



GRAFICA DIGITALE – Photoshop e Illustrator

1. Introduzione

- Nozioni base di informatica e terminologie di grafica digitale.
- Panoramica delle Interfacce e delle aree di lavoro.
- definizione e risoluzione di Pixel e Vettori.
- Introduzione nella differenza dei file.

2. Concetti base

- Differenze e integrazioni tra Photoshop e Illustrator e relativi strumenti.
- Creare e salvare i file
- Gestione dei documenti.
- Organizzare l'area di lavoro.
- Gestire i righelli, guide e griglie.

3. Adobe illustrator

- Autonomia nell'uso dell'interfaccia Illustrator
- Strumenti base per il disegno.
- Strumenti base di selezione.
- Gomme, forbici, taglierina.
- Utilizzo dei livelli e della libreria.

4. La gestione del testo

- Tracce, tracciati, punti di ancoraggio.
- Riempimento, traccia, sfumatura.
- Finestra per elaborazione tracciati.
- Gestione e modifica del testo.
- Testo vettoriale e raster.
- Elaborazione grafica del testo.
- Creare effetti con il testo.

5. Elaborazione di oggetti

- Utilizzo del colore.
- Autonomia nella gestione della grafica vettoriale.
- Trasformare gli oggetti.
- Sfumature, pattern, pennelli.
- Capacità di importare, salvare ed esportare in diversi formati.
- Il tracciato di lavoro.

6. Adobe Photoshop

- Autonomia nell'uso dell'interfaccia Photoshop.
- Comprensione delle differenza di immagine e risoluzioni.
- Capacità nell'utilizzo degli strumenti.
- Utilizzo del testo.
- Salvataggio e esportazioni file.
- introduzione dei livello.

7. Finestre e livelli

- Finestra aspetto.
- Livelli.
- Effetti, set e gruppi di livelli.
- maschere di livello.
- Spostare e modificare gli effetti di livello.
- Allineare oggetti su livelli diversi.

8. Elaborazione delle immagini

- La struttura dei colori.
- Filtri.
- Risoluzione immagini.
- Importare, esportare, rasterizzare.
- Capacità nella creazione di immagini a sfondo trasparente.
- Introduzione alla modifica delle immagini.

9. Nozioni di Fotoritocco

- Autonomia nella gestione base del fotoritocco e fotocomposizione delle immagini.
- Timbro clone.
- Tecniche di ritocco col timbro clone.
- Pennello correttivo al volo.
- Autonomia nella gestione cromatica delle immagini.
- Composizione grafica.

10. Grafica e Stampa

- Nozioni di grafica editoriale.
- Le regole della stampa.
- Tricromia e quadricromia.
- Leggibilità e visibilità.

11. Prova

- Prova finale con utilizzo degli strumenti studiati per sviluppo fotocomposizione.