

PROGRAMMA CORSO GRAPHIC DESIGN

MODULO ILLUSTRATOR

1. 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

2. 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

3. 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)

4. TAGLIARE I TRACCIATI

- Strumento Forbici
- Strumento gomma
- Cutter

5. STRUMENTI E TECNICHE DI SELEZIONE

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

6. 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

7. ALTERARE GLI OGGETTI

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

8. 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

9. 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

PROGRAMMA CORSO GRAPHIC DESIGN MODULO PHOTOSHOP

LE IMMAGINI DIGITALI, TERMINOLOGIA E CARATTERISTICHE

- Immagini digitali, caratteristiche e formati
- Raster VS vettoriale. Pixel, vettori, punti e maniglie
- Interazione tra pixel e vettori
- Principali formati immagine
- Uso per stampa e schermi
- Pixel e risoluzione
- Tipologia di immagini (create o catturate)

I FONDAMENTALI DI PHOTOSHOP

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

COLOR MANAGEMENT

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

CREARE E GESTIRE I COLORI

- Il selettore di colore
- Campioni di colore
- Creare e gestire le sfumature

- Strumenti per gestire il colore: contagocce, secchiello, sfumatura • Il selettore colori HUD (Head-up-display-display)

ELEMENTI DI FOTOGRAFIA DIGITALE

- Camera Raw
- Ottimizzare le immagini
- HDR e Photomerge

I LIVELLI (COMPNDERE LA FUNZIONE DEI LIVELLI)

- Il pannello Livelli: creare, selezionare, nascondere, spostare, trasformare, raggruppare, nidifi care, rinominare ed eliminare livelli
- Tipologia di livelli, usare i filtri per cercare i livelli
- Metodi di fusione, opacità, riempimento e opzioni di fusione livelli
- Livelli e oggetti avanzati (smart object)
- Stili di livello
- Livelli di riempimento
- Creare e modificare stili e pattern
- Creare composizioni di livelli

SELEZIONI E MASCHERE

- Strumenti di selezione
- Tecniche di selezione
- Maschere di livello e canali alfa. Fondere, sfumare e ammorbidire un'immagine
- L'area Selezione e maschera
- Maschere vettoriali

CORREZIONE DEL COLORE

- Il pannello Regolazioni VS menu Regolazioni
- Valori tonali e Curve: ombre, mezzitoni e luci
- Regolazioni correttive e creative
- Strumenti di modifica della luminosità e della saturazione: brucia, schermo, spugna

USARE I FILTRI

- Applicare i filtri in maniera distruttiva/non distruttiva
- Filtri correttivi e creativi - Sfocare e Contrastare

- Galleria Filtri
- Filtro Fluidifica
- Fuoco prospettico

RITOCARE L'IMMAGINE

- Clonare i pixel: pennello correttivo al volo; pennello correttivo; toppa; sposta in base al contenuto; Timbro clone
- Strumenti Gomma
- Pannello/Pennello Storia
- Strumenti di modifica dei dettagli: sfoca, contrasta, sfumino

STRUMENTI DI PITTURA

- Pennelli: tipologie e opzioni
- Pennello miscela colori (Mixer brush): funzionamento e opzioni
- Strumenti Matita e Sostituzione colore
- Impostazioni pennelli e Punta erodibili
- Creare un pennello da un'immagine

DISEGNARE FORME E LINEE (OGGETTI VETTORIALI)

- Strumenti di disegno forme e linee. Attributi e proprietà
- Gli strumenti Penna: Penna standard
- Penna mano libera
- Penna curvatura
- Gestire i tracciati: il pannello Tracciati

CREARE E GESTIRE IL TESTO

- Strumenti di testo e Livelli di testo
- Formattare il testo: pannello Carattere e Paragrafo
- Stili di paragrafo e di carattere
- Alterare il testo e testo su tracciato
- Mascherare, trasformare in forme e rasterizzare il testo

