

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 14 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