



Adobe Illustrator – Tworzenie grafiki na potrzeby publikacji

Szkolenie skierowane do:

Szkolenie przeznaczone jest dla osób chcących poznać możliwości obróbki grafiki wektorowej w programie Adobe Illustrator. W programie kursu znalazło się omówienie od podstaw i zastosowanie narzędzi dostępnych w programie oraz wiele przydatnych ćwiczeń praktycznych.

Tematy zajęć:

Dzień 1

1. Wprowadzenie (9:00 – 9:30)

- różnice między grafiką bitmapową a wektorową
- powiększanie i skalowanie
- pojęcie dpi i ppi
- przestrzenie kolorów (addytywny i subtraktywny model koloru)

2. Elementy interfejsu i praca z dokumentem (9:30 – 10:15)

- tworzenie i zapisywanie nowego dokumentu
- obszar roboczy
- palety narzędzi i ich organizacja

3. Tryby selekcji (10:15 – 11:00)

- wybieranie obiektów, punktów i grup obiektów
- transformacja i wyrównywanie
- grupowanie obiektów

4. Tworzenie podstawowych kształtów (11:00 – 12:00)

- rysowanie kształtów myszą
- tworzenie kształtów za pomocą danych numerycznych
- edycja punktów - punkty kontroli krzywych
- wypełnienia, linie i kolor
- palety kolorów, definicja własnych zestawów
- zmiana trybu kolorów i alarm przestrzeni kolorów
- desenie - predefiniowanie i tworzenie własnych
- wypełnianie obiektu gradientem
- wielokrotne rysowanie linii (nakładanie na ścieżki i grupy ścieżek)
- tworzenie bibliotek kolorów/gradientów/deseni

5. Warstwy i wygląd (12:45 – 14:15)

- paleta warstw - organizacja w grupach, wyświetlanie, zaznaczanie, blokowanie
- organizacja obiektów w warstwach - przenoszenie, tworzenie nowych warstw
- paleta appearance - dziedziczenie wyglądu w warstwach
- przezroczystość
- łączenie i spłaszczanie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Strona 1 z 3

Topas Sp. z o.o. Biuro Projektu „WEB nie od parady – profesjonalni twórcy serwisów internetowych w mikro i małych przedsiębiorstwach ICT woj. zachodniopomorskiego”



Adobe Illustrator – Tworzenie grafiki na potrzeby publikacji

6. Praca z tekstem (14:30 – 16:00)

- organizacja pracy - kontenery, przywiązanie do podstawowego obiektu - ścieżki
- tekst na ścieżce, tekst w ścieżce zamkniętej
- tekst swobodny, tekst w obszarze (edycja, powiększanie, obracanie kontenera)
- czcionki - wybór, kerning i tracking
- paleta formatowania paragrafu
- wątki - przenoszenie tekstu do nowego obiektu
- zmiana tekstu w grupę lub krzywe

Dzień 2

7. Pióro i narzędzia punktowe (9:00 – 10:15)

- tworzenie krzywych z linii prostych przy pomocy linii Beziera
- dodawanie punktów do linii
- zmiana typu węzła (smooth - sharp)
- łączenie ścieżek i odległych punktów

8. Ołówek i pędzel (10:30 – 12:15)

- rysowanie i edycja przy pomocy ołówka
- narzędzie wygładzania i usuwania
- kaligrafia - wybór pędzla z palety pędzli
- gładkość krzywych - opcje narzędzia
- wygląd pędzla - opcje pędzla (paleta brushes)
- tworzenie własnych pędzli

9. Ścieżki złożone (12:45 – 14:15)

- tworzenie i edycja ścieżek złożonych
- operacje logiczne na ścieżkach
- zmiany położenia obiektów w grupie
- zasady wycinania ścieżek złożonych

10. Maski i blendy (14:30 – 16:00)

- przycinanie obiektów
- maskowanie tekstu
- typy blendowania

Dzień 3

11. Zniekształcanie po kopertach i blendy (flag.ai) (9:00 – 10:15)

- zniekształcanie po kopercie
- tworzenie własnej siatki zniekształceń

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Strona 2 z 3

Topas Sp. z o.o. Biuro Projektu „WEB nie od parady – profesjonalni twórcy serwisów internetowych w mikro i małych przedsiębiorstwach ICT woj. zachodniopomorskiego”



Adobe Illustrator – Tworzenie grafiki na potrzeby publikacji

- siatka zniekształcania gradientu
- morfing obiektów - Narzędzie Blend

12. Symbole (10:30 – 12:15)

- biblioteki symboli
- tworzenie i edycja symboli oraz jego instancji
- zamiana wszystkich instancji symbolu użytych w dokumencie
- narzędzie symbol sprayer

13. Filtry i efekty (12:45 – 14:15)

- nakładanie efektów na obiekty i warstwy
- obiekty dynamiczne
- efekty rastrowe
- wielopoziomowe nakładanie efektów

14. Efekty 3d (14:30 – 15:15)

- extrude - opcje, ustawienia światła, zaokrąglenia
- revolve - obracanie wokół osi dla obiektu i grupy
- mapowanie symboli na powierzchniach

15. Wzorce (templates) (15:15 – 16:00)

Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia:

- zdobycie wiedzy z zakresu projektowania grafiki wektorowej w programie Adobe Illustrator
- poznanie metod pracy graficznej, co pozwoli na efektywne wykonywanie firmowych projektów w krótszym czasie i bez potrzeby kosztownego angażowania zewnętrznych agencji projektowych
- zdobycie umiejętności tworzenia eleganckiej grafiki zawierającej elementy wektorowe, rastrowe i tekst.

Metody szkolenia:

- Wykład + warsztaty

Czas trwania:

3 dni