

# Grafik komputerowy - tworzenie i edytowanie grafiki komputerowej

- tworzenie i edytowanie grafiki komputerowej



**Poszerzaj swoją wiedzę**  
z naszymi pakietami **szkoleń e-learningowych!**

## PRZEZNACZENIE SZKOLENIA

Program szkolenia skierowany jest do osób pragnących wykonywać zawód Grafika komputerowego. Program szkolenia obejmuje wprowadzenie do nauki zawodu oraz naukę wykonywania prostych projektów i typowych prac jakimi na co dzień zajmuje się Grafik komputerowy.

W odróżnieniu od Operatora DTP grafik komputerowy przywiązuje większą wagę do tworzenia i wykorzystywania grafiki niż do jej poprawnego przygotowania do publikacji.

## KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z UKOŃCZENIA SZKOLENIA

Podczas tego szkolenia poznasz zasady i techniki pracy z wiodącymi programami Adobe niezbędnymi do pracy przy projektowaniu i edycji grafiki komputerowej: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator z elementami InDesign.

## OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY

Dobra znajomość środowiska Windows.

## AGENDA SPOTKANIA

Sala szkoleniowa

1. Dobre praktyki grafika komputerowego
  - o Na co zwrócić uwagę w projektach
  - o Czego nie używać w projektach internetowych

- Co stosować i czego się wystrzegać grafice do druku
  - Szata graficzna i efekty a wymogi korporacji i ograniczenia produkcyjne
  - Siła dobrego portfolio
2. Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop - wprowadzenie do programów Adobe
    - Funkcje i wykorzystanie spójny ekosystem Adobe
    - Adobe Creative Suite / Adobe Creative Cloud - różnice i podobieństwa
    - Jak i do czego najlepiej wykorzystywać te programy komputerowe
    - Praca na komputerach Mac/PC - podobieństwa i różnice
  3. Grafika wektorowa a bitmapowa
    - Poznajemy grafikę bitmapową oraz wektorową
    - Grafika bitmapowa a wektorowa
    - Zalety i wady grafiki bitmapowej
  4. Adobe Photoshop - interface oraz zapoznanie się z programem
    - Poznajemy najlepszy program do edycji zdjęć i profesjonalnych fotomontaży
    - Narzędzia i palety, menu, tryby ekranu
    - Podstawowe skróty klawiaturowe
    - Preferencje ogólne programu (co warto zmienić a co zostawić)
    - Przestrzeń robocza, programu
  5. Praca z nowym dokumentem - sposoby tworzenia nowego dokumentu
    - Tworzymy nowy dokument i otwieramy zdjęcia - różnice
    - Ustawienia nowego dokumentu
    - Rozdzielczość (DPI/PPI)
    - Głębia bitowa
  6. Używamy programu Photoshop - pędzel i ołówek - główne narzędzia
    - Poznajemy pędzel i ołówek oraz gumkę
    - Ustawiamy odpowiednie opcje narzędzi
    - Poznajemy zasady doboru i różne typy pędzla
    - Uczymy się efektywnych technik pracy z pędzlem i ołówkiem
  7. Rozdzielczość i interpolacja i skalowanie - co kiedy i jak stosować
    - Image size - techniki próbkowania skalowania i redukcji fotografii
    - Próbkowanie/interpolowanie
    - Zarządzanie wielkością obszaru roboczego
    - Zarządzanie wielkością i rozdzielczością obrazu
  8. Formaty plików graficznych - czyli jaki format do czego użyć
    - (jpg/png/tif/psd/psb) - czym się różnią
    - Rodzaje dokumentów
  9. Kolory i tryby kolorów - jak je odróżniać i który do czego stosować
    - CMYK/RGB/LAB/GRAY
    - Kolory bezpieczne, subtraktywne i addytywne
    - Wykorzystanie grafiki do różnych celów ([www.druk/animacja](http://www.druk/animacja))
    - Poznajemy formaty graficzne
    - Wykorzystanie przezroczystości
  10. Selekcje - narzędzia do zaznaczania (selekcji/zaznaczenia) - jak pracować z fragmentami fotografii
    - Poznajemy podstawowe narzędzia selekcji
    - Ustalamy odpowiednie opcje narzędzi
    - Metody i techniki tworzenia zaznaczeń
    - Ustalamy odpowiednie opcje narzędzi
    - Rozszerzamy i pomniejszamy zaznaczenia
    - Edytujemy zaznaczenie
  11. Uczymy się stosować warstwy - element niezbędny przy fotomontażach i retuszu

