

prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Disciplina: **Elaborazione dell'Immagine / ABTEC38 /DAPL**

A.A. **2025-2026**

Obiettivi formativi:

Sviluppare la capacità di **creare, manipolare e trasformare immagini digitali** con strumenti informatici, mettendo in dialogo **tecniche artistiche tradizionali e nuove tecnologie**. È un insegnamento trasversale, utile sia per chi lavora sulla grafica e la fotografia, sia per pittori, scultori, designer, scenografi o cineasti.

Contenuti del corso:

Fondamenti dell'immagine digitale

- Differenza tra immagini raster (bitmap) e vettoriali.
- Modelli di colore (RGB, CMYK) e risoluzione per stampa e video.

Software di elaborazione

- Uso di **Adobe Photoshop** (fotoritocco, maschere, livelli, composizioni).
- Uso di **Adobe Illustrator** (curve di Bézier, tracciati, grafica vettoriale).
- Eventuale introduzione a software di impaginazione (InDesign) o 3D.

Tecniche di elaborazione

- Fotoritocco e restauro digitale.
- Fotomontaggi e composizioni creative.
- Colorazione digitale di disegni o bozzetti.
- Preparazione di file per stampa, web e proiezione multimediale.

Applicazioni creative e interdisciplinari

- Trasformare disegni, fotografie o opere pittoriche in elaborazioni digitali.
- Creazione di illustrazioni ibride (tradizionale + digitale).
- Progetti collegati ad altri corsi: poster, scenografie virtuali, moda, fotografia concettuale, cinema.

Sperimentazione con le nuove tecnologie

- Uso dell'Intelligenza Artificiale generativa applicata all'immagine.
- Realtà aumentata con software come **Adobe Aero**.
- Possibile introduzione al motion design (gif animate, piccoli video).

Gli esercizi sono realizzati in molti casi con la combinazione di più programmi, da qui lo stesso argomento in entrambe i programmi/applicazioni

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Modalità di verifica:

La valutazione finale terrà conto sia del progetto concordato con il docente, sia dei contenuti trattati durante le lezioni. Lo sviluppo del progetto sarà seguito passo dopo passo con un supporto mirato, mentre le revisioni periodiche, obbligatorie e parte integrante del percorso, accompagneranno la preparazione all'esame.

Testi di approfondimento consigliati:

<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel>

The Big Book of Font Combinations [2010].pdf

Risorse online per il download gratuito di immagini e materiali grafici

Adobe Creative Cloud

Il programma potrà subire variazioni in itinere in relazione al livello di preparazione e all'impegno degli studenti.

Ai fini dell'esame sono considerati validi anche elaborati realizzati mediante l'impiego del computer e di differenti applicativi software.

Prof. Fabrizio Pinzaglia



prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma **Graphic Design 2** A.A. 2023-2024

**La figura del Graphic Design è tra le più richieste nella comunicazione e in tutti quei campi dove vengono richieste competenze digitali.
Creatività, sapienza nella tecnica e spirito di innovazione.**

Gli esercizi sono realizzati in molti casi con la combinazione di più programmi, da qui lo stesso argomento in entrambe i programmi/applicazioni

• **Photoshop PS**

- 1) Strumenti avanzati di scontorno
 - 2) Colori per la stampa
 - 3) Esportazioni per video su After Effect
 - 4) Risoluzione per la stampa
 - 5) Importare una foto
 - 6) Sviluppo e ricerca di una propria tecnica personalizzata utilizzando indifferentemente Adobe Photoshop che Illustrator.
- Esercizi opposti alla propria tecnica utilizzata.
- 7) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
 - 8) Esercizi e realizzazione di "Packaging".
 - 9) Pittura Digitale.
 - 10) Intelligenza Artificiale su Photoshop (generativa/riempitiva)
 - 11) Introduzione alla IA (Intelligenza Artificiale)
 - 11.1 Programmi e applicazioni utili
 - 11.2 Photoshop IA riempitiva e generativa
 - 11.3 Creative Cloud Adobe (realizzazione di post animati per i social)

