

Istituto Tecnico Statale Economico e Tecnologico "Emanuela Loi"
Programma svolto durante l'A.S. 2021/22

Disciplina:
Laboratori Tecnici

Docente:
Prof.ssa Stefania Repola

Docente ITP
Prof. Pancrazio Saccone

Classe: 3°B GC

OBIETTIVI MINIMI

- saper descrivere in modo semplice ma chiaro le fasi del lavoro svolto con la terminologia tecnica appropriata;
- conoscere i principali accordi e contrasti cromatici;
- conoscere le principali famiglie di caratteri;
- conoscere le principali caratteristiche della composizione tipografica;
- distinguere tra marchio, logotipo e monogramma;
- saper utilizzare strumenti e materiali idonei per una specifica rappresentazione grafica;

ARGOMENTI

1- Principi di graphic design

- Il colore
- La risoluzione
- La differenza tra grafica bitmap e vettoriale
- Suite di Adobe

2- Percezione e applicazione del colore

- I colori luce
- I colori pigmento
- Proprietà fisiche del colore
- La teoria del colore
- I contrasti cromatici
- Colore e psicologia
- I colori e la stampa
- La quadricromia
- La scala pantone
- Correzione del colore

3- Progettare con Adobe Illustrator

- Il disegno vettoriale
- Interfaccia: area di lavoro, strumento tavola da disegno, nuovo documento e comandi veloci da tastiera
- Strumenti: strumenti di selezione, forme predefinite, uso dei livelli, elaborazione tracciati
- Palette colori
- Strumento penna e relativi sotto strumenti, traccia e riempimento, sfumatura.
- Strumento testo con relative opzioni.
- Ricalco immagini
- Esercitazioni pratiche

4- Il lettering

- Classificazioni dei caratteri da stampa
- La struttura del carattere
- Il corpo del carattere
- Il disegno del lettering
- Le correzioni ottiche
- Criteri compositivi
- Font dell'era digitale

5- Educazione civica – UDA di Dipartimento

- Realizzazione di una locandina con un programma grafico a scelta dove è presente una fake news.

6- Gli strumenti grafici

- Le immagini digitali: immagini raster e immagini vettoriali
- Risoluzione
- Software e immagini

7- Il Marchio

- Studio dei marchi preesistenti
- La progettazione: regole basilari
- Immagine coordinata
- Corporate identity e corporate image
- Lo sviluppo del marchio (Progetto del logo della scuola)
- Fase progettuale regole basilari: schizzi a mano libera e con l' utilizzo di Adobe Illustrator.
- Nell'ambito dello studio sul logo e sull'identità visiva del marchio gli studenti hanno intervistato il direttore creativo della Maison Valentino, Pierpaolo Piccioli (PCTO).

8- Partecipazione al progetto legalità: “Le Loro idee camminano sulle nostre gambe”

- Scrittura domande ed intervista al giornalista del Corriere della Sera Fabio Postiglione
- Visione e analisi del film Fortapàsc; intervista a Paolo Siani.
- La comunicazione pubblicitaria nell’ambito della legalità (PCTO)
- Progettazione di materiale pubblicitario per promuovere l’ evento organizzato dalla scuola.

9- Composizione

- Le inquadrature
- Il punto di vista

10- Breve storia della fotografia

- Le origini
- La fotografia
- I pionieri
- I sistemi
- Gli apparecchi fotografici
- Le innovazioni

11- I generi fotografici

- Il ritratto
 - Schemi di illuminazione
 - Generi video-cinematografici
- Esercitazioni pratiche: realizzazione di generi fotografici differenti.

12- Breve storia del cinema

- Il periodo del pre-cinema
- Fotografia & cinematografo
- Il cinema digitale
- Generi video-cinematografici

13- L'annuncio pubblicitario

- Gli elementi dell'annuncio
- Composizioni e funzioni comunicative
- La composizione del messaggio
- Le funzioni del messaggio visivo
- Esercitazione pratiche: scrittura di uno spot pubblicitario.

14 - Progettare con Photoshop

- Interfaccia: area di lavoro
- I livelli: nozioni base
- Ricerca avanzata di immagini con Google e altri siti di condivisione immagini.
- La risoluzione delle immagini
- Aprire un file esistente e creare un nuovo documento
- Strumenti di selezione: rettangolare, ellittica, lazo poligonale, bacchetta magica, selezione rapida, selezione oggetto.
- Selezionare una forma, tagliarla e incollarla (trascinarla) in un altro file
- Elaborazioni delle immagini e principi di fotoritocco distruttivi e non distruttivi
- Strumento di ritocco : toppa, clone, pennello correttivo e sposta in base al contenuto
- Livelli di regolazione: luminosità/contrasto, vividezza, tonalità/saturazione, bianco e nero
- Maschera di ritaglio: nozioni base
- Le maschere di livello: selezione oggetto/soggetto e maschera, aggiungere una maschera al livello e gestirla
- Metodi di fusione
- Stili di livello
- Esercitazioni pratiche

Testo adottato: "Click & Net" di Ferrara, Ramina Ed.CLITT – Zanichelli

Testo adottato: "Competenze grafiche" di Silvia Legnani, Catia Mastantuono, Tiziana Peraglie, Rita Soccio Editore: Zanichelli

Materiale aggiuntivo su Classroom

Firma degli studenti

.....

.....