

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ADOBE ILLUSTRATOR (ADVANCED)

Εφαρμογή Χρώματος (Advanced)

- Χρήση της παλέτας Appearance για πολλαπλά γεμίσματα και περιγράμματα σε vector (διανυσματικά) σχήματα
- Χρήση της παλέτας Appearance για την ευέλικτη (μη καταστροφική) εφαρμογή effects
- Εφαρμογή χρώματος με την λειτουργία Live Paint
- Μετατροπή εικόνων σε vector σχήματα με την λειτουργία Live Trace
- Παλέτα Color Guide και νέα παλέτα swatches
- Παλέτα Live color

Δουλεύοντας με κείμενο (Advanced)

- Open Type
- Δημιουργία εφέ κειμένου
- Envelope Distort (Make with mesh, Make with top object, Make with warp)

Δουλεύοντας με επίπεδα (layers)

- Δημιουργία επιπέδων
- Μετακίνηση αντικειμένων και επιπέδων
- Κλείδωμα επιπέδων
- Έλεγχος της ορατότητας των επιπέδων
- Επικόλληση ολοκλήρων επιπέδων
- Δημιουργία μάσκας μέσω των layers
- Συγχώνευση επιπέδων
- Εφαρμογή και επεξεργασία effects σε επίπεδα

Δουλεύοντας με σύμβολα (symbols)

- Δημιουργία ενός συμβόλου
- Εφαρμογή ενός συμβόλου στο σχέδιο
- Χρήση των εργαλείων συμβόλων
- Τροποποίηση συμβόλων
- Ενημέρωση ενός συμβόλου
- Αποθήκευση και ανάκτηση γραφικών από την παλέτα Symbols
- Εφαρμογή ενός συμβόλου σε ένα τρισδιάστατο σχέδιο

Gradient Mesh

- Δημιουργία βασικού Gradient Mesh με το Mesh tool
- Τροποποίηση του σχήματος και της φωτοσκίασης
- Προχωρημένες τεχνικές για την δημιουργία ρεαλιστικών σχημάτων

Δουλεύοντας με πινέλα

- Καλλιτεχνικά πινέλα (Art)
- Χρήση του Paintbrush tool
- Τροποποίηση διαδρομών με το εργαλείο πινέλο
- Τα πινέλα της κατηγορίας Scatter (διασποράς)
- Αλλαγή των ρυθμίσεων ενός πινέλου διασποράς

- Εφαρμογή πινέλου διασποράς σε διαδρομές
- Αλλαγή του χρώματος στο αποτέλεσμα ενός πινέλου
- Αλλαγή του χρώματος του πινέλου με τη μέθοδο χρωματισμού Hue Shift
- Αλλαγή του χρώματος του πινέλου με τη μέθοδο χρωματισμού Tints
- Χρήση χρώματος γεμίσματος με πινέλα
- Τα πινέλα της κατηγορίας Calligraphic
- Τα πινέλα σχεδίασης μοτίβων (pattern brushes)
- Δημιουργία των συστατικών για ένα πινέλο σχεδίασης μοτίβων
- Δημιουργία εξειδικευμένων πινέλων

Δημιουργία Τρισδιάστατων Αντικειμένων

- Εφαρμογή του 3D Extrude and Bevel για την δημιουργία τρισδιάστατων αντικειμένων
- Εφαρμογή του 3D Rotate για την περιστροφή αντικειμένων σε τρεις διαστάσεις
- Εφαρμογή του 3D Revolve για την δημιουργία πιο πολύπλοκων 3D σχημάτων
- Εφαρμογή συμβόλων στην επιφάνεια τρισδιάστατου σχήματος με τη εντολή map art

Μοτίβα (Patterns)

- Δημιουργία απλών μοτίβων
- Δημιουργία σύνθετων μοτίβων
- Εφαρμογή μοτίβων σε σχήματα
- Τροποποίηση μοτίβων μέσα σε σχήματα

Διαφάνεια (Transparency)

- Εφαρμογή διαφάνειας
- Isolate Blending, Knockout Group, Opacity and Mask Define Knockout Shape
- Make Opacity Mask
- Ισοπέδωση διαφάνειας (Flatten transparency)