

ILLUSTRATOR

ADVANCE [↑]

PROGRAM SZKOLENIA

WIECEJ
O TYM SZKOLENIU



STRONA
OXYGRAFIA.COM

MAIL
KONTAKT@OXYGRAFIA.COM

YOUTUBE CHANNEL
YOUTUBE.COM/@OXYGRAFIA_PL

YOUTUBE.COM
/@OXYGRAFIA_PL



Profil szkolenia

Kurs „Illustrator ADVANCE ↑” został opracowany z myślą o wymagających użytkownikach dobrze znających treść kursu „Illustrator CORE” i stanowi jego kontynuację. Kładzie nacisk na elastyczne i wydajne metody edycji, techniki przygotowania grafiki do druku (w zakresie przydatnym dla projektanta), oraz na współpracę Ai z innymi aplikacjami Creative Cloud.

Przed przystąpieniem do kursu „ADVANCE ↑” zdecydowanie zalecamy ukończenie szkolenia „CORE”. W razie wątpliwości, które szkolenie wybrać, prosimy o kontakt najlepiej bezpośrednio z jedną z osób, które wezmą w nim udział.

Cele szkolenia

- Poszerzenie wiedzy: rozbudowanie warsztatu pracy uczestników o wcześniej nieużywane narzędzia
- Skłonienie uczestników do odejścia od myślenia „recepturowego” (tzn. jakie kroki muszą wykonać do osiągnięcia celu) na rzecz myślenia kombinatorycznego (tzn. znając cel, jak mogą dobrać narzędzia, żeby go osiągnąć)
- Przekazanie podstaw wiedzy o poprawnym przygotowaniu projektu do druku w zakresie przydatnym dla projektanta
- Zapoznanie uczestników ze specjalnymi technologiami wzbogacenia projektu: farbami Pantone, lakierami selektywnymi, nietypowymi wykrojnikami – oraz odpowiedniego opracowania danych
- Wprowadzenie do automatyzacji powtarzalnych procedur

Długość szkolenia

Szkolenie trwa 16 godzin lekcyjnych (8 godzin lekcyjnych dziennie przez 2 dni).

Umiejętności oczekiwane od uczestników

W trakcie kursu potrzebna będzie umiejętność sprawnej obsługi komputera oraz *solidne* opanowanie materiału kursu „Illustrator CORE”. Gdyby w trakcie szkolenia

któreś z zagadnień kursu „CORE” nie było uczestnikom znane, trener doda odpowiednie ćwiczenie, po czym wróci do programu szkolenia „ADVANCE ↑”

Język szkolenia

Szkolenie prowadzimy w języku polskim lub angielskim.

Kiedy szkolenie się udaje?

Szkolenie udaje się:

- gdy uczestnicy mają zbliżony poziom wiedzy (bardzo ważne);
- grupa powinna liczyć nie więcej niż 6-7 osób;
- dobrze, gdy w trakcie szkolenia uczestnicy są zwolnieni z innych obowiązków po to, by mogli się skupić wyłącznie na nauce.

Po szkoleniu:

- Po ukończeniu kursu konieczny jest codzienny zawodowy kontakt z Ilustratorem: praca, praktyczne zadania.

Odn. wideokonferencyjnych szkoleń online:

- Dzień przed szkoleniem proponujemy pretestowanie komputera i oprogramowania oraz pobranie ćwiczeń po to, żeby następnego dnia rano wszystko było gotowe do pracy;
- bardzo ważne: dwa monitory; na jednym monitorze zdalna prezentacja trenera, na drugim indywidualna praca kursanta, czyli ćwiczenia. Więcej informacji: oxygrafia.com/szkolenia-online-informacje-techniczne

Dalsza ścieżka kształcenia

- Osobom projektującym materiały do druku wysokonakładowego (np. opakowania, etykiety) i operatorom DTP polecamy specjalistyczne szkolenie „Prepress FOR DESIGNERS”
- Polecamy też kursy z Photoshopa – zawsze warto posiadać umiejętność pracy z obrazami rastrowymi
- Warto też rozważyć poznanie InDesigna, jako narzędzia wyspecjalizowanego w obsłudze większych ilości tekstu i grafik
- Graficy koncepcyjni mogą rozwinąć umiejętności plastyczne na kursie rysunku (poza naszą ofertą)