3D

- Area di lavoro 3D
- Creare modelli e oggetti 3D
- Terminologia

- Proprietà degli oggetti 3D
- Applicare una grafica ed esportare oggetti 3D

SALVARE ED ESPORTARE LE IMMAGINI

- Formati di salvataggio e di esportazione. Metadata
- Preparare le immagini per la stampa
- Preparare le immagini per il video
- Preparare le immagini per il web
- Composizioni multischermo
- Librerie CC

GESTIONE DEL PROGETTO

- Impostare i requisiti del progetto
- Identificare il target, il messaggio e il mezzo
- Pianificare i passaggi
- Comunicazione
- Lavorare in team

COPYRIGHT

- Principi e regole del Copyright

LAVORARE CON I CLIENTI

- Best practice
- Interviste e Brief
- Revisioni e Bozze
- Contratti e approvazioni
- Presentare il progetto: creare una buona presentazione in PDF

PRINCIPI ED ELEMENTI DI DESIGN

- Il layout
- La tipografia

REVISIONI E RIDISEGNO

- Produrre le bozze
- Apporre le modifiche del cliente
- Approvazione e pubblicazione

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

- Comunicare il progetto
- Le regole per realizzare una buona presentazione

SIMULAZIONE TEST

PROGRAMMA CORSO GRAPHIC DESIGN MODULO INDESIGN

INTRODUZIONE AL SOFTWARE

- Interfaccia
- Strumenti e pannelli
- Personalizzare l'area di lavoro
- Pannello di Controllo e Pannello Proprietà
- Suggerimenti e scorciatoie
- Preferenze di base
- Griglie e guide
- Modalità di visualizzazione
- Prestazioni di visualizzazione
- Guide sensibili

IMPOSTARE IL DOCUMENTO

- Creare un nuovo documento
- Formato pagina e margini
- Le pagine affiancate
- Le opzioni avanzate: pagina al vivo e area indicazioni
- Creare documenti utilizzando i predefiniti
- Creare documenti utilizzando modelli di Adobe Stock
- Guide e righelli
- La gabbia

GESTIRE IL LAYOUT

- Il pannello pagine
- Pagine mastro e pagine del documento
- Gli oggetti mastro

-

Numerazione automatica

- Svincolare gli oggetti mastro
- Convertire una pagina esistente in pagina mastro
- Rotazione pagine • Creare guide
- Layout alternativi
- Regolazione del layout

DISEGNO ED OGGETTI

- Tracciati e forme
- Gli strumenti di disegno
- Riempimento e traccia
- Selezionare e trasformare gli oggetti
- Modificare le opzioni degli angoli
- Allineare e raggruppare
- Importare o incollare i tracciati di Illustrator
- Supporto del formato nativo di Illustrator

FORMATTARE IL TESTO

- Creare testo e cornici di testo
- Importare dai software editor di testo
- Formati supportati e loro caratteristiche
- Collegare le cornici di testo
- Opzioni cornici di testo
- Formattazione base dei caratteri
- Capilettera
- Supporto OpenType
- Controlli tipografici
- Stili di paragrafo e di carattere
- Opzioni di giustificazione e di sillabazione
- Elenchi puntati e numerati
- Stili nidificati e stili a cascata
- Stile nidificato per linea
- Allineamento alla griglia delle linee di base

- Il pannello Glifi
- Caratteri speciali
- Trova e sostituisci
- Sostituire i font
- Lavorare con i blocchi di testo
- Testo su tracciato
- Controllo ortografico
- Contorna con testo
- Didascalie statiche e dinamiche

IMPORTARE E GESTIRE LE IMMAGINI

- Formati supportati e loro caratteristiche
- Supporto formato nativo di Photoshop
- Il Pannello collegamenti
- Adattare l'immagine alla cornice
- Agire sulla cornice o sul contenuto
- Inserimento proporzionale
- Opzioni di importazione
- Importare file PDF multipagina
- Opzioni livello oggetto
- Colorare le immagini
- Immagini a due tonalità
- Applicare effetti di trasparenza alle immagini
- Contorna con testo

IL COLORE

- Campioni e tinte
- Sfumature
- Tinte piatte
- Campionare un colore da oggetti e immagini
- Salvare e importare librerie di colori
- Il nero e il nero ricco
- Anteprema selezioni

