

Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

Admeta
Akademy

L'Accademia della Creatività

www.admetakademy.com

CORSI IN PARTENZA

1. CORSO DI SOFTWARE GRAFICO

Il percorso didattico è rivolto a chi desidera approfondire unicamente tutti gli strumenti e le tecniche di elaborazione dei software grafici professionali più diffusi nel settore della Grafica Pubblicitaria: **Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign.**

Attività teorica, pratica e di laboratorio sono svolte con la formula del work in progress consentendo all'allievo di sperimentare praticamente quanto appreso durante le lezioni dedicate alla teoria: ***ogni esercitazione coincide, infatti, con uno step teorico così da permettere una migliore comprensione della progettazione e della realizzazione di ogni lavoro.***

2. CORSO DI FOTORITOCCO PER FOTOGRAFI

Il corso si propone di illustrare tutti gli strumenti e le metodologie di gestione di un completo flusso di lavoro fotografico, con l'impiego della soluzione integrata **Adobe Lightroom.**

Gli argomenti trattati prevedono l'importazione, la catalogazione, la ricerca, lo sviluppo avanzato dei file RAW, l'esportazione multi formato e multidispositivo, la creazione di presentazioni multimediali, la stampa con gestione del colore, la produzione di gallerie web e integrazione con **Adobe Photoshop.**

Il corso si propone di illustrare le tecniche di elaborazione più complesse (gestione avanzata dei livelli, oggetti avanzati, modello non distruttivo, scontorni complessi), per favorire i tempi di lavorazione delle immagini preservando la qualità complessiva e gli interventi in corso d'opera.

3. CORSO DI ARCHICAD

Il corso **ArchiCAD**, è pensato per chi vuole imparare la **progettazione architettonica 2D e 3D.**

Concetto fondamentale del programma è l'utilizzo di elementi strutturali reali (come muri, solai, tetti, porte, finestre, mobili, ecc...) e l'attribuzione di caratteristiche reali (come altezza, spessore, materiale, colore ecc...).

Corso di Grafica Digitale

INFORMAZIONI

Durata: 2 mesi

Frequenza: max 2 mesi complessivi
1 lezione di 3 ore a settimana
per ogni modulo
dalle ore 16 alle 19

Certificazione: attestato di frequenza

I corsisti dovranno essere muniti di:

- Personal Computer
- Software già installato

sede corsi

via Fondo Noce, 14F
76011 Bisceglie (Bt) Italy
c/o STELLA STELLINA
Asilo nido e Scuola dell'Infanzia Paritaria

contatti

Maria Teresa: +39 393 9941874
admetakademy@gmail.com

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Puoi pagare questo corso:

Con bonifico

Intestato a
ADMETA AKADEMY

IBAN
IT45J0335967684510700176983

Modalità di pagamento del corso

b) Per corso completo:

30% all'iscrizione

saldo inizio corso

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

SOFTWARE GRAFICA

2 mesi

Photoshop + Illustrator + Indesign

72 ore - Euro 1.500 + IVA

Start: 18 Aprile

lunedì - martedì - mercoledì
ore 15 -18

PHOTOSHOP PER FOTOGRAFI

1,5 mesi

36 ore - Euro 1.260 + IVA

Start: 18 Aprile

lunedì - martedì
ore 18 -21

ARCHICAD

2 mesi

72 ore - Euro 1.500 + IVA

Start: 20 Aprile

giovedì - venerdì
ore 15 -18

**Admeta
Akademy**



L'Accademia della Creatività

Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

GRAFICA DIGITALE





Corso di SOFTWARE GRAFICA

OBIETTIVI

La grafica in generale ed in particolar modo quella pubblicitaria, sia cartacea che web, è tra i campi più effervescenti e remunerativi dei nostri anni.

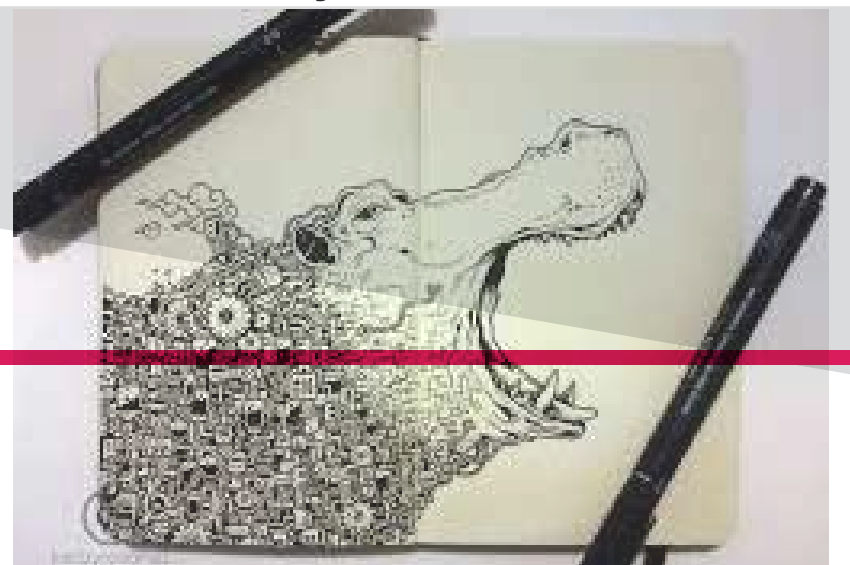
Questa proposta formativa è indicata sia per chi inizia da zero, che per tutti coloro che vogliono acquisire gli strumenti per poter realizzare elaborati grafici in modo veloce ed efficace. E' raccomandato anche a chi ha già delle competenze ma intende implementare le proprie abilità, o conoscere le potenzialità della Suite in altri ambiti di utilizzo.

