíváno dynamických prvků vizuálně obrazného vyjádření stejně jako při jejich uspořádávání. Využívá technologií v uměleckém procesu komunikace.

Program Adobe Photoshop se tak stává vhodným prostředkem pro splnění požadavků vyjádřených v Rámcovém vzdělávacím programu. Kdy je tak umožněno zpracovávat fotografie, reklamu, tiskoviny. Při práci v Photoshopu žák využívá techniku ve výtvarném vyjádření.

V současnosti společnost Adobe Systems podporuje vzdělávání pomocí počítačových technologií ve školách, jak je možné se dozvědět na oficiálních stránkách www.adobe.com/cz/. Kde nás na první pohled upoutají odkazy na školství a vzdělávání. Pod nimi se skrývají informace nabádající k rozvoji dovedností a získání úspěchu vzhledem k potřebám společnosti 21. století díky programům. Studenti nabývají například možnosti lepších cen certifikátů i programů.

6.2 Adobe Captivate

6.2.1 Představení programu Adobe Captivate

S informační revolucí začaly růst nároky na získávání informací v rámci vzdělávání. Software Adobe Captivate se volí pro vytváření interaktivního obsahu elearningových materiálů. Hlavní výhodou tohoto programu je, že nemusíme umět vůbec programovat, ale pracujeme pomocí dialogových oken, u nichž využijeme pouze intuitivní ovládání. Nejedná se zde o pouhé zaznamenávání děje na obrazovce, ale můžeme bez problémů vytvářet ukázky softwaru, znalostní testy, simulace, prezentace s využitím videa a zvuku.

6.2.2 Práce s programem Adobe Captivate

Grafické prostředí softwaru je pro uživatele se zkušeností s programy Adobe Flash a Adobe Photoshop velice intuitivní. Navíc nám tento program nabízí celkem tři editační prostředí. Nejzákladnější prostředí pro prvotní úpravy je tvořeno z jednotlivých slidů¹³ a jednoho prezenčního okna, umožňujícího podrobnější editaci, stejně jako známe například v programu Microsoft Office PowerPoint. Vytvořený obsah lze obohatit o zvukovou nahrávku, tedy přesněji řečeno zvukový komentář probíhající vizuální ukázky. Já jsem se však této možnosti vzdala, na základě zkušeností s výukovými videi. Je to z toho důvodu, že hlas musí být zaznamenán ve velice dobré

¹² Výzkumný ústav pedagogický, Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, s. 70.

¹³ Slajd, slide je označení pro snímek/stránku v prezentačním programu.

jakosti a mluvčí musí disponovat velice kvalitními artikulačními schopnostmi. V opačném případě pak může působit spíše jako rušivý prvek, při potřebě shlédnout prezentaci bez rušení svého okolí. Naopak také rychlost prezentace psaného textu snadněji přizpůsobíme vnímání aktuálního děje, pomocí tlačítek stop a play. V neposlední řadě pak při delším výukovém kurzu, kdy vzdělávaný s tímto hlasem stráví velice dlouhou dobu, může hlas působit jako nepříjemný.

6.2.3 Zhodnocení programu Adobe Captivate

Značnou výhodou je publikování do celé řady formátů například Adobe Flash a Adobe PDF, tudíž si jej mají možnost otevřít uživatelé na celém světě. Adobe Captivate tak patří mezi nejlepší dostupné systémy. Nesmím zapomenout ani na již zmíněnou jednoduchost ovládání především pro uživatele, kteří již mají zkušenosti s produkty od firmy Adobe. Program nabízí velké množství využití od jednoduchých prezentací, přes tvorbu interaktivních testů až k sestavování složitých výukových materiálů.

Značnou nevýhodou u programu je jeho jazyková lokalizace¹⁴ pro anglický jazyk. Tudíž je zde potřeba znalosti cizí řeči, nebo zkušenosti s programy stejného typu. V případě vzdělávání v programu Adobe Captivate jsem narazila na problém s metodickými materiály, kdy se mi nepodařilo dohledat žádnou dostupnou literaturu, a na některých serverech bylo dokonce uváděno, že literatura k tomuto programu v českém jazyce neexistuje. Jediným zdrojem informací se tak stávaly práce studentů, které se již této problematice věnovaly a tvořily tak metodické materiály. Opět se jedná o komerční program, tudíž není dostupný pro všechny. Ale lze ho získat v balíčku Adobe eLearning Suite.

Osobně jsem toho názoru, že vzhledem k neustále se rozvíjejícím informačním technologiím a také z důvodu usnadnění a zpříjemnění výuky žákům, by se tvorbě e-learningových materiálů měl věnovat každý z budoucích učitelů. Především proto, že tento způsob prezentace zvyšuje motivaci žáků, podporuje větší představivost a názornost například díky promítaným videům. Další důvod je, že se zpřístupní výuka žákům, kteří se nemohou dostavit na vyučovací hodinu a dostanou tak možnost lépe si doplnit látku o kterou přišli.

6.3 Tvorba interaktivní metodiky

Interaktivní kurz pro program Adobe Photoshop je určen především pro učitele výtvarné výchovy a studenty učitelství výtvarné výchovy. Složen je ze 13 výukových

¹⁴ Jedná se o překlad softwaru do místního jazyka.

lekci, které směřují k rozšíření základních znalostí v tomto softwaru. Lekce jsou zprostředkovány videi, co zaznamenávají přesný postup tvorby. V programu se nejedná však o pouhé seznámení s konkrétními nástroji programu, ale s komplexními postupy směřujícími k ucelenému grafickému obrazu. Současně si lépe osvojit orientaci v programu a práci s nástroji. Docílit lepší manuální zručnosti jako základu pro náročnější postupy. A především studenti získají zásobu postupů použitelných v učitelské praxi ve vlastním vyučování.

Kurz je připravován ve verzi programu Adobe Photoshop CS3, tudíž pokud vlastní uživatelé kurzu starší či novější verzi, můžou se setkat s nepatrnými rozdíly ve výukovém kurzu a pracovním prostředím.

6.3.1 Informace o struktuře kurzu

Jedná se o kurz zprostředkovaný formou webové aplikace. Která má usnadnit orientaci a popřípadně je možné jí umístit na internet, tím tak umožnit distanční vzdělávání. Webová stránka je dělena na čtyři základní části, na které se dostaneme pomocí tlačítek v menu. První tlačítko „úvodní informace“ nás přepne na stránku, kde získáme obecné informace, ale přesto důležité pro správnou orientaci v kurzu a jeho využití. Dozvíme se o způsobu sestavení kurzu, dále následují požadavky na úspěšné absolvování kurzu, stejně jako požadavky na uživatele a informace o cíli kurzu.

Dalším odkazem v menu „výukové lekce“ se dostaneme k přehledu všech třinácti výukových lekcí, které jsou řazeny v seznamu. V každém pruhu patřící jedné lekci se dozvíme číslo lekce s jejím názvem charakterizující její zaměření. Dále zjistíme, které nástroje a funkce se při absolvování lekce naučíme používat a pro lepší představivost je v sloupci na pravé straně uvedena zmenšenina výsledného obrázku. Uživatel tak má před spuštěním videa přehled, co ho čeká. Videá jsou řazena podle vzájemné návaznosti, což je možné vidět na obrázku 37. V prvních případech se tak seznámíme s tvořivou přeměnou fotografie u lekce 1. a 2., kdy tvoříme digitální malbu a kolorujeme fotografii. Následuje tvorba materiálu bez vstupní fotografie v lekci 3 s názvem kovová destička. V další části se seznámíme s vytvořením tří druhů písma. Kdy první písmo vychází z předchozí lekce 3 a do kovové destičky se ryje nápis. V případě dalších textů se vytváří efekt ohnivého a zářivého písma. Následuje u 7. lekce rámeček kolem fotografie. Pak v 8. lekci nalezneme prolnutí fotografií, kdy dojde k propojení několika květin na jednu fotografii. V další 9. lekci se seznámíme s proměnou krajiny pomocí efektu a to konkrétně padajícího sněhu. V lekci 10 a 11 se

učíme vytvářet abstraktní tvorbu barevných pruhů a tornáda. V poslední řadě nás čeká vytváření dvou verzí stínu v lekci 12 a 13 pomocí odrazu a obrysu s tečkovaným efektem. Zaměření lekcí nás tak seznamuje s různorodou tvorbou v programu Adobe Photoshop, která se dá využívat a kombinovat při další práci.

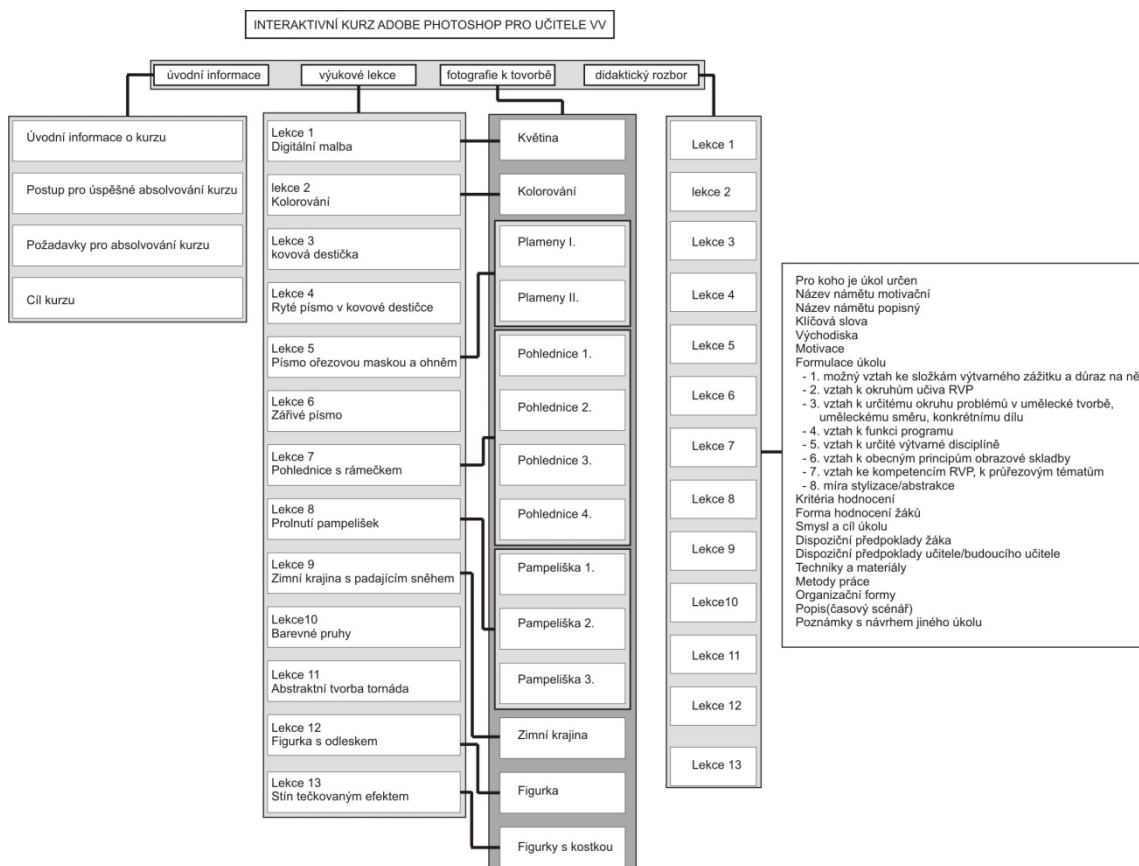
Tvoří barevná přeměna fotografie	Lekce 1 Digitální malba Lekce 2 Kolorování
Tvorba materiálu	Lekce 3 kovová destička
Písmo	Lekce 4 Ryté písmo v kovové destičce Lekce 5 Písmo ořezovou maskou a ohněm Lekce 6 Zářivé písmo
Rámeček fotografie	Lekce 7 Pohlednice s rámečkem
Prolnutí fotografií	Lekce 8 Prolnutí pampelišek
Přeměna počasí krajiny	Lekce 9 Zimní krajina s padajícím sněhem
Abstraktní tvorba	Lekce 10 Barevné pruhy Lekce 11 Abstraktní tvorba tornáda
Stíny	Lekce 12 Figurka s odleskem Lekce 13 Stín tečkovaným efektem

Obrázek 38 - Sestavení videí

Je možné, že se objeví námitka, proč kurz neobsahuje návod na retušování fotografií. To má ale jediný důvod, protože tuto oblast považuji za velice rozsáhlou. A zařazením pouze některé úpravy bych nedosáhla potřebného kvalitního výsledku, když bych vysvětlila, jak se upravuje jen jedna část fotografie. Protože cílem je upravit fotografii jako celek. A tak by bylo vhodnější vytvořit kurz pouze na retušování fotografií. Kdežto mnou vytvořený kurz považují za více variabilní a využitelný ve více oblastech digitální tvorby.

Při kliknutí na další nabídku v menu „fotografie k tvorbě“ se dostaneme do fotobanky, která obsahuje fotografie využitě v ukázkových videích. Některá tvorba nevyžadovala vstupní fotografie a jiná jich zase potřebovala více. Příslušnost fotografií k videu tak můžeme vidět na obrázku číslo 38 znázorňující mapu kurzu. Tyto fotografie jsou přiloženy pro lepší opakování předvedené ukázky, kdy tak nedojde ke zbytečným odchylkám v nastavení nástrojů a usnadní se uživatelům práce a nemusí ztrácet čas s hledáním vlastních fotografií.

Pod posledním odkazem „didaktický rozbor“ nalezneme informace k jednotlivým lekcím využitelné například při aplikaci videa do výuky. Text nás tak informuje například o jiných variantách úkolu, o formulaci úkolu a dalších.

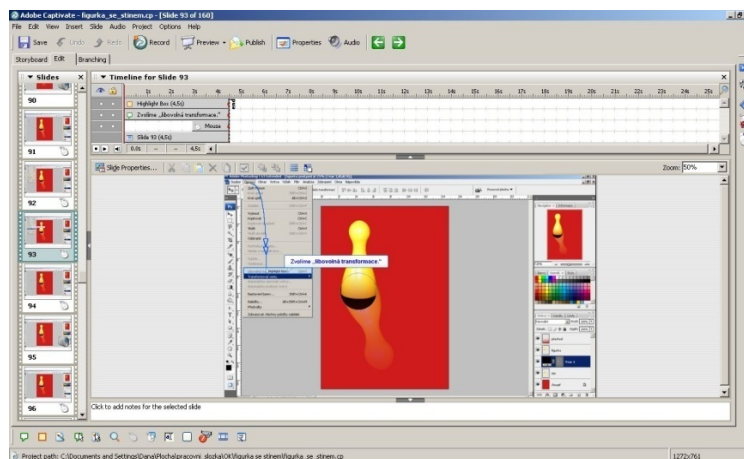


Obrázek 39 - Grafické znázornění sestaveného kurzu

6.3.2 Zpracování výukového kurzu

Stěžejní část výukového kurzu jsem se rozhodla zpracovávat v programu Adobe Captivate, především pro zkušenost s produkty od firmy Adobe Systems. Sestavení jednoho videa vyžadovalo zdlouhavý proces. Ze začátku jsem prováděla studii postupů, které se můžou provádět v Adobe Photoshopu. A vedla si záznam o nalezených řešeních. Z kterých jsem nakonec vybrala pouze některé z nich, aby byly co nejvíce přínosné a mapovala možnosti tohoto programu, se kterými se lze dále pracovat. V procesu tvorby jsem v první řadě musela zvolit výsledný obrázek, který budu chtít vytvořit. Pak následovala zkouška a příprava potřebného materiálu v podobě fotografií. Následovalo využití automatického záznamu činnosti na obrazovce, kdy nám vznikla názorná simulace. Při nahrávání videa bylo potřeba postupovat po částech vzhledem k náročnosti na paměť a grafiku. Toto video složené ze slidů jsem dále upravovala.

V první řadě sestřihání a nastavení délky jednotlivých snímků, zobrazení délky času kurzoru myši a vkládání popisek aktuální činnosti. Průměrně se jednalo o videa obsahující přibližně 100 až 200 slidů, tudíž celá příprava a zpracování videa, kde nenastaly větší komplikace, byla vícehodinovou záležitostí.



Obrázek 40 - Pracovní prostředí programu Adobe Captivate

Problematická místa v programu Adobe Captivate, jak už jsem zmínila, nastávala především v časové náročnosti. Zaznamenání děje je prováděné pomocí slidů, kdy při každém kliknutí myši dojde k vyfocení obrazovky a vytvoření nového slidu. V případě složitější události odehrávající se na obrazovce provede se natočení krátkého videa. V náročnějších postupech může dojít k tomu, že my pokračujeme v postupu, ale na obrazovce ještě stále neproběhla změna vytvořená předchozí aplikací. Této nesrovnalosti si ale všimneme až při popisu postupu a tudíž jsem musela využít náhrady některých snímků, nebo více podrobnější popis, aby uživatel videa nebyl zmatený. Výhodou je naopak velmi intuitivní ovládání, což je dobré, protože program není v českém jazyce.

Pro vyznačení klinutí myši nebo důležitých míst jsem využívala modrého orámování, které například přesně upozorní uživatele, na co mají kliknout. Celý názorný postup byl doplněn o popisky formou textu umístěných v bublinách vycházející z místa, ke kterému se text vztahuje. Délku zobrazení textu jsem volila podle rozsahu textu, aby byl dostatečný čas pro jeho přečtení, ale zároveň video nebylo příliš táhlé a nudné. Vzhledem k tomu, že video je určeno pro uživatele již se zkušenostmi s programem Adobe Photoshop, nevěnovala jsem popisu jednotlivých funkcí nebo souvislostí vyplývajících již z předchozího užívání programu velkou pozornost. Současně se ve většině případů vyhýbám přesnému specifikování nastavovaných hodnot. Je to z toho důvodu, že závisí na intuitivním uvážení uživatele a byl dán také

absolventovi kurzu prostor pro vlastní zapojení a vyzkoušení si možnosti různých parametrů. Účastník kurzu tím pádem přestává být pouhým napodobitelem převáděné činnosti a je nucen k vlastnímu přemýšlení.

6.4 Požadavky k absolvování kurzu

V případě požadavků na správné absolvování kurzu využijí informací obsažených pro uživatele ve výukovém kurzu.

6.4.1 Postup pro úspěšné absolvování kurzu

Nejprve je potřeba se seznámit s úvodními informacemi o absolvování kurzu. Následně pak kroky uživatele kurzu vedou k lekcím, které jsou řazeny v seznamu podle výsledných grafických celků. Doporučuji postupovat podle číselného řazení, protože některé lekce na sebe navzájem navazují, nebo tvoří spolu související celky. Ke kvalitnímu osvojení promítaných postupů je potřeba si vždy ukázkou prakticky vyzkoušet.

Někteří uživatelé volí metodu zhlédnutí celého videa a následné tvorby. V jiných případech je možnost shlédnout pouze část videa a tuto část hned zpracovat v programu Adobe Photoshop. Spuštěné video se vždy otevírá ve vlastním okně.

Pak pod odkazem fotografie k tvorbě jsou k dispozici fotografie použité ve výukovém kurzu, které se otevřou v samostatném okně, odkud jsou ke stažení.

6.4.2 Požadavky pro absolventy kurzu

Především je potřeba základní počítačové gramotnosti, tedy souboru znalostí, dovedností, schopností souvisejících s ovládním počítače. Dále se neobejdeme bez minimální zkušenosti v programu Adobe Photoshop. Protože při vizuálních ukázkách se zaměřuji na přesný komplexní postup, ale ne na vysvětlování konkrétních nástrojů a jejich funkcí. To samozřejmě platí i u přenesení videa do výuky. Učitel by se měl orientovat v programu Adobe Photoshop. Být při výuce již seznámen s celým výukovým kurzem.

