

מנחים: ענבר שבתאי

למי מיועד הקורס? לכל מי שעושה את צעדיו הראשונים בעולם העיצוב הגרפי או למי שמעוניין להכיר תוכנה שהיא כלי מוביל בעיצוב למדיה דיגיטלית, לעיצוב לוגואים, אייקונים, איורים מגוונים, שרטוטים ועוד.

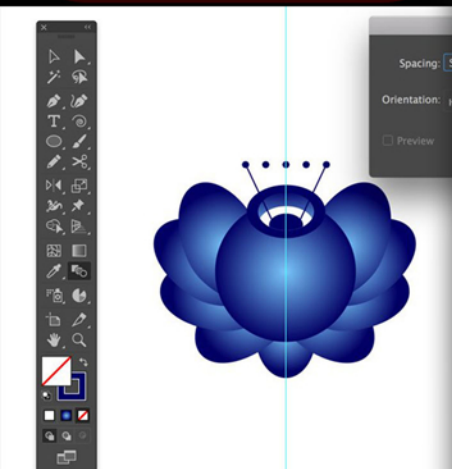
משך הקורס: 13 מפגשים, אחת לשבוע, בין השעות 19:00-21:30

מטרת הקורס:

קורס מעשי להיכרות מעמיקה עם תוכנת אילוסטרייטור של אדובי והכרת מושגי יסוד בעיצוב למדיה דיגיטלית. במהלך הקורס התלמידים יקבלו הדרכה, תמיכה מקצועית וביקורת עבודות שיאפשרו להם ליצור תיק עבודות מקצועי

מידע כללי:

- לבוגרי הקורס תונפק תעודת גמר מקמרה אובסקורה - בית הספר לאמנות.
- תמיכה מקצועית- ליווי, הדרכה וביקורת עבודות לאורך כל הקורס.
- עבודות תלמידים נבחרות במהלך הקורס יועלו לדף הפייסבוק של קמרה, בתיאום עם המרצה והסטודנט.
- יתכנו שינויים במערך המפגשים.
- החומרים עליהם התלמיד עובד במהלך הקורס יוכלו לשמש כתיק עבודות מקצועי!



מפגש מס' 1: היכרות ראשונית עם אילוסטרייטור

למה כדאי ללמוד אילוסטרייטור ומה היא מאפשרת? מה ההבדלים בין וקטורים לפיקסלים? הכרת ממשק המשתמש ויצירת מסמך חדש, כלים ליצירת צורות בסיסיות, הגדרת תכונות לקו ולמילוי ואיך דוגמים צבע. (תרגול: יצירת עיצוב גיאומטרי עם צבעוניות שנדגמה מתוך מתוך תמונה)

מפגש מס' 2: צורה וצבע

נלמד לבחור, לאחד ולפרק צורות, להגדיר מיקום וגודל לצורה/אובייקט, ליישר ולסדר עצמים. (תרגול: יצירת סט של חמישה אייקונים)

מפגש מס' 3: כלי תצוגה, שכבות וקבוצות

נכיר את כלי התצוגה ואת אפשרויות התצוגה המתקדמות, נלמד על חלוקה לשכבות וכיצד נוכל לנהל אותן בצורה יעילה. נלמד איך ליצור קבוצות ולמה זה משמש. (תרגול: פירוק דמות פשוטה לשכבות כהכנה לאנימציה)

מפגש מס' 4: Pen tool

נכיר את כלי העט שהשליטה בו היא המפתח לחופש יצירתי בתוכנה, נשתמש בכלי העיפרון, נחתוך צורות ומסלולים ונלמד פעולות שינוי (סיבוב, הטייה ושינוי גודל). (תרגול: העתקת פריים מקומיקס)

מפגש מס' 5: טיפוגרפיה חלק א'

מה זה טיפוגרפיה ולמה היא משמעותית? נוסיף מלל ונכיר את אפשרויות העריכה שלו (תרגול: עיצוב לוגו לסדרה / הופעה / סרט)

מפגש מס' 6: טיפוגרפיה חלק ב'

נלמד מהן האפשרויות המתקדמות לסידור מלל ונכיר את חלון מרכיבי העיצוב (Appearance) (תרגול: המשך עיצוב לוגו לסדרה / הופעה / סרט)

מפגש מס' 7: טכניקות מתקדמות באילוסטרייטור חלק א

חלון השקיפות (Transparency), שימוש בסמלים (Symbols), מעקב חי (Live Trace), (תרגול: עיצוב פוסט הזמנה לסדרה / הופעה / סרט שיכיל את הלוגו שנוצר)

מפגש מס' 8: טכניקות מתקדמות באילוסטרייטור חלק ב'

הוספת אפקטים מיוחדים לצורות, הוספה ועריכה של מברשות (Live Paint), צביעה חיה (תרגול: עיצוב קיר לחלל של משרד והמחשה שלו על גבי תמונה של החלל)

מפגש מס' 9: שימוש בחומרים קיימים והורדת חומרים מהרשת

נלמד איזה קבצים מאפשרים לנו עריכה ואיזה קבצים מומלץ לנו לבקש שיעבירו לנו. נכיר את האפשרות של הורדת חומרים קיימים, איך לעבוד איתם ומה המשמעות שלהם מבחינה חוקית. (תרגול: יצירת לוגו לאפליקציה)

מפגש מס' 10: היכרות עם ארטבורדים ההבדל בין RGB - ל CMYK

נכיר את כלי הארטבורד, נבין למה הוא משמש ואיך מומלץ לשמור ולייצא קבצים בהתאם לשימוש בהם. (תרגול: יצירת מוקאפ לאפליקציה - פריים ראשון)

מפגש מס' 11: אפקטים מיוחדים

נלמד ליצור ולערוך אפקטים ולעבוד עם טכניקות מיוחדות. (תרגול: יצירת מוקאפ לאפליקציה - פריים שני)

מפגש מס' 12: אפשרויות שמירת ויצוא קבצים

נלמד איך מומלץ לשמור ולייצא קבצים בהתאם לשימוש בהם. (תרגול: יצירת מוקאפ לאפליקציה - פריים שלישי)

מפגש מס' 13: ביקורת עבודות סוף קורס

לוגו לאפליקציה, שלושת הפריימים של האפליקציה לאחר תיקונים ודיוקים, פוסט וקאבר לפייסבוק שמפרסמים את אותה אפליקציה