

Spis treści

Wstęp	7
-------------	---

Część I. WPROWADZENIE

1. Podstawowe informacje dotyczące projektowania reklam	10
1.1. Etapy powstawania projektu reklamy	10
1.2. Planowanie i realizacja kampanii reklamowej	10
1.3. Rodzaje grafiki komputerowej	11
1.4. Rozdzielczość	13
1.5. Tryby barwne	14
1.6. Rodzaje koloru czarnego w trybie barwnym CMYK	17
1.7. Głębina bitowa (głębina kolorów)	19
1.8. Kalibracja monitora	20
1.9. Wzorniki kolorów	21
1.10. Typografia	22

Część II. PROJEKTOWANIE REKLAMY ZEWNĘTRZNEJ

2. Podstawowe informacje o reklamie zewnętrznej	26
2.1. Charakterystyka reklamy zewnętrznej	26
2.2. Zasady przygotowania outdoorowej kampanii reklamowej	27
2.3. Skuteczność wybranych nośników reklamy zewnętrznej	28
2.4. Najważniejsze regulacje prawne dotyczące reklamy zewnętrznej	29
3. Wybrane formy reklamy zewnętrznej	32
3.1. Billboard	32
3.2. Baner	34
3.3. Plakat	36
3.4. Afisz	38
3.5. Citylight	39
3.6. Diapazon	40
3.7. Pylon reklamowy, totem reklamowy, słup reklamowy, witacz	41
3.8. Mural	42
3.9. Szyld	45
3.10. Witryny sklepowe (okna wystawowe)	46
3.11. Balony i sterowce	47
3.12. Nadmuchiwane ściany i namioty	48
3.13. Stojaki reklamowe	49
3.14. Reklamy na pojazdach	52
3.15. Litery 3D	58
3.16. Kasetony	60
3.17. Neony	61
3.18. Digital signage	62
3.19. Reklama lotnicza – lot z banerem tekstowym	65
3.20. Ambient marketing	66
3.21. Event marketing	67
3.22. Marketing doświadczeń	68

4. Przygotowanie dokumentu z projektem reklamy	70
4.1. Utworzenie nowego dokumentu i określenie parametrów projektu	70
4.2. Zapisywanie dokumentu z projektem reklamy	81
4.3. Zasady pracy z tekstem w projektach reklamy	85
5. Podstawowe techniki pracy w programach graficznych	88
5.1. Sprawdzanie rozmiaru obrazu w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	88
5.2. Analiza histogramu i korekta ekspozycji fotografii w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	89
5.3. Stosowanie warstw dopasowania w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	92
5.4. Korekta pejzażu w programie Adobe Photoshop (wersja CS5) z wykorzystaniem masek warstw i koloru selektywnego	108
5.5. Korekcja perspektywy w fotografii architektury w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	113
5.6. Retusz fotografii portretowych w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	116
5.7. Używanie narzędzi interakcyjnych w programie CorelDRAW (wersja x8)	128
5.8. Szybkie kadrowanie w programie CorelDRAW	137
5.9. Wektoryzacja (trasowanie) map bitowych w programie CorelDRAW (wersja x8)	139

Część III. DOKUMENTACJA DOTYCZĄCA PRZYGOTOWANIA REKLAMY

6. Posługiwanie się dokumentacją dotyczącą przygotowania reklamy	144
6.1. Odczytywanie informacji z dokumentów złożonych przez zleceniodawców	144
6.2. Odczytywanie dokumentacji technologicznej	157
6.3. Przykładowe wytyczne dla projektów reklam przeznaczonych do wysłania do drukarni	159
6.4. Przykładowe wytyczne dla projektów przeznaczonych do opublikowania w internecie	162
6.5. Przykładowe wytyczne dla projektów przeznaczonych do wyświetlenia na tablicach LED i infoscreenach	163
6.6. Szkice i makiety	165
6.7. Dobór materiałów do produkcji reklamy	171
6.8. Przygotowanie kalkulacji kosztów wykonania reklamy	180

Część IV. PROJEKTOWANIE REKLAMY DO UMIESZCZENIA W MEDIACH CYFROWYCH

7. Podstawowe informacje o reklamie w mediach cyfrowych	190
7.1. Wprowadzenie	190
7.2. Wybrane formy reklamy internetowej	192
7.3. Reklama w mediach społecznościowych	198
8. Projektowanie stron internetowych	203
8.1. Najważniejsze cele stron internetowych	203
8.2. Oprogramowanie umożliwiające wykonanie strony internetowej	203
8.3. Analiza zawartości tworzonej strony	205
8.4. Wstępny szkic strony internetowej	206
8.5. Zawartość dokumentu (X)HTML	207
8.6. Układ strony internetowej	208
8.7. Szkielet strony internetowej	210
8.8. Najważniejsze zasady projektowania stron internetowych	211
8.9. Strony responsywne	214

9. Wykonywanie piktogramów	216
9.1. Wprowadzenie	216
9.2. Rozwój systemów komunikacji wizualnej	218
9.3. Projektowanie zestawu piktogramów	220
10. Wykonywanie animacji poklatkowej	230
10.1. Programy do tworzenia animacji poklatkowej	230
10.2. Wykonanie animowanego billboardu internetowego w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	231
11. Przygotowanie materiałów graficznych do zamieszczenia w sklepach internetowych i serwisach aukcyjnych	248
11.1. Aplikacje do tworzenia sklepów internetowych	248
11.2. Rodzaje materiałów graficznych zamieszczanych na platformach sprzedażowych	250
11.3. Przygotowanie fotografii – techniki zaznaczania w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	253
11.4. Przygotowanie fotografii – techniki zmiany kolorów produktu w programie Adobe Photoshop (wersja CS5)	271
11.5. Przygotowanie fotografii – optymalizacja plików	276
12. E-mailing	277
12.1. Wprowadzenie	277
12.2. Czynniki wpływające na skuteczność mailingu	277
12.3. Elementy e-maila reklamowego	277
12.4. Statystyki dotyczące mailingu	281
13. Infografiki	282
13.1. Wprowadzenie	282
13.2. Opracowanie koncepcji infografiki	284
13.3. Materiały i programy do tworzenia infografik	284
14. Edycja materiałów dźwiękowych	286
14.1. Podstawowa edycja utworu muzycznego w programie Audacity (wersja 2.2.1)	286
14.2. Tworzenie plików dźwiękowych w wyniku łączenia kilku utworów	289
15. Edycja materiałów wideo	294
15.1. Dodawanie do filmu podkładu muzycznego	294
15.2. Dodawanie do filmu głosu lektora	300
15.3. Dodawanie do filmu napisów	302
15.4. Wykonanie filmu z wykorzystaniem fotografii	307
Załącznik. Szablon e-maila reklamowego w języku HTML	312
Bibliografia	319
Źródła ilustracji wykorzystanych w podręczniku	321