

## GRAFIK WWW - Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Adobe Flash

### 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
- Wyostżanie
- 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 Dreamweaver

- Poznawanie środowiska pracy
  - przegląd dostępnych narzędzi
  - omówienie dostępnych paneli
  - definiowanie i zapisywanie nowej strony
  - definiowanie witryny lokalnej
  - wybór przeglądark lokalnych
- Tworzenie dokumentów HTML w programie Dreamweaver
  - edycja kodu w widoku kodu
  - meta-znaczniki
  - edycja kodu za pomocą elementów Quick Tags
  - prace stronami wygenerowanymi za pomocą Worda
- Podstawowe metody formatowania tekstu
  - podział wiersza
  - importowanie tekstu
  - tworzenie list
  - formatowanie znaków
  - dodawanie tekstu Flash



- Projektowanie tabel w programie Dreamweaver
  - tworzenie tabel
  - tworzenie tabel w widoku Layout
  - modyfikowanie układu tabel
- Edycja linków i odsyłaczy
  - tworzenie łączy hipertekstu
  - łączy i struktura strony www
  - tworzenie map obrazkowych
- Grafiki w programie Dreamweaver
  - stosowanie grafiki jak tła
  - umieszczanie i rozmieszczanie grafiki na stronie
  - wstawianie obrazu z panelu Assets
- Ramki i ich użycie
  - tworzenie i zapisywanie zbioru ramek
  - kontrolowanie zawartości
- Szablony i ich zastosowanie
  - tworzenie i dodawanie szablonów
  - budowa strony na bazie szablonów
  - tworzenie szablonów zagnieżdżonych
- Arkusze stylów i ich zastosowanie
  - co to są style CSS
  - tworzenie podstawowego układu stylów
  - tworzenie stylów wewnętrznych i zewnętrznych
- Co to są warstwy
  - tworzenie i modyfikowanie warstw
  - przekształcanie warstw w tabele
  - zagnieżdżanie warstw
- Zarządzanie witryną
- Opis i wykorzystywanie protokołów HTTP i FTP
- Konfigurowanie połączenia z serwerem
- Zebranie i powtórzenie wiadomości

## Adobe Flash

- Środowisko programu Flash
  - panel Timeline; panel Tools; panel Properties; scena; siatka; linijki i prowadnice; widok powiększenie; rozmiar dokumentu
- Tworzenie prostych grafik
  - narzędzie Line, narzędzie Oval, narzędzie Rectangle, narzędzie Pencil, narzędzie Pen, narzędzie Brush, narzędzie Eyedropper, narzędzie Paint Bucket, narzędzie Ink Bottle, narzędzie Eraser
  - text - wykorzystanie panelu Properties, rozdzielanie tekstu
- Modyfikacja prostych grafik
  - narzędzie Arrow - zaznaczanie linii, wypełnień, prostokątne, przemieszczanie węzłów obiektów, kształtowanie krzywych
  - narzędzie Lasso - zaznaczanie części elementów
  - przemieszczanie obiektów - manualna zmiana pozycji elementów, pozycjonowanie elementów za pomocą współrzędnych
  - podstawowe czynności edycyjne – wycinanie, kopiowanie, wklejanie
  - narzędzie Subselection - przesuwanie punktów, kształtowanie krzywych, transformacja obiektów, zmienianie rozmiaru elementów graficznych, zniekształcanie elementów graficznych, obracanie rotacyjne, odbicie lustrzane
  - grupowanie obiektów
  - kolory - tworzenie jednolitych kolorów, panel Color Mixer, tworzenie nowych gradientów



- Praca z warstwami
  - tworzenie i usuwanie warstw
  - tworzenie i usuwanie folderów warstw
  - określanie kolejności warstw
  - organizowanie warstw w folderach
  - praca z grafikami w różnych warstwach
  - wycinanie i wklejanie pomiędzy warstwami
  - rozmieszczanie elementów graficznych w warstwach
- Zapisywanie i ponowne wykorzystanie elementów graficznych
  - okno Library
  - konwertowanie grafiki na symbole
  - wstawianie grafiki z biblioteki
  - Edit in Place - zmiana koloru wypełnienia, modyfikacja
- Wykorzystanie grafik spoza programu Flash
  - importowanie grafik spoza programu Flash
  - edycja grafik
- Animacja poklatkowa
  - korzystanie z linii czasu
  - tworzenie klatek kluczowych
  - zaznaczanie klatek
  - manipulowanie klatkami jednej warstwy
  - usuwanie klatek
  - tworzenie prostej animacji poklatkowej
  - test Movie
  - tryb Onion Skin
- Animacje z automatycznym uzupełnianiem klatek
  - płynna animacja ruchu obiektu
  - animacja obiektu zmieniającego kolor
  - animacja z obracaniem obiektu
  - animowanie grafik zmieniających rozmiar
  - animacja z metamorfozą
  - animacja obiektu po ścieżce
  - animacja grafiki z maską
- Skomplikowane zadania animacyjne - animacja z obiektem Movie Clip
- Action Script
  - panel Actions
  - dołączanie akcji do klatki - funkcje Movie Control; Go to and stop; Go to and play; Stop; Play
  - przypisywanie etykiet do klatki
- Dołączanie dźwięku i wideo
  - importowanie dźwięków
  - dołączanie dźwięków do klatek
  - import materiału wideo
  - dołączanie materiału wideo do klatek
- Interaktywność z obiektami
  - tworzenie prostych przycisków
  - tworzenie przycisków zmieniających kształt
  - dołączanie akcji do przycisku
- Publikacja filmów w Internecie
  - publikowanie filmów
  - eksportowanie filmów Flash do innych formatów