

NOME DEL CORSO	COMPUTER GRAPHIC 1
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2024/2025
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	8
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Matteo Oliosì
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	L'obiettivo del corso di Computer Graphic è quello di formare gli studenti e renderli dei professionisti in grado di utilizzare i programmi Adobe utilizzati da un graphic designer nella comunicazione visiva: Illustrator, Photoshop e InDesign. L'approccio all'insegnamento prevede quindi delle lezioni in cui lo scopo sarà quello di far conoscere gli strumenti presenti su ciascun programma attraverso esempi ed esercizi, compiti e consegne. Lo scopo del mio corso è quindi quello di rappresentare il lato tecnico che accompagnerà i corsi rivolti alla simulazione professionali. La configurazione del corso è quindi volta alla finalità di dare agli studenti la competenza necessaria a svolgere gli esercizi ed i progetti richiesti in tutti i corsi che prevedono l'utilizzo dei programmi sopracitati.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	Adobe Creative Suite
PROGRAMMA DEL CORSO	Considerando che si tratta di un corso del primo anno, le proprietà dei programmi e le tematiche affrontate (soprattutto all'inizio) rappresentano la base e servono a dimostrare la rastrelliera di possibilità stilistiche ed espressive garantite a ciascuno studente. Verranno quindi forniti gli insegnamenti e imposte le regole necessarie per poter permettere agli studenti di completare efficacemente ogni lavoro richiesto nei vari corsi. Lezione 1: si tratterà di una lezione introduttiva al corso, ci si conosce e si mettono giù quali saranno le basi del lavoro e le aspettative. Se non saranno ancora stati condivisi i profili Adobe con i programmi a disposizione, farò una breve dimostrazione di quella che è l'interfaccia e come funziona il piano di lavoro su cui si progetteranno i futuri lavori. Condividerò con loro i miei contatti, oltre ad una piattaforma su cui verranno caricati i compiti e gli obiettivi per la settimana successiva, oltre che il luogo in cui loro possono inviarmi i file (sono ancora in dubbio sull'usare



	direttamente Teams, altrimenti pensavo a Basecamp o un sistema di cartelle su Drive simile a Moltobene) ILLUSTRATOR 1. Formato file, movimenti base, shortcuts, tracciati. La prima lezione avrà lo scopo di avvicinare gli studenti all'interfaccia iniziale, condivisa tra tutti i programmi, in cui si vanno ad impostare le caratteristiche del foglio di lavoro. Si parlerà poi di vettorialità, di come funziona e quindi di dimensioni e peso dei file. Poi, dopo aver dato un'occhiata agli strumenti, si parlerà di traccia, spessori e forme. Spiegherò come funziona il pennino, faremo un esercizio insieme e li lascerò con delle forme da ricalcare per la settimana successiva più un'illustrazione semplice da fare usando solo forme regolari, modificandone i punti. 2. Colore, CMYK/RGB, campioni, gradienti e sfumature, maschere, pattern. In questa lezione, ci occuperemo del colore. Porterò esempi sulla differenza tra CMYK e RGB, indicando dove e quando utilizzare uno al posto dell'altro. Quindi, vedremo i campioni, ne creeremo di nuovi, disegneremo forme e applicheremo gradienti, sfumature e pattern. Riguardo al pattern, ne disegneremo uno nuovo e studieremo le possibili applicazioni. Li saluterò aspettandomi per la settimana successiva che producano un loro pattern unico applicato su tre sagome complesse di loro creazione. 3. Matrici, espandi aspetto. Un'intera lezione in cui mostrerò loro una tecnica per lavorare in modo ordinato, pulito e corretto con una matrice. Vedremo come funziona, a cosa serve una griglia, cosa è essenziale che ci sia e cosa può essere considerato superfluo. Farò disegnare (passo a passo) la stessa matrice a tutti, su cui poi formeremo 3 illustrazioni figlie di quelle linee guida. Per la settimana successiva chiederò loro altre 2 illustrazioni originali sulla stessa matrice. 4. Illustrazione digitale, effetti. Una "parte uno" di una lezione espansa, in cui andremo a creare un'immagine complessa, applicando quanto imparato finora sulla creazione di un'immagine, parlando anche di spazi vuoti, equilibri visivi, regola dei terzi ecc. servendoci anche degli effetti che è possibile applicare su Illustrator. Chiederò per la settimana successiva una loro versione re-interpretata
--	--



