

PHOTOSHOP

ADVANCE[↑]

PROGRAM SZKOLENIA

WIECEJ
O TYM SZKOLENIU

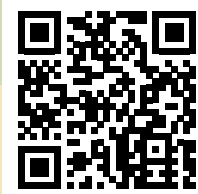


STRONA
OXYGRAFIA.COM

MAIL
KONTAKT@OXYGRAFIA.COM

YOUTUBE CHANNEL
YOUTUBE.COM/@OXYGRAFIA_PL

YOUTUBE.COM
/@OXYGRAFIA_PL



Profil szkolenia

Kurs „Photoshop ADVANCE ↑” został opracowany z myślą o wymagających użytkownikach dobrze znających treść kursu „Photoshop CORE” i stanowi jego kontynuację.

Kładzie nacisk na maksymalną re-edytowalność projektu, zwiększenie wydajności pracy przy użyciu innych aplikacji Adobe, oraz na przygotowanie obrazów rastrowych do druku.

Przed przystąpieniem do kursu „ADVANCE ↑” zdecydowanie zalecamy ukończenie szkolenia „CORE”. W razie wątpliwości, które szkolenie wybrać, prosimy o kontakt najlepiej bezpośrednio z jedną z osób, które wezmą w nim udział.

Cele szkolenia

- Skłonienie uczestników do opuszczenia „strefy komfortu” w Photoshopie, czyli wyjścia poza nawyki i utarte sposoby codziennej pracy
- Rozbudowanie warsztatu pracy kursantów o wcześniej nieużywane narzędzia
- Przedstawienie sposobów budowy projektu, pozwalających na zmianę uprzednich decyzji bez konieczności ponownego wykonywania wszystkich późniejszych kroków
- Poszerzenie wiedzy o zagadnieniach druku i odpowiedniego przygotowania danych
- Zademonstrowanie efektywnej współpracy Photoshopa z Ilustratorem i InDesignem jako jednego spójnego środowiska pracy
- Wprowadzenie do technik wywoływania 16-bitowych negatywów cyfrowych w module Camera RAW
- Wprowadzenie do automatyzacji powtarzalnych procedur na dużych ilościach plików

Długość szkolenia

Szkolenie trwa 16 godzin lekcyjnych (po 8 godzin lekcyjnych dziennie przez 2 dni).

Umiejętności oczekiwane od uczestników

W trakcie kursu potrzebna będzie umiejętność sprawnej obsługi komputera oraz *solidne* opanowanie materiału kursu „Photoshop CORE”. Gdyby w trakcie szkolenia

któreś z zagadnień kursu „CORE” nie było uczestnikom znane, trener doda odpowiednie ćwiczenie, po czym wróci do programu szkolenia „ADVANCE ↑”.

Język szkolenia

Szkolenie prowadzimy w języku polskim lub angielskim.

Kiedy szkolenie się udaje?

Szkolenie udaje się:

- gdy uczestnicy mają zbliżony poziom wiedzy (bardzo ważne);
- grupa powinna liczyć nie więcej niż 6-7 osób;
- dobrze, gdy w trakcie szkolenia uczestnicy są zwolnieni z innych obowiązków po to, by mogli się skupić wyłącznie na nauce.

Po szkoleniu:

- Po ukończeniu kursu konieczny jest codzienny zawodowy kontakt z Photoshopem: praca, praktyczne zadania.

Odn. wideokonferencyjnych szkoleń online:

- Dzień przed szkoleniem proponujemy pretestowanie komputera i oprogramowania oraz pobranie ćwiczeń po to, żeby następnego dnia rano wszystko było gotowe do pracy;
- bardzo ważne: dwa monitory; na jednym monitorze zdalna prezentacja trenera, na drugim indywidualna praca kursanta, czyli ćwiczenia. Więcej informacji: oxygrafia.com/szkolenia-online-informacje-techniczne

Dalsza ścieżka kształcenia

- Warsztat grafika warto rozbudować znajomością InDesigna lub Illustratora, w zależności od profilu wykonywanych zadań
- Osobom projektującym materiały do druku wysokonakładowego (np. opakowania, etykiety) i blisko współpracującym z drukarnią polecamy specjalistyczne szkolenie „Prepress FOR DESIGNERS”

Przygotowanie zdjęć do druku

- Addywny i subtraktywny model barw, związek RGB i CMYK, zrozumienie koła barw
- Kontrola nad procesem separacji do CMYK, zastosowanie w korekcji fotograficznej
- Żargon drukarni: pojęcia limitu nafarwienia, poziomu generowania czerni, kompensacji przyrostu punktu rastrowego
- Definiowanie punktu czerni i bieli
- Ręczne wykrywanie i naprawa „przepaleń” w cieniach i światłach
- przygotowanie do druku zrzutów ekranowych
- Jakie wymiary ma piksel? Dobieranie rozdzielczości w zależności od rodzaju projektu
- Wymiana informacji o DPI zdjęcia między Photoshopem, Ilustratorem i InDesignem

Przestrzeń barwna CIE Lab

- Ograniczenia edycyjnie w przestrzeniach CMYK i RGB
- Względne i bezwzględne definiowanie barw
- Budowa przestrzeni CIE Lab i jej zastosowanie do korekcji zdjęć
- Pojęcie ΔL , Δa , Δb , ΔE , precyzyjne określanie różnicy między barwą wzorcową, a wydrukiem z drukarni