Kolory

- Addywny i subtraktywny model barw, związek RGB i CMYK, zrozumienie koła barw
- Tryb kolorystyczny dokumentu i kontrola konwersji przy eksporcie do PDF
- Kolory specjalne (spotowe) w poligrafii
- Kiedy do projektu potrzebne jest dodanie koloru Pantone? Przykłady projektów trudnych do wydrukowania wyłącznie w CMYK
- Zarządzanie paletą Próbki (*Swatches*)
- Nadawanie kilku obiektom tej samej próbki połączonej dynamicznie (szybka edycja koloru w wielu miejscach jednocześnie)
- Dodawanie próbek spotowych z biblioteki Pantone
- Ćwiczenie: dodawanie lakieru selektywnego i tłoczeń (wypukłość/wklęsłość papieru)
- Konwersja między próbkami procesowymi a spotowymi
- Metody kontroli rozbarwień (w Illustratorze, kompozytowego oraz rozseparowanego PDFa w Adobe Acrobat)

Pędzle

- Rodzaje pędzli: pędzle na podstawie wzorka, kaligraficzne, rozpraszające, artystyczne, z włosia
- Biblioteka pędzli, import pobranych pędzli
- Definiowanie własnych pędzli

Symbole

- Uniwersalne zastosowania Symboli w projektowaniu powtarzalnych elementów (np. logo użyte w wizualizacji ubrań, oznaczenia na planie miasta)
- Szybka edycja bądź wymiana symbolu użytego w wielu miejscach projektu na inny
- Malowanie symbolami
- Dynamiczne zastosowanie stylów obiektowych do symboli (*Symbol Styler Tool*)

Blendy

- Tworzenie kroków przejściowych między dwoma obiektami dla uzyskania kształtów pośrednich
- Gładkie przejścia tonalne i inne przykłady możliwych zastosowań blend

Gradient Mesh

- Gładkie przejścia tonalne o dowolnym kształcie na podstawie siatki
- Dodawanie efektu odbłasku światła, użycie do ręcznego nakładania kolorów na szkic, efekty abstrakcyjne

Tryby mieszania

- Przegląd trybów mieszania
- Przykłady użytecznych zastosowań

Praca z obrazami rastrowymi

- Przypomnienie technik pracy z obrazami rastrowymi (linkowanie, osadzanie, etc.)
- Pojęcie rozdzielczości (DPI)
- Zrozumienie odwrotnej zależności między rozmiarem piksela a rozdzielczością
- Rozdzielczość: kontrola, nadawanie, dobieranie do konkretnych zastosowań
- Zamiana osadzonego obrazu rastrowego na grafikę wektorową (np. pisma ręcznego, autografu)
- Zamiana efektów na bitmapę, czyli rastrowanie z zadaną rozdzielczością DPI

Maski obrazów rastrowych

- Użycie Maski Przycinającej (*Clipping Mask*) do kadrowania zdjęć
- Przezroczystość w plikach .psd
- Maskowanie kształtem wektorowym i zmiękczenie krawędzi maski
- Maska rastrowa (maskowanie zdjęcia gradientem lub innym zdjęciem)

Wymiary projektu

- Pojęcia wymiaru pracy netto, brutto
- Automatyczne dodawanie paserów cięcia
- Do czego służą spady i kiedy są potrzebne?
- Wyciąganie grafiki na spady
- Sposoby na wyeliminowanie spadów przez optymalizację grafiki
- Przygotowanie pracy o wykroju nieprostokątnym (wycięte okienko, owal, etc.)

Przygotowanie do druku

- Omówienie zaleceń czytelnej budowy projektu dla ułatwienia współpracy ze studiem graficznym w drukarni
- Pojęcie limitu nafarбления
- Pojęcia tolerancji pasowania wykrojnika i tolerancji pasowania kolorów oraz wynikające z nich ograniczenia dla projektanta
- Nie wszystko da się wydrukować: przegląd typowych problemów w druku, których można uniknąć na etapie projektowania
- Co to jest wybranie (*knock-out*)?
- Co to jest nadruk (*overprint*)?
- Spłaszczanie przezroczystości przy eksporcie do PDF, kontrola i możliwe problemy
- Uzyskiwanie „głębokiej czerni” (*„rich black”*)
- Zamiana tekstów na krzywe

Automatyzacja

- Nagrywanie i edycja własnych Akcji
- Użycie Akcji do automatyzacji powtarzalnych zadań; ograniczenia Akcji
- Seryjne generowanie PDFów na podstawie danych zewnętrznych z pliku .csv (np. zaproszenia, identyfikatory)
- Metody umieszczania tabel i wykresów z arkusza MS Excel, szybka podmiana w razie zmian w oryginalnym arkuszu

Rysowanie w perspektywie

- Narzędzie Siatka w Perspektywie
- Perspektywa linearna jedno- i dwupunktowa
- Definiowanie i modyfikacja siatki perspektywy
- Przenoszenie wektorowych obiektów „płaskich” na siatkę perspektywy
- Dodawanie elementów wektorowych do fotografii z użyciem siatki perspektywy (np. napis na billboardzie)