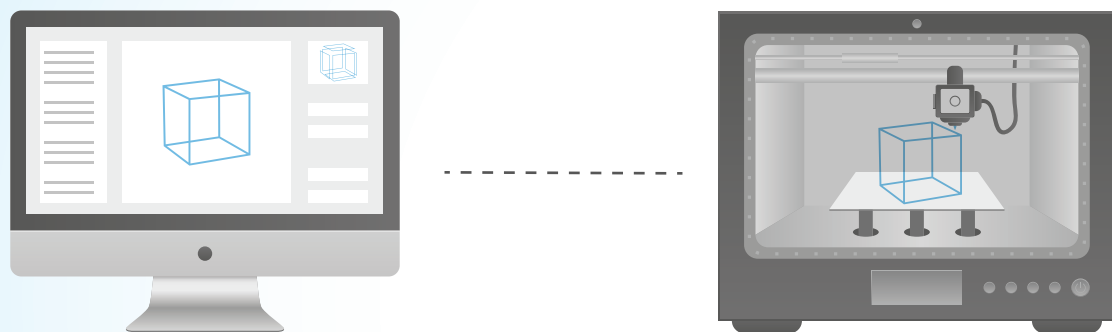


ABSTRAKT

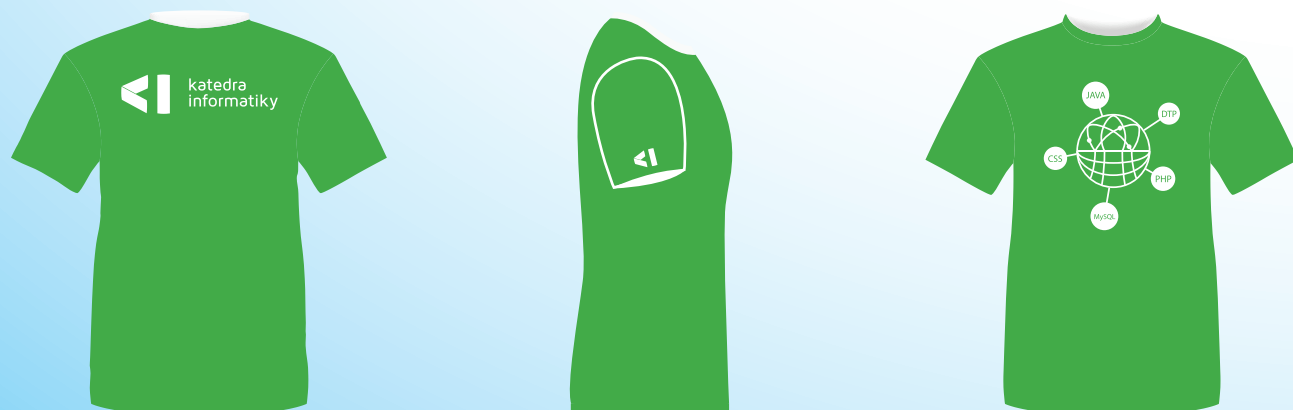
Práca poskytuje čitateľovi informácie z oblasti identity subjektu, potlače trička a 3D tlače. Cieľom práce je v troch prehľadných kapitolách uviesť teoretické poznatky z týchto oblastí, ktoré môžu byť následne využité v praxi. Jej výsledkom sú predmety slúžiace ako priestorová identita katedry informatiky. Súčasťou práce je videotutoriál, ktorý zachytáva celý proces tvorby jedného z 3D predmetov (kľúčenky).

Kľúčové slová: *grafický dizajn, priestorová identita, potlač trička, 3D tlač*



Prvá kapitola práce je zameraná na teoretické poznatky z oblasti priestorovej identity. Poskytuje základné informácie potrebné na tvorbu 2D grafického návrhu a venuje sa problematike 3D tlače. Bližšie popisuje jej vývoj, prehľad technológií, tlačný materiál či softvér využívaný pri modelovaní 3D objektov.

V druhej kapitole je zachytený proces tvorby potlače trička pre katedru informatiky.



Záverečná tretia kapitola sa venuje procesu tvorby troch 3D tlačných predmetov s logom katedry informatiky. V prvej časti je popísaná teória celého procesu od spôsobu tvorby 3D modelu až po finálne úpravy vytlačeného 3D predmetu. Druhá časť využíva tieto teoretické poznatky v praxi a podrobne popisuje celý proces tvorby jedného z 3D predmetov.