



PROGRAM SZKOLENIA

PROGRAM GRAFICZNY ADOBE ILLUSTRATOR

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

LP.	PROGRAM SZKOLENIA	LICZBA GODZIN DYDAKTYCZ.
1	24.01.2022 r. (poniedziałek), godz. 10:00-17:05 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. Wykorzystanie podstawowych zasobów programu: pędzli, symboli, próbek, personalizacji ustawień programu i dostosowania do konkretnych zadań. Poznanie narzędzia ołówki. Użycie pędzli do tworzenia wektorowych ilustracji. Wektorowe przekształcenia – poznanie tajników transformacji ścieżek. Tworzenie przejścia i rozmieszczanie obiektów.	9



2	<p>25.01.2022 r. (wtorek), godz. 10:00-17:05</p> <p>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. Zasad pracy z obiektami wektorowymi., Tworzenie grafik wektorowych. Przekształcania zdjęć w grafikę wektorową. Wykorzystywania grafik bitmapowych. Edytowanie tekstów. Tworzenie złożonych projektów graficznych. Poznanie zasad użycia efektów. Zapisywanie efektów naszej pracy. Zaawansowane ustawienia dokumentu.</p>	9
3	<p>26.01.2022 r. (środa), godz. 8:30-13:20</p> <p>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. 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.</p>	6
	Suma godzin	24