





OPERAČNÝ PROGRAM ĽUDSKÉ ZDROJE

Písomný výstup pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania
	a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	Stredná priemyselná škola stavebná a
	geodetická v Košiciach, Lermontovova 1,
	04001 Košice - mestská časť Staré Mesto
4. Názov projektu	Digitálni stavbári a geodeti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AKZ2
6. Názov pedagogického klubu	Visual design
7. Meno koordinátora pedagogického	Ing. arch. Maroš Mitro
klubu	
8. Školský polrok	február 2022 – jún 2022
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia	http://www.stavke.sk/?page_id=3912
písomného výstupu	

10.

Stručná anotácia

Dokument predstavuje príručku do vybraných online grafických editorov. Ide o zhrnutie lekcií prezentovaných na kluboch učiteľov Visual design za posledný polrok, ktorá má pomôcť pri práci s online grafikou.

Kľúčové slová

online grafika, grafický editor, grafický prehliadač, Placeit, Piktochart, Canva

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Dokument je zameraný na jednoduché online grafické editory a tvorbu jednoduchej grafiky. Vybrané editory do istej miery nahrádzajú nutnosť používania náročných softvérov ako je Photoshop a Gimp a zjednodušujú prácu. Dokument obsahuje opis grafického prostredia viacerých editorov a jednoduchú prácu v ňom. Začína tvorbou mockup obrázkov v Placeit, prechádza na tvorbu infografiky v Piktochart a končí prácou v Canve.

Jadro: Popis témy/problém

Online grafika:

Online grafika má významnú úlohu vo virtuálnom svete kde sa prezentujú jednotlivé osoby či firmy. Spoločnosti budujú svoju meno nie len prostredníctvom služieb a produktov, ktoré ponúkajú ale aj pomocou vizuálnej identity, ktorá v dnešnej dobe zohráva veľkú úlohu. Všetko čo vidíme, prešlo grafickou úpravou v istom grafickom editori a schopnosť vizuálnej tvorby je výrazne žiadaná. Či už ide o každodenné pridávanie príspevkov na sociálne média, webové stránky, tvorbu letákov, brožúr, bannerov, reklám či billboardov, všetko si žiada schopnosť ovládať grafický program. Niektoré práce si vyžadujú väčšie znalosti, no pre jednoduché výstupy sú často postačujúce voľne dostupné online grafické editory.

Online grafické editory a prehliadače:

Tvorba grafického obsahu sa môže zdať ako práca výhradne pre profesionálov s nutnosťou zvládania náročných a drahých softvérov. Tieto programy často ponúkajú omnoho väčšie možnosti ako potrebujeme pre našu prácu a aj pre jednoduché zadanie je potrebné vykonať početné kroky k želanému výsledku. V dnešnej dobe už nie je potrebná nutnosť byť odborník a grafický dizajnér aby sme vedeli vytvoriť vizuálny obsah. Je to najmä vďaka zjednodušovaniu profesionálnych programov a ich sprístupňovanie neodbornej verejnosti. Ako alternatívu k profesionálnym a finančne náročným softvérom boli poslucháčom predstavené jednoduché bezplatné programy dostupné online, s ktorými je možné jednoduchými a intuitívnymi krokmi vytvoriť grafický obsah. Existuje veľké množstvo online nástrojov, v ktorých pracovať je veľmi jednoduché a postačuje na tvorbu bežných grafických výstupov.Tieto programy ponúkajú taktiež množstvo bezplatných šablón, ktoré je možné upravovať podľa vlastných preferencií čím sa práca výrazne uľahčuje. Táto príručka obsahuje náhľad do editor-ov Canva, PicMonkey, Piktochart, Pixlr, Pablo a Placeit

Placeit

Prehliadač Placeit je výborný nástroj pre tvorbu mockup obrázkov, kde je možné vkladať grafický obsah (napr. logá) na rôzne predmety ako oblečenie, monitory, telefóny, hrnčeky a podobne. Okrem toho, je možné ho použiť aj na tvorbu loga alebo rôznych dizajnov (sociálne média, vizitky, letáky,...) My sme editor použili pre tvorbu mockupov.









