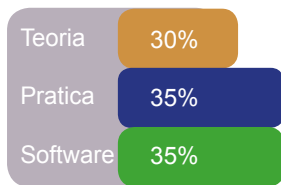


# Grafica Pubblicitaria ed Editoriale/New Media



**Durata corso: 60ore** suddivise in: **5 ore** alla settimana (2.30 a lezione per 2 lezioni settimanali).

Totale complessivo corso: **3 mesi**

**Costo totale: € 1.290,00 Unica rata**

**Costo mensile: € 430,00 3 Rate**

**Numero Max. Allievi 16 in Presenza**

Cambia le regole dell'apprendimento in un corso completo al pari di quelli universitari in sole 60 ore di lezione.

## Il Corso:

**Un grande corso di grafica per diventare professionisti dell'immagine.**

**Nei moduli del corso apprenderai l'uso di Photoshop, Illustrator, In-Design e tecnica della comunicazione social, teoria della grafica e comunicazione.**

Il corso di **Grafica Pubblicitaria ed editoriale/ NewMedia** e' per la prima volta in assoluto, Contestualizzato alle dinamiche attuali dei migliori studi di progettazione e pubblicita'. Interamente svolto su un programma ragionato ed ottimizzato per un apprendimento graduale ed efficace.

Gli insegnanti sono esclusivamente professionisti del settore che lavorano per studi e agenzie pubblicitarie di rilievo.

Il corso prevede degli spazi interamente dedicati all'apprendimento dei migliori software di grafica e fotografia, come **Illustrator, In-Design e Photoshop**, e degli spazi dedicati alla teoria e pratica degli argomenti trattati.

Gli allievi saranno seguiti e guidati in un affascinante percorso formativo altamente specializzante, nel quale teoria e pratica si fondono in una sinergia perfetta, l'allievo potra' applicare le competenze aquisite di volta in volta a dei veri progetti creativi.

I docenti che svolgono le lezioni alla Katal Academy sono tutti professionisti del settore della pubblicita' e dell'immagine con esperienza e competenze di altissimo livello.

Imparerai, insieme alla teoria ed alle regole della grafica e della comunicazione multimediale moderna, le tecniche fondamentali per muoverti nel mondo del web e dei social, padroneggiando tutti gli strumenti necessari.

## Chi può iscriversi al corso

Il corso è rivolto a tutti, studenti e non con l'obiettivo di intraprendere un percorso formativo di valore.

Richiesto il proprio computer con i programmi installati della suite adobe (Rec.min. 2017).

# Programma del Corso

## Primo Modulo

### Il Processo dei codici della comunicazione

---

#### Percezione visiva e tecnica della visione

##### Forma e progetto

---

Armonia dei rapporti e sezione aurea  
Forma e composizione  
Forma Uomo: elementi della visione del corpo

### Le figure ambigue e le illusioni ottiche

---

Retini ed effetti del campo  
Analisi della forma  
Struttura e costruzione  
Il linguaggio delle forme  
Combinazioni di forme e colori  
Le illustrazioni e il rapporto tra forme e spessori

##### La composizione

---

Spazio e campo, dal dattiloscritto alla composizione grafica  
Moduli e frequenza della lettere  
Il dattiloscritto e sua struttura  
La correzione delle bozze

### Il linguaggio dei colori

---

Il colore e la luce  
Peculiarità dei pigmenti  
Teoria dei colori  
Colore e percezione  
Contrasti e rapporti cromatici  
Materiali e metodi dell'utilizzo del colore  
Psicologia del colore  
Composizione dei colori  
I colori visti dal monitor

##### Le regole dell'editing

---

Grammatica e norme di editing  
Composizione e impaginazione  
Nomenclature e famiglie di caratteri  
La leggibilità dei caratteri

Norme Din e formati Uni  
Allestimento e confezione  
Leggibilità in rapporto al corpo  
L'immagine nel testo  
Disegno e lettering

### Il linguaggio pubblicitario

---

La comunicazione verbale  
Segno e forma  
Lo stereotipo visivo

##### Metodi di lavoro

---

Architettura della pagina  
La progettazione di una pagina ottenuta dalla sezione aurea  
Griglie e formati

### Progettazione e applicazioni

---

Brochure, Locandine, depliant, riviste, cataloghi, giornali periodici, illustrazioni.

