



## Grafika komputerowa od podstaw

Numer usługi 2024/05/23/4954/2159707

1 800,00 PLN brutto

1 800,00 PLN netto

45,00 PLN brutto/h

45,00 PLN netto/h

T-Matic Grupa  
Computer Plus Sp. z  
o. o.



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 40 h

📅 03.09.2024 do 10.10.2024

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Szkolenie skierowane jest do osób, które posiadają podstawową znajomość programów graficznych, a także - obok strony praktycznej - zainteresowane są teorią projektowania graficznego.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	6
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	10
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	02-09-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	40
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

## Cel

### Cel edukacyjny

Usługa "Grafika komputerowa od podstaw" prowadzi do samodzielnego wykorzystywania programów graficznych Adobe Photoshop oraz CorelDRAW.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Samodzielnie obsługuje program Adobe Photoshop	Potrafi skonfigurować ustawienia programu	Test teoretyczny
	Pracuje z warstwami, maskami warstw	Test teoretyczny
	Stosuje wycinanie obiektów z tła	Test teoretyczny
	Zna narzędzia rysunkowe i malarskie	Test teoretyczny
	Tworzy fotomontaże i panoramy	Test teoretyczny
	Umie poprawić jakość zdjęć, stosuje retusz i stylizowanie fotografii	Test teoretyczny
	Zarządza barwą i profilami kolorystycznymi	Test teoretyczny
	Tworzy i edytuje ścieżki oraz obiekty wektorowe	Test teoretyczny
	Tworzy własną bibliotekę próbek, kształtów wektorowych i pędzli	Test teoretyczny
	Optymalizuje grafiki publikowane w Internecie	Test teoretyczny
Samodzielnie obsługuje program CorelDRAW	Stosuje kontur i wypełnienie, potrafi rysować linie o różnych kształtach i rozmiarach	Test teoretyczny
	Przekształca obiekty na krzywe, wykonuje rysunki złożone	Test teoretyczny
	Organizuje rysunki za pomocą warstw	Test teoretyczny
	Stosuje wypełnienie, efekty, metamorfozy, cienie, obrysy	Test teoretyczny
	Stosuje mapy bitowe, wstawia i modyfikuje symbole, korzysta z clipartu	Test teoretyczny
	Publikuje dokumenty w formacie PDF	Test teoretyczny

# Kwalifikacje

## Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

**Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?**

Tak

**Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?**

Tak

**Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?**

Tak

## Program

CorelDRAW:

- Wiadomości wstępne. Uruchomienie programu, ekran powitalny, Menu, standardowy pasek narzędzi, pasek właściwości i okna dialogowe. Ustawianie parametrów pracy (rozmiar papieru, orientacja strony, jednostki, położenie duplikatów). Podstawowe kształty i obiekty rysunkowe. Zmiana i transformacja obiektów. Kontur i wypełnienie z palety ekranowej.
- Rysowanie i edycja obiektów.
- Kontur i wypełnienie. Okna dialogowe; pióro konturu i wypełnienie. Modele koloru i palety koloru.
- Wypełnienie: tonalne, teksturą, deseniem, bitmapą, poscriptowe. Kopiowanie cech obiektów.
- Rysowanie linii o różnych kształtach i rozmiarach. Krzywe Bezier'a. Środki artystyczne.
- Przekształcanie obiektów na krzywe. Narzędzia: nóż, gumka Grupowanie i kolejność obiektów.
- Rozmieszczenie. Wyrównywanie i rozkład. Polecenie przyciągnij do.... Grupowanie. Kolejność obiektów
- Zaawansowana edycja krzywych. Operacje na węzłach. Łącznik, krzywa z trzech punktów, wymiarowanie.
- Kształtowanie obiektów. Część wspólna. Przytnij. Spawaj. Uprość. Kadrowanie.
- Rysunki złożone. Łączenie obiektów za pomocą różnych technik. Transformacje
- Tworzenie niestandardowych grotów, strzałek, deseni, symboli i wzorków
- Organizowanie rysunku za pomocą warstw. Konfigurowanie menadżera obiektów. Tworzenie i usuwanie warstw. Aktywna warstwa. Kolejność, nazwa i właściwości warstw. Przenoszenie i kopiowanie obiektów między warstwami.
- Tekst. Rodzaje tekstu. Edycja i formatowanie tekstu. Dopasowywanie tekstu do ścieżki. Narzędzia językowe. Statystyka tekstu. Importowanie tekstu. Zawijanie tekstu akapitowego.
- Wypełnienie. Interakcyjne wypełnienie. Interakcyjne wypełnienie siatkowe. Wypełnienie specjalne.
- Efekty. Metamorfoza. Cień. Obrys. Głębina. Obwiednia. Przezroczystość. Zniekształcenie
- Mapy bitowe. Importowanie map bitowych. Zmiana rozmiaru. Kadrowanie. Dopasowanie koloru. Zmiana rozmiaru, rozdzielczości. Efekty map bitowych
- Skanowanie. Wybieranie źródła skanowania. Ustawienie parametrów skanowania
- Wstawianie symboli i ich modyfikacja.
- Style, szablony i teczka podręczna
- Korzystanie z Clipartu
- Publikowanie dokumentów w formacie PDF i z przeznaczeniem dla Internetu.
- Ustawienia strony i drukowanie. Sposoby przygotowania pliku. Drukowanie do pliku

