

Adobe Illustrator - Projektowanie grafiki wektorowej 2D

Liczba godzin: 20

1. Treści kształcenia

Ćwiczenia:

- Podstawy programu Adobe Illustrator;
- Praca w programach wektorowych;
- Pojęcie wektora krzywoliniowego;
- Instruktażowa realizacja prostego rysunku (akcydens)
- Instruktażowa realizacja złożonego rysunku (okładka książki)
- Łączenie grafiki wektorowej i bitmapowej
- Wydruki PDF dla drukarni tradycyjnej i cyfrowej.
- Zadaniowa realizacja prostego rysunku
- Zadaniowa realizacja złożonego rysunku z wykorzystaniem elementów zrealizowanych w *Photoshop*.

2. Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje

- Znajomość przedstawiciela jednego z najważniejszych profesjonalnych wektorowych aplikacji graficznych 2D; tworzenia, edycji i obróbki rysunków wektorowych oraz ich wykorzystania w publikowaniu multimedialnym.
- Znajomość na poziomie zaawansowanym programu graficznego: *CorelDraw*.
- Umiejętności łączenia prac grafiki wektorowej i bitmapowej z wykorzystaniem obrazów cyfrowych wykonanych w programie grafiki bitmapowej *Adobe Photoshop*.
- Umiejętność przygotowania plików PDF dla drukarni tradycyjnej i cyfrowej.

3. Zalecana literatura

- Podstawową literaturą są notatki własne sporządzane przez studenta podczas ćwiczeń. Szczegółowe informacje przekazywane studentom oparte są na praktyce wykładowcy zarówno z programami graficznymi, jak i publikowaniem.
- Adobe System Inc., *Adobe Illustrator. Oficjalny podręcznik*, Helion