



Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2013/14

COMPUTER GRAPHIC

Triennio (75 ore)

Prof. Ideo PALMISANO

1. Obiettivi didattici disciplinari

Comprendere e utilizzare idonei strumenti di identificazione e utilizzazione degli stili di comunicazione. Conoscere terminologie, problematiche di stampa e di industrializzazione dell'elaborato grafico. Saper utilizzare tecniche manuali ed informatiche atte alla preparazione di progetti di comunicazione integrata.

I MODULO

- Elementi e principi di grafica bitmap e vettoriale;
- Estensione del file e tipologie apprezzate dai software per la grafica;
- Risoluzioni, profondità e colore;
- I metodi di colorazione: CMYK e RGB;
- Immagini per la stampa, per il web ed altre tipologie;
- Il rough, il layout e il finish layout (software Illustrator);
- Il punto tipografico. Sistema tetralineare del font, spaziatura, interlinea, ems, fattore di scala, kern;
- Strumenti e disegno vettoriale (elaborazione tracciati, pennino);
- La grafica 3D vettoriale simulata (elaborazione di disegni bidimensionali);
- La grafica 3D vettoriale (elaborazione di disegni tridimensionali);
- Tecnica Repoussé, rivoluzione, estrusione e smusso, proiezioni prospettiche;
- Studio di luci spot su solidi 3D;
- Costruzione di grafica 3D vettoriale complessa;
- Studio di texture e etichette.

II MODULO

- Layout e strumenti della grafica bitmap (software Photoshop);
- Livelli, maschere veloci e maschere di livello;
- Strumenti e disegno bitmap;
- Color correction;
- Elaborazione del format a mezzo stampa;

- Composizione di layout scalari (volantino, locandina, manifesto);
- La grafica 3D bitmap. Costruzione di elementi articolati e studio di luci ed ombre;
- Il leaflet.

2. Strumenti e metodologia

Video proiezione e lezioni frontali, libri tematici, utilizzo di software e sistemi informatici.

3. Tipologia e numero delle verifiche programmate

2 verifiche pratico/grafiche con esame finale.

La **verifica** del livello di conseguimento degli obiettivi sarà compiuta facendo riferimenti ai seguenti tipi di attività: interrogazione individuale; progettazione grafica; questionari a risposta aperta.

4. Criteri di correzione e valutazione

La **valutazione**, sia formativa che sommativa, sarà compiuta tenendo in considerazione i seguenti elementi: - livello di partenza dell'alunno; - livello individuale di acquisizione delle competenze relative agli obiettivi.

Bibliografia:

"**Fondamenti di grafica**" - edizioni Logos - autori: Gavin Ambrose e Paul Harris;

"**Il libro del lay-out**" - edizioni Zanichelli - autori: Gavin Ambrose e Paul Harris;

"**Il manuale del graphic design**" - edizioni Zanichelli - autori: Gavin Ambrose e Paul Harris;

"**Packaging prototypes**" - Progetto editrice - autore: Edward Denison.

Il Docente