

Vektorbasiertes Zeichnen mit Adobe Illustrator

Angebot für	Hochschulweites Lehrangebot > Z-Module
Nummer und Typ	ZMO-ZMO-K151.1.21H.001 / Moduldurchführung
Beschreibung	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.
Veranstalter	Z-Module
Leitung	Guido Köhler, Dozent Scientific Visualization/ DDE
Zeit	Mo 13. September 2021 bis Fr 17. September 2021 / 9:15 - 16:45 Uhr
Ort	ZT 3.K11 IT Schulungsraum (21P, macOS / *10P)
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. Unterrichtet wird mit CC2021 oder höher.
Lehrform	Workshop mit Theorieblöcken und vielen Übungen sowie kleinen gestalterischen Experimenten. Ab Mitte Kurs bei Bedarf in zwei Niveaus (Anfänger/Fortgeschrittene). Am Nachmittag stehen 1–3 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.). Ein geeignetes Projekt ist nicht zu schwierig und umfangreich. Das kann ein Plakat sein, ein Übersichtsplan, eine Infografik, ein Kartenspiel usw. Wenn Sie den Lasercutter bedienen dürfen, kann es auch eine Schachtel oder eine Verpackung sein. Gearbeitet wird mit
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 (spiegeln, Rotieren usw.), Pinsel, Vektorisieren von Handzeichnungen, wie Comics, Cartoons oder Logos, Text setzen, 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, Organisation der Ebenen, Effekte als Gestaltungsmittel (Linien mit Filtern verformen, verzerren usw.).

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 eigenen Projektarbeit als PDF.

Termine

HS 21 in KW 37 vom 13.9. - 17.9.2021

Dauer

1 Woche

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