Z technické oblasti je potřeba přístupu k počítači s programem Adobe Photoshop, pro vlastní práci na základě shlédnutých videí. Dále pro spuštění lekce se neobejdeme bez programu Flash Player v minimální verzi 8. Ten je dnes, ale už naprostou samozřejmostí, tudíž by s prohlížením neměly nastat žádné problémy. Při zařazení do výuky je velice výhodné vlastnit projektor, který nám usnadní obrazovou komunikaci s žáky. Kurz je pak konfigurován pro webový prohlížeč Windows Internet Explorer.

6.4.3 Cílové skupiny kurzu

Cílovou skupinou výukového kurzu jak uvádím v názvu práce, jsou učitelé výtvarné výchovy, případně pak také studenti učitelství výtvarné výchovy. Pro tento školní předmět je kurz upraven tím způsobem, že se nevěnuje nástrojům, ale konečnému výsledku práce v programu. Hlavní cíl kurzu je ten, aby se učitelé mohli vzdělávat naprosto samostatně. Další situace, které mohou nastat, jsou využití kurzu pro výuku ve školním prostředí. Kdy kurz může sloužit jako součást výuky pro žáky nebo být podporou domácího samostudia v případě opakování probrané látky z hodiny nebo při absenci žáků ve výuce. Nabízí se zde také možnost, že učitel video použije v hodině jako názornou pomůcku. Zde je však potřeba promítání přizpůsobovat více žákům, tudíž si každý nebude moc ovládat video podle rychlosti své práce. Naopak v předchozích situacích si každý volil vlastní vyhovující čas pro promítání a také potřebnou dobu podle svých schopností.

V případě aplikování kurzu do výuky máme možnosti práce, buď žákům pustit celé video a následně postupovat po částech, kdy by žáci dostali prostor pro práci. V jiném případě se můžeme obejít bez ukázky celého videa. Je zde také možnost, že vyučující má postup dle videa již natolik osvojený, že ukázkou provádí samostatně. Při vyučovací hodině pak každý žák pracuje na vlastním počítači a učitel názorně ukazuje postup, je hlavním organizátorem a dohlíží na plnění úkolů a je také poradcem v případě nesnází.

6.5 Rozbor lekcí

Délka absolvování kurzu je zcela závislá na schopnostech uživatele kurzu, jak rychle dokáže tvořit na základě ukázky. V případě zařazení videa do výuky se musí počítat s větší časovou náročností, díky organizačním náležitostem a rozdílným schopnostem žáků, které budou vyžadovat korekci.

V rámci didaktického rozboru se lekce dají charakterizovat těmito vlastnostmi, ve vztahu ke kompetencím RVP a k průřezovým tématům. Lekcemi se rozvíjí kompetence k učení a získané informace student zpracovává a využívá při dalším studiu a praxi. Současně se také rozvíjí kompetence k řešení problémů, kdy na základě videa studenti rozpoznávají postupy, které vedou k dosažení vizuálních celků grafických programů. Rozvíjí se kompetence komunikativní, studenti využívají efektivně grafických vyjádření informací a současně moderních informačních technologií.

Ve vztahu k RVP rozvíjí tento kurz smyslovou citlivost, kdy žáci používají prvky vizuálně obrazného vyjádření v podobě znakových systémů a jejich integrace. Objevuje se také uplatňování subjektivity, kdy jsou využívány prvky vizuálně obrazné vyjádření a jejich rozlišení, výběr a uplatnění. V případě ověřování komunikačních účinků dochází k proměně komunikačního obsahu.

Konstruktivní složka se zde objevuje při využívání nástrojů. Významová složka vychází z toho, co žáci tvoří. Prožitkovou složku do tvorby studenti dávají, když uplatňují vlastní iniciativu u nastavení funkcí.

Z průřezových témat lekce jednoznačně zasahují do mediální výchovy, neboť studenti využívají grafických programů.

V případě hodnocení správně absolvovaných lekcí se kritériem stává splnění všech náležitostí názorně předvedených na videu. V aplikaci do výuky by hodnocení mělo být provedeno jak známkou tak slovně, kde se vyzdvihnou žákovi úspěchy a v případě neúspěchu navrhnout možná zlepšení.

6.5.1 Lekce 1

První lekce se věnuje tvorbě digitální malby, která motivuje účastníky kurzu, k získání příležitosti vyjádřit podobné vizuální kvality, kterých lze dosáhnout klasickou známou výtvarnou činností. S využitím techniky je tato problematika ulehčena a dobrého výsledku mohou dosáhnout i méně zdatní studenti.

Lekce je tvořena především dvěma nástroji a to štětcem a kapátkem. V závěru je pak efekt podpořen texturou.

V lekci jde především o to, jak vytvořit malbu na základě fotografie, kterou uživatelé naleznou jako součást kurzu. Fotografie bude sloužit jako podklad a na ni se pomocí speciálního štětce bude aplikovat přemalba. K získání totožné barevné škály jako na podkladu slouží nástroj kapátko. K větší věrohodnosti malby se aplikuje podklad plátna.

V případě vztahu ke klasickým výtvarným technikám, mají studenti možnost vytvářet jiným nástrojem než klasickým štětcem tvorbu blížící se například k tvorbě realismu, pokud budou studenti více precizní. V opačném případě bude tvorba směřovat více k impresionismu. Z toho vyplývá, že tvorba má vztah k výtvarné disciplíně, kterou je grafický design a malba.

V případě vztahu k jiným úkolům je možné využít i jiných fotografií, pro převedení do digitální malby.

Tento úkol je zařazen z toho důvodu, že si studenti kurzu osvojí běžně užívanou věc v grafických technikách, kterou je aplikace fotografie jako podkladu pro tvorbu. Místo použití filtru pro přeměnu fotografie na malbu pomocí štětce přeměňují postupně jednotlivé části. Tím si rozvíjí více jemnou motoriku při práci s myší, kterou pak využijí při složitějších úpravách. Především se aktivně podílejí na přeměně fotografie, což vede k osvojení této činnosti. A na základě zkušenosti je možné tímto způsobem vytvářet vlastní obrazy bez nutnosti vstupní fotografie.



Obrázek 41 - Výsledný obrázek digitální malby

6.5.2 Lekce 2

U této lekce se jedná o kolorování černobílé fotografie a je pro studenty ukázkou, že černobílá fotografie nemusí být konečná. Je zde ukázáno, jakým způsobem lze černobílou fotografii navrátit její barevnost pouze ve vybraných částech. Jde zde o poznání, že realistické zachycení skutečnosti pomocí fotografie není konečné, nýbrž díky grafickým editorům máme možnost pracovat dále s barevnými kvalitami. V rámci celého projektu, je tento úkol řazen za digitální malbou, protože se také jedná o barevné přetváření původní fotografie.

V rámci plnění lekce se studenti seznamují s nástrojem guma, štětcem, módem vrstvy a černobílým efektem aplikovaným na fotografii.

Můžeme zde nalézt spojení s klasickými omalovánkami, kdy černobílé obrázky převádíme na barevné. Je zde zase vztah k výtvarné disciplíně, kterou jsou grafické editory. A v používání nástrojů jako je guma a štětec můžeme vidět vztah s klasickou tvorbou jenom s tím rozdílem, že běžný nástroj má jinou podobu. V konečné podobě, ale zůstáváme u realistického zobrazení v případě, že uživatel zvolí reálnou barevnost.

První fáze lekce spočívá v převedení vložené fotografie na černobílou. Poté následuje přeměna na barevnou podle ukázky barev na videu nebo vlastního uvážení. V počátečním případě pomocí nástroje štětec a jeho specifického nastavení dojde k přebarvení vybrané části obrázku. V druhém případě se pro zabarvení vybere

barevnost původní barevné fotografie a to s využitím nástroje guma. Dojde tak k prolnutí původní barevnosti, u které máme možnost nastavit její intenzitu.

V případě další práce s tímto postupem je možné využít jiné fotografie a jiného barevného provedení.

Kolorování fotografií je velice žádaná technika úpravy fotografií, bez které se počítačový grafik neobejde. Jsou dokonce vedeny kurzy, které se specializují pouze na úpravu barvy fotografií. Dříve se černobílé fotografie upravovaly ručně do barevné podoby, kterou dnes připomíná tvorba Jana Saudka. Změnou barvy lze dosáhnout lepších vizuálních vlastností, než bylo možné zachytit při focení. Nebo lze tímto způsobem si podmanit fotografii pro úplně jiný záměr, než o kterém vypovídala původní barevnost. Tento proces je známý například u reklamní fotografie.



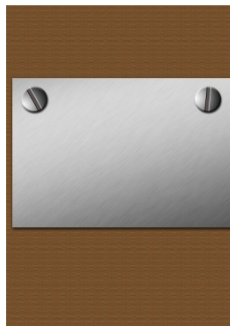
Obrázek 42 - Výsledný obrázek kolorování

6.5.3 Lekce 3

Ve třetí lekci je ukázáno, jak lze vytvořit kovovou destičku pomocí funkcí programu Adobe Photoshop. Je zde předvedeno zachycení materiálu bez potřeby vstupní fotografie. K tvorbě je potřeba využít nástroj přechod, funkci odbarvit, filtr rozmáznout, obdélníkový a elipsový výběr, vržený stín, úkos a reliéf, textura, plechovka barvy, zarovnání, doplněk výběru a transformaci. Lekce se snaží dosáhnout co nejkvalitnějšího realistického zobrazení, tudíž míra stylizace je minimální.

Pro vyniknutí se kovová destička umístí na dřevěný podklad a upevní šroubky. První na řadu přijde vytvoření kovového efektu. Toho se docílí specifickým přechodem a jeho následným odbarvením. Poté nastavením a rozmáznutím šumu. Nyní je potřeba vyříznout z plochy potřebnou část a tento výřez zvýraznit stínem. Následuje další fáze tvorby a to je vytváření šroubů, ty se skládají z elipsovitého a obdélníkového výběru a každá část má specifickou barvu. Prostorovosti se docílí vlastností vrstvy úkosem a reliéfem, kdy nám šroubek začne vystupovat z plochy. Druhý šroubek stačí duplikovat a nesmíme zapomenout změnit polohu drážek pomocí transformace, abychom dosáhli větší věrohodnosti. Na závěr stačí vytvořit podklad destičky pomocí vlastností vrstvy a nastavení textury dřeva.