	del famoso graffito con protagonista Andr� Ren� "The Giant" Roussimof di Shepard Fairey. 5. Testi, composizioni. Gestione del testo, interazione con l'immagine, scelta del font, corpo, gestione e applicazioni del testo. Vedremo insieme come caricare nuove font. Vedremo anche come espandere aspetto, l'applicazione di questa tecnica. Chieder� loro di prepararmi un volantino simulato di un'evento, applicando quanto imparato sulla creazione di un'immagine, sulla disposizione di una griglia in grado di determinare gli spazi e sulla gestione del testo. 6. Analisi di artisti, stili, aspetti ed espressioni Si andranno a vedere vari stili di illustratori e creativi che lavorano principalmente con uno stile vettoriale, vedremo quali tecniche usano e replicheremo un'illustrazione nello stile di uno di questi artisti e, se il tempo lo garantisce, anche di pi�, introducendoli all'illustrazione. 7. Chicche, effetti particolari, forme complesse, inserimento di immagini Si tratta di una lezione finale in cui andiamo a esplorare i meandri un po' pi� sconosciuti del programma, mostrando loro cose particolari e cosa il programma � in grado di fare. In caso di eventuali aggiornamenti del programma, andremo a vedere le nuove funzionalit� ed applicazioni. 8. Ripasso generale di Illustrator, condivisione di quanto richiesto all'esame ed introduzione a Photoshop ed InDesign PHOTOSHOP 1. Interfaccia, pixel, dimensioni e risoluzione del file. Poi, livelli e scontorno. La base di Photoshop. Per evitare il "tuffo in acqua fredda" che si ha passando da un programma all'altro per la prima volta, faremo uno scontorno (vedendo le varie tecniche, dalle pi� rapide e provvisorie alle pi� precise). Come consegna, dar� loro un soggetto da scontornare e posizionare su uno sfondo a tinta unita. 2. Scontorno pelo, capelli, rami. Oggetto avanzato, correzione cromatica per il compositing. Andiamo pi� in profondit� affrontando la gestione di compositing complessi facendo uso del software.
--	---



	Quindi, ci avviciniamo al compositing posizionando l'immagine scontornata su uno sfondo appartenente ad una palette cromatica diversa e adattiamo l'immagine al nuovo "habitat". 3. Illustrazione, pennelli, creazione pennelli, miscelazione colori, stili e pattern, textures Verranno analizzate le tecniche per l'illustrazione digitale, pennelli, matite e la miscelazione dei colori attraverso textures, livelli ed opacità. Lavoreremo quindi con pattern per la creazione di pennelli custom e textures. 4. Compositing complessi, effetti, testi. Si lavorerà sul compositing, sulla gestione del colore, delle ombre e della composizione dell'immagine, partendo dalle basi riguardo allo scontorno, alla correzione cromatica e all'utilizzo di oggetti avanzati. 5. Artisti, immagini, ispirazioni e stili Una lezione un po' più leggera, in cui andremo a vedere stili particolari. Questa lezione ha lo scopo di prevenire la domanda "come posso fare questo?" andando quindi a studiare alcuni stili particolari attraverso esempi ed esercizi in classe 6. Effetti particolari, stili e possibilità Una sorta di pt.2 della lezione precedente, in cui andiamo a vedere insieme altri stili ed altre possibilità di richiesta degli studenti 7. Intelligenza artificiale Andiamo ad integrare l'IA, in base a quelli che saranno gli ultimi aggiornamenti del programma. 8. Ripasso generale di Photoshop, integrazione di immagini vettoriali. INDESIGN Per InDesign, non ho suddiviso il programma lezione-per-lezione. Detto ciò, partendo dalle basi, utilizzerò le regole stilistiche e di leggibilità che si applicano nel mondo editoriale, integrandole con le necessità dei corsi di Graphic Design e Lettering. La struttura del corso deve, quindi, prendere in considerazione anche le esigenze degli altri docenti. Le 24 lezioni totali saranno divise in 3 tranches da 8 dedicate a ciascun programma.
--	--



