MANUELA DESIGN
ADV CENTER & CREATIVE STUDIO

REGIONE MARCHE
ENTE FORMATIVO ACCREDITATO

MASTER DI GRAFICA PUBBLICITARIA

Max partecipanti 8/10 - Min partecipanti 2 // Sede: Piediripa di Macerata(MC)
Totale ore formative previste 100h - Costo:€ 1700 (i.v.a. inclusa) - Numero lezioni previste 40 / 3gg a settimana da stabilire
DOCENTE: GIORGETTI MANUELA

DESTINATARI: Il master è rivolto a tutti coloro che intendono acquisire le conoscenze indispensabili e fondamentali per un utilizzo corretto ed avanzato dei software Adobe Photoshop Cs 5.5, Illustrator Cs5.5 ed InDesign Cs 5.5, per la realizzazione di composizioni grafiche destinate al web ed alla stampa.

OBIETTIVO: Il master ha l'obiettivo di formare una figura professionale che sia in grado di utilizzare autonomamente i software oggetto del corso e di realizzare materiale pubblicitario destinato al web ed alla stampa.

PRE-REQUISITI: I partecipanti devono disporre della conoscenza basilare del sistema operativo windows oppure macintosh, per poter eseguire le operazioni basilari (es. salvataggio file, creazione cartelle etc).

PROMO-SCONTI: Studenti sconto del 10%.
Per prenotazione di gruppi 5 persone min. inviare email a: segreteria@manueladesign.it

ATTESTATO - MATERIALE DIDATTICO: Al termine del master verrà rilasciato un attestato di partecipazione, corredato dall'intero materiale didattico.

STAGE: Non previsto

PROGRAMMA DEL MASTER:

1) ADOBE PHOTOSHOP CS5.5

PANORAMICA SUL PROGRAMMA ADOBE PHOTOSHOP CS5.5
- Installazione Adobe Photoshop CS5
- Principali differenze di installazione tra Mac – Pc

PANORAMICA SULL'AREA DI LAVORO E STRUMENTI
- Iniziamo a lavorare con Adobe Photoshop CS5 – work area e strumenti
- Personalizzazione dell'area di lavoro
- Apertura dei file Da Adobe Bridge (mini bridge)
- Analisi dei principali strumenti di Adobe Photoshop CS5.5 – (zoom, selezioni, selezioni poligonali, taglio etc)
- Lavorare con le selezioni e tipologia delle selezioni
- Risorse Photoshop (Help-Updates)

I LIVELLI
- Organizzare il proprio lavoro in livelli
- Creare, vedere, nascondere e selezionare uno o più livelli
- Riorganizzare i livelli e cambiare l'ordine del proprio lavoro
- Applicare gli effetti di livello ai livelli del progetto
- Ridimensionamento e rotazione dei livelli
- Applicare un gradiente ad un livello
- Applicare un filtro ad un livello
- Aggiungere testo ed un effetto ad un livello

CORREZIONI FOTOGRAFICHE BASILARI
- Risoluzione e dimensione immagine
- Aggiustamenti tonali dell'immagine
- Accenno a camera RAW
- Orientamento e taglio immagine
- Usare lo strumento timbro clone, ripara immagine, content aware
- Filtro Unsharp Mask
- Salvare e preparare la stampa dell'immagine in CMYK

MASCHERE E CANALI
- Creare una maschera per rimuovere un soggetto dal fondo
- Rifinire una maschera
- Creare una maschera veloce per effettuare una modifica in un'area definita
- Modificare una maschera utilizzando il pannello maschere
- Manipolazione dell'immagine utilizzando lo strumento "Puppet-Warp"
- Salvare una selezione come canale alpha
- Visualizzare una maschera usando il pannello dei canali
- Caricare un canale come selezione
- Isolare un canale per apportare un cambiamento specifico all'immagine

IL TESTO COME STRUMENTO GRAFICO
- Creazione di una copertina pubblicitaria utilizzando i vari strumenti di testo come elementi grafici