Adobe Photoshop:

1. Wprowadzenie do programu Photoshop

- Wymagania systemowe programu Photoshop
- Nawigacja w programie

- Tworzenie dokumentów
- Kompatybilność Photoshopa z innymi produktami Adobe

## 2. Podstawowe informacje o obrazie i kolorach

- Grafika rastrowa a wektorowa
- Formaty graficzne
- Tryby kolorystyczne

## 3. Warstwy

- Podstawy pracy z warstwami
- Edycja
- Grupowanie
- Tryby mieszania

## 4. Zaznaczenia

- Podstawy i metody selekcji
- Narzędzia do selekcji obrazu cyfrowego
- Zakres kolorów

## 5. Dopasowywanie obrazów

- Omówienie dopasowani kolorystycznych
- Dopasowanie cieni i świateł
- Dopasowanie barwy i nasycenia
- Poziomy, kanały
- Automatyczna korekta

## 6. Retusz obrazów

- Narzędzia do korekcji obrazu cyfrowego
- Podstawowe czynności korekcji obrazu
- Korekcja z uwzględnieniem zawartości

## 7. Transformacja obrazów

- Przekształcanie obiektów
- Kadrowanie i prostowanie zdjęć
- Wypaczanie, punkt zbiegu

## 8. Rysowanie i malowanie

- Narzędzia do rysowania i malowania
- Tworzenie i modyfikowanie narzędzi
- Gradienty

## 9. Tekst

- Dodawanie i edytowanie tekstu
- Formatowanie znaków i akapitów
- Tworzenie efektów tekstowych

## 10. Filtry i efekty

- Korzystanie z filtrów
- Rodzaje filtrów
- Efekty i style warstw

## 11. Zapisywanie i eksportowanie

- Zapisywanie i eksportowanie w programie Photoshop
- Obsługiwane formaty zapisu
- Przenoszenie plików między aplikacjami Adobe

## 12. Drukowanie

Zajęcia realizowane są w godzinach dydaktycznych.

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

# Cennik

## Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 800,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	45,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	45,00 PLN

# Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

## Tomasz Nazaruk

Grafik komputerowy z wieloletnim doświadczeniem. Wykształcenie wyższe (Politechnika Białostocka). Osoba z dużym doświadczeniem praktycznym. Od 2016 roku pracuje jako trener w firmie T-matic Grupa Computer Plus. Prowadzi zajęcia z grafiki komputerowej: obsługa programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign oraz CorelDRAW, tworzenia stron, projektowanie identyfikacji wizualnej itd.

# Informacje dodatkowe

## Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- skrypt szkoleniowy

- notes

- długopis

## Informacje dodatkowe

Lekcja trwa 45 minut dydaktycznych, a przerwy są elastyczne dostosowane do uczestników.

Szkolenie kończy się egzaminem wewnętrznym.

Uczestnik po ukończeniu szkolenia otrzyma certyfikat T-Matic.

**Termin rozpoczęcia szkolenia może ulec zmianie. Przed zapisaniem się na usługę prosimy o kontakt telefoniczny z organizatorem szkolenia.**

## Warunki techniczne

Do uczestnictwa w szkoleniu zdalnym uczestnik musi posiadać:

- Komputer/laptop z dostępem do Internetu
- Dowolną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Firefox)
- Kamerę i słuchawki z mikrofonem przy komputerze stacjonarnym

Uczestnik otrzymuje przed szkoleniem link dostarczony mailem z informacją dot. szkolenia w trybie zdalnym.

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line do końca szkolenia.

**Zalecenia dla użytkowników szkoleń:**

- stabilne i nieobciążone łącze (nie mniej niż 50Mbit/s)

## Kontakt



**Dział Szkoleń**

**E-mail** szkolenia@computerplus.com.pl

**Telefon** (+48) 730 131 202