

DTP i prepress - od projektu do wydruku

- Teoria procesów DTP
 - droga publikacji od pomysłu aż po wydruk i (lub) prezentację multimedialną
- Definiowanie wyglądu publikacji
 - format, proporcje, marginesy
- Projektowanie na siatkach
 - tworzenie nowoczesnego, lecz uporządkowanego layout'u
- Przygotowanie grafiki rastrowej w programie Adobe Photoshop
 - kadrowanie; zmiana wymiarów, proporcji i rozdzielczości; redukcja szumu cyfrowego; korekty kolorystyczne, tonalne i wyostrzenie
- Tworzenie kompozycji z grafik rastrowych
 - warstwy, kanały, maski i zaznaczenia; tworzenie kolaży; szparowanie
- Współpraca z fotografem w zakresie selekcji i edycji zdjęć (z uwzględnieniem metodyki pracy z plikami typu RAW)
- Przygotowanie grafiki wektorowej w programie Adobe Illustrator
 - rysowanie obiektów dowolnego kształtu za pomocą ścieżek oraz metodą trasowania bitmap; wypełnienia kolorem proste i złożone; tworzenie i edycja obiektów pseudo-3D
- Projektowanie logotypów i innych znaków, symboli identyfikacji handlowej
- Skład i łamanie tekstu w programie Adobe InDesign
 - przegląd i zastosowanie norm składu kluczowych dla współczesnego design'u
- Wstęp do typografii
 - prawidłowe kształtowanie wierszy i akapitów tekstu; eksperymentowanie z fontami w poszukiwaniu własnych, oryginalnych form kompozycji kolumny tekstu
- Łączenie grafiki i tekstu w publikacji
- Kompletowanie publikacji i przygotowanie do druku
 - tworzenie rozbarwień z uwzględnieniem specyfikacji drukarskich projektu
- Tworzenie i edycja dokumentów PDF z przeznaczeniem do druku oraz dystrybucji elektronicznej