

# Od Rzeczywistości do Komiksu:

Tworzenie Postaci Komiksowych w Adobe Illustrator

Autor: Lange Michał

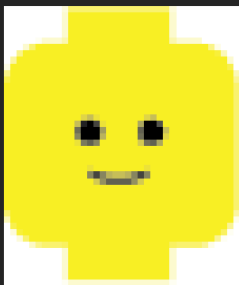
# Spis treści

- Adobe Illustrator
- Grafika wektorowa vs rastrowa
- Historia komiksu
- Tworzenie postaci komiksowej

# Adobe Illustrator

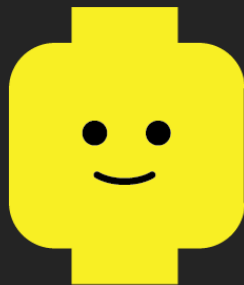
Profesjonalne oprogramowanie do grafiki wektorowej, rozwijane przez firmę Adobe. Zapewnia artystom, projektantom i ilustratorom narzędzia do tworzenia precyzyjnych, skalowalnych i wielowarstwowych grafik. Program jest szeroko stosowany w branży projektowej do projektowania logo, ilustracji, plakatów, komiksów i innych kreatywnych projektów.





## grafika rastrowa

po powiększeniu  
pojawiają się pixele



## grafika wektorowa

można powiększać  
do nieskończoności  
bez utraty jakości

# Grafika wektorowa vs rastrowa

- **Grafika Wektorowa:**

Grafika wektorowa to rodzaj grafiki opartej na matematycznych równaniach i punktach kontrolnych. Obrazy wektorowe są skalowalne bez utraty jakości, co oznacza, że niezależnie od rozmiaru zawsze zachowują swoją ostrość. Są idealne do tworzenia logo, ilustracji i innych projektów, gdzie precyzja jest kluczowa.

- **Grafika Rastrowa:**

Grafika rastrowa to obraz złożony z pojedynczych pikseli, gdzie każdy piksel ma przypisaną wartość koloru. Obrazy rastrowe są zależne od rozdzielczości, co oznacza, że skalowanie ich może prowadzić do utraty jakości. Są stosowane w fotografii, plakatach i wszędzie tam, gdzie istotne są detale kolorystyczne.



# Historia komiksu

- **Początki (XIX wiek):**
  - Narodziny komiksu w ilustrowanych narracjach prasowych.
- **Złoty Okres (1930–1950):**
  - Era superbohaterów (Superman, Batman).
  - Rozwój formatu książkowego.
- **Rewolucja (Lata 60.):**
  - Eksperymenty artystyczne.
  - Konkurencja Marvel vs. DC.
- **Lata 80. i 90.:**
  - Różnorodność gatunków i wpływ kultury popularnej.
- **XXI wiek:**
  - Digitalizacja i komiksy online.
  - Różnorodność twórców i treści.
- **Dzisiejsza Era:**
  - Ekranizacje filmowe (Marvel Cinematic Universe).
  - Komiksy jako ważna forma wyrazu artystycznego.



Tworzenie postaci  
komiksowej –  
zdobycie zdjęcia

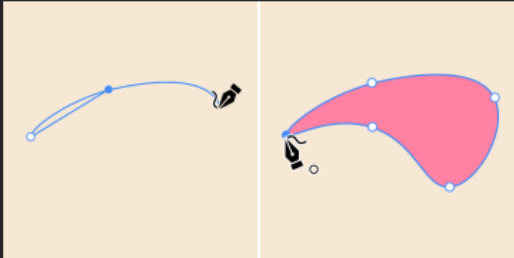
# Wykorzystane narzędzia


Odkryj

← 🔍 Narzędzia, pomoc i nie tylko 🏠

### Rysowanie intuicyjnych ścieżek i kształtów za pomocą narzędzia Krzywizna


Narzędzie Krzywizna umożliwia rysowanie i edytowanie ścieżek i kształtów za pomocą punktów kontrolnych gładkich i narożnych.




