

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
PROGETTAZIONE GRAFICA (DISEGNO MODA)	MARIANNA ZANELLA	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI:

- 1. Conoscenza e comprensione:** Conoscere e comprendere il significato dell'illustrazione di moda. Capacità di sviluppare un progetto di design attraverso gli strumenti principali: Moodboard, sketchbook nonché del disegno del figurino di moda.
- 2. Strumenti di lavoro:** Gli studenti devono essere capaci di applicare le nozioni di illustrazione analogica all'illustrazione digitale attraverso l'utilizzo di **Photoshop** e **Illustrator**.
- 3. Autonomia di giudizio e ricerca stilistica:** Durante il laboratorio di disegno gli moda gli studenti potranno sperimentare diverse tecniche sul figurino d'immagine fino a trovare le più adatte per la realizzazione dello stesso. Dovranno inoltre essere in grado di analizzare i loro progressi con uno spirito critico sul proprio lavoro, confrontandosi con vari riferimenti artistici.
- 4. Abilità comunicative e presentazione:** Gli studenti devono spiegare il perchè delle loro scelte stilistiche e formali dei progetti finali del corso e del portfolio illustrato di moda.
- 5. Capacità di apprendimento:** Gli studenti devono avere un'idea generale delle tecniche digitali (Photoshop, Illustrator, Indesign) Sull'illustrazione di Moda, delle prospettive e delle proporzioni umane, per poterle capire e applicarle nei loro progetti futuri.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE: Il fashion designer studia le tendenze, seleziona i colori, supervisiona la produzione finale, ispira le campagne di comunicazione e i concept dei fashion show, attraverso l'illustrazione di moda deve essere in grado di interpretare i brand di lusso

PREREQUISITI RICHIESTI: 1. Abilità nel disegno a mano libera 2. Pacchetto Adobe che comprenda i programmi indispensabili per il corso: ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP, INDESIGN.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO:

1. Il corso integra nozioni ed esercitazioni volte ad introdurre lo studente alle tecniche, all'ideazione e alla creazione di immagini digitali nel campo professionale del Fashion Design della Moda.
2. Laboratorio di disegno. Ideazione di uno sketchbook. Esercizio: Sviluppare dei bozzetti di moda con tecnica a piacere.
3. Introduzione ai programmi Adobe Photoshop e Illustrator. Disegno Raster e disegno vettoriale.
4. Disegno analogico e digitale. Come colorare un bozzetto tradizionale in PSD, sfondo, uso sei pennelli, palette colore.
5. Studio del figurino d'immagine e del figurino tecnico: il figurino digitale. Creazione di un template vettoriale / 5.2 Creazione di abiti per figurini in AI con applicazione pattern/colore.
6. Ritratto di moda in illustrator. Esercizio: Creazione di un Avatar.
7. Creazione di un pattern. Esercizio: Animal print, organico, geometrico, effetto ottico, ecc.
8. Creare un'illustrazione di moda per un magazine. Esercizio: Immagine di accompagnamento ad un testo/cover di un magazine.
9. IL PORTFOLIO, album illustrato di moda e il curriculum dell'artista. Confronto con portfolio degli illustratori del settore.
10. Introduzione a Indesign. L'importanza di presentare il proprio lavoro. Nozioni base impaginazione per una presentazione dinamica. Come creare un portfolio.

11. Creazione di un portfolio WEB o cartaceo. L'importanza del portfolio online, (IG, Wix, cargo, Blogspot, Wordpress, ecc).
12. Esercizi di styling con diversi tipi di silhouette. Sperimentare con diversi strumenti tradizionali.
13. Le linee di abbigliamento sulle tendenze passate e presenti. Riviste, fashion designers e illustratori di ieri e oggi. Conoscere e riconoscere i diversi stili sul mercato dell'illustrazione. Il mestiere dell'illustratore.
14. Ricerca del tema. Esercizio: Impaginare un moodboard con Indesign.
15. Elaborazione di un figurino di moda tradizionale in digitale.
16. Lavorare in un ufficio stile: Ospite della lezione Catia Parise, designer per una nota casa di moda, racconterà agli studenti la sua esperienza e mostrerà il suo portfolio.

ARGOMENTI Illustrazione di moda tradizionale e digitale. Tradizionale VS digitale. Apprendimento delle basi di grafica per elaborare i propri disegni di moda, ricercando il proprio stile partendo dal disegno analogico.

METODI DIDATTICI Il corso vuole integrare lezioni sia teoriche, per quanto riguarda l'utilizzo dei programmi di grafica, sia pratiche (Laboratorio di disegno a mano libera); che aiutino gli studenti a sviluppare una capacità progettuale, al fine di costruire un portfolio di moda credibile, che sia di riferimento per loro percorso futuro e lavorativo.

BIBLIOGRAFIA

Fashion Drawing - Michele Wesen Bryant
100 Years of Fashion Illustration - Cally Blackman Illustration
Now! FASHION - Julius Wiedemann
Disegnare con la parte destra del cervello - Betty Edwards
Ruba come un'artista - Austin Kleon
Da cosa nasce cosa - bruno Munari
Il manuale del Graphic Design - Gavine Ambrose
Punto, linea, superficie - Vasilij Kandinskij
Visual Design - Riccardo Falcinelli