

# READY FOR ADOBE® CS5®



Vi presentiamo i nostri corsi per conoscere o approfondire la Creative Suite CS5®. Possibilità di corsi personalizzati, secondo le proprie esigenze e livello di conoscenza, in aula corsi o presso la vostra azienda.

Tutti i corsi sono tenuti da insegnanti esperti e certificati Adobe®.

Contattateci per maggiori informazioni

[corsi@comm-network.com](mailto:corsi@comm-network.com)



CERTIFIED EXPERT  
Illustrator®



CERTIFIED INSTRUCTOR  
Illustrator®

## CORSO DI INTRODUZIONE ALLA CREATIVE SUITE



Adobe Indesign  
Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop

### CONCETTI DI BASE

- Introduzione alla Creative Suite
- Posizionamento di Indesign, Illustrator e Photoshop
- Introduzione impaginazione, disegno vettoriale e fotografie
- Pixel e vettori (esempi di griglia/mosaico)
- Tipologie di file grafici, TIFF/EPS e PSD, AI, INDD
- CMYK/RGB, discorso sul colore
- Metodi del colore RGB / CMYK / scala Grigi/LAB/ Bitmap
- Profondità di colore 6/16/32 bit
- Pantoni
- Discorso profili colore
- Font: Principali tipologie T1, True Type, Open Type
- Concetto generali sulla gestione delle risorse esterne
- Funzionalità speciali legate alle risorse esterne, contorna con testo, tracciato di ritaglio, canali alpha
- Esportare in PDF (ampia panoramica sui predefiniti e sulle impostazioni della maschera dei PDF)
- Bridge

### ILLUSTRATOR

- Introduzione ad Illustrator
- Interfaccia di Illustrator
- Area di lavoro
- Principali strumenti e in dettaglio strumento pennino
- Approccio alla selezione da area di lavoro o da livello
- Livelli ed oggetti

- Concetto di identità degli oggetti vettoriali e oggetti raster
- Caratteristiche fondamentali degli oggetti, riempimento/traccia
- Colori, applicazione distinta a traccia e riempimento
- Differenze tra freccia Nera e Bianca, modificare gli oggetti tramite il pannello trasforma
- Strumento altera, modalità di lavoro sia meccaniche che artistiche
- Pennelli e librerie, pennelli personalizzati
- Pannello Aspetto, spiegazione sulla gestione di tutte le caratteristiche grafiche
- Caratteristiche multiple di grafica e riempimento
- Stili, Librerie di stili
- Simboli
- Testi grafici e a paragrafo, varianti dello strumento testo
- Strumento Trama
- Maschere di ritaglio in trasparenza
- Sfumature
- Strumento pittura dinamica
- Tracciati composti
- Effetti e Filtri

### PHOTOSHOP

- Introduzione a Photoshop
- Dimensione immagini, risoluzione e peso
- Curve di colore: i valori di input ed output
- Utilità della curva per modificare dominanti, chiaro scuro, global-

mente o limitati ad un singolo canale

- Regolazioni del colore
- Regolazioni applicate ai livelli
- Tipologie di file e concetto di deterioramento dell'immagine
- Vantaggi del file psd
- Maschere e maschere di livello: selezioni e modifiche
- Modalità maschera veloce
- Utilizzo avanzato delle maschere e delle maschere di livello
- Scontornare un oggetto
- I tracciati
- Lo strumento pennino
- Utilizzo dei tracciati per "disegnare" maschere vettoriali o per creare selezioni
- Gestione dei livelli in cartelle e metodi di fusione
- Oggetti avanzati: concetti di base
- Alterazioni e funzionamento degli oggetti avanzati
- Strumento Timbro e impostazioni nella finestra "sorgente"
- Pennello correttivo, correttivo al volo e toppa

### INDESIGN

- Introduzione a Indesign
- L'interfaccia
- Panoramica sulla barra dei Menu
- Carrellata generale sui principali pannelli
- Creare i documenti di InDesign
- Carrellata su tutti gli strumenti:
- Approfondimento sugli strumenti di