• **Illustrator AI**

- 1) Strumenti e palette
- 2) Creare nuovo file
- 3) Il colore RGB e CMYK
- 4) Risoluzione per la stampa
- 5) I livelli e gruppi
- 6) Importare una foto
- 7) curve di Bézier (pennino/tracciato)
- 8) Maschere
- 9) Salvataggio del file nei vari formati per web e stampa
- 10) Esercizi di composizione
- 11) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
- 12) Esercizi e realizzazione di "Packaging"
- 13) Convertire disegno proprio e colorazione

• Introduzione ad Adobe In Design ID

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Esempi di funzionalità con World e differenze sostanziali con il programma professionale.

• Introduzione ad Adobe After Effect

e **Adobe AERO** (AR augmented reality)

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Funzioni principali
- 3) Importare ed esportare
- 4) Esercizi
- 5) Utilizzo di QR-code

METODOLOGIA

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

Il percorso ripercorre il Corso di Computer Graphic per rafforzare tutte le competenze richieste.

Insegnamento:

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Modalità Esami:

Revisione di tutti i lavori svolti in classe e non durante l'anno.

Competenze finali del corso:

La capacità di utilizzare sia Adobe Photoshop (PS) e Illustrator (AI) per composizioni digitali di medio e alta difficoltà.

Materiale:

<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel>

d'Artiste Matte Painting Book.pdf

DigitalPainting_Techniques.pdf

The Big Book of Font Combinations [2010].pdf

Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf (solo illustrator)

Siti vari per lo scaricamento gratuito delle immagini e grafiche.

Il programma nel corso dell'anno potrebbe subire delle variazioni.

Sono accettati per gli esami anche tutti quei file/lavori dove è stato indispensabile l'uso del computer con programmi vari.

Prof. Fabrizio Pinzaglia

A stylized, handwritten signature in black ink, likely reading 'Fabrizio Pinzaglia'.

prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma **Graphic Design 2** A.A. 2023-2024

**La figura del Graphic Design è tra le più richieste nella comunicazione e in tutti quei campi dove vengono richieste competenze digitali.
Creatività, sapienza nella tecnica e spirito di innovazione.**

Gli esercizi sono realizzati in molti casi con la combinazione di più programmi, da qui lo stesso argomento in entrambe i programmi/applicazioni

• **Photoshop PS**

- 1) Strumenti avanzati di scontorno
 - 2) Colori per la stampa
 - 3) Esportazioni per video su After Effect
 - 4) Risoluzione per la stampa
 - 5) Importare una foto
 - 6) Sviluppo e ricerca di una propria tecnica personalizzata utilizzando indifferentemente Adobe Photoshop che Illustrator.
- Esercizi opposti alla propria tecnica utilizzata.
- 7) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
 - 8) Esercizi e realizzazione di "Packaging".
 - 9) Pittura Digitale.
 - 10) Intelligenza Artificiale su Photoshop (generativa/riempitiva)
 - 11) Introduzione alla IA (Intelligenza Artificiale)
 - 11.1 Programmi e applicazioni utili
 - 11.2 Photoshop IA riempitiva e generativa
 - 11.3 Creative Cloud Adobe (realizzazione di post animati per i social)

• **Illustrator AI**

- 1) Strumenti e palette
- 2) Creare nuovo file
- 3) Il colore RGB e CMYK
- 4) Risoluzione per la stampa
- 5) I livelli e gruppi
- 6) Importare una foto
- 7) curve di Bézier (pennino/tracciato)
- 8) Maschere
- 9) Salvataggio del file nei vari formati per web e stampa
- 10) Esercizi di composizione
- 11) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
- 12) Esercizi e realizzazione di "Packaging"
- 13) Convertire disegno proprio e colorazione

• Introduzione ad Adobe In Design ID

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Esempi di funzionalità con World e differenze sostanziali con il programma professionale.

