

Adobe Illustrator - grafika wektorowa - szkolenie podstawowe

1. Wprowadzenie:

różnice między grafiką bitmapową a wektorową
formaty plików
powiększanie i skalowanie
zastosowanie grafiki wektorowej
dpi i ppi
modele barwne

2. Praca z dokumentem:

tworzenie i zapisywanie nowego dokumentu
obszar roboczy
palety narzędzi i ich organizacja
praca z linijkami i prowadnicami
ustawienia dokumentu

3. Zaznaczenia:

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.

5. Wypełnienia, i obrysy:

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).).
edycja obrysu
właściwości obrysu

6. 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.

7. 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)
właściwości tekstu - formatowanie

8. Pióro 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.

9. Ołówek i pędzel:

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.

10. Ścieżki złożone:

tworzenie i edycja ścieżek złożonych
operacje logiczne na ścieżkach
zmiany położenia obiektów w grupie
zasady wycinania ścieżek złożonych
automatyczny trasowanie - użycie filtra cutout do wyrównania bitmapy.

11. Maski i blendy zniekształcenia:

prycinanie obiektów
maskowanie tekstu
typy blendowania.
Zniekształcenia

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. Wzorce (templates)

15. Przygotowanie do druku