V

V

 \vee

 \sim

×

Add Graphic

Potom





	litor, konkrétneho	grafického prvku		
Home Hiring Statis	stics Report V		Save 🖄 C 🐼 Share 🎂 Do	winload
All My Up	loads	Background & Pattern		
Icons Illustrati	ions Photos Photo Frames		THE HIRING STATISTICS Market of the market	
Basic Shapes and L	ines See more		Array and a second	2 (10) 12 (10)
lcons	* -		(81%) of this property large that the third of the terms of te	
X		•	(57%) with management of the spectra state of the s	66%
Marin			66% with at attacks	+
PRO ICON	PRO ICON PRO ICON		THE TOP THERE reculated advises for	-

Ak chceme zmeniť farebnosť celého dokumentu, prejdeme od kategórie Štýly kde máme na výber niekoľko farebných schém. Keďže máme vybranú šablónu, nepotrebujeme vkladať nové prvky, ale stačí iba aktualizovať vložené prvky a prepisať ich s naším textom. K úprave sa dostaneme cez kliknutie na konkrétny prvok

(nadpis, tabuľka, číslo...)

Ak chceme odstrániť text, obrázok, graf.. stačí naň kliknúť a následne kliknúť na ikonku koša. Ak chceme vložiť nový prvok, vyberieme si kategóriu z ľavej strany a vyberieme si z obrovskej databázy rôznych grafík. Môžeme pridávať obrázky, text s rôznymi grafickýmy prevedeniami, tabuľky, grafy a mapy. Pri obrázkoch je veľmi užitočný textový vyhľadávač.

Pri používaní tabuliek sa na ľavej strane otvorí editor, kde je možné vkladať vlastné údaje pričom graf sa automaticky aktualizuje.



<u>Canva</u>

Ide o bezplatný online grafický editor, ktorý pôvodne vznikol ako pomôcka pre tvorbu univerzitných ročeniek. Dnes to je veľmi rozšírený a obľúbený nástroj pre návrh rôzneho typu grafických obsahov. Ako to tvrdí samotná spoločnosť, s Canvou môžete jednoducho upútať pozornosť publika, vytvoriť si značku a spoločne tvoriť úžasný vizuálny obsah pričom nepotrebujete žiadne skúsenosti s tvorbou dizajnov.

Vďaka tisíckam dostupných profesionálnych šablón, obrázkov a kvalitného obsahu je jednoduché premieňať nápady na skutočnosť. S Canvou môže pracovať na jednom projekte dokonca aj celý tím a to vďaka tímovým priečinkom, spolupráci v reálnom čase či vstavaným komentárom.

Editor poskytuje 3 cenové kategórie- Canva zadarmo, Canva Pro s neobmedzeným prístupom k prémiovému obsahu a špeciálnym nástrojom, a Canva pre tímy.

Canva umožňuje vytvárať veľké množstvo typov obsahu: facebookový príspevok, instagramový príspevok, bannery, letáky, menu, upútavky, reklamy, firemnú identitu, koláže, pozvánky, menovky, vizitky.

Tvorba obsahu je rozdelená do hlavných kategórií:

- prezentácie
- sociálne média
- video
- tlač
- marketing
- kancelária
- ďalšie

V každej z týchto kategórií je možné vyhľadávať množstvo voľných a platených šablón.

Výhody editoru Canva vidím v jednoduchom a intuitívnom ovládaní, vo veľkom množstve šablón, v možnosti vytvárať aj grafiku na tlač, v možnosti animovať obrázky, tvoriť GIF a v rozsiahlej galérii fotografií a obrázkov. Naopak ako negatívum vidím fakt, že zaujímavejšie grafické prvky sú dostupné iba v pro verzii a taktiež obmedzené možnosti pre profi grafikov. Kráca Canvy spočíva v jednoduchej a intuitívnej tvorbe, pri ktorej si stačí vybrať peknú šablónu a

Krása Canvy spočíva v jednoduchej a intuitívnej tvorbe, pri ktorej si stačí vybrať peknú šablónu a upraviť ju podľa svojich špecifík.

Začiatok v Canve

Pre prácu s editorom nie je potrebné registrovať sa, avšak pre stiahnutie konečného súboru je registrácia nutná. Preto prvým krokom bolo vytvorenie účtu prostredníctvom emailu, gmailu alebo facebooku.



<u>Horná lišta</u>

Prvý riadok Canvy, alebo horná lišta, v sebe zahŕňa základné menu a správu profilu. Na pravej strane nájdeme nastavenia nášho konta, do ktorého sme prihlásený. Tu vieme meniť používaný jazyk, meno konta, emailovú adresu, grafické zobrazenie a taktiež zakúpiť pro verziu alebo verziu pre tím.

Ľavá strana obsahuje menu, kde vieme prehľadať šablóny, fotky a ikony poskytované Canvou. Šablóny je možné prehľadávať na základe kategórií, štýlu, témy, farby či ceny alebo kľúčových slov.Podobne to je pri fotkách a ikonách.

