



# PIXELGYM

Fit for digital work ■

## ILLUSTRATOR BASIC TRAINING

Einsteiger-Seminar | 2 Tage + 1 Tag optional

## TRAININGSPLAN

Je Tag 8 x 45 Minuten-Einheiten



Das BASIC TRAINING für Illustrator-Neulinge. Lernen Sie alle wichtigen Werkzeuge, grundlegenden Techniken und Funktionen kennen und gehen Sie damit anschließend kreativ und sicher um. Das Seminar mit vielen Tipps aus der täglichen Praxis für den schnellen Einstieg in die Welt der Vektoren und Pfade – einfach und verständlich erklärt. Ideal für Marketing-Fachkräfte, Gestalter und Illustratoren, Textildesigner oder Architekten.

### OFFENES SEMINAR | PRÄSENZTRAINING

DAUER: 2 Tage | max. 5 Teilnehmer  
Preis pro Person 685,00 Euro netto (815,15 Euro inkl. MwSt.)

Zusätzlicher 3. Tag (optional buchbar)  
Preis pro Person 330,00 Euro netto (392,70 Euro inkl. MwSt.)  
Aufgrund der Komplexität von Adobe Illustrator ist die Buchung des 3. Tages empfehlenswert.

10% Rabatt bei gleichzeitiger Anmeldung von zwei und mehr Teilnehmern zum gleichen Termin.

#### SEMINARZEITEN:

Täglich von 9:00 bis 16:15 Uhr inklusive Pausen.  
Die Mittagspause (45 Minuten) steht zur freien Verfügung.  
Es befinden sich zahlreiche Lokalitäten in Laufnähe.

#### TERMINE:

Alle aktuellen Seminartermine in der Monatsübersicht unter:  
[www.pixelgym.de/termine](http://www.pixelgym.de/termine)

#### LEISTUNGEN INKLUSIVE:

- Erfrischungsgetränke, Kaffee/Tee, Obst und Snacks
- Trainingsbuch mit über 450 Seiten mit Übungen und Workshops
- Seminarunterlagen | Checklisten | viele Gestaltungstipps
- Zertifikat | Teilnahmebescheinigung
- Telefonische Nachbetreuung bei Fragen zu Trainingsinhalten
- Trainingsraum inklusive Hard- und Software

#### PROGRAMMVERSION | VORKENNTNISSE:

Training erfolgt auf System Mac OS X, Version Adobe Illustrator CC (neuste Version) und Apple iMac 21.5". Adobe Illustrator für Windows und Apple Mac ist heutzutage identisch, daher ist ein Training auf Apple Mac auch bestens für Windows-Anwender geeignet. Kenntnisse des Apple-Mac Betriebssystems sind nicht erforderlich. Für dieses Seminar sind keine Vorkenntnisse notwendig.

#### ANMELDUNG | BUCHUNG:

Die Anmeldung erfolgt online unter folgendem Formular:  
[www.pixelgym.de/seminaranmeldung](http://www.pixelgym.de/seminaranmeldung)

#### KONTAKT | VERANSTALTUNGSORT:

PIXELGYM – Fit for digital work.  
Bernd Jilka, Fichardstraße 60, 60322 Frankfurt  
Telefon 069 13 02 36 49

#### ANFAHRT | PARKHAUS | HOTELEMPFEHLUNG:

Unter [www.pixelgym.de/kontakt](http://www.pixelgym.de/kontakt) finden Sie nützliche Informationen zur Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln/PKW und das nächstgelegene Parkhaus sowie eine PDF mit [Hotelempfehlungen](#).

### TAG 1 UND TAG 2:

**Benutzeroberfläche:** Arbeitsbereiche und wichtige Voreinstellungen. Werkzeuge und Bedienfelder effizient organisieren. Ansichten, Zoomwerkzeuge. Praktische Helfer: Lineale, Raster, Hilfslinien und Bibliotheken (lokal und über Creative Cloud). Grundlagen Vektorgrafik.

**Dokumente/Ebenen anlegen:** Zielmedium, Dokumentprofil RGB und CMYK, „Mehrseitige“ Zeichenflächen. Globale Bearbeitung. Ebenen anlegen und organisieren. Zeichenhilfen.

**Pfade und Objekte:** Kurven, Linien, Objekte zeichnen, bearbeiten, gruppieren und transformieren. Strategische Vorgehensweise. Auswahl-Hilfen. Pfadfinder (schneiden und kombinieren).

**Farben, Verläufe, Muster:** Farben nach CI-Vorgaben anlegen (Farbbibliotheken). Verläufe, Angleichungen. Farbharmonien. Muster/Raster/Schraffuren.

**Konturen, Pinsel, Symbole, Effekte:** Konturarten. Eigene Pinsel anlegen. Symbole und Piktogramme erstellen. Effekte anwenden. Transparenzen.

**Text und Typografie:** Punkt- und Flächentext. Text in Pfade wandeln. Zeichen und Absatz formatieren.

**Ausgabe und Druckvorbereitung:** Exportieren der Speicherformate Adobe Illustrator (ai), Illustrator EPS (eps), Illustrator Template (ait), SVG sowie PDF/X für Druck und PDF für Online/Web. Exporthilfen.

### TAG 3: (optional)

**Bilder und Grafiken:** platzieren von gescannten Vorlagen und Einsatz des Bildnachzeichner. Fotos platzieren und einbetten. Verknüpfungen.

**Aussehen-Bedienfeld:** kombinieren mehrerer Aussehen-Eigenschaften/Attribute für Konturen, Objekte und Pfade. Aussehen-Attribute auf Ebenen anwenden.

**Grafikstile:** erstellen und zuweisen eigener Stile. Bibliotheken laden und einsetzen.

**Diagramme:** Grundlagen der Dateneingabe, diverse Diagrammartentypen und Attribute. Ändern des Designs.