

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-K151.1.18F.001 / Moduldurchführung
Modul	Vektorbasiertes Zeichnen mit Adobe Illustrator
Veranstalter	Z-Module
Leitung	Guido Köhler, Dozent Scientific Visualization/ DDE
Zeit	Mo 12. Februar 2018 bis Fr 16. Februar 2018 / 9:15 - 16:45 Uhr
Ort	ZT 3.K11 IT Schulungsraum (21P)
Anzahl Teilnehmende	8 - 20
ECTS	2 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 mit CC2015 oder CC2017 wenn vorhanden.
Lehrform	Workshop mit Theorieblöcken und vielen Übungen sowie kleinen gestalterischen Experimenten. Ab Mitte Kurs bei Bedarf in zwei Niveaus (Anfänger/Fortgeschrittene). Am Nachmittag stehen 1–2 Std. für das Arbeiten an den Übungen oder einem eigenem Projekt zur Verfügung. Bitte nehmen Sie ein solches mit, wenn Sie daran arbeiten möchten (Logo, Umsetzung, Plan, Objekt usw.)
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». Sie wissen wie Dateien, Farben und Objekte mit InDesign und Photoshop ausgetauscht und weiterverarbeitet werden. Sie können PDF korrekt ausgeben und SVG Dateien speichern und testen.
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), Arbeiten mit Pixel-

	Bildern und Strukturen, Erzeugen von Mustern
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 18 in KW 7 vom 12.2. - 16.2.2018
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. Kontaktdaten zur persönlichen Beratung (falls gewünscht): guido.koehler@zhdk.ch, 061 423 10 27 oder 079 784 65 15