



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Istituto d'Istruzione Superiore "Margherita HACK"

Largo Giovanni Paolo II, 1 – 00067 Morlupo (RM)

Cod. Mec. RMIS093003 - Cod. Fisc. 97197630581

Tel. 06/121125685 - Fax 06/9071935 - Distr. 31

Sede legale : **Liceo Scientifico "Giuseppe Piazzi"** Morlupo (RM) Cod.
Mec. RMPS09301D

Sez. associata: **I.T.C.G. "P.L. Nervi"** Rignano Flaminio (RM) Cod. Mec. RMTD093019

Sez. associata: **I.P.S.C.T. "P.L. Nervi"** Rignano Flaminio (RM) Cod. Mec. RMRC093012

Sez. associata: **I.T.C.G. "P.L. Nervi" serale** Rignano Flaminio (RM) Cod. Mec.
RMTD09351P

E-mail: rmis093003@istruzione.it

PEC: rmis093003@pec.istruzione.it

Sito web: www.iisviacampagnanese3.gov.it

Cod. Univoco: UF5LDS

PROGRAMMA

A.S. 2017/2018

Prof. **ssa Cinzia De Mauri**

Materia **Tecniche professionali per i Servizi Commerciali**

Classe 1 Sez. B

Modulo 1 Il campo visivo, struttura modulare, Simboli

Tempi di svolgimento: ottobre e novembre

Regole e basi della percezione visiva. Struttura del Campo visivo e del quadrato;

Struttura modulare del quadrato e struttura portante.

Disegno geometrico e costruzione del Marchio Logo Syrian Tourism attraverso forme base del cerchio e del quadrato. Bianco e nero, secondo la teoria della Percezione visiva dell'Interscambio Figura e sfondo.

Elementi base del Software Adobe Illustrator barra strumenti, forme base quadrato cerchi arco, per l'elaborazione del Logo Syrian Tourism

-Storia dei SIMBOLI, SEGNI, ICONE, PITTOGRAMMI. Esercitazioni disegno a mano libera sui simboli che evocano l'Africa. Disegno dal vero, oggetti e alberi

Disegno geometrico, studio della costruzione del logo Smart,

Elaborazione del logo con software Open Source Inkscape, disegnato con figure base.

Lezioni svolte dalla prof.ssa Paneforte Potenziamento Discipline Grafiche Pittoriche e scenografiche:

Cerchio Cromatico di Itten , Colori primari secondarie terziari, mescolanza sottrattiva. Prove di colore a pastello del cerchio cromatico.

Disegno dal vero di oggetti e frutta allestiti in classe su un trespolo.

Dopo le lezioni della prof.ssa Paneforte si sono poste le basi per elementi del colore nella grafica , secondo il **metodo RGB e CMKY**

Metodo RGB e CMKY

Mescolanza addittiva colori luce metodo RGB.

Mescolanza sottrattiva , metodo CMKY Quadrinomia per la stampa

Mod 2

Copertina video giochi: Tempi di attuazione Novembre-Dicembre

Struttura della composizione Grafica, regole dell'Impaginazione, La gerarchia, Simmetria Asimmetria nell'immagine , Bilanciamento.

Microtipografia: Anatomia dei Caratteri tipografici , Classificazione dei caratteri (Moderni, vecchio stile, decorativi, con Grazie e senza grazie) da scegliere secondo il tema di ogni

rispettiva copertina .

Scelta della copertina , studio degli elementi della composizione grafica: Titolo , visual illustrazione e logo, da riprodurre manualmente, studiando la struttura geometrica e layout finale con Software Inkscape e Gimp.

Applicazione regola del contrasto dei colori complementari del Cerchio cromatico di Itten, per le parti dei Titoli, le illustrazioni-personaggi e logo Play Station della copertina con prove di colore a pastello.

Introduzione disegno anatomia umana, struttura del manichino per le proporzioni per riprodurre i personaggi delle copertine dei video giochi , aiuto del tavolo luminoso per predisporre i personaggi nel formato della copertina.

