



PRZYGOTOWANIE GRAFIKI DLA CELÓW PUBLIKACYJNYCH I PREZENTACYJNYCH

SZKOLENIE - 3 DNI

Każde szkolenie będzie trwało 3 dni, 6 godzin lekcyjnych (45 min.) dziennie, nie wliczając przerw. W trakcie jednego dnia szkoleniowego muszą się odbyć co najmniej 2 przerwy kawowe po 15 minut i jedna przerwa obiadowa trwająca 45 minut.

CEL I ZAKRES SZKOLEŃ

Celem szkoleń jest podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej Politechniki Warszawskiej poprzez rozwój specjalistycznych umiejętności prezentacyjnych w zakresie przygotowania i obróbki materiałów graficznych do celów publikacyjnych i prezentacyjnych, za pomocą ogólnodostępnego oprogramowania.

Kompetencje, które zostaną nabyte, będą istotne w kontekście podniesienia jakości nauczania w Politechnice Warszawskiej, poprzez wykorzystanie umiejętności prezentacyjnych w kształceniu studentów. Zostaną one wykorzystane do efektywnego przekazywania wiedzy studentom.

MINIMALNY ZAKRES SZKOLENIA „PRZYGOTOWANIE GRAFIKI DLA CELÓW PUBLIKACYJNYCH I PREZENTACYJNYCH”:

- 1) Podstawy grafiki bitmapowej, w tym m.in.: przegląd dostępnych bezpłatnych programów, tworzenie i obrabianie bitmapowych materiałów publikacyjnych;
- 2) Podstawy grafiki wektorowej, w tym m.in.: kreacja i modyfikacja obrazów wektorowych, transformacje obiektów wektorowych, łączenie grafiki wektorowej z bitmapową;
- 3) Wstęp do podstaw grafiki 3D;
- 4) Obróbka wykresów wstawianych do publikacji
- 5) Wstępne przygotowanie do druku,
- 6) Studium przypadku.

PROGRAM

GRAFIKA BITMAPOWA

- Porównanie grafiki bitmapowej (rastrowej) i wektorowej oraz sposobów ich pozyskiwania
- Wprowadzenie do modeli barwnych używanych w prezentacji i druku
 - ✓ RGB
 - ✓ CMYK
 - ✓ LAB
- Informacje o typach plików graficznych i ich właściwościach
- Przedstawienie najlepszego ogólnodostępnego oprogramowania
- Przegląd dostępnych bezpłatnych programów
- Tworzenie i obróbka bitmapowych materiałów publikacyjnych



- ✓ Zaznaczanie
 - Narzędzia do zaznaczania – różne metody
 - Funkcje obszaru zaznaczonego (usuwanie tła, powielanie)
 - Modyfikowanie obszaru zaznaczonego
- ✓ Narzędzia korekcji geometrii obrazu
- ✓ Narzędzia korekcji luminescencji i barwy
- ✓ Warstwy
 - Powielanie warstw
 - Działania i efekty na warstwach
- ✓ Filtry
 - Rodzaje filtrów
 - Praca z filtrami
- ✓ Transformacje i montaż
- Podstawy używania ścieżek
- Transformacja lokalna
- Narzędzia
 - ✓ Narzędzia do wygładzania i wyostrzania
 - ✓ Narzędzia łątka, korekcji i do usuwania czerwonych oczu
 - ✓ Style i wypełnienia wzorem
 - ✓ Pędzle ich stosowanie
 - ✓ Wypełnienia gradientem
 - ✓ Stempel i inne metody powielania treści
 - ✓ Gumka i inne metody usuwania treści
- Przygotowanie do publikacji – ulepszanie i kompresja
- Obróbka wykresów

GRAFIKA WEKTOROWA

- Wiedza o interfejsie programu
 - ✓ Rysunek rastrowy a wektorowy
 - ✓ Ekran
 - ✓ Przydatne informacje i skróty
 - ✓ Rysowanie prostych obiektów
- Kreacja i modyfikacja obrazów wektorowych
 - ✓ Wektory i ich modelowanie
 - ✓ Podstawy używania krzywych Beziera
 - ✓ Obiekty wektorowe
- Transformacje obiektów wektorowych
 - ✓ Skalowanie i kolorowanie
 - ✓ Łączenie i przycinanie obiektów wektorowych
- Podstawowe ćwiczenia
 - ✓ Grupy obiektów
 - ✓ Wstawianie tekstu



- ✓ Wypełnianie kolorem lub deseniem
- ✓ Nadawanie konturów
- ✓ Podstawy krzywych Béziera
- ✓ Rysowanie linii i krzywych
- ✓ Zmiana kształtów krzywych
- Narzędzia
 - ✓ Metamorfoza
 - ✓ Podstawowe użycie głębi 3D
 - ✓ Wypełnienia tonalne i siatkowe
 - ✓ Obwiednia
 - ✓ Przezroczystość
- Korzystanie z gotowych obiektów graficznych
- Zmiana kształtów obiektów
 - ✓ Wyrównywanie obiektów
 - ✓ Zarządzanie obiektami
 - ✓ Praca z obrazami cyfrowymi
 - ✓ Efekty
 - ✓ Stosowanie efektów do tekstu
 - ✓ Dzielenie i usuwanie
- Teksty
 - ✓ Tekst ozdobny i akapitowy
 - ✓ Tekst na ścieżce
- Precyzyjne rysowanie
- Okna zadokowane i teczki podręczne
- Warstwy - omówienie i korzystanie
- Funkcje drukowania i publikowania
- Łączenie grafiki wektorowej z bitmapową

PODSTAWY GRAFIKI 3D

- Podstawy tworzenia prostych obiektów 3D
- Transformacja w trzech wymiarach

PRZYGOTOWANIE DO DRUKU

- Optymalizacja i ustawienia w zależności od metod publikacji

STUDIUM PRZYPADKU

- Przygotowanie własnego i użytecznego materiału graficznego
- Umieszczenie w prezentacji lub innym materiale dydaktycznym
- Konsultacja i dyskusja wyników pracy uczestników z podkreśleniem dobrych i złych stron
- Wskazanie popełnianych błędów i propozycja jak ich unikać