- selezione
- Carrellata sui principali Pannelli
- Approfondimento sul pannello Pagine
- Approfondimento sul pannello Livelli
- Approfondimento sul pannello Campioni Colore
- Approfondimento sul pannello

- Sfumatura
- Approfondimento sui pannelli Stili
- Approfondimento sul pannello Traccia
- Il pannello collegamenti
- Approfondimento sulle risorse di testo (file Microsoft Office)
- Approfondimento sulle gestione del testo

- Elaborare i testi in Editor brani
- Approfondimento sulle tabelle
- Stili di cella e di tabella
- Controlli sul documento: Strumento Verifica Preliminare
- Raccogliere le risorse con il Pacchetto
- Stampa (approfondimento sulle impostazioni per la stampa)

## **Ai** CORSO BASE DI ADOBE ILLUSTRATOR

- Introduzione ad illustrator
- Posizionamento di Illustrator tra Photoshop e Indesign
- Interfaccia di Illustrator
- Introduzione al disegno vettoriale, tipologie di punti, linee e di oggetti.
- Area di lavoro
- Principali strumenti e in dettaglio strumento pennino
- Approccio alla selezione da area di lavoro o da livello
- Livelli ed oggetti
- Concetto di identità degli oggetti vettoriali e oggetti raster
- Caratteristiche fondamentali degli oggetti, riempimento/traccia
- Colori, applicazione distinta a traccia e riempimento
- Differenze tra freccia Nera e Bian-

- ca, modificare gli oggetti tramite il pannello trasforma
- Strumento altera, modalità di lavoro sia meccaniche che artistiche
- Pennelli e librerie, pennelli personalizzati
- Pannello Aspetto, spiegazione sulla gestione di tutte le caratteristiche grafiche
- Caratteristiche multiple di grafica e riempimento
- Stili, Librerie di stili
- Inserimento di file grafici, TIFF/ EPS e PSD.
- Trasparenze
- CMYK/RGB, discorso sul colore
- Pantoni
- Campioni Locali e Globali
- Bridge

- Simboli
- Testi grafici e a paragrafo, varianti dello strumento testo
- Font: Principali tipologie T1, True Type, Open Type
- Discorso profili colore
- Sincronizzazione da bridge
- Strumento Trama
- Maschere di ritaglio in trasparenza
- Sfumature
- Realizzazione oggetti 3D
- Strumento pittura dinamica
- Tracciati composti
- Ripasso Strumenti e finestre,
- Analisi passo passo di Illustrator
- Effetti e Filtri
- Varie

## **ID** CORSO BASE DI ADOBE INDESIGN

- Introduzione generale al Programma, funzionalità e potenzialità
- InDesign interazione con Photoshop e Illustrator.
- L'interfaccia
- Panoramica sulla barra dei Menu
- Personalizzare l'area di lavoro
- Carrellata generale sui principali pannelli
- Creare i documenti di InDesign
- Carrellata su tutti gli strumenti:
- Approfondimento sugli strumenti di selezione
- Carrellata sui principali Pannelli
- Approfondimento sul pannello Pagine
- Approfondimento sul pannello Livelli
- Approfondimento sul pannello

- Campioni Colore
- Approfondimento sul pannello Sfumatura
- Approfondimento sui pannelli Stili
- Approfondimento sul pannello Traccia
- Concetto generali sulla gestione delle risorse esterne
- Il pannello collegamenti
- Inserire una risorsa esterna (panoramica sui formati compatibili)
- Approfondimento sui formati PSD e AI e relative funzioni speciali
- Funzionalità speciali legate alle risorse esterne, contorna con testo, tracciato di ritaglio, canali alpha
- Approfondimento sulle risorse di testo (file Microsoft Office)
- Approfondimento sulle gestione

