

Vektorbasiertes Zeichnen mit Adobe Illustrator

Einführung in die digitale Illustration – vom Logo bis zur technischen Zeichnung

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Z-Module

Nummer und Typ	ZMO-ZMO-K151.1.18H.001 / Moduldurchführung
Modul	Vektorbasiertes Zeichnen mit Adobe Illustrator
Veranstalter	Z-Module
Leitung	Guido Köhler, Dozent Scientific Visualization/ DDE
Zeit	Mo 10. September 2018 bis Fr 14. September 2018 / 9:15 - 16:45 Uhr
Ort	ZT 3.K11 IT Schulungsraum (21P)
Anzahl Teilnehmende	8 - 20
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Das Skript wird eine Woche vor Kursbeginn verschickt und sollte kurz durchgegangen werden. Es dient als Ergänzung zum vermittelten Kursinhalt. Sie haben einen eigenen Laptop und die aktuellste Adobe CC Version installiert.
Lehrform	Workshop mit Theorieblöcken, vielen Übungen sowie kleinen gestalterischen Experimenten. Am Nachmittag stehen etwa 2–3 Std. für das Arbeiten an einem eigenen Projekt aus Ihrer Vertiefung zur Verfügung. Bitte nehmen Sie ein solches mit, wenn Sie daran arbeiten möchten (Logo, Umsetzung, Plan, Objekt, T-Shirt usw.). Wer kein Projekt hat, kann an den Übungen weiter trainieren.
Zielgruppen	Wahlpflicht für alle Bachelorstudierenden
Lernziele / Kompetenzen	Adobe Illustrator ist eine Software à la Schweizer Sackmesser, das in allen Vertiefungen eingesetzt werden kann. Sie erhalten das 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, Marionetten, freie Illustration usw.). Ideal für EinsteigerInnen oder für etwas Fortgeschrittene, die Ihr Wissen auffrischen möchten. EinsteigerInnen können einfache Illustrationen, Logos oder technische Zeichnungen wie die Abwicklungen einer Schachtel usw. anfertigen.
Inhalte	Auswählen, Zeichnen mit Werkzeugen und Formen, Vereinen von Formen, Zeichnen von Linien und Kurven, konstruktives Zeichnen, Malen mit Pinsel und Funktion «interaktives Malen», Vektorisieren (Umwandeln) von Handzeichnungen wie Comic, Cartoons oder Entwürfen. Umgang mit Text und Logo-Gestaltung, Zeichenflächen und Ausgabe, Zusammenspiel mit anderen Adobe Programmen, wie PDF korrekt ausgeben, Arbeiten mit Pixel-Bildern und Strukturen, Erzeugen und Einsatz von Mustern.
Bibliographie / Literatur	Monika Gause, Illustrator CC - Das umfassende Handbuch ISBN 978-38362-4505-0 F. Volker Feyerabend, Modezeichnen mit Adobe Illustrator, Einführung und fortgeschrittene Techniken, Verlag stiebner
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit und Abgabe einer kleinen Projektarbeit als PDF.

Termine	HS 18 in KW 37 vom 10.9. - 14.9.2018
Dauer	1 Woche
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden