

# ILLUSTRATOR

## CORE

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

---

Choć szkolenie może zawierać wprowadzenie dla osób początkujących, to jego głównym zadaniem jest zaznajomienie kursantów z narzędziowym niezbędnikiem Ilustratora. Chodzi o zestaw uniwersalnych umiejętności i procedur, koniecznych w codziennej pracy zawsze, niezależnie od specyfiki wykonywanych zadań.

Całość omawianego materiału można określić jako poziom „rzetelny średni plus”. Gwarantujemy, że przyswojenie i przećwiczenie prezentowanego materiału zapewni kompetencje, pozwalające na sprostanie obowiązkowi w profesjonalnej pracowni graficznej.

## Cele szkolenia

---

- Dla osób zaczynających znajomość z Ai: wprowadzenie w podstawy obsługi programu
- Dla osób z pewnym doświadczeniem: przyspieszona, ale solidna repeta podstaw
- A następnie: przedstawienie narzędzi Ilustratora, poparte ćwiczeniami demonstrującymi ich praktyczne zastosowania
- Całość szkolenia ma na celu zapoznanie uczestników z warsztatem pracy w Ilustratorze w stopniu pozwalającym na samodzielne tworzenie i edycję grafiki wektorowej

Podkreślamy, że do realizowanych szkoleń podchodzimy elastycznie: to Ty określasz jaki cel chcesz osiągnąć, a trener dobiera ćwiczenia optymalnie do twoich oczekiwań – poświęcasz czas tylko na ćwiczenia rzeczywiście Ci potrzebne. Dlatego niniejszy program szkoleniowy jest *propozycją*, dobrze przemyślaną i sprawdzoną w praktyce. Wychodzimy z założenia, że szkolenie ma elastycznie dopasować się do Ciebie, nigdy odwrotnie.

## Długość szkolenia

---

Szkolenie trwa 24 godziny lekcyjne (8 godzin lekcyjnych dziennie przez 3 dni).

Istnieje możliwość skrócenia kursu do 2 dni (16 godzin lekcyjnych), która sprawdza się tylko

dla osób mających wcześniej dłuższy kontakt z aplikacjami Adobe. W przypadku osób początkujących kurs 2-dniowy oznacza ograniczenie liczby ćwiczeń praktycznych, co zaburza właściwe proporcje między teorią a praktyką.

## Co oznacza „CORE” w nazwie szkolenia?

TLDR: CORE = PODSTAWOWY + ŚREDNIOZAAWANSOWANY.

Poziom trudności kursu tradycyjnie przyjęło się określać jako podstawowy, średniozaawansowany i zaawansowany. Taki podział sprawdza się w innych tematach szkoleniowych, jednak w przypadku aplikacji Adobe uważamy go za niepraktyczny, a wręcz mylący.

Przyczyną jest bardzo stroma krzywa nauki na początku poznawania aplikacji Adobe: początkujący muszą włożyć stosunkowo dużo nauki, aby w ogóle zacząć pracę. Pojęcie „stromej krzywej nauki” można zilustrować przykładem kursu pilotażu samolotu, gdzie potrzebny jest zestaw wielu umiejętności (np. znajomość budowy samolotu, geografii, synoptyki pogodowej, budowy atmosfery, itp.). Dopiero wszystkie te *niezbędne umiejętności wzięte razem* składają się na umiejętność pilotażu. Koniecznie trzeba opanować je *wszystkie łącznie*, bo nie da się wystartować samolotem „trochę”.

Na podstawie praktyki szkoleniowej uważamy, że kurs „CORE”, czyli naukę obsługi Ai należy zrealizować jako spójną całość i nie

dzielić jej sztucznie na „poziom podstawowy” i „średniozaawansowany”.

Odwołując się do tradycyjnej klasyfikacji szkoleń można powiedzieć, że poziom podstawowy wiedzy tak naprawdę nie istnieje, a kurs „Illustrator CORE” odpowiada „rzetelnemu średniozaawansowanemu plus”.

„Core” w nazwie kursu oznacza „rdzeń” umiejętności, które trzeba znać niezależnie od rodzaju wykonywanych zadań. Chodzi o ogólnie rozumianą naukę obsługi Illustratora, jego interfejsu, typowych procedur, narzędzi.

Po szkoleniu „CORE” warto dać nowo zdobytym umiejętnościom przynajmniej sześć miesięcy, i dopiero kiedy utrwala się i sprawdzą w praktyce, można rozważyć udział w kursie zaawansowanym „Illustrator ADVANCE <sup>↑</sup>”

Uniwersalną wiedzę materiału „CORE” można rozbudowywać w wielu kierunkach. Ponieważ Oxygrafia specjalizuje się w szkoleniach o profilu poligraficznym, zwracamy uwagę na kurs „Prepress FOR DESIGNERS”, omawiający szczegółowo techniki poprawnego przygotowania projektów do druku i współpracy z drukarnią.

## Umiejętności oczekiwane od uczestników

---

W trakcie kursu potrzebna będzie umiejętność sprawnej obsługi komputera.

