

Grafik mit Illustrator CC | Grundlagenschulung mit der Profisoftware von Adobe

(5 Tage, 38 Unterrichtsstunden, Montag - Donnerstag von 9 – 16:30 Uhr, Freitag von 9:00 - 14:30 Uhr)

	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4. Tag	5. Tag
1. Unterrichtseinheit 9 - 10:30	<ul style="list-style-type: none">• Begrüßung und Vorstellungsrunde• Einführung in die Programmoberfläche• von Pixeln und Vektoren	<ul style="list-style-type: none">• Neues Dokument anlegen für eine Anzeige• Dokumentprofile für Druck und Web• Farbverlauf mit dem Angleichen-Werkzeug	<ul style="list-style-type: none">• Vektorisieren einer eingescannten Handzeichnung• Kolorieren mit dem „Interaktiv-Malen-Werkzeug“• Farbfelder erweitern mit selbst definierten Farben	<ul style="list-style-type: none">• Komplexeres Zeichnen mit dem Zeichenstift-Werkzeug• „Kilroy“ entsteht	<ul style="list-style-type: none">• Die Löschen-Werkzeuge: Radiergummi, Messer und Schere
2. Unterrichtseinheit 10:45 - 12:15	<ul style="list-style-type: none">• Einsatzmöglichkeiten von Illustrator• Einrichten eines eigenen Arbeitsbereichs• Navigieren in Dokumenten	<ul style="list-style-type: none">• Angleichen-Optionen einstellen• Platzieren von Pixelbildern• Verknüpfen-Bedienfeld zum Verwalten der Importe	<ul style="list-style-type: none">• Angleichungen in Farbe und Formen• Angleichungspfade bearbeiten	<ul style="list-style-type: none">• Konstruieren von Motiven durch Kombination von einfachen Formen und Zeichenstift-Werkzeug	<ul style="list-style-type: none">• Individuelle Formen generieren mit dem Pathfinder• Experimenten mit den 3 D-Effekten
Mittagspause 60 Min					
3. Unterrichtseinheit 13:15 - 14:45	<ul style="list-style-type: none">• Formwerkzeuge: Rechteck, Ellipse, Polygon• Zeichnen einfacher Formen• neue Funktionen wie „Life-Rechteck“	<ul style="list-style-type: none">• Interaktives Nachzeichnen bzw. Vektorisieren eines Pixelbildes• Interaktiv malen	<ul style="list-style-type: none">• Farbverläufe zuweisen und eigene Farbverläufe definieren und speichern• Experimentieren mit Formen und Effekten	<ul style="list-style-type: none">• Airbrush-Funktion mit dem Gitter-Werkzeug• Spiegeln und duplizieren von Formen	<ul style="list-style-type: none">• Nachzeichnen eines Logos• Arbeiten mit Ebenen
4. Unterrichtseinheit 15 - 16:30	<ul style="list-style-type: none">• Flächen und Konturen• Farben zuweisen	<ul style="list-style-type: none">• Eingabe von Text und bearbeiten mit dem Aussehen-Bedienfeld• Eigene Stile definieren	<ul style="list-style-type: none">• Zeichnen eines einfachen Pfades mit dem Zeichenstift-Werkzeug	<ul style="list-style-type: none">• Fotorealistisches Zeichnen von Objekten• Unterschiede von Farbverlauf und Verlaufsgitter erarbeiten	
	Web Print Fotografie Schulungen Digital Publishing Medienpädagogik				



© Karin Krämer



CERTIFIED INSTRUCTOR