

Treści programowe

Adobe Photoshop CS4 – Projektowanie grafiki bitmapowej 2D i 3D

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.

Efekty kształcenia:

- 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*.