• Introduzione ad Adobe After Effect

e **Adobe AERO** (AR augmented reality)

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Funzioni principali
- 3) Importare ed esportare
- 4) Esercizi
- 5) Utilizzo di QR-code

METODOLOGIA

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

Il percorso ripercorre il Corso di Computer Graphic per rafforzare tutte le competenze richieste.

Insegnamento:

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Modalità Esami:

Revisione di tutti i lavori svolti in classe e non durante l'anno.

Competenze finali del corso:

La capacità di utilizzare sia Adobe Photoshop (PS) e Illustrator (AI) per composizioni digitali di medio e alta difficoltà.

Materiale:

<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel>

d'Artiste Matte Painting Book.pdf

DigitalPainting_Techniques.pdf

The Big Book of Font Combinations [2010].pdf

Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf (solo illustrator)

Siti vari per lo scaricamento gratuito delle immagini e grafiche.

Il programma nel corso dell'anno potrebbe subire delle variazioni.

Sono accettati per gli esami anche tutti quei file/lavori dove è stato indispensabile l'uso del computer con programmi vari.

Prof. Fabrizio Pinzaglia

A stylized, handwritten signature in black ink, likely reading 'Fabrizio Pinzaglia', positioned below the printed name.

prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma **Graphic Design 2** A.A. 2023-2024

**La figura del Graphic Design è tra le più richieste nella comunicazione e in tutti quei campi dove vengono richieste competenze digitali.
Creatività, sapienza nella tecnica e spirito di innovazione.**

Gli esercizi sono realizzati in molti casi con la combinazione di più programmi, da qui lo stesso argomento in entrambe i programmi/applicazioni

• **Photoshop PS**

- 1) Strumenti avanzati di scontorno
 - 2) Colori per la stampa
 - 3) Esportazioni per video su After Effect
 - 4) Risoluzione per la stampa
 - 5) Importare una foto
 - 6) Sviluppo e ricerca di una propria tecnica personalizzata utilizzando indifferentemente Adobe Photoshop che Illustrator.
- Esercizi opposti alla propria tecnica utilizzata.
- 7) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
 - 8) Esercizi e realizzazione di "Packaging".
 - 9) Pittura Digitale.
 - 10) Intelligenza Artificiale su Photoshop (generativa/riempitiva)
 - 11) Introduzione alla IA (Intelligenza Artificiale)
 - 11.1 Programmi e applicazioni utili
 - 11.2 Photoshop IA riempitiva e generativa
 - 11.3 Creative Cloud Adobe (realizzazione di post animati per i social)

• **Illustrator AI**

- 1) Strumenti e palette
- 2) Creare nuovo file
- 3) Il colore RGB e CMYK
- 4) Risoluzione per la stampa
- 5) I livelli e gruppi
- 6) Importare una foto
- 7) curve di Bézier (pennino/tracciato)
- 8) Maschere
- 9) Salvataggio del file nei vari formati per web e stampa
- 10) Esercizi di composizione
- 11) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
- 12) Esercizi e realizzazione di "Packaging"
- 13) Convertire disegno proprio e colorazione

• Introduzione ad Adobe In Design ID

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Esempi di funzionalità con World e differenze sostanziali con il programma professionale.

• Introduzione ad Adobe After Effect

e **Adobe AERO** (AR augmented reality)

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Funzioni principali
- 3) Importare ed esportare
- 4) Esercizi
- 5) Utilizzo di QR-code

METODOLOGIA

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

Il percorso ripercorre il Corso di Computer Graphic per rafforzare tutte le competenze richieste.

Insegnamento:

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Modalità Esami:

Revisione di tutti i lavori svolti in classe e non durante l'anno.

Competenze finali del corso:

La capacità di utilizzare sia Adobe Photoshop (PS) e Illustrator (AI) per composizioni digitali di medio e alta difficoltà.

Materiale:

<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel>

d'Artiste Matte Painting Book.pdf

DigitalPainting_Techniques.pdf

The Big Book of Font Combinations [2010].pdf

Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf (solo illustrator)

Siti vari per lo scaricamento gratuito delle immagini e grafiche.

