

Programma a.s. 2021/2022

1. Il carattere

- struttura
- classificazione
- nomenclatura
- composizione del testo

Laboratorio:

- Illustrator (Strumento penna, forma, elaborazione tracciati, metodi di fusione, pattern)

2. Il colore- Percezione e applicazione

- Il colore nella fisica;
- Sintesi additiva e sottrattiva;
- Metodo RGB;
- Proprietà del colore;
- I contrasti cromatici;

Laboratorio:

- Introduzione interfaccia e strumenti Photoshop
- Risoluzione di un immagine
- Strumenti colore Photoshop
- Metodi di fusione e sfumatura

3. Grafica e fotografia

- Il rapporto storico tra graphic design e fotografia
- Il fotogramma

Laboratorio

- Strumenti di selezione
- Maschere e canali
- Esercitazioni grafica con fotografia b/n
- Esercitazioni grafica con fotografia a colori

4. Regole compositive:

- Le griglie
- Regole compositive grafico-visive;
- La Gestalt;
- La struttura portante;
- Lo spazio;

Laboratorio:

- Esercitazioni con griglie compositive
- Proporzionamento grafico
- esercitazioni con moduli

5. Progettazione grafica:

- Logotipo, tipogramma e monogramma;
- Il marchio e visual identity;
- Le regole basilari per la progettazione;

Laboratorio:

- Realizzazione Monogramma
- Immagine coordinata.
- Realizzazione e progettazione mockup
- realizzazione campagna adv (Fb e Instagram)

6. Graphic design:

- Cenni storici;
- Origini e sviluppo del design grafico;

Laboratorio:

- strumenti per il fotoritocco

7. Metodo progettuale

- Figure professionali coinvolte nello sviluppo di un progetto grafico e multimediale;
- Dal brief alla proposta creativa
- Dal rough al finished layout

8. Le animazioni (4)

Laboratorio:

- Photoshop - La gif animata.