##### Immagine coordinata

---

Il marchio e logotipo  
I linguaggi visivi  
Texture e entropia degli oggetti  
Pittogrammi  
Elementi costitutivi  
Biglietti da visita, manifesti, locandine, buste, invito

### Uso delle carte

---

##### Packaging

---

La forma tridimensionale  
Uso della fustella e sua progettazione

### Il manuale

---

Per l'immagine coordinata  
Per il marchio e suo utilizzo

##### La grafica nella storia

---

Le origini della grafica

## **Elementi di tipografia**

---

Storia della stampa tipografica  
Struttura del carattere tipografico  
Font e rappresentazione di titoli e testi  
Il carattere e la sua costruzione  
Spaziatura e unita' di misura  
Correzioni ottiche nella composizione  
Leggibilita' in rapporto al corpo  
L'immagine nel testo  
Disegno e lettering

### **Misura / conversione**

---

Sistemi di misura e conversione  
Proporzioni e sistemi per ingrandire e ridurre  
Ridimensionare le immagini

### **La carta / peculiarita'**

---

Materie prime e fabbricazione  
Peso e risma  
Norme Din e formati Uni  
Allestimento e confezione

## **TECNOLOGIA INFORMATICA**

---

Adobe Photoshop  
Adobe Illustrator  
Adobe In-Design

## **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

---

Ricerca dei materiali e loro applicazioni  
Grafica creativa  
Illustrazione

## **DISEGNO GRAFICO E TEORICO**

---

Anatomia dell'immagine  
Stilizzazione e sviluppo di un'idea

## **TEORIA DEL COLORE**

---

## **COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA**

---

## **PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE VISIVA**

---

## **Brevi accenni di STORIA DELL'ARTE**

---

## **GRAMMATICA DELLA COMUNICAZIONE**

---

## Secondo Modulo

### Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare photoshop.

1. La gestione base di photoshop
2. Definizione di immagine digitale; Formati dei file immagini
3. I livelli e il loro utilizzo
4. Le selezioni
5. I canali di colore
6. Il testo
7. Il disegno forma e tracce
8. Gli oggetti avanzati
9. Tecniche di fotoritocco e fotocomposizione
10. Modifiche alle immagini: trasformazioni, colori, effetti, filtri
11. Bilanciamento dei colori e livelli di contrasto e luminosità
12. Scannerizzazione delle immagini a colori e in bianco e nero
13. Creazione di effetti speciali
14. Stampa in quadricromia.
15. Tecniche di mascheratura, uso del pannello Maschere
16. Ridimensionare col Ridimensionamento basato sui contenuti
17. Livelli di regolazione, riempimento e pattern
18. Uso dei canali
19. Lavorare con pennelli e pattern
20. Uso avanzato di filtri ed effetti
21. Uso degli stili livello
22. Automatizzare il lavoro: uso delle azioni, impostazione delle librerie, creazione di droplet e batch
23. Profili colore e problematiche di stampa
24. Elementi di trattamento di video in Photoshop
25. Tecniche di composizione,
26. Come realizzare Maschere avanzate
27. Scontornare con lo strumento Penna
28. Livelli di regolazione avanzati
29. Lavorare con i canali tecniche di mascheratura avanzata
30. filtri ed effetti e loro applicazioni
31. Uso degli strumenti di colorazione del bianco e nero
32. Come realizzare un'illustrazione digitale
33. Il ritocco delle immagini (avanzato).
34. Progetto contestuale a tema singolo

## Terzo Modulo

# Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare illustrator.

### - Illustrator primi passi

---

#### A. Panoramica di Illustrator

---

grafica vettoriale e grafica bitmap  
L'interfaccia  
L'area di lavoro  
impostazione di un documento

#### B. Gli strumenti di base

---

Il pannello di controllo  
Selezionare e posizionare  
Il disegnare delle forme  
Lo strumento PENNA e sue peculiarità:  
segmenti e curve  
Maniglie e punti di ancoraggio

#### C. Tratto e riempimento

---

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

#### D. Righelli, guide, impostare un layout

---

Lo strumento Tavola disegno  
Disegnare con la matita  
Gestire i tracciati e modificare i punti di  
ancora raggio  
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 aster  
Importare, collegare, incorporare le im-  
magini  
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

## Quarto Modulo

### Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare Indesign.

