

Kreatívci, grafika

Kategória obsahuje prehľad tém a štruktúru výučby jednotlivých kurzov.

AutoCAD I.

Kurz 1

Cieľom kurzu je podať poslucháčom základné teoretické a praktické vedomosti pri používaní programu AutoCAD. Účastníci kurzu si osvoja základné funkcie programu a ich aplikáciu pri tvorbe stavebnej či strojárskej technickej dokumentácie.

Osnova

- Popis obrazovky, rozdelenie pracovnej plochy, práca s menu, spôsoby zadávania príkazov, základné funkcie. Orientácia na pracovnej ploche: priblíženie, posun plochy, UCS Práca s hladinami: vytváranie, prekryvanie, vlastnosti hladín, nastavenia hladín. Kresliace príkazy: úsečka, polpriamka, obdĺžnik.... Modifikačné príkazy: posun, kopia, otočenie, zrkadlenie, mierka.... Šrafovanie: nastavenie spravovacieho vzoru, spôsob výberu, editovanie. Kótovanie: typy kót, použitie, editácia. Výkresový a modelový priestor: príklady použitia, postupy kreslenia technickej dokumentácie (samostatné práce). Block: vytvorenie a použitie základných blokových entít Vkládanie a otváranie formátov: PDF, JPEG, PNG... Nastavenie formátu výkresu a mierky, tlač z modelovej plochy.
- Špecifické hardvérové požiadavky na kurz v prípade online školenia na vlastnom zariadení:
- CPU: Intel I5 / AMD Ryzen 5
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

IT Architekt, Projektant v programe AutoCAD - komplexné zručnosti

Kurz 2

Rekvalifikačný kurz IT Architekt, Projektant v programe AutoCAD - komplexné zručnosti je určený pre tých záujemcov, ktorí si chcú nájsť uplatnenie v odboroch, ktoré vyžadujú komplexné ovládanie programov Autodesk AutoCAD na profesionálnej úrovni. Balík sa skladá z kurzov: AutoCAD...

Popis prostredia Autodesk AutoCADu

- práca s pásmo príkazových kariet a v modelovom priestore práca v šablóne výkresu- layout význam jednotlivých tlačidiel na myške v AutoCADe navigácia v rámci modelového prostredia: priblíženie, oddialenie, posun zoom a pan práca so súborami: otváranie a ukladanie súborov, otváranie šablón a vytvorenie šablóny

Základné nastavenia

- prispôbenie užívateľského rozhrania: perióda automatického ukladania, nastavenia kurzorov, farba obrazovky a pod. nastavenie jednotiek kreslenia

Spôsob zadávania príkazov

- zadávanie príkazov cez ikony a zadávanie príkazov cez príkazové skratky prepis príkazových skratiek v rámci textového súboru

Základné funkcie v stavovom riadku

- zobrazenie súradníc polohy bodu pomocné príkazy - Krok, Raster, Orto, Polárne trasovanie, Uchopenie objektu, Trasovanie, Dynamické zadanie...

Výber objektov a kreslenie

- výber objektov jednotlivito a výber pomocou výberového okna pridávanie a odoberanie objektov z existujúceho výberu zakladané kresliace príkazy: Úsečka, Krivka, Kružnica, Oblúk, Elipsa, Bod... zadávanie rozmerov objektov a ich kontrola základy šrafovania

Editačné príkazy a nástroje pre meranie

- Posun, Kopírovať, Pretiahnuť, Otočiť, Zrkadliť, Meradlo, Pole, ... nástroje pre meranie vzdialenosti, uhla, rádiusu, plochy a objemu

Základy práce s hladinami

- vysvetlenie princípov používania hladín pridávanie nových hladín nastavenie vlastností hladín a ich editácia - farba, typ čiary, hrúbka čiary vymazávanie existujúcich hladín

Základy práce s blokmi a skupinami

- vysvetlenie rozdielu medzi blokom a skupinou vytvorenie bloku, možnosti využitia bloku a správa knižnice blokov editácia bloku

Text

- jednoriadkový a viacriadkový text nastavenie vlastností a editácia textu

Základy kótovania

- kóty- priama, šikmá, uhlová, dĺžka oblúku, polomer, priemer, zalomená a staničná nastavenie kótovacieho štýlu príkazy: Prerušit, Nastaviť medzeru, Rýchle kótovanie od základne, Reťazová kóta, Aktualizovať a pod.

Nastavenie výkresu a príprava na tlač

- tvorba výrezov nastavenie formátu výkresu a mierky výrezov a príprava na tlač vo forme pdf. súboru praktické cvičenia na osvojenie si zručností

Pokročilé techniky kreslenia

- polyčiara a jej podrobnejšie využitie rýchle úchopové módy pokročilé techniky šrafovania efektívne zadávanie uhlov rýchly výber a výhody použitia využité parametrických väzieb dočasné trasovanie bodov

Pokročilé techniky editácie

- príkazy Prerušit, Prerušit v bode, Spojiť, Upravíť krivku, Upravíť šrafo, Upravíť pole a pod.

Pokročilé techniky kótovania

- podrobný prehľad kótovacích funkcií anotatívne kótovanie

Pokročilá práca s hladinami

- výber hladín podľa špecifických kritérií a filtrovanie hladín

Tvorba tabuliek

- nastavenie, vytvorenie a editácia tabuľky export, import tabuliek previazanie tabuliek s Excelom

Express Tools

- celkový prehľad funkcií vytvorenie vlastného typu čiary a šrafo

Pokročilá práca s blokmi a popisnými atribútmi

- vytvorenie dynamických blokov a ich editácia vytvorenie popisných atribútov k bloku spárovanie dát AutoCADu a Excelu

Využitie Design Center

- vyhľadávanie v Design Center preberanie blokov, kótovacieho štýlu, hladín, layoutov, typov čiar, tabuliek textov a pod. z jedného výkresu do druhého výkresu prostredníctvom Design Center vkladanie hotových blokov spolupráca Design Center a Palety nástrojov

Import a export

- rastrové obrázky OLE objekty vkladanie textov z Wordu externé referencie

Manažment prostredia AutoCADu

- nastavenie užívateľského rozhrania podľa vlastných potrieb základy využitia programovacích funkcií Script, LISP a Macro

Inventor - Úvod

- Vysvetlenie konceptu parametrického modelovania Vysvetlenie koncepcie digitálneho prototypovania Vysvetlenie používaných súborových typov pre diel, zostavu a výkres Vysvetlenie základných prvkov (súradnicový systém modelu, náčrt, prvky pre tvorbu plôch a objemov), vytvorenie dielu a kontrola nastavenia jednotiek. Vytvorenie náčrtu, základné prvky náčrtu (úsečky, oblúky, osy a konštrukčné prvky) Stupne voľnosti, automaticky tvorené väzby počas kreslenia a diagnostika náčrtu Vysvetlenie čo je to referencia (odkaz na iný prvok), problémy spojené s použitím funkcie premietnutia prvkov modelu do náčrtu hlavne z hľadiska budúcich úprav modelu.

