

GRAFICA DIGITALE – Photoshop e Illustrator

Obbiettivi:

Il corso mira a fornire competenze fondamentali in informatica e grafica digitale, introducendo concetti di base, strumenti e differenze tra Adobe Photoshop e Illustrator. Gli obiettivi includono l'acquisizione di autonomia nell'utilizzo delle interfacce, la gestione di documenti e l'elaborazione di testi e oggetti. Gli studenti sviluppano competenze avanzate in grafica vettoriale, fotoritocco e grafica editoriale, culminando in una prova finale che dimostra la capacità di applicare tali conoscenze nella creazione di una fotocomposizione. L'obiettivo primario è dotare gli studenti delle competenze pratiche necessarie per lavorare in modo indipendente sulle piattaforme di grafica digitale..

PROGRAMMA ED ARGOMENTI TRATTATI

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 differenze di immagine e risoluzioni.

Capacità nell'utilizzo degli strumenti.

Utilizzo del testo.

Salvataggio e esportazioni file.

introduzione dei livelli.

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.