

STREDNÁ ODBORNÁ ŠKOLA, DUBNICA NAD VÁHOM



# Desk Top Publishing



## TÉMY



1. Charakterizujte pojem DTP
2. Popis zariadení tvoriacich pracovisko DTP
3. Uvedte príklady programov DTP
4. Urobte ukážku práce s programom Scribus
5. Urobte ukážku práce s programom Publish
6. Pouvažujte o použití zálohovacieho softwaru
7. Pojednajte o výkone počítača pre DTP
8. Navrhните procesor pre počítač DTP
9. Vyberte zostavu počítača pre DTP





## 1. Charakterizujte pojem DTP

Desktop publishing (skratka DTP) je označenie pre celý proces spracovania grafického návrhu na počítači až po export súboru pre ofsetovú, hárkovú a digitálnu tlač.

Desktop publishing (DTP) je proces navrhovania novín, časopisov, kníh, letákov, brožúr a správ atď. na počítači.

Priemysel, ktorý vyrába tieto položky, je vydavateľský priemysel.

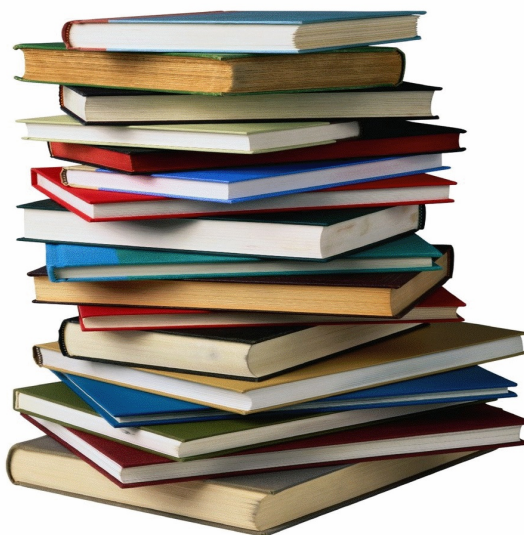
Navrhovanie štruktúry a formátu publikácie a usporiadania každej stránky je úlohou grafického dizajnéra, kým sa vytlačí proces vytvárania publikácie na papieri.

### VÝHODY POUŽÍIA PRACOVISKA DTP:

1. Dizajn práce a čas publikovania sa výrazne znižujú, keďže dizajnéri môžu vytvárať štandardizované rozloženia, ktoré sa majú znova a znova používať.
2. Text a grafiku je možné importovať z rôznych zdrojov a miest po celom svete
3. Text a grafiku je možné presne umiestniť pomocou funkcií mriežky a zachytenia, merania, otáčania a orezania.
4. Navrhované usporiadanie môže byť odoslané elektronicky editorovi alebo klientovi na schválenie pred tlačou.
5. Úpravy sa dajú ľahko uskutočniť.
6. Po schválení môže byť konečné usporiadanie zaslané na tlač elektronickou cestou s malým alebo žiadnym časom plytvaním v predprodukcii.

## 1.1. Druhy publikácií vytváraných pomocou

- Knihy
- Časopisy
- Letáky
- Spravodajcovia
- Vizitky
- Obchodný formulár
- Billboardy
- Reklamy
- Dopisné obálky
- Atd'.



