

## GRAFIK DTP - Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign

### Adobe Photoshop

- Wprowadzenie do grafiki
  - czym jest dokument rastrowy - grafika rastrowa
  - warstwa wektorowa w Photoshopie
  - warstwa tekstowa
- Interfejs programu
  - menu okno, palety, idea, narzędzi na biurku, klawisze skrótów i metody powiększeń, elementy pomocnicze w menu widok, menu obrazek> wielkość rzeczywista, wielkość do druku
- Kadrowanie
  - kadrowanie pejzażowe i kadrowanie portretowe
  - kadrowanie postaci
  - kadrowane do złotego podziału
  - linijka
  - filtry > zniekształcenie> zniekształcenie obiektywu
- Zaznaczenia
  - zaznaczenia w obrębie warstwy
  - dodawanie i odejmowanie, części wspólne zaznaczeń
  - skróty klawiaturowe
  - typy zaznaczeń - szuflady narzędzi
  - wypełnianie zaznaczeń
  - zmiana wielkości zaznaczenia, wygładzenie, wtopienie
- Szybka maska i maska warstwy
  - cenność obszaru - idea maski
  - kroki rysowania maski
  - style krawędzi obrazów rastrowych
  - maska warstwy
  - maska wektorowa
- Piórko i krzywa Bezie
  - wyjaśnienie idei stosowania ścieżki do selekcji obrazu
  - budowa ścieżki i sposoby szparowania
  - przeznaczenia ścieżek, kiedy selekcjonować ścieżką, a kiedy maską - zastosowania i przeznaczenia selekcjonowanych faktur
- Retusz obrazów z maską warstwy i selekcjami
  - wyjaśnienie idei kanałowości obrazu i czytania informacji w kanałach obrazu
  - sposoby przejścia z zaznaczenia do szybkiej maski, edycja szybkiej maski, sposoby zapisu szybkiej maski
  - wyjaśnienie typów krawędzi i sposobu ich otrzymywania podczas edycji szybkiej maski
  - tworzenie od podstaw szybkiej maski w celu selekcji obrazu i fotomontażu
  - tworzenie maski warstwy - kiedy używać maski warstwy a kiedy szybkiej maski
- Retusz
  - np. twarzy lub produktów
  - użycie narzędzi z szuflady narzędzi do pracy na ostrości faktur
  - użycie narzędzi z szuflady do pracy na jasności i nasyceniu faktur
  - użycie stempla do retuszu, punktowy pędzel korekcyjny do plamkowania, szuflada pędzli korekcyjnych
- Korekcje kolorystyczne
  - Korekcje obrazów analogowych - technika postępowania od skanowania do skorygowanego oryginału rastrowego; poziomy, krzywe i okna wspomaganie korekcji w krzywych, inne opcje i techniki korekcji obrazów
  - Korekcje obrazów cyfrowych technika postępowania i retusze artefaktów zdjęć cyfrowych - techniki redukcji szumu cyfrowego - rodzaje szumów

- Korekcje obrazów z innych pochodzeń: skan dokumentu już wydrukowanego, szkice, wydruki z plotera, zdjęcia z artefaktami JPEG, GIF
- Wyostanie
- Korekcje w Lab i CMYK
  - korekcje "liczbowe", konwersje trybów - szarość, monochromia, bichromia, trichromia, itd.
- Praca z tabletem
  - instalacja i konfiguracja
  - pędzle, wzorki
  - kolorowanie szkicu
  - rysunek na podkładzie zdjęciowym
  - rysunek na podstawie szkicu
- Liternictwo
  - wprowadzenie - tekst jako krzywe
  - typy tekstu - od punktu, akapitowy, na ścieżce
  - sposoby rozwiązywania czytelności tekstu na różnych podłożach
  - efekty krawędziowe
  - wypełnienia tekstu zdjęciami, maska odcinania
  - style warstwy
  - zdobywanie tła dla dokumentów
  - tło 2d od 0
  - tło 3d od 0
  - faktury naturalne modyfikowane filtrami jako tła
  - inne sposoby pozyskania tła
- Animowany GIF
- Druk
  - Lokalny
  - Profesjonalny
  - PDF
  - Rozbarwienia
  - EPS, PS
- Rozszerzenia plików

