



Quali - szkolenia i
doradztwo Beata
Krzyś



Grafika wektorowa - Adobe Illustrator i projektowanie materiałów reklamowych - kurs intensywny - zdalnie

Numer usługi 2025/03/06/11284/2602667

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 41 h

📅 07.07.2025 do 11.07.2025

3 880,00 PLN brutto

3 880,00 PLN netto

94,63 PLN brutto/h

94,63 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	• Osoby, które chcą odkryć i rozwinąć swoją nową pasję, robić coś kreatywnego. • Graficy komputerowi, którzy pracują z fotografiami, obrazem, reklamą, identyfikacją wizualną, itp. • Artyści plastycy, architekci, projektanci, mikroprzedsiębiorcy. • Projektanci stron internetowych, fotografowie, operatorzy DTP, osoby zarówno początkujące, jak i zaawansowane. Szkolenie dedykowane jest do projektów: Małopolski Pociąg do kariery, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II, NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23, Kierunek – Rozwój. Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu szczegółów projektu z nami. Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	6
Data zakończenia rekrutacji	27-06-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	41

Cel

Cel edukacyjny

Kurs poświęcony praktycznej nauce efektywnego wykorzystywania możliwości jednej z najpopularniejszych i najbardziej uniwersalnych aplikacji do tworzenia rysunków wektorowych przeznaczonych do różnego typu materiałów drukowanych, prezentacji multimedialnych i stron WWW.

Podczas kursu uczestnik zdobędzie umiejętności tworzenia, modyfikowania grafiki korzystania z funkcji edytorskich tekstu oraz narzędzi pracy z kolorem, efektami, symbolami łączenia grafiki wektorowej ze zdjęciami.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wykorzystuje podstawowe funkcje programów graficznych dotworzenia i edycji grafiki wektorowej.	Tworzy projekty graficzne, dostosowując przestrzeń roboczą. • Poruszając się po programie za pomocą skrótów klawiaturowych. • Tworzy i edytuje proste kształty (figury, gwiazdki, wieloboki). • Stosuje narzędzia: ołówek, gumka, nożyczki, nóż. • Wykonuje operacje: kopiowanie, usuwanie, zaznaczanie, grupowanie. • Wyrównuje i rozmieszcza obiekty na płaszczyźnie roboczej.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik potrafi pracować z krzywymi i pędzlami oraz stosować zaawansowane techniki wypełnień.	Tworzy i modyfikuje projekty, które zawierają kształty stworzone za pomocą narzędzia piórko i edytuje węzły. • Korzysta z palety odnajdywania ścieżek do łączenia i przycinania obiektów. • Tworzy próbki wypełnień i pracuje z grupami kolorów. • Stosuje różne typy pędzli oraz tworzy własne pędzle. • Używa siatki gradientu do zaawansowanych wypełnień. • Stosuje aktywne malowanie i kolor aktywny.	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik potrafi edytować i formatować tekst oraz łączyć go z grafiką.	Tworzy projekty graficzne dzięki temu, że Importuje i tworzy tekst, ustawia ramki akapitowe i przepływ tekstu. • Formatuje tekst, tworzy style, zamienia tekst na krzywe. • Stosuje pisanie na ścieżkach i kształtach oraz zniekształca tekst. • Oblewa grafikę tekstem i tworzy kontury tekstowe	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik wykorzystuje efekty, warstwy, maski oraz integruje grafikę rastrową z grafiką wektorową.	Tworzy grafiki w których stosuje filtry i efekty na obiektach, warstwach, grupach. • Pracuje z paletą warstw i wyglądu, tworzy obiekty obrotowe, zmienia oświetlenie. • Stosuje maski złożone, ewolucje, cienie, maski przycinania i wypaczania. • Importuje i umieszcza grafikę rastrową, stosuje maski kryjące. • Zapisuje efekty przy użyciu stylów i atrybutów wyglądu.	Analiza dowodów i deklaracji
Uczestnik projektuje materiały reklamowe oraz wykorzystuje Adobe Photoshop oraz AI w procesie twórczym.	Projektuje materiały zgodne z zasadami identyfikacji wizualnej i kompozycji. • Dobiera kolory, typografię i tworzy logotypy zgodnie z zasadami projektowania. • Tworzy symbole, wykorzystuje rozpylacz, edytuje i aktualizuje symbole. • Integruje grafikę z Photoshopem – stosuje maski, ścieżki, kompozycje warstw. • Wykorzystuje narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji w Adobe.	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1. Podstawy rysowania:

- tworzenie dokumentów, profile,
- poruszanie się po programie za pomocą skrótów, przestrzenie robocze,
- tworzenie prostych figur, wieloboków, gwiazdek,
- ołówek, gumka, nożyczki i nóż,
- wyrównywanie, rozmieszczanie obiektów grafiki wektorowej,
- transformowanie, skalowanie, obracanie, zniekształcanie obiektów,
- nadawanie kolorów, gradientów, konturów, zaznaczanie elementów, grupowanie,
- kopiowanie, usuwanie,
- stosowanie inteligentnych linii pomocniczych.

2. Posługiwanie się krzywymi:

- tworzenie i kształtowanie figury za pomocą piórka,
- edytowanie węzłów,
- paleta odnajdywanie ścieżek.

3. Pędzle, próbki i wypełnienia:

- tworzenie próbek wypełnień,
- kolor aktywny,
- praca z grupami kolorów,
- stosowanie pędzli różnego typu i biblioteki pędzli,
- definiowanie własnych pędzli,
- wykorzystanie siatki gradientu do złożonych wypełnień,
- aktywne malowanie.

4. Tekst:importowanie tekstu,

- tworzenie napisów, formatowanie tekstu,
- zamienianie na krzywe, dowolne przekształcanie tekstu,
- ustawianie ramek akapitowych, przepływ tekstu,
- tworzenie stylów tekstu,
- oblewanie tekstem grafiki,
- pisanie na ścieżkach i kształtach, zniekształcanie tekstu,
- tworzenie obrysu.

5. Maski ewolucje, grafika bmp:

- wykorzystanie warstw, blokowanie, łączenie,
- wykorzystanie złożonej grafiki: maski złożone, ewolucje, cienie, linie cienia,
- maski przycinania,
- opcje wypaczania i przenikania do formy,
- umieszczanie zdjęć i grafiki rastrowej w programie,
- aktywny obrys.

6. Efekty i filtry:

- zastosowanie filtrów i efektów do obiektów, wypełnień, konturów,
- zastosowanie efektów do warstw, grup,
- praca z paletą warstwy i wygląd,
- efekty typu bazgroły, wyciągnięcie, wypaczenie,
- tworzenie obiektu obrotowego, zmiana oświetlenia.

7. Zapisywanie efektów za pomocą stylów i atrybutów wyglądu.
8. Tworzenie symboli:
- wykorzystanie rozpylacza do symboli, biblioteki symboli,
 - narzędzie symbolizm, edytowanie i rozdzielanie symboli,
 - aktualizacja symboli,
 - odwzorowanie symbolu w ilustracji 3D.
9. Łączenie grafiki Illustratora z innymi programami:
- integrowanie symboli z programem Animate,
 - umieszczanie obrazu z Photoshopa, kompozycje warstw, tworzenie masek, maski przycinania,
 - tworzenie ścieżek, ścieżek złożonych i masek kryjących,
 - próbkowanie kolorów,
 - eksportowanie do Photoshopa.
10. Plastyczne projektowanie materiałów reklamowych:
- Zasady tworzenia reklamy i identyfikacji wizerunku zleceniodawcy.
 - Kompozycja materiałów reklamowych.
 - Zasady doboru barw.
 - Podstawowe zasady projektowania i składu tekstu.
 - Projektowanie logotypów.
 - Kroje pisma, zasady doboru czcionek.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Adobe Illustrator - Harmonogram do uzgodnienia	Grzegorz Kaczmarek	07-07-2025	09:00	15:00	06:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 880,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 880,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	94,63 PLN
Koszt osobogodziny netto	94,63 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Grzegorz Kaczmarek

