

Grafik komputerowy - tworzenie i edytowanie grafiki komputerowej



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.



Język szkolenia

- Szkolenie: polski



Czas trwania

5 dni / 35 godzin

Agenda 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 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, 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, światel 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 Bezieira – 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 – potęgą 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)