

## Vektorbasiertes Zeichnen mit Adobe Illustrator

Überblick über die Grundlagen der Vektor-Illustration und die vielseitigen Möglichkeiten dieses Grafikprogramms. Basiswissen für Print und Web und Vermittlung der wichtigsten Arbeitstechniken. Im Selbststudium arbeiten Sie an einem eigenen Projekt oder an vorgegebenen Übungen (Logos, Gebrauchsanweisung, Konstruktionszeichnung, freie Illustration usw.). Für EinsteigerInnen und für etwas Fortgeschrittene, die ihre Arbeitsmethoden optimieren oder das Wissen auffrischen möchten. Angesprochen werden zudem der Arbeitsalltag eines Illustrators, einer Illustratorin und die Frage, was Illustration kostet und wie die Marktsituation zurzeit ist.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Z-Module

Nummer und Typ	ZMO-ZMO-K151.17F.001 / Moduldurchführung
Modul	Vektorbasiertes Zeichnen mit Adobe Illustrator
Veranstalter	Z-Module
Leitung	Guido Köhler, Dozent Scientific Visualization/ DDE
Zeit	Mo 13. Februar 2017 bis Fr 17. Februar 2017 / 9:15 - 16:45 Uhr
Ort	ZT 3.K11 IT Schulungsraum (21P)
Anzahl Teilnehmende	8 - 24
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Das Skript umfasst etwa 60 Seiten und wird eine Woche vor Kursbeginn verschickt und sollte kurz durchgegangen/quergelesen werden. Das Skript dient als Ergänzung zum vermittelten Kursinhalt. Es muss ein eigener Laptop vorhanden sein mit CC2015, min. CC2014. Unterrichtet wird entweder mit CC2015 oder CC2016, wenn verfügbar.
Lehrform	Workshop mit Theorieblöcken und vielen Übungen sowie kleinen gestalterischen Experimenten. Ab Mitte Kurs in zwei Niveaus (Anfänger/Fortgeschrittene). Am Nachmittag stehen 2 Std. für das Arbeiten an den Übungen oder eigenem Projekt zur Verfügung.
Zielgruppen	Wahlpflicht für alle Bachelorstudierenden
Lernziele / Kompetenzen	EinsteigerInnen können einfache Illustrationen anfertigen. Sie wissen, wie diese in anderen Programmen weiterverarbeitet werden. Etwas erfahrene Studierende beherrschen auch komplexere Workflows. Zudem wird spezifisches Wissen zur Produktionstechnik (Aufbau/Ausgabe) für Offset- und Siebdruck, Laser-Cut, Web und After Effects sowie Finishing in Photoshop vermittelt. Sie wissen wie Sie vorgehen können um eine Illustration «anzupacken».
Inhalte	Auswählen, Zeichnen mit Werkzeugen und Formen, interaktiv Malen, Einsatz Boolesche Funktionen (z.B. Vereinen von Formen), Linien und Konturen, Konstruieren mit Transformations-Tools, Pinsel, Vektorisieren von Handzeichnungen wie Comic, Cartoons oder Logos, Text, Effizienz und Automatisierung als Gestaltungsmittel, Zeichenflächen und Ausgabe, Zusammenspiel mit anderen Adobe Programmen z.B. InDesign, Einsatz des WACOM Zeichnungs-Boards (fakultativ, wenn vorhanden)
Bibliographie / Literatur	Monika Gause, Illustrator CC - Das umfassende Handbuch ISBN 978-3836218863 F. Volker Feyerabend, Modezeichnen mit Adobe Illustrator, Einführung und

	fortgeschrittene Techniken, Verlag stiebner
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit und Abgabe einer kleinen Projektarbeit als PDF. Die Arbeit muss die Note E erreichen.
Termine	FS 17 in KW 7 vom 13. - 17.02.2017
Dauer	1 Woche
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Ein pünktliches Erscheinen ist eine wichtige Voraussetzung, da sonst dem Unterricht bereits nach kurzer Zeit nicht mehr gefolgt werden kann.
	Kontaktaten zur persönlichen Beratung (falls gewünscht):
	guido.koehler@zhdk.ch, 061 423 10 27 oder 079 784 65 15