## 1.2. DTP

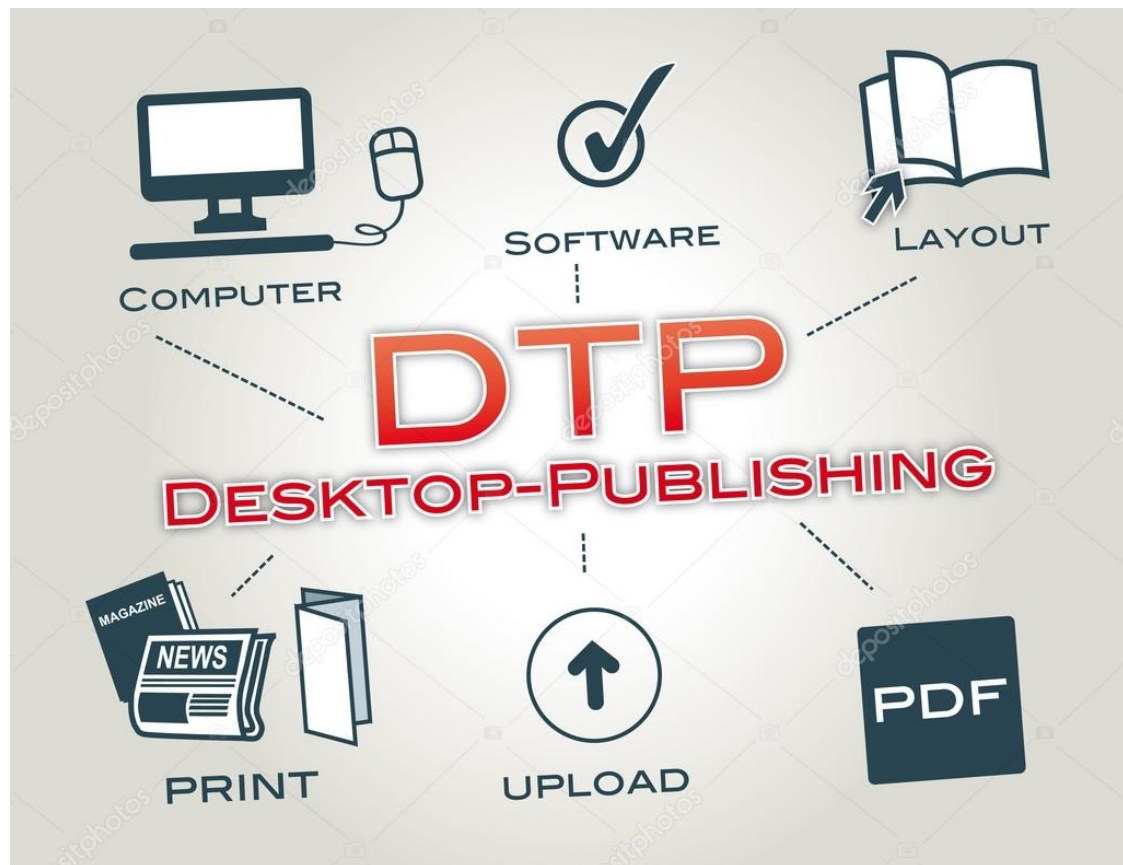
1. Náčrt vašej myšlienky)(návrh na papiery)
2. Grafický dizajn
3. Prototyp
4. Publikovanie(tlačiareň-elektronické publikovanie-pdf)



