



Academy

corso di
Graphic Designer





Academy

PERCORSO ANNUALE DI GRAPHIC DESIGN

MODULO BASIC DESIGN / GRAPHIC DESIGN

BASIC DESIGN

- I fondamenti del Design grafico: la tipografia, i caratteri, le famiglie, le classificazioni, la nomenclatura
- Basic Design Principi della visione
- Elementi di teoria forma e della configurazione Elementi di composizione
- Organizzazione dello spazio, la teoria del Campo visivo, griglie e geometrie della struttura del Campo
- La psicologia della percezione visiva La psicologia della Gestalt

BRAND IDENTITY

BRAND IMAGE

LA CREATIVITÀ

- Il mondo che ci circonda
- La città, la genta, l'abbigliamento, la musica, il food, il no food, Il passato

LA PROGETTAZIONE

- Il Marchio
- Il Logo
- Il pittogramma
- Il coordinato aziendale Il progetto grafico
- Il colore nel progetto ma anche il bianco e
- Il tono del progetto di comunicazione
- Il manifesto
- Il pieghevole
- La brochure
- L'annuncio stampa Il testo e la grafica Come si sceglie una font
- Headline e visual
- Body copy e visual
- L'Art e il Copy una coppia inseparabile
- La foto nel progetto grafico
- Il progetto della foto La pre stampa
- Progetto grafico e illustrazione
- Il packaging
- progetto di uno stand fieristico
- Lo spot- storyboard
- La motion graphics



L'ERA DI INTERNET

- La grafica per il web I Social
- Il progetto del post Il colore per il web

TOTALE ORE 150

I SOFTWARE

ADOBE PHOTOSHOP

HELLO PHOTOSHOP

- Introduzione a Photoshop e all'Immagine Digitale
- Gli strumenti del mestiere: hardware, tavoletta grafica e cervello! ;)
- L'ambiente di Lavoro
- Operazioni base sui documenti
- Pixels e PPI: Dimensione vs Risoluzione
- Dimensionare un'immagine o un quadro
- Sgranare i pixels: interpolazioni, compressioni.
- La gestione non distruttiva di un'Immagine
- Oggetti Avanzati: potenzialità e strumenti
- PSD e i principali formati digitali
- Preferenze del software
- Problemi di Memoria e soluzioni
- New! Le tavole di Photoshop

LA COMPOSIZIONE

- Operazioni generali sui Livelli
- Trasformazioni e Alterazioni
- Lo strumento Taglierina
- I Metodi di Selezione
- Le Maschere di Livello
- Rifiniture di uno Scontorno
- Relazioni tra Selezioni e una Maschere
- Plasmare a piacimento una Maschera
- Il livello Testo
- Gli stili di livello
- La prima Composizione: realizzazione ed esportazione



FORME VETTORIALI

- Panoramica degli strumenti vettoriali
- Differenze tra bitmap, forme vettoriali e tracciati
- I livelli forma
- Forme composte e Forme personali
- Il strumento Pennino
- La Maschera Vettoriale
- Effetti sul tracciato
- File vettoriali e interazione con Illustrator

COLORE

- Approccio al colore digitale: la luce i metodi RGB e CMYK
- Il Profilo colore e la Calibrazione
- Il Selettore colore e il metodo HSB
- I Campioni, le librerie e i Pantone
- La gestione delle Sfumature
- La profondità del colore
- Il dithering e la posterizzazione

COMPOSIZIONE GRAFICA

- Griglie, guide e allineamenti
- Operazioni con Testi grafici
- Lavorare con i Paragrafi
- La Maschera di Ritaglio
- Progettare una Texture
- Progettare e gestire i pattern
- I regolatori di livello
- Realizzazione di un Mock-up
- Collage & Silouhettes

COLORE IMMAGINE

- Approccio ai canali: la rappresentazione del colore
- Introduzione ai metodi di Regolazione
- Regolare la luminosità: istogramma, curve
- Il Bilanciamento del bianco
- Regolare il colore: dominanti, colore selettivo
- Reinventare i colori
- La Corrispondenza Colore tra immagini



FOTOCOMPOSIZIONE

- L'immagine nell'Advertising
- I Metodi di fusione
- Gli elementi "inscontornabili"
- L'opzione Maschera veloce
- Canali e Maschere
- Tecniche di integrazione fotografica
- Il Matte Painting e i paesaggi virtuali

