

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
COMPUTER GRAPHIC	GIORDANO BERSANETTI	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso di Computer Graphic offre una combinazione di conoscenze sia teoriche che tecniche che soprattutto pratiche volte alla preparazione creativa in primis e professionale dello studente mirate a realizzare progetti completi in ogni suo componente. Alla fine del corso gli studenti saranno in grado di creare una composizione digitale e una sequenza di immagini coordinate in digitale, sulla base di una colonna sonora a scelta dello studente stesso.

Sempre sulla stessa base musicale, gli studenti saranno capaci di creare un video musicale utilizzando Animate, per creare contenuti multimediali (video) con la possibilità di renderli interattivi e disponibili su piattaforme multiple.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati di apprendimento attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni base e avanzate di percezione dell'immagine. Conoscenza dei concetti fondamentali di composizione dell'immagine

Conoscenza delle diverse tecniche di scontorno e ricomposizione dell'immagine Conoscenza e creazione dei concetti fondamentali di animazione in 2D

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Conoscenza dell'hardware necessario per utilizzare software di grafica digitale di qualsiasi tipo in base alle esigenze. Capacità di saper controllare ed utilizzare software di editing di immagini (Adobe Photoshop 2023)

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di animazione (Adobe Animate 2023)

Capacità basi di saper gestire software audio e video (Adobe Audition 2023 e Adobe Media Encoder 2023)

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome

Saper raccogliere, modificare ed elaborare dati, immagini, ecc, in autonomia per la realizzazione e creazione di una sequenza di immagini coordinate e sulla base di uno storyboard creare una animazione video in 2D.

Abilità comunicative

Acquisire la terminologia tecnica adeguata alle descrizioni dei prodotti creativi nel mondo della grafica digitale. Saper comunicare informazioni, nozioni, problemi e soluzioni con il linguaggio opportuno.

Saper gestire in autonomia e comprendere il livello comunicativo grafico utilizzato.

Capacità d'apprendimento

Saper comprendere ed acquisire in autonomia nuove nozioni, nonché essere in grado di saperle utilizzare senza necessità di figure esterne, dimostrando la capacità di aggiornare, integrare e sviluppare criticamente le proprie competenze in funzione del contesto e delle necessità.

Saper utilizzare e sfruttare le conoscenze e le logiche apprese anche in altri contesti, software o situazioni per analogia

Le abilità e le capacità descritte saranno valutate sia in itinere sia nell'esame finale

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente sarà formato per saper utilizzare le basi della grafica digitale in 2D, in forma statica e in movimento con un accenno sulla parte interattiva, con la consapevolezza dei software necessari a creare diversi tipi di contenuto.

PREREQUISITI RICHIESTI

Conoscenza base del computer, internet, tipologie di browser, gestione dei vari tipi di file e delle unità di misura digitali.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 8	1. Presentaz. del corso e tipologie software
	DIC. - GEN. ORE - 8	2. Impostazioni per un nuovo progetto
	GEN. - FEB. ORE - 8	3. Elementi base di Photoshop
	FEB. - MAR. ORE - 6	4. Elementi Avanzati di Photoshop
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 8	5. Elementi base di animazione
	APR. - MAG. ORE - 8	6. Tipologie di interazione
	MAG. - GIU. ORE - 8	7. Uso dei simboli
	GIU. - LUG. ORE - 6	8. Effetti speciali e preimpostati
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Presentaz. del corso e tipologie software Contenuti ed esempi di progetti realizzati e delle possibilità creative date dalla grafica digitale.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione di un'immagine digitale utilizzando solo strumenti base di Photoshop per favorire l'aspetto creativo e tralasciando volutamente in una fase iniziale l'enorme mole di aspetti tecnici offerti dalla Suite Adobe</p>
2	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Impostazioni per un nuovo progetto Dove va il progetto ? In base alla destinazione comprendere i software necessari, le competenze richieste e partire da una base solida.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creare un template di base per la generazione di una sequenza di immagini coordinate.</p>
3	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi base di Photoshop Grafica raster, vettoriale, formati di immagini, utilizzo degli strumenti, palette, finestre, canali, livelli, maschere.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercizi sulla clonazione e correzione delle immagini</p>
4	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi Avanzati di Photoshop Metodi di fusione ed effetti speciali, oggetti avanzati, livelli di correzione e azioni.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Fotocomposizione professionale date due immagini di partenza con condizioni completamente diverse.</p>
5	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi base di animazione Keyframe, cos'è ? cosa vuol dire una linea temporale</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Primi movimenti in animazione</p>
6	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Tipologie di interazione Interazione shape, di movimento e lineare</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Utilizzare i 3 diversi tipi di interazione con oggetti diversi.</p>
7	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Uso dei simboli Simbolo grafico (o immagine) , movimento o bottone , quando e come utilizzare uno o l'altro o assieme e loro annidamento.</p>

	PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercizi su elementi di animazione base con oggetti di vita quotidiana che permettano una corrispondenza immediata con il mondo che ci circonda
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Effetti speciali e preimpostati Preimpostati di movimento, maschere animate, utilizzo del rigging in animazione 2D, relazioni e interazione tra i due Software PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Sincronizzazione di una piccola animazione con un audio molto ritmato

METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti, prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del corso.

Al fine di raggiungere gli obiettivi formativi del corso e di agevolare l'apprendimento degli studenti verrà utilizzata una metodologia didattica partecipativa basata sul dialogo e confronto di idee e progettualità

BIBLIOGRAFIA

Storia del Design grafico, Baroni Daniele-Vitta Maurizio (Longanesi&C)

Il nuovo manuale del Grafico, Fioravanti, Zanichelli

Delle lettere. Manuale di calligrafia e tipografia; dalla teoria alla progettazione, Tubaro Ivana, Hoepli

Siti internet:

www.monocle.com,

<http://www.frameweb.com/magazines>,

<http://www.printmag.com>

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	15		15	
ESERCITAZIONE	15	15	15	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA		30		30
TOTALE (*)	30	45	30	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Al fine di stimolare l'immaginazione di studenti provenienti da formazioni superiori completamente diverse, sia come scuola che come tipo di *forma mentis*, i ragazzi partiranno da una canzone di loro preferenza per sviluppare il progetto descritto nel dettaglio alla voce preparazione esame.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Partendo da una canzone scelta dallo studente, viene chiesto di individuare 10 passaggi chiave che raccontino una storia, di trasformare questi 10 momenti fondamentali in 10 immagini con uno stile ben definito (illustrazioni, foto, fotocomposizioni) e di creare una sequenza di immagini coordinate legate da un filo conduttore.

Le immagini sono da presentare in alta risoluzione a 300 DPI in formato digitale su chiavetta USB . Utilizzando sempre la stessa colonna sonora o canzone viene poi richiesto di creare uno storyboard della durata di un minuto e mezzo seguendo il template caricato sulla piattaforma Moodle, dove ogni frame può avere una durata da 1 a 3 secondi per un totale di almeno 30 / 40 frame sequenza che andranno presentati in sede di esame su carta in formato A4 (potete anche stampare il formato digitale) e dovrà essere inserito all'interno di una cartelletta (può essere un foglio A3 in cartoncino piegato in due) con una presentazione adeguata alla sede di esame (Scrivere Cognome, Nome, Docente, nome del corso e Anno Accademico). Sulla base dello storyboard poi lo studente dovrà creare in Animate un video musicale della durata massima di un minuto (con una tolleranza di 10 secondi per eccesso)

Il video andrà esportato in formato mp4 di dimensione 1280 x 720 px e consegnato in sede di esame.

In alternativa se qualche studente dovesse avere dei problemi durante la fase di esportazione, in sede di esame può portare il file di Animate e una o più tra le opzioni di pubblicazione che ho esposto durante le lezioni.

La consegna è su chiavetta USB

Ricordo inoltre agli studenti che essendo il corso di natura teorico-pratica ai fini dell'esame durante la sessione saranno poste tre domande teoriche a scelta tra tutto il materiale esposto durante l'anno accademico, che andranno a completamento nella valutazione finale.