#### - InDesign primi passi

---

##### A. Introduzione al software

---

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

##### B. 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

##### C. La formattazione del testo

---

- Importare dai software editor di testo
- I vari formati supportati
- Formattazione base
- Capilettera
- Stili di paragrafo e di carattere
- Lavorare con i blocchi di testo
- Creare e modificare tabelle
- Testo su tracciato
- Controllo ortografico
- Contorna con testo

##### D. Il colore

---

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

##### E. 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

##### F. Il colore

---

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

##### G. 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

##### F. 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

##### H. Progetto stampa 1

---

Progettazione di uno stampato pubblicitario composto da immagini da importare e da grafica da realizzare e ottimizzare

## Obiettivi del Corso

Il corso di grafica pubblicitaria ed editoriale prevede un'accurato e approfondito studio dei metodi principali usati e trattati nell'ambiente lavorativo professionale di tutti i giorni, nello svolgimento delle varie attività creative, dalla prima fase concettuale e di rough, ai layout semidefinitivi e definitivi. Le varie fasi saranno illustrate attraverso la realizzazione di Layout pubblicitari dallo schizzo preliminare alla realizzazione di vere e proprie opere creative.

Inoltre gli allievi saranno tenuti a tenere un proprio book dei diversi lavori svolti durante il corso, aggiornandolo di volta in volta durante le varie lezioni.

Ogni argomento trattato comprenderà una parte operativa di apprendimento all'uso dei programmi di grafica come Illustrator, In-Design e Photoshop, e una parte teorico pratica, dove saranno approfonditi l'uso dei materiali e delle tecniche dei migliori professionisti del mondo della grafica e della comunicazione moderna.

Gli allievi riceveranno a fine corso un attestato di frequenza della Katal Academy con un punteggio relativo in base ai risultati ottenuti.

Ogni allievo avrà sul sito della scuola un proprio spazio dove pubblicare i lavori più significativi e interessanti, e inoltre nel catalogo trimestrale edito dalla Katal Academy potrà ulteriormente partecipare creativamente e attivamente alla realizzazione e alla stesura dei contenuti e delle immagini.

Tale catalogo sarà distribuito negli studi grafici e nelle agenzie pubblicitarie principali Italiane.

A fine corso gli allievi avranno la giusta preparazione e competenza richiesta in ambito professionale dagli standard EUROPEI.

## Gli Insegnanti

Gli Insegnanti della Katal Academy provengono esclusivamente dal mondo professionale della comunicazione visiva.

Sono Grafici, Illustratori, Fotografi, Film-Maker, Visual-Designer, Web-Master che svolgono oltre alla propria attività quella di insegnanti, per passione, per accrescere le proprie esperienze insieme a quella degli allievi, per mettere a disposizione degli altri le proprie conoscenze acquisite in anni di esperienza lavorativa.

Le comprovate capacità di relazionarsi con gli altri e l'affiatamento del gruppo di lavoro della Katal Academy, permettono ogni giorno di apportare nuova linfa e idee per crescere insieme.

## Quinto Modulo

Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare i Social.

1. Dai media ai social media cos'è cambiato? Introduzione
2. Fenomeno Facebook diffusione e capillarità
3. Fenomeno Instagram diffusione e capillarità
4. Social vs Sito Web pro e contro
5. Profilo o Pagina Ufficiale: differenze
6. Costruiamo una Pagina Ufficiale
7. Costruzione del pubblico della pagina
8. Facebook advertising cos'è e come si quantifica
9. Come gestire il budget delle campagne
10. Obiettivo traffico, obiettivo interazione
11. Pubblico caldo, pubblico freddo
12. Targetizzazione del pubblico personalizzato, pubblico simile, interessi
13. Retargeting
14. Facebook Pixel
15. Lead generation
16. Monitoraggio e misurazione
17. Case histories
18. Spazio domande