

ABTE 38
Applicazioni digitali per l'arte
Computer Graphic
prof. Antonello Santarelli

Programma didattico

I due insegnamenti hanno una base di programma comune sui principi di base della digitalizzazione e sull'utilizzo di software.

Il programma ha l'obiettivo di acquisire gli strumenti tecnici relativi al disegno e alla pittura digitale, nonché le competenze di base del montaggio digitale.

Obiettivi Specifici del corso.

Gli studenti dovranno acquisire competenze per la realizzazione di un prodotto illustrato e di un prodotto video, ponendo particolare attenzione alle potenzialità espressive del mezzo e agli aspetti tecnici per la corretta fruizione.

Metodologia.

Il corso è articolato in lezioni frontali, esercizi creativi e project work con revisioni in itinere.

Temi generali affrontati:

Temi tecnici: Il disegno vettoriale, i pennelli vettoriali, i pennelli pixel, le risoluzioni, i metodi di colore, la gestione dei livelli, principi generali dei software di montaggio, organizzazione delle clip, timeline.

Temi teorici: La semiotica interpretativa, la semiotica plastica, la caratterizzazione del personaggio.

Software utilizzati

Affinity designer, software proprietario

Costo licenza illimitata € 59

Link per l'acquisto: <https://affinity.serif.com/it/designer/>

Descrizione: Affinity designer è un software professionale che permette di lavorare sia in ambiente vettoriale che in ambiente pixel, dispone inoltre di una grande gamma di pennelli e metodi colore.

OpenShot Video Editor, software libero

Link per il download: <https://www.openshot.org/it/>

Descrizione: OpenShot Video Editor è un software di montaggio video liberamente scaricabile. Possiede tutte le funzionalità di base per il montaggio video, gestione del suono e strumenti per applicare effetti alle clip video, oltre che per applicare effetti grafici.

Project work.

I progetti sono distinti per gli indirizzi di grafica e di fotografia.

- Gli indirizzi di grafica d'arte e grafica ad indirizzo illustrazione e fumetto svilupperanno prodotti illustrati finalizzati alla stampa.
- L'indirizzo di fotografia svilupperà un prodotto video.

Gli studenti possono però scegliere il project work di maggiore interesse o affrontare entrambi i project work.

Bibliografia

Applicazioni digitali per l'arte per l'indirizzo di Grafica d'arte e l'indirizzo di Fotografia:

Piero Polidoro *Che cos'è la semiotica visiva*, Carocci Editore.

Computer graphic per l'indirizzo di Grafica Illustrazione e fumetto:

Pierpaolo Rovero *Character design & Co.*, Dino Audino Editore