- 1 Kliknij narzędzie **Krzywizna**  lub naciśnij klawisze Shift + ~.
- 2 Kliknij w dowolnym miejscu obszaru roboczego, aby wstawić pierwszy punkt. Kliknij ponownie, aby utworzyć drugi punkt. Powstanie odcinek linii. Przesuń teraz wskaźnik, aby wyświetlić podgląd ścieżki wynikowej.
- 3 Klikaj dalej, aby dodawać kolejne punkty i utworzyć kształt. Zamknij ścieżkę, aby ukończyć kształt.
- 4 Aby rysować linie proste, dodając punkty narożne, naciśnij i przytrzymaj klawisz Option (macOS) lub Alt (Windows) i kliknij.
- 5 Edytowanie punktów narożnych i gładkich:

Odkryj

← 🔍 Narzędzia, pomoc i nie tylko 🏠

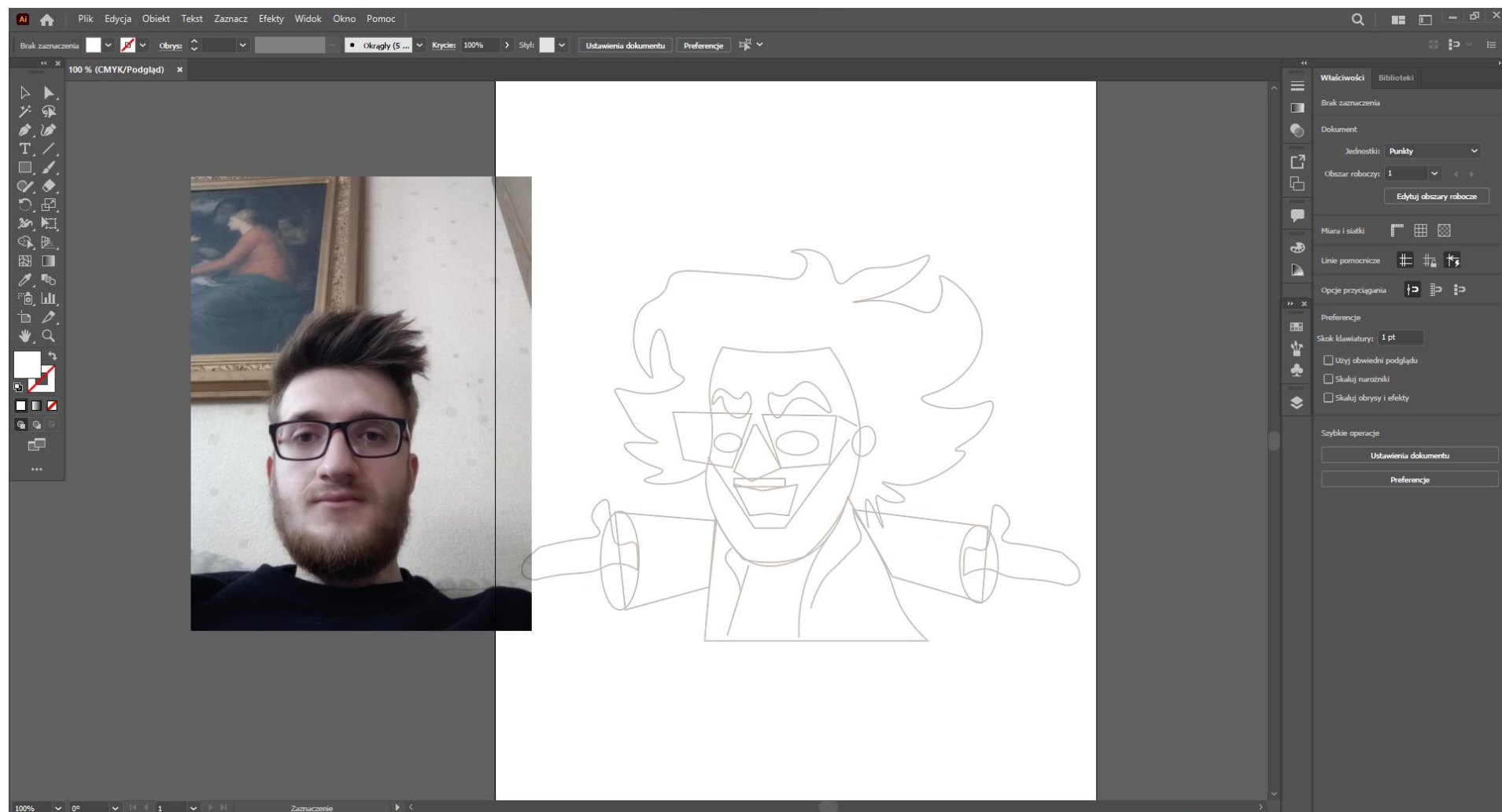


- 1 Kliknij narzędzie **Pędzel**  lub naciśnij klawisz B.
- 2 Wybierz pędzel z menu Pędzel na panelu Właściwości.
- 3 Przeciągnij kursor, aby narysować ścieżkę.
- 4 Aby narysować ścieżkę zamkniętą, przytrzymaj klawisz Option (macOS) lub Alt (Windows) podczas przeciągania kursorem.

