

CORSO ADOBE PHOTOSHOP ACA

Programma delle lezioni

Parte 1^a

Conoscenza di Photoshop

1. Le immagini digitali, terminologia e caratteristiche
 - a. Immagini digitali, caratteristiche e formati
 - b. Raster VS vettoriale. Pixel, vettori, punti e maniglie
 - c. Interazione tra pixel e vettori
 - d. Principali formati immagine
 - e. Uso per stampa e schermi
 - f. Pixel e risoluzione
 - g. Tipologia di immagini (create o catturate)

2. I fondamentali di Photoshop
 - a. Panoramica dell'interfaccia utente di Photoshop: finestra documento e barra dei menu
 - b. Barra degli strumenti e pannelli
 - c. Creare un nuovo documento: predefiniti per web, video e stampa, salvare un predefinito di documento. Dimensione immagine e dimensione quadro
 - d. Guide e righelli
 - e. Importare immagini
 - f. Esportare le immagini
 - g. Ritagliare
 - h. Ridimensionare, ruotare e alterare le immagini, raddrizzarle e correggere la distorsione prospettica

3. Color management
 - a. Gestione del colore: conoscere le caratteristiche e selezionare le opzioni appropriate per implementare il flusso di lavoro con la gestione del colore
 - b. Profili di colore e prova colore
 - c. Metodi di colore e Canali di colore
 - d. Correzione del colore automatica (tono, contrasto, colore)
 - e. L'istogramma

4. Creare e gestire i colori
 - a. Il selettore di colore
 - b. Campioni di colore
 - c. Creare e gestire le sfumature
 - d. Strumenti per gestire il colore: contagocce, secchiello, sfumatura
 - e. Il selettore colori HUD (Head-up-display-display)

5. Elementi di fotografia digitale
 - a. Camera Raw

- b. Ottimizzare le immagini
 - c. HDR e Photomerge
6. I livelli (comprendere la funzione dei livelli)
- a. Il pannello Livelli: creare, selezionare, nascondere, spostare, trasformare, raggruppare, nidificare, rinominare ed eliminare livelli
 - b. Tipologia di livelli, usare i filtri per cercare i livelli
 - c. Metodi di fusione, opacità, riempimento e opzioni di fusione livelli
 - d. Livelli e oggetti avanzati (smart object)
 - e. Stili di livello
 - f. Livelli di riempimento
 - g. Creare e modificare stili e pattern
 - h. Creare composizioni di livelli
7. Selezioni e maschere
- a. Strumenti di selezione
 - b. Tecniche di selezione
 - c. Maschere di livello e canali alfa. Fondere, sfumare e ammorbidire un'immagine
 - d. L'area Selezione e maschera
 - e. Maschere vettoriali
8. Correzione del colore
- a. Il pannello Regolazioni VS menu Regolazioni
 - b. Valori tonali e Curve: ombre, mezzitoni e luci
 - c. Regolazioni correttive e creative
 - d. Strumenti di modifica della luminosità e della saturazione: brucia, schermo, spugna
9. Usare i Filtri
- a. Applicare i filtri in maniera distruttiva/non distruttiva
 - b. Filtri correttivi e creativi - Sfocare e Contrastare
 - c. Galleria Filtri
 - d. Filtro Fluidifica
 - e. Fuoco prospettico
10. Ritoccare l'immagine
- a. Clonare i pixel: pennello correttivo al volo; pennello correttivo; toppa; sposta in base al contenuto; Timbro clone
 - b. Strumenti Gomma
 - c. Pannello/Pennello Storia
 - d. Strumenti di modifica dei dettagli: sfoca, contrasta, sfumino
11. Strumenti di pittura
- a. Pennelli: tipologie e opzioni
 - b. Pennello miscela colori (Mixer brush): funzionamento e opzioni
 - c. Strumenti Matita e Sostituzione colore
 - d. Impostazioni pennelli e Punta erodibili
 - e. Creare un pennello da un'immagine

12. Disegnare forme e linee (oggetti vettoriali)
 - a. Strumenti di disegno forme e linee. Attributi e proprietà
 - b. Gli strumenti Penna: Penna standard
 - c. Penna mano libera
 - d. Penna curvatura
 - e. Gestire i tracciati: il pannello Tracciati

13. Creare e gestire il Testo
 - a. Strumenti di testo e Livelli di testo
 - b. Formattare il testo: pannello Carattere e Paragrafo
 - c. Stili di paragrafo e di carattere
 - d. Alterare il testo e testo su tracciato
 - e. Mascherare, trasformare in forme e rasterizzare il testo

14. 3D
 - a. Area di lavoro 3D
 - b. Creare modelli e oggetti 3D
 - c. Terminologia
 - d. Proprietà degli oggetti 3D
 - e. Applicare una grafica ed esportare oggetti 3D

15. Salvare ed esportare le immagini
 - a. Formati di salvataggio e di esportazione. Metadata
 - b. Preparare le immagini per la stampa
 - c. Preparare le immagini per il video
 - d. Preparare le immagini per il web
 - e. Composizioni multischermo
 - f. Librerie CC

Parte 2ª

Conoscenza dei flussi di lavoro

16. Gestione del progetto
 - a. Impostare i requisiti del progetto
 - b. Identificare il target, il messaggio e il mezzo
 - c. Pianificare i passaggi
 - d. Comunicazione
 - e. Lavorare in team

17. Copyright
 - a. Principi e regole del Copyright

18. Lavorare con i clienti
 - a. Best practices
 - b. Interviste e Brief
 - c. Revisioni e Bozze
 - d. Contratti e approvazioni

e. Presentare il progetto: creare una buona presentazione in PDF

19. Principi ed elementi di design

- a. Il layout
- b. La tipografia

20. Revisioni e ridisegno

- a. Produrre le bozze
- b. Apporre le modifiche del cliente
- c. Approvazione e pubblicazione

21. Presentazione del progetto

- a. Comunicare il progetto
- b. Le regole per realizzare una buona presentazione

22. Simulazione test