A fine corso l'allievo avrà la padronanza dei software e le competenze necessarie per intervenire sulle immagini digitali, prepararle per la stampa o per il web, creare loghi, volantini, manifesti pubblicitari, brochure, realizzare pulsanti e layout grafici da pubblicare in internet.

DESTINATARI

Destinatari del corso sono i principianti ma anche operatori nel settore della comunicazione visiva che intendano apprendere o affinare le tecniche di rappresentazione e illustrazione grafica.

- operatori del settore grafico
- aziende del settore o con esigenze grafiche
- grafici che vogliono incrementare la conoscenza
- chi desidera entrare in questo ambito lavorativo
- appassionati amatoriali



Una breve descrizione dei software che vengono usati:

Adobe Photoshop è un software specializzato nell'elaborazione di fotografie e immagini digitali. E' il programma maggiormente utilizzato nel mondo della grafica computerizzata, in particolar modo per il fotoritocco e la realizzazione di effetti e fotomontaggi assolutamente unici nel loro genere.

Adobe Illustrator è un software per l'elaborazione di illustrazioni e per la grafica vettoriale.

La grafica vettoriale è utilizzata in computer grafica per disegnare immagini vettoriali. I lavori più sviluppati attraverso Illustrator sono: creazione di logo, prodotti pubblicitari (biglietti da visita, cartellonistica, scritte) o anche layout per siti web.

Adobe InDesign è un programma di produzione editoriale rivolto all'editoria professionale.

Costituisce il sistema di pubblicazione per riviste, giornali e prodotti editoriali di varia natura.

Il corso di InDesign conduce gli allievi alla realizzazione di volantini e cataloghi per la grafica cartacea, producendo gli esecutivi in formato PDF da mandare in tipografia per la stampa.

Una lezione sarà poi dedicata alla grafica per il web durante la quale verranno creati PDF interattivi.



Docente: Maria Teresa Di Terlizzi

ESPERIENZA FORMATIVA

Maturità Scientifica

Liceo Scientifico

Leonardo Da Vinci di Bisceglie (Ba)

Laurea in Grafica Superiore e Advertising

Istituto Europeo di Design di Roma

SPECIALIZZAZIONI

- Packaging, oggetto e comunicazione
- Marketing e comunicazione dei servizi
- Marketing e comunicazione del territorio
- Management imprese del sistema moda
- Planning strategico in pubblicità
- Comunicazione per la valorizzazione della qualità nel sistema agroalimentare
- Formazione professionale e aziendale

ESPERIENZA LAVORATIVA

Assistente art e packaging designer

STUDIO CANESTRARI (Roma)

Studio di immagine e Comunicazione

Consulente esterno

Agenzie di pubblicità e Marketing:

STUDIO 9 ITALIA (Bari)

AD COMPANY (Bari)

OPEN ADV (Bari)

Agenzie di Promozione e Marketing:

PROMO MEDIA (Bari)

Consulente esterno e art director

Agenzie di pubblicità e Marketing:

ADCONCORD SpA (Bari)

POMILIO BLUMM (Pescara)

Produzione Audiovisiva e Multimediale

Comunicazione Integrata :

VIDEA (Pescara)

Docenze

LUNEDÌ - Bari

L'Università Europea Dell'Immagine

MEDIA GROUP SERVICE - Bari

ADVERTISING, LAY-OUT EDITORIALE,

STORIA COMUNICAZIONE, COMUNICAZIONE

D'IMPRESA, COPY-WRITING, MARKETING,

WEB MARKETING

Presidente, direttore formazione e docente

Admeta Akademy - alta formazione

PROGETTAZIONE, PROMOZIONE,

COORDINAMENTO, EROGAZIONE, DOCENZA

Settore Arti Visive, Comunicazione e Marketing

Responsabile Marketing e Comunicazione

TIARÈ Aesthetic & Beauty

Centro di Medicina e Chirurgia Estetica (Corato)

Titolare e direttore creativo

ADMETA STUDIO

Studio di Design, Comunicazione, Architettura

Eventi e formazione aziendale e professionale

MANSIONI E RESPONSABILITÀ

Consulenza

Pubblicità, mktg, comunicazione e promozione a carattere nazionale con compiti di responsabile della proposta creativa e gestione della produzione. Azioni promozionali rivolte al consumer, al trade, co-mktg, in store.

Art direction

Responsabile della pianificazione e della gestione delle attività di team operanti su progetti complessi, coordinatore delle attività relative alla definizione delle caratteristiche tecnico funzionali della soluzione proposta e riferimento diretto per il Cliente.

Gestione clienti e fornitori

Contatto diretto con i clienti e con i fornitori per l'identificazione delle strategie comunicazionali e delle meccaniche promozionali, la proposta e la realizzazione di tutti i supporti (campagne di comunicazione, concorsi, sponsorizzazioni, eventi, raccolte, stampa di settore, packaging) compresi eventuali arredi standistici..

Formazione

Professionale e aziendale sulle tematiche della Comunicazione, del marketing e web marketing. Analisi del fabbisogno aziendale e professionale, stesura del progetto formativo, realizzazione delle attività formative, monitoraggio e valutazione del processo formativo.

**Admeta
Akademy**

L'Accademia della Creatività



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

Adobe
Photoshop

è un software

*specializzato nell'elaborazione
di fotografie e immagini digitali.*

E' il programma maggiormente utilizzato
nel mondo della grafica computerizzata,
in particolar modo per il fotoritocco e la
realizzazione di effetti e fotomontaggi
assolutamente unici nel loro genere.



PROGRAMMA **PHOTOSHOP**

01. L'interfaccia di Photoshop

- Strumenti e pannelli
- Personalizzare l'area di lavoro
- Spostarsi nella finestra del documento
- Organizzare la disposizione di più documenti
- Suggerimenti e scorciatoie
- Preferenze di base
- Il pannello STORIA

02. Immagine e documento

- Elementi fondamentali di grafica: i pixel
- Immagine, dimensione e risoluzione
- I comandi Dimensione immagine e
- Dimensione quadro
- Metodi di colore
- Colore di Primo piano e di Sfondo
- Gli strumenti di selezione
- Operazioni con le selezioni
- Lo strumento TAGLIERINA

03. I livelli, la gestione del testo

- Concetti di base
- Pannello e menù LIVELLI
- Operazioni con i LIVELLI
- Opacità e riempimento
- Lo strumento TESTO e i livelli di testo
- Stili Livello
- Spostare e gestire i LIVELLI

04. Strumento penna, tracciati

- Tracciati e forme
- Lo strumento PENNA
- Scontornare oggetti con lo strumento PENNA
- Il pannello TRACCIATI
- Creare, modificare e salvare tracciati
- Convertire i tracciati in selezioni

05. Clonare e modificare i pixel

- PENNELLO CORRETTIVO AL VOLO
- Strumento PENNELLO CORRETTIVO
- Strumento TOPPA
- Strumento TIMBRO CLONE
- Strumento GOMMA, GOMMA MAGICA, GOMMA PER SFONDO

06. Disegnare e ritoccare i pixel

- Strumenti PENNELLO e MATITA
- Strumento SOSTITUZIONE COLORE
- Intervenire sulla luminosità: gli strumenti SCHERMA e BRUCIA
- Intervenire sul contrasto: gli strumenti SFOCA e CONTRASTA
- Intervenire sulla saturazione: lo strumento SPUGNA
- Muovere i pixel: lo strumento SFUMINO

07. Il colore

- Lo strumento CONTAGOCCE
- Il Selettore Colore
- I pannelli COLORE e CAMPIONI
- Le librerie di colori
- Colorare con gli strumenti SECCHIELLO e SFUMATURA
- Gestire le sfumature
- Riproduzione del colore: il pannello CANALI

08. Regolare e salvare le immagini

- I metodi RGB e CMYK
- Il pannello REGOLAZIONI
- Prime regolazioni: luminosità, contrasto
- Il comando LIVELLI
- Il comando CURVE
- Il pannello Istogramma
- Scegliere un formato di salvataggio
- Caratteristiche dei principali formati

09. Gestione del colore

- I metodi di colore
- Panoramica sui Profili di colore

PROGRAMMA **PHOTOSHOP**

10. Regolazione dell'immagine

- La luminosità : LIVELLI e CURVE
- Il pannello ISTOGRAMMA
- Tonalità e saturazione
- Bilanciamento colori e corrispondenza colori
- Sostituzione colore
- Correzione del colore con il pannello CANALI
- Migliorare l'aspetto cromatico di una foto
- Ottimizzare il bianco e nero

11. Tecniche di selezione, gestione file

- Selezionare in base ai colori
- Determinare il valore di TOLLERANZA
- Il pannello MIGLIORA BORDO
- Salvare e caricare le selezioni
- Il canale ALFA
- Gestire le risorse con Adobe Bridge
- Creare Provini a contatto

12. Le maschere

- Il concetto di maschera
- L'opzione Maschera veloce
- Disegnare la selezione
- Maschere di livello
- Collegare e scollegare le maschere di livello
- Nascondere e mostrare utilizzando le maschere
- Le maschere vettoriali

13. Gestione avanzata dei livelli

- Gestire il contenuto del livello: trasparenza e riempimento
- I METODI di FUSIONE
- Organizzare i livelli: collegare e raggruppare
- I Gruppi di livelli
- Realizzare varianti dell'immagine utilizzando il pannello COMPOSIZIONI LIVELLI

14. Fotoritocco correttivo

- Strumento occhi rossi
- Eliminare imperfezioni con il ritocco
- Differenze tra Timbro clone e Pennello correttivo
- La potenza dello strumento PENNELLO STORIA
- Sfocare e contrastare le zone critiche
- Le opzioni degli strumenti di ritocco

15. I filtri

- Panoramica dei FILTRI di Photoshop
- I filtri più utilizzati: sfocatura, disturbo e distorsione
- I filtri rendering: clouds, fibers, lens flare
- La Galleria filtri
- Combinare e fondere più filtri
- Gestione avanzata dei filtri

16. Fotoritocco creativo

- Strumenti FORME Geometriche, LINEA, FORME PERSONALI
- Il pannello REGOLAZIONI
- Utilizzare e gestire elementi vettoriali: gli oggetti avanzati
- Gestione avanzata del TESTO: le opzioni e il testo su tracciato
- I viraggi
- Definire un pennello personalizzato

Admeta
Akademy

L'Accademia della Creatività



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

Adobe
Illustrator

***è un software per
l'elaborazione di illustrazioni e
per la grafica vettoriale.***

La grafica vettoriale è utilizzata in computer grafica per disegnare immagini vettoriali. I lavori più sviluppati attraverso Illustrator sono: creazione di logo, prodotti pubblicitari (biglietti da visita, cartellonistica, scritte) o anche layout per siti web.

Ai



PROGRAMMA **ILLUSTRATOR**

01. Panoramica di Illustrator

- Nozioni di grafica vettoriale e grafica bitmap
- L'interfaccia
- L'area di lavoro
- Definire un documento

02. Gli strumenti di base

- Il pannello di controllo
- Selezione e posizionamento
- Disegnare forme
- Lo strumento PENNA: segmenti e curve
- Maniglie e punti di ancoraggio

03. Tratto e riempimento

- Il pannello campioni e il pannello colore
- Metodi di colore
- La guida colori
- L'opzione campione "globale"
- Tonalità e tinta

04. Righelli e guide, impostare un layout

- Lo strumento Tavola disegno
- Disegnare con la matita
- Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio
- Il pannello elaborazione tracciati

05. Pennelli ed oggetti

- Strumento pennello e strumento gomma
- Strumento pennello tracciato chiuso
- Operazioni con le selezioni
- Gestire gruppi e sottogruppi
- Trasformazione e ridimensionamento

06. Pannelli, effetti e maschere

- Il pannello aspetto
- Attributi multipli per un oggetto
- Il pannello Trasparenza
- Effetti di stile
- Effetti raster e vettoriali
- Lavorare con le immagini raster
- Importare, collegare, incorporare le immagini
- Le Maschere di ritaglio

07. I livelli, la pittura dinamica

- Il pannello Livelli
- Gerarchia tra i livelli
- Livelli ed aspetto
- Allinea e distribuisci
- Pittura dinamica

08. Il testo, il salvataggio

- Lavorare con il testo
- Pannelli carattere e paragrafo
- Testo su tracciato e concatenare il testo
- Trasformare il testo in tracciati
- Salvare ed esportare in vari formati
- Salvare in PDF

09. Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio

- Operazioni con i tracciati
- Tracciati composti
- Scostamento tracciato
- Espandere gli aspetti
- Disegnare e scontornare con i tracciati

10. Le opzioni avanzate degli strumenti

- Il pannello pennelli e le biblioteche di pennelli
- Definire un pennello personale
- Simboli e istanze
- I set di simboli
- Le opzioni dello strumento Bomboletta simboli



PROGRAMMA **ILLUSTRATOR**

11. Tecniche avanzate di selezione

- Selezionare per attributi simili
- Le opzioni della Bacchetta magica
- Lavorare in Modalità isolamento
- Selezionare per livelli e sottolivelli

12. Gestione avanzata dei Livelli

- Mascherare utilizzando i livelli
- Ricalco dinamico
- Le opzioni del ricalco dinamico
- Gestione avanzata delle immagini
- collegate e incorporate
- Lavorare con Adobe Photoshop

13. Effetti dinamici

- Effetti di trasformazione
- La Distorsione Involucro
- Gli effetti 3D di Illustrator
- Gestione avanzata testo
- Gli effetti su testo editabile

14. Lavorare con il colore

- Modificare i colori secondo dei predefiniti
- Le opzioni di RICOLORE GRAFICA
- Salvare biblioteche di campioni
- Esportare i campioni per InDesign e Photoshop

15. Lavorare con le sfumature

- Lo strumento SFUMATURA
- Creare e modificare campioni di sfumatura
- Creare trame sfumate
- Gestire la trasparenza nelle sfumature

16. Opzioni di salvataggio ed esportazione

- Esportare per il web
- Lavorare con Adobe Flash
- Le impostazioni di stampa
- Stampare multipagine
- Gestione colore
- Incorporare i profili di colore

**Admeta
Akademy**

L'Accademia della Creatività



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

Adobe
Indesign

***è un programma di
produzione editoriale rivolto
all'editoria professionale.***

Costituisce il sistema di pubblicazione per riviste, giornali e prodotti editoriali di varia natura. Il corso di InDesign conduce gli allievi alla realizzazione di volantini e cataloghi per la grafica cartacea, producendo gli esecutivi in formato PDF da mandare in tipografia per la stampa.