Wybierz to narzędzie

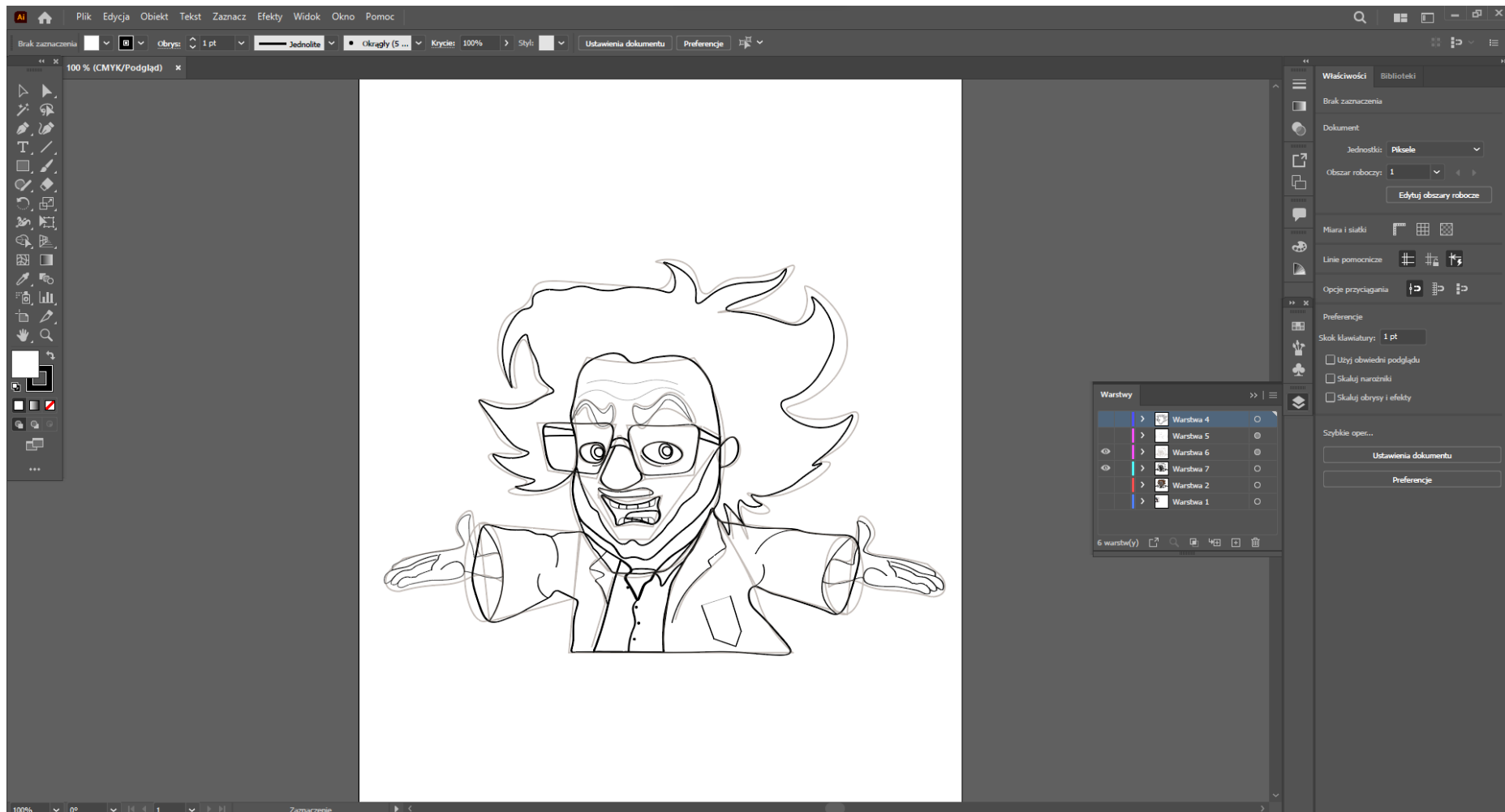


# Tworzenie postaci