AutoCAD Mechanical

- Čo to je AutoCAD MECHANICAL Porovnanie AutoCAD Mechanical a AutoCAD LT Porovnanie verzií Využitelnosť CAD programov

Pracovné prostredie programu

- Prispôsobenie pracovného prostredia Zmena farieb prostredia Uloženie pracovného rozhrania Jednotky a normalizácia

Úvod do kreslenia

- Kreslenie čiar Radiace body a ich zmena polohy Kreslenie rozmerov a uhlov Kreslenie s pomoc súradnicovej siete Označovanie entít a objektov Navigácia vo výkrese Nastavenie uchopovania bodov OSTAP a TRAKING Objasnenie práce s príkazovým riadkom

Panel kresliacich nástrojov

- Základné princípy kreslenia Použitie príkazov Line, Circle, Spline, Rectangle Použitie príkazov Ark, Ellipse, Construction Line Použitie príkazov Revision Cloud

Panel modifikačných nástrojov

- Výber objektov na úpravu Použitie príkazov Erase, Copy, Move, Rotate, Offset, Mirror, Scale, Join, Explode

Layers - hladiny

- Princípy práce s hladinami Správca vlastností hladín Vytvorenie nových hladín Editácia existujúcich hladín Import export hladín

Hatch a Gradient šrafovanie

- Spôsob výberu šrafovej oblasti Nastavenie parametrov šrafovaní Editácia existujúcej šrafo alebo gradientu

Automatické vytváranie dier

- Pochopenie vytvárania dier a rezov Vyplnenie tabuľky s nastavením Vytvorenie osy podľa pohľadu Zmena rozmeru existujúcej diery Použite Automatic construction line Vytvorenie tabuľky s presným popisom a koordinátami dier

Vkladanie Normalizovaných prvkov

- Pochopenia normalizácie v programe Nastavenie normalizácie Postup vkladania komponentov v závislosti od danej konštrukcie Výber vhodného komponentu

Kóty a popisy na výkrese

- Nastavenie popisu na zvráanie Nastavenie príkazu Leader, Tolerance, Balloons, Welding Texty a ich použitie Kóty a ich nastavenie Automatické kótovanie Automatické nastavenie Part Reference

Výkresy a ich správa

- Nastavenie príkazu Title Border Manuálne vytvorenie výkresu Nastavenie výkresov záložky Layers Vytvorenie vlastného výkresu pomocou Layers

Tlač a jej nastavenie

- Nastavenie vhodného formátu Nastavenie kvality tlače Kontrola pred tlačením Tlač

Špecifické hardvérové požiadavky na kurz v prípade online školenia na vlastnom zariadení:

- AutoCAD I.
- CPU: Intel I5 / AMD Ryzen 5
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO
- AutoCAD II.
- CPU: Intel I5 / AMD Ryzen 5
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO
- AutoCAD 3D
- CPU: Intel I7 / AMD Ryzen 7
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

Počítačový grafik I. - kľúčové zručnosti

Kurz 3

Tento kurz počítačovej grafiky je určený pre všetkých, ktorí chcú nadobudnúť kľúčové zručnosti v grafickom prostredí Adobe a pripraviť sa na prácu počítačového grafika v komerčnej oblasti. Balík obsahuje kurzy: Adobe Photoshop I. v časovom rozsahu 2 dni Adobe Illustrator I. v čas...

1. Úvod do balíka Adobe Creative Cloud

- 1. Úvod do balíka Adobe Creative Cloud

Základné informácie o Adobe CC:

- Prehľad aplikácií, ich využitie a vzájomná spolupráca

Inštalácia a správa licencie:

- Práca s Adobe Creative Cloud aplikáciou

Prepojenie medzi programami:

- Photoshop, Illustrator a InDesign

Kurz Adobe Photoshop

- Kurz Adobe Photoshop

2. Základný prehľad programu Adobe Photoshop

- 2. Základný prehľad programu Adobe Photoshop

História a vývoj Photoshopu:

- Miesto Photoshopu v grafickom priemysle

Pracovné prostredie:

- Nástroje, panely a pracovné okná

Klávesové skratky:

- Optimalizácia práce

3. Práca s obrázkami a grafickými formátmi

- 3. Práca s obrázkami a grafickými formátmi

Formáty:

- PSD, JPEG, PNG, TIFF, GIF a ich využitie

Import/export obrázkov:

- Optimalizácia pre tlač a digitálne médiá

4. Farebné priestory a grafické rozlíšenie

- 4. Farebné priestory a grafické rozlíšenie

RGB, CMYK, Stupne šedej:

- Využitie pre rôzne médiá

Rozlíšenie:

- Príprava pre tlač (300 DPI) vs. web (72 PPI).

5. Nástroje a úpravy vo Photoshope

- 5. Nástroje a úpravy vo Photoshope

Výberové nástroje:

- Lasso, Kúzelná palička, Rýchly výber

Retušovanie:

- Klonovacie razítko, Škrvnový štetec, Oprava obsahu

Kreslenie:

- Štetce, plechovka farieb, farebné prechody

6. Práca s vrstvami a maskami

- 6. Práca s vrstvami a maskami

Tvorba vrstiev:

- Úpravy bez zmeny pôvodného obrázku

Masky:

- Práca s rýchlou maskou, maskovanie vrstiev

Štýly vrstiev:

- Tiene, reliéf, vonkajší žiar

7. Použitie filtrov a efektov

- 7. Použitie filtrov a efektov

Galéria filtrov:

- Rozmazanie, zaostrenie, umelecké efekty

Pokročilé efekty:

- Mapovanie prechodov, šum, textúry.

8. Praktické cvičenia v Photoshope

- 8. Praktické cvičenia v Photoshope

Retušovanie fotografií:

- Oprava nedostatkov, vyhladzovanie pleti

Grafická tvorba:

- Vízitky, bannery, kreatívne koláže

Tvorba sociálnych médií:

- Príprava obrázkov na Instagram, Facebook

Kurz Adobe Illustrator

- Kurz Adobe Illustrator

9. Základný prehľad programu Adobe Illustrator

- 9. Základný prehľad programu Adobe Illustrator

Úvod do vektorovej grafiky:

- Rozdiel medzi bitmapou a vektorom

Pracovné prostredie:

- Usporiadanie panelov, nástroje a kresliace plátno

Príprava projektu:

- Nastavenie dokumentu pre tlač a digitálny výstup

10. Nástroje na kreslenie a manipuláciu

- 10. Nástroje na kreslenie a manipuláciu

Kresliace nástroje:

- Pero, ceruzka, štetec, tvary

Transformácie:

- Rotácia, zarovnanie, zrkadlenie a úprava objektov

Práca s vrstvami:

- Organizácia objektov, uzamknutie a zlúčenie

11. Tvorba a úprava textu

- 11. Tvorba a úprava textu

Textové bloky:

- Formátovanie, zarovnanie, obtekanie textu

Efekty:

- Deformácia textu, 3D efekty, premena na krivky.

Praktická ukážka:

- Tvorba loga, vizitky alebo pozvánky

12. Kombinácia objektov a efekty

- 12. Kombinácia objektov a efekty

Zoskupovanie a zlúčenie:

- Pathfinder a jeho využitie

Prechody a vzory:

- Vytváranie plynulých prechodov, gradientov.

Použitie filtrov:

- Špeciálne efekty pre moderný dizajn

13. Export a tlač v Illustratore

- 13. Export a tlač v Illustratore

Príprava pre tlač:

- Formáty PDF, EPS a ich výstupné nastavenia

Optimalizácia pre web:

- SVG, PNG, JPEG.

Spolupráca s Photoshopom:

- Import a úprava objektov

Kurz Adobe InDesign

- Kurz Adobe InDesign

14. Základný prehľad programu Adobe InDesign

- 14. Základný prehľad programu Adobe InDesign

Úvod do programu:

- Využitie pre publikácie, brožúry, knihy

Pracovné prostredie:

- Panely, nástroje, nastavenie dokumentu

Príprava dokumentu:

- Stránky, formát, veľkosť, predlohy.

15. Práca s textom v InDesigne

- 15. Práca s textom v InDesigne

Textové rámčeky:

- Vytváranie, spájanie a rozdeľovanie

Formátovanie textu:

- Štýly písma, riadkovanie, stĺpce

Pokročilé textové efekty:

- Knižnica štýlov, číslovanie strán

16. Práca s grafikou

- 16. Práca s grafikou

Vkladanie a manipulácia:

- Zarovnanie, orezy, efekty

Tabuľky a kombinácie:

- Práca s tabuľkami, text a grafika

Efekty:

- Priehľadnosť, tieň, žiara.