Je možné využít jiných tvarů kovových materiálů, nebo dokonce vytvořit konkrétní předmět s kovovým efektem. Příností této lekce vidím především v tom, že tvůrce v programu si odbourá představu o potřebě vstupní fotografie, aby mohl vytvořit předmět vizuálně přibližující se zachycení skutečné reality.



Obrázek 43 - Výsledný obrázek kovová destička

6.5.4 Lekce 4

V této lekci dochází k návaznosti na předchozí vytvoření kovové destičky, do které se vytvoří ryté písmo. Je zde ukázáno, že písmo nemusí končit jen u jednoduchého černobílého zobrazení, ale můžeme vytvořit artefakt vytržený z reálného světa a vložit ho do digitální podoby. Jedná se zde o vytvoření dojmu rytého písma do kovové destičky. Písmo v grafických editorech je velice používaný nástroj, ale dost často dochází k tomu, že uživatelé se omezují pouze na nastavené fonty s jejich vlastnostmi. Tohle je jedna ukázkou jak dále pracovat s grafickou kvalitou písma. K tvorbě je tak potřeba pouze vytvořené kovové destičky, nástroje text, doplňku, vnitřního stínu, úkosu a reliéfu, překrytí barvou a úrovně. V této lekci můžeme nalézt podobnost s řemeslnou činností a to rytectvím.

Postup probíhá následovně, nástrojem text napíšeme požadovaný text, u kterého přetvoříme strukturu. K přeměně struktury se využívá doplňku, vnitřního stínu, úkosu a reliéfu, překrytí barvou a nakonec úrovní.

V případě dalšího zpracování je možné využít různých textů. Stejně jako i jiného podkladu, kde se pouze barva písma přizpůsobí zvolenému pozadí.

Písmu věnuji patřičnou pozornost, protože ho považuji za velice důležité v grafickém designu a často aplikované. Současně efekty využití na tvorbu písma se dají užívat i v jiné grafické tvorbě, ale v lekcích je aplikuji pouze na úpravu textu. Další možnosti jsou například pro sestavení loga, na plakátech webdesignu a dalších.



Obrázek 44 - Výsledný obrázek ryté písmo v kovové destičce

6.5.5 Lekce 5

Tato lekce se dále věnuje tvorbě písma a to tentokrát vytvořeného ořezovou maskou a doplněné hořícím efektem. V tomto případě se jedná o působivý vizuální efekt vložení výplně do tvaru písma, které je doplněno šlehajícími plameny. Zároveň dochází u tohoto typu písma k narušení tvaru, ale stále je dobře zachovaná čitelnost.

K tvorbě je potřeba aplikovat nástroj text, transformaci, funkci vytvořit ořezovou masku, nástroj guma, nástroj rychlý výběr, plechovku barvy. Lekce začíná vytvořením písma, do kterého pomocí masky vložíme požadovanou výplň. Text je potřeba umístit na tmavé pozadí, aby nám dostatečně vynikl. Z fotografie plamenů si vyřízneme jeden požadovaný plamen, který několikrát zkopírujeme a vložíme k písmu. Pomocí nástroje guma pak tyto plameny upravíme k větší věrohodnosti. U písma ještě zvýrazníme jeho obrys pomocí záře. Vznikne nám ohnivý nápis, ze kterého šlehají plameny.

Při využití tohoto postupu v jiných úkolech, je možné aplikovat jiných textů a zapojit osobnější sdělení. Stejně jako je možné se inspirovat jinou tématikou, například provést výplň pomocí trávy a tvar písma doladit květinami.



Obrázek 45 - Výsledný obrázek písmo ořezovou maskou s plameny

6.5.6 Lekce 6

Jedná se o vytvoření zářivého písma s tvarem rozfoukaným větrem. Tohoto působivého efektu se docílí díky filtru větru, který vytvoří dojem záře. Lekce využívá nástrojů text, filtru vítr, natočení plátna, nástroje oříznutí, nástroj plechovka, nové vrstvy úprav konkrétně vyvážení barev.

Při tvorbě je v první řadě potřeba vytvořit si tmavé pozadí, na kterém bude text umístěn. Dále pomocí nástroje text s nastavenou bílou barvou napíšeme požadované sdělení. Pro aplikace je potřeba si písmo také otáčet. Při aplikování filtru ze všech stran dodáme písmu barvu, ta doladí jeho záři. Po dokončení si vyřízneme část s písmem.

Tento typ tvorby je možné využít u jiných textů a zapojit osobnější sdělení. Současně se podobného efektu záře dá docílit i u jiných objektů, než jen u písma.



Obrázek 46 - Výsledný obrázek zářivé písmo

6.5.7 Lekce 7

V další lekci se vytváří pohlednice s rámečkem a je to zajímavý způsob jak si vytvořit svou vlastní pohlednici z nasbíraných fotografií. Propojení fotografií probíhá díky prolínání a utvoří se tak uceleného celku několika fotografií, který se orámuje. V lekci jsou využity funkce načítání souboru do balíku, libovolné transformace, masky vrstvy, nástroje přechod, nástroje štětec, nástroje ořiznutí, nástroje obdélníkový výběr, doplňku, režimu rychlé masky, filtru sklo, nástroje obdélník. Splnění této lekce je ovlivněno možností zpracovávat vlastní fotografie, které zastupují osobní zážitky.

Postup vychází z načtení čtyř fotografií a jejich umístění vedle sebe, kdy se mírně překrývají. Následně pomocí masky provedeme splynutí krajů fotografií. K tomu se využijí nástroje jako je přechod a štětec. Po vytvoření jednoho obrázku se k němu vytvoří rámeček.

Jak už jsem zmínila v jiných úkolech, je možné vytvořit vlastní koláž fotografií s určitou tematikou, stejně jako nejsme omezeni barvou ani filtrem, který použijeme na rámeček.

Přínosnost této lekce vidím ve dvou bodech. První je práce s prolínáním fotografií, čehož se dá využít při tvorbě koláží nebo plakátů. Další oblastí je tvorba rámečku často využívaná u fotografií a především je zde ukázána varianta, která umožňuje použít nepřeborné množství takového orámování. A možností další práce tímto směrem.



Obrázek 47 - Výsledný obrázek pohlednice s rámečkem

6.5.8 Lekce 8

V této lekci se názorně ukazuje prolínání fotografií, což je často využívaná technika v grafických bitmapových editorech, bez které se při potřebě kombinovat fotografie neobejdeme. V tomto případě se jedná o zobrazení pampelišek, které se na původní fotografii louky nenacházejí. Při absolvování lekce se uživatelé naučí načíst soubory do balíčku, používat masku vrstvy a nástroj štětec. Tato technika se dá využívat jak při tvorbě klasických koláží, nebo při vytváření fotografickým klamů a ve vztahu k uměleckým směrům můžeme najít propojení se surrealismem. Z toho také vyplývá motivace naučení se vytvářet vlastních světů, které nejsou zachyceny fotografií jako realita.

Realizace spočívá v otevření tří fotografií ve třech vrstvách a pomocí masky dvě horní vrstvy nejprve zakryjeme a pak pomocí štětce odkryjeme požadované části. Tímto způsobem je možné zpracovat různé druhy vlastních fotografií.



Obrázek 48 - Výsledný obrázek prolnutí pampelišek

6.5.9 Lekce 9

V další lekci se uživatel naučí přetvářet vzhled krajiny a v tomto případě vytvořit umělý efekt sněhu. Je tak dokladem toho, že pokud nemáme k dispozici potřebné počasí, můžeme si jej vytvořit. V tomto případě je potřeba mít k dispozici fotografii, která zaznamenává zimní krajinu. K vytvoření požadovaného efektu je potřeba nástroje plechovka, filtru přidat šum, filtru rozostřit více, vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav konkrétně úrovně, filtru rozmáznout, módu vrstvy závoj, libovolné transformace, filtru krystalizace, masky vrstvy, nástroje přechod.

Postup probíhá následovným způsobem, otevřeme si fotografii se zimní tematikou. Pak v nové vrstvě plochu začerníme a pomocí šumu, rozostření a rozmáznutí vytvoříme efekt padajícího sněhu. Ten doladíme pomocí kopírování, transformace a úrovně, aby dojem padajícího sněhu byl věrohodnější. Dále potřebujeme krajinu ztmavit. K tomu použijeme masku vrstvy a přechod.

Efekt padajícího sněhu má mnohé využití v tematických pracích grafického designu a z toho důvodu jsem ho zařadila mezi lekce. Jedná se například o zpracování vánočních přáníček.



Obrázek 49 - Výsledný obrázek zimní krajina s padajícím sněhem

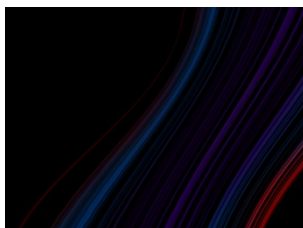
6.5.10 Lekce 10

Následující lekce se věnuje vytváření abstraktní tematiky, konkrétně barevných pruhů. Vytvořený obrázek je tak vhodný k umístění například jako pozadí obrazovky, nebo jakou součást složitějších grafických prací. Tento postup je ukázkou toho, jak se pomocí několika kroků dá vytvořit zajímavý estetický působící obrázek. Jedná se o nástroj plechovka, štětec, transformace, černobílý, vlastnosti vrstvy. Východiskem této lekce je vytváření abstraktních obrazů bez použití náhody, ale přímo účelně, se zvoleným výsledkem. Konečná podoba obrázků je vytvářena ve vysokém rozlišení, tudíž je možné je využít jako pozadí obrazovky.

Zpracování probíhá bez vstupní fotografie, kdy na černou pracovní plochu pomocí vlastností vrstvy se vytvoří pruhy. Ty se převedou pomocí funkce černobílý na černobílou barvu a následně pomocí posuvníků se koriguje množství pruhů. Tyto pruhy se transformací nakloní a prolomí. Efekt dodání barevnosti se vytváří pomocí štětce a módu.