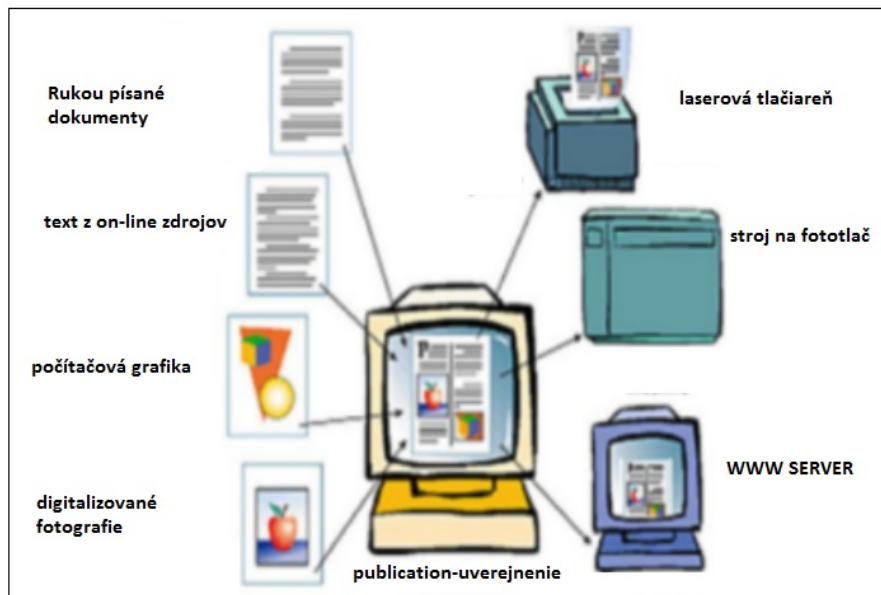
### 1.3.1. FÁZY TVORBY PUBLIKÁCIE



### 1.3.2. FÁZY TVORBY PUBLIKÁCIE



## 1.4. VSTUPY A VÝSTUPY PRACOVISKA DTP



### 1.5. PREČO POUŽÍVAŤ DTP:

1. Šetrí čas a peniaze
2. Jednoduchá revízia
3. Viac kontroly nad obsahom
4. diskretnosť
5. Jednoduchá distribúcia
6. Viac publikácií



## 1.6. POČITAČOVÉ ZOSTAVY PRE JEDNOTLIVÉ APLIKÁCIE

### 1. Základná zostava počítača



### 2. Multimediálny počítač





### 3.ZOSTAVA DTP PRACOVISKA



1.7. Nevadí, máme tu všetko, čo tu potrebujeme



## TÉMA č.2



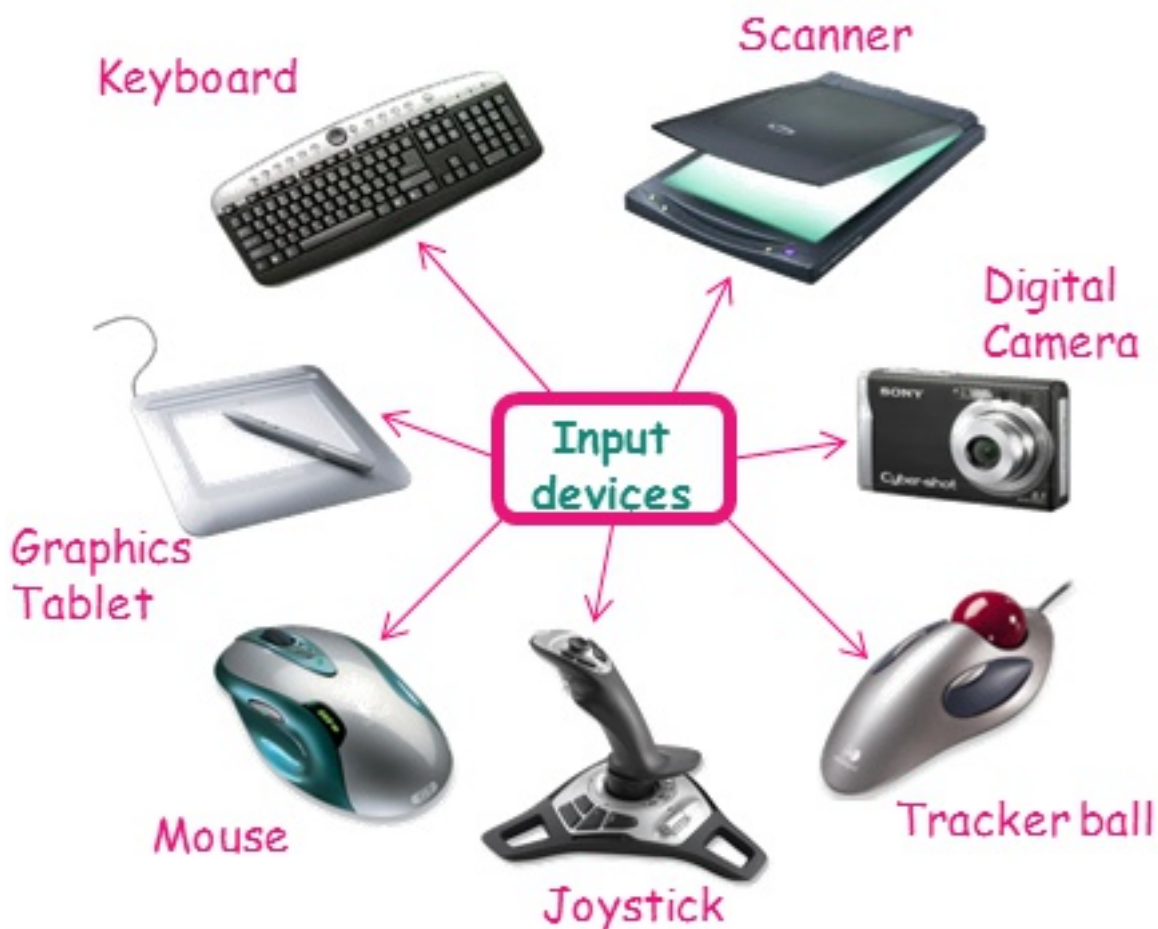
### 2. Popis zariadení tvoriacich pracovisko DTP

