



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	<u>Riccardo</u>
<input type="radio"/> PROF. SSA	COGNOME	<u>Pesce</u>
	E-MAIL	<u>r.pesce@accademia.firenze.it</u>

DATI CORSO

CORSO DI	<u>ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE II livello metodologie del</u>		
DOCENTE LIVELLO	<u>prima fascia</u>		
INDIRIZZO	<u></u>		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	<u>8</u>	<u>(CFA)</u>	
TIPOLOGIA DI CORSO	<u>TP</u>		
AULA	<u>32</u>		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	09 / 00	15 / 00
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Le lezioni teoriche si alternano con esercitazioni pratiche in aula. acquisire confidenza con applicativo PS Adobe e con i meccanismi per la realizzazione d'immagini rielaborate digitalmente.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

PROGRAMMA TEORICO

Storia dell' immagine digitale

La manipolazione dell'immagine dall'analogico al digitale

Immagine come linguaggio

L'immagine e l'ombra

L'immagine riflessa

Stampa e quadricromia formati di codifica

Inquadratura come linguaggio (dall'analogico al digitale)

Dalla camera multipiano

L'immagine dal Fotoromanzo a Instagram

L'intelligenza artificiale e l'immagine fotografica oggi

PROGRAMMA PRATICO

Interfaccia programmi di elaborazione delle immagini (livelli paletta degli strumenti)

Formati di salvataggio e compressione

RGBeCMYK(stampa)

Ombre riportate in contesto digitale

Tecnologia come linguaggio

Riflessi in contesto digitale

Curve

Correzione colore

Programma Photoshop

Animazione digitale

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

In un'epoca in cui il processo d'accumulazione e riempimento delle immagini ha raggiunto proporzioni ciclopiche, il corso d'elaborazione digitale dell'immagine, accompagna l'allievo in un cammino volto a sviluppare una relazione tra tecnologia e linguaggi visivi, attraverso un approccio teorico e pratico. L'allievo, grazie alla pratica, acquisisce confidenza con gli applicativi più diffusi (Photoshop e Artive). Nel contempo prende consapevolezza, delle potenzialità del software, grazie a un percorso teorico, incentrato sull'importanza d'utilizzare la tecnologia senza instaurare un rapporto di mera sudditanza al software. La pratica si focalizzerà sulla gestione dell'immagine raster veicolata nel contesto stampa e in quello web, con una forte propensione al fotorealismo.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

TEORICO E PRATICO DI GRUPPO

Descrizione:

ESAME

L'esame finale prevede un test scritto sulla bibliografia di riferimento accompagnato dalla presentazione di un progetto pratico di gruppo, basato sul dodecaedro romano al quale gli allievi devono attribuire una forma di narrazione.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Una Storia delle immagini dalle caverne al computer D. Hockney M. Gayford ISBN: 978880625037-9

Storyboard. Arte e tecnica tra lo script A. Balzola, R. Pesce ISBN: 9788875270834



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Inserire le indicazioni di riferimento per gli studenti con disabilità e/o DSA (Max 750 caratteri spazi inclusi)

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

max 750 caratteri spazi inclusi

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
<u>LUNEDÌ</u>		/	/
<u>MARTEDÌ</u>		/	/
<u>MERCOLEDÌ</u>		09 / 00	00 / 00
<u>GIOVEDÌ</u>		/	/
<u>VENERDÌ</u>		/	/
<u>SABATO</u>		/	/