Tato lekce zase potvrzuje fakt, že u tvorby v Adobe Photoshopu není vždy potřeba prioritně vycházet z fotografie. Současně je zde umožněno dosáhnout díky technice větších úspěchů jedincům, kterým by se to jinak nepovedlo. Zároveň z umělecké tvorby najdeme vztah této lekce k abstraktní tvorbě.

Následně pak ze zkušeností s tímto postupem je možné vytvářet různá barevná a tvarová provedení pruhů či jiných tvarů. Také se zde účastníci kurzu naučí, jakým způsobem je možné provádět barevné efekty na černobílém obrázku. Lekce zaměřené na abstraktní tvorbu jsem zařadila z toho důvodu, aby bylo ukázáno, že abstraktní tvorba v Adobe Photoshopu nemusí být tvořena náhodným používáním nástrojů a efektů, ale přímo s jasným cílem.



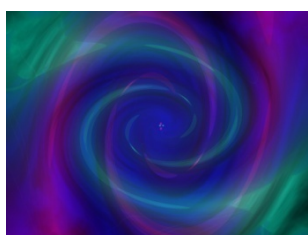
Obrázek 50 - Výsledný obrázek barevné pruhy

6.5.11 Lekce 11

Následuje další lekce věnovaná abstraktní tvorbě. V tomto případě se jedná o vytvoření barevného tornáda. Tento obrázek je vhodný například k umístění jako pozadí obrazovky. Postup je ukázkou toho, jak se pomocí několika kroků dá vytvořit zajímavý esteticky vypadající obrázek. Dívat se na něj také můžeme jen prvoplánovitě, protože takto vytvořený obraz, může sloužit jako součást složitějších projektů grafického designu. K vytvoření požadovaného obrázku je potřeba filtru oblaka, filtru odlesk objektivu, filtru zkroutit, transformace, módu a nastavení odstínu a sytosti.

Tento abstraktní obrázek o vysokém rozlišení se vytváří za pomoci několika filtrů, kterými jsou oblaka. Ty vytvoří vstupní barevnost a rozvržení barev. Dále následuje využití filtru odlesku objektivu, tím docílíme vytvoření světélkujících bodů. Pomocí filtru zkroutit provedeme zkroucení světélkujících bodů a barevné plochy. Provedeme kopii vytvořené vrstvy a u té změním její velikost a také nastavíme mód, aby nám horní vrstva místy propouštěla spodní. Následuje úprava barevnosti pomocí nastavení odstínu a sytosti. Po sloučení máme k dispozici hotový obrázek.

Tato lekce nabízí možnost experimentace ve vlastní tvorbě v utváření různých barevných provedení a tvarů.



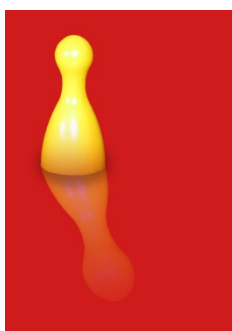
Obrázek 51 - Výsledný obrázek abstraktní tvorba tornáda

6.5.12 Lekce 12

Tato lekce se věnuje důležitému prvku v grafických editorech a to tvorbě efektu stínu. V tomto případě se ale jedná o odraz předmětu, který se dá využít mnoha způsoby. K tvorbě je potřeba užít umístění obrázku, rastrování vrstvy, nástroje plechovky, nástroje přesun, transformace převrácení svisle, libovolné transformace, nástroje přechod, nástroje elipsa, filtru gaussovského rozostření.

V první řadě je potřeba umístit figurku, u které bude vytvořen odlesk, aby měla dostatečný prostor pro svůj stín. Figurku po té rastrujeme. Vytvoříme pozadí figurky, protože už ji máme celou vyříznutou. Následně figurku překopírujeme do nové vrstvy a pomocí transformace ji převrátíme a upravíme její tvar, který se nám s přiblížením bude rozbíhat. Následně pomocí přechodu zařídíme měnící se intenzitu odlesku. Pomocí nástroje elipsa pak kolem figurky vytvoříme tmavý kruhový stín, u kterého snížíme viditelnost a nastavíme rozostření.

Tato úprava má mnohé využití, především pro realističtější zobrazení. A tak jsou s tímto úkolem spojeny mnohé varianty řešení. Tvorbu stínu jsem zařadila proto, že se jedná o často používaný efekt, kterého se dá docílit jednoduchým postupem. A některé varianty tvoření stínu by měl umět každý tvůrce na počítači.



Obrázek 52 - Výsledný obrázek figurka s odleskem

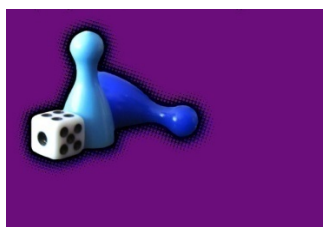
6.5.13 Lekce 13

Poslední lekce rozvíjí varianty tvoření stínů. V tomto případě se jedná o abstraktnější podobu, využitelnou například jako pozadí pro objekty, u kterých potřebujeme dosáhnout většího zvýraznění. V grafických technikách se této podoby stínu využívá například u tvorby plakátů směřující k pop-artové tématice. Požadovaného efektu se dosáhne následujícím postupem, změnou výběru o rozšířit, nástrojem plechovka, režimem rychlé masky, filtrem seskupení konkrétně barevný polotón, úpravou a to libovolnou transformací, nástroj přesun.

Postup probíhá vložením obrázku figurek bez pozadí. Tyto figurky vybereme a tento výběr rozšíříme o několik bodů a nakonec obarvíme. Následuje vložení režimu

rychlé masky, v tomto nastavení pak aplikujeme barevný polotón, který je potřeba několikrát zopakovat. Po zrušení režimu rychlé masky vidíme kolem figurky výběr, který také obarvíme. Vznikne nám tak tečkovaný obrys. Po té už jen stačí vložit pozadí za figurky a případně provést ještě jeden barevný tečkovaný obrys pouhým zkopírováním a změnou barvy.

Tento postup má mnohá využití, záleží jen na osobní kreativitě každého.



Obrázek 53 - Výsledný obrázek stín tečkovaným efektem

6.6 Závěrem k výukovým lekcím

Jak je možné vidět, lekce nemají jednotné specifické zaměření a stávají se náhledem do možností programu Adobe Photoshop. Kurz je tak dobrým odrazovým můstkem pro další rozšíření nabytých znalostí. Je pak pouze na absolventovi kurzu, jak a v čem, své poznatky využije.

Při studiu literatury jsem se rozhodla sestavit pestré ukázky pracovních postupů, které by uživatele navedli do dalšího poznávání programu Adobe Photoshop. Čerpala jsem především z oficiálního výukového kurzu pro Adobe Photoshop vytvořeného přímo tvůrci softwaru v Adobe Systems. Další velice dobrou literaturou byla kniha od Václava Kovaříka Adobe Photoshop v praxi. A samozřejmě také kniha od Scotta Kelbyho, kterého považuji za velice kvalitního autora příruček pro digitální fotografii a Adobe Photoshop. Je také i celosvětově uznáván jako nejlepší autor. Já jsem konkrétně čerpala z Knihy plné triků.

Samozřejmě jsem neopomněla ani internetové zdroje. Na stránkách www.YouTube.com jsem našla nesmírnou ukázkou postupů od různých autorů ze spousty zemí. Také bych chtěla zmínit další dvě internetové stránky a to www.dooffy.com a www.bvt.chytry.cz/photo/index.php kde se autoři webových stránek věnují počítačové grafice a to konkrétně programu Adobe Photoshop. Ze všech stránek, co jsem procházela, se tak jedná o nejzajímavější a nejvíce přínosné zdroje návodů pro tento software.

7 Zápís z ověřování kurzu

K ověření kurzu jsem měla k dispozici 4 výukové jednotky předmětu grafické editory. Zde jsem dostala možnost seznámit studenty s vlastní diplomovou prací a několika výukovými videi vzdělávacího kurzu. Ta měla rozšířit znalosti studentů, kteří již disponovali základními znalostmi v programu Adobe Photoshop a utvořit tak závěrečné shrnutí v podobě komplexnějších úloh.

Seminář probíhal po dvou výukových jednotkách, kdy studentům bylo puštěno celé video pro lepší přehled o tom, jak jejich práce bude probíhat a jakého výsledku mají dosáhnout. Pak následovalo spouštění videa, které bylo vždy po krátkých časových sekvencích zastaveno, a žáci mohli předvedené funkce zopakovat na svém počítači. Tímto způsobem bylo aplikováno šest výukových lekcí.

Názorné předvedení ukázek, mi dalo možnost pozorovat, jak žáci pracují a odhalovat tak případné nedostatky. Takovými například byl posun výběru pomocí šipek na klávesnici, ve videu imitující kovový materiál, kdy ukázka nebyla dosti názorná, a mohlo dojít k přehlédnutí této části. Další nedostatky jsem objevila v rytém písmu, kde bylo potřeba věnovat více pozornosti nastavovaným parametrům. Dále pak u jednoho ze stylů byl nedostatek při nastavení režimu barvy a bylo potřeba názorněji ukázat, jak se tato barva vybírá. Činnost studentů se tak pro mě stala informací o zvládnutí výukových videí, kdy v závěru vytvořené práce odpovídaly ukázkám.

