

# Tecniche e tecnologie della stampa digitale (ILLUSTRAZIONE)

ANNO 2020/2021

## OBIETTIVI

Il corso vuole avvicinare gli studenti al mondo dell' Illustrazione digitale che nell'editoria odierna ha un importante spazio commerciale. Saper realizzare un proprio progetto dalla A alla Z è essenziale per potersi muovere professionalmente nel mondo dell'illustrazione ma anche del fumetto.

Attraverso lo studio di passaggi chiave nella progettualità di una storia illustrata, i ragazzi impareranno a gestire un loro "Artbook" contenente un possibile progetto da presentare ad un editore.

Oltre alla parte fondamentale della pratica, verrà dato spazio alla teoria per un maggiore risultato professionale. Saper creare file e formati per la stampa digitale e tipografica e per contenuti destinati al mondo web e ai dispositivi mobili.

## PROGRAMMA

Durante il Corso si approfondiranno vari aspetti pratici (**Laboratorio**) affiancati da momenti tecnici (**Teoria**) che interessano la composizione della immagine illustrata.

Gli studenti, nell'arco del semestre, realizzeranno, seguendo vari step, un progetto inerente un libro a loro scelta concordato con il docente:

1

### Laboratorio

**Studio dei personaggi (Character Design):** si lavorerà alla realizzazione di personaggi partendo dall'idea, dalle espressioni e dalle posture tipiche, per arrivare ai model sheet finali, alla scelta delle palette e al turn around di presentazione.

### Teoria

- Si presentano i vari formati adatti per la stampa dalle immagini bitmap a quelle vettoriali definendo le corrette risoluzioni di immagine (DPI) da utilizzare per i vari supporti di stampa e digitali.
- Partendo dalla **teoria del colore** e dalle **sintesi additiva e sottrattiva** si spiegano e approfondiscono i principali **metodi colore** per la realizzazione di file da utilizzare sia su supporti digitali (RGB) che su supporti cartacei (CMYK)
- Tecnica della colorazione con Photoshop: i **livelli**, la colorazione **Flat**, le **ombre** e le **luci**.

2

### Laboratorio

**Studio delle ambientazioni (Background):** elementi fondamentali nella continuità di una storia sono i fondali. Si studieranno e progetteranno gli elementi costanti del racconto come i paesaggi e gli edifici connotandoli nelle atmosfere e nei colori adatti alla scelta dello studente. Ombre e luci nel Color Script.

#### Teoria

- Le ombre in **scala di grigio** e le ombre **tono su tono**.
- **Saturazione** e **de-saturazione** dei colori nell'ambiente.
- Le **Texture** ed il loro utilizzo. Come usarle all'interno di Photoshop per realizzare elementi grafici. Dall'utilizzo decorativo a quello del **dècoupage** digitale.

3

### Laboratorio

**Studio delle illustrazioni:** una volta completati characters e background si procederà alla creazione degli studi e delle bozze tra le quali lo studente sceglierà le più funzionali per la realizzazione dei definitivi.

#### Teoria

- Si analizzeranno i **Campi** e i **Piani** cinematografici in funzione della illustrazione.

4

### Laboratorio

**Realizzazione dei definitivi:** l'allievo procederà alla messa in bella delle bozze scelte basandosi sulla "*bibbia*" da lui creata nei primi due punti del programma (model sheet e background).

#### Teoria

- Si approfondisce il potente strumento **Oggetto Avanzato** presente nei software Adobe. Si imparerà a realizzare un'illustrazione in Oggetto Avanzato in modo da renderla "ibrida" e quindi utilizzabile per la produzione di file per supporti cartacei e digitali evidenziando anche la possibilità di adattare la stessa in due formati diversi. Esempio: creare un'immagine che su cartaceo avrà un formato quadrato che, realizzandola tramite l'Oggetto Avanzato, potrà "contenere" la stessa in 16:9 per un adattamento televisivo o per YouTube pur mantenendo le diverse peculiarità che i due supporti presentano per quanto riguarda il metodo colore (RGB e CMKY) e la risoluzione dell'immagine (DPI).

- Si presenterà il **formato PDF** come supporto finale alla stampa e non.

### **MODALITA' DI ACCERTAMENTO FINALE**

L'esame finale verterà nella realizzazione di un file PDF pensato come un **Art Book/Brochure** da presentare a un possibile editore e dovrà contenere:

- 1 Cover
- 1 pagina contenente le informazioni principali dell'Illustratore (contatti e breve biografia).
- Pagine contenenti i vari studi dei personaggi
- Pagine contenenti i vari studi delle ambientazioni
- Pagine contenenti le Illustrazioni definitive affiancate dagli studi ritenuti più importanti per arrivare al definitivo.

Il Docente  
Christian Canovi