#### Adobe Illustrator

- Wprowadzenie
  - interfejs programu
  - organizacja obszaru roboczego
  - przygotowanie programu do pracy
  - tworzenie dokumentów do różnych przeznaczeń
  - budowa dokumentu i zasady działania polecenia cofnij
- Rysowanie obiektów liniowych
  - skróty klawiaturowe, okna dialogowe narzędzi
  - praca na warstwach dokumentu
  - zastosowanie poleceń do pracy na ścieżkach
- Rysowanie obiektów posiadających wypełnienia
  - skróty klawiaturowe, okna dialogowe narzędzi
  - praca na warstwach dokumentu
  - zastosowanie poleceń do pracy na ścieżkach
  - techniki rysunku wykorzystujące obiekty pełne (narzędzie do zniekształceń, siatka gradientu)
  - rodzaje wypełnień i posługiwanie się narzędziami, paletami i poleceniami służącymi do pracy na wypełnieniach



- Rysowanie piórkiem
  - optymalne ustawienia programu do rysowania piórkiem
  - techniki rysowania piórkiem (techniki obiektów nakładających się - użycie palety filtry ścieżek, kopiowanie odcinków krzywych)
  - zastosowanie poleceń i palet przydatnych podczas rysowania
  - praca na szkicu
- Rysowanie ołówkiem
  - techniki rysowania ołówkiem
  - narzędzia wspomagające rysowanie ołówkiem
  - zastosowanie narzędzi do interaktywnego malowania
  - techniki uzyskiwania wypełnień obiektów i obrysów
- Malowanie w Illustratorze
  - tworzenie pędzli własnych i praca na bibliotekach pędzli
  - techniki rysowania pędzlem
  - wykorzystanie warstw podczas malowania pędzlem
  - możliwości współpracy z Photoshopem i innymi programami
- Inne techniki graficzne w Illustratorze
  - narzędzie ewolucji
  - interaktywny obrys
  - rozpylacz
  - wykresy
  - style graficzne w Illustratorze (paleta stylu i wyglądu)
  - maskowanie
  - filtry w Illustratorze
- Liternictwo
  - typy tekstu w Illustratorze
  - narzędzia i palety wspomagające wpisywanie tekstu
  - efekty tekstowe
  - rozwiązanie problemów czytelności tekstu na różnego typu podłożach
  - formatowanie tekstu stylami tekstowymi
- Tworzenie dokumentów do różnych przeznaczeń
  - formaty dokumentów
  - tryby kolorów
  - umieszczanie grafiki rastrowej i innych grafik w Illustratorze
  - zarządzanie kolorem w dokumencie, programie, stanowisku roboczym i zaimportowanych grafikach utworzonych w innych programach
- Techniki kompozycji dokumentów w Illustratorze
  - wykorzystanie elementów pomocniczych (miarki, prowadnice, inteligentne prowadnice, siatka) w procesie tworzenia i komponowania układu dokumentu
  - narzędzia do tworzenia obiektów które mogą być wykorzystane jako prowadnice
  - znaczniki drukarskie
- Kanony graficzne posługiwania się kreską, obiektami posiadającymi wypełnienie, krojami pisma, kolorami w celu utrzymania spójności kompozycyjnej dokumentu
- Możliwości animacji grafiki w Illustratorze
- Dokumenty wyjściowe
  - formaty plików wynikowych
  - przeznaczanie dokumentów do profesjonalnego druku lub umieszczenia na różnego typu podłożach, aktualnie stosowanymi technikami drukarskimi
- Grafika internetowa