17. Automatizácia a príprava výstupu

- 17. Automatizácia a príprava výstupu

Vzorové stránky:

- Automatizácia dizajnu pre viacstranové dokumenty

Knižnica objektov:

- Opakované použitie prvkov

Export a tlač:

- PDF, interaktívne dokumenty, predtlačová kontrola.

18. Praktické cvičenia v InDesigne

- 18. Praktické cvičenia v InDesigne

Tvorba brožúry:

- Stránkovanie, text a obrázky

Leták alebo plagát:

- Kombinácia textu a grafiky

Práca s obsahom:

- Automatické generovanie obsahu a čísiel strán

Programátor webových aplikácií

Kurz 4

Kurz Programátor webových aplikácií je určený pre tvorcov webových stránok, ktorí sa chcú naučiť vytvárať webové stránky na profesionálnej úrovni. Balík sa skladá z nasledujúcich kurzov: Tvorba www stránok základy a HTML, CSS, PHP, JavaScript základy, My SQL

Úvod do jazyka HTML

- Úvod a popis jazyka HTML Čo je www a web server, čo je http protokol, ftp protokol Princíp fungovania a možnosti uloženia www stránok na internete Základy práce s textovými editormi Základy a pokyny práce s WYSIWYG editorom (Adobe Dreamweaver, Macromedia Dreamweaver...)

Práca a popis jednotlivých HTML značiek

- Popis hlavných značiek v HTML: html, body a head Popis príkazov a značiek vyskytujúce sa v hlavičke Popis značiek a príkazov nachádzajúcich sa v tele stránky Postup a správne zapisovanie v HTML jazyku

Text a farby na www stránkach

- Základné formátovanie textu, zarovnávanie odstavca Formátovanie textu pomocou nadpisov v HTML Zmena farieb písma, pozadia, hypertextu

Obrázky na internetovej stránke

- Správne formáty obrázkov pre www stránky Vloženie, zarovnanie obrázku Veľkosť obrázku, zarovnávanie okrajov Obrázok na pozadí www stránky

Zoznamy a hypertextové odkazy

- Čo je to hypertextový odkaz a zoznamy na internetovej stránke Použitie hypertextu a zoznamov Triedené a netriedené zoznamy Prelinkovanie stránok, odkazy na stránkach, zasielanie emailov

Práca s tabuľkami a ráhami

- Popis značiek na tvorbu tabuľky, priradenie parametrov tabuľkám Zlučovanie buniek v tabuľkách a zarovnávanie buniek Osadenie textu v tabuľkách a vzdialenosť medzi bunkami Základný popis rámov a ich využitie na tvorbu www stránky Použitie tabuliek pre celkovú tvorbu stránky

Formuláre a práca s nimi

- Tvorba textových polí a hodnoty parametrov Tvorba tlačidla (Prihlasovacie tlačidlo...) Tvorba zaškrtnávacích políček

Galéria Java Sript

- pridanie galérie na webstranku nastavenia zoskupovania obrázkov v galérii do skupín úprava vzhľadu galérie pomocou grafiky úprava vzhľadu galérie pomocou XHTML parametre galérie pravidla obrázkov v galérii (veľkosť, rozmery, kvalita)

Formulár JS a PHP

- kontaktný formulár eshop objednávkový formulár možnosti vstupov pre formulár posielanie formulára kontrola formuláru bezpečnosť formulárov

Funkcie JS

- pomocne funkcie pre web štruktúra JavaScript využitie JavaScript vo webstranke

PHP pre web

- základy PHP pre web vytváranie systému šablón štruktúra PHP práca s funkciami a premenami

Rolovacie menu JS

- pridanie rolovacieho menu na webstranku štruktúra JavaScript v rolovacom menu grafická úprava a prispôbenie rolovacieho menu XHTML úprava menu

Časovo zmena

- pridanie systému na stránku

Zobrazovania obrázkov JS

- úprava a prispôbenie veľkosť zobrazovacieho okna pravidla obrázkov (veľkosť, rozmery, kvalita)

Úvod do MySQL

- inštalácia MySQL, minimálne HW a SW požiadavky free programy - Query builder, TOAD používateľské účty, používateľské a administrátorské práva konfigurácia prostredia, spustenie a stopnutie servra výpis informácií o procesoch a databázových objektoch nastavenie premenných pripájanie a odpájanie databáz záloha a obnova databázy Základy relačných databáz oboznámenie sa s modelom relačných databáz, základné pojmy architektúra klient/server Práca s tabuľkou nová, typy stĺpcov a dátové typy zápis údajov, editovanie tabuľky, vkladanie a vymazávanie údajov zoradovanie záznamov, filtrácia záznamov CREATE TABLE, ALTER, DROP Relácie medzi tabuľkami, indexy nastavenie a vlastnosti relácií, typy väzieb, hodnota NULL, primárny a cudzí kľúč indexy Príkazy SQL jazyka SELECT, FROM, JOIN, WHERE, GROUP BY, HAVING, ORDER BY Agregáčnne funkcie MIN, MAX, AVG, SUM, atď. skladanie podmienky WHERE - operátory AND a OR, operátor LIKE LEFT, RIGHT a INNER JOIN Práca s pohľadmi (Views) vytváracie pohľady, odstraňovacie, upravovacie a doplnňovacie pohľady použitie built-in funkcií, import a export údajov transakcie a zámky Programovanie v MySQL premenné, vetvenie a cykly kurzory a handlers procedúry a funkcie, vstupné a výstupné parametre trigger (INSERT, UPDATE, DELETE) Zostavy program iReport šablóny zostáv, riadiace prvky zostáv, používanie sekcií a koncov stránok, použitie výrazov v zostavách, radenie a zoskupovanie...

Kurz WordPress web developer je určený všetkým tvorcom webových stránok, ktorí sa chcú naučiť vytvárať a editovať webové stránky na profesionálnej úrovni. Akciový balík sa skladá z nasledujúcich kurzov: WordPress - základy a pokročilý, SEO - optimalizácia web stránok. V termíne j...

Inštalácia a spustenie WordPress

- Získanie domény a webhostingu pre stránku Nahranie WordPressu na webhosting cez FTP / inštalácia XAMPP Úvodné nastavenie, vytvorenie administratívneho konta a nastavenie databázy

Základná orientácia a nastavenia

- Dashboard (Domovská stránka) Administratívne rozhranie Nastavenie názvu a sloganu stránky, jazyk prostredia, viditeľnosť pre vyhľadávače Prechod na zobrazenie stránky pre návštevníka Správa a roly užívateľov

Vytváranie obsahu webstránky

- Rozdiel medzi stránkami a článkami Vytváranie nových stránok a článkov, vymazanie a revízie Nastavenie poslednej časti URL, času publikovania, ilustračného obrázku Úprava článkov a stránok novým editorom Gutenberg a pôvodným classic editorom (TinyMCE) Práca s blokmi editoru Gutenberg Vkládanie externého obsahu: obrázky, video, odkaz, ... Správa kategórií článkov, nastavenie názvu a URL, nastavenie kategórií článkom Povolenie/Vypnutie komentárov, správa komentárov Nastavenie úvodnej stránky a počtu zobrazených článkov

Vzhľad stránky

- Pridávanie tém (šablóny pre vzhľad stránky a rozloženie obsahu), zmena témy Prispôbenie témy vloženie loga stránky Vysvetlenie pracovného priestoru stránky Nastavenie Menu Nastavenie a umiestnenie widgetov na stránku

Dopĺňanie funkcionality do WordPress

- Vyhľadávanie a inštalácia Pluginov (Doplnkov) Aktivácia a aktualizácia Pluginov Použitie vybraných Pluginov na: SEO, optimalizácia výkonu stránky, kontaktný formulár, GDPR výzvu, bezpečnosť, Google analytics Použitie shortcodov

