



## PROGRAM KURSU

### KURS OBSŁUGI PROGRAMU GRAFICZNEGO

#### ADOBE ILLUSTRATOR

Projekt pt. "Uniwersytet Wielkich Możliwości - program podniesienia jakości zarządzania procesem kształcenia i jakości nauczania"

LP.	PROGRAM KURSU	LICZBA GODZIN DYDAKTYCZ.
1	<b>27.09.2021 r. (poniedziałek), godz. 10:00-15:50</b> Adobe Illustrator – informacje ogólne. Poznanie grafiki wektorowej. Tworzenie nowego dokumentu. Rysowanie prostych figur wektorowych. Zarządzanie wielkością i kolorem obiektów. Grupowanie obiektów. Poznanie skutecznych sposobów zaznaczania. Poznanie sposobów łączenia i dzielenia ścieżek. Budowanie logotypów i piktogramów.	7
2	<b>28.09.2021 r. (wtorek), godz. 9:00-14:50</b> Poznanie narzędzia ołówki. Użycie pędzli do tworzenia wektorowych ilustracji. Wektorowe przekształcenia – poznanie tajników transformacji ścieżek. Tworzenie przejścia i rozmieszczanie obiektów. Praca z kolorem. Wykorzystanie symboli. Poznanie masek. Wykorzystanie masek ścieżek złożonych. Poznanie Opacity Mask (maskę przezroczystości). Poznanie zasady pracy ze zdjęciami i grafiką bitmapową. Wektoryzowanie zdjęcia. Wprowadzanie tekstów.	7



3	<b>29.09.2021 r. (środa), godz. 9:00-14:50</b> Edytowanie tekstów. Tworzenie złożonych projektów graficznych. Poznanie zasad użycia efektów. Zapisywanie efektów naszej pracy. Zaawansowane ustawienia dokumentu. Wykorzystanie funkcji Multiple Artbord do tworzenia dokumentów. Podgląd, opcje podglądu, dopasowanie widoku i skróty klawiaturowe. Poznanie Live Paint (Aktywne Malowanie). Tworzenie złożonych kształtów przy użyciu narzędzia Live Paint. Poznanie zaawansowanych narzędzi edycji ścieżek. Wykorzystanie zaawansowanych narzędzi przekształcania obiektów. Tworzenie reklam i banerów.	7
4	<b>30.09.2021 r. (czwartek), godz. 9:00-14:50</b> Wykorzystanie kolorów dodatkowych. Zaawansowane narzędzia przekształcania grafiki bitmapowej w wektorową. Zaawansowane narzędzia edycji i formatowania tekstów. Poznanie efektów. Zaawansowane wykorzystanie efektów. Poznanie palety Appearance (Wygląd). Wykorzystanie palety Layers do tworzenia efektów specjalnych. Tworzenie wizualizacji 3D. Praca z siatką perspektywy. Poznanie zasad tworzenia wykresów. Zaawansowane opcje zapisu.	7
	<b>Suma godzin</b>	<b>28</b>