

Corso di GRAFICA AVANZATA IL CORSO HA UNA DURATA COMPLESSIVA DI 100 ORE DI LEZIONI

PROGRAMMA DIDATTICO CORSO GRAFICA AVANZATA DI 100 ORE

Il percorso didattico si prefigge l'obiettivo principale di formare l'allievo sull'utilizzo dei più importanti software utilizzati nell'ambito della grafica pubblicitaria professionale.

Il corso è strutturato su 4 moduli:

- Modulo 1 - Adobe Photoshop
- Modulo 2 - Adobe Illustrator
- Modulo 3 - Adobe Indesign
- Modulo 4 - Pratica avanzata sulla realizzazione di qualsiasi tipo di progetto grafico

Al termine del corso l'allievo sarà in grado di utilizzare in modo autonomo i tre software Adobe (Photoshop, Illustrator e Indesign) e sarà in grado di realizzare lavori di grafica pubblicitaria utilizzando questi strumenti.

Modulo 1 - Adobe Photoshop

Unità didattica 1: Grafica bitmap ed introduzione all'utilizzo di Photoshop

- Concetti fondamentali di Photoshop
- Immagini bitmap e grafica vettoriale
- Dimensioni e risoluzione delle immagini

Unità didattica 2: Uso degli strumenti

- Uso delle palette principali
- modificare le dimensioni e la risoluzione di un'immagine
- metodi modelli di colore e conversioni tra i metodi di colore
- uso degli strumenti di selezione
- i tracciati di ritaglio
- la modalità maschera veloce

Unità didattica 3: La gestione del colore

- Colori singoli e quadricromia
- modalità colore: CMYK e RGB
- creazione e modifica dei colori

Unità didattica 4: Creazione e gestione dei testi

- La palette carattere
- Formattazione dei testi
- Impaginare un testo
- Creare effetti sui testi

Unità didattica 5: Uso dei livelli

- I livelli e le loro proprietà
- La gestione dei livelli
- Modificare i livelli
- Le maschere di livello
- Gli stili di livello

Unità didattica 6: La trasparenza

- Applicare le impostazioni di trasparenza
- Modificare l'opacità agli oggetti grafici
- Applicare un contorno sfocato
- Creazione di un'ombra esterna

Modulo 2 - Adobe Illustrator

Unità Didattica 1: L'ambiente di lavoro

- Schermata di avvio
- Creare nuovi documenti
- Personalizzare lo spazio di lavoro
- Visualizzare i documenti
- Usare librerie

Unità Didattica 2: Usare i vettori

- Anatomia di un oggetto vettoriale
- Applicare tracce e riempimenti
- Oggetti di testo
- Selezionare gli oggetti

Unità Didattica 3: Oggetti, gruppi e livelli

- Le palette
- Usare gli stili di grafica
- Lavorare con i livelli

Unità Didattica 4: Disegno vettoriale avanzato

- Disegnare e modificare tracciati a mano libera
- Creare tracciati composti
- Modifica dei tracciati
- Ricalco dinamico
- Allineare e distribuire oggetti
- Applicare trasformazioni

Unità Didattica 5: Uso dello strumento testo

- Opzione di carattere e paragrafo
- Definire stili di testo
- Posizionare il testo su un tracciato
- Modifica del testo

Unità Didattica 6: 3D e altri effetti

- Combinare effetti
- Effetti 3D
- Convertire in forme
- Distorsioni e trasformazioni
- Rasterizzare e stilizzare
- Applicare effetti di Photoshop

Unità Didattica 7: Lavorare con immagini

- Importare immagini bitmap
- Gestire immagini importate
- Lavorare in abbinamento con Photoshop
- Esportazione delle immagini

Unità Didattica 8: La stampa

- Area di stampa
- Stampare da Illustrator
- Salvataggio in formato PDF
- Impostazioni di Stampa
- Salvare ed esportare il Lavoro in formato EPS
- Consegna del progetto alla Tipografia;

Modulo 3 - Adobe Indesign

Unità didattica 1: Cenni preliminari

- Introduzione
- Uno sguardo all'interfaccia di Indesign
- Font e regole di leggibilità

Unità didattica 2: L'area di lavoro

- Le palette, gli strumenti ed i menu
- L'uso dei menu e dei tasti di scelta rapida
- Ottimizzazione del piano di lavoro ed impostazioni delle preferenze

Unità didattica 3: Impostazione delle pagine

- Concetti sui layout e sulle guide
- Creazione di un documento ed introduzione ai righelli
- Usare la palette Pagine
- Le pagine Mastro
- I livelli

Unità didattica 4: Uso del testo e delle tabelle

- Le cornici di testo ed i filtri di importazione del testo
- L'uso di caratteri e paragrafi
- La definizione degli stili di testo
- Usare le tabelle e miglioramenti grafici al bordo
- Adattabilità delle cornici di testo agli oggetti

Unità didattica 5: Uso di elementi grafici e del colore

- L'uso di tracciati e forme
- Controllo dei tracciati con gli stili di traccia
- Tracciati composti e manipolazione degli oggetti con la palette trasforma
- L'uso dei colori
- Le librerie e la gestione dei colori

Unità didattica 6: Metodologie di impaginazione

- Creazione di un indice
- Generazione di un file PDF
- La stampa di un documento

Modulo 4 - Pratica avanzata sulla realizzazione di qualsiasi tipo di progetto grafico

- Creare un proprio logo professionale di un modello Aziendale
- Creare un manifesto: teatrale/evento.
- Pensare ad una attività (3 o 4 opzioni) e gestire la parte grafica: logo, volantino, biglietto da visita, carta intestata, Brochure
- Rivista, immagini (PS) testi elaborati (AI) impaginazione (ID) completa di almeno 24 pag.
- Creare una composizione/fotomontaggio
- Creare la grafica di uno skate 81 cm x 20,50 cm
- Cofanetto cd - idea di continuità 3 pezzi con cofanetto.