

# Accademia Ligustica di Belle Arti

Anno Accademico 2021/2022

## INFORMATICA PER LA GRAFICA

Prof.ssa: Emanuela Filippi

### PREMESSA

L'introduzione delle tecnologie digitali nelle arti visive, ha portato profondi mutamenti nel linguaggio artistico contemporaneo fornendo molti strumenti per ampliare le potenzialità creative degli operatori del settore. I più diffusi software per la grafica permettono di raggiungere ottimi risultati per qualsiasi tipo di esigenza. Potenti strumenti di disegno, controllo del colore, animazione 2D, consentono di esprimere le proprie idee in modo rapido ed efficace. L'integrazione tra le diverse applicazioni permette di produrre grafica per la stampa o di creare progetti interattivi e animati. In questo contesto nasce l'esigenza di integrare, attraverso un corretto approccio alle nuove tecnologie e all'applicazione di software dedicati alla grafica, le conoscenze tecniche e progettuali con competenze informatiche, favorendo la capacità di interagire con i software più diffusi a livello professionale.

Il corso fornisce agli studenti le conoscenze di base dell'informatica e gli elementi fondamentali della grafica computerizzata, con particolare riferimento alla grafica editoriale.

### PROGRAMMA DEL CORSO

#### **Introduzione**

Elementi base di informatica

#### **Immagini digitali**

Grafica raster e vettoriale. I programmi di elaborazione 2D.

I formati di memorizzazione dell'immagine.

La risoluzione dell'immagine.

La stampa.

#### **Digital publishing, illustrazione digitale, trattamento delle Immagini digitali.**

Adobe InDesign

Introduzione a InDesign: l'area di lavoro. Creazione e disposizione di documenti. Tavola di montaggio e layout di pagina. Caratteri tipografici e composizione del testo. Impaginazione. Livelli, strumenti di layout e formattazione, tabelle. Lavorare con le immagini. Il colore. Preparare documenti per la stampa tipografica. Il formato ePub. Pubblicazioni interattive. Introduzione ai formati digitali per dispositivi mobili.

Adobe Illustrator

Introduzione al programma. Area di lavoro. Disegno di forme semplici. Trasformazione ed elaborazione di oggetti vettoriali. Il colore. Lettering e gestione del testo. Effetti speciali. Oggetti 3d.

Adobe Photoshop

Interfaccia grafica. Metodi di rappresentazione. Dimensione, risoluzione e interpolazioni. Tecniche di selezione. Nozioni fondamentali sui livelli. Maschere e canali. Regolazione di livelli, curve, luminosità, contrasto, tonalità e saturazione. Effetti e filtri. Gestione del colore.

Grafica per il web.

Per consolidare le conoscenze acquisite e sviluppare competenze professionali si richiede agli studenti di svolgere le esercitazioni indicate dal docente.

Bibliografia consigliata:

**ADOBE PHOTOSHOP - CLASSROOM IN A BOOK**

CORSO UFFICIALE ADOBE

**ADOBE ILLUSTRATOR - CLASSROOM IN A BOOK**

CORSO UFFICIALE ADOBE

**ADOBE INDESIGN - CLASSROOM IN A BOOK**

CORSO UFFICIALE ADOBE

**Dispense** fornite dal docente

L'esame consiste nella discussione degli elaborati grafici prodotti e in un colloquio, volto all'accertamento delle conoscenze grafico/informatiche del candidato.