DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN PITTURA

Insegnamento	INFORMATICA DI BASE
Codice settore disciplinare	ABTEC38
Docente	ONORATO ANNALISA
Anno di corso	1° ANNO
Semestre di insegnamento	1° e 2°
Crediti formativi	6
Propedeuticità	Nessuna
Obiettivi formativi	L'obiettivo del corso consiste nell'analizzare le differenze tra la grafica bitmap (o raster) e la grafica vettoriale e i conseguenti diversi ambiti di utilizzo e nel trasmettere la conoscenza dei concetti e strumenti di base per l'impaginazione.
Contenuti del corso	Il corso si basa sullo studio di 3 software: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe Indesign. **Photoshop: per l'elaborazione tecnica e foto-grafica delle immagini.** Nello specifico si affronterà lo studio del software, analizzandone lo spazio di lavoro, l'interfaccia, gli strumenti per il disegno, la gestione dei metodi di colore, gli strumenti per il fotoritocco, le tecniche per il fotomontaggio, i formati di output per la stampa e per il web. **Illustrator: per il disegno e la grafica vettoriale.** Nello specifico si affronterà lo studio del software, analizzandone lo spazio di lavoro, l'interfaccia, gli strumenti per il disegno vettoriale, la vettorializzazione di immagini, i formati di output per la stampa e per il web. **Indesign: per l'impaginazione**

	Nello specifico si affronterà lo studio del software, analizzandone lo spazio di lavoro, l'interfaccia, gli strumenti per una corretta impaginazione, l'utilizzo delle pagine mastro, l'impaginazione di vari formati e dimensioni, i formati di output per la stampa e per il web.
Metodologia didattica	La metodologia didattica utilizzata verterà principalmente su lezioni pratiche coadiuvate da esercitazioni in itinere secondo il metodo del "learning by doing".

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Presentazione del corso e proiezione di slide sul mondo informatico, sulla differenza tra software liberi e proprietari, sui software di grafica raster e vettoriali utilizzati durante il corso
	UD 2	Photoshop: analisi dell'interfaccia e dei principali strumenti di disegno e selezione
	UD 3	Photoshop: esercizi pratici sulla risoluzione, la profondità di colore, i metodi di colore
	UD 4	Photoshop: gli strumenti di fotomontaggio e fotoritocco
	UD 5	Photoshop: esercizi pratici con utilizzo dei pennelli correttivi, strumento toppa e timbro-clone
	UD 6	Photoshop: realizzazione di un volantino di inaugurazione tramite l'utilizzo degli strumenti di fotomontaggio e fotoritocco
	UD 7	Photoshop: realizzazione di uno spazio espositivo tramite l'utilizzo degli strumenti di fotomontaggio e fotoritocco
	UD 8	Photoshop: utilizzo della tavoletta grafica per realizzazione di contenuti liberi e sperimentazione
	UD 9	Esercitazione - parte 1: realizzazione di un elaborato pittorico/digitale valido per poter sostenere l'esame
	UD 10	Esercitazione - parte 2: realizzazione di un elaborato pittorico/digitale valido per poter sostenere l'esame
	UD 11	Illustrator: analisi dell'interfaccia e dei principali strumenti per il disegno vettoriale
	UD 12	Illustrator: esercizi pratici e disegno di semplici oggetti, esercizi con utilizzo dei testi
	UD 13	Illustrator: cornici, loghi, simboli e paesaggi vettoriali
	UD 14	Illustrator: vettorializzazione di immagini raster e foto
	UD 15	Illustrator: realizzazione di una locandina con utilizzo di immagini vettorializzate
	UD 16	Esercitazione - parte 1: realizzazione di un elaborato vettoriale valido per poter sostenere l'esame
	UD 17	Esercitazione - parte 2: realizzazione di un elaborato vettoriale valido per poter sostenere l'esame
	UD 18	Indesign: analisi dell'interfaccia e dei principali strumenti di impaginazione
	UD 19	Indesign: esercizi pratici di semplici impaginazioni
	UD 20	Indesign: impaginazione di una brochure con l'utilizzo delle pagine mastro; creazione di file di output per la stampa e per il web

	UD 21	Indesign: impaginazione di un fotolibro con testi, didascalie e contenuti multimediali; creazione di file di output per la stampa e per il web
	UD 22	Indesign: impaginazione di un portfolio con l'utilizzo di grafica, testi e immagini; creazione di file di output per la stampa e per il web
	UD 23	Esercitazione - parte 1: realizzazione di un progetto di impaginazione e creazione di un pdf da stampare e presentare all'esame finale
	UD 24	Esercitazione - parte 2: realizzazione di un progetto di impaginazione e creazione di un pdf da stampare e presentare all'esame finale

Bibliografia di riferimento	Piludu F. (1981). *Segno Libero*. Milano, Italia: Elèuthera Williams S. (2003). *Codice Libero.* Milano, Italia: Apogeo Kalle L. Adbusters Media Foundation (2006). *Design Anarchy*. Vancouver, Canada: Oro Edition Manuali delle ultime versioni di Photoshop, Illustrator e Indesign.
Modalità esame finale	ESAME DI IDONEITA'
Software/s richiesto/i	Nessuno
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Le lezioni si svolgeranno con l'utilizzo dei computer messi a disposizione dall'Accademia ma potranno essere utilizzati anche i portatili personali.
Incontri o uscite previste.	Da valutare nel corso dell'anno accademico