ID

PROGRAMMA **INDESIGN**

01. Introduzione al software

- Interfaccia
- Strumenti e pannelli
- Personalizzare l'area di lavoro
- Suggerimenti e scorciatoie
- Preferenze di base

02. Impostare il documento

- Creare un nuovo documento
- Formato pagina e margini
- Le pagine affiancate
- Le opzioni avanzate:
pagina al vivo e area indicazioni
- Guide e righe
- La gabbia

03. 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

04. Disegno ed oggetti

- Tracciati e forme
- Gli strumenti di disegno
- Riempimento e traccia
- Selezionare e trasformare gli oggetti
- Gestire gli oggetti: allineare e raggruppare
- Importare o incollare i tracciati di Illustrator
- Supporto del formato nativo di Illustrator
- Effetti grafici

05. Formattare il testo

- Importare dai software editor di testo
- Formati supportati e loro caratteristiche
- Formattazione base dei caratteri
- Capilettera
- Supporto OpenType
- Controlli tipografici
- Stili di paragrafo e di carattere
- Lavorare con i blocchi di testo
- Creare e modificare tabelle
- Testo su tracciato
- Controllo ortografico
- Contorno con testo

06. Importare le immagini

- Formati supportati e loro caratteristiche
- Supporto formati nativi di Photoshop
- Pannello collegamenti
- Importare file PDF multipagina
- Adattare l'immagine alla cornice
- Agire sulla cornice o sul contenuto

07. Il colore

- Campioni e tinte
- Sfumature
- Tinte piatte
- Campionare un colore da oggetti e
immagini
- La gestione del colore sincronizzata

08. Output: esportazione e stampa

- Esportare in formato PDF
- Predefiniti di esportazione in PDF in
relazione all'utilizzo
- Esportare in formato SWF
- Esportare per Flash e Dreamweaver
- Stampare i documenti
- Verifica preliminare
- Le opzioni di stampa

PROGRAMMA **INDESIGN**

09. Preferenze e visualizzazione

- Preferenze di Composizione
- Griglie e guide
- Impostare la griglia delle linee di base
- Modalità di anteprima
- Prestazioni di visualizzazione
- Guide sensibili
- Rotazione pagine

10. Gestire gli oggetti

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

11. Gestire le immagini

- Personalizzare il pannello Collegamenti
- Inserimento proporzionale
- Controllo dei livelli del formato .psd
- Opzioni di importazione
- Colorare le immagini
- Immagini a due tonalità
- Applicare effetti di trasparenza alle immagini

12. Gestire il testo

- 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
- Opzioni per il Contorno con testo

13. Gestire le tabelle

- Tabulazioni
- Formattazione avanzata delle tabelle
- Stili di tabella e di cella
- Opzioni di importazione da editor esterni
- Conversione di testo in tabella e viceversa

14. Gestire i documenti lunghi

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

15. Interattività ed automazione

- Creare collegamenti ipertestuali
- Creare pulsanti
- Transizioni di pagina
- Esportare in formato PDF con funzioni interattive
- Esportare in formato SWF: opzioni
- Esportare in formato XFL
- Script e automazioni

16. Colore ed output

- Salvare e importare librerie di colori
- Il nero e il nero ricco
- Anteprima selezioni
- La sovrastampa
- 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

**Admeta
Akademy**

L'Accademia della Creatività



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

Fotoritocco per fotografi

Il corso si propone di illustrare tutti gli strumenti e le metodologie di gestione di un completo flusso di lavoro fotografico, con l'impiego della soluzione integrata di

**Adobe Lightroom e
Adobe Photoshop.**

Ps

Lr



FOTORITOCO PER FOTOGRAFI

OBIETTIVI

Il corso si propone di illustrare tutti gli strumenti e le metodologie di gestione di un completo flusso di lavoro fotografico, con l'impiego della soluzione integrata **Adobe Lightroom**.

Gli argomenti trattati prevedono l'importazione, la catalogazione, la ricerca, lo sviluppo avanzato dei file RAW, l'esportazione multi formato e multidispositivo, la creazione di presentazioni multimediali, la stampa con gestione del colore, la produzione di gallerie web e integrazione con **Adobe Photoshop**.

Il corso si propone di illustrare le tecniche di elaborazione più complesse (gestione avanzata dei livelli, oggetti avanzati, modello non distruttivo, scontorni complessi), per favorire i tempi di lavorazione delle immagini preservando la qualità complessiva e gli interventi in corso d'opera.