- del testo
- I font T1, True Type e Open Type
- Utilizzo avanzato degli strumenti di ricerca
- Elaborare i testi in Editor brani
- Approfondimento sulle tabelle
- Stili di cella e di tabella.
- Controlli sul documento: Strumento Verifica Preliminare
- Cenni alla gestione del colore
- Raccogliere le risorse con il Pacchetto
- Esportare in PDF (ampia panoramica sui predefiniti e sulle impostazioni della maschera dei PDF)
- Stampa (approfondimento sulle impostazioni per la stampa)
- Cenni agli argomenti del corso avanzato

## **Ps** CORSO FUNZIONALITÀ DI ADOBE PHOTOSHOP

### **OBIETTIVO**

Efficienti strumenti per l'ottimizzazione delle foto

### **CONTENUTI DEL CORSO**

#### **Correzioni rapide delle immagini**

- Correzione lente automatica
- Miglioramenti al filtro Correzione lente
- Strumento Raddrizza immagine
- Strumento Sfumatura preimpostato per una densità neutra

#### **Controllo professionale di colore e tonalità**

- Tecnologia HDR Pro
- Viraggio HDR
- Conversione in bianco e nero
- Tecnologia di correzione del colore all'avanguardia

#### **Elaborazione all'avanguardia con Adobe Photoshop Camera Raw 6**

- Rimozione del disturbo
- Conversioni migliorate con la nuova funzionalità di demosaicizzazione
- Supporto di più fotocamere e di Adobe Photoshop Lightroom
- Granulosità aggiuntiva
- Vignettatura post-ritaglio

#### **Funzionalità avanzate per la modifica e l'ottimizzazione delle immagini**

- Selezioni migliori grazie alla tecnologia Truer Edge
- Decontaminazione del colore
- Strumenti per l'ottimizzazione di selezioni e maschere
- Content-Aware Fill (Riempimento in base al contenuto)
- Alterazione marionetta
- Scala in base al contenuto
- Ritocchi da esperti
- Elaborazione basata sulla prospettiva
- Filtri avanzati
- Oggetti avanzati

#### **Straordinari strumenti di pittura e disegno**

- Pennello miscela colori
- Punta setole
- Strumenti di pittura con accelerazione GPU
- Kit di strumenti di disegno avanzati

#### **Composizione avanzata**

- Opzione Incolla nella stessa posizione
- Opacità multilivello
- Riempimento multilivello
- Stili livello permanenti
- Fusione automatica dei livelli
- Gestione semplificata dei livelli
- Immagini panoramiche a 360°
- Allineamento automatico dei livelli
- Estensione della profondità di campo

#### **Strumenti e contenuti creativi**

- Forme, campioni e sfumature nuovi
- Azioni e pennelli nuovi

#### **Facile accesso alle funzionalità di elaborazione principali**

- Pannello Regolazioni
- Pannello Maschere

#### **Ambiente di lavoro efficiente e flessibile**

- Prestazioni ottimizzate compatibili con tutte le piattaforme
- Controllo efficiente delle dimensioni delle porzioni e della cache
- Adobe Bridge CS5 e Adobe Mini Bridge
- Commutatore area di lavoro
- Aree di lavoro dinamiche
- Opzioni di stampa avanzate
- Ritaglio più uniforme
- Rotazione fluida del quadro
- Panning e zoom uniformi
- Gestione dei pannelli
- Opzioni per la visualizzazione dei file
- Aree di lavoro personalizzate
- Regolazione istantanea del colore
- Supporto multi-touch per i portatili Mac

- Profili a supporto dei daltonici

#### **Flusso di lavoro semplificato**

- Revisioni creative ottimizzate
- Supporto per file Adobe PDF
- Integrazione con Adobe Photoshop Lightroom
- Produzione automatizzata
- Pannello Storia
- File di registro Storia modifiche
- Supporto di formati di file immagine
- Supporto di formati di file video
- Supporto per dispositivi mobili
- Visualizzazione web ad alta risoluzione

#### **Nuove funzioni ad alta produttività**

- Conversione da 16 bit a JPEG
- Ottimizzazione della chiusura dei file
- Scelte rapide da tastiera efficienti
- Inversione semplificata delle immagini sorgente clone
- Modifica predefinita Luci/Ombre
- Miglioramenti alla finestra di dialogo Ottimizza compatibilità

#### **Efficiente scalabilità**

- Adobe Configurator
- DNG Profile Editor
- Adobe Pixel Bender
- Adobe Photoshop Marketplace
- Adobe Community Help
- Adobe ConnectNow di Acrobat.com

## **Ps** CORSO BASE DI ADOBE PHOTOSHOP

- Discorso introduttivo sulla teoria delle immagini
- Pixel e vettori (esempi di griglia/ mosaico)
- Dimensione immagini, risoluzione e peso
- Metodi del colore RGB / CMYK / scala Grigi/LAB/ Bitmap
- Profondità di colore 6/16/32 bit
- Curve di colore: i valori di input ed output
- Utilità della curva per modificare dominanti, chiaro scuro, globalmente o limitati ad un singolo canale
- Regolazioni del colore
- Regolazioni applicate ai livelli
- Tipologie di file e concetto di deterioramento dell'immagine
- Vantaggi del file psd
- Maschere e maschere di livello: selezioni e modifiche
- Modalità maschera veloce
- Utilizzo avanzato delle maschere e delle maschere di livello
- Scontornare un oggetto
- Le trasparenze e il loro uso legato agli altri programmi di prestampa della CS5
- I tracciati
- Lo strumento pennino
- Utilizzo dei tracciati per "disegnare" maschere vettoriali o per creare selezioni
- I tracciati di ritaglio
- Gestione dei livelli in cartelle e metodi di fusione
- Oggetti avanzati: concetti di base
- Alterazioni e funzionamento degli oggetti avanzati
- Strumento Timbro e impostazioni nella finestra "sorgente"
- Pennello correttivo, correttivo al volo e topa

## **Fl** CORSO BASE DI ADOBE FLASH

### **A CHI È RIVOLTO**

Grafici, Web designers, chiunque interessato al pubblicare contenuti sul Web

### **OBIETTIVO**

Conoscere l'ambiente Flash. Realizzare progetti Flash per animazioni e semplici applicativi per il Web

### **PREREQUISITI CONSIGLIATI**

Concetti di base del mondo WEB. Concetti di base di grafica vettoriale e raster (CMYK, RGB, Formati grafici). Abituale utilizzo di PS e/o Il.

### **CONTENUTI DEL CORSO**

#### **Introduzione**

- Le necessità del web (leggerezza, rapidità di consultazione, facilità di reperimento di informazioni etc..)
- Siti statici e dinamici
- Html tradizionale e/o Flash
- Panoramica su Flash, di cosa necessita (Flash player...) cosa si propone di fare, cosa genera

#### **L'interfaccia**

- Stage, Timeline (sequenza fotogrammi e livelli), Libreria, Toolbar
- Impostare un nuovo progetto (Dimensioni, Framerate, Versione di

Actionscript...)

- Preferenze di esportazione

#### **L'ambiente Grafico**

- Carrellata sugli strumenti di disegno
- Modalità di disegno
- Le diverse tipologie di forme
- Elaborazione di forme e tracciati, a mano libera o con i parametri
- Il colore: traccia e riempimento, colore pieno e sfumato
- Nuove funzionalità 3D
- Testo:
  - differenze tra le diverse tipologie (statico, dinamico o input)
  - gestione dei font (cenni agli OTF)

#### **Gli oggetti fondamentali**

- Istanze e simboli in generale
- I pulsanti
- I clip filanti
- Oggetti grafici
- Struttura nidificata dei simboli.
- Attributi dei simboli (geometria, effetti, filtri e metodi di fusione)

#### **Animazioni**

- Semplice sequenza di fotogrammi
- I fotogrammi chiave
- Le interpolazioni, forma, classica e di movimento
- Modificare i tracciati di movimento
- Fotogrammi chiave di proprietà

- Nuovo editor di movimento

#### **I livelli guida**

- I livelli maschera

#### **Cinematica inversa**

- La struttura delle ossa
- Le ossa applicate a simboli e forme
- Animazione

#### **Risorse esterne**

- Le immagini gestite da Flash
- I formati utili
- Importare da Photoshop
- Importare tracciati da Illustrator

