kod szkolenia: GK / PL DL 5d

Grafik komputerowy - tworzenie i edytowanie grafiki komputerowej

Odbiorcy 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

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.

Program szkolenia

1. Dobre praktyki grafika komputerowego
   - Na co zwrócić uwagę w projektach
   - 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 pogram 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, substraktywne i addytywne
   - Wykorzystanie grafiki do różnych celów (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 opcję 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, świateł 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 Beziera – 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 porzadkowania 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 pomacą odpowiednich narzedzi
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 iillustracje
    - 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 Illustartora 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)

Oczekiwane przygotowanie uczestnika

Dobra znajomość środowiska Windows.

Czas trwania

5 dni / 35 godzin

Język

Szkolenie: polski