	Illustrator rappresenta un buon inizio ed un compromesso in grado di introdurre un novizio a tutto il pacchetto Adobe; quindi, le prime 8 lezioni saranno su questo programma specifico. Le altre 16 per Ps e Id verranno invece gestite in modo che i programmi vengano appresi insieme, in modo che si impari a considerare il lavoro del grafico come quello di colui che impiega gli strumenti a sua disposizione trasversalmente. Inoltre, si vedrà il modo in cui anche i prodotti di altri medium (ex. scansioni, modelli 3D etc.) potrebbero essere impiegati. Dedicherò anche un paio di lezioni all'intelligenza artificiale integrata su Photoshop.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	I libri che consiglio non sono obbligatori per il superamento del mio corso da parte degli studenti. Detto ciò, sono dell'idea che la lettura sia madre della scrittura e saper scrivere arricchisce il mestiere del Grafico. Quindi il mio obiettivo è spingere gli studenti a leggere in ogni momento a loro disposizione. Saggi, testi riguardo al nostro settore, narrativa, fumetti. Libri di settore: • Il Manuale del Graphic Design - Gavin Ambrose • Critica portatile al visual design: Da Gutenberg ai social network – Riccardo Falcinelli • Cromorama – Riccardo Falcinelli • Sei proprio il mio typo – Simon Garfield • Mallarmé, la tipografia e l'estetica del libro – autori vari • HELL, Guida illustrata agli inferi – Seymour Chwast, Steven Heller • Da cosa nasce cosa – Bruno Munari • L'uomo di Marketing e la variante limone – Walter Fontana • Grafika 80! - Matteo Torcinovich Graphic Novel: • Number 5 - Taiyo Matsumoto • Ghost World – Daniel Clowes • Dogmadrome – Lorenzo Mò • Poema a Fumetti – Dino Buzzati, Lorenzo Viganò • Qualsiasi Dylan Dog Colorfest Miscellaneous: • Pao Pao – Pier Vittorio Tondelli • Tutti nella mia famiglia hanno ucciso qualcuno – Benjamin Stevenson • Se i Gatti scomparissero dal mondo – Genki Kawamura • Casa di foglie - Mark Z. Danielewski • Educazione Siberiana – Nicolai Lilin



MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Durante l'anno, verranno dati degli esercizi da svolgere settimanalmente per cementare a casa quanto fatto in classe. La consegna di tali esercizi sarà d'obbligo all'esame e parte di una consegna aggiuntiva più complessa riguardante ciascun programma. Momentaneamente, sto valutando l'ipotesi di 5 elaborati su AI, 5 su PS e 2 su ID.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	COMPUTER GRAPHIC I
TYPE	Mandatory
CYCLE	First
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2024/2025
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	8
NAME OF LECTURER(S)	Matteo Oliosi
LEARNING OUTCOMES	The objective of the Computer Graphics course is to train students and make them professionals capable of using the Adobe programs used by a graphic designer in visual communication: Illustrator, Photoshop and Indesign. The teaching approach therefore includes lessons in which the aim will be to introduce the tools present in each program through examples and exercises, tasks and assignments. The aim of my course is therefore to represent the technical side that will accompany the courses aimed at professional simulation. The configuration of the course is therefore aimed at giving students the necessary competence to carry out the exercises and projects required in all courses that involve the use of the aforementioned programs.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Adobe Creative Suite
COURSE CONTENT	Lesson 1: it will be an introductory lesson to the course, we get to know each other and outline what the basics of the work and expectations will be. If the Adobe profiles with the available programs have not yet been shared, I will give a brief demonstration of what the interface is and how the work surface on which future works will be designed works. I will share with them my contacts, as well as a platform on which the tasks and objectives for the following week will be uploaded, as well as the place where they can send me the files (I'm still in doubt about using Teams directly, otherwise I was thinking of Basecamp or a Drive folder system similar to Altrobene) ILLUSTRATOR 1. File format, basic movements, shortcuts, paths. The first lesson will aim to introduce students to the initial interface, shared between all programs, where the characteristics of the worksheet are set. We will then talk about vectority, how it works and therefore the size and weight of the files. Then, after taking a look at the tools, we will talk about tracks, thicknesses and shapes. I will explain how the nib works, we will do an



	exercise together and I will leave them with some shapes to trace for the following week plus a simple illustration to do using only regular shapes, modifying the points. 2. Color, CMYK/RGB, swatches, gradients and gradients, masks, patterns In this lesson, we will deal with color. I will give examples of the difference between CMYK and RGB, indicating where and when to use one instead of the other. So, we'll look at the swatches, create new ones, draw shapes, and apply gradients, gradients, and patterns. Regarding the pattern, we will design a new one and study the possible applications. I will say goodbye to them expecting for the following week that they will produce their own unique pattern applied on three complex shapes of their own creation. 3. Arrays, expand appearance An entire lesson in which I will show them a technique for working neatly, cleanly and correctly with a matrix. We will see how it works, what a grid is for, what is essential for it to be there and what can be considered superfluous. I will have everyone draw (step by step) the same matrix, on which we will then form 3 illustrations derived from those guidelines. For the following week I will ask them for 2 more original illustrations on the same matrix. 4. Digital illustration, effects A "part one" of an expanded lesson, in which we will create a complex image, applying what we have learned so far about creating an image, also talking about empty spaces, visual balances, rule of thirds, etc. also using the effects that can be applied on Illustrator. I will ask for their re-interpreted version of the famous graffiti starring Andr� Ren� "The Giant" Roussimof by Shepard Fairey for the following week. 5. Texts, compositions Text management, interaction with the image, font choice, body, text management and applications. We will see together how to load new fonts. We will also see how to expand the application of this technique. I
--	--