Vyžadujeme hardvér na zadávanie informácií do našich publikácií a tiež získať

vizuálnu spätnú väzbu buď vo forme vytlačenej tlače alebo jednoducho z displeja na monitore.

Preto je dôležité uvedomiť si, že hardvér môže byť rozdelený do dvoch odlišných kategórií; Vstupné zariadenia a výstupné zariadenia

#### 2.1. SUMÁR VSTUPNÝCH ZARIADENÍ DTP PRACOVISKA



## 2.2. SUMÁR VÝSTUPNÝCH ZARIADENÍ DTP PRACOVISKA



## 2.3. PODROBNÝ POPIS VSTUPNÝCH ZARIADENÍ DTP PRACOVISKA

### 2.3.1. KLÁVESNICA

#### 2.3.1.1. Charakteristika zariadenia

Klávesnica je základné vstupné zariadenie osobného počítača. Je odvodená od klávesnice písacieho stroja. Určená je na vkladanie znakov a ovládanie počítača.

Klávesnice majú bežne na jednotlivých klávesách vytlačené alebo vyryté znaky alebo funkcie, ktoré reprezentujú.

Vo väčšine prípadov stlačenie jednotlivkej klávesy korešponduje s vypísaním jedného znaku. Na vytvorenie niektorých symbolov (resp. znakov) je potrebné stlačiť niekoľko kláves naraz, prípadne v určenom poradí. Niektoré klávesy nevypisujú žiadne znaky, namiesto toho ovplyvňujú beh počítača.



### 2.3.1.2. Konštrukcia klávesnice

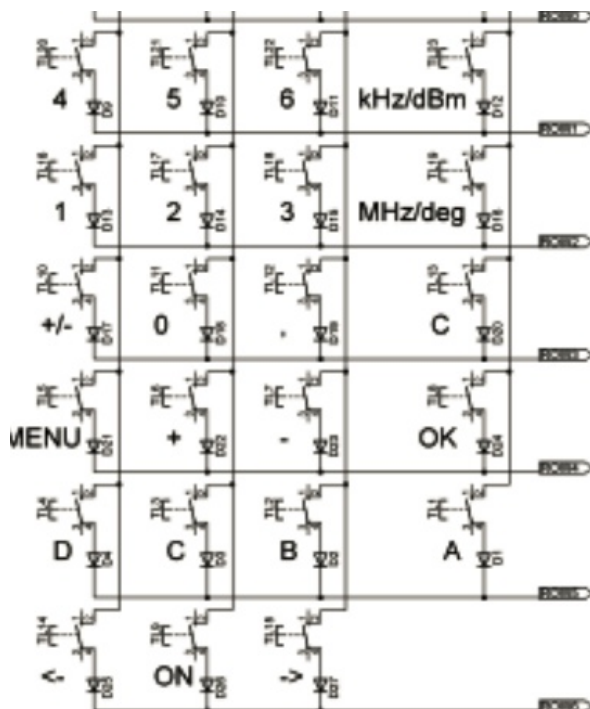
Klávesnica je obvykle konštruovaná ako sústava spínačov zapojená v matici. Zopnutie jednotlivých spínačov (t.j. stlačenie klávesy) vyhodnocuje riadiaci mikrokontrolér tak, že postupne (v rýchlom slede) pripája určitú napäťovú úroveň na jednotlivé riadky matice, pričom sleduje stĺpce matice, či sa niekde daná napäťová úroveň objaví.