Úvod do jazyka HTML

- Úvod a popis jazyka HTML Čo je www a web server, čo je http protokol, ftp protokol Princíp fungovania a možnosti uloženia www stránok na internete Základy práce s textovými editormi Základy a pokyny práce s WYSIWYG editorom Práca a popis jednotlivých HTML značiek Popis hlavných značiek v HTML: html, body a head Popis príkazov a značiek vyskytujúc sa v hlavičke Popis značiek a príkazov nachádzajúcich sa v tele stránky Postup a správne zapisovanie v HTML jazyku

Text a farby na www stránkach

- Základné formátovanie textu, zarovnávanie odstavca Formátovanie textu pomocou nadpisov v HTML Zmena farieb písma, pozadia, hypertextu

Obrázky na internetovej stránke

- Správne formáty obrázkov pre www stránky Vloženie, zarovnanie obrázku Veľkosť obrázku, zarovnávanie okrajov Obrázok na pozadí www stránky

Zoznamy a hypertextové odkazy

- Čo je to hypertextový odkaz a zoznamy na internetovej stránke Použite hypertextu a zoznamov Triedené a netriedené zoznamy Prelinkovanie stránok, odkazy na stránkach, zasielanie emailov

Práca s tabuľkami a rámami

- Popis značiek na tvorbu tabuľky, priradenie parametrov tabuľkám Zlučovanie buniek v tabuľkách a zarovnávanie buniek Osadenie textu v tabuľkách a vzdialenosť medzi bunkami Základný popis rámov a ich využitie na tvorbu www stránky Použitie tabuliek pre celkovú tvorbu stránky

Formuláre a práca s nimi

- Tvorba textových polí a hodnoty parametrov Tvorba tlačidla (Prihlasovacie tlačidlo...) Tvorba zaškrtávacích políček Textové polia s heslom Práca s WYSIWYG editorom Práca s jednotlivými HTML značkami Formátovanie textu, odstavce a ich úprava v kóde HTML a v grafickom formáte stránky Obrázky, zoznamy a hypertextové odkazy v kóde HTML a v grafickom formáte stránky Tvorba tabuliek a formulárov v kóde HTML a v grafickom formáte www stránky Tvorba celkovej výslednej www stránky Zopakovanie orientácie v admin prostredí Dashboard (Domovská stránka) Zopakovanie základných pojmov Administratívne rozhranie Správa a roly užívateľov Práca s FTP

Úprava vzhľadu stránky

- Jednoduché prispôbenie vzhľadu stránky Úprava html kódu stránky Úprava stránky pomocou dodatočného kódu CSS a priame vkladanie Editácia kódu témy - výhody/nevýhody Použitie child témy Tvorba obsahu stránky/článku Práca s grafickým rozhraním a editorom kódu Vkládanie externého obsahu pomocou iframe (Google mapy, formuláre, ...) Porovnanie vizuálnych editorov: Page builder, Elementor, Gutenberg Prispôbenie pomocou vizuálneho editora Práca s blokmi editoru Gutenberg Vkládanie mediálneho obsahu (obrázky, videá) a galérie Úprava vzhľadu stránky Jednoduché prispôbenie vzhľadu stránky Úprava html kódu stránky Úprava stránky pomocou dodatočného kódu CSS a priame vkladanie Editácia kódu témy - výhody/nevýhody Použitie child témy Rozšírenie stránky o widgety

Webstránka, sociálne siete a Google produkty

- Facebook social buttons Facebook a Instagram feed Facebook messenger ako komunikačný nástroj stránky Google tag manager (Analytics, Ads), Google AdSense SEO Výber vhodného pluginu Nastavenie a práca s pluginom Vytváranie trvalých odkazov, meta description (popis stránky pre vyhľadávače) Tvorba sitemap.xml Google Search console Význam heatmapy pri optimalizácii webstránky

Zabezpečenie webstránky

- Výhody použitia SSL na webstránke Zmena prihlasovacej stránky, vytvorenie silného administrátorského účtu Využitie bezpečnostných prvkov Optimalizácia rýchlosti webstránky Minimalizácia pluginov Optimalizácia veľkosti obrázkov Minifikácia kódu stránky a správa pamäte (cache) pomocou pluginu AMP (Accelerated mobile pages) Záloha webstránky a databázy

Účastníci kurzu sa naučia vytvoriť si jednoduchú stránku na blog, prezentáciu, informačnú stránku. Získajú vedomosti potrebné na zloženie a fungovanie vlastných webstránok. Naučia sa meniť vzhľad pomocou šablón a rozširovať funkčnosť stránky pomocou pluginov.

Čo je CMS a WordPress?

- Základný prehľad v najpoužívanejších CMS (Drupal, Joomla, Prestashop, BUXUS, ...) a fungovania databázy Výhody použitia WordPress Rozdiel medzi WordPress.com a WordPress.org Príklady stránok vytvorených prostredníctvom WordPressu

Inštalácia a spustenie WordPress

- Získanie domény a webhostingu pre stránku Nahranie WordPressu na webhosting cez FTP / inštalácia XAMPP Úvodné nastavenie, vytvorenie administratívneho konta a nastavenie databázy

Základná orientácia a nastavenia

- Dashboard (Domovská stránka) Administratívne rozhranie Nastavenie názvu a sloganu stránky, jazyk prostredia, viditeľnosť pre vyhľadávače Prechod na zobrazenie stránky pre návštevníka Správa a roly užívateľov

Vytváranie obsahu webstránky

- Rozdiel medzi stránkami a článkami Vytváranie nových stránok a článkov, vymazanie a revízie Nastavenie poslednej časti URL, času publikovania, ilustračného obrázku Úprava článkov a stránok novým editorom Gutenberg a pôvodným classic editorom (TinyMCE) Práca s blokmi editoru Gutenberg Vkladanie externého obsahu: obrázok, video, odkaz, ... Správa kategórií článkov, nastavenie názvu a URL, nastavenie kategórií článkom Povolenie/Vypnutie komentárov, správa komentárov Nastavenie úvodnej stránky a počtu zobrazených článkov

Vzhľad stránky

- Pridávanie tém (šablóny pre vzhľad stránky a rozloženie obsahu), zmena témy Prispôbenie témy vloženie loga stránky Vysvetlenie pracovného priestoru stránky Nastavenie Menu Nastavenie a umiestnenie widgetov na stránku

Dopĺňanie funkcionality do WordPress

- Vyhľadávanie a inštalácia Pluginov (Doplnkov) Aktivácia a aktualizácia Pluginov Použitie vybraných Pluginov na: SEO, optimalizácia výkonu stránky, kontaktný formulár, GDPR výzvu, bezpečnosť, Google analytics Použitie shortcodov

Diskusia a ďalšie možnosti vzdelávania po absolvovaní školenia

- Diskusia a ďalšie možnosti vzdelávania po absolvovaní školenia

Kurz AutoCAD II. je určený pre pokročilejších užívateľov AutoCADu, ktorí chcú zvýšiť svoju produktivitu a zdokonaľiť sa v programe AutoCAD.

Osnova

- Polyčiara: podrobnejšie využitie Rýchle úchopové módy, filtrovanie Rýchly výber, výhody použitia Import, export, výmenné formáty DXF... Rastrové obrázky a OLE objekt. Oblasti a regióny, ich postupy kreslenia Prispôbenie užívateľského rozhrania: perióda automatického ukladania, nastavenia, úprava paliet nástrojov v programe AutoCAD. Nastavenie tabuľky: tvorba, editácia, export, import.. Dynamické bloky, atribúty, dáta link, externé referencie, textové pole. Editácia blokov, tvorba špeciálnych.
- Špecifické hardvérové požiadavky na kurz v prípade online školenia na vlastnom zariadení:
- CPU: Intel I5 / AMD Ryzen 5
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

Kurz je určený pre začiatočníkov a mierne pokročilých používateľov, ktorí sa chcú naučiť základné princípy práce s rastrovou grafikou v programe Adobe Photoshop. Účastníci sa oboznámia s pracovným prostredím, základnými nástrojmi úpravy obrazu, prácou s vrstvami, výbermi, textom...