DESTINATARI

Destinatari del corso sono i principianti ma anche operatori nel settore della fotografia e della comunicazione visiva che intendano apprendere o affinare le tecniche di fotoritocco e gestione avanzata del flusso di lavoro.

- **fotografi professionisti**
- **aziende del settore o con esigenze grafiche**
- **fotografi che vogliono incrementare la conoscenza**
- **chi desidera entrare in questo ambito lavorativo**
- **appassionati amatoriali**

Una breve descrizione dei software che vengono usati:

Adobe Photoshop è un software specializzato nell'elaborazione di fotografie e immagini digitali. E' il programma maggiormente utilizzato nel mondo della grafica computerizzata, in particolar modo per il fotoritocco e la realizzazione di effetti e fotomontaggi assolutamente unici nel loro genere.

Adobe lightroom è il miglior programma per la gestione e l'elaborazione delle foto digitali.

Un programma pensato da professionisti della fotografia per professionisti della fotografia.



PROGRAMMA **FOTORITOCO PER FOTOGRAFI**

PHOTOSHOP

1. Introduzione al software

- L'interfaccia di Photoshop
- L'area di lavoro: Strumenti, Palette e Menù
- Preferenze: interfaccia e prestazioni
- Gli strumenti di selezione: opzioni, intervallo colori, caricamento e salvataggio
- Canali alfa e trasparenze

02. Grafica vettoriale e bitmap

- Differenza fra elementi vettoriali e bitmap
- Strumento Penna
- Scontorno ed uso dei tracciati
- Dimensione e risoluzione di un'immagine
- Dimensione quadro, Dimensione immagine: ricampionamento ed interpolazione
- Strumento Taglierina
- Comando Trasforma
- Conversione in oggetto avanzato

03. Gestione dei livelli e del testo

- Maschere di livello
- Livelli di regolazione
- Maschere di ritaglio
- Livelli e filtri avanzati
- Stili livelli
- Strumento e livelli testo

04. Colore, profili e formati file

- Palette delle info e istogramma
- Selettore colore: primo piano e sfondo e strumento contagocce
- Regolazioni e correzioni colore
- Tonalità e saturazione di un'immagine
- Correzione colore selettiva
- Bilanciamento colore
- Profili e spazi colore: AdobeRGB, sRGB, quadricromia
- Conversione e Prova colori
- Salvataggio: formati e compressione - 8 e 16 bit

05. Il fotoritocco

- Strumento timbro e cerotto
- Strumento schermo, brucia, spugna e pennello
- Metodi di fusione
- Pennello storia e relativo pannello
- Istantanee e Composizione livelli
- Azioni
- Contrasto: regolazioni in Color Lab
- Rumore digitale: riduzione del disturbo

06. Camera Raw

- Camera Raw: interfaccia e strumenti
- Lo sviluppo di un negativo digitale
- Bilanciamento del bianco e sincronizzazione
- Realizzare un'immagine HDR
- Introduzione a Bridge

PROGRAMMA **FOTORITOCO PER FOTOGRAFI**

LIGHTROOM

7. Importa foto

- Importare immagini da: fotocamera o da un lettore di schede multimediali
- Importare le foto da una cartella di un disco rigido
- Importare le foto da Photoshop Elements
- Importare le foto da una fotocamera collegata per l'acquisizione diretta
- Specificare le opzioni di importazione
- Impostare le preferenze di importazione
- Editor modello nome file ed Editor modello di testo

8. Flussi di lavoro

- Anteprime avanzate
- Il modulo Libreria: flusso di lavoro di base
- Modifica delle foto nel modulo Sviluppo
- Esportare foto da Lightroom
- Modificare le foto di Lightroom in Photoshop o Photoshop Elements
- Creare gallerie per il Web in Lightroom
- Stampare foto da Lightroom
- Creare presentazioni in Lightroom
- Importare immagini da una fotocamera o da un lettore di schede multimediali

9. Area di lavoro

- Elementi fondamentali dell'area di lavoro
- Impostazione delle preferenze per lavorare in Lightroom
- Visualizzazione della Libreria su un secondo monitor
- Personalizzazione dei timbri identità e dei pulsanti dei moduli
- Utilizzo dell'Editor filigrana
- Gestione del colore

10. Visualizzazione delle foto

- Visualizzare le foto
- Consultare e confrontare le foto
- Impostazione delle opzioni della vista Libreria

11. Gestione di cataloghi e file

- Elementi fondamentali dei cataloghi di Lightroom
- Creare e gestire i cataloghi
- Eseguire il backup di un catalogo
- Creare e gestire le cartelle
- Gestire le foto

12. Mappe

Operazioni con il modulo Mappe

13. Organizzazione delle foto

- Raccolte di foto
- Raggruppare le foto in pile
- Applicare alle foto segnalazioni, etichette e classificazioni
- Parole chiave
- Elementi fondamentali e azioni dei metadati
- Azioni avanzate sui metadati
- Utilizzare i video in Lightroom
- Uso del pannello Sviluppo rapido
- Ricerca di foto nel catalogo



