

prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma **Graphic Design 1** A.A. 2022-2023

La figura del **Graphic Design** è tra le più richieste nella comunicazione e in tutti quei campi dove vengono richieste competenze digitali.
Creatività, sapienza nella tecnica e spirito di innovazione.

- Il colore RGB e CMYK.
- Introduzione all'immagine Bitmap e curve di Bézier (differenze)
- La risoluzione del Video e della Stampa. (applicabile anche durante gli esercizi)
- La ricerca del materiale gratuito e a pagamento
- Acquisizione immagine (da un loro disegno o elaborazione).

• **Photoshop PS**

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Creare nuovo file
- 3) Il colore RGB e CMYK
- 4) La barra degli strumenti
- 5) I livelli
- 6) Importare una foto
- 7) Oggetto avanzato, valido sia per ridimensionamento che per ottimizzazione del peso sui file.
- 8) Salvataggio del file nei vari formati per web e stampa
- 9) L'uso delle selezioni fluttuanti
- 10) Le maschere ed i Canali
- 11) Esercizi di composizione
- 12) La colorazione di un disegno
- 13) Metodi di stampa
- 14) Nozioni di fotoritocco

Qualora il programma verrà completato in tempi adeguati si passerà all'introduzione di AI (Adobe Illustrator)

• **Illustrator AI**

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Creare nuovo file
- 3) Il colore RGB e CMYK
- 4) La barra degli strumenti
- 5) I livelli e gruppi
- 6) Importare una foto
- 7) curve di Bézier (pennino/tracciato)
- 8) Maschere
- 9) Salvataggio del file nei vari formati per web e stampa
- 10) Esercizi di composizione

• **Introduzione ad Adobe In Design ID***

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Esempi di funzionalità con World e differenze sostanziali con il programma professionale.

METODOLOGIA

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

Il percorso ripercorre il Corso di Computer Graphic per rafforzare tutte le competenze richieste.

Insegnamento:

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Modalità Esami:

Revisione di tutti i lavori svolti in classe e non durante l'anno.

Competenze finali del corso:

La capacità di utilizzare sia Adobe Photoshop (PS) e Illustrator (AI) per composizioni digitali di medio e alta difficoltà.

Materiale:

Viene solo rilasciato un PDF contenente dei link a dei video che permettono di ripassare le nozioni fondamentali del percorso solo a titolo di ripasso, visto che l'apprendimento delle tecniche e dei programmi viene effettuato sempre in presenza con la ripetizione di lezioni sullo stesso argomento anche per 3 lezioni consecutive ma con esercizi differenti.

PDF: "Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf"

Il programma nel corso dell'anno potrebbe subire delle variazioni.

La partecipazione al corso non richiede nessuna preparazione, tutti gli alunni partono da un livello zero.

Per la parte informatica e grafica sono accettati per gli esami anche tutti quei file/lavori dove è stato indispensabile l'uso del computer con programmi vari.

* L'introduzione al programma InDesign partita soltanto se il percorso base è stato completato da tutti gli alunni.