Il programma nel corso dell'anno potrebbe subire delle variazioni.

Sono accettati per gli esami anche tutti quei file/lavori dove è stato indispensabile l'uso del computer con programmi vari.

Prof. Fabrizio Pinzaglia

A stylized, handwritten signature in black ink, likely reading 'Fabrizio Pinzaglia', positioned below the printed name.

prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma Triennio **Computer Graphic / ABTEC38 / DAPL**
A.A. 20**25**-20**26**

Obiettivi formativi:

Il corso fornisce competenze digitali e strumenti di supporto trasversali, a integrazione dei percorsi formativi dei corsi di Graphic Design, Pittura, Scultura, Fashion Design, Cinema, Fotografia e Scenografia.

Contenuti del corso:

1. Comprendere e applicare i concetti di base del colore e dell'immagine digitale

- Distinguere tra i principali modelli di colore (RGB e CMYK) e applicarli correttamente per stampa o video.
- Comprendere la differenza tra immagini Bitmap e vettoriali (curve di Bézier) e scegliere il formato più adeguato in base all'uso.
- Valutare la risoluzione adeguata per immagini destinate a stampa o proiezione digitale.
- Ricercare e selezionare materiale grafico gratuito e a pagamento in modo etico e sicuro.

2. Gestire e modificare immagini digitali con Adobe Photoshop

- Creare e configurare nuovi file in base alle necessità del progetto.
- Utilizzare strumenti fondamentali (barra strumenti, livelli, maschere, selezioni, canali) per la gestione di immagini e composizioni.
- Applicare tecniche di colorazione, foto-ritocco e ottimizzazione dei file per web e stampa.
- Utilizzare oggetti avanzati per ridimensionamento e ottimizzazione dei file.
- Integrare strumenti di Intelligenza Artificiale in Photoshop per operazioni di riempimento e generazione automatica di contenuti.

3. Creare e gestire elaborati vettoriali con Adobe Illustrator

- Creare file vettoriali e gestire livelli e gruppi.
- Applicare curve di Bézier per disegno e tracciati complessi.
- Importare immagini e combinarle con elementi vettoriali.

- Utilizzare maschere e salvare file nei formati più adatti per stampa e web.
- Realizzare esercizi di composizione e progettazione digitale avanzata

4. Introdurre strumenti di impaginazione con Adobe InDesign

- Comprendere le differenze tra InDesign e altri software di impaginazione (es. Word).
- Creare layout base e sfruttare le principali funzionalità per organizzare contenuti multimediali.

5. Introdurre concetti e applicazioni di Intelligenza Artificiale

- Conoscere le principali applicazioni AI per la progettazione grafica.
- Utilizzare strumenti AI generativi e riempitivi all'interno di Adobe Creative Cloud per supportare creatività e produttività.

6. Applicare competenze digitali trasversali a progetti interdisciplinari

- Integrare immagini, grafica vettoriale e layout digitale in progetti personali di ogni indirizzo artistico.
- Sperimentare tecniche digitali di supporto alla pittura, scultura, fashion design, cinema, fotografia e scenografia.
- Valutare criticamente l'uso di strumenti digitali e AI nella propria pratica artistica e progettuale.

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Nota: L'introduzione agli altri software (Illustrator, InDesign, parte di strumenti AI) sarà effettuata solo se la classe avrà acquisito adeguatamente le competenze fondamentali di Photoshop, ritenute prerequisito necessario per procedere

Modalità di verifica:

La valutazione finale terrà conto sia del progetto concordato con il docente, sia dei contenuti trattati durante le lezioni. Lo sviluppo del progetto sarà seguito passo dopo passo con un supporto mirato, mentre le revisioni periodiche, obbligatorie e parte integrante del percorso, accompagneranno la preparazione all'esame.

Ai fini dell'esame sono considerati validi anche elaborati realizzati mediante l'impiego del computer e di differenti applicativi software.

