

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecnologie e applicazioni digitali - Colorazione digitale	Bia Elena	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Al termine del corso, lo studente avrà appreso le competenze sulla la teoria del colore, le molteplici funzioni del colore all'interno dei diversi "linguaggi" (fumetto, libro illustrato ecc...), la teoria di luci e ombre. Sarà in grado di applicare tali conoscenze nei propri elaborati grafici.

Più nello specifico, sarà in grado di realizzare elaborati grafici con diversi stili di colorazione (con consapevolezza nella scelta delle tonalità, nella definizione di luci, ombre e atmosfere adatte al risultato richiesto). Saprà, inoltre, esportare correttamente i files ai fini di una pubblicazione digitale o cartacea. verrà richiesto agli studenti di analizzare il lavoro di illustratori e coloristi già affermati, realizzando una ricerca approfondita sui loro punti di forza tecnici e stilistici. Verranno inoltre fornite agli studenti informazioni riguardanti i differenti ambiti lavorativi entro i quali le competenze acquisite posso essere utili.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Le esercitazioni pratiche e le dimostrazioni pratiche svolte dall'insegnante in classe e in DAD, permetteranno agli studenti di formare la loro tecnica e la tematica di ognuna delle esercitazioni sarà mirata e collegata a più sbocchi lavorativi perseguibili dallo studente una volta terminato il corso (es. flattista, colorista digitale, illustratore..)

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Non vi sono particolari requisiti indispensabili, ma è utile che i partecipanti abbiano già un'infarinatura sul funzionamento dei software informatici utilizzati nel corso. Questo aiuterebbe la velocità di apprendimento delle tecniche esplicate.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

Modulo 1 (Il colore e le sue applicazioni) (6 ORE)

Modulo 2 (Luci ed ombre) (10 ORE)

Modulo 3 (Strumenti dei sotwares) (12 ORE)

Modulo 4 (Teoria del colore) (12 ORE)

Modulo 5 (Stili di colorazione) (20 ORE)

ARGOMENTI ►

Studio dell' utilizzo del colore e della sua funzione narrativa all'interno di diverse opere e linguaggi. Utilizzo corretto dei metodi Quadricromia ed RGB. (**6 ORE**)

Teoria di luci ed ombre (Ombre proprie e portate; Luce diretta e luce riflessa; Differenti sorgenti di luce; Diversi stili grafici per la rappresentazione di luci e ombre) (**10 ORE**)

Creazione corretta dei livelli dedicati ai colori di base. Uso dello strumento lazo e secchiello.

Utilizzo degli strumenti di selezione. Nozioni utili su Antialis e Tolleranza. (**12 ORE**)

Teoria del colore (La ruota di colori; Combinazione dei colori: Monocromatici ; Analoghi; Complementari; Complementari divisi ; Tre toni). (**12 ORE**)

Photoshop: Studio di diversi metodi di colorazione, dal cel shading al pittorico e realizzazione di relativi elaborati grafici. (**20 ORE**)

METODI DIDATTICI ►

Il metodo didattico sarà diviso tra una serie di lezioni frontali per enunciare i contenuti teorici del corso, una serie di dimostrazioni pratiche svolte dal docente al fine di mostrare allo studente la tecnica necessaria per l'acquisizione delle competenze richieste dagli obiettivi del corso e una serie di 14 esercitazioni pratiche da realizzare da parte degli studenti, le quali sono indispensabili all'acquisizione delle competenze stesse.

BIBLIOGRAFIA ►

L'arte del colore. Guida pratica all'uso dei colori (Betty Edwards)
Color and Light: A Guide for the Realist Painter (James Gurney)

SITOGRAFIA

Guida UTENTE Photoshop: <https://helpx.adobe.com/it/photoshop/user-guide.html>
Palette di colori nei Film : <http://moviesincolor.com/>
UNDERSTANDING COLORS: <https://www.blenderguru.com/tutorials/understanding-colors>
<https://color.adobe.com/it/create/color-wheel/>
<https://www.grafigata.com/come-scegliere-una-palette-di-colori/>
<https://www.grafigata.com/2014/09/come-scegliere-colore-logo/>
<https://www.shutterstock.com/labs/spectrum/>
http://www.photoworkshop.com/pages/light_cage.html
<https://www.youtube.com/user/Sycra>