

Szkolenie 2: Tworzenie grafiki na potrzeby publikacji - AIL/TOPGRAF

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:

1. Wprowadzenie
 - 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
 - tworzenie i zapisywanie nowego dokumentu
 - obszar roboczy
 - palety narzędzi i ich organizacja
3. Tryby selekcji
 - wybieranie obiektów, punktów i grup obiektów
 - transformacja i wyrównywanie
 - grupowanie obiektów
4. Tworzenie podstawowych kształtów
 - 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
 - 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
6. Praca z tekstem
 - 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
7. Pióro i narzędzia punktowe
 - tworzenie krzywych z linii prostych przy pomocy linii Bezierra
 - 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
 - tworzenie i edycja ścieżek złożonych
 - operacje logiczne na ścieżkach
 - zmiany położenia obiektów w grupie
 - zasady wycinania ścieżek złożonych
- 10. Maski i blendy
 - przycinanie obiektów
 - maskowanie tekstu
 - typy blendowania
- 11. Zniekształcanie po kopertach i blendy (flag.ai)
 - zniekształcenie po kopercie
 - tworzenie własnej siatki zniekształceń
 - siatka zniekształcania gradientu
 - morfing obiektów - Narzędzie Blend
- 12. Symbole
 - biblioteki symboli
 - tworzenie i edycja symboli oraz jego instancji
 - zamiana wszystkich instancji symbolu użytych w dokumencie
 - narzędzie symbol sprayer
- 13. Filtry i efekty
 - nakładanie efektów na obiekty i warstwy
 - obiekty dynamiczne
 - efekty rastrowe
 - wielopoziomowe nakładanie efektów
- 14. Efekty 3d
 - extrude - opcje, ustawienia światła, zaokrąglenia
 - revolve - obracanie wokół osi dla obiektu i grupy
 - mapowanie symboli na powierzchniach
- 15. Wzorce (templates)

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