komiksowej - wstępny szkic

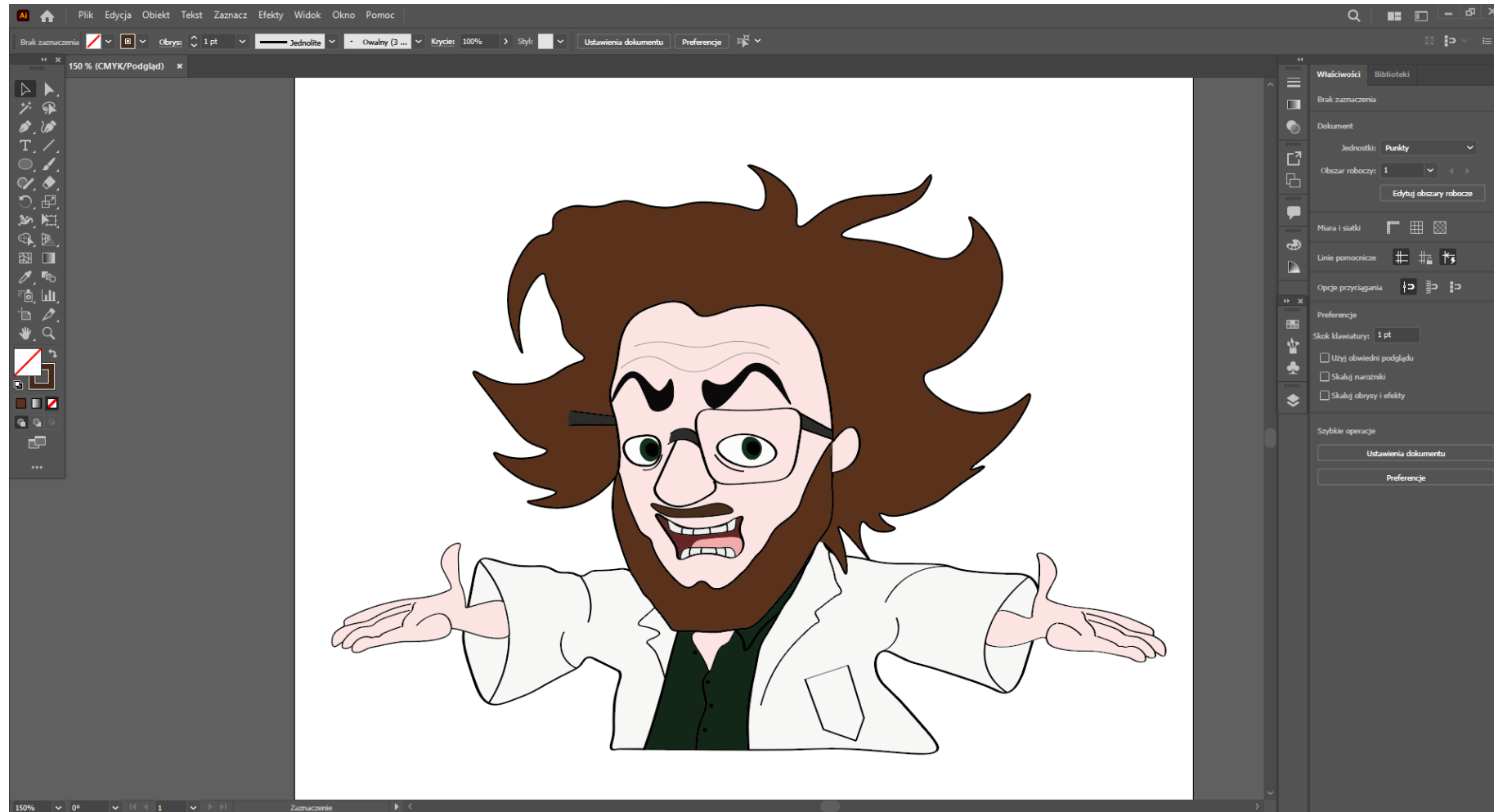