FOTORITOCCO

- Foto-beauty: un'analisi preliminare
- Dal Camera RAW a Photoshop
- Correzioni ottiche di un'immagine
- Bilanciamento dei colori
- Panoramica dei tools di ritocco
- Rimozione di piccole imperfezioni
- Il ritocco non-distruttivo
- Il filtro Fluidifica
- I nuovi strumenti di ritocco intelligente
- Il Pennello e la Storia
- Sfocatura e Contrasto e Microcontrasto
- La pelle e la separazione delle Frequenze
- Ridurre il disturbo
- Luci, ombre e regolazioni finali

EFFETTI VISIVI

- I Filtri di Photoshop
- Combinare filtri come ingredienti
- Ritratti creativi: Pop Art, Duotone, Doppia Esposizione
- Le Azioni Base e Creative di Photoshop

DIGITALE

- Il pennello digitale e la tavoletta grafica
- Definire un pennello personalizzato
- Il pennello sfumino
- Colorazione di un Lineart
- I pennelli come timbri
- Texturing e resa dei materiali
- Luci, ombre e regolazioni



VIDEO E 3D

- Photoshop e i software Video/3D
- La timeline di Photoshop
- Apertura e gestione dei file video
- Editing e correzioni
- Animazioni in Photoshop
- Creare Gif animate
- Finalizzazione e esportazione
- Il mondo dei livelli 3D e i modelli nativi
- Lavorare con oggetti 3D
- Materiali e le texture
- Luce, ambiente e rendering
- Testi e Immagini 3D

COMPONENTI AGGIUNTIVI

- Il mondo delle estensioni e Adobe Exchange
- Esempi di Plugins: Filter Forge, Eye Candy, Ultimate Retouch Panel
- La potenza delle Azioni
- Gli scripts in JavaScript
- Organizzare le risorse personali

PROCESSI LAVORATIVI

- Preparare le immagini per la Stampa
- Lavorare per il Web e i Social Media
- Presentare un Concept visivo
- Adobe Bridge e l'organizzazione degli archivi
- Automatismi e Droplets
- Corretto utilizzo di immagini, fonts e risorse online

ADOBE ILLUSTRATOR

HELLO PHOTOSHOP

- Introduzione a Illustrator e all'Immagine Vettoriale
- L'ambiente di Lavoro
- Operazioni base sui documenti
- Lo strumento Tavola disegno
- Importare Bitmap o Disegni Vettoriali



FORME E ATTRIBUTI

- Panoramica sulle Tipologie di Oggetti
- Punti, Segmenti e Forme Chiuse
- Le Forme Primitive
- I Tracciati Composti e le Forme Composte
- Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio
- L'importanza del Tracciato e dell'Aspetto Grafico
- Gli Attributi grafici di base
- Il pannello Aspetto e il pannello Stile
- Attributi multipli

TECNICHE DI COSTRUZIONE

- La gestione di una scena complessa: Gruppi e Livelli
- Strumenti di Selezione
- Combinazioni di Forme: Elaborazione Tracciati
- La Pittura Dinamica
- La Maschera di Ritaglio
- Gli Effetti di Illustrator
- La Distorsione Involucro
- Il comando Espandi

STRUMENTI DI PRECISIONE

- Griglie, Righelli, Guide e Guide Sensibili
- Trasformazioni precise
- Allineamenti, Spaziature e Distribuzioni
- Lo strumento Penna
- Le curve e i Punti di Ancoraggio di Bezier

TECNICHE DI RIPETIZIONE

- L'effetto Trasforma
- Lo strumento Fusione
- Le azioni



COLORI E TAVOLOZZE

- Il pannello campioni e il pannello colore
- Il campione Sfumature
- Il campione Pattern
- Le librerie colore Pantone e personali
- Lo strumento Ricolora grafica
- Armonie e i gruppi di colori

TESTO E LAYOUT

- Scegliere un Font
- Le famiglie tipografiche, i Fontface, i Designer
- I Glifi, il Carattere e il Paragrafo
- Lavorare con il testo
- Testo su tracciato e concatenare il testo
- Trasformare il testo in tracciati

TECNICHE CREATIVE

- Il Ricalco Dinamico delle immagini
- La Gestione delle immagini collegate e incorporate
- Lavorare con Adobe Photoshop
- Il Pannello Trasparenza e i Metodi di Fusione
- Differenze tra Effetti Raster e Vettoriali
- Effetti sugli attributi, gli oggetti e i gruppi
- Distorsioni avanzate e Strumento Trama

