

Adobe Illustrator – kurs podstawowy i średniozaawansowany

Cele szkolenia

Celem szkolenia jest zdobycie przez uczestników wystarczającej wiedzy do pracy i posługiwania się programem Adobe Illustrator.

Umiejętności

Dzięki szkoleniu uczestnik będzie:

- stosował podstawowe i średniozaawansowane metody tworzenia i modyfikowania grafiki wektorowej na potrzeby reklam stron www oraz prezentacji typu Power Point
- wykorzystywał grafikę wektorową w plikach pdf i wykorzystania użytkowego i komercyjnego
- sporządzał wg zasad grafikę przeznaczoną do prezentacji na ekranach monitorów, profesjonalnych wydruków i publikacji i stron www
- szybko tworzył grafiki i optymalizował je do wykorzystania w różnych mediach.

Profil uczestników

Kurs przeznaczony dla wszystkich zainteresowanych poznaniem programu Adobe Illustrator na poziomie podstawowym/średniozaawansowanym w tym dla:

- designerów
- tworców grafiki reklamowej, publikacji DTP i publikacji cyfrowych
- plastyków
- tworców grafiki komercyjnej wektorowej
- designerów reklamowych
- pracowników poligrafii

Przygotowanie uczestników

Od uczestników szkolenia wymagana jest podstawowa znajomość obsługi systemu Windows.

Szczegółowy program szkolenia

Interface programu i praca z dokumentem

- interface programu - palety i ergonomiczny układ pracy
- jak szybko i skutecznie tworzyć nowe dokumenty
- obszary robocze - jak je tworzyć i skutecznie wykorzystać
- krótkie porównanie technik pracy pomiędzy Corelem a Illustratorem
- palety narzędzi i ich organizacja
- dpi i ppi a wektorowa grafika skalowalna
- różnice między grafika bitmapową a wektorową

Tworzenie ścieżek kształtów i grafik użytkowych

- uczy się szybko i skutecznie rysować grafiki reklamowe
- różne sposoby rysowania krzywych Beziery
- edycja krzywych - punkty kontrolne
- wypełnienia, kształtów - linie i kolor
- zmiany trybu kolorów
- desenie - predefiniowanie i tworzenie własnych
- wielokrotne rysowanie linii (nakładanie na ścieżki i grupy ścieżek)
- tworzenie bibliotek kolorów/gradientów/desenii)
- grupowanie obiektów
- praca z grupą oraz tryb izolacji
- ścieżki proste i złożone
- wybieranie obiektów, punktów i grup obiektów
- transformacja i wyrównywanie
- tworzenie i edycja ścieżek złożonych
- zmiany położenia obiektów w grupie
- zasady wycinania ścieżek
- tworzenie rysunków - szybkie modyfikowanie
- tworzenie grafiki użytkowej i reklamowej
- tworzenie grafiki na potrzeby www i video

Praca z wykorzystaniem warstw, apperance - modyfikacje grafiki

- paleta warstw - organizacja w grupach, wyświetlanie, zaznaczanie, blokowanie
- organizacja obiektów w warstwach - przenoszenie, tworzenie nowych warstw
- paleta apperance - dziedziczenie wyglądu w warstwach
- palety kolorów, definiowanie własnych zestawów
- przezroczystość
- łączenie i spłaszczanie

Praca z tekstem

- organizacja pracy - kontenery, przywiązanie do podstawowego obiektu - ścieżki
- tekst na ścieżce - tworzenie i zarządzanie tekstem
- 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

Szybkie metody tworzenia Grafiki

- ustawianie gładkości w rysunkach - krzywe - opcje narzędzia
- dobre metody łączenia kształtów
- tworzenie rysunków na potrzeby DTP
- łączenie wielu ścieżek - czyli szybkie rysunki perfekcyjnych kształtów

- tworzenie kształtów symetrycznych
- gradienty i wykorzystanie w nowoczesnym designie
- wypełnianie obiektu gradientem
- gradient w obrysie - jak to się robi

Piórko i narzędzia punktowe

- tworzenie krzywych z linii prostych przy pomocy linii Beziera
- dodawanie punktów do linii
- zmiana typu węzła (smooth - sharp)
- łączenie ścieżek i odległych punktów
- rysowanie i edycja przy pomocy ołówka
- narzędzie wygładzania i usuwania
- kaligrafia - wybór pędzla z palety pędzli

Modyfikacje i przycinanie obiektów

- przycinanie obiektów
- blendy i koperty
- zniekształcanie obiektów
- maskowanie tekstu
- morfing obiektów - Narzędzie Blend
- przekształcenia morficzne
- tworzenie własnej siatki zniekształceń
- siatka zniekształcania gradientu

Przyspieszanie pracy dzięki wykorzystaniu symboli w rysunkach

- biblioteki symboli dostępne w Adobe Illustratorze
- tworzenie i edycja symboli oraz jego instancji
- zamiana wszystkich instancji symbolu użytych w dokumencie
- wystąpienia i instancje obiektów
- narzędzie symbol sprayer
- praca z szablonami i wzorcami

Filtry i efekty przydatne w tworzeniu grafiki reklamowej

- nakładanie efektów na obiekty i warstwy
- obiekty dynamiczne
- efekty rastrowe
- jak przerobić zdjęcie w grafikę wektorową i na odwrót

Skuteczne metody zapisu plików - grafiki do Internetu, Power Pointa i publikacji

- formaty zapisu grafiki reklamowej
- metody tworzenia grafiki na potrzeby prezentacji Power Pointa
- zapisywanie prac wektorowych
- tworzenie i zapisywanie reklam do publikacji

Podpowiedzi Sztuczki i Triki

Metoda realizacji szkolenia

Kurs zaplanowany jest, jako warsztat praktyczny, w czasie którego każda nowa partia materiału poprzedzona jest wstępem teoretycznym.

Liczba dni, liczba godzin szkoleniowych

3 dni, 8 godzin szkoleniowych

Ścieżka rozwoju po szkoleniu

Zapraszamy na pozostałe szkolenia:

[Adobe InDesign – kurs podstawowy](#)

[Adobe InDesign – kurs zaawansowany](#)

[Adobe XD - projektowanie i prototypowanie interfejsów użytkownika UI/UX](#)

Oraz pozostałe szkolenia dotyczące grafiki i projektowania <https://www.comarch.pl/szkolenia/grafika-i-projektowanie/>

Informacje dodatkowe o szkoleniu:

Poziom szkolenia: podstawowy średnio zaawansowany zaawansowany

Szkolenie w formie: stacjonarnej zdalnej

Język szkolenia: polski angielski

Liczebność grupy - szkolenie stacjonarne: min: max:

Liczebność grupy - szkolenie zdalne: min: max:

Wymagania techniczne:

O trenerze:

[Krótka notka (3-4 zdania)], np.

Jestem trenerem MS Office, szczególnie interesuję się tematyką analizy danych. Uwielbiam dzielić się swoim doświadczeniem i wiedzą z innymi. Moją największą zaletą jest umiejętność mówienia o sprawach skomplikowanych w sposób prosty i przyjemny. Prywatnie – pasjonat wędrówek górskich.

O technologii, metodologii

Np. o Java, o Scrum, o SEO, o Python