Doświadczony nauczyciel projektowania graficznego i warsztatu grafika komputerowego, animacji oraz rysunku odręcznego i cyfrowego. Projektant graficzny, ilustrator, animator, fotografik, nauczyciel akademicki, aktywista komiksowy. Ma na swoim koncie nauczanie różnorodnych przedmiotów związanych z projektowaniem i warsztatem grafika komputerowego na Uniwersytecie Wrocławskim, na kierunku Komunikacja Wizerunkowa i CI/PR, w Dolnośląskiej Wyższej Szkole Edukacji, w Wyższej Szkole Psychologii Społecznej. Od lat odpowiedzialny za znaczną część zajęć z grafiki w Quali: szkolenia Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, projektowanie identyfikacji wizualnej, praca z tabletem graficznym, layout publikacji, Storyboard, narracja obrazem, obróbka fotografii cyfrowej, fotografia cyfrowa.

Pracuje również jako freelancer.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- prezentacja multimedialna wspierająca szkolenie w formacie pdf
- ćwiczenia w postaci plików do pobrania
- nagrania szkolenia przekazane Kursantowi na własny użytek

Warunki uczestnictwa

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

Udzielenie zgody na przetwarzanie danych w zakresie niezbędnym do organizacji szkolenia i wystawienia zaświadczenia MEN.

Podpisanie umowy.

Wpłacenie zaliczki/wkładu własnego przed rozpoczęciem szkolenia lub zgodnie z ustaleniami w trakcie szkolenia.

Informacje dodatkowe

Szkolenie dopasowane do konkretnych potrzeb Zamawiającego, tzw. "szyte na miarę": dostosowane do stanu wiedzy i predyspozycji kursanta.

Szkolenie jest indywidualne. W pełni dopasowane do poziomu Uczestnika oraz jego zainteresowań. Ścieżka nauki jest odpowiednio spersonalizowana, bazuje na indywidualnych umiejętnościach osoby uczącej się i podąża za jej efektami w przyswajaniu wiedzy.

Szkolenie dedykowane do projektów:

Małopolski Pociąg do kariery

Nowy start w Małopolsce z EURESEM

Kierunek - Rozwój

Regionalny Fundusz Szkoleniowy II

NetBon 2. Numer projektu: FEMP.06.06-IP.02-0048/23

Osoby z innych projektów lub komercyjne też mogą brać udział w usłudze, po potwierdzeniu ustaleń z biurem Quali

Podstawa prawna zwolnienia z podatku VAT: art. 43, ust1, pkt 26 podpunktu a. ustawy o podatku od towaru i usług z dnia 11.03.2004 r. Dz.U.Nr z 54, poz 535 z późn. zm.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek – Rozwój.

Kompetencja związana z z cyfrową transformacją.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

- platforma Evenea Live, nie wymaga instalowania żadnych programów czy wtyczek, Uczestnik dostaje link na adres mailowy za pomocą, którego loguje się do pokoju webinarowego. Link będzie dostępny w trakcie spotkania.

By skorzystać z Evenea Live komputera PC, skorzystaj z następujących wersji przeglądarek:

- Google Chrome (wersja 29 lub wyższa)
- Mozilla Firefox (wersja 45.0 lub wyższa)
- Opera (wersja 38.0 lub wyższa)

Jeżeli chodzi o wersję mobilną - Evenea Live zadziała na - lepiej jednak korzystać z laptopa lub komputera:

- Safari oraz Chrome w systemie iOS
- Chrome w systemie Android

Uczestnik nie potrzebuje innego oprogramowania.

Wystarczy laptop lub komputer z stabilnym dostępem do Internetu.

Kontakt



Beata Krzyś

E-mail biuro@quali.pl

Telefon (+48) 506 501 852