

## Ćwiczenie główne.

Przygotuj projekt afisza festiwalu lub plakatu.

Otrzymujesz od zleceniodawcy wszystkie elementy, które mają znaleźć się na afiszu:

- nazwę festiwalu (należy dobrać czcionkę stosownie do charakteru wydarzenia, zachowując kryterium czytelności)
- znak festiwalu
- materiał tekstowy w pliku doc. – program festiwalu
- znaki współorganizatorów, patronów festiwalu, sponsorów
- kolorowe zdjęcie w formacie RGB, 72 dpi. – do regulacji balans kolorów, kontrast.

Zdjęcie można wyretuszować lub opracować zmieniając w grafikę

Poza tym znane są:

- słowna propozycja graficznego motywu przewodniego elementu graficznego
- opis charakteru wydarzenia
- ranga wydarzenia i wizerunek medialny, jaki chciałby uzyskać zleceniodawca oraz zdefiniowana jest grupa odbiorców

projekt ma być w druku offsetowym:

- a. pełnokolorowym (CMYK)
- b. w trybie szarości plus jeden kolor
- c. w trybie szarości

Praca w systemie korekt indywidualnych - po pierwszych zajęciach wyniki swojej pracy - postęp projektu, zostaje przesłany prowadzącemu, w celu omówienia na forum na następnych zajęciach.

**Każdy projekt powinien mieć zaznaczone spady – standardowo 3 mm**  
**Standardowa rozdzielczość projektu do druku 300 dpi.**

## Ćwiczenia wstępne do pracy z kolorem:

– cel zadania odnalezienie różnicy pomiędzy schematem barw wg mieszania się kolorów w CMY i kołem barw Schevreula.

Jakie praktyczne informacje - potrzebne w procesie przygotowania materiału do druku możemy uzyskać analizując tę wiedzę?

## Ćwiczenia z użyciem farb plakatowych, bądź akrylowych

- a. Na podstawie koła barw Schevreula stwórz na brystolu z użyciem kolorów podstawowych własną gamę barwną, opierającą się o kolory pochodne,
- b. wybierz jedną dowolną barwę mieszając dwa wybrane kolory podstawowe, następnie utwórz kolor dopełniający dla tej barwy
- c. na podstawie wiadomości z zakresu mieszania kolorów utwórz własną gamę brązów, może być wzbogacona jednym lub dwoma kolorami pochodnymi

Ćwiczenie w oprogramowaniu Adobe Photoshop - programowanie barw

Używając Próbniaka Kolorów, zbuduj barwy typowe - „idealne” nasycone barwy, które powszechnie funkcjonują w naszej świadomości, jako: żółty, czerwony, niebieski, zielony, również kolor biały i czarny, oraz szarość), odpowiednie dla druku w CMYK, kierując się poniższymi wskazówkami:

Wielkość próbek:

3,5cm/3,5cm, 300 piks/cal:  
rozmieść je na fomacie A4

**kolor biały** – kolor biały – brak wszystkich składowych - biel podłoża

(używa się również bieli kryjącej przy drukach na podłożach innych niż biel np. folie, podłoża metaliczne lub papiery kolorowe)

**barwa żółta** - 100% Y oraz kilka procent M

**barwa czerwona** - 100% kolorów: Y i M

**barwa zielona** - najpierw stwórz ciemnozielony za pomocą 100% Y i C, następnie zdejmij odrobinę cyjanu

**barwa niebieska** - ustaw parametry na 100% C i M, dopasuj balans pomiędzy C i M i odrobiną czerni K dla zrównoważenia nieznacznego odcienia fioleto, który ukazał się na wstępie

**szarość** – jest to użycie procentowe K lub użycie procentowe CMY lub CMYK dla każdego koloru jest jednak inne. Należałoby porozmawiać w drukarni. Będzie to np.