#### **Audio, sincronizzazione, effetti e volume**

- Video, i formati, le modalità di riproduzione
- Personalizzazione dei controller
- Cenni ad Adobe Media Encoder

#### **Cenni ad ActionScript**

- AS2 e AS3
- Funzioni base per festione della timeline ed interazioni con l'utente
- Pubblicare il progetto
- SWF e HTML
- Eseguibili
- Cenni ad AIR

## Di **CORSO BASE DI ADOBE DIRECTOR**

### A CHI È RIVOLTO

Chiunque abbia necessità di distribuire contenuti multimediali su supporto fisico

### PREREQUISITI

Nessun prerequisito particolare oltre al normale utilizzo di un computer

### OBIETTIVO

Essere in grado di sviluppare e distribuire un semplice progetto realizzato in Director

### CONTENUTI DEL CORSO

#### Introduzione a Director

- Cos'è Director, cosa può realizzare dove lavora
- Compatibilità e formati di lavoro (grafici, testuali e multimediali)
- Risorse speciali: font QTVR, ShockWave 3D

#### L'ambiente di sviluppo

- La metafora di Director
- Stage
- Score
- Cast

- Il Property Inspector
- I formati di Director, Movie e i Cast

#### Creare una semplice animazione

- Importare le risorse
- Gli Sprite ed i fotogrammi chiave
- I film Loop
- Esportare l'animazione, i diversi formati

#### L'interattività

- I Behavior e il Behavior inspector
- Eventi legati ai fotogrammi
- Eventi legati al comportamento dell'utente

#### Lingo e JavaScript

- Introduzione ai 2 linguaggi
- Finestra Message Debug

#### Creazione di un semplice CD interattivo

- Ideare e strutturare correttamente il lavoro
- Organizzare il progetto su più MOVIE
- Organizzare le risorse su più CAST
- Struttura di base e navigazione

#### Gestione dei diversi tipi di media

- Diversi tipi di testi e loro proprietà
- Lo scrolling dei testi
- Lettura e scrittura di un field
- Immagini e loro proprietà
- Zoom e Pan di un'immagine

#### Audio e Video

- Gestione dell'audio
- Volume principale e dei singoli canali
- I filmati e le loro proprietà
- Funzionalità di PlayBack

#### Risorse Flash

- Proprietà degli SWF
- Pilotare il progetto da Flash
- Pilotare l'SWF da Director

#### Finalizzare il progetto

- I prietori
- Gli Xtras
- Proteggere i file

Problematiche legate ai diritti sulle risorse e alla diffusione del materiale sui diversi Supporti

## FB **CORSO BASE DI ADOBE FLASH BUILDER (FLEX)**

### A CHI È RIVOLTO

Chiunque sia interessato a conoscere le RIA o ai siti dinamici in generale

### OBIETTIVO

Acquisire le conoscenze base di internet e RIA

Prendere confidenza con lo sviluppo di una RIA con Flex

### PREREQUISITI CONSIGLIATI

Conoscenze base delle problematiche internet

### CONTENUTI DEL CORSO

#### Introduzione

- Panoramica delle problematiche legate a internet
- Distinzione tra siti statici e dinamici
- Panoramica sul concetto di Rich Internet Application (RIA)

#### Le tecnologie di base

- Interfaccia utente in SWF, sviluppo sia con Flex che Flash entrambi con AS3
- Lato server con varie tecnologie, cenni a SOAP e HTTPService generici
- Automatismi e DB lato server. cenni a PHP e MySql o applicativi sever come ID

#### Flex Builder, l'ambiente di Eclips

- Le aree fondamentali dell'ambiente di sviluppo:
  - modalità sviluppo e debug
  - area sviluppo progetti, navigatore, componenti, console, proprietà etc..
- Flex nello specifico:
  - panoramica sui componenti fondamentali, Layout, controlli e nAvigazione
  - l'MXML e databinding
  - AS3
- Prove pratiche e realizzazione di un semplice progetto.

