

CORSO ADOBE ILLUSTRATOR ACA

Programma delle lezioni

01. Interfaccia e documento

- Nozioni di grafica vettoriale e grafica bitmap
- Introduzione ad Adobe Illustrator CC 2019
- Vettori, segmenti e curve
- L'interfaccia
- L'area di lavoro
- Barra degli Strumenti
- Il pannello di controllo
- Il pannello Proprietà

02. Il documento

- La schermata Inizio
- Creare un nuovo documento
- Intento di output e predefiniti
- Opzioni e impostazioni documento
- Le Tavole da disegno
- Righelli e guide
- Modalità di visualizzazione del documento
- Zoom e navigazione

03. Il disegno vettoriale

- Disegnare le forme primitive
- Lo strumento Penna: segmenti e curve
- Maniglie e punti di ancoraggio
- Disegnare con la Matita

- Strumento Pennello tracciato chiuso
- Strumento Shaper
- Altri strumenti di disegno
- Modalità di disegno (normale, dietro, all'interno)

04. Tagliare i tracciati

- Strumento Forbici
- Strumento gomma
- Cutter

05. Strumenti e tecniche di selezione

- Strumenti di selezione
- Tecniche di selezione
- Attributi dell'oggetto
- Operazioni con le selezioni
- Modifiche Globali

06. Gestire e trasformare gli oggetti

- Il pannello Trasforma
- Disporre, spostare, duplicare gli oggetti
- Allineare e distribuire gli oggetti
- Ruotare, inclinare, riflettere e ridimensionare
- Strumento Cambia Forma
- Strumento Trasformazione Libera

07. Alterare gli oggetti

- Strumento Larghezza

- Strumenti di alterazione (Alterata, Vortice, Risucchio, Gonfiamento, Smerlo, Cristallizza, Ruga)
- Strumento Alterazione Marionetta

08. Tracciati e vettori

- Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio
- Tratti e riempimenti
- Angoli dinamici
- Operazioni sui tracciati
- Gestire gruppi e sottogruppi
- Tracciati semplici e composti
- Il pannello Elaborazione tracciati
- Strumento Crea Forme
- Espandere l'aspetto
- Disegnare tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web

09. Il colore

- Metodi di colore
- Il Selettore colore
- Il pannello Campioni e il pannello Colore
- L'opzione campione "globale"
- Tonalità e tinta
- La guida colori
- Modificare i colori della grafica
- Biblioteche di Campioni
- Condividere i campioni di colore con altre applicazioni Adobe

10. Lavorare con le immagini raster

- Importare, collegare, incorporare e scorporare le immagini

- Il pannello Collegamenti
- Ritagliare le immagini
- Le Maschere di ritaglio
- Colorare e modificare le immagini raster
- Rasterizzare un oggetto vettoriale

11. Il testo

- Lavorare con il testo
- Importare ed esportare il testo
- Formattare il testo
- Pannelli carattere e paragrafo
- Stili di testo
- Visualizzare e organizzare i font
- Font variabili e Font SVG
- Il pannello Glifi
- Testo su/dentro tracciato
- Concatenare il testo
- Contorna con testo
- Effetti di alterazione del testo
- Trasformare il testo in tracciati

12. Effetti

- Il menu Effetto
- Effetti raster e vettoriali
- Impostazioni effetti raster
- Applicare e gestire effetti su un oggetto

13. Tecniche avanzate di colorazione e vettorializzazione

- Pittura dinamica
- Ricolora grafica
- Ricalco dinamico
- Le opzioni del ricalco dinamico

14. Pennelli

- Strumento pennello
- Il pannello PENNELLI
- Creare un pennello personalizzato
- Applicare e modificare i tratti pennello
- Biblioteche di Pennelli

15. Attributi e trasparenza

- Il pannello aspetto
- Attributi multipli per un oggetto
- Il pannello Trasparenza
- Maschere di opacità
- Stili di grafica
- Strumento contagocce

16. Trame e sfumature

- Strumento e pannello Sfumatura
- Applicare sfumature agli oggetti
- Sfumatura a mano libera
- Strumento Trama

17. Lavorare con la prospettiva

- La Griglia prospettica
- Gestire i piani prospettici
- Gestire gli oggetti sulla Griglia

18. Combinare gli oggetti

- Fusione
- Distorsione involucro
- Scostamento tracciato

19. I livelli

- Il pannello Livelli
- Gerarchia tra i livelli
- Livelli ed aspetto
- Selezionare gli oggetti tramite i livelli
- Operazioni con i livelli

20. Pattern

- Cos'è un pattern
- Tecniche di creazione pattern
- Gestire e modificare un pattern
- Relazione oggetto-pattern
- Biblioteche di Pattern

21. Utilizzare i simboli

- Cos'è un simbolo
- Creare e modificare i simboli
- Simboli dinamici

- Operazioni con istanze di simboli
- Strumento Bomboletta Simboli
- Biblioteche di Simboli

22. Effetti 3D

- Creare oggetti tridimensionali
- Utilizzare l'effetto 3D
- Impostare le opzioni
- Aggiungere la grafica agli oggetti 3D

23. Grafici

- Tipologia di grafici
- Creare e modificare grafici
- Combinare tipi di grafici diversi
- Personalizzare i grafici

24. Opzioni di salvataggio ed esportazione

- Salvare ed esportare in vari formati
- Salvare in PDF
- Gestione colore
- Incorporare i profili di colore
- Pannello Esportazione Risorse
- Esportare per il web
- Creare pacchetti di file

25. Grafica per il Web

- Criteri e regole per ottenere i migliori risultati per il Web

- Sezioni e mappe immagini
- Creare animazioni
- SVG

26. Preparare il file per la stampa

- Le impostazioni di stampa
- I pannelli Anteprima Conversione Trasparenza e Anteprima Selezioni Colore
- Segni di stampa e pagina al vivo
- Sovrastampa e Abbondanza
- Controllare gli oggetti con il pannello Attributi

27. Creative Cloud Libraries

- Il pannello Librerie
- Creare e gestire le Librerie
- Lavorare con le risorse collegate
- Utilizzare le risorse da una Libreria