Úvod do rastrovej grafiky

- Rozdiel medzi rastrovou a vektorovou grafikou.
- Možnosti využitia Adobe Photoshop.
- Typy grafických formátov.

Pracovné prostredie Adobe Photoshop

- Oboznámenie sa s rozhraním.
- Panely nástrojov.

- Nastavenie dokumentu.
- Práca s plátnom (Canvas).

Základné nástroje úpravy obrazu

- Crop Tool.
- Brush Tool.
- Eraser Tool.
- Move Tool.

Základy vrstiev

- Vytváranie a správa vrstiev.
- Poradie vrstiev.
- Základné transformácie.

Výbery a masky - základy

- Marquee Tool.
- Lasso Tool.
- Quick Selection.
- Základy Layer Mask.

Úpravy farieb a jasů

- Brightness / Contrast.
- Hue / Saturation.
- Levels.

Text a jednoduchá grafika

- Textové vrstvy.
- Základná typografia.
- Kombinácia textu a obrázka.

Export a príprava výstupov

- Formáty JPG, PNG, PDF.
- Príprava grafiky pre web.
- Základy prípravy pre tlač.

WordPress pokročilý

Kurz 9

Účastníci kurzu prehĺbia a rozšíria svoje vedomosti pri tvorbe webstránok vo WordPresse. Vyskúšajú si úpravu vzhľadu stránky pomocou CSS, HTML a vizuálnym editorom. Rozšírenie funkčnosti pluginmi, widgetami a prepojenie so sociálnymi sieťami. Zistia ako sa starať o WordPress z dl...

Zopakovanie orientácie v admin prostredí

- Dashboard (Domovská stránka) Zopakovanie základných pojmov Administračné rozhranie Správa a roly užívateľov Práca s FTP

Úprava vzhľadu stránky

- Jednoduché prispôsobenie vzhľadu stránky Úprava html kódu stránky Úprava stránky pomocou dodatočného kódu CSS a priame vkladanie Editácia kódu témy - výhody/nevýhody Použitie child témy

Tvorba obsahu stránky/článku

- Práca s grafickým rozhraním a editorom kódu Vkladanie externého obsahu pomocou iframe (Google mapy, formuláre, ...) Porovnanie vizuálnych editorov: Page builder, Elementor, Gutenberg Prispôsobenie pomocou vizuálneho editora Práca s blokmi editoru Gutenberg Vkladanie mediálneho obsahu (obrázky, videá) a galérie

Úprava vzhľadu stránky

- Jednoduché prispôsobenie vzhľadu stránky Úprava html kódu stránky Úprava stránky pomocou dodatočného kódu CSS a priame vkladanie Editácia kódu témy - výhody/nevýhody Použitie child témy Rozšírenie stránky o widgety

Webstránka, sociálne siete a Google produkty

- Facebook social buttons Facebook a Instagram feed Facebook messenger ako komunikačný nástroj stránky Google tag manager (Analytics, Ads), Google AdSense

SEO

- Výber vhodného pluginu Nastavenie a práca s pluginom Vytváranie trvalých odkazov, meta description (popis stránky pre vyhľadávače) Tvorba sitemap.xml Google Search console Význam heatmapy pri optimalizácii webstránky

Zabezpečenie webstránky

- Výhody použitia SSL na webstránke Zmena prihlasovacej stránky, vytvorenie silného administrátorského účtu Využitie bezpečnostných prvkov

Optimalizácia rýchlosti webstránky

- Minimalizácia pluginov Optimalizácia veľkosti obrázkov Minifikácia kódu stránky a správa pamäte (cache) pomocou pluginu AMP (Accelerated mobile pages)

Záloha webstránky a databázy

- Záloha webstránky a databázy

Diskusia a ďalšie možnosti vzdelávania po absolvovaní školenia

- Diskusia a ďalšie možnosti vzdelávania po absolvovaní školenia

Adobe Photoshop pre pokročilých

Kurz 10

Kurz je určený pre používateľov, ktorí ovládajú základy práce v programe Adobe Photoshop a chcú si rozšíriť znalosti o pokročilé techniky úpravy obrazu, prácu s vrstvami a maskami, profesionálnu retuš, kreatívnu kompozíciu a využitie AI nástrojov integrovaných v programe.

Pokročilá práca s vrstvami

- Organizácia vrstiev
- Prelínacie režimy (Blending Modes)
- Smart Objects

Masky a pokročilé výbery

- Layer Mask
- Clipping Mask
- Select and Mask
- Práca s kanálmi (Channels)

Retuš a opravy obrazu

- Healing Brush
- Clone Stamp
- Content-Aware Fill
- Nedestruktívna retuš

Pokročilé úpravy farieb a svetla

- Adjustment Layers
- Curves
- Color Balance
- Gradient Map

Efekty a kompozícia

- Smart filtre
- Práca s textúrami
- Kombinácia viacerých obrázkov

AI v Adobe Photoshope

- Adobe Firefly – prehľad
- Generative Fill
- Generative Expand
- AI pri retuši a kompozícii

Profesionálne výstupy

- Príprava podkladov pre tlač
- Export pre web a sociálne siete
- Optimalizácia kvality a veľkosti

AutoCAD 3D

Kurz 11

Osnova

- 3D prostredie AutoCAD, popis rozhrania Rozdelenie entít: solid a surface, mesh Základné entity: kocka, kváder, kužeľ, guľa, Modelovacie príkazy: loft, extrude, revolve, patch, offset... Všeobecné príkazy: 3D otočenie, 3D posun Booleovské operácie: zjednotenie, odčítanie, prienik Vizúálne štýly zobrazenia: drôtený model, 3D hide, reálny, konceptuálny Modelový priestor: príklady použitia, postupy kreslenia technickej dokumentácie (samostatné práce). Import export objektov dwg, dxf Vytvorenie pohľadov, rezov a detailov Rozdelenie a nastavenia rozhrania pre tlač
- Špecifické hardvérové požiadavky na kurz v prípade online školenia na vlastnom zariadení:
- CPU: Intel i7 / AMD Ryzen 7
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

Tvorba www stránok HTML programovanie

Kurz 12

Kurz tvorba www stránok je vhodný pre úplných začiatočníkov v oblasti tvorby webových stránok.

Úvod do jazyka HTML

- Úvod a popis jazyka HTML.
- Čo je www a web server, čo je http protokol, ftp protokol.
- Princíp fungovania a možnosti uloženia www stránok na internete.
- Základy práce s textovými editormi.
- Základy a pokyny práce s WYSIWYG editorom.

Práca a popis jednotlivých HTML značiek

- Popis hlavných značiek v HTML: html, body a head.
- Popis príkazov a značiek vyskytujúc sa v hlavičke.
- Popis značiek a príkazov nachádzajúcich sa v tele stránky.
- Postup a správne zapisovanie v HTML jazyku.

Text a farby na www stránkach

- Základné formátovanie textu, zarovnávanie odstavca.
- Formátovanie textu pomocou nadpisov v HTML.
- Zmena farieb písma, pozadia, hypertextu.

Obrázky na internetovej stránke

- Správne formáty obrázkov pre www stránky.
- Vloženie, zarovnanie obrázku.
- Veľkosť obrázku, zarovnávanie okrajov.
- Obrázok na pozadí www stránky.

