

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecnologie e Applicazioni Digitali	KIM PILHOON	10

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Il corso intende fornire le conoscenze e competenze tecniche di base per l'elaborazione grafica vettoriale.

Obiettivo ultimo è la consapevolezza e l'autonomia nell'ideazione e produzione di un progetto grafico vettoriale professionale, attraverso l'applicazione critica delle competenze tecniche e degli strumenti appresi durante le lezioni. Il corso prevede sessioni di spiegazione del docente alternate con esercitazioni pratiche in aula.

Al termine del corso sarà richiesta la progettazione e realizzazione di un'infografica come applicazione pratica delle principali competenze acquisite.

La scelta di questa tipologia di elaborato è data dalle caratteristiche stesse dell'Information Design, inteso come comunicazione chiara e univoca dell'informazione tramite un racconto visivo.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Il corso prevede sessioni di spiegazione del docente alternate con esercitazioni pratiche in aula.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

1. Interfaccia del programma:
 - 1.1. Aprire un nuovo file
 - 1.2. Differenze fra grafica vettoriale e raster/bitmap
 - 1.3. Formati web & stampa + approfondimento
2. Composizione e percezione dello spazio compositivo:
 - 2.1. Leggi della Gestalt
 - 2.2. Centro e periferia dello spazio
3. Composizione di oggetti attraverso forme
 - 3.1. Contorno e riempimento
 - 3.2. Elaborazione tracciati
 - 3.3. Inclinazione, spostamento e rotazione
4. Le curve di bezier
5. Profili colore
 - 5.1. Teoria dei colori

- 5.2. Psicologia dei colori
- 6. Distorsione involucro & tracciato
 - 6.1. Con trama
 - 6.2. Con Altera
- 7. Uso del testo: lineare, su tracciati, dentro a una forma
 - 7.1. Relazione testo e immagine
- 8. Sfumature & gradienti
- 9. Pattern, pennelli e creare una fusione
- 10. Salvataggio ed esportazione
 - 10.1. Formati ed estensioni

1. Grafica Vettoriale, Panoramica - Nozioni di grafica vettoriale e grafica bitmap - L'interfaccia - L'area di lavoro - Definire un documento
Strumenti e operazioni di base di elaborazione vettoriale - Il pannello di controllo - Selezione e posizionamento - Disegnare forme - Trasforma e ordina

2. Vettorializzare un'immagine - Disegnare e modificare i tracciati - Lo strumento PENNA: segmenti e curve - Maniglie e punti di ancoraggio - Ricalco immagine

3. Caratteri tipografici: cenni storici e tipologie - Lavorare con il testo - Pannelli carattere e paragrafo - Testo su tracciato - Trasformare il testo in tracciati - Deformare, modificare, il testo - Maschere di ritaglio - Simboli e pittogrammi - Progettazione e realizzazione di un set di icone

ARGOMENTI ►

METODI DIDATTICI ►

BIBLIOGRAFIA ►

Guardare Pensare Progettare, Riccardo Falcinelli, Stampa Alternativa & Graffiti Figure, Riccardo Falcinelli, Einaudi
Il Canone Vignelli, Massimo Vignelli, Postmedia Books
Design e comunicazione visiva, Bruno Munari, Editori Laterza
Fantasia, Bruno Munari, Editori Laterza