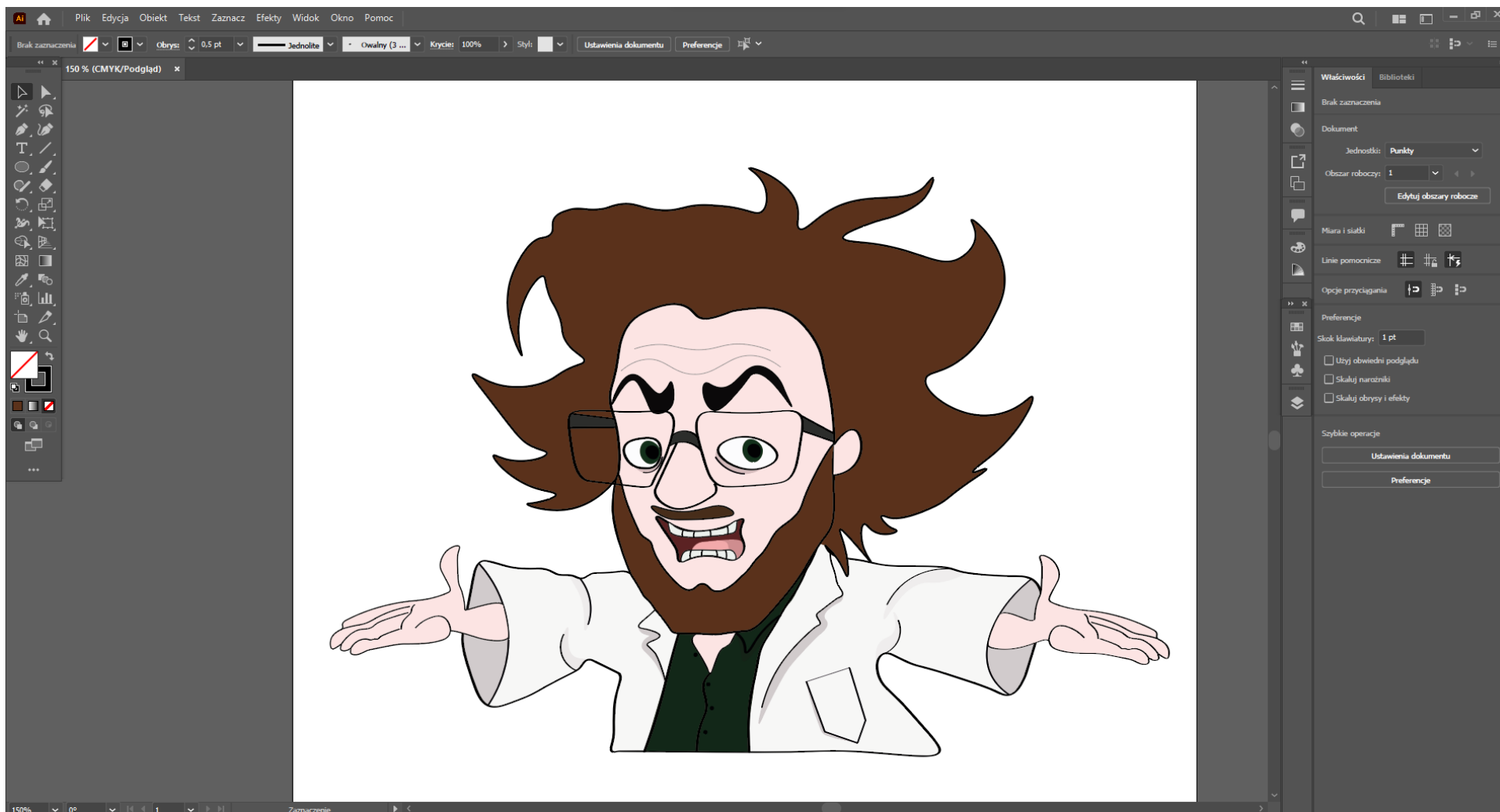
# Tworzenie postaci komiksowej - właściwy szkic