- Metody tworzenia warstw
  - Kopiowanie i ustalanie opcji warstw
  - Edycja warstw
  - Kopiowanie i zaznaczanie warstw
  - Skalujemy i obracamy wybrane fragmenty obrazu
  - Zniekształcamy warstwy (warp)
  - Tworzymy cienie i podcienie
  - Edycja kształtu i opcje cienia
  - Skalowanie z użyciem siatki
  - Tworzymy wizualizacje graficzne
  - Tworzymy proste fotomontaże z użyciem warstw - ćwiczenia
12. Poznajemy tajniki retuszu fotografii - czyli naprawianie zdjęć
- Poznajemy narzędzia do retuszu, Opcje narzędzi
  - Dobór odpowiednich narzędzi do konkretnych celów
  - Usuwamy plamki, przebarwienia i inne artefakty
  - Usuwamy drobne detale
  - Usuwamy ludzi i inne niechciane elementy obrazu
  - Usuwamy piegi, zmarszczki i znamiona
  - Korygujemy sylwetkę na wiele sposobów
  - Modyfikujemy rysy twarzy
13. Korygujemy zdjęcia dokonujemy korekty barwnej - rozjaśniamy przyciemniamy zmieniamy tony
- Poznajemy narzędzia zarządzania jasnością i kontrastem
  - Poznajemy narzędzia edycji barw i tonów
  - Poznajemy techniki pracy z ciemnymi/jasnymi fotografiami
  - Narzędzia korekcji kolorów, światła i kontrastu Cd.
  - Praca z narzędziami typu Levels (poziomy) Curves (Krzywe)
14. Dodajemy efekty (Style warstw) - wzbogacamy nasz zdjęcia o reklamowe techniki
- Gdzie szukać efektów nakładanych bezpośrednio na warstwach
  - Dodajemy cienie i podświetlenia
  - Dodawanie efektu płaskorzeźby
  - Dodajemy obrysy do warstw
  - Dodawanie cieni, lustrzanych odbić i innych efektów
  - Ręczne malowanie cieni
  - Modyfikowanie kształtu cienia
15. Wykorzystujemy maski w Photoshopie do projektów - genialne ułatwienie pracy
- Dodajemy maski - uczymy się prawidłowego stosowania masek
  - Poznajemy maski warstw - ułatwiamy sobie pracę
  - Tworzymy fotomontaże z użyciem masek i warstw - zwiększamy edycyjność naszej pracy
  - Dodajemy efekty wizualne, tworzymy ciekawe projekty z użyciem masek, warstw i trybów mieszania
16. Tworzymy prace graficzne
- Tworzymy plakaty i pocztówki
  - Kreujemy grafiki reklamowe
  - Uczymy tworzyć się fotomontaże na potrzeby naszej pracy
  - Wykorzystujemy efekty już poznane
  - Tworzymy różne proste prace kreatywne
  - Uczymy się projektować wizualizacje reklamowe
17. Poznajemy program do rysowania - Adobe Illustrator - zapoznajemy się z programem
- Narzędzia i palety, menu, tryby ekranu
  - Podstawowe skróty klawiaturowe
  - Preferencje ogólne programu (co warto zmienić a co zostawić)

- Przestrzeń robocza, programu
- 18. Używamy programu Illustrator - główne narzędzia, nowy dokument, przestrzeń robocza
  - Zarządzanie panelami i paletami dostosowanie do naszej pracy
  - Zarządzanie narzędziami, dostosowanie do naszej pracy
  - Panel sterowania, tryby ekranu
  - Dostosowywanie skrótów klawiaturowych i menu - czyli metody na usprawnienie pracy
  - Tworzymy nowy dokument - jak to zrobić odpowiednio do projektu
  - Omówienie okna i istotnych ustawień dla całej pracy
  - Rodzaje dokumentów w pracy ilustratora/grafika
  - (Workspace) przestrzeń robocza - jak ją ustawiać właściwie
  - (Artboard) obszar roboczy/ilustracji - zastosowanie i przeznaczenie wg Adobe
  - (Worktable) - stół roboczy - jak radzić sobie z dużymi bannerami
  - Definiowanie obszaru roboczego/ilustracji
  - Zarządzanie wielkością obszaru roboczego/ilustracji
- 19. Narzędzia do pracy z grafiką wektorową - jak rysować ilustracje wykorzystując zdefiniowane kształty
  - Poznajemy narzędzia zaznaczania
  - Opcje narzędzi zaznaczania
  - Selection Tool (Czarna strzałka)- wykorzystanie techniki pracy
  - Direct selection Tool biała strzałka) - przydatne narzędzie
  - Rectangle, ellipse, star itp. narzędzia do szybkiego rysowania gotowych kształtów
  - Rysujemy proste figury wektorowe
  - Rysujemy kwadraty, prostokąty, wieloboki i gwiazdy
  - Uczymy się modyfikowania kształtów zdefiniowanych
  - Skalujemy i modyfikujemy obiekty
- 20. Krzywe Beziea - ścieżki dzięki którym narysujemy wszystko co wymyślimy
  - Techniki tworzenia krzywych/ścieżek (z nich budujemy kształty)
  - Narzędzia do rysowania i modyfikowania ścieżek
  - Edytowanie ścieżek, składniki segmenty, punkty i węzły
  - Punkty gładkie i narożne, konwertowanie
  - Zaznaczamy i skalujemy ścieżki
  - Obracanie ścieżek i obiektów
  - Metody łączenia i dzielenia ścieżek
  - Dobre praktyki w rysunkach - wykorzystanie kształtów symetrycznych
  - Dodajemy kolor wypełnienia i obrysu
  - Zarządzamy obrysem i wypełnieniem - opcje obrysów
  - Outline - szkielet - poznajemy opcje podglądu kształtów - ułatwienie przy rysunkach
  - Kolorujemy nasze kształty w naszej pracy
  - Tworzymy rysunki
- 21. Zagadnienia typograficzne - potęga możliwości zarządzania tekstem w profesjonalnym składzie
  - Font i rodziny czcionek
  - Style czcionek
  - Zalety czcionek OpenType - bogactwo edycji
  - Formatowanie znaków
  - Znaki specjalne – Glyphs
  - Ligatury i Firety - zrozumienie metodologii poprawnego składu
  - Interlinia, tracking i kerning
  - Akapit i justowanie
  - Jednostki i miary typograficzne
  - Wcięcia i odstępy
  - Wyrównanie akapitu

