

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

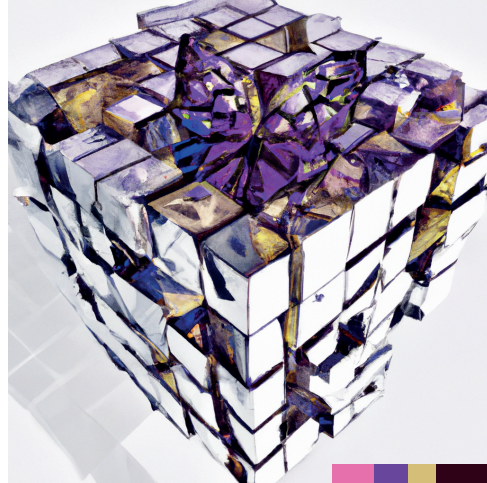
Corso di riferimento:

Trasversale per il Triennio

Disciplina:

ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE CF 6

Prof. Alfonso Fraia



PREMESSE

Elaborazione digitale dell'immagine è il termine con il quale ci si riferisce a quel complesso di pratiche nel quale si esercitano numerose applicazioni tecnologiche basate sull'elaborazione decodificata dell'informazione visiva. Un orizzonte operativo ampio e articolato che muovendo dalla postproduzione per la foto ed il video giunge fino alla definizione dell'immagine come particolare interfaccia tra uomo e macchina.

Gli orientamenti delle ultime generazioni, impegnate nella creazione di opere digitali in ogni settore della produzione artistica e tecnica, offrono agli studiosi e agli operatori contemporanei un numero sempre più esteso di percorsi di confronto, di stimoli allo studio, di mezzi dalle notevoli potenzialità esecutive.

CONTENUTI DEL CORSO

Partendo dal potenziamento del segno grafico/fotografico e del disegno tramite il ricorso alla grafica vettoriale, si proporranno progressivi interventi di integrazione ai supporti analogici e peculiari percorsi di raffinazione del prodotto visivo. Un focus speciale sarà dedicato all'elaborazione e all'impaginazione del layout, e all'acquisizione di quelle specifiche abilità che consentono la traduzione dell'immagine in una interfaccia di interazione tra uomo e macchina.

Approfondimenti su:

- Analisi colorimetrica ed elementi di diagnostica digitale dell'immagine e del segno
- Tecniche di colorazione e ricolorazione digitale
- Creazione ed applicazione dei colori digitali
- Il segno e il disegno vettoriale
- Costruzione del layout
- Realizzazione di Interfacce interattive

TEMI DI RICERCA PER L'A.A. 2022/2023

Elaborazione digitale per post-produzione

Elaborazione digitale per image processing tools

Elaborazione digitale per illustrazione vettoriale

Elaborazione digitale per animazioni e loop

Elaborazione digitale per interaction interface

LE LEZIONI SI ARTICOLERANNO SECONDO MODULI/SOFTWARE

Grafica raster: PHOTOSHOP CC

Grafica Vettoriale: ILLUSTRATOR CC

Impaginazione del Layout INDESIGN CC.

Focus su altri software disponibili open-source oppure su licenza Adobe.

Analisi dell'immagine digitale: MATLAB DI MATHWORKS

Progettazione delle interfacce: TOUCHDESIGNER DI DERIVATIVE





MODALITÀ DIDATTICA FRONTALE

Tutto il corso sarà strutturato attraverso lezioni frontali ed esercitazioni laboratoriali finalizzate all'acquisizione di una metodologia operativa che orienterà ogni studente nella realizzazione di un proprio progetto risultante dallo studio delle tematiche proposte; ad ognuno dei partecipanti verrà richiesto di effettuare comparazioni tra gli applicativi disponibili, costruire una capacità di scelta contingente alle opportune necessità del lavoro, e sviluppare un approccio critico alle pratiche ed alle tempistiche professionali della produzione digitale.

MODALITÀ DIDATTICA INTEGRATA O A DISTANZA

In ottemperanza alle direttive ministeriali e in circostanze emergenziali, la didattica potrà essere erogata tramite piattaforma Google Classroom. Le sessioni frontali eseguite tramite Google Meet.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Al termine del corso tutti gli studenti dovranno essere in grado di produrre e consegnare una raccolta di progetti a compendio del proprio portfolio artistico.

I progetti verranno valutati in base alla coerenza con le tematiche proposte per l'anno in corso, in base al livello di organizzazione dei materiali e del layout, in base all'estetica, e alla capacità di relazione del candidato nel comunicare l'idea.

BIBLIOGRAFIA

You Are Not A Gadget: A Manifesto, Jaron Lanier, Penguin Book (2011)

Introduction to TouchDesigner 099 - Nvoid -LeanPub (2019)

Arte e tecnologia. Design digitale di Ada Ghinato editore Aracne

Communication Strategies Lab (2012), Realtà aumentate. Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality, Milano, Apogeo 2012, ISBN 9788850330706.

Nettitudes: Let's Talk Net Art -Nai Publishers, 2011

Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics, Interfaces, studies in visual culture, Autore Anna Munster, Editore UPNE, 2006

"Digitizing Artist Periodicals: New Methodologies from the Digital Humanities for Analysing Artist Networks." Crombez, Thomas1, thomas.crombez@ap.be. 2014. Art Libraries Journal 39 (4): 6–11.

"Is There a 'Digital' Art History?" Visual Resources: An International Journal of Documentation, Drucker, Johanna, drucker@gseis.ucla.edu. 2013. 29 (1/2): 5–13. doi:10.1080/01973762.2013.761106.

'Reflections on Digital Art History.'" Fletcher, Pamela. 2015. "Pamela Fletcher. Essay on Caa.reviews, June. doi:10.3202/caa.reviews.2015.73

Managing Social and Environmental Performance in Iconic Brands

Miguel Angel Gardetti, Ana Laura Torres Routledge, 8 set 2017 - 172 pagine

Dennic Chunman Lo ,Pattern Cutting.by Laurence King Publishing Ltd,London,2011

Adobe Suite Classroom in a book. corso ufficiale di Adobe Systems



Prof. Alfonso Fraga