



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale
Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2014/15

PROGRAMMA COMPUTER GRAPHIC BIENNIO

prof. Stefania ORIENTE

c.f. 6

Finalità del corso

Lo scopo del corso è di fornire strumenti operativi e cognitivi per potenziare la creatività, la capacità di espressione e rappresentazione della propria collezione di moda, attraverso le possibilità della Computer Graphic. Si vuole fornire agli allievi una competenza specialistica nell'utilizzo dei programmi più diffusi del settore: Illustrator, Photoshop e InDesign, seguendo criteri che permettono di acquisire e raffinare le proprie capacità di visione d'insieme.

Programma

Fare grafica professionale significa utilizzare computer e programmi di grafica specifici, seguendo criteri che permettono di: comunicare in modo diretto e semplice il messaggio oggetto del documento; seguire criteri specifici per ottenere risultati con caratteristiche estetiche e funzionali finali rispondenti esattamente al concepimento iniziale del prodotto.

Adobe Illustrator sarà il programma di grafica che verrà più utilizzato. La grafica vettoriale tratta l'oggetto grafico attraverso modelli matematici (vettori), aiutando lo studente a trasferire sul formato digitale le sue potenziali idee creative.

Adobe Photoshop verrà utilizzato per la gestione di fotografie digitali e di illustrazioni che, dopo l'acquisizione con lo scanner, vengono appunto gestite dal computer in modalità bitmap.

Adobe InDesign, un impaginatore che ci permetterà di creare vere e proprie pubblicazioni grazie alla possibilità di gestire in modo molto fluido la composizione dei testi, della numerazione e successione delle pagine e l'importazione delle immagini e dei disegni creati con i programmi sopra citati.

Attività teorica, pratica e laboratoriale sono svolte con la formula del work in progress, consentendo all'allievo di sperimentare direttamente quanto appreso nelle fasi del corso dedicate alla teoria: ogni progetto sviluppato coincide infatti con uno step teorico, permettendo una migliore comprensione della progettazione e della realizzazione di ogni lavoro commissionato.

La formazione si terrà in aule attrezzate con computer e l'insegnante condurrà l'allievo in modo graduale alla conoscenza del sistema informatico e dei programmi software sopra citati, al fine di integrare ai disegni manuali delle collezioni di abbigliamento elaborati in versione digitale.

Obiettivo principale del corso è quello di fornire agli allievi le giuste competenze tecniche da permettere un inserimento nel mondo del lavoro, abituardolo ai ritmi e alle richieste lavorative esterne!

Modalità d'esame

Dispense e materiali esplicativi del programma sono direttamente forniti dal docente. Esercitazioni di

laboratorio prevedono la realizzazione di immagini digitali, modelli e simulazioni interattive. La valutazione finale avverrà tramite la verifica del lavoro svolto in formato digitale preferibilmente accompagnato dal cartaceo stampato (anche con stampanti digitali), e con l'analisi dell'elaborato con esposizione da parte dello studente della procedura seguita e verifica dei contenuti.

Bibliografia

- Simona Seivewright_Come nasce la moda, dalla ricerca allo stile_ Zanichelli, 2010
- Timothy Samara_Elementi di grafica, forma visiva e comunicazione_Logos