Zapojenie obvyčajnej matice spínačov pri niektorých kombináciách zopnutia viacerých spínačov nedovoľuje rozlíšiť, presne ktoré spínače boli zopnuté, preto sa spínače kláves, ktoré sa typicky používajú v kombináciách s inými klávesami (tzv. shift-klávesy, ktoré menia význam bežných kláves; napr. Shift, Ctrl, Alt) pripájajú osobitne, mimo hlavnej matice.

#### PRINCÍP KLÁVESY KLÁVESNICE











#### ROZLOŽENIE SPÍNAČOV KLÁVES KLÁVESNICE



### 2.3.1.3. DRUHY KLÁVES SLOVENSKEJ KLÁVESNICE



|   |                     |                          |
|---|---------------------|--------------------------|
|    | Typewriter keys     | Klávesy písacieho stroja |
|    | Windows keys        | Klávesy Windows          |
|   | Application key     | Klávesy aplikácií        |
|  | Function keys       | Funkčné tlačidlá         |
|  | Numeric keypad      | Číselná klávesnica       |
|  | Cursor control keys | Kurzorové klávesy        |
|  | Enter keys          | Zadavacie klávesy        |
|  | Other               | ostatné                  |

### HERNÁ KLÁVESNICA LOGITECH G103 GAMING



## 2.3.1.4. DRUHY KLÁVESNIC

### 1) Numerické klávesnice



### 2) Bezdrôtová klávesnice



### 3) Klávesnice k tabletom



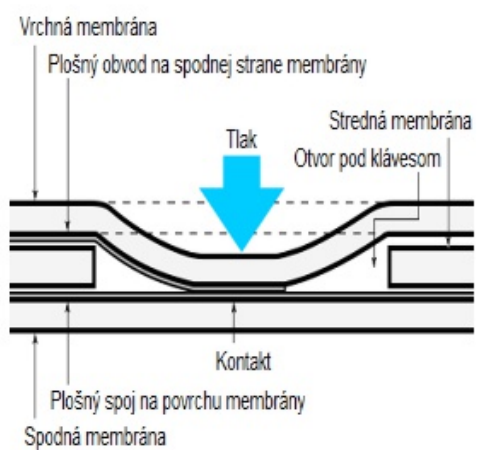
#### 4) Podsvietené klávesnice



#### 5) Mechanické klávesnice



#### 6) Membránová klávesnica (tiež je mechanická)



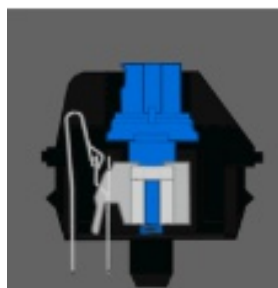
## 6) Herné klávesnice



## 7) Ergonomické klávesnice



## PRÍKLADY SPÍNAČOV KLÁVESNÍC





### 2.3.1.5. PARAMETRE MECHANICKÝCH KLÁVESNÍC

- Aktivačná sila – Udáva sa centinewtonoch. Jedným centinewtonom pôsobí gravitácia zhruba na jeden gram hmotnosti, takže počet centinewtonov je možné chápať ako počet gramov, ktorými sa musí spínač zaťažiť, aby došlo k jeho pohybu.
- Aktivačná vzdialenosť – Vzdialenosť medzi východiskovou polohou spínača a bodom, v ktorom sa zopne.
- Celková vzdialenosť – Dĺžkový rozdiel medzi východiskovou a koncovou polohou spínača.
- Životnosť – množstvo úderov, ktoré spínač znesie bez akejkoľvek zmeny svojej funkčnosti.

## 2.4.1 MOUSE(myš)

### 2.4.1.1.Charakteristika zariadenia

Viac tu: <https://pckomponenty.webnode.sk/klavesnica/>



#### ***4.Ukažka práce s scribasom***