AGGIUSTIAMO IL COLORE IN CAMERA RAW
- Introduzione ai file RAW-Processare i file in camera RAW - Apertura immagini in Camera RAW
- Gli strumenti del Camera RAW
- Aggiustamenti tonali
- Sincronizzazione settaggi delle immagini
- Salvare i cambiamenti in camera RAW

RITOCCHI FOTOGRAFICI
- Correzione digitall in Photoshop
- Correzioni occhi rossi – Ridurre il disturbo (noise effect)
- Correzione distorsione immagine
- Aggiungere la profondità di campo

LIVELLI – AVANZATI
- Importare un livello da un altro file
- "Clip" sul livello
- Creare e modificare un aggiustamento di livello
- Utilizzare Vanishing point effetti 3D con i livelli
- Lavorare con i livelli composti

COMPOSITING AVANZATO:
- Salvare le selezioni e caricarle come maschere

Manuela Design di Giorgetti Manuela - Via Domenico Annibali 31L/22 - 62100 Piediripa di Macerata (MC) - Marche - Italy
Tel 0733.283861 - Cell 389.7957233 / 347.9409827 - Fax 02.42108167 - www.manueladesign.it - segreteria@manueladesign.it - Co-founder of fabbricamente.com / dedelab.com
P.IVA IT 01599340435 - C.F. GRGMNL82M45E783A
CI TROVI ANCHE SU... LinkedIn

MANUELA DESIGN
ADV CENTER & CREATIVE STUDIO

REGIONE MARCHE
ENTE FORMATIVO ACCREDITATO

MASTER DI GRAFICA PUBBLICITARIA

Max partecipanti 8/10 - Min partecipanti 2 // Sede: Piediripa di Macerata(MC)
Totale ore formative previste 100h - Costo:€ 1700 (i.v.a. inclusa) - Numero lezioni previste 40 / 3gg a settimana da stabilire
DOCENTE: GIORGETTI MANUELA

- Applicare filtri alla selezione per creare diversi effetti speciali
- Aggiungere stili di livello per creare effetti speciali modificabili
- Registrare e ripetere un'azione per automatizzare una serie di processi
- Unire immagini per creare panorami

LAVORARE CON LE IMMAGINI 3D:
- Creare una forma 3D da un livello
- Operare sugli oggetti 3D utilizzando lo strumento rotazione oggetti
- Aggiustare la vista utilizzando lo strumento rotazione camera
- Configurazione delle opzioni nel pannello 3D
- Aggiustare le luci
- Importazione oggetti 3D
- Manipolare oggetti utilizzando lo strumento Assi 3D
- Colorare un oggetto 3D
- Creare un testo 3D
- Applicare il filtro cartolina 3D
- Animare un file 3D

PREPARAZIONE DEI FILE PER IL WEB:
- Taglio delle immagini in photoshop
- Differenze tra taglio e taglio automatico
- Link dei tagli ad altre pagine HTML o files
- Ottimizzazione immagini per il web, effettuare una buona scelta di compressione
- Esportare immagini, effetto zoom e panorama
- Creazione di una web gallery.

PRODUZIONE E STAMPA COLORE:
- Definizione delle scale colore: RGB, Grigi e CMYK, per la visualizzazione, modifica e stampa delle immagini.
- Preparare un'immagine per la stampa su un PostScript CMYK.
- Profilare un'immagine per la stampa.
- Salvare un'immagine in CMYK EPS file.
- Creare una stampa a quattro colori separata.

2) ADOBE ILLUSTRATOR CS5.5

PANORAMICA SUL PROGRAMMA ADOBE ILLUSTRATOR CS5.5
- Installazione e configurazione.
- Creazione della cartella "studente"
- Principali differenze di installazione tra Mac – Pc
- Scelta della lingua del software italiano/inglese - Preferenze.

PANORAMICA SULL'AREA DI LAVORO
- Iniziamo a lavorare con Adobe Illustrator CS5.5 – Area di lavoro, pannelli e strumenti.
- Risorse Illustrator (Help-Updates).