Testi di approfondimento consigliati:

È disponibile un PDF con link a video utili al ripasso delle nozioni fondamentali, mentre l'apprendimento delle tecniche e dei programmi avviene esclusivamente in presenza, anche con più lezioni consecutive sullo stesso argomento ma con esercizi differenti.

PDF: "Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf"

Risorse online per il download gratuito di immagini e materiali grafici

Nota: il programma potrà subire variazioni in itinere in relazione al livello di preparazione e all'impegno degli studenti.

La partecipazione al corso non richiede nessuna preparazione.

Prof. Fabrizio Pinzaglia

A stylized, handwritten signature in black ink, likely belonging to Fabrizio Pinzaglia, positioned below the printed name.

prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma Biennio **Computer Graphic / ABTEC38 / DASL**
A.A. 20**25**-20**26**

Obiettivi formativi:

Il corso fornisce competenze digitali e strumenti di supporto trasversali, a integrazione dei percorsi formativi dei corsi di Graphic Design, Pittura, Scultura, Fashion Design, Cinema, Fotografia e Scenografia a livelli professionali.

Contenuti del corso:

1. Adobe Photoshop

- Creare e configurare nuovi file in base alle necessità del progetto.
- Applicare tecniche di colorazione, foto-ritocco e ottimizzazione dei file per web e stampa.
- Integrare strumenti di Intelligenza Artificiale in Photoshop per operazioni di riempimento e generazione automatica di contenuti.

2. Adobe Illustrator

- Importare immagini e combinarle con elementi vettoriali.
- Salvare file nei formati più adatti per stampa e web.
- Realizzare esercizi di composizione e progettazione digitale avanzata

3. Adobe InDesign

- Creare layout base e sfruttare le principali funzionalità per organizzare contenuti multimediali.

4. Concetti e applicazioni di Intelligenza Artificiale

- Applicazioni AI per la progettazione grafica.
- Utilizzare strumenti AI generativi e riempitivi all'interno di Adobe Creative Cloud per supportare creatività e produttività.

5. Applicare competenze digitali trasversali a progetti interdisciplinari

- Integrare immagini, grafica vettoriale e layout digitale in progetti personali di ogni indirizzo artistico.
- Sperimentare tecniche digitali di supporto alla pittura, scultura, fashion design, cinema, fotografia e scenografia.
- Valutare criticamente l'uso di strumenti digitali e AI nella propria pratica artistica e progettuale.

6. Uso di Adobe Aero per la Realtà Aumentata

- Comprendere i principi base della realtà aumentata applicata ai progetti artistici e multimediali.
- Creare esperienze AR partendo da elaborati grafici, pittorici, scultorei, fotografici, scenografici o di fashion design.
- Integrare file provenienti da Photoshop, Illustrator e altri software Adobe all'interno di scenari interattivi.
- Sperimentare la realtà aumentata come strumento di presentazione, comunicazione e valorizzazione di progetti interdisciplinari (mostre, performance, installazioni, moda, cinema).
- Salvare e condividere le esperienze AR per la fruizione su dispositivi mobili o ambienti espositivi.

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Nota: L'introduzione agli altri software (Illustrator, InDesign, parte di strumenti AI) sarà effettuata solo se la classe avrà acquisito adeguatamente le competenze fondamentali di Photoshop, ritenute prerequisito necessario per procedere

Modalità di verifica:

La valutazione finale terrà conto sia del progetto concordato con il docente. Lo sviluppo del progetto sarà seguito passo dopo passo con un supporto mirato.

Ai fini dell'esame sono considerati validi anche elaborati realizzati mediante l'impiego del computer e di differenti applicativi software.

Testi di approfondimento consigliati:

<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel>

d'Artiste Matte Painting Book.pdf

DigitalPainting_Techniques.pdf

The Big Book of Font Combinations [2010].pdf

Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf (solo illustrator)

Risorse online per il download gratuito di immagini e materiali grafici

Nota: il programma potrà subire variazioni in itinere in relazione al livello di preparazione e all'impegno degli studenti.

