

1	INFORMATICA DI DASE
2	OBBLIGATORIO
3	LIVELLO EQF 6
4	1
5	1
6	4
7	JOHANNA WAHL
8	<p>CONOSCERE E SAPER APPLICARE LE TECNICHE DI BASE DEI PROGRAMMI DIGITALI ADOBE PHOTOSHOP E DI ADOBE ILLUSTRATOR DELLA ADOBE MASTER COLLECTION CREATIVE CLOUDE CC SU UN PROGETTO DI FASHION DESIGN E DI MATERIE CORRELATE. DARE ALLO STUDENTE UNA FORMAZIONE E UNA PADRONANZA DI METODI, DI CONTENUTI, DI CONOSCENZE PROFESSIONALI E DI APPLICAZIONI PRATICHE DELLA INFORMATICA DI BASE.</p> <p>FORMARE FIGURE CHE SANNO PROGETTARE E SANNO ESPRIMERSI CON MESSAGGI VISIVI DIGITALI NEL SETTORE CREATVO DEL FASHION, DELLA COMPUTER GRAFICA E DELLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE IN GENERALE.</p>
9	-
10	CREATIVITÀ E CURIOSITÀ
11	<p>PROGRAMMA DEL CORSO</p> <p><i>ADOBE PHOTOSHOP</i>: - GLI ELEMENTI DELL'INTERFACCIA, LA BARRA DEL MENU, DELLE OPZIONI, DEGLI STRUMENTI, DELLO STATO - LE PALETTE MOBILI, LA FINESTRA IMMAGINE - LA GESTIONE DELLA RISOLUZIONE DI UN FILE BITMAP - IMPORTAZIONE ED ELABORAZIONE DI UN'IMMAGINE (DA DISEGNO MANUALE/SCANSIONE, DALLA MACHINA FOTOGRAFICA, DA INTERNET) - LA GESTIONE DEI METODI DI COLORE DI UN FILE, RGB E CMYK, I CANALI - IL FOTORITOCO E LA COLOR CORRECTION DI UN'IMMAGINE, APPLICATO SU UN FIGURINO E SU UN ABITO - LA GESTIONE DEI LIVELLI: INSERIMENTO DI UN OGGETTI (FIGURINO) SU UNO SFONDO. INSERIMENTO DI VARI OGGETTI ED ACCESSORI - SCONTORNARE GLI OGGETTI - SFUMARE UN OGGETTO - ELABORAZIONE DI UN MOTIVO/DI UN DISEGNO SEMPLICE - APPLICAZIONE SU UNA T-SHIRT E SU UN ABITO - PROGETTAZIONE DI UN MODULO. CREAZIONE DI PATTERNS E DI CAMPIONI CHE SIMULANO UNA SURFACE TESSILE - APPLICAZIONE DI PATTERNS E DI DISEGNI SU UNA T-SHIRT E SU UN ABITO; VARIANTI CROMATICHE - VESTIZIONE DI UN FIGURINO - ACQUISIZIONE DELLE REGOLE BASE DI COMPOSIZIONE DI IMMAGINI E TESTI COMBINATI - CONOSCENZE DELLE FONT TIPOGRAFICHE PRINCIPALI E DELLA LORO GESTIONE IN UNA COMPOSIZIONE VISIVA</p> <p>- PROGETTAZIONE DI UN FASHION MOODBOARD CON UN TEMA SCELTA IN ACCORDO CON IL DOCENTE ED ELABORATO TRAMITE IMMAGINI DIVERSE SU VARI LIVELLI E CON BREVI TESTI INSERITI (TITOLI, DIDASCALIE...)</p> <p><i>ADOBE ILLUSTRATOR</i> - GLI STRUMENTI, LA BARRA DEL MENU, LE PALETTE MOBILI - LA GESTIONE DI UN FILE VETTORIALE - ELABORAZIONE DI UN TRACCIATO - - CREAZIONE DI TRACCIATI SEMPLICI PER CREARE E MODIFICARE SEMPLICI CAPI D'ABBIGLIAMENTO - GESTIONE DELLA COLORAZIONE DELL'INDUMENTO - IMPORTAZIONE DI FILE DI ADOBE PHOTOSHOP IN ILLUSTRATOR E VICE VERSA</p> <p>- ELABORAZIONE DI UNA BREVE RELAZIONE DEL TEMA DEL MOODBOARD SCELTO, CHE DESCRIVE LA FILOSOFIA DELLA COMPOSIZIONE</p> <p>E DA MOTIVAZIONE ALLE STRATEGIE CREATIVE.</p> <p>- PRESENTAZIONE FINALE CON UN FILE PDF E CON UN BOOK CARTACEO STAMPATO.</p>
12	<p>- PHOTOSHOP CC. FOTOGRAFIA, DESIGN, CREATIVITÀ. GIOVANNI TREZZI, ELISA ANDREINI. APOGEO ED. 2014</p> <p>- ADOBE ILLUSTRATOR CC. CLASSROOM IN A BOOK. ADOBE SYSTEMS. MONDADORI. INFORMATICA, 2014</p> <p>- TUTORIALS E GUIDE ONLINE ADOBE</p>
13	FRONTALE
14	<p>PRESENTAZIONE FINALE DI TUTTI GLI ELABORATI DIGITALI CORRELATI IN UN PROGETTO CON UN FILO CONDUTTORE IN FORMA DI UN UNICO PDF</p> <p>E COME BOOK CARTACEO STAMPATO. ESPOSIZIONE DEI PROPRI ELABORATI CORRELATI AI MOODBOARDS CON UNA RELAZIONE SCRITTA</p> <p>CHE ILLUSTR A E MOTIVA LA FILOSOFIA DEL PROGETTO.</p> <p>INTERROGAZIONI SU ALCUNI ASPETTI TEORICI DELLA MATERIA.</p>
15	ITALIANO