Wzorki

- Definiowanie wzorków (*Patterns*)
- Techniki tworzenia powtarzanych wzorków bezszwowych (*Offset*, *Obiekty Inteligentne*)

Pędzle

- Obsługa biblioteki pędzli (import, eksport)
- Tworzenie własnych pędzli na podstawie zdjęć

Kanały

- Tworzenie zaznaczeń na podstawie kanałów obrazu
- Polecenia *Apply Image* i *Calculations*
- Dopracowanie zaznaczeń w trybie Szybkiej Maski i z użyciem trybów mieszania warstw
- Zapisywanie i wczytywanie zaznaczeń w postaci kanałów Alfa
- Definiowanie kanałów kolorów dodatkowych (*Spot Channel*), np. dla lakieru selektywnego

Obiekty inteligentne

- Zalety *Smart Object*’ów przy projektowaniu
- Osadzanie grafiki wektorowej, współpraca z Ilustratorem
- Zagnieżdżanie hierarchiczne *Smart Object*’ów
- *Smart Filters*, czyli niedestruktywne nakładanie filtrów z zachowaniem edytowalności
- Jak stworzyć wzorek, składający się z figur innych niż prostokąt? (np. z trójkątów)

Warstwy

- Zaawansowane efekty warstw
- Rysowanie elementów interfejsu (suwaki, pokrętła, przyciski)

- Tryby mieszania warstw, przegląd, ciekawe zastosowania
- Zaawansowane opcje mieszania warstw

Techniki fotoedycji

- Ocena zdjęcia na podstawie histogramów
- Wprowadzenie do korekcji koloru i kontrastu zdjęć w oparciu o wartości liczbowe
- Usuwanie przebarwień ze zdjęć cyfrowych
- Klasyczny fotomontaż, łączenie zdjęć z dopasowaniem oświetlenia, kontrastu i barwy
- Łączenie zdjęć w bezszwowe panoramy
- Łączenie zeskanowanych fragmentów w duży dokument
- Wizualizacja wyglądu projektu przez wmontowanie go w zdjęcie poglądowe (np. jako billboard uliczny)
- Łączenie serii zdjęć dla uzyskania większej głębi ostrości (użyteczne w makrofotografii)
- Łączenie zdjęć w celu wybrania najlepszych elementów każdego z nich (np. w zdjęciach grupowych)
- Symulacja małej głębi ostrości (*Tilt Shift*),
- Rozmycie po ścieżce (np. łuku drogi za jadącym samochodem)
- Przekształcenia z uwzględnieniem zawartości (*Content-Aware Scale*, *Content-Aware Move*, *Content-Aware Fill*)
- Zniekształcenie marionetkowe (*Puppet Warp*)

- Stempel i Punkt Zbiegu (*Vanishing Point*)
- Narzędzie Wypaczenie Perspektywy (*Perspective Warp*)

Efekty świetlne

- Zwiększanie plastyki zdjęcia przez dodawanie efektów świetlnych: flar, snopów światła (*godrays*), nasłonecznianie, renderowanie mapy wypukłości (*bump map*)

Ścieżki

- Wycinanie z tła obiektów o prostych lub eliptycznych krawędziach
- Wektorowe maski warstw
- Import ścieżek z Ilustratora
- Malowanie po ścieżce
- Pojęcie ścieżki odcinania (*clipping path*)

Jak zniszczyć zdjęcie?

- Przegląd typowych błędów często popełnianych podczas obróbki zdjęć, skutkujących posteryzacją przejść tonalnych, brakiem ostrości, widocznym ziarnem w cieniach, nienaturalnymi barwami, etc.

Negatywy cyfrowe RAW

- Zdjęcia 8- czy 16-bitowe?
- Moduł Camera RAW, obsługa, techniki pracy, skróty klawiaturowe, integracja z Photoshopem, metody pracy
- Naprawa „przepaleń” cieni i świateł
- Kadrowanie, edycja geometrii, naprawa „rybiego oka” (np. na zdjęciach architektury)
- Zadawanie poprawnego balansu bieli, poprawki tonalne
- Korekcja kontrastu, usuwanie mgły
- Edycje lokalne, usuwanie artefaktów matrycy i obiektywu, pyłków, zarysowań, etc.
- Łączenie RAW’ów w 16-bitową panoramę
- Dwukrotne wywołanie RAW’a, oddzielnie dla cieni i świateł, łączenie w Photoshopie
- Spójne wywołanie serii RAW’ów wg. tych samych ustawień
- Osadzanie 16-bitowego RAW-a w 8-bitowym dokumencie
- Łączenie serii zdjęć 8-bitowych o różnych nastawach przestony (*bracketing*) w 16-bitowy HDR o wysokiej dynamice

Automatyzacja

- Wciąganie serii zdjęć z plików na warstwy i *vice versa*
- Moduł Image Processor
- Szybka konwersja serii zdjęć na inny format (np. zmniejszenie na stronę www lub do maila)
- Szybkie kadrowanie kilku zdjęć z szyby skanera
- Paleta Akcje, układanie własnych akcji dla często powtarzanych zadań
- Moduł Batch, porównanie z modułem Image Processor
- Droplety (ikona na pulpicie na którą przeciągamy serię zdjęć, wyzwalająca serię akcji)