Le copertine sono state realizzate attraverso la divisione della classe in gruppi di lavoro , simulando la struttura delle Funzioni all'interno di un Agenzia grafica e designando ruoli dell'art director, account e grafico.

FONT Calligrafici Tempi Novembre

Struttura di un font calligrafico e riproduzione a mano libera.

Modulo 3 Texture e pattern Tempi di Attuazione : Dicembre e Gennaio

Texture e Pattern

Disegni a mano e pastelli sulle scelte di parole: Mangiare, colorare, vegetale, broken, fuoco, idea ecc, per riprodurre texture con scritte evocative e creative.

Elementi dei software Open Source per l'elaborazione di tali scritte . Strumenti base Curva di bezier: scansione delle scritte e studio della curva di bezier per l'elaborazione del layout delle scritte

Differenze tra software Open Source e Adobe.

Introduzione Software Gimp per realizzazione texture:

Immagine come texture dentro il testo e immagine- maschera

Immagine sfondo sfumato e applicazione pattern

Forme e sagome di animali con all'interno scritte per creazione texture, mano libera ed elaborazione Inkscape.

Riproduzione logo nike con lo strumento curva bezier .

Composizione del logo con la scritta applicando le regole del contrasto dei colori complementari

Progetto Concorso ministeriale "La Camera e i giovani contro i fenomeni di odio"
Progetto interdisciplinare che ha visto referente la prof.ssa Silvia De Angelis di lettere e la collaborazione della docente de Potenziamento Discipline pittoriche prof.ssa Sabrina Paneforte.

Esempi di fotografi che hanno trattato temi a sfondo sociale : Toscani Henri Cartier Bresson

Toscani e le campagne pubblicitarie Benetton del fotografo Oliviero Toscani contro il razzismo.

Autori del graffitismo come: Keith Haring, Banksy.

Divisione della classe in gruppi di lavoro:

Sviluppo di idee , dopo le discussioni affrontate in classe attraverso bozzetti .

Scelta dell'elaborazione del progetto con tecnica fotografica

Introduzione tecnica fotografica

Ritratto fotografico in Aula fotografia

Schema delle luci per ritratto,

Bilanciamento colore,

Temperatura colore. Iso, tempi di esposizione e diaframma, profondità di campo.

Elaborazione dell'immagine scattata con il software Gimp per la regolazione delle luci e delle ombre, Tecnica del fotomontaggio con l'Applicativo grafico Gimp

Modulo 4 Febbraio Marzo

Monogramma ,

Struttura del Monogramma e delle lettere che lo compongono con la struttura geometrica del Modulo.

Prove in Positivo e Negativo seguendo le regole base Percezione visiva, interscambio figura fondo.

Elaborazione Inkscape

Collaborazione Progetto sportivo, Catellonistica per la palestra:

Bozzetti manuali

Regole dell'Impaginazione Bilanciamento elementi immagine, simmetria e movimento nell'impaginazione della composizione grafica visual e titoli

Leggibilità Interlinea e contrasto del testo

Colore contrasti dei complementari tra il testi.

Elaborazione e disegno di racchette da tennis, campo da volley, attraverso il programma

Inkscape con strumento penna e i tracciati scelte come visual dei cartelloni
Regole di stampa e impostazione file per progetto in quadrimonia.

Modulo 5 Studio per progetto logo IIS Margherita Hack

Tempi di attuazione Aprile Maggio

Esempi dell'autore di loghi Bod Norda ,

Differenze Marchio e logotipo,

Progettazione logo secondo le indicazioni di quattro parole chiave evocative:
Conoscenza, libertà collaborazione, crescita per illustrare tali concetti attraverso la
Metafora Visiva .

La Metafora Visiva

Sviluppo di idee in fase bozzetto e sintetizzazione delle forme per estrapolare il significato
delle parole date

Fase