## FC CORSO BASE DI ADOBE FLASH CATALYST

### A CHI È RIVOLTO

Questo corso è rivolto a web designer che desiderano acquisire conoscenze teoriche e pratiche di base per la realizzazione di Rich Internet Applications con il nuovo software Adobe Flash Catalyst.

### PREREQUISITI CONSIGLIATI

Conoscenza dei maggiori software utilizzati per il web design (Adobe Illustrator, Photoshop, Flash ecc.) e delle dinamiche di base relative al mondo del web.

### CONTENUTI DEL CORSO

#### Rich Interactive Applications:

- Concetto di base
- Il valore e la forza delle RIA
- I vantaggi rispetto all'HTML
- Contesti in cui utilizzarle (applicazioni gestionali, siti, widgets ecc.)

#### Workflow nel design di Rich Interactive application oggi:

- Presa visione delle specifiche del progetto
- Studio sulle funzionalità dell'applicazione
- Studio usabilità/accessibilità dell'interfaccia
- Studio della proposta grafica per il cliente
- Developer e designer: realizzazione dell'interfaccia definitiva

#### Realizzazione proposta grafica per il cliente:

- Gli elementi che costituiscono una RIA
- L'organizzazione dei dati
- Sviluppare un sistema visivo comprensibile
- Utilizzare colori, grandezze o altri elementi grafici per chiarire il flusso di informazioni
- Realizzare icone incisive a supporto della navigazione
- Fluidità e immediatezza: il giusto mix

#### Creazione degli elementi per l'interfaccia:

- Utilizzare gli stili di default
- Personalizzare i componenti con Flex Style Explorer
- Creare componenti con Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe Flash
- Utilizzare la tecnica dello Scale-9
- Realizzare il file SWF per il developer
- Indicare gli effetti di supporto alla navigazione dell'interfaccia

#### Introduzione a Adobe Flash Catalyst:

- Caratteristiche generali
- La forza di Flash Catalyst
- Features principali

#### Design workflow di un'applicazione con Adobe Flash Catalyst:

- Wireframing funzionale e visivo
- Disegnare prototipi interattivi: ad-dio screenshot statici!

- Design workflow: cosa cambia e cosa no

#### Iniziare un nuovo progetto con Flash Catalyst:

- Importare layout realizzati con Adobe Illustrator o Adobe Photoshop
- Creare un nuovo progetto
- Il concetto di stato e pagina

#### Introduzione all'interfaccia di Flash Catalyst:

- Lavorare con pagine e stati
- I tools di disegno e selezione
- La Timeline
- Il pannello delle proprietà
- La libreria: creare, esportare e condividere gli elementi in altri progetti

#### Gestire i componenti con Flash Catalyst:

- Aggiungere componenti
- Creare un componente generico
- Inserire elementi nei diversi stati
- Modificare lo skin dei componenti con Adobe Illustrator o Adobe Photoshop

#### Effetti e animazioni:

- Applicare gli effetti sui componenti
- Aggiungere le transizioni tra pagine/stati
- Realizzare animazioni introduttive

#### La fase conclusiva del workflow:

- Esportare il file .fxg per il developer
- Esportare un file SWF per il cliente

## ID CORSO BASE DI JAVASCRIPT PER INDESIGN

### A CHI È RIVOLTO

Programmatore, utenti di InDesign con necessità di automatizzare flussi lavorativi

### OBIETTIVO

Introdurre allo scripting di InDesign per essere autonomi nel realizzare semplici automazioni

### PREREQUISITI CONSIGLIATI

Conoscenze base di programmazione in un qualsiasi linguaggio

### CONTENUTI DEL CORSO

#### Introduzione:

- Panoramica su InDesign e sulla CS in generale
- In cosa può essere utile l'automazione di InDesign con Javascript e/o altri linguaggi