PENNELLI VETTORIALI

- Matite, Pennelli e Gomme Vettoriali
- Scegliere il tratto più adatto allo scopo
- Il Pennello Artistico
- I Pennelli Diffusione e Pattern
- Il Pennello Tracciato Chiuso
- Personalizzare un Pennello

PROGETTAZIONE GRAFICA

- Creare un Icon-Set
- La costruzione 3D e la Griglia Prospettica
- Pattern Avanzati
- Creare un'Infografica



ILLUSTRAZIONE ARTISTICA

- Il Line-Art
- Il Ritratto Vettoriale
- Poster Art

SCRIPT E PLUGINS

- JavaScript e funzioni aggiuntive
- Automatismi con gli script
- Funzioni Random
- Cinema 4d e Illustrator: una Plugin per gestire il 3D
- Hot Door Cadtools, Artlandia SymmetryWorks

PROCESSI LAVORATIVI

- Presentare un progetto al Cliente
- Il Pannello Tavole e i PDF multipagina
- Salvare ed esportare per la Stampa
- Esportare per il web
- La Gestione del colore e i profili

TOTALE ORE 150

COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA

DAL PRODOTTO ALLA MARCA

- Creatività nella comunicazione d'azienda
- Tecniche euristiche
- Pensiero creativo: Pensiero convergente, divergente o laterale
- Creatività di gruppo: il brainstorming
- Il linguaggio della pubblicità

ELEMENTI DELLA CREATIVITÀ PUBBLICITARIA

- Coppie e Relazioni
- Figure retoriche nel linguaggio visivo
- Format pubblicitari



LA COMUNICAZIONE D'AZIENDA: DALLA RÉCLAME ALLA PUBBLICITÀ

- Gli strumenti della comunicazione d'azienda
- La Pubblicità
- Le Promozioni
- Le Relazioni Pubbliche
- Le Sponsorizzazioni
- La Direct Responsei

L'AGENZIA DI PUBBLICITÀ

- Piano marketing
- Il brief
- Piano pubblicitario
- Strategia creativa
- Concetto e messaggio
- Posizionamento
- Il messaggio: parola e immagine
Titolo, Body copy, Pay off



LABORATORIO: AGENZIA/IMPRESA

Il laboratorio tende a mettere in pratica, sotto la guida del docente, le nozioni apprese nel corso teorico. Consiste nella costituzione di gruppi di studenti (da 5 a 8) che in un primo tempo formeranno un'agenzia di pubblicità dividendosi le varie mansioni (Direttore creativo, Art director, Copywriter, Uomo mezzi, Account), dandosi un nome e creando un marchio/logo dell'agenzia.

In un secondo tempo i gruppi diventeranno Imprese, si divideranno i vari incarichi (progettazione prodotti, direttore di produzione, incaricato alle vendite, ecc.) sceglieranno un prodotto (possibilmente inventato), sceglieranno un nome, le caratteristiche, determineranno i plus e i minus del prodotto, il prezzo, la distribuzione, ecc. Infine ogni Impresa affiderà ad un'altra Agenzia pubblicitaria la comunicazione del prodotto scelto, affidandole il brief con tutte le informazioni necessarie allo svolgimento della campagna pubblicitaria.

TOTALE ORE 30

LA GRAFICA EDITORIALE IN DESIGN

DALL'IDEA AL PROGETTO

- Storia della grafica editoriale
- Nascita del progetto
- I prodotti editoriali
- Il flusso del lavoro
- il programma di impaginazione
- Le font, il colore le immagini
- Interazione con i software Microsoft Office
- Creazione di un magazine
- Dialogare con la tipografia

TOTALE ORE 15



Durante questo percorso prevediamo inoltre 10 ore di lezione per la parte copy, 10 ore di lezione relative al marketing, 15 ore di fotografia pubblicitaria per un totale monte ore di 380

I DOCENTI

Zippitelli Piermarino – Art Director

Luca Daretti- Grafico irriverente

Geppi De Liso – Pubblicitario

Clara Specchia – Grafico editoriale

Alessandro Cirillo - Fotografo

Lina Lippolis - copy

Rino Scoppio – il mago del marketing