

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecnologie e applicazioni digitali (colorazione digitale)	Dogliani Daniela	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	
<p>Capacità di utilizzo del programma Photoshop abbinato a tavoletta grafica/pen display per la colorazione digitale.            Applicare teoria del disegno, del colore e delle luci/ombre alla pittura digitale.            Distinguere e applicare le differenti tecniche in funzione del progetto dato.            Scegliere, utilizzare e gestire una palette colore al fine di una efficace comunicazione.            Confidenza nell'elaborare prodotti per differenti target e progetti.            Conoscenza dei vari strumenti e funzioni comuni a tutti i programmi di colorazione digitale.            Saper gestire e consegnare un elaborato a livello professionale.</p>	
APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE	
<p>Obiettivo del corso è la consolidazione della tecnica nella costruzione di un portfolio professionale e l'apprendimento delle dinamiche lavorative, la gestione delle commesse e dei tempi di lavoro.</p>	
PREREQUISITI RICHIESTI	
<p>Confidenza con le altre tecniche di disegno tradizionale, anatomia, prospettiva. Basi della teoria della luce e del colore.</p>	
CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO	ORE
<p>Photoshop e strumenti per la colorazione digitale.            Acquisizione di un elaborato tradizionale e preparazione per la colorazione.            Teorie del disegno, del colore e di luci/ombre applicate alla comunicazione visiva.</p>	12
<p>Capacità di scelta progettuale: identificare tecniche, strumenti e stile per diversi progetti.</p>	6
<p>Esercitazioni pratiche al fine della consolidazione delle teorie presentate:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tinte piatte</li> <li>- luci/ombre ed effetti</li> <li>- colore come veicolo di emozioni</li> <li>- prospettiva aerea</li> <li>- positivo/negativo</li> </ul>	22
<p>Applicazione di tecnica e strumenti in funzione del racconto.</p>	6
<p>Bianco e nero, esclusione canale colore e colorazione a pantone.</p>	6
<p>Speed painting su simulazioni professionali.</p>	8
<b>TOTALE</b>	<b>60</b>
ARGOMENTI	
<p>Presentazione del corso e breve excursus di mercato: editoria infanzia/ragazzi, fumetto italiano/occidentale/orientale.            Ambiente Photoshop, area di lavoro e strumenti.</p>	

Tavoletta grafica/ pen display configurazione.  
Colorazione a tinte piatte con diversi strumenti: selezioni, pennello, tracciati, espandi e riempi (azioni).  
Maschere di ritaglio.  
Giustapposizione luci/ombre e metodi di fusione livello.  
Composizione di una copertina + effetti speciali.  
Colore come veicolo di emozioni.  
Scelta di una palette colore.  
Prospettiva aerea, utilizzi comunicativi.  
Vuoto e pieno, lo spazio negativo come comunicazione.  
Portare avanti un progetto di più pagine/elaborati con coerenza visiva (ritmo).  
Gestione di un brief/sceneggiatura.  
Simulazioni professionali.

#### METODI DIDATTICI

Lezioni frontali con spiegazioni teoriche, esempi di mercato contemporaneo e storico, esercitazioni pratiche.

#### BIBLIOGRAFIA

Bibliografia di riferimento (non obbligatoria):

Si consiglia la consultazione degli art-book che accompagnano le uscite dei vari film Disney/Pixar e dello studio Ghibli.

#### MANUALI TECNICI

- "Arte del Colore, edizione ridotta" di Johannes Itten

#### TRATTATI SULLA NARRAZIONE PER IMMAGINI

- "Capire il Fumetto" di Scott McCloud, Pavesio (lettura indispensabile per una visione a 360° della narrazione per immagini, non solo per chi fa fumetto)

- "Capire, fare e reinventare il fumetto" di Scott McCloud, Bao Publishing (volume che raccoglie i 3 trattati dell'autore, per tutti, essenziale per chi si occupa di fumetto)

- "Fumetto & Arte sequenziale" di Will Eisner, Pavesio

- "L'eroe dai mille volti" di Joseph Campbell

- "La grammatica della fantasia" di Gianni Rodari