

## Computer Art & Graphic Design (Fast Track)

### ภาพรวม

หลักสูตรนี้จะนำทางให้ท่านไปสู่การเป็น Graphic Designer มืออาชีพเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้กระบวนการออกแบบและผลิตงานสื่อโฆษณาต่าง ๆ โดยเรียนรู้ขั้นตอนการออกแบบงาน Graphic Design ชนิดต่าง ๆ ทุกกระบวนการ โดยเริ่มศึกษาตั้งแต่ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ, หลักการใช้สี, หลักการจัดวางองค์ประกอบในงานออกแบบ (Composition), การจัดรูปแบบตัวอักษร (Typo Graphic) เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนางานด้าน Graphic Design, การจัดวางหน้า (Page Layout) โดยการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ร่วมกับ Adobe Illustrator เพื่อการประยุกต์ใช้งาน

### ระยะเวลาที่ใช้

หลักสูตร 12 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 4 ครั้ง ( ครั้งละ 3 ชั่วโมง)

### พื้นฐานของผู้รับบริการ

Windows (ใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานเบื้องต้นได้)

### โปรแกรมที่ใช้

Adobe Illustrator CC, Adobe Photoshop CC,

### เหมาะสำหรับ

ท่านที่ต้องการเป็น Graphic Designer หรือ ออกแบบ Graphic ได้ด้วยตนเอง

## Computer Art & Graphic Design (Fast Track)

### Adobe Photoshop

ครั้งที่ 1 เริ่มเรียนรู้การทำงานเบื้องต้นของโปรแกรม Adobe Photoshop

- การใช้สีผ่านเครื่องมือ Brush, Paint Bucket, Gradient
- การพิมพ์ตัวอักษรผ่านเครื่องมือ Text
- การเลือกมุมมองภาพ, การใช้งานแถบเครื่องมือ, การใช้งานเมนู
- การใช้งานเครื่องมือช่วยเหลือ โดยเฉพาะการ Crop รูปภาพ
- เรียนรู้และเข้าใจคำสั่ง Selections แนะนำเครื่องมือที่สามารถสร้าง Selection Tool รู้จักอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อสร้างและตกแต่งภาพ
- การใช้งาน Layer เพื่อการซ้อนภาพ การกำหนดค่า Opacity

ครั้งที่ 2 เริ่มการตกแต่ง (Retouch) และเตรียมรูปภาพจากโปรแกรม Adobe Photoshop

- รู้จักการ Retouch ภาพเบื้องต้น
- การใช้ เมนู Image เช่น Adjustment, Image size
- การใส่ Filter เพื่อเพิ่มลูกเล่นให้กับภาพ

- เรียนรู้วิธีใช้ Layer Mask เบื้องต้น
- การตัดภาพด้วย Refine Selection
- การใช้ Blending Mode

## Adobe Illustrator

ครั้งที่ 3 เริ่มออกแบบงานด้วยโครงร่างเส้น (Vector Graphic)

- ฝึกใช้เครื่องมือในกลุ่มต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์วาดรูป, การใส่สี
- การสร้างรูปเรขาคณิตพื้นฐาน การเคลื่อนย้ายและการจัดการวัตถุด้วยคำสั่งต่างๆ (Move, Delete, Group)
- หลักการใช้ Path ในการสร้างภาพ
- การปรับแต่งวัตถุ (Transform) เช่น Scale, Rotate, Reflect, Shear
- ทดลองออกแบบภาพประกอบแบบ Vector Graphic
- Export และ Package

ครั้งที่ 4 การทำภาพให้มีมิติและสีสัน

- การทำสีให้มีมิติด้วย Gradient, Blend และ Mesh
- การทำภาพโปร่งแสง (Transparency) ทั้งในรูปแบบของ Blending Mode, Opacity
- เครื่องมือตัดหรือรวมวัตถุ Pathfinder
- การใส่ลูกเล่นด้วย Effect
- การใส่ลูกเล่นด้วยการแก้ไขด้วย Appearance