## 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](http://oxygrafia.com/szkolenia-online-informacje-techniczne)

## Dalsza ścieżka kształcenia

---

- Po ukończeniu kursu „Illustrator CORE” warto dać nowo zdobytej wiedzy na utrwalenie się co najmniej pół roku. Następnie można rozważyć poszerzenie umiejętności przez przystąpienie do kursu „Illustrator ADVANCE <sup>↑</sup>”
- Oxygrafia specjalizuje się w szkoleniach o profilu poligraficznym, dlatego zwracamy uwagę na kurs „Prepress FOR DESIGNERS”, omawiający szczegółowo techniki poprawnego przygotowania projektów do druku i współpracy z drukarnią

## Wprowadzenie

---

- Krótka prezentacja użyteczności przeglądarki Adobe Bridge
- Rola i funkcja Illustratora jako narzędzia w środowisku aplikacji Adobe Creative Cloud
- Grafika rastrowa a wektorowa: cechy, zastosowania, wady i zalety
- W jakich zastosowaniach lepiej sprawdzi się Illustrator, a kiedy InDesign
- Preferencje Ai, niezbędne ustawienia
- Interfejs Ai, konfiguracja, ergonomia pracy
- Nawigacja w obszarze aktywnej pracy
- Praca z wieloma dokumentami i przenoszenie elementów między nimi
- Cofanie poleceń

## Rysowanie

---

- Rysowanie kształtów podstawowych + opcje i skróty klawiszowe
- Rysowanie precyzyjne obiektów o konkretnych wymiarach
- Ćwiczenia w budowaniu kształtów złożonych z kształtów podstawowych
- Techniki szybkiego zaznaczania obiektów
- Grupy i Tryb Izolacji
- Linie pomocnicze i ich zastosowania
- Definiowanie siatek (*grids*)
- Narożniki obiektów: ścięte, łukowe, etc.

## Obszar dokumentu

---

- Definiowanie i zmiana rozmiarów dokumentu (szybko lub precyzyjnie)
- *Artboards*: praca z wieloma obszarami roboczymi wewnątrz jednego dokumentu

## Warstwy

---

- Koncepcja stosu warstw i zmiana kolejności obiektów (spód – wierzch)
- Operacje z użyciem palety Warstwy (*Layers*)
- Praca z grupami na warstwach

## Edycje obiektów

---

- Przenoszenie, powielanie, obracanie, odbijanie zarówno ręcznie jak i precyzyjne, z użyciem wartości liczbowych
- Wyrównywanie obiektów do wspólnej krawędzi i odstępów między obiektami

## Obrysy

---

- Kontrola obrysu obiektu (grubość, kolor)
- Obrysy przerywane, podwójne, strzałki
- Obrysy o zmiennej grubości

## Edycja ścieżek

---

- Anatomia ścieżki, krzywe Béziera
- Techniki edycyjne: rysowanie, zmiana kształtu, profilowanie łuków + skróty klawiszowe
- Ścieżka złożona (*compound path*)
- Ścieżka przycinania (*clipping path*)
- Tworzenie obrysu kształtu po wewnętrznej i zewnętrznej stronie
- Łączenie, cięcie, dodawanie i odejmowanie, upraszczanie kształtów

## Obrazy rastrowe

---

- Pojęcie rozdzielczości, odwrotna zależność między rozmiarem piksela a rozdzielczością, kontrola, nadawanie, dobieranie rozdzielczości do konkretnych zastosowań
- Umieszczanie zdjęć w projekcie
- Różnica między osadzaniem a linkowaniem
- Analiza istniejącego projektu: rozróżnianie zdjęć osadzonych / zlinkowanych, kontrola trybu kolorystycznego i rozdzielczości
- Edycje i przekształcenia zdjęć
- Użycie Maski Przycinającej (*Clipping Path*) do kadrowania zdjęć
- Szybka podmiana zdjęcia na inne zdjęcie
- Naprawa zerwanych linków
- Zamiana osadzonego obrazu rastrowego na grafikę wektorową (np. pisma ręcznego, autografu)

## Praca z tekstem

---

- Tekst punktowy a tekst akapitowy
- Formatowania tekstowe i akapitowe: wygląd tekstu, justowanie, wcięcia, światło międzyakapitowe, ligatury, kerning, tracking, etc.
- Wypełnianie obiektów tekstem
- Łączenie ramek tekstowych w wątki (automatyczne przelewanie tekstu między ramkami), obsługa wątkowania
- Wprowadzanie znaków niedostępnych na klawiaturze
- Układanie tekstu biegnącego po ścieżce
- Łamanie tekstu (automatyczne + ręczne poprawki)
- Użycie stylów znakowych i paragrafowych do szybkiego wprowadzania zmian w projekcie
- Adobe Fonts – wyszukiwanie i szybkie instalowanie potrzebnego kroju pisma

## Kolory

---

- Wprowadzanie kolorów numerycznie w trybach Grayscale, RGB dziesiętkowym, RGB szesnastkowym i procentowo w CMYK
- Strony WWW do dobierania barw na przykładzie Adobe Kuler, przenoszenie barw do Ai
- Zapisywanie próbek kolorów, budowanie własnej palety i używanie w innych projektach (np. palety kolorów firmowych)
- Nadawanie kilku obiektom tej samej próbki połączonej dynamicznie (szybka edycja koloru w wielu miejscach jednocześnie)

## Gradienty

---

- Tworzenie przejść tonalnych: liniowych, radialnych, dowolnych
- Zapisywanie gradientu jako próbki

## Wzorki

---

- Tworzenie powtarzalnych wzorków (*patterns*), upraszczanie, przycinanie, etc.

## Efekty

---

- Efekty wektorowe i rastrowe
- Dodawanie, modyfikacja, usuwanie efektów
- Szybkie kopiowanie wyglądu między obiektami
- Style obiektowe: nadawanie obiektom zestawu atrybutów (np. dodanie cieni i ramek o takim samym wyglądzie do wszystkich zdjęć w projekcie)
- Przegląd użytecznych efektów
- Efekty dodawane piętrowo do innych efektów z zadaną ilością powieleń
- Zamiana efektów na uproszczone obiekty wektorowe
- Zamiana efektów na bitmapę, czyli rastrowanie z zadaną rozdzielczością DPI