	will ask them to prepare a simulated event flyer for me, applying what they have learned about creating an image, arranging a grid capable of determining spaces and managing text. 6. Analysis of artists, styles, aspects and expressions We will see various styles of illustrators and creatives who work mainly with a vector style, we will see what techniques they use and we will replicate an illustration in the style of one of these artists and, if time warrants it, even more, introducing them to illustration. 7. Goodies, special effects, complex shapes, insertion of images This is a final lesson in which we explore the slightly more unknown intricacies of the program, showing them particular things and what the program is capable of doing. In case of any program updates, we will see the new features and applications. 8. General review of Illustrator, sharing of what is required for the exam and introduction to Photoshop and InDesign PHOTOSHOP 1. Interface, pixels, file size and resolution. Then, layers and contour. The basis of Photoshop. To avoid the "dip into cold water" that occurs when switching from one program to another for the first time, we will make an outline (seeing the various techniques, from the quickest and most temporary to the most precise). As a delivery, I will give them a subject to cut out and place on a solid color background. 2. Cut out fur, hair, branches. Smart object, color correction for compositing Let's go deeper by tackling complex compositing using software. Therefore, we approach compositing by positioning the cut-out image on a background belonging to a different color palette and adapting the image to the new "habitat".
--	---



	3. Illustration, brushes, brush creation, color mixing, styles and patterns, textures Techniques for digital illustration, brushes, pencils and color mixing through textures, layers and opacity will be analysed. We will then work with patterns to create custom brushes and textures. 4. Complex compositing, effects, texts We will work on compositing, color management, shadows and image composition, starting from the basics regarding contour, color correction and the use of advanced objects. 5. Artists, images, inspirations and styles A slightly lighter lesson, in which we will look at particular styles. This lesson is intended to prevent the question "how can I do this?" therefore going to study some particular styles through examples and exercises in class. 6. Special effects, styles and possibilities A sort of pt.2 of the previous lesson, in which we go to see together other styles and other possibilities of upon request of the students 7. Artificial intelligence Let's integrate the AI, based on what will be the latest updates to the program. 8. General review of Photoshop, integration of vector images. INDESIGN For indesign, I have not broken down the program lesson-by-lesson. Having said that, starting from the basics, I will use the stylistic and readability rules that apply in the publishing world, integrating them with the needs of Graphic Design and Lettering courses. The structure of the course must, therefore, also take into consideration the needs of other teachers. The 24 total lessons will be divided into 3 tranches of 8 dedicated to each program. Illustrator represents a good start and a compromise capable of introducing a novice to the entire Adobe package, so the first 8 lessons will be on this specific
--	--



	program. The other 16 for Ps and Id will instead be managed so that the programs are learned together, so that we learn to consider the work of the graphic designer as that of someone who uses the tools at his disposal transversally. Furthermore, we will see how products from other mediums (e.g. scans, 3D models, etc.) could also be used. I will also dedicate a couple of lessons to integrated artificial intelligence in Photoshop.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	The books I recommend are not mandatory for students to pass my course. Having said that, I am of the opinion that reading is the mother of writing and knowing how to write enriches the profession of a graphic designer. So my goal is to push students to read every moment available to them. Essays, texts about our sector, fiction, comics. Sector books: • The Graphic Design Handbook - Gavin Ambrose • Portable criticism of visual design: From Gutenberg to social networks – Riccardo Falcinelli • Cromorama – Riccardo Falcinelli • You're just my typo – Simon Garfield • Mallarmé, typography and the aesthetics of the book – various authors • HELL, Illustrated Guide to the Underworld – Seymour Chwast, Steven Heller • One thing leads to another – Bruno Munari • The Marketing man and the lemon variant – Walter Fontana • Graphics 80! - Matthew Torcinovich Graphic Novels: • Number 5 - Taiyo Matsumoto • Ghost World – Daniel Clowes • Dogmadrome – Lorenzo Mò • Comic Poem – Dino Buzzati, Lorenzo Viganò • Any Dylan Dog Colorfest Miscellaneous: • Pao Pao – Pier Vittorio Tondelli • Everyone in my family has killed someone – Benjamin Stevenson • If Cats Disappeared from the World – Genki Kawamura • House of Leaves - Mark Z. Danielewski • Siberian Education – Nicolai Lilin



ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	During the year, exercises will be given to do weekly to cement at home what was done in class. The delivery of these exercises will be mandatory for the exam and part of a more complex additional delivery concerning each program. At the moment, I am evaluating the hypothesis of 5 papers on AI, 5 on PS and 2 on ID.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