La partecipazione al corso richiede il superamento dell'insegnamento di Computer Graphic del biennio, considerato fondamentale per acquisire le competenze di base necessarie all'utilizzo avanzato dei software e degli strumenti digitali affrontati nel programma..

Prof. Fabrizio Pinzaglia



prof. **Fabrizio Pinzaglia**

Programma **Graphic Design 2** A.A. 2023-2024

**La figura del Graphic Design è tra le più richieste nella comunicazione e in tutti quei campi dove vengono richieste competenze digitali.
Creatività, sapienza nella tecnica e spirito di innovazione.**

Gli esercizi sono realizzati in molti casi con la combinazione di più programmi, da qui lo stesso argomento in entrambe i programmi/applicazioni

• **Photoshop PS**

- 1) Strumenti avanzati di scontorno
 - 2) Colori per la stampa
 - 3) Esportazioni per video su After Effect
 - 4) Risoluzione per la stampa
 - 5) Importare una foto
 - 6) Sviluppo e ricerca di una propria tecnica personalizzata utilizzando indifferentemente Adobe Photoshop che Illustrator.
- Esercizi opposti alla propria tecnica utilizzata.
- 7) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
 - 8) Esercizi e realizzazione di "Packaging".
 - 9) Pittura Digitale.
 - 10) Intelligenza Artificiale su Photoshop (generativa/riempitiva)
 - 11) Introduzione alla IA (Intelligenza Artificiale)
 - 11.1 Programmi e applicazioni utili
 - 11.2 Photoshop IA riempitiva e generativa
 - 11.3 Creative Cloud Adobe (realizzazione di post animati per i social)

• **Illustrator AI**

- 1) Strumenti e palette
- 2) Creare nuovo file
- 3) Il colore RGB e CMYK
- 4) Risoluzione per la stampa
- 5) I livelli e gruppi
- 6) Importare una foto
- 7) curve di Bézier (pennino/tracciato)
- 8) Maschere
- 9) Salvataggio del file nei vari formati per web e stampa
- 10) Esercizi di composizione
- 11) Esercizi e realizzazione di "Mockup"
- 12) Esercizi e realizzazione di "Packaging"
- 13) Convertire disegno proprio e colorazione

• Introduzione ad Adobe In Design ID

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Esempi di funzionalità con World e differenze sostanziali con il programma professionale.

• Introduzione ad Adobe After Effect

e **Adobe AERO** (AR augmented reality)

- 1) Come lavora il programma, panoramica
- 2) Funzioni principali
- 3) Importare ed esportare
- 4) Esercizi
- 5) Utilizzo di QR-code

METODOLOGIA

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti.

Gli argomenti sono presentati in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di piccoli progetti grafici su temi dati.

Il percorso ripercorre il Corso di Computer Graphic per rafforzare tutte le competenze richieste.

Insegnamento:

La teoria durante le lezioni viene affiancata dall'utilizzo di un computer ed un monitor/ Smart TV da 70 pollici. Successivamente vengono eseguiti degli esercizi su iMac forniti o realizzati con i propri mezzi (di solito laptop) e tutto sotto la vigilanza del docente.

Modalità Esami:

Revisione di tutti i lavori svolti in classe e non durante l'anno.

Competenze finali del corso:

La capacità di utilizzare sia Adobe Photoshop (PS) e Illustrator (AI) per composizioni digitali di medio e alta difficoltà.

Materiale:

<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel>

d'Artiste Matte Painting Book.pdf

DigitalPainting_Techniques.pdf

The Big Book of Font Combinations [2010].pdf

Computer Grafica-Percorso base Photoshop-Illustrator.pdf (solo illustrator)

Siti vari per lo scaricamento gratuito delle immagini e grafiche.

Il programma nel corso dell'anno potrebbe subire delle variazioni.

Sono accettati per gli esami anche tutti quei file/lavori dove è stato indispensabile l'uso del computer con programmi vari.

Prof. Fabrizio Pinzaglia

A stylized, handwritten signature in black ink, likely reading 'Fabrizio Pinzaglia', positioned below the printed name.