Když studenti prováděli práce na svých počítačích, byl znát značný rozdíl v osvojení programu, kdy bylo nutné ukázky opakovat, nebo pracovat pomaleji. Ale vzhledem k dostatečné názornosti jsem se nesečkala s vážnými obtížemi. Zajímavé také pro mě bylo zjistit chyby, kterých se žáci při práci mohou dopouštět. Takovými jsou například ty, že žáci nemají v programu výchozí nastavení jednotlivých nástrojů a funkcí, kdy pak dojde k špatné aplikaci předvedené ukázky. Z tohoto důvodu je vhodné, před začátkem promítání žáky upozornit, aby použili klávesovou zkratku pro návrat do výchozího nastavení programu. Dále jsem se setkala s tím, že zobrazení pracovní plochy bylo příliš zmenšené a tudíž pak při zadání písma s určitou velikostí se nedosáhlo stejného vizuálního zobrazení, jako je na ukázce a práce studenta může působit jako chybná. V tomto případě postačí upozornit na paletu navigátor, kde je uvedena procentuální velikost pracovní plochy, s kterou se dá manipulovat. Dosti často se také vyskytuje problém, kdy je změněné krytí vrstvy, tak jako stejné nastavení v pruhu nabídek/voleb. Další změna nastavení, která komplikuje práci, je změna módu a

není v základním nastavení jako normální. A při hledání chyb často dojde k jejímu přehlednutí. Je třeba si dát také pozor na nastavení barvy popředí a pozadí. V případě, že nám Adobe Photoshop nedovolí pokračovat v dalších prováděných úkonech, je často příčinou nedokončená předchozí akce, například v podobě výřezu nebo transformace a program čeká na potvrzení nastavení pomocí klávesy Enter. Při plnění kurzu je dobré používat obrázky, které jsou k dispozici, jako součást kurzu pro vlastní totožné zpracování. Protože při použití jiného obrázku, který může mít naprosto jiné rozlišení, by došlo například u specifických parametrů štětce, jako je velikost, k rozdílným aplikacím, které nebudou shodné s ukázkou. To je stručný přehled problematických momentů, se kterými se vyučující může při výuce podle kurzu setkat.

Pro zpětnou vazbu o mém vytvořeném kurzu, jsem studenty požádalo o vyplnění dotazníku. Zde mi odpověděli na několik otázek, týkajících se úspěšnosti kurzu, a zda by měl praktické využití. Jednalo se o následující otázky: Kde nejčastěji hledáte pomoc, pokud si nevíte rady s programem Adobe Photoshop? Co Vám nevyhovovalo na předvedeném výukovém kurzu? Co Vám naopak vyhovovalo? Seznámila Vás puštěná videa s novými poznatky? V případě, že ano jmenujte některé z nich. Kdybyste měli možnost samostatně se vzdělávat prostřednictvím představeného výukového kurzu, využili byste ji?

Dozvěděla jsem se o vlastní iniciativě studentů při hledání odpovědí na správné postupy a hlavně nevhodnost cizího jazyka. A v případě pouštění kurzu více studentům se objevují rozdílné požadavky na rychlost získávání informací. V hodnocení kladných stránek kurzu byla oceněna především jeho názornost. Jako nové poznatky pak byly oceněné informace o práci s vrstvami. Z čehož také vyplynulo, že v případě možnosti by tento kurz byl využit při studiu.

8 Závěr

Cesta ke zvolenému cíli byla velice zdlouhavá, ale přesto přínosná. Zpracováním výukového kurzu jsem se seznámila s novými postupy v Adobe Photoshopu. Jednalo se o takové množství procesů tvorby, že jsem se musela rozhodovat o výběru. A ty nejvíce stěžejní jsem zařadila do výukového kurzu.

Dále jsem si rozšířila znalosti v dostupných metodických materiálech. Seznámila jsem se pro mě se zcela novým programem Adobe Captivate a měla tak možnost pracovat na tvorbě interaktivních metodických materiálů, které jsou v dnešní době velice aktuální. Dozvěděla jsem se velké množství zajímavostí o programu Adobe Photoshop, jeho vztahu k výuce a vše jsem zaznamenala do diplomové práce. Na to také navazuje vytvořený dotazník o potřebách uživatelů programu Adobe Photoshop. Zde jsem u jeho tvorby měla možnost poznat, jakým způsobem lze šířit online dotazníky. Získané odpovědi se tak staly zajímavým přínosem vztahu učitelů k tomuto programu a jeho využití. Z toho vyplynulo také hledání nejvíce vhodného metodického materiálu pro výuku grafických programů, což jsem si také měla možnost ověřit na zkoumaném vzorku. Obě šetření potvrdila výukový kurz jako zdroj informací, jehož multimediální základ je vhodnější.

Celkově tak práci považuji za velice přínosnou jak pro mě, tak v případě zájmu pro současné i budoucí učitele výtvarné výchovy. Především při absolvování kurzu tak dojde k získání poznatků o tom, jakým způsobem sestavovat postupy, pro složitější grafické obrazy.

9 Seznam obrázků

Obrázek 1 - Zobrazení fotografií před a po úpravě v programu Adobe Photoshop	11
Obrázek 2 - Prostředí nepoužitého internetového dotazníku.....	19
Obrázek 3 - Prostředí nepoužitého internetového dotazníku.....	19
Obrázek 4 - Prostředí použitého internetového dotazníku.....	20
Obrázek 5 - Informace o provedeném dotazníku.....	22
Obrázek 6 - Graf průzkumu pohlaví respondentů	22
Obrázek 7 - Graf průzkumu věku respondentů.....	23
Obrázek 8 - Graf průzkumu vzdělávací instituce, ze které respondenti pochází.....	23
Obrázek 9 - Graf průzkumu místa práce v programu Adobe Photoshop.....	23
Obrázek 10 - Odpovědi získané v dotazníku předměty výuky programu Adobe Photoshop.....	24
Obrázek 11 - Graf průzkumu, zda program Adobe Photoshop je vyhovující	24
Obrázek 12 - Graf průzkumu vyhovování znalostí v programu Adobe Photoshop.....	25
Obrázek 13 - Odpovědi získané v dotazníku na oblasti rozšíření vzdělání v programu Adobe Photoshop.....	25
Obrázek 14 - Graf průzkumu zahrnutí grafických programů do předmětu výtvarná výchova.....	26
Obrázek 15 - Graf průzkumu rozřazující otázky na užívání programu Adobe Photoshop	26
Obrázek 16 - Graf průzkumu získání znalostí o programu Adobe Photoshop	27
Obrázek 17 - Graf průzkumu hledání pomoci o programu Adobe Photoshop	27
Obrázek 18 - Odpovědi získané v dotazníku na vztah k odborné literatuře	27
Obrázek 19 - Graf průzkumu, zda respondent má oblíbené internetové stránky	28
Obrázek 20 - Odpovědi získané v dotazníku na konkrétní internetové stránky	28
Obrázek 21 - Graf průzkumu využití interaktivní ukázky nebo psaného návodu	28
Obrázek 22 - Graf průzkumu o využití programu Adobe Photoshop.....	29
Obrázek 23 - Graf průzkumu o stěžejní funkci programu Adobe Photoshop	29
Obrázek 24 - Graf průzkumu rozřazující otázky o využití programu Adobe Photoshop ve škole	30
Obrázek 25 - Odpovědi získané v dotazníku na posloupnost výuky	30
Obrázek 26 - Odpovědi získané v dotazníku na zaměření v programu Adobe Photoshop	30
Obrázek 27 - Odpovědi získané v dotazníku na náročné funkce.....	30

Obrázek 28 - Odpovědi získané v dotazníku na problémové funkce	31
Obrázek 29 - Graf průzkumu orientace žáků v programu Adobe Photoshop před začátkem výuky	31
Obrázek 30 - Zobrazení výsledků odpovědi z průzkumu o množství studentů seznámených s programem Adobe Photoshop před začátkem výuky	31
Obrázek 31 - Odpovědi získané v dotazníku o důležitosti programu Adobe Photoshop pro žáky.....	32
Obrázek 32 - Odpovědi získané v dotazníku na specifické znalosti pro práci s programem Adobe Photoshop	32
Obrázek 33 - tabulka vztahu věku a pohlaví k využívání programu Adobe Photoshop.	33
Obrázek 34 - forma streetartu nazývaného jako photoshopping	36
Obrázek 35 - Prostředí Adobe Photoshop Expres	38
Obrázek 36 - Prostředí programu Gimp	38
Obrázek 37 - Prostředí Zoner Photo Studia	39
Obrázek 38 - Sestavení videí	43
Obrázek 39 - Grafické znázornění sestaveného kurzu.....	44
Obrázek 40 - Pracovní prostředí programu Adobe Captivate.....	45
Obrázek 41 - Výsledný obrázek digitální malby	49
Obrázek 42 - Výsledný obrázek kolorování	50
Obrázek 43 - Výsledný obrázek kovová destička.....	51
Obrázek 44 - Výsledný obrázek ryté písmo v kovové destičce.....	52
Obrázek 45 - Výsledný obrázek písmo ořezovou maskou s plameny	52
Obrázek 46 - Výsledný obrázek zářivé písmo	53
Obrázek 47 - Výsledný obrázek pohlednice s rámečkem.....	54
Obrázek 48 - Výsledný obrázek prolnutí pampelišek.....	54
Obrázek 49 - Výsledný obrázek zimní krajina s padajícím sněhem.....	55
Obrázek 50 - Výsledný obrázek barevné pruhy.....	56
Obrázek 51 - Výsledný obrázek abstraktní tvorba tornáda.....	56
Obrázek 52 - Výsledný obrázek figurka s odleskem	57
Obrázek 53 - Výsledný obrázek stín tečkovaným efektem	58

10 Obsah příloženého disku

- Text diplomové práce
- Výukový kurz Adobe Photoshop pro učitele výtvarné výchovy
 - úvodní informace
 - výukové lekce s videi
 - fotografie k tvorbě
 - didaktický rozbor
- Výsledné obrázky výukových lekcí v digitální podobě
- Textová část výukových lekcí s tlačítky
- Dotazník o potřebách uživatelů programu Adobe Photoshop
- Dotazník pro absolventy kurzu
- Projekty Adobe Captivate
- Nevyužitá či výchozí videa
- Verze provedení webových stránek pro výukový kurz

11 Seznam literatury

ADOBE CREATIVE TEAM. *Adobe Photoshop CS4: oficiální výukový kurz*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a.s., 2009, 424 s. ISBN 978-80-251-2337-9.

BROKLOVÁ, Zdeňka et al. *Média tvořivě: Metodická příručka mediální výchovy*. 1. vyd. Kladno: Aisis, 2008. ISBN 978-80-904071-1-4.

CIKÁNOVÁ, Karla. *Tužkou, štětcem nebo myší*. 1. vyd. Praha: Aventinum nakladatelství, s.r.o., 1998. ISBN 80-7151-031-9.