Zoznamy a hypertextové odkazy

- Čo je to hypertextový odkaz a zoznamy na internetovej stránke.
- Použitie hypertextu a zoznamov.
- Triedené a netriedené zoznamy.
- Prelinkovanie stránok, odkazy na stránkach, zasielanie emailov.

Práca s tabuľkami a rámami

- Popis značiek na tvorbu tabuľky, priradenie parametrov tabuľkám.
- Zlučovanie buniek v tabuľkách a zarovnávanie buniek.
- Osadenie textu v tabuľkách a vzdialenosť medzi bunkami.
- Základný popis rámov a ich využitie na tvorbu www stránky.
- Použitie tabuliek pre celkovú tvorbu stránky.

Formuláre a práca s nimi

- Tvorba textových polí a hodnoty parametrov.
- Tvorba tlačidla (Prihlasovacie tlačidlo...).
- Tvorba zaškrtnávacích políčk.
- Textové polia s heslom.

Práca s WYSIWYG editorom

- Práca s jednotlivými HTML značkami.
- Formátovanie textu, odstavce a ich úprava v kóde HTML a v grafickom formáte stránky.
- Obrázky, zoznamy a hypertextové odkazy v kóde HTML a v grafickom formáte stránky.
- Tvorba tabuliek a formulárov v kóde HTML a v grafickom formáte www stránky.
- Tvorba celkovej výslednej www stránky.
- Diskusia a tipy pri tvorbe www stránok.
- Záver.

Adobe InDesign - základy

Kurz 13

Kurz je určený pre začiatočníkov a mierne pokročilých používateľov, ktorí sa chcú naučiť základy profesionálnej sadzby dokumentov v programe Adobe InDesign. Účastníci sa oboznámia s pracovným prostredím, prácou s textom, obrázkami, štýlmi, stránkami a základnou prípravou dokument...

Úvod do DTP a Adobe InDesign

- Čo je DTP (desktop publishing)
- Rozdiel medzi Word, Canva a InDesign
- Možnosti využitia InDesignu

Pracovné prostredie Adobe InDesign

- Oboznámenie sa s rozhraním
- Panely nástrojov
- Nastavenie dokumentu (formát, spady, okraje)

Práca so stránkami

- Pages panel
- Viacstranové dokumenty
- Master Pages - základy

Práca s textom - základy

- Textové rámičky
- Import textu
- Základné formátovanie textu

Typografia a štýly

- Odsekové štýly
- Znakové štýly
- Konzistentná typografia

Práca s obrázkami

- Import grafiky
- Prepojené obrázky
- Orezanie a umiestnenie

Základy tabuliek

- Vytváranie tabuliek
- Základné formátovanie

Export a príprava výstupov

- PDF pre tlač
- PDF pre digitálne použitie
- Základy prepress kontroly

Adobe Illustrator - základy

Kurz 14

Kurz je určený pre začiatočníkov, ktorí sa chcú naučiť pracovať s vektorovou grafikou v programe Adobe Illustrator. Dôraz sa kladie na praktické cvičenia a pochopenie princípov vektorovej grafiky.

Úvod do vektorovej grafiky

- Rozdiel medzi rastrovou a vektorovou grafikou
- Možnosti využitia Illustratoru
- Formáty vektorovej grafiky

Pracovné prostredie Adobe Illustrator

- Oboznámenie sa s rozhraním
- Artboardy
- Panely nástrojov
- Nastavenie dokumentu (rozmery, farebný režim)

Základné kresliace nástroje

- Selection a Direct Selection Tool
- Shape Tools (obdĺžnik, kruh, polygón)
- Line a Pen Tool - základy
- Práca s bodmi a krivkami

Práca s objektmi

- Transformácie (presun, mierka, rotácia)
- Zarovnávanie objektov
- Skupiny a vrstvy
- Kopírovanie a duplikovanie

Práca s farbami

- Farebné režimy (RGB, CMYK)
- Výplň a obrys
- Prechody (gradients)
- Vzorkovníky (Swatches)

Text a typografia

- Textové objekty
- Typy textu (riadkový, blokový)
- Úprava fontov
- Práca s odsekmi

Základné úpravy objektov

- Pathfinder - základné operácie
- Práca s krivkami
- Základné efekty

Export a príprava výstupov

- Export pre web (SVG, PNG)
- Export pre tlač (PDF)
- Kontrola dokumentu pred exportom

PowerPoint 1 - v praxi

Kurz 15

Kurz PowerPoint v praxi je určený všetkým, ktorí potrebujú rýchlo a efektívne spracovať informácie určené na prezentačné účely v reklamnej, obchodnej a propagačnej oblasti, ako i vo sfére odborných prezentácií a moderných vyučovacích metód.

Popis pracovného prostredia PowerPoint

- Vytvorenie, otvorenie a uloženie prezentácie v MS PowerPoint.
- Práca s rôznymi pohľadmi na prezentáciu.

Vytvorenie prezentácie v PowerPoint

- Zmena vzhľadu prezentácie.

- Práca so šablónami farebnými schémami.
- Ručné formátovanie – výhody, nevýhody.
- Vytvorenie, uloženie a používanie vlastnej šablóny.

Práca so snímkami

- Výber vhodného typu snímky, zmena typu snímky.
- Práca s textom v MS PowerPoint.
- Kreslenie a práca s objektmi.
- Práca s tabuľkami, grafmi, diagramami a importovanou grafikou OLE, DDE, aktualizácia prepojení.
- Použitie hypertextových odkazov.
- Animácie a prechodové efekty v PowerPoint.
- Práca s dátami uloženými v inej prezentácii alebo v MS Word.
- Usporiadanie prezentácie vo forme osnovy.
- Vývojové diagramy, organizačné schémy, WordArt.
- Vytvorenie stránok s poznámkami a podkladmi.
- Tlač.
- Diskusia.
- Záver.

SketchUp - základy modelovania

Kurz 16

SketchUp je momentálne jedným z najdynamickejšie sa rozvíjajúcich modelovacích, vizualizačných a projekčných nástrojov na trhu. Má už milióny užívateľov po celom svete, ktorých si získal najmä kvôli intuitívnemu ovládaniu, už po pár lekciách budete schopní pracovať samostatne, na...

Osnova

- Úvod do programu SketchUp Základný popis programu SketchUp Oboznámenie sa s pracovným prostredím SketchUp Popis palety nástrojov, hlavného menu a pracovných okien 3D grafika a modelovanie Základy modelovania v SketchUp Princíp práce s komponentmi a skupinami Import export komponentov Priradovanie farieb a materiálov k jednotlivým objektom a plochám Vytváranie vlastných materiálov Práca a vkladanie komponentov zo základnej knižnice Warehouse Export do formátov PDF, JPEG
- Hardvérové požiadavky na kurz v prípade online účasti na vlastnom zariadení:
- CPU: Intel i5 / AMD Ryzen 5
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

SketchUp - pokročilé modelovanie

Kurz 17

Kurz SketchUP - pokročilé modelovanie je určený pre každého kto má záujem o zložitejšie 3D modelovanie, vhodný je i pre interiérový dizajn, architektúru a stavebníctvo.

Osnova

- Rozšírené modelovanie Nastavenie Materiálov a externých textúr Slnko a tieň Import a Export modelov 3DSmax, CAD Meranie a Analýza Jednoduchá animácia Základy vytvárania dokumentácie LayOut Externe programy plugin Príprava pre Vray-render Analýza a optimalizácia modelov
- Hardvérové požiadavky na kurz v prípade online účasti na vlastnom zariadení:
- CPU: Intel i5 / AMD Ryzen 5
- RAM: 8GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

Adobe Premiere Pro

Kurz 18

Kurz je určený pre začiatočníkov a mierne pokročilých používateľov, ktorí sa chcú naučiť základy strihu videa v programe Adobe Premiere Pro. Účastníci sa oboznámia s pracovným prostredím, základnými nástrojmi strihu, prácou so zvukom, titulkami a exportom videa pre digitálne plat...