#### Ripasso sulle strutture di JavaScript:

- Introduzione a JavaScript
- Variabili: stringhe, valori numerici, array
- Operatori (matematici, logici, su stringhe ecc.)
- Strutture di controllo: if, else if, switch case, with
- Cicli iterativi while, for, do while, for/in
- Implementazione delle funzioni

## JavaScript e InDesign CS4:

- Utilizzare ExtendedScript Toolkit
- Aiutarsi con Object Model
- Il debug
- Struttura dei documenti: Applicazione - documenti - Spread - pagine - oggetti nidificati...
- Carrellata degli elementi di InDesign con le loro proprietà principali

- Particolare approfondimento sulle tabelle
- Particolare approfondimento su Tag, proprietà e ScriptLabel
- Lettura e scrittura dei file
- L'XML: importare il file, leggere i tag e le proprietà

## Approfondimento e JS Avanzato:

- Le maschere di dialogo: check box, radio box, campi di inserimento etc...
- Script all'avvio
- Menu personalizzati
- Cenni a Bridge e alla programmazione trasversale alle applicazioni della CS

## CORSO BASE DI ACTIONSCRIPT

### SOFTWARE

Adobe Flash Builder 4.0

### A CHI È RIVOLTO

Ogni utente, non necessita di conoscenze di base

**DURATA** 1 giorno

### CONTENUTI

#### Introduzione alla programmazione in Flash:

- Applicare la programmazione ai frame (differenze con AS2)
- Uso del pannello azioni per inserire il codice
- Istruzioni per controllare la linea temporale

#### Le variabili

- Come dichiarare le variabili
- Il tipo delle variabili
- Condizioni e cicli

### Le funzioni

- Dichiarazione di funzioni
- Passaggio di parametri alle funzioni
- Parametri facoltativi

### Gli eventi

- Programmazione ad Eventi in Flash
- Catturare gli eventi: l'event listener
- L'event Bubbling

### Le Classi

- Classi e pacchetti
- Come definire una classe
- Metodi e Proprietà
- Il costruttore
- Definire lo scope dei metodi e delle proprietà: public, private, protected, internal
- Metodi e proprietà static
- Utilizzare una classe all'interno di Flash

- Ereditarietà: ereditare dalle classi predefiniti
- La Main class: associare una classe alla linea temporale

### Programmare l'interfaccia

- MovieClip, Sprite e Button: esporre per Actionscript
- Gestire gli Eventi: dispatchEvent
- Creare eventi personalizzati

### Flash e la rete

- Interagire con risorse esterne
- La classe URLRequest
- Creare collegamenti ad altre pagine con navigateToURL
- Importare dati esterni con URLLoader
- Importare immagini e visualizzarle con la classe MyLoader
- Gestire XML

## CORSO BASE DI PHP

### A CHI È RIVOLTO

Grafici e WEB designers che intendono sviluppare siti dinamici

### OBIETTIVO

Conoscenza di base di programmazione PHP per l'implementazione di semplici siti dinamici

### PREREQUISITI CONSIGLIATI

Concetti di base del mondo WEB  
Consigliata conoscenza di base di programmazione

### CONTENUTI DEL CORSO

#### Introduzione a PHP

- Cos'è PHP, a cosa serve, cenni storici.
- La programmazione web: lato client e lato server. concetto di sito dinamico
- Caratteristiche e vantaggi di PHP come linguaggio per il lato server

#### Le basi di PHP

- PHP e HTML: integrare il PHP nelle pagine HTML o XHTML

- La struttura sintattica del linguaggio:
  - tag di apertura e chiusura del codice
  - i commenti: rendere più leggibile il codice

#### Le variabili, tipi di dati e operatori

- Inizializzare e mantenere in memoria i dati,
- Tipi di dati.
- Espressioni e operatori aritmetici
- Operatori logici
- Le espressioni

## Strutture di controllo e cicli

- Istruzioni condizionali: If, Else, Elseif
- Istruzione Switch/case/Default
- I cicli iterativi for, while e do come funzionano e quando utilizzarli
- Array :
  - cosa sono gli Array, a cosa servono e come si usano in PHP
  - gli array associativi

## Passaggio di parametri:

- Come comunicare fra pagine html e php

- I form html e passaggio di parametri GET e POST
- Un caso particolare di array associativi: \$\_GET e \$\_POST

## Le funzioni

- Cosa sono le funzioni e come si usano in PHP
- Gestione delle variabili nelle funzioni
- Funzioni per la gestione degli array
- Funzioni per la gestione delle stringhe

- Funzioni per gestire le date
- Funzioni per spedire la mail
- Scrivere funzioni personalizzate
- Scope e argomenti facoltativi nelle funzioni
- Librerie di funzioni: dichiarazione e uso nelle pagine php

## Introduzione ai DB e MySql (eventualmente oggetto di un corso avanzato apposito)

- Introduzione a MySQL
- Gestione di un DB con phpMyAdmin
- Interazione tra PHP e MySql

# CORSO BASE DI FOTOGRAFIA DIGITALE

## Imparare a guardare

- L'occhio e il sensore "vedono" diversamente
- L'interpretazione soggettiva
- Imparare ad inquadrare

## La composizione

- Le proporzioni dell'immagine
- La sezione aurea
- La regola dei terzi

## Paesaggi, ritratti e movimento: consigli di scatto

- Il paesaggio
- Il ritratto
- Il movimento

## L'istogramma: un aiuto imprescindibile

- Interpretare l'istogramma
- L'istogramma in fase di scatto
- L'istogramma in post-produzione

## Fase di scatto: consigli per evitare alcuni comuni errori

- Come evitare gli occhi rossi
- Come evitare le linee cadenti

## Correggere in postproduzione

- Recuperare le zone chiare nell'immagine
- Recuperare le zone scure nell'immagine
- Scurire, schiarire, saturare o desaturare punti specifici
- Raddrizzare l'immagine e ritagliarla usando la regola dei terzi
- Come correggere gli occhi rossi

- La correzione colore
- Rimuovere velocemente le imperfezioni
- Rimuovere gli elementi indesiderati
- Correggere le aberrazioni e le distorsioni
- Ridurre il disturbo dall'immagine

## Trucchi e consigli dai professionisti

- Ritoccare velocemente la pelle
- Ritoccare velocemente gli occhi
- Ottenere panoramiche perfette
- Foto di gruppo impeccabili
- Stitching: assemblaggio creativo di più scatti
- Ripristinare cieli bruciati o troppo chiari
- Il bianco e nero
- Viraggi: seppia e altri duotono
- Mantenere dettagli colorati in una foto in bianco e nero
- Ravvivare i colori: vividezza vs. saturazione
- Diminuire la profondità di campo in postproduzione
- Aumentare la profondità di campo in postproduzione
- Simulare la fotografia a infrarosso
- Script per utilizzi creativi
- Simulare lo sviluppo in cross processing
- Dragan e altri effetti di tendenza

## Copyright e protezione del proprio lavoro

- I diritti d'autore in fotografia
- Inserire la dicitura di copyright nelle immagini

- Zoomify: pubblicare sul web immagini protette ad alta risoluzione
- Il formato PDF al servizio dei fotografi
- Creare una galleria fotografica per il web

## La stampa

- Preparare il file per la stampa in laboratorio o in tipografia
- Preparare il file per la stampa con stampanti a getto d'inchiostro o laser
- I servizi online per la creazione e stampa di fotolibri

## Glossario: la terminologia della fotografia digitale

- Le unità di misura fondamentali nella fotografia digitale
- Bit e profondità colore
- L'interpolazione nel ricampionamento delle immagini
- Gestione del colore o correzione colore?
- Il contrasto tonale
- La nitidezza e le maschere di contrasto
- Gli stop e gli incrementi di un terzo

## Glossario: i formati di file

- Formati per il web: JPG, GIF e PNG
- Formati per la stampa offset e digitale: DCS, TIFF, PDF, PSD e EPS
- Formati per il fotoritocco: PSD, PSB e TIFF
- Formati per lo sviluppo digitale professionale: RAW e DNG