

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecniche e tecnologie della grafica (colorazione digitale)	DOGLIANI DANIELA	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso di Colorazione Digitale è un percorso formativo che combina conoscenze teoriche e tecniche ad applicazioni pratiche, l'obiettivo è il raggiungimento di un'autonomia nella pratica a livello professionale, che implica la gestione di un progetto in tutte le sue fasi e l'adattamento alle svariate necessità lavorative.

Lo studente dovrà saper generare immagini di qualità e significato, comprendendo e applicando teoria del disegno, del colore e delle luci alle tecniche di pittura digitale. A tale scopo lo studente dovrà essere in grado di padroneggiare il software Adobe Photoshop abbinato a tavoletta grafica/pen display quali basi strumentali per tutte le tipologie di tecniche inerenti alla colorazione digitale. Attraverso questi strumenti, lo studente dovrà altresì essere in grado di rielaborare e adattare un'immagine esistente, costruirne di nuove da zero e completare un lavoro come parte di un team, scegliendo e valutando tra le tecniche proposte quella adatta a funzione, tempistiche e utilizzi.

Saranno anche introdotti altri mezzi e software di colorazione digitale come Clip Studio Paint desktop e Procreate su I-Pad. Obiettivo del corso, in oltre, è la costruzione della figura professionale con le relative capacità di gestione di tempi e commesse, con particolare attenzione all'etica lavorativa alla luce degli sviluppi tecnologici emergenti.

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

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni avanzate disegno e disegno digitale.

Conoscenza dei concetti fondamentali di teoria del colore e delle luci. Conoscenza delle diverse tecniche e dei workflow inerenti pittura digitale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di saper controllare ed utilizzare software Adobe Photoshop. Capacità di saper controllare ed utilizzare una tavoletta grafica e/o pen display.

Capacità di saper controllare ed utilizzare altri software con medesime funzioni e interfaccia simili. Capacità di distinguere e applicare le differenti tecniche in funzione del progetto dato.

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome

Saper effettuare una ricerca, raccogliere ed elaborare dati, modelli, texture, immagini in autonomia, come riferimento per la realizzazione e creazione di illustrazioni, fumetti, arte digitale.

Confidenza nell'elaborare prodotti per differenti target e progetti.

Abilità comunicative

Acquisire la terminologia tecnica adeguata.

Scegliere, utilizzare e gestire una palette colore al fine di una efficace comunicazione. Saper comunicare informazioni, nozioni, problemi e soluzioni con il linguaggio opportuno.

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.

Tenersi sempre aggiornati, anche attraverso canali non convenzionali, su quali siano i trend e le novità del mercato in cui si andrà ad operare.

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 utilizzare in autonomia le tecniche di colorazione digitale, indipendentemente dallo strumento scelto (software/tavoletta) e approfondire nuove o altre conoscenze in sicurezza e autonomia.

Sarà in grado di comprendere le logiche professionali, distinguere target e prodotto, tecnica, tempi e budget e in base ad esse adeguerà il proprio rendimento, gestendo e consegnando i propri elaborati a livello professionale.

Prospettive occupazionali

Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per proseguire il percorso artistico individuale avviato. Integrare il proprio lavoro di illustratore/fumettista con una nuova tecnica. Entrare a far parte di un team di lavoro per l'editoria, come colorista, o per l'animazione, come visual designer.

PREREQUISITI RICHIESTI

Confidenza con le altre tecniche di disegno tradizionale, anatomia, prospettiva. Basi della teoria della luce e del colore.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 4	1. Introduzione al corso, Photoshop e strumenti per la colorazione digitale.
	DIC. - GEN. ORE - 6	2. Area di lavoro e strumentazione in Photoshop
	GEN. - FEB. ORE - 6	3. Tinte piatte, riempimenti colore e pennelli
	FEB. - MAR. ORE - 8	4. Luci/ombre ed effetti
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 - 6	5. Colore come veicolo di messaggi ed emozioni
	APR. - MAG. ORE - 10	6. Tecnica in funzione del racconto
	MAG. - GIU. ORE - 10	7. Palette colore, positivo/negativo, contrasto
	GIU. - LUG. ORE - 10	8. Prospettiva aerea
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione al corso, Photoshop e strumenti per la colorazione digitale. Presentazione del corso e breve excursus di mercato: editoria infanzia/ragazzi, fumetto italiano/occidentale/orientale.
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Ambiente Photoshop, area di lavoro e strumenti. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Tavoletta grafica/ pen display configurazione
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Colorazione a tinte piatte. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Strumenti di Photoshop: selezioni, pennello, tracciati, espandi e riempi (azioni). Maschere di ritaglio.
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Applicare luci e ombre PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Giustapposizione luci/ombre e metodi di fusione livello.
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Colore come veicolo di messaggi ed emozioni PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: esercitazioni: Scelta di una palette colore
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Teoria del colore PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Applicazione in funzione del messaggio

7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Teoria del colore: positivo/negativo, percezione e contrasto PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Vuoto/pieno
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Prospettiva aerea PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Falsare lo sguardo

METODI DIDATTICI

Lezioni frontali in cui all'introduzione di strumenti, tecniche e metodologie segue l'applicazione pratica per il consolidamento di quanto illustrato.

Prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del corso in uno scambio costante docente/studente in un'ottica di didattica partecipativa in cui fare emergere progettualità e idee dei singoli.

BIBLIOGRAFIA

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
- "A Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop" 3D Total Publishing

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

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	8		16	
ESERCITAZIONE	10	30	12	25
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	6	15	8	20
TOTALE (*)	24	45	36	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:

Durante il corso dell'anno saranno svolte esercitazioni costanti a consolidamento di quanto spiegato durante le lezioni; alcune saranno semplici esercizi pratici di tecnica. Altre avranno lo scopo di andare a costituire un portfolio lavorativo da presentare ai

futuri clienti: a questo scopo verranno proposti temi e argomenti diversi, in modo da creare un ampio ventaglio di tecniche e capacità da mostrare.

Tutto quanto fatto dovrà essere completato e portato in sede d'esame, presentato in maniera opportuna secondo richieste del docente.

Tra gli elaborati richiesti potranno figurare:

- illustrazioni con differenti stili e per differenti target (copertine, poster, illustrazioni editoriali, fashion, per l'infanzia)
- fumetti, da quello seriale (occidente/oriente) alla graphic novel
- character design e visual design

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Il materiale richiesto all'esame consisterà in tutto ciò che è stato prodotto durante il corso e in modo individuale.

Lo studente dovrà presentarsi con un portfolio in cui presentare tutto quanto fatto in modo chiaro e in ordine temporale, dovrà riassumere e descrivere il percorso e evoluzione all'interno del corso.

L'esposizione avverrà sotto forma di PDF in formato stampa, nel quale ogni pagina corrisponde ad un'immagine corredata dei dati individuali; in sede d'esame dovrà illustrare le varie tecniche, fasi e i processi che hanno portato al risultato finale.

È richiesto di avere i file originali a disposizione del docente.