

Adobe Photoshop – Projektowanie grafiki bitmapowej

Liczba godzin: 20

1. Treści kształcenia

Ćwiczenia:

- Obszar roboczy;
- Pojęcie selekcji;
- Rozdzielczość i wymiary obrazu.
- Rysowanie i malowanie za pomocą różnych narzędzi;
- Przezroczystość;
- Praca z warstwami;
- Tryby pracy narzędzi malarskich i warstw.
- Podstawy ustawień kolorów – profile ICC.
- Transformacja pomiędzy modelami barw.
- Transformacje obiektów i interpolacja;
- Praca z tekstem;
- Praca z obiektami wektorowymi.
- Pojęcie i znaczenie ścieżki;
- Wykorzystanie filtrów i narzędzi specjalnych;
- Praca z szybką maską.
- Praca z maskami wektorowymi i bitmapowymi.
- Praca z narzędziami i obiektami 3D.

2. Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje

- Rozpoznawanie formatów zapisu pliku z obrazem bitmapowym na potrzeby drukowania, prezentacji multimedialnej oraz do Internetu;
- Prawidłowe wykorzystywanie funkcji programu w sposób narzędziowy;
- Edycja i korekcja kolorystyczna;
- Konwersja kolorów;
- Obsługa filtrów;
- Obsługa kanałów alfa i ich wykorzystanie;
- Praca z maskami;
- Praca z różnorodnymi warstwami.
- Narzędzia 3D.
- Współpraca aplikacji z programem 3DStudio Max.

3. Zalecana literatura

- Busch David D., *Fotografia cyfrowa dla profesjonalistów*, RM, 2004.
- Jankowski M., *Elementy grafiki komputerowe*, WNT, 2006.
- Laurie Ulrich Fuller , Robert C. Fuller , Deke McClelland, *Photoshop CS2/CS2 PL. Biblia profesjonalisty / Photoshop CS2 Bible, Professional Edition*, Wydawnictwo Helion , Styczeń 2007.
- Wynne-Powell R., *Photoshop - to proste*, RM, 2002.
- Blatner D., Fraser B., *Real World Adobe Photoshop CS. Edycja polska / Real World Adobe Photoshop CS*, Wydawnictwo Helion , Styczeń 2006.