Úvod do video produkcie

- Základy videa (rozlíšenie, snímková frekvencia)
- Možnosti využitia Adobe Premiere Pro
- Rozdiel medzi Premiere Pro a After Effects

Pracovné prostredie Adobe Premiere Pro

- Oboznámenie sa s rozhraním
- Projekt, sekvencia
- Timeline
- Panel nástrojov

Základný strih videa

- Import médií
- Práca s klipmi
- Rezanie a presúvanie klipov
- Základné prechody

Práca so zvukom - základy

- Úrovne hlasitosti
- Základné úpravy zvuku
- Synchronizácia audia a videa

Text a titulky

- Essential Graphics
- Titulky a lower thirds
- Základné animácie textu

Základné úpravy farieb

- Lumetri Color - základy
- Vyváženie farieb
- Základná korekcia expozície

Organizácia projektu

- Práca s binmi
- Základy workflow

Export videa

- Nastavenia exportu
- Formáty pre web a sociálne siete
- Adobe Media Encoder

Excel grafy

Kurz 19

Kurz je zameraný na užívateľov, ktorí potrebujú prezentovať dáta v grafoch. Na kurze sa dozvedia ako efektívne vytvárať grafy v programe Excel, aké typy grafov ponúka Excel a ako tieto grafy použiť vo svojej práci, v programoch Word a PowerPoint.

Práca s objektmi

- Vysvetlenie pojmu objekt a jeho postavenie v programoch Office Vkladanie a vytváranie objektov v programe Excel Zmena veľkosti, formátu a ďalších nastavení rôznych objektov

Vytvorenie grafu

- Opis rôznych štýlov grafov Vysvetlenie vhodnosti použitia rôznych typov a podtypov grafov Príprava tabuľky na tvorbu grafu Rýchle rozloženie grafu Vytváranie kriviek (bunkových minigrafov), ako obsah buniek Vytváranie rôznych typov grafov v programe Excel (Stĺpcový, čiarový, koláčový, pruhový, plošný, bodový, mapa, radarový, histogram, vodopádový, lievikový atď.) Kombinovaný graf (použitie rôznych typov grafu pre jednotlivé rady) Vytváranie grafov z nesúvislých oblastí, úprava zdrojových údajov Vytvorenie grafu z pomenovanej tabuľky

Úprava grafu

- Návrh a formátovanie grafov, úprava vzhľadu grafu, nastavenie motívov a vlastných farebných schém t.j. úprava grafov (farby, veľkosť, písmo atď.) Použitie, formátovanie prvkov grafu (Osi grafu, názvy osí grafu, názov grafu, menovky údajov, údajová tabuľka, chybové úsečky, trendová spojnica, mriežky, legenda, stĺpce rastu a poklesu a atď.) Filtrovanie údajov v grafe Umiestnenie grafov (plávajúci objekt, samostatný hárok) Hlavná a vedľajšia os grafu Praktické rady pri tvorbe grafov Vytváranie šablón grafov a ich následné použitie, správa šablón Kontingenčný graf

Export grafov

- Tlač grafov Použitie grafov do programov Word alebo PowerPoint Prepojenie grafov

Diskusia a ďalšie možnosti vzdelávania po absolvovaní školenia

- Diskusia a ďalšie možnosti vzdelávania po absolvovaní školenia

Účastníci kurzu sa naučia narábať s pluginom V-ray pre tvorbu fotorealistických obrázkov, ktorý je zakomponovaný do prostredia Sketch Up. V súčasnosti je V-ray jedným z najsilnejších vizualizačných nástrojov na trhu. Vizualizácie sú svojou kvalitou takmer nerozpoznatelné do skuto...

Osnova

- Úvod do Vray Základy renderingu vo Vray Fyzikálne korektný rendering Globálne osvetlenie a tieň Rendering v praxi Interaktívne náhľady a rýchle testovanie RAW Pokročilé funkcie Vray Optimalizácia Vray pre rôzne scény Praktické príklady a skúsenosti Individuálne projekty a kreatívna práca Export import dát
- Hardvérové požiadavky na kurz v prípade online účasti na vlastnom zariadení:
- CPU: Intel i7 / AMD Ryzen 7
- RAM: 16GB
- GPU: 4GB NVIDIA/AMD/QUADRO/FIREPRO

Adobe Premiere pokročilý

Kurz je určený pre používateľov, ktorí ovládajú základy práce v Adobe Premiere Pro a chcú si rozšíriť znalosti o pokročilých techníkach strihu, farebnej korekcie, zvukového spracovania, profesionálne workflow a využitie AI nástrojov integrovaných v programe.

Pokročilé techniky strihu

- Multicam strih
- Práca s viacerými stopami
- Rýchle strihové techniky

Zvuk – pokročilé úpravy

- Audio track mixer
- Efekty pre zvuk
- Základy čistenia audia

Organizácia a workflow

- Práca s proxy súbormi
- Optimalizácia výkonu
- Spolupráca v tíme

Pokročilá farebná korekcia

- Lumetri Color – pokročilé nástroje
- Farebná konzistentnosť
- LUTs

AI v Adobe Premiere Pro

- Adobe Firefly – prehľad
- Speech to Text (automatické titulky)
- AI úprava zvuku
- Automatizácia strihu

Efekty a finishing

- Video efekty
- Stabilizácia obrazu
- Finálne úpravy videa

Profesionálne výstupy

- Export pre rôzne platformy
- Optimalizácia kvality a veľkosti
- Archívne formáty

Kurz je určený pre začiatočníkov a mierne pokročilých používateľov, ktorí sa chcú naučiť základy tvorby animácií, motion grafiky a vizuálnych efektov v programe Adobe After Effects. Účastníci sa oboznámia s pracovným prostredím, časovou osou, základnými animačnými princípmi, prác...

Úvod do motion grafiky

- Čo je motion grafika
- Možnosti využitia After Effects
- Rozdiel medzi After Effects a Premiere Pro

Pracovné prostredie Adobe After Effects

- Oboznámenie sa s rozhraním
- Kompozície
- Timeline
- Práca s panelmi

Základné animačné princípy

- Keyframes
- Animácia pozície, mierky, rotácie
- Práca s časom

Práca s vrstvami

- Typy vrstiev
- Transformácie
- Parenting

Text a tvary

- Textové vrstvy
- Shape Layers
- Základné animácie tvarov

Základné efekty

- Efekty pre obraz a text
- Práca s presetmi
- Základné masky

Základy práce so zvukom

- Import audia
- Synchronizácia animácie so zvukom

Export a renderovanie

- Render Queue
- Adobe Media Encoder
- Nastavenia výstupu

ADOBE AUDITION

Kurz 23

Absolvent kurzu bude ovládať prácu so zvukom pre ďalšie použitie, napríklad v programe Adobe After Effects, Sony Vegas a Sony DVD Architect. Porozumie digitalizácii - prevodu zvuku do digitálnej podoby a úprave zvukovej stopy do požadovaného výsledku.