ČERNOCHOVÁ, Miroslava, Tomáš KOMRSKA a Jaroslav NOVÁK. *Využití počítače při vyučování: Náměty pro práci dětí s počítačem*. 1. vyd. Praha: Portál, 1998, 168 s. ISBN 80-7178-272-6.

FOTR, Jiří. *Adobe Photoshop jednoduše: pro verze 7, CS a CS2*. Brno: CP Vooks, a.s., 2005. ISBN 80-251-0756-6.

HRDLIČKA, Bořivoj. *Role internetu ve vzdělávání: Studijní materiály pro učitele snažící se uplatnit moderní technologie ve vzdělávání*. 1. vyd. Kladno: Aisis o.s., 2003, 122 s. ISBN 80-239-0106-0.

KELBY, Scott. *Photoshop: kniha plná triků*. 2003. vyd. Praha: Mobil Media, 2003. ISBN 80-86593-37-1.

KOVAŘÍK, Václav. *Adobe Photoshop v praxi: tipy triky efekty kouzla*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2003, 344 s. ISBN 80-247-0583-4.

MIČIENKA, Marek et al. *Základy mediální výchovy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2007, 296 s. ISBN 978-80-7367-315-4.

NÁDBĚLA, Josef. *Velký počítačový slovník: výklad pojmů, výrazů a zkratk z počítačové terminologie*. 1. vyd. Kralice na Hané: Computer Media s.r.o., 2004, 455 s. ISBN 80-86686-21-3.

POSPÍŠIL, Jaroslav a Stanislav MICHAL. *Multimediální slovník: aneb manuál milovníka multimédií*. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2004. ISBN 80-7346-019-X.

SLAVÍK, Jan a Jaroslav NOVÁK. *Počítač jako pomocník učitele: Efektivní práce s informacemi ve škole*. 1. vyd. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-149-5.

Internetové zdroje

Adobe Captivate. *Svět software* [online]. 2008 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.svetsoftware.cz/adobe-captivate/diskuze>

Adobe Captivate 5.5. *Digital Media* [online]. 2001–2012 [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <http://www.digitalmedia.cz/produkty/adobe/captivate/>

Adobe Captivate 5.5. *Adobe Store – Česká republika* [online]. © 2012 [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <https://store2.adobe.com/cfusion/store/html/index.cfm?event=displayProduct&categoryOID=6941056&store=OLS-CZ>

Adobe Captivate 5.5. *Amos Software* [online]. © 2009 [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <http://www.amsoft.cz/produkty/adobe/captivate/main.html>

Adobe Creative Suite 4: webdesign a grafika profesionálně. *ExtraWindows.cz* [online]. 2009 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://extrawindows.cnews.cz/adobe-creative-suite-4-webdesign-grafika-profesionalne>

Adobe Creative Suite 6: Evoluce a kreativní oblak. *Živě* [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/adobe-creative-suite-6-evoluce-a-kreativni-oblak/sc-3-a-163393>

Adobe Creative Suite 6: Evoluce a kreativní oblak. *Živě* [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/adobe-creative-suite-6-evoluce-a-kreativni-oblak/photoshop/sc-3-a-163393-ch-81095/default.aspx>

Adobe Photoshop. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

Adobe Photoshop Express: Photoshop online, úprava fotografií. *Zdarma.org* [online]. © 2005-2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.zdarma.org/975-adobe-photoshop-express-online/>

A Photoshopping. *DigSeed* [online]. 2008 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: <http://article.digseed.com/A%20Photoshopping/51880.6747>

Blended learning. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2012 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Blended_learning

Digiarena.cz. *Proč a jak v Photoshopu kolorovat černobílé fotografie* [online]. 2004 [cit. 2012-06-14]. Dostupné z: http://digiarena.e15.cz/proc-a-jak-v-photoshopu-kolorovat-cernobile-fotografie_4

Dokumenty RVP. *Metodický portál RVP: inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 2005 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: <http://rvp.cz/informace/dokumenty-rvp>

Dooffy.com [online]. 2002 - 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.dooffy.com/>

Efektivita využití distančních opor při výuce [online]. Brno, 2010 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/174251/pedf_m/Diplomova_prace.pdf. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

E-learning. *Kontis* [online]. 2000 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: <http://www.e->

learn.cz/uvod_coje_blended.asp?menu=elearning&submenu=coje&subsubmenu=blended

E-learning. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/E-learning>

Fotografování.cz: Digitální fotografie v praxi [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.fotografovani.cz/>

Gimp. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/GIMP>

Gimp - Grafikem zdarma. *Emag: technologický magazín* [online]. 2006 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.emag.cz/gimp-grafikem-zdarma/>

Grafika [online]. 2012 [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <http://www.grafika.cz/>

Legální Adobe Photoshop CS3 Extended CZ. *Mlhovina* [online]. 2008 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://mlhovina.i-auto.cz/software/341/legalni-adobe-photoshop-cs3-extended-cz-za-1245-kc/>

Lokalizace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Lokalizace>

M-learning. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-18]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/M-learning>

Olympus kompakt ultrazoom SP-600UZ. *T.S. Bohemia* [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.uloz.to/smazat/xwHCouG/10683974047740749824>

Photo Editing, Photo Sharing [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.photoshop.com/>

Photoshop návody nejnovější [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.bvt-web.cz/photo/index.php>

Počítačová gramotnost. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_gramotnost

Počítačová gramotnost v ČR - unikátní průzkum znalostí populace. *Živě* [online]. 2005 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.zive.cz/Clanky/Pocitacova-gramotnost-v-CR---unikatni-pruzkum-znalosti-populace/sc-3-a-126364/default.aspx>

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. [cit. 2012-07-12]. Dostupné

z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf>.

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 100 s. [cit. 2012-07-12]. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>. ISBN 978-80-87000-11-3.

Scott Kelby. *DatabazeKnih.cz* [online]. (c) 2008 - 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.databazeknih.cz/autori/scott-kelby-28327>

Splashup [online]. © 2006 - 2010 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.splashup.com/>

Středisko služeb školám [online]. 2010 [cit. 2012-06-15]. Dostupné z: www.pilsedu.cz

Studenti. *Adobe* [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.adobe.com/cz/education/students.html>

Škola – její charakteristika, funkce; alternativní školy (Didaktika). *Maturita.cz* [online]. 2004 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://maturita.cz/referaty/referat.asp?id=7299>

Tutoriarts [online]. 2010 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.tutoriarts.cz/>

Úprava ve Photoshopu. *Wibo* [online]. 2011 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://wibo.cz/clanek-140>

DEMČÁK, Marek. *Vyplnto.cz* [online]. 2008 - 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.vyplnto.cz/>

Učební pomůcka pro výuku práce s Adobe Captivate [online]. Brno, 2011 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/252708/pedf_b/. Bakalářská práce. Masarikova univerzita.

View topic: Photoshop Adbusting in Berlin. *Ekosystem.org* [online]. 2009 [cit. 2012-06-21]. Dostupné z: <http://www.ekosystem.org/forum/viewtopic.php?p=43571>

Využití ICT v praxi výtvarné výchovy. *EduArt* [online]. 2003 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://casopis.eduart.cz/articles_print.asp?idk=95&ida=81

Vzdělávání napříč výukovými plány. *Adobe* [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.adobe.com/cz/education/k12/cross-curricular-education.html>

YouTube [online]. © 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/>

ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra. Multimediální tvorba a současná výtvarná výchova. In: *Clanky Zikmundová* [online]. 2006 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://vytvarka.zcu.cz/clanky_zikmundova/

Zoner Photo Studio [online]. 2012 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://www.zoner.cz/>

Zoner Photo Studio. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Zoner_Photo_Studio

Zoner Photo Studio 12 Professional. *PcWorld* [online]. 2009 [cit. 2012-06-19]. Dostupné z: <http://pcworld.cz/software/recenze-zoner-photo-studio-12-professional-8134>

12 Resume

The diploma work is focused on creation of educational course for teachers and future teachers of art, concretely for the program Adobe Photoshop. The chosen methodology is interactive application which is based on clear educational videos.

The study of available information sources in literature and electronic form was performed for demands of this diploma work. These useful sources deal with programs Adobe Photoshop and Adobe Captivate. The part of diploma work is research of teaching of the program Adobe Photoshop and position among teachers of art to this program. This research was executed on teachers of art and graphic subjects at the second degree of elementary schools, high schools, elementary art schools and educational courses. Results confirmed expectation – program Adobe Photoshop doesn't have too strong position among teachers. Just the small group of adressed people wanted to take part in research. Users of this program confirmed the good using in school environment. Simultaneously I performed certification of created application on the group of students which graduated the subject Graphic editors. They got the possibility to try more difficult procedures on the base of knowledge which they have had so far. Results of both investigation – research among teachers and response from absolvents of course – confirmed the educational course as the source of information whose multimedia base is more suitable. The sources confirm this premiss too, they include this way of education among easily accessible and sufficiently clear.

13 Přílohy

13.1 Fotografie k tvorbě určené k opakování lekcí

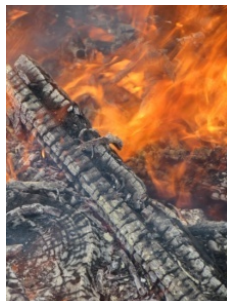
Lekce 1



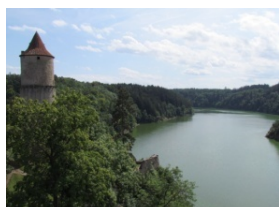
Lekce 2



Lekce 5



Lekce 7



Lekce 8



Lekce 9



Lekce 12



Lekce 13



13.2 Obsah videa výukových lekcí

Na přiloženém disku příkládám soubory v docx formátu obsahující textovou část výukových lekcí rozšířenou o tlačítka a výřezy z videí, na které bylo kliknuto. Chronologické řazení v bodech je dokumentací celého postupu a může sloužit jako poznámky k vlastní tvorbě bez aktuálního spuštění videa.

Nástroje a funkce výukových lekcí

Lekce 1 - Digitální malba

Štětec, kapátko, filtr textura.