-
- La sovrastampa
La gestione del colore sincronizzata

GESTIRE GLI OGGETTI

- Selezionare gli oggetti sovrapposti
- Spostare e duplicare oggetti con precisione
- Bloccare e nascondere oggetti
- Oggetti nidificati
- Elaborazione tracciati
- Tracciati composti
- Effetti grafici
- Il Pannello Effetti
- Gli effetti di trasparenza
- Stili di oggetti
- Oggetti ancorati al testo

TABELLE

- Tabulazioni
- Creare e modificare tabelle
- Conversione di testo in tabella e viceversa
- Stili di tabella e di cella
- Contenuto delle celle

GESTIRE I DOCUMENTI LUNGHI

- Numerazione e sezioni
- Note a piè di pagina
- Note di chiusura
- La funzione Libro
- Creare un sommario
- Creare e gestire Indici
- Librerie e snippet
- Creare profili di Verifica preliminare

INTERATTIVITÀ

- Creare collegamenti ipertestuali e rimandi
- Creare pulsanti
- Creare segnalibri
- Transizioni di pagina
- Documenti PDF dinamici
- Creare moduli
- L'area di lavoro e le funzioni per il Digital Publishing
- Esportare in formato PDF con funzioni interattive
- Esportare in formato ePub
- Script e automazioni

OUTPUT: ESPORTAZIONE E STAMPA

- Verifica preliminare
- Stampare i documenti
- Le opzioni di stampa
- Stampare opuscoli
- Esportare in formato PDF
- Predefiniti di esportazione in PDF in relazione all'utilizzo
- Gestione del colore
- Creazione di PDF: opzioni avanzate
- Stampare le trasparenze
- Creare un file PostScript
- Esportare un intero Libro
- Esportare in formato immagine
- Esportare elementi interattivi
- Esportare in formato ePub
- Esportare in formato HTML
- Pacchetto

INTRODUZIONE AL DIGITAL PUBLISHING

-
- Panoramica dell'e-book e gli standard
Editor e Reader
- Il formato ePub (.ePub = .zip)
- ePub 2 ed ePub 3
- Scorrimento di testo
- Layout fisso
- La struttura dell'epub: File XHTML; CSS; Risorse; TOC
- Gestire testi e immagini
- Stili di testo: le classi e le opzioni per i CSS
- Impostare le opzioni di esportazione
- Interattività: Collegamenti ipertestuali; Pulsanti; Animazioni; File video e audio; File .oam (Adobe Animate)
- Metadati e INFO FILE

PUBLISH ONLINE

- Che cos'è Publish Online?
- Pubblicare online un documento InDesign
- Uso del dashboard di Publish Online
- Disattivare o attivare Publish Online

CREATIVE CLOUD LIBRARIES

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

PROGRAMMA CORSO GRAPHIC DESIGN MODULO XD

SENIOR TRAINER BIAGIO DI STEFANO

- Progettare per la UX
- Il processo UX completo
- User research
- Personas e user personas
- Scenario - Customer journey maps
- Cos'è Adobe XD
- UI Patterns
- Material design
- Adobe XD interfaccia generale
- Pannello risorse
- Impostazione del grid system
- Prototipi low fidelity
- Prototipi high fidelity
- Comprendere I dispositivi
- Gli strumenti di uno UX designer
- Predefiniti di Adobe XD
- Interazione Illustrator / XD
- Preparazione delle risorse
- Tipografia e colori
- Gli strumenti di disegno di Adobe XD
- Creazione di pulsanti
- Creazione di componenti
- Realizzare un menù per sito web
- Inserimento di interazioni tra pagine
- Inserimento di un overlay

-
- Creazione di un prototipo su XD
- Inserimento di azioni con touch gestures
- Inserimento di comandi vocali
- Pubblicazione e testing del prototipo
- Modalità Co-working
- Esportazione delle risorse
- Case studies
- Storytelling e presentazione progetto
- Creare una presentazione interattiva
- Impostare layout per social network