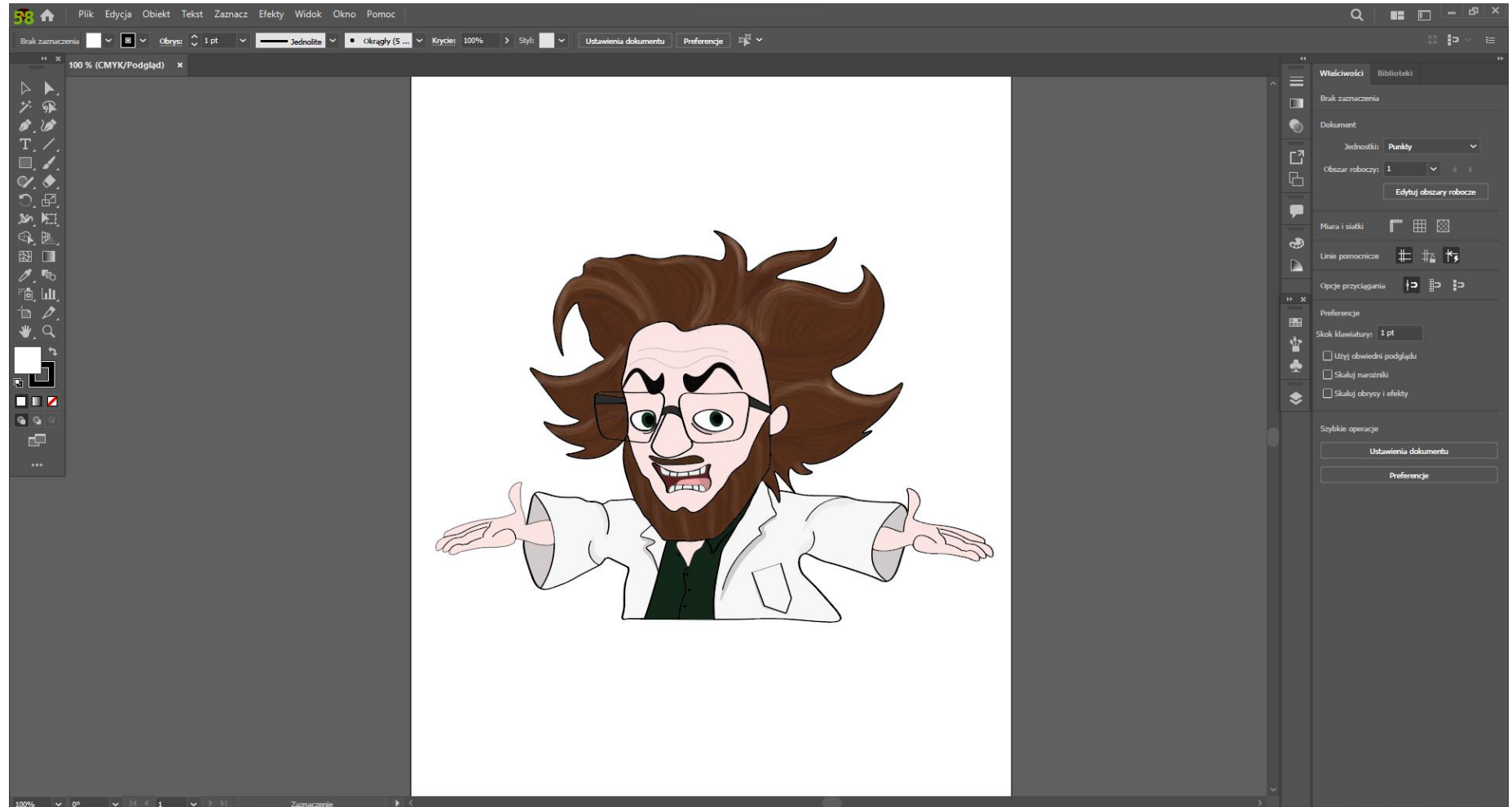
# Tworzenie postaci komiksowej - kolorowanie



# Tworzenie postaci komiksowej - cieniowanie



# Tworzenie postaci komiksowej - dodatki



# Tworzenie postaci komiksowej - efekt finalny



Dziękuję za uwagę