

- 1. skanowanie i parametry obrazów cyfrowych** **2 godziny**
- szczegółowe omówienie teorii różnych modeli barwnych RGB, CMYK, HSB, Lab
 - typy materiałów nadających się do skanowania
 - typy i parametry współczesnych skanerów (omówienie funkcji i parametrów skanowania)
 - jakość obrazu po skanowaniu, efekt moiré
- 2. przygotowanie form drukarskich** **2 godziny**
- 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: offset, sitodruk, flaxo, 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)
- 3. odbitki próbne imitujące druk kolorowy - proof** **1 godzina**
- różnica pomiędzy odbitką próbną i wydrukiem kolorowym
 - kryteria jakości odbitki proof: wierność koloru, imitacja cech druku offsetowego
 - techniki wykonywania odbitek próbnych:
 - analogowe (Cromalin, Matchprint, PressMatch Dry)
 - cyfrowe (laserowe, atramentowe, stałoastramentowe, termosublimacyjne)
- 4. stacja graficzna Apple Macintosh** **1 godzina**
- wprowadzenie do systemu Mac OS

Adobe Photoshop

- 1. zasady retuszu** **5 godzin**
- wszystkie narzędzia palety tools i ich opcje (narzędzia do selekcji, malowania i retuszu)
 - paleta narzędzi: wybór wielkości pędzli, wybór atrybutów: sposób nakładania i nacisku
 - funkcje: Multiple Undo, History Palette, History Brush
 - czyszczenie 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
- 2. korekcja i dopasowanie kolorystyki zdjęć** **5 godzin**
- 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
- 3. metody wycinania obiektów z tła** **4 godziny**
- profesjonalne szparowanie
 - przydatne cechy ścieżek: zachowanie selekcji, efekty graficzne: kontur, wypełnienie
 - tworzenie selekcji narzędziami malarskimi
 - działanie i wykorzystanie filtra Extract
- 4. montaż i fotomontaż praca z warstwami i maski warstw** **5 godzin**
- 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

- 5. program jako narzędzie malarskie i projektowe** **4 godziny**
- paleta zaawansowanych ustawień pędzli
 - wykorzystanie filtra Liquify
 - funkcje automatyczne w Photoshopie
 - tworzenie własnych pędzli i tekstur
 - wykorzystanie Smart Object
- 6. efekty specjalne i przygotowanie dokumentu do druku** **5 godzin**
- efekty filtry 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, BMP, EPS, PDF, inne modele barwne, głębia bitowa
 - kolory dodatkowe (Spot Color)
 - maksymalne zafarbiecie, Total Ink Limit, ręczna korekcja TIL plików źródłowych w Photoshopie,

Adobe Illustrator

- 1. rozpoczęcie praca w Illustratorze** **4 godziny**
- 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** **5 godzin**
- 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** **4 godziny**
- 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** **4 godziny**
- tworzenie realistyczne rysunku przestrzennego, efekty -3D, Warp, Mesh
 - własne definicje Brushes i Symbols
 - wykorzystanie przezroczystości i masek
 - filtry z Photoshopa w programie Illustrator
- 5. przygotowanie dokumentu do druku** **3 godziny**
- automatyczne i ręczne metody przygotowania zalewek i podlewek
 - kolory dodatkowe (Spot Color)
 - efektywne wykorzystanie formatu papieru - arkusze i użytki, spady i wycinki
 - linie cięcia, pasery, celowniki, paski kalibracyjne

Adobe InDesign

- 1. program Adobe Indesign** **4 godziny**
- podstawowe pojęcia typograficzne: pole zadruku, marginesy, kolumny, szpalty, łamy, winieta, tytuł, pagina
 - zasada działania programu: ramki obrazkowe (import grafiki bitowej i wektorowej)
i ramki tekstowe (import tekstu)
 - palety Tools, Transform, Paragraph, Character

- 2. tworzenie dokumentu** **4 godziny**
- 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** **4 godziny**
- 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** **4 godziny**
- grafika wektorowa - tworzenie i edycja
 - zdjęcia, kadrowanie i dopasowanie do publikacji
 - oblewanie grafiki tekstem
- 5. zasady przygotowania publikacji do druku** **4 godziny**
- 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,