Lekce2 - Kolorování

Guma, štětec, mód, obraz – přizpůsobení – černobílý.

Lekce 3 - Kovová destička

Nástroj přechod, odbarvit, filtr – šum – přidat šum, filtr – rozostření – rozmáznout, obdélníkový výběr, styl vrstvy – vržený stín (úkos a reliéf, textura), nástroj eliptický výběr, plechovka barvy, vrstva – zarovnat – svislé středy (vodorovné středy), výběr – doplněk, úpravy – libovolná transformace.

Lekce 4 - Ryté písmo v kovové destičce

Kovová destička, nástroj text, výběr – doplněk, styl vrstvy – vnitřní stín, (úkos a reliéf, překrytí barvou) obraz – přizpůsobení – úrovně.

Lekce 5 - Písmo ořezovou maskou a ohněm

Nástroj text, transformace – změnit velikost, úpravy - libovolná transformace, vytvořit ořezovou masku, nástroj guma, nástroj rychlý výběr, plechovka barvy.

Lekce 6 - Zářivé písmo

Text, filtr-stylizace-vítr, obraz – natočit plátno, nástroj oříznutí, nástroj plechovka, vrstva – nová vrstva úprav, vyvážení barev.

Lekce 7- Pohlednice s rámečkem

Soubor – skripty – načíst soubory do balíku, úpravy – libovolná transformace, maska vrstvy, nástroj přechod, nástroj štětec, nástroj oříznutí, nástroj obdélníkový výběr, výběr – doplněk, režim rychlé masky, filtr – deformace – sklo, nástroj obdélník.

Lekce 8 - Prolnutí pampelišek

Soubor – skripty – načíst soubory do balíčku, maska vrstvy, nástroj štětec.

Lekce 9 - Zimní krajina s padajícím sněhem

Nástroj plechovka barvy, filtr – šum – přidat šum, filtr – rozostření – rozostřit více, vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav - úrovně, filtr – rozostření – rozmáznout, mód vrstvy – závoj, úpravy – libovolná transformace, filtr – skica – krystalizace, maska vrstvy, nástroj přechod.

Lekce 10 - Barevné pruhy

Plechovka, vlastnosti vrstvy – překrytí přechodem, obraz – přizpůsobení – černobílý, úpravy – libovolná transformace (pokřivit), štětec, mód – překrýt.

Lekce 11 - Abstraktní tvorba tornáda

Filtr – vykreslení – oblaka, filtr – vykreslení – odlesk objektivu, filtr – deformace – zkroutit, úpravy – transformovat – otočit o 90° doprava, úpravy – libovolná transformace, mód – ztmavit, obraz – přizpůsobení – odstín a sytost.

Lekce 12 - Figurka s odleskem

Soubor – umístit, rastrovat vrstvu, nástroj plechovka, nástroj přesun, úpravy – transformovat – převrátit svisle, úpravy – libovolná transformace, nástroj přechod, nástroj elipsa, filtr – rozostření – gaussovské.

Lekce 13 - Stín tečkovaným efektem

Výběr – změnit – rozšířit, nástroj plechovka, režim rychlé masky, filtr – seskupení – barevný polotón, úpravy – libovolná transformace, nástroj přesun.

13.3 Dotazníky programu Adobe Photoshop

Dotazníky jsem zařadila na příložené DVD. Jedná se o dotazník o potřebách uživatelů programu Adobe Photoshop a o dotazník pro absolventy kurzu.

Učitelé vyhledání pomocí internetové stránky www.pilsedu.cz

	škola	učitel	aprobace	kontakt	zdroj
1.	G. Františka Křižíka, Plzeň	Hynčíková Petra, Mgr	Český jazyk, Výtvarná výchova	Petra.Hyncikova@gfk-plzen.cz	
2.	Církevní gymnázium Plzeň	Mgr. Lydie Šloufová,	koordinátor výtvarné výchovy	slonova@cg-plzen.cz	http://www.cirkevni-gymnazium.cz/zaměstnanci.html
3.	G. Luďka Pika	Hauer Pavel	VV, ČJ	hauer@gop.pilsedu.cz	
4.	G. Luďka Pika	Mgr. Havlová Jitka	AJ, VV	havlova@gop.pilsedu.cz	
5.	G. Luďka Pika	Mgr. Kielbergerová Radomíra	VV, ČJ	Kielbergerova@gop.pilsedu.cz	
6.	G. Luďka Pika	Stoček František	ČJ, VV	stocek@gop.pilsedu.cz	
7.	G. Luďka Pika	Mgr. Vacovská Alena	VV, ČJ	vacovska@gop.pilsedu.cz	http://www.gop.pilsedu.cz/zaměstnanci.html
8.	G. Mikulášské náměstí	Sýkorová Kateřina, Mgr.	NJ, VV	katerina.sykorova@mikulasske.cz	
9.	G. Mikulášské náměstí	Trhlíková Magdalena, Mgr.	NJ, Vv	magdalena.trhlikova@mikulasske.cz	
10.	G. Mikulášské náměstí	Vaňková Marie, prom. ped.	ČJ, VV	marie.vankova@mikulasske.cz	http://www.mikulasske.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=77
11.	G. Masarykovo	Langley Hana, Mgr.	Aj - Čj - Vv	langley@mgplzen.cz	
12.	G. Masarykovo	Lindová Jana	Čj - Vv	lindova@mgplzen.cz	
13.	G. Masarykovo	Zichová Marie, Mgr.	Vv - Čj	zichova@mgplzen.cz	http://www.mgplzen.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=28&Itemid=197
20.	Střední odborná škola obchodu,	Dostal Martin, Ing.	počítačová grafika web design	dostal@nerodovka.cz	

	užitého umění a designu - Nerudovka				
21.	Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu - Nerudovka	Šlaisová Jarmila, Mgr.	informační a komunikační technologie, informační a multimediální technologie, počítačová grafika	slaisova@nerudovka.cz	
22.	Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu - Nerudovka	Švejda Pavel, MgA. et Mgr.	počítačová grafika, písmo, typografie, figurální kreslen	svejda@nerudovka.cz	
23.	Střední odborná škola obchodu, užitého umění a designu - Nerudovka	Zemanová Pavlína, MgA.	výtvarná příprava, navrhování, počítačová grafika	zemanova@nerudovka.cz	http://www.nerudovka.cz/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=2
29.	Soukromá základní umělecká škola Trnka o.p.s.	Dáša Nesvedová	Vyučující výtvarného oboru, animace	dasa.nesvedova@zustrnka.cz	http://www.zustrnka.cz/
30.	ZUŠ Sokolovská	Šindelářová Barbara	plošná a prostorová tvorba, grafika, animovaný film	zussok@volny.cz	http://www.zussok.pilsedu.cz/

13.4 Nevyužitá či výchozí videa

Veškerá uvedená videa se nachází na přiloženém disku.

Smějící se figurka s odleskem

Jedná se o vytváření odlesku figurky. V novém provedení bylo zvolena více minimalistická varianta.

Rámeček fotografií

Toto provedení je charakteristické horší návazností sloučených fotografií, než je použito v lekci 7 u pohlednice s rámečkem.

Kovová destička

Video je ukázkou zvolení správného rozlišení videa.

Malba

V tomto videu je provedena zkušební varianta ovládacího panelu videa.

Prolnutí fotografie

Zde je prováděno prolínání fotografií pomocí masky, stejně jako v lekci 8 u prolnutí pampelišek, ale jsou využity jiné fotografie. Toto video nebylo použito z důvodu rozdílných barevných kvalit ve vztahu k jiným videím.

Ohnutý roh fotografie

Jedná se o nezařazené video s ukázkou tvorby ohnutého rohu u fotografie. Bylo vyřazeno z důvodu vizuální nevhodnosti výsledného obrázku.

Plast

Video zachycuje vytváření imitací plastových předmětů. Nebylo zařazeno z důvodu malé přínosnosti.

Pohlednice s rámečkem

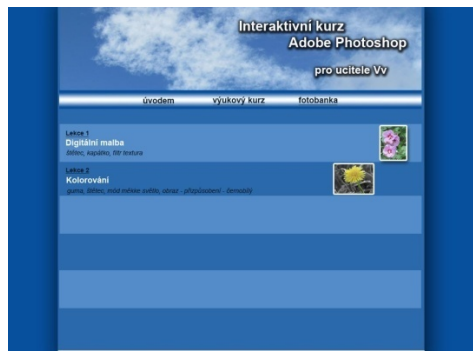
Jedná se o první variantu, kde bylo vytvořeno pouze rámečku a ne sloučení fotografií.

Tečkovaný stín

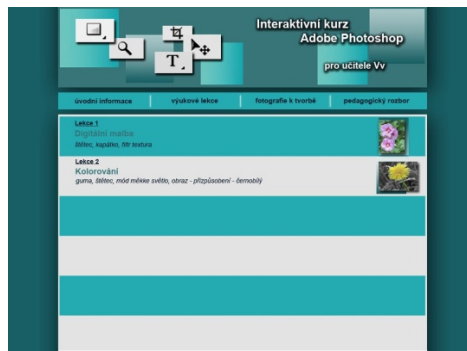
Toto provedení videa je první variantou lekce 13 stínu tečkovaným efektem.

13.5 Verze provedení webových stránek pro výukový kurz

Pro náhled vývoje vizuální podoby webových stránek zde uvádím miniatury. Na příloženém disku pak dokládám jejich podobu v reálném rozlišení.



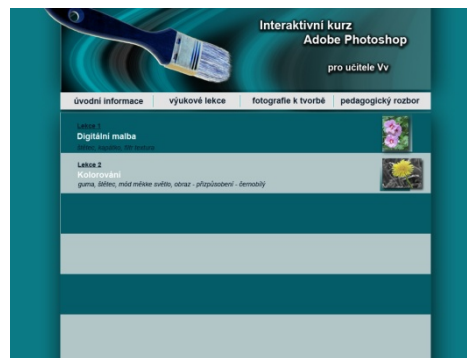
Obrázek návrhu 1



Obrázek návrhu 2



Obrázek návrhu 3



Obrázek návrhu 4

Náhled konečného vizuálního provedení