PROGRAMMA **FOTORITOCO PER FOTOGRAFI**

14. Elaborazione e sviluppo di foto

- Strumenti del modulo Sviluppo
- Creare immagini panoramiche
- Unione di foto HDR
- Correzione prospettica delle foto con la funzione Upright
- Operazioni con il tono e il colore delle immagini
- Applicare regolazioni locali
- Opzioni del modulo Sviluppo
- Ritoccare le foto
- Correggere gli occhi rossi e gli occhi di animali domestici
- Utilizzare lo strumento filtro radiale
- Utilizzare lo strumento rimozione macchie ottimizzato

15. Esportazione delle foto

- Esportare i file su disco o CD
- Esportare sul disco rigido mediante Servizi pubblicazione
- Esportare sul disco rigido mediante Servizi pubblicazione
- Predefiniti per l'esportazione e altre impostazioni

16. Editor esterni

- Preferenze Modifica esterna
- Aprire foto di Lightroom in applicazioni esterne
- Presentazioni
- Pannelli e strumenti del modulo Presentazione
- Specifica del layout della diapositiva
- Aggiunta di sovrapposizioni alle diapositive
- Riproduzione ed esportazione delle presentazioni

17. Stampa delle foto

- Elementi fondamentali del modulo Stampa
- Layout e modelli del modulo Stampa
- Opzioni e impostazioni del processo di stampa

18. Album fotografici

- Creare album fotografici

19. Gallerie Web

- Pannelli e strumenti del modulo Web
- Layout delle gallerie Web
- Modelli e impostazioni delle gallerie Web
- Visualizzare in anteprima, esportare e caricare gallerie di foto per il Web

**Admeta
Akademy**

L'Accademia della Creatività



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

Adobe
ArchiCAD

*è la soluzione software
leader nel Building
Information Modeling (BIM),
utilizzato da architetti, designer,
ingegneri e costruttori.*

Permette di lavorare utilizzando sia la
rappresentazione 2D che quella 3D.



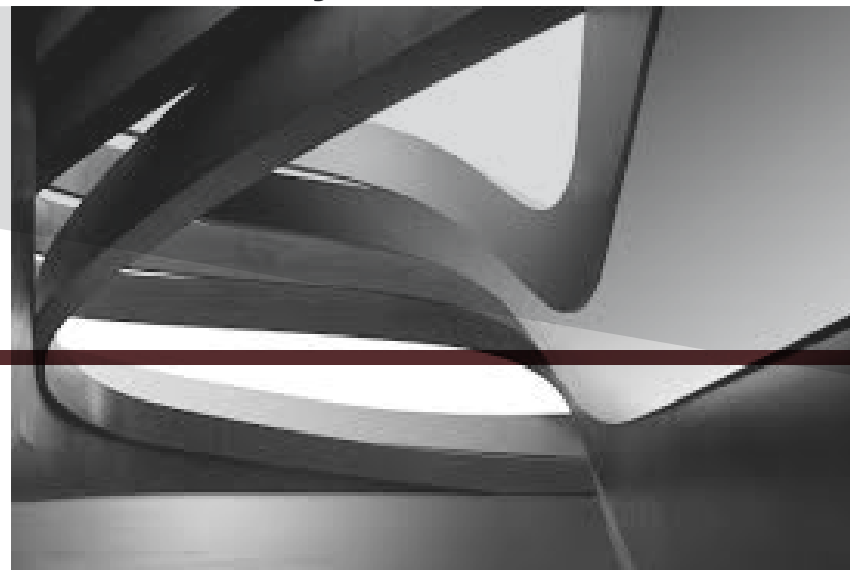
**Admeta
Akademy**



L'Accademia della Creatività

Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com



Corso di **ArchiCAD**

Il corso ArchiCAD, è pensato per chi vuole imparare la progettazione architettonica 2D e 3D.

Concetto fondamentale del programma è l'utilizzo di elementi strutturali reali (come muri, solai, tetti, porte, finestre, mobili, ecc...) e l'attribuzione di caratteristiche reali (come altezza, spessore, materiale, colore ecc...).

La creazione dell'edificio virtuale parte dalla realizzazione della pianta, prosegue con la creazione di muri, solai, porte, finestre per poi salire di piano in piano fino alla creazione del tetto, cosa che risulta estremamente veloce.

Il corso Archicad ti consente di arricchire il tuo progetto con la cura dei particolari: l'inserimento di luci, accessori, rivestimenti esterni ed interni ma soprattutto ha tutti gli elementi per l'arredo: cucina, bagno, camere da letto, camerette, arredi giardino, ecc., fino ad arrivare alle rappresentazioni grafiche fotorealistiche.

La parte finale del percorso prevede la messa in tavola del progetto, disegni in pianta, in 3D o sezioni stampati in bianco e nero e a colori o addirittura come schizzi fatti a mano sia su fogli singoli che su foglio continuo.