Hlavné horné menu

Hlavné horné menu je situované pod hornou lištou, zvýraznené modrastým pozadím. Zahŕňa v sebe viaceré kategórie určujúce aký dizajn chceme vytvárať. Nachádza sa tu 7 hlavných kategórií (prezentácie, sociálne média, video, tlač, marketing, kancelária, ďalšie), ktoré majú svoje podkategórie. Ak nám nevyhovuje žiadna z týchto kategórií, je tu možnosť "vlastná veľkosť", kde prebehne návrh grafiky od úplného začiatku.

Po vybratí kategórie dizajnu sa otvorí nové okno s novým menu na ľavej strane. Tu nájdeme všetky nástroje na tvorbu ako sú šablóny, prvky, text, kreslenie, fotky, zvuk, videá, grafy a ďalšie. Platené šablóny a prvky sú označené žltou korunkou v pravom dolnom rohu. Tie nie sprístupné vbezplatnej verzii.

Bočné menu

Menu sa objaví po registrácii do Canvy. Opäť tu nájdeme vyhľadávač šablón, ktorý máme aj v hornej lište. Položku Projekty, kde sa ukladá všetok náš grafický obsah a uložené dizajny. Ďalej platené funkcie ako je Značka, ktorá umožňuje vkladanie vytvoreného loga značky do dizajnov či Plánovač obsahu, v ktorom je možné naplánovať zverejnenie hotových dizajnov na rôzne platformy. Okrem toho tu nájdeme vyhľadávač doplnkových aplikácií, ktoré fungujú ako pluginy pre Canvu s rôznymi rozšírenými možnosťami pre kreatívnu prácu a novinku- tvorbu Smartmockupov.



<u>Tvorba loga</u>

Cez hornú lištu v kategórii Šablóny-Logo sa dostaneme do prehľadávača rôznych šablón. Tu si každý podľa vlastných preferencií môže vybrať vzor, ktorý slúžil ako podklad na tvorbu nového loga. Po kliknutí na vzor sa dostaneme do režimu editácie kde môžeme meniť farby, texty a pridávať rôzne obrázky či ikony.



Ak chceme odstrániť element z loga, označíme ho a klikneme na ikonku koš. Ak chceme pridať nový element, z lišty na ľavej strane si vyberieme typ elementu (prvok, nahraté súbory, text, grafy...). Následne sa otvorí prehľadávač rôznych dizajnov, z ktorých si jeden vyberieme a na plátne ho umiestnime na vhodné miesto. Takýmto skladaním vznikne akýkoľvek grafický obsah.



Príspevok na Instagram

Cvičenie ako vytvoriť príspevok na instagram o podcaste. Začiatok stále spočíva vo vybraní správneho média, takže z hlavného menu si vyberieme sociálne média - príspevok na instagram. Ak by sme vybrali nesprávny vzor, rozlíšenie a formát by sa líšil od toho instagramového čo by bolo viditeľné na príspevku. Pomocou voľby Prvky vložíme obrázok podľa vlastného výberu a taktiež obrázok mikrofónu a prehrávania videa. Pomocou voľby Text vytvoríme upútavku na nový podcast. Grafické prvky a text vhodne nakomponujeme a farebne upravíme. Úprava farieb prebieha buď označením daného prvku a zmenením jeho farbny manuálne, alebo v zložke Štýly, kde je na výber viacero farebných schém automaticky upravujúce jednotlivé prvky v dokumente. Na jednotlivé obrázky môžeme aplikovať efekty jeho označením a kliknutím na Upraviť obrázok.









Záver

Klub načrtol prácu v rôznych online prostrediach a odprezentoval jednoduchú tvorbu rôznych médií. Poslucháči pozitívne reagovali na jednoduché možnosti kreatívnej grafickej práce. Po náročných hodinách so softvérmi od Adobe sa zdajú tieto editory omnoho prijateľnejšie pre ich prácu a vidia v nich väčšie využitie. Práca bola odľahčená, pričom sa poslucháči mohli viac zamerať na finálny výstup a menej na postup, správne používanie programu a jednotlivých nástrojov.

Pre poslucháčov je dôležité uvedomiť si a vnímať klady a zápory jednotlivých editorov a vedieť čo od nich očakávať. Na jednej strane je jednoduchosť a efektivita, na druhej obmedzené možnosti.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. arch. Maroš Mitro
12. Dátum	30.6.2022
13. Podpis	hito
14. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Eva Liptáková
15. Dátum	
16. Podpis	