

Grafika rastrowa Adobe Photoshop (30 godzin)

- Budowa obrazu, modele barw, kolor w obrazie
- Interfejs Adobe Photoshop, ustawienia programu
- Ustawienia kolorów w programach Adobe
- Kadrowanie, selekcja i narzędzia do zaznaczania, szybka maska, wycinanie z tła
- Warstwy praca z warstwami, przekształcenia
- Praca z maskami warstw, obiekty inteligentne
- Narzędzia korekcji światła, ostrości i kolorów, filtry
- Tworzenie fotomontaży
- Techniki i narzędzia retuszowania
- Efekty z reklam
- Praca z tekstem
- Animacja, tworzenie panoram, przenikanie obrazów, kolaż, efekt przestrzenny
- Rozmiar i rozdzielczość
- Przygotowanie do Internetu i do druku
- Tworzenie własnych akcji (operacji)
- Photoshop ćwiczenia praktyczne z zastosowaniem warstw, warstw dopasowania, maskowania warstw, trybów mieszania warstw, stylów warstw filtrów i obiektów inteligentnych
- Łączenie grafiki rastrowej i wektorowej w projekcie
- Photoshop przygotowanie projektów, ulotek, plakatów do druku

Grafika wektorowa CorelDRAW (30 godzin)

- Różnice między grafiką wektorową i rastrową

- Wprowadzenie do programu CorelDRAW
- Arkusz roboczy Corela, ustawienia
- Atrybuty obiektów w CorelDRAW
- Wypełnienie (rodzaje wypełnień) i kontury
- Wyrównania i rozkład
- Działania na obiektach grupowanie, łączenie, spawanie...
- Tekst ozdobny i akapitowy, tekst na ścieżce.
- Korzystanie z siatki, linijek, prowadnic, porządkowanie kolejności rozmieszczenia obiektów za pomocą menadżera
- Krzywe Béziera
- Efekty
- Wektoryzacja – zamiana grafiki bitmapowej na wektory
- Import plików
- Przygotowanie do druku
- Tworzenie projektu (ulotka, wizytówka, plakat)

Grafika wektorowa Adobe Illustrator (30 godzin)

- Interfejs programu, przestrzeń robocza, praca z panelami
- Wyrównanie i techniki zaznaczania
- Tworzenie i edycja kształtów wektorowych, przekształcenia obiektów
- Piórko, ołówek
- Kolor i malowanie (gradienty i wzorki), pędzle, kropla
- Praca z tekstem
- Warstwy

- Efekty
- Symbole, biblioteki Adobe Illustrator
- Przygotowanie projektu do druku.

Adobe InDesign (30 godzin)

- Przestrzeń robocza programu
- Konfigurowanie i edycja wielostronicowych dokumentów
- Ramki
- Import i edycja tekstu, typografia, tabele
- Kolory i przezroczystość
- Style (akapitowe, znakowe, tabel)
- Import i edycja grafiki (bitmapy i wektory)
- Przygotowanie projektu do druku