OBIETTIVI

Obiettivo principale del corso è imparare ad usare gli strumenti di Archicad acquisendone la logica di funzionamento, attraverso una formula che privilegia l'esercitazione pratica senza trascurare la spiegazione teorica.

REQUISITI

Passione e creatività.

Non sono richieste conoscenze in ambito grafico o la conoscenza di altri programmi di grafica.

DESTINATARI

- **Architetti**
- **ingegneri**
- **Interior designer**
- **Geometri**



Docente: Gianpiero Di Terlizzi

ESPERIENZA FORMATIVA

Maturità Scientifica
Liceo Scientifico
Leonardo Da Vinci di Bisceglie (Ba)
Laurea Architetto urbanista
Università degli Studi G. D'Annunzio - Chieti
Facoltà di Architettura - Pescara
Architetto urbanista
Albo degli Architetti della Provincia di Pescara
al n° 1388 in data 02/02/2005

ESPERIENZA PROFESSIONALE

Architetto

Francesco Vaccaro - Montesilvano (PE)
Studio di Architettura
Lucio Zazzara - Pescara
Progettazione Architettonica e Urbanistica

Designer

Admeta Studio - Pescara, Bari

MANSIONI E RESPONSABILITÀ

Architettura

- Progettazione di edifici residenziali, industriali e commerciali
- Organizzazione e direzione di cantieri di costruzione, restauro e ristrutturazione
- Pianificazione urbana e paesaggistica
- Progettazione di infrastrutture
- Garden design

Grafica 3D

- Rendering e Modellazione 3D
- Design tridimensionale di oggetti
- Grafica 3D - Virtual Tour 3D
- Ambientazioni tridimensionali
- Paesaggi tridimensionali virtuali
- Simulazioni fotorealistiche

Formazione professionale

Professionale sulle tematiche dell'Architettura e dell'arredamento d'interni.

Analisi del fabbisogno aziendale e professionale, stesura del progetto formativo, realizzazione delle attività formative, monitoraggio e valutazione del processo formativo.

- Archicad
- Autocad

PROGRAMMA **ARCHICAD**

01.

- Introduzione ad Archicad
- L'ambiente di lavoro 2D e 3D
- Personalizzazione dell'ambiente di lavoro
- Gli strumenti 2D per realizzazione di piante
- Disegno bidimensionale
- Le barre degli strumenti
- Le pet-palette
- Sottolucido
- Le palette navigatore
- Set pennini e colori
- Set lucidi

02.

- Costruire in 3D
- Realizzazione dell'edificio virtuale
- Visualizzare l'edificio in 3D.
- L'edificio multipiano
- I comandi di Costruzione: muro, solaio, pilastro, trave, falde, mesh, ...
- Profili complessi
- Preleva parametri – trasferisci parametri

03.

- Completare il progetto con le librerie
- I comandi: oggetto, porta e finestra, finestra ad angolo, lampade, scala, ...)
- I comandi: Trasformare mesh in Falda, Shell, Falda complessa
- I collegamenti verticali tra i piani: Stairmaker.
- Uso e creazione di oggetti di libreria
- Scaricare le librerie e i materiali

04.

- Strumenti di annotazione (testo, etichetta, etc ...)
- Quotatura (altimetriche, lineari, angolari, ...)
- Retini
- Calcolo delle superfici e dei volumi attraverso l'uso dello strumento Zona
- Sezioni e prospetti
- L'edificio virtuale (Assonometria e Prospettiva, sezione 3D e spaccati)
- Importazione ed esportazione di file da altri programmi (autocad, 3d studio max ecc..)

05.

- Il rendering
- Materiali (creazione di nuovi materiali)
- Settaggi fotorendering
- Inserimento di: luci, ombre, oggetto luce finestra, oggetto cielo, oggetto sole
- Realizzazione del fotorendering
- Inserimento dell'edificio virtuale in un paesaggio reale

06.

- Operazioni di computo (computo metrico, abaco interattivo, lista elementi, lista componenti, ...)
- Impaginazione e Stampa
- Book di layout
- Creazione e gestione delle tavole del progetto
- Stampa, plottaggio e pubblicazione

**Admeta
Akademy**

L'Accademia della Creatività



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

www.admetakademy.com

CALENDARIO PROMOZIONI

PROMOZIONE	SCONTO	TERMINE
EARLY BOOKING	35%	17 MARZO 2017
PORTA UN AMICO	30%	SEMPRE ATTIVO

**Admeta
Akademy**



Comunicazione visiva
Architettura d'interni
Formazione manageriale
Avvio e Sviluppo d'impresa
Marketing e Comunicazione
Educazione al benessere
Arte e movimento

L'Accademia della Creatività

info

sede corsi

via Fondo Noce, 14F
76011 Bisceglie (Bt) Italy

c/o STELLA STELLINA

Asilo nido e Scuola dell'Infanzia Paritaria

contatti

Maria Teresa: +39 393 9941874

admetakademy@gmail.com

www.admetakademy.it