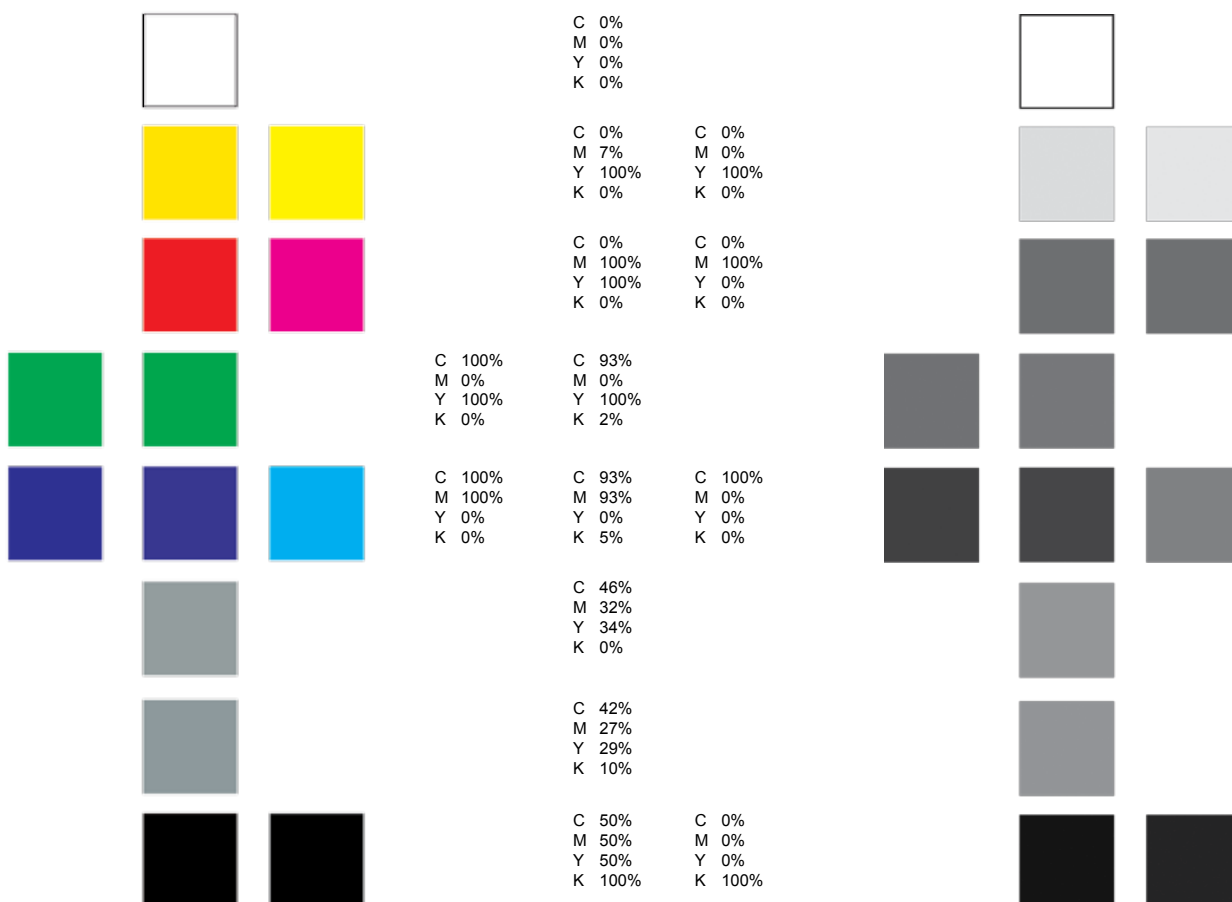
dla CMY - 46% C, 32% M i 34% Y

dla CMYK - 42% C, 27% M, 29% Y i 10% K

**kolor czarny** -

100%K, 50%(lub 100%) CMY

(użycie tylko K daje odcień spłowiały, po 100 CMY - daje w praktyce bardzo ciemny odcień brązu)



Stwórz również próbki poszczególnych kolorów CMYK.

Umieść wszystkie próbki na jednej planszy. Podpisz obok swoje próbki.

Stwórz również nową próbkę w trybie szarości:

Przyjrzyj się różnicom walorowym, które nastąpiły przy zmianie z trybu koloru do trybu szarości.

(schemat na stronie 2)

**Nie zapomnij o zmianie trybu z RGB na CMYK oraz z CMYK na Tryb Szarości**

menu **Obraz/Tryb/**

**Wszystkie pliki przygotowane do druku muszą być zamienione na odpowiedni tryb.**

**Jeśli jest to druk w trybie szarości plus jeden kolor pracuj w trybie szarości, a następnie w nowym pliku o tym samym rozmiarze zamień tryb na CMYK. Jednym kolorem oznaczającym cyjan, magentę lub yellow wypełnij elementy, które będą zawierały kolor, pozostałe usuń.**

Ćwiczenie w oprogramowaniu Adobe Photoshop - programowanie barw

Używając utworzonych przez Ciebie próbek, oraz Próbniaka Kolorów stwórz model mieszania kolorów CMY i kolorów "typowych" - czyli koła barw Schevreula.

Chevreul Eugčne

Francuski uczoney, zajmował się m. In. chemią organiczną. W 1861 roku stworzył system barw, który zrewolucjonizował malarstwo – impresjonizm i dekoratorstwo. Zadał sobie pytanie, dlaczego niektóre barwy w towarzystwie jednych wydają się bledsze, a w towarzystwie drugich są intensywniejsze. Zaprojektował koło barw, by precyzyjnie ukazać relacje, jakie zachodzą między barwami tj. temperatura barw, prawo kontrastu symultanicznego. Barwy leżące naprzeciw w kole są w stosunku pełnego kontrastu względem siebie.



koło barw Chevreula



koło barw CMY