- Inicjały, tabulatory
- 22. Formatowanie tekstu i akapitu
  - Formatowanie tekstu za pomocą palety i panelu
  - Tworzenie i przenoszenie formatowania
  - Formatowanie akapitów
  - Formatowanie znaków
- 23. Dobre praktyki grafika - designera
  - Narzędzia do porządkowania chaosu - align
  - Paleta kolorów, definiowanie barw i edycja
  - Paleta próbek kolorów
  - Próbki zdefiniowane
  - Kolory które możemy sami zdefiniować - kuler
  - Ilość czcionek w dokumencie
- 24. Uczymy się stosować warstwy - element wspomagający szybką pracę
  - Metody tworzenia warstw
  - Edycja warstw
  - Kopiowanie i zaznaczanie warstw
  - Skalujemy i obracamy wybrane fragmenty rysunku
  - Warstwa i sub warstwa
  - Metody przenoszenia elementów pomiędzy warstwami
- 25. Tworzenie magicznych grafik
  - Wykorzystanie gradientów
  - Wykorzystanie efektów narzędzia blenda
  - Łączenie kształtów, dzielenie i edytowanie
  - Wykorzystujemy efekty
  - Edytujemy efekty za pomocą odpowiednich narzędzi
- 26. Tworzymy prace w Illustratorze - uczymy się posługiwać programem
  - Wykorzystujemy szablony i Symbole
  - Precyzyjne tworzenie wybranych kształtów
  - Tworzymy pierwsze rysunki za pomocą zdefiniowanych kształtów
  - Kolory w Illustratorze, palety i narzędzia
  - Zarządzamy wielkością i kolorem obiektów
  - Tworzenie prostych grafik wektorowych
  - Tworzymy rysunki i ilustracje
  - Rysujemy ikony internetowe i inne elementy graficzne
  - Tworzymy Edytujemy symbole
  - Tworzymy logotypy
- 27. Adobe InDesign - interface oraz zapoznanie się z programem
  - Narzędzia i palety, menu, tryby ekranu
  - Podstawowe skróty klawiaturowe
  - Przestrzeń robocza, programu - inaczej niż w Photoshopie i Illustratorze
- 28. Zapisujemy efekty naszej pracy - poznajemy metody zapisu plików Illustratora w zależności od przeznaczenia i wykorzystania
  - Zapisujemy jako Adobe Illustrator (AI) - wady zalety
  - Tworzenie i zapisywanie plików PDF
  - Efektywne metody i przygotowanie plików do pracy z innymi programami i grafikami
- 29. Poznajemy Program Adobe InDesign - wstęp i przybliżenie programu
  - Sposoby umieszczania plików graficznych w programie
  - Import zdjęć i elementów graficznych
- 30. Tworzymy nowy dokument - metody

- Omówienie okna i istotnych ustawień dla dokumentu i całego programu (różnice)
  - Rodzaje dokumentów w pracy grafika
  - (Workspace) przestrzeń robocza - jak ją ustawiać właściwie
  - (Page) obszar roboczy/dokumentu/strony - zastosowanie i przeznaczenie wg Adobe
  - (Worktable) - stół roboczy - jak radzić sobie z dużymi bannerami
  - Definiowanie obszaru strony
31. Umieszczamy naszą pracę w InDesign
- Sposoby umieszczania plików graficznych w programie
  - Import zdjęć i elementów graficznych
  - Szybkie pozyskiwanie informacji o umieszczanych zdjęciach (info)
  - Zarządzanie podglądem zdjęcia
  - Ilustracje wektorowe i rastrowe
32. Tworzymy grafiki, plakaty, fotomontaże rysunki, ulotki itp.
- Dobieramy właściwe środowisko pracy (odpowiedni program Adobe)
  - Zalecane zasady przy pracy z plikami graficznymi
33. Zapisujemy naszą pracę w InDesign - poznajemy metody dalszej edycji przez Operatora DTP
- Zapisujemy jako Adobe InDesign - wady zalety
  - Tworzenie i zapisywanie plików PDF (wersja uproszczona)

---

<b>Kod szkolenia</b>	GK / PL AA 5d
<b>Czas trwania</b>	5 dni
<b>Poziom</b>	Średnio zaawansowany
<b>Autoryzacja</b>	Altkom