

Omówienie technik i zagadnień drukarskich

4g

1. Omówienie teorii różnych modeli barwnych RGB, CMYK
2. Techniki drukowania i technologii drukowania
 - technologia i schemat współpracy: podłoża, farby i formy
 - techniki: wypukłe (np. typografia, fleksografia), płaskie (np. litografia, offset), wklęsłe (np. miedzioryt, rotograwiura), inne (np. sitodruk, tampondruk, hot print), cyfrowe (np. druk szerokoformatowy).
3. Schemat produkcyjnego łańcucha drukarskiego: – komputer > Drukarka lub maszyna druku niskonakładowego (druk cyfrowy) – komputer > zapis PostScript > Naświetlarka > Forma drukarska > Druk – komputer > CTF lub CTP, CTM > Forma drukarska > Druk – różne techniki drukowania: o set, sitodruk, axo, typo itp. – procedury naświetlania, formaty plików postscriptowych: EPS, PDF, PRN – praca z barwami, rozbarwienia, triada drukarska i kolory Panton – ustawienia formatu arkusza wydruku, ustawienie formatu wizytówek, plakatu, katalogu itp. – charakterystyka papieru i jego wykorzystywane formaty A, B, C – parametry rastra: pojęcie liniatury, rozdzielczości druku – ustawienia drukarskie: składki, pasery i linie cięcia, spady – procesy wykończeniowe (szycie, klejenie, wytłaczania, lakierowanie)
4. Odbitki próbne imitujące druk kolorowy - proof
 - różnica pomiędzy odbitką próbną i wydrukiem kolorowym – kryteria jakości odbitki proof: wierność koloru, imitacja cech druku o setowego – techniki wykonywania odbitek próbnych: – analogowe (Cromalin, Matchprint, PressMatch Dry) – cyfrowe (laserowe, atramentowe, stałoastramentowe, termosublimacyjne)

Adobe Photoshop

30 g

1. Korekcja i dopasowanie kolorystyki zdjęć
 - korekcja tonalna zdjęcia z wykorzystaniem narzędzi – konwersja obrazu na wielokanałowe modele barwne i wprowadzanie jednolitej tonacji kolorystycznej – filtry i narzędzia warstw, korekcja zdjęć na warstwach korekcyjnych
2. Metody wycinania obiektów z tła
 - profesjonalne szparowanie – przydatne cechy ścieżek: zachowanie selekcji, efekty graficzne: kontur, wypełnienie – tworzenie selekcji narzędziami malarskimi
3. Montaż i fotomontaż praca z warstwami i maski warstw
 - paleta Channels i jej zastosowanie w selekcji – praca na warstwach z maskami, nakładanie warstw, przezroczystość – filtry i efekty warstw: blaski i cienie – warstwy tekstowe oraz ich opcje
4. Zasady retuszu
 - wszystkie narzędzia palety i ich opcje (narzędzia do selekcji, malowania i retuszu) – palety narzędzi: wybór wielkości pędzli, wybór atrybutów: sposób nakładania i nacisku – funkcje: Multiple Undo, History Palette, History Brush – szyczenie stępem z wykorzystaniem różnych wielkości pędzla – wygładzanie, wyostanie narzędziami Blur i Sharpen, rozjaśnianie, przyciemnianie i nasycenie – czyszczenie automatyczne z wykorzystaniem filtrów – metody korekcji na wyselekcjonowanym fragmencie
5. Program jako narzędzie malarskie i projektowe
 - paleta zaawansowanych ustawień pędzli – wykorzystanie filtra – funkcje automatyczne w Photoshopie – tworzenie własnych pędzli i tekstur
 - wykorzystanie Smart Object
5. – efekty specjalne i nowe narzędzia Photoshopa
 - spłaszczanie obrazu złożonego z warstw, rozmiar i rozdzielczość – kadrowanie obracanie – konwersja obrazu na model barwny CMYK, ustawienia CMYK Setup, mechanizmy tworzenia czerni – formaty zapisu: PSD, PSB, TIF, JPG, PNG, GIF, EPS, PDF, inne modele barwne, głębia bitowa – kolory dodatkowe (Spot Color) – maksymalne zafarbenie, Total Ink Limit, ręczna korekcja TIL plików źródłowych w Photoshopie,

Adobe Illustrator

20 g

1. Rozpoczęcie praca w Illustratorze
 - specyfikacja i zastosowanie Illustratora – wszystkie narzędzia w palecie tools, paleta Colors, Stroke, Gradient – wprowadzanie i edycja tekstu – linki, palety Transform, Pathfinder, Align – wektorowe filtry obiektowe – przykłady zastosowań
2. Sprawne rysowanie
 - obrysowywanie zeskanowanych obrazów – łączenie obiektów – transformacje liczbowe obiektów – szybkie tworzenie wzorków przez duplikowanie obiektów – wykorzystanie narzędzi do rysowania figur wielokątnych
3. Typografia komputerowa w Illustratorze
 - tworzenie projektu logotypu (pojęcia logo i logotyp) – tworzenie projektu własnej wizytówki – łączenie obiektów w grupy i warstwy – wykorzystanie zdjęć i grafik bitmapowych – przygotowanie ilustracji i reklam
4. Rysowanie zaawansowane
 - tworzenie realistycznego rysunku przestrzennego, efekty 3D, Warp, Mesh – własne definicje Brushes i Symbols – wykorzystanie przezroczystości i masek, filtry
5. Przygotowanie dokumentu
 - automatyczne i ręczne metody przygotowania zalewek i podlewek – kolory dodatkowe (Spot Color) – efektywne wykorzystanie formatu papieru - arkusze i użytki, spady i wycinki

Adobe InDesign

20 g

1. Program Adobe InDesign
 - podstawowe pojęcia typograficzne: pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina – zasada działania programu: ramki obrazkowe (import grafik bitmapowych i wektorowych) i ramki tekstowe (import tekstu) – palety Tools, Transform, Paragraph, Character
2. Tworzenie dokumentu
 - tworzenie dokumentów wielostronicowych z automatyczną numeracją – przygotowanie makiet (strony wzorcowe) dla kolumny jednołamowej i dzielenie na łamy – wykorzystanie ramek i łączenie ich w łańcuch ze swobodnym przelewaniem tekstu – definicja i parametry ramek tekstowych
3. Opracowanie typograficzne
 - style typograficzne – definicja stylów akapitowych i znakowych – parametry Hyphenate, Justification – ustawienie funkcji Baseline Grid – kolory triadowe (Process) i dodatkowe (Spot)
4. Elementy graficzne w publikacji
 - grafika wektorowa - tworzenie i edycja – zdjęcia, kadrowanie i dopasowanie do publikacji – oblewanie grafik tekstem
5. Przygotowanie publikacji do druku
 - weryfikacja i przygotowanie do druku – skład dokumentu na arkusz zgodny z techniką druku – definiowanie nadruków i zalewek nadruki w grafikach importowanych, nadruki obiektów w InDesignie, zalewki, – Przygotowanie plików do CTF i CTP podobieństwa i różnice, wady i zalety – przygotowanie plików PS Level 2 i 3, wykorzystanie plików PDF i PDF/X – separacje i kompozyty,

Powtórka materiału

Egzamin

2 g