Oboznámenie sa so softvérom

- pracovná plocha, výklad základných pojmov zo sveta digitálneho zvuku a hudby

Import a úprava zvukovej stopy

- výšky, basy, echo, zvuková amplitúda typy filtrácie, reverse, silence priestorový zvuk, odstránenie/pridanie šumu do zvukovej stopy

Práca so zvukovou stopou

- konvert zvukovej stopy do požadovanej kvality výstupu (Hertze, stereo, mono, bitová hĺbka) práca s časovou osnovou zvuku: spomalenie a zrýchlenie v čase, strihanie zvuku, digitalizácia zvukovej stopy na jednotný kanál a 360 ° dolby surround úprava prehrávania zvuku v stereo systéme do požadovaného kanála a následná úprava pre dolby surround (priestorový 3D zvuk) ukladanie finálnych zvukových stôp do požadovaného formátu pre ďalšie použitie

Tvorba - komponovanie hudby

- práca s cyklovateľnými zvukovými stopami: import a konvert jednotnej stopy do loop play systému práca s hladinami/layermi separátnych zvukových stôp: import a úprava do požadovaného efektu práca s technickými hodnotami hladín cyklovateľných samplov: hlasitosť, efekty, tvorba presetov a ich uloženie export kompozície zvukových hladín do požadovaného výstupného formátu do finálnej skladby úprava zvukovej kompozície : jingel - znelka: úprava sekundáže, import efektov, práca s kanálmi export zvukových hladín znelky do požadovaného formátu zvukovej stopy diskusia záver

ProgeCAD Professional

Kurz 24

ProgeCAD Professional je špičkový CAD softvér, ktorý je určený pre 2D kreslenie a 3D modelovanie. Je určený pre odvetvia ako architektúra, interiérový dizajn, stavebníctvo, strojárstvo či elektrotechniku. ProgeCAD pracuje na veľmi podobných princípoch ako známy AutoCAD, ukladá a...

Osnova

- Efektívna práca s hladinami
- Pokročilé vlastnosti objektov
- Bloky - tvorba a správa
- Externé referencie (XREF)
- Práca s mierkami
- Model Space vs. Layout
- Viewporty - vytváranie a nastavenie
- Rôzne pohľady v Layoute
- Základy 3D modelovania
- 3D pohľady a vizuálne štýly
- Rezy a pohľady - manuálne postupy
- Texty a tabuľky
- Tlač a export do PDF
- Tipy na rýchlejšiu prácu
- Najčastejšie chyby a ich riešenie

3D STUDIO MAX - vizualizácia

Kurz 25

Znalosť programu v rozsahu predchádzajúcich kurzov: 3D MAX modelovanie/animovanie.

Práca so svetlami

- základné - omni svetlo, target, free, skylight, mental ray Area Light a Area Spot nastavenie intenzity svetla, typov tieňa (mäkký a ostrý tieň) a ich využitie podľa typu v praxi nastavenie farby svetla a implementácia bitmapy na projektor - parabolou svetla

Práca s Fotometrickými svetlami

- Target/Free Point, Target/Free Linear, Target/Free Area

Implementácia fotometrických svetiel

- IES Sun a IES Sky do exteriérovej vizualizácie rodinného domu s pozemkom. Natavenie intenzít dodatočných svetiel pre docelenie fotorealistického obrazu

Aplikácia postprodukčných efektov

- Video Post (Glow, Lens Flare, Highlight)

Tvorba objektovej trávy

- nastavenie hodnôt pre trávu a vlasy, farebnosť, lesk, fyzika - kolízie úprava - česanie a strihanie v reálnom čase do požadovaných hodnôt pre trávu a vlasy osadenie trávy na požadované miesta v scénke a jej dodatočná modifikácia

Implementácia 3D objektu

- implementácie (budova/dom) do fotografie s osadením do požadovaného miesta s na- svietením scény a aplikáciou špeciálneho typu textúry pre dosiahnutie fotorealistického obrazu

Renderovanie

- popis zložiek dialógového okna nastavenia renderu základných typov

Scanline Render

- detailný popis nastavenia hodnôt Radiosita, Light Tracer, typy výstupných filtrov, nastavenie rozlíšenia obrazu, uloženie výsledného renderu do požadovaného formátu

Mental Ray Render

- popis položiek, nastavenie hodnôt kaustiky a globálnej iluminácie, fotónov, Final gather, hĺbka ostrosti použitie príslušných typov svetiel pre render Mental Ray, ich nastavenie hodnôt intenzity svetla a tieňov

Práca s post-produkčnými efektami

- volumetrické svetlo: nastavenie intenzity a farieb slnečných lúčov, implementácia bitmapy pre docielenie realistického obrazu lúčov nastavenie typov tieňovania pre tento typ efektu s rozdielom pre využitie v praxi

Depth Of Field

- hĺbka ostrosti (rozmazanie a zaostrenie objektov pohľadom cez kameru do požadovaného výsledku)

Lens Effect

- implementácia Lens Flare efektu na požadované svetlo v scéne s docielením žiariaceho slnka na pozadí celej scenérie diskusia záver

3D STUDIO MAX - modelovanie

Kurz 26

3D Studio Max je profesionálna aplikácia na tvorbu 3D grafiky. Používa sa na modelovanie, animáciu a vizualizáciu vytvorených modelov. Pomocou nej sa dajú vytvárať fotorealistické obrázky a animácie. Je široko využívaná medzi ľuďmi pracujúcimi v oblasti architektúry a na tvorbu m...

3ds Max modelacia 1

- oboznámenie s používateľským rozhraním základy topologie vytváranie a modifikovanie jednoduchých objektov modelovanie vlastných low poly objektov a low poly objektov podľa návrhu uv mapping a základne texturovanie a materiály export objektov

3ds Max modelacia 2

- vytváranie zložitejších objektov a tvorba z viacerých objektov dodržanie čo najsprávnejšej topologie uvw mapping a unwrap pre texturovanie tvorba textúry a vytváranie normalovej mapy oboznámenie s externými nástrojmi pre tvorbu 3d objektov

3D STUDIO MAX - animovanie

Kurz 27

3D Studio Max je profesionálna aplikácia na tvorbu 3D grafiky. Používa sa na modelovanie, animáciu a vizualizáciu vytvorených modelov. Pomocou nej sa dajú vytvárať fotorealistické obrázky a animácie. Je široko využívaná medzi ľuďmi pracujúcimi v oblasti architektúry a na tvorbu m...

Základy tvorby 3D animácie

- tvorba animácie prostredníctvom geometrického tvaru v 3D Studiu Max. nastavenie animačných kľúčov pre docielenie cyklovej animácie

Základy práce v krivkovom editore

- aplikácia nových kľúčov dynamika pohybu

Lineárna a nelineárna interpolácia

- zmena interpolácie a jej využitie v praxi podľa typu

Tvorba skeletu-kostry pre postavičku

- úprava kostí (dĺžka, šírka, separátne extrudácia úchytov pre efektívnejšiu prácu)

Aplikácia inverznej kinematiky

- skelet-kostra postavičky a nastavenie uhlov kinematiky

Aplikácia helperov

- Dummy objektov pre manipulanty inverznej kinematiky

Skinovanie postavičky

- skinovanie na vytvorený skelet nastavenie deformačných zón veľkosti envelop a ich pozícií na daných kostiach podľa dĺžky končatín, prstov, torza, hlavy atď. zrkadlenie skinu

Animovanie postavy

- statická animácia - dýchanie, obzeranie sa... činnosť podľa požiadaviek účastníka kurzu s dosiahnutím reálnej dynamiky pohybu

Práca v Dope Sheet editore

- aplikácia nových kľúčov, reverz animácie

Základy práce s animačnými kľúčami

- kopírovanie (separátne rotácia, translácia a scaling)

Animovanie Visibility

- priradenosti objektu

Animovanie kamery

- animovanie po trajektórii predstavujúcu separátne objekt prostredníctvom kontrolerov

Particle systems

- animovanie snehu a dažďa (tvorba textúry pre sneh a dážď) tvorba animácie krviniek cez particle systems prostredníctvom inštantnej geometrie a deflektorov pre docielenie reálnych fyzikálnych zákonov o kolíziách medzi objektami

Animovanie geometrických tvarov cez Path Deform

- modifikátor pre docielenie pohybu po danej trajektórii a prispôsobenia ohybu objektu vo svete animácií taktiež známy pod pojmom Stroke

Animovanie vetra a gravitácie

- pri použití Particle Systems diskusia záver