SELEZIONE ED ALLINEAMENTO
- Differenze tra i diversi strumenti di selezione ed impiego di diverse tecniche di selezione.
- Riconoscere le guide smart.
- Duplicare gli elementi con lo strumento selezione.
- Visualizzare e bloccare elementi per fini organizzativi.
- Salvare le selezioni per usi futuri.
- Unire e disunire gli elementi.
- Lavorare in modalità isolata.
- Usare strumenti e comandi per allineare forme e punti rispetto ad un altro oppure all'"artboard".
- Distribuire i contenuti.
- Selezione dietro contenuti.

CREARE E MODIFICARE FIGURE/FORME
- Creazione di un documento che contenga multiple "artboards".
- Utilizzo degli strumenti e comandi per creare forme basilari.
- Lavorare con la modalità disegno.
- Utilizzo dei righelli e delle guide "smart" come aiuto disegno.
- Scalare e duplicare oggetti.
- Unire e tracciare oggetti.
- Modificare le tracce con lo spessore della traccia.
- Lavorare con il comando esplora forme "pathfinder" per creare delle forme.
- Vettorializzare automaticamente creando forme.

TRASFORMAZIONE OGGETTI
- Aggiungere, modificare, rinominare e riordinare "artboards" in un documento esistente.
- Navigare le "artboards".
- Selezionare oggetti individuali, oggetti in gruppo e parti di un oggetto.
- Muovere, scalare e ruotare oggetti utilizzando una varietà di metodi.
- Lavorare con le smart guides.
- Riflettere, dividere e distrorcere oggetti.
- Aggiustare la prospettiva in un oggetto.
- Applicare un filtro di distorsione.
- Posizionare oggetti in modo preciso.
- Ripetere trasformazioni di oggetti in modo facile e veloce.
- Copiare multiple artboards.

LO STRUMENTO PENNA E MATITA
- Disegnare linee curve.
- Disegnare linee rette.
- Usare livelli di esempio.
- Chiusura del segmento del tracciato e dividere linee.
- Selezionare ed aggiustare i segmenti delle curve.
- Creare linee tratteggiate e punte a freccia.
- Disegnare e modificare con lo strumento matita.

COLORARE E DIPINGERE
- Utilizzare la modalità colore e i controlli colore.
- Creare, modificare e pitturare con i colori usando il pannello apposito e le abbreviazioni di tastiera.
- Nominare e salvare un colore, creare gruppi di colore e costruire una palette colore.
- Utilizzare la guida colore e modificare/ricolorare le caratteristiche del lavoro.
- Copiare la colorazione e gli attributi di apparenza da un oggetto ad un altro.
- Creare e colorare con i patterns.
- Lavorare con Live Paint.

Manuela Design di Giorgetti Manuela - Via Domenico Annibali 31L/22 - 62100 Piediripa di Macerata (MC) - Marche - Italy
Tel 0733.283861 - Cell 389.7957233 / 347.9409827 - Fax 02.42108167 - www.manueladesign.it - segreteria@manueladesign.it - Co-founder of fabbricamente.com / dedelab.com
P.IVA IT 01599340435 - C.F. GRGMNL82M45E783A
CI TROVI ANCHE SU... LinkedIn

MANUELA DESIGN
ADV CENTER & CREATIVE STUDIO

REGIONE MARCHE
ENTE FORMATIVO ACCREDITATO

MASTER DI GRAFICA PUBBLICITARIA

Max partecipanti 8/10 - Min partecipanti 2 // Sede: Piediripa di Macerata(MC)
Totale ore formative previste 100h - Costo:€ 1700 (i.v.a. inclusa) - Numero lezioni previste 40 / 3gg a settimana da stabilire
DOCENTE: GIORGETTI MANUELA

LAVORARE CON LO STRUMENTO TESTO
- Importare testi.
- Creare colonne di testo.
- Cambiare gli attributi di testo.
- Usare e salvare stili di testo.
- Testo semplice.
- Inserire il testo intorno a forme grafiche.
- Ridistribuire il testo sulle forme.
- Creare testo su tracciato e figure.
- Creare testo tracciato.

