

ADOBE ILLUSTRATOR

- Interfejs i preferencje programu
- Podstawy teorii obrazu cyfrowego
 - grafika wektorowa i bitmapowa
- Koncepcja obszaru roboczego
 - praca w pojedynczym lub w wielu obszarach roboczych
- Podstawy rysowania: tworzenie i edycja prostych obiektów
- Tworzenie i edycja obiektów o większym stopniu skomplikowania
- Praca na ścieżkach
- Zaznaczanie wybranych fragmentów obrazu i obiektów
- Praca z tekstem
 - tekst znakowy i akapitowy, formatowanie i sprawdzanie pisowni, ramki tekstowe i tekst na ścieżce
- Kolory i wypełnienia: teoria koloru, przestrzenie CMYK i RGB, kolory dodatkowe z bibliotek Pantone
- Kreatywne stylizowanie obiektów i elementów tekstowych za pomocą złożonych obrysów i wypełnień
- Grupowanie obiektów i praca na warstwach
- Przekształcanie i pozycjonowanie obiektów na stronie
- Pędzle i rysunek odręczny
- Symbole
- Efekty rastrowe w grafice wektorowej
- Praca z obrazami bitmapowymi
 - importowanie wielowarstwowych i wielokanałowych plików programu Adobe Photoshop
- Tworzenie i edycja wykresów
- Przygotowanie publikacji do druku oraz dystrybucji elektronicznej