



Õppekava

Adobe Illustrator edasijõudnutele

Õppekavarühm

O211 audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Eesmärk

Anda koolitusel osalejale vektorjoonistamise oskus ning tutvustada Illustratori mustrite, efektide ja graafikastiilide kasutamist edasijõudnu tasemel disainimiseks.

Õpiväljundid

- Kasutab illustratsioonis objektide sulatust (blend)
- Kombineerib ühes illustratsioonis piksel- ja vektorgraafikat
- Salvestab mustreid
- Haldab edasijõudnult objekti omadusi
- Salvestab graafikastiile
- Kasutab korduvateks kujunditeks sümboliteid
- Loob värvieditoriga värvilahendusi
- Kasutab ja salvestab joontele erikujulisi pintsleid

Sihtgrupp

- Disaini erialade õpilased
- Ettevõtjad, kes soovivad ise disainida ikoone, logosid ning väiksemaid trükiseid
- Tehnilised töötajad, kellel on tootmisprotsessis vaja töötada vektorfailidega
- Hobikunstnikud, keda huvitab vektorillustratsioon

Õppe alustamise tingimused

Osalemise eelduseks on Adobe Illustratori põhikursuse läbimine või Illustratori kasutamise oskus algaja tasemel.

Õppe kogumaht

- Kursuse juhendatav osa on 12 akadeemilist tundi (1 akadeemiline tund = 45 minutit)
- Tunnid toimuvad kord nädalas, 2 akadeemilist tundi korraga, kokku 6 nädala jooksul.
- Õppevideote kestus kokku on 2 tundi.
- Harjutuste ja õppevideote iseseisvalt läbimise ligikaudne aeg on 18 tundi.
- Kursuse maht on kokku 1 EAP

Õppekeskkond

Kursuse õppematerjalid on e-õppe keskkonnas koolitus.lindojadisain.ee. Tunnid toimuvad Zoomis. Tundides osalemiseks on vaja arvutit, toimivat internetiühendust, kaamerat ja mikrofoni. Osalejatel on vaja Adobe Illustratori litsentsi või õigust tarkvara kasutamiseks.

Õppevahendid

Õppevideod, juhenditega harjutused, Adobe Illustratori õpik (PDF).

Õppeprotsess

Õpitakse õppevideote ja praktiliste harjutustega. Tunnid toimuvad kord nädalas, 2 akadeemilist tundi korraga, kokku 6 nädala jooksul. Tundides saab esitada täiendavaid küsimusi õppevideote teemade kohta. Osalejad saavad tagasisidet nii juhendajalt kui ka kaasõpilastelt. Vajadusel demonstreeritakse töövõtteid või selgitatakse nende eeliseid.

Õppe sisu

- Vektorjoonistamise põhivõtete kordamine
- Pindade ja joonte sulatus (Blend)
- Piksel- ja vektorgraafika kombineerimine
- Pikselgraafika resolutsioon
- Mask
- Pikselgraafika vektoriks teisendamine (Image Trace)
- Transformeerimise töövahendid
- Transformeerimine efektidega ja graafikastiili salvestamine
- Mustri salvestamine ja muutmine
- Läbipaistvus ja sulatusviisid (Blending Mode)
- Värvimise töövahendid Shape Builder ja Live Paint
- Värvide muutmine, Recolor Artwork paneel
- Joone omadused ja joone (Stroke) paneel
- Muutuv joone laius
- Pintsli (Brushes) paneel, pintsli salvestamine

Õppemeetodid

- Õppimine õppevideote järgi, kus demonstreeritakse tarkara töövahendite ja -võtete kasutamist.
- Praktilise harjutuse teostamine kirjaliku või videojuhendi järgi.
- Iseseisev töö, mille disaini ja tehnilist teostust analüüsitakse tunnis.

Kursuse lõpetamine

Õpingute lõpetamise eelduseks on osalemine vähemalt neljas tunnis kuuest, harjutuste ja iseseisvate ülesannete korrektne lahendamine ning arvestustöö esitamine. Arvestustööks on vektorillustatsioon ette antud teemal.

Väljastatavad dokumendid

Kui õpingute lõpetamise nõuded on täidetud, siis saab koolitusel osaleja **tunnistuse**. Kui õppija osales ja esitas töid vähemas mahu, saab ta **tõendi**.

Koolitaja Maris Lindoja CV

- Eesti Kunstiakadeemia graafikaprogrammide ja disainikursuste õppejõud
- 30 aastat töökogemust graafilise disainerina ja üle 20 aasta arvutigraafikuna erinevates ettevõtetes
- Eesti Kunstiakadeemia interaktiivne multimeedia 2003, MA
- Eesti Kunstiakadeemia graafiline disain 1999, BA (võrdsustatud magistri tasemega)