LAVORIAMO CON I LIVELLI
- Lavoriamo con il pannello livelli.
- Creare, ridistribuire e bloccare i livelli, livelli nidificati e gruppi.
- Muovere oggetti tra i livelli.
- Incollare livelli di oggetti da un file in un altro.
- Unire livelli in uno singolo.
- Applicare un ombra al livello.
- Fare una maschera di ritaglia.
- Applicare un attributo di apparenza agli oggetti e livelli.
- Isolare il contenuto di un livello.

LAVORARE CON IL DISEGNO PROSPETTICO
- Comprendere il disegno prospettico.
- Usare e modificare la griglia predefinita.
- Modificare il piano della griglia ed il suo contenuto.
- Creare e modificare testo in prospettiva.
- Unire simboli alla prospettiva.

COLORI SFUMATI E FORME
- Creare e salvare un gradiente.
- Aggiungere colori ad un gradiente.
- Correggere la direzione di un gradiente.
- Aggiustar
- Unire simboli alla prospettiva.

LAVORARE CON I PENNELLI
- Utilizzare le 4 tipologie di pennelli: Artistici, calligrafici, pattern e setola.
- Applicare pennelli ai tracciati creati con gli strumenti da disegno.
- Colorare e modificare il tracciato con lo strumento pennello.
- Cambiare il colore del pennello e stabilire i settaggi del pennello.
- Creare nuovi pennelli da illustrator.
- Lavorare con lo strumento "macchia-pennello" e lo strumento cancella.

APPLICARE EFFETTI
- Utilizzare vari effetti es. Esploratore, distorsione, trasformazione, tracciato offset, effetti ombra.
- Utilizzo dello strumento deformazione per creare un banner/logotipo.
- Utilizzare gli effetti di photoshop per aggiungere texture all'oggetto.
- Creare oggetti 3D da lavori 2D.
- Mappa grafica della superficie degli oggetti 3D.

APPLICARE GLI ATTRIBUTI E STILI GRAFICI
- Creare e modificare un apparenza/attributo.
- Aggiungere una seconda traccia ad un oggetto.
- Riordinare le apparenze/spegnere e rimuovere le apparenze/attributi.
- Salvare un apparenza come stile grafico.
- Applicare uno stile grafico ad un oggetto/livello.
- Applicare stili grafici multipli ad un oggetto/livello.

LAVORARE CON I SIMBOLI
- Applicre instanze di simboli.
- Creare un simbolo.
- Modificare e ridefinire un simbolo.
- Usare gli strumenti simbolo.
- Archiviare e recuperare nel pannello simboli.
- Lavorare con i simboli e Adobe Flash.

UTILIZZARE ILLUSTRATOR CON ALTRE APPLICAZIONI ADOBE
- Differenza tra grafica vettoriale e raster.
- Inserire link di immagini e incorporare la grafica di adobe photoshop in un file di adobe illustrator.
- Creare e modificare una maschera di ritaglio.
- Creare una maschera di ritaglio da un tracciato composto.
- Fare una maschera opacizzata per mostrare una sezione di un oggetto.
- Colori di esempio in un immagine inserita.
- Sostituire un immagine inserita con un altra, aggiornare il documento.
- Esportare in livelli in un file di adobe photoshop.

PANORAMICA SUL PROGRAMMA ADOBE INDESIGN CS5
- Verranno fornite informazioni basilari quali: overview della work area, impaginazione e strumenti principali di impaginazione.

ESERCITAZIONI DI GRAFICA
- Durante lo svolgimento del corso verranno effettuate numerose esercitazioni di grafica come ad es. Creazione dell'immagine coordinata, biglietto da visita, busta, carta intestata, brochure, flyer pubblicitari, etc.

COMUNICAZIONE CREATIVA - PNL, MIND MAP
- A lezione di creatività.
- Strumenti utili.
- Laboratorio.

Manuela Design di Giorgetti Manuela - Via Domenico Annibali 31L/22 - 62100 Piediripa di Macerata (MC) - Marche - Italy
Tel 0733.283861 - Cell 389.7957233 / 347.9409827 - Fax 02.42108167 - www.manueladesign.it - segreteria@manueladesign.it - Co-founder of fabbricamente.com / dedelab.com
P.IVA IT 01599340435 - C.F. GRGMNL82M45E783A
CI TROVI ANCHE SU... LinkedIn