## Adobe InDesign

- Przestrzeń robocza programu
- Stół montażowy
- Panele
- Zaprojektowanie ulotki
  - wybór formatu
  - tworzenie nowego dokumentu i zapisywanie predefiniowanych ustawień
  - nawigacja po dokumencie (narzędzie lupka, rączka, skróty klawiaturowe)
  - wybór kroju pisma do projektu – wzmianka o doborze odpowiedniego kroju pisma do danego projektu
  - powoływanie obiektów (prostokąt, elipsa, trójkąt, wielokąt)
  - edycja obiektów
  - wyrównywanie obiektów (panel wyrównaj)
  - ułożenie obiektów (inteligentne linie pomocnicze)
  - grupowanie obiektów
  - nadawanie kolorów obiektom – panel próbki
  - czerń tekstowa i czerń głęboka (różne odmiany czerni głębokiej z uwzględnieniem podłoża druku)
  - pojęcie nadruku
  - ramka tekstowa
  - opcje ramki tekstowej
  - znaki ukryte
  - spacje
  - kerning: metryczny, optyczny, własny (różnice i korzyści stosowania każdego z nich)
  - glify
  - ligatury
  - umieszczanie grafiki w dokumencie – omówienie panelu łącza
  - korekcja obrazu w Photoshopie: zmiana rozmiaru pliku zdjęciowego, wyostanie, konwersja do przestrzeni kolorystycznej CMYK
  - import tekstu do dokumentu z innego programu edytorskiego (Word)
  - formatowanie tekstu – ustalenie stopnia pisma, interlinii, rodzaju wyrównania tekstu
  - wyznaczanie odległości między akapitami
  - nadawanie numeracji i punktów dla tekstu
  - edycja istniejącej numeracji i listy opatrzonej punktami
  - warstwy
  - lakier
  - polecenie powielanie z przesunięciem
  - panel inspekcji wstępnej
  - podgląd rozbarwień - sprawdzenie naфарbienia i jego korekta w Photoshopie
  - dynamiczne sprawdzanie pisowni
  - eksport dokumentu do formatu pdf druk
- Siatka dla zdjęć
  - budowanie siatki dla zdjęć
  - oblewanie grafiki tekstem
  - Zaprojektowanie broszury (dwułam)
  - panel strony
  - strony wzorcowe
  - nawigacja między stronami dokumentu
  - znaki ukryte
  - wątki tekstu
  - przepływ tekstu między stronicami
  - linie bazowe pisma
  - miary typograficzne (punkty typograficzne i milimetry)
  - założenia do projektu (stopień pisma, krój pisma, interlinia)
  - wyznaczenie prawidłowej interlinii tekstu dla odpowiedniego stopnia i kroju pisma
  - pojęcie autointerlinii



- ustalenie marginesów
- paginacja, czyli automatyczne numerowanie stron
- metody umieszczania tekstu na stronicy dokumentu
- spacje - rodzaje
- style akapitowe i znakowe jako nieodzowne narzędzie składu - stylowanie tekstu
- umieszczanie grafiki i zdjęć w projekcie
- przygotowanie okładki broszury
- przygotowanie dokumentu do druku
- Omówienie elementów książki
  - czwórka i dwójka tytułowa
  - strona redakcyjna
  - spis treści
- Zaprojektowanie jednego rozdziału książki
  - strony wzorcowe - zaprojektowanie całego layoutu
    - » prawidłowe wyznaczanie marginesów w książce
    - » paginacja
    - » opuszczenie kolumny
    - » żywe paginy (zmienne tekstowe)
  - automatyczne wlewanie tekstu do dokumentu
  - style znakowe
  - style akapitowe
  - ostylowanie tekstu
  - GREP - wyrażenia regularne - podstawowe kody GREP
  - czyszczenie tekstu - skrypty
  - automatyczne generowanie spisu treści
  - panel inspekcji wstępnej
  - przygotowanie złożonego dokumentu do druku