DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN & MULTIMEDIA

Insegnamento	COMPUTER GRAPHIC
Codice settore disciplinare	ABTEC38
Docente	PROF.SSA ROBERTA DALLA VALLE
Anno di corso	1
Semestre di insegnamento	1° e 2°
Crediti formativi	6
Propedeuticità	-------
Obiettivi formativi	Formare e permettere a tutti gli studenti e studentesse che frequentano il corso, di partire dalle basi della computer graphic per arrivare, in maniera autonoma, ad utilizzare i programmi principali per la realizzazione di immagini, grafiche e impaginati destinati sia alla stampa che al web.
Contenuti del corso	Il corso partirà dai princìpi che differenziano le due tipologie di grafica computerizzata: la grafica vettoriale e quella raster. Da qui andremo ad approfondire i due software di riferimento della casa Adobe più utilizzati nel mondo della grafica: Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Partendo dall'utilizzo dei vari strumenti di disegno e delle aree di lavoro, andremo ad esplorare tutti e due i programmi per permettere a tutti di partire dalle basi per arrivare ad una completa autonomia nell'esecuzione di elaborati più o meno complessi.

Metodologia didattica	La metodologia di insegnamento prevede sia lezioni puramente teoriche che lezioni pratiche con esercitazioni e verifiche per monitorare durante l'anno la crescita conoscitiva di ogni studente.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Introduzione alla grafica vettoriale e raster cos'è il vettoriale e quando utilizzarlo , finalità di illustrator e finalità di photoshop.
	UD 2	L'area di lavoro di illustrator: panoramica sull'area di lavoro, strumenti e barra delle opzioni, aree di lavoro personali e preferenze, creare o aprire un documento, colore per riempimento e tratto.
	UD 3	Tracciati e strumento penna: le forme base, le curve di bèzier, operazioni fondamentali con lo strumento penna, modifica dei tracciati , altri strumenti base di disegno vettoriale, il pannello traccia, strumento larghezza.
	UD 4	Operazioni con i tracciati: selezionare e spostare oggetti, allinea e distribuisci, elaborare i tracciati, strumenti di trasformazione, strumenti di alterazione, semplificare i tracciati, scostamento tracciato.
	UD 5	Layout e modalita' di disegno: tavole disegno multiple, creazione di layout con righelli e guide, matita, arrotonda, pennello tracciato chiuso, gomma, forbici e cutter, gruppi e modalità isolamento, le maschere di ritaglio, disegna dietro e disegna all'interno.
	UD 6	Colorazione avanzata: i pannelli colore e campioni, riempimento sfumatura, campioni globali e tinte piatte, i colori pantone, la guida colori, modifica colori.
	UD 7	Aspetto, effetti e stili grafica: il pannello aspetto, lavorare con più tracce e riempimenti, opzioni dello strumento contagocce, gli effetti principali di illustrator, effetto sfocatura, applicare e creare uno stile grafica.
	UD 8	Gestire il lavoro con i livelli: la gerarchia dei livelli, operazioni con i livelli, esempio di lavoro multilivello.
	UD 9	Utilizzo del testo: testo indipendente e testo in area, carattere e paragrafo, concatenare il testo e contornare forme, caratteristiche principali dei font, pannelli glifi e tabulazioni, stili di carattere e stili di paragrafo, testo su tracciato e testo in area, trasformare il testo in tracciato.
	UD 10	Pittura e ricalco dinamico: disegnare con la pittura dinamica, da raster a vettori con il ricalco, opzioni del nuovo pannello ricalco dinamico, ricalcare un'immagine a colori, crea forme.
	UD 11	Lavorare con foto e immagini: inserire immagini in illustrator, il pannello collegamenti, preparare e sostituire immagini con photoshop, colorare immagini bitmap.
	UD 12	Prospettiva e 3d: disegnare in prospettiva, piani e punti di fuga, effetti 3d - rotazione e smusso - l'effetto rivoluzione 3d.
	UD 13	Verifica
	UD 14	Introduzione a Photoshop: risoluzione del documento e metodi di colore. Come creare un documento, area di lavoro.
	UD 15	Livelli, maschere e canali: come lavorare con i livelli, come lavorare con i canali e i metodi di colore.
	UD 16	Strumenti di disegno: la penna per i tracciati, lavorare con i tracciati, lavorare con le selezioni, metodi di fusione e scontorno.
	UD 17	Lavorare con gli effetti: utilizzo degli effetti raster, regolazione del colore, cambiare o modificare i colori di partenza di un'immagine attraverso le curve e i livelli.

	UD 18	Utilizzo del testo in Photoshop: modificare il testo, rasterizzare un testo o un'immagine importata da illustrator.
	UD 19	Verifica
	UD 20	Creazione di immagini in varie formati e con diversi metodi di colore. Creazione di immagini con l'Intelligenza Artificiale generativa.
	UD 21	Gli oggetti avanzati e collegati da file esterni
	UD 22	Preparazione di un'immagine da esportare e vari formati di esportazione per la stampa tipografica, digitale e web. Interazione fra i programmi di grafica.
	UD 23	Verifica
	UD 24	Gestione di un PDF creato con Adobe Illustrator e Adobe photoshop

Bibliografia di riferimento	Verranno fornite dispense per le varie lezioni
Modalità esame finale	Presentazione delle esercitazioni e dei lavori richiesti durante l'anno, con colloquio sulle basi dei programmi studiati.
Software/s richiesto/i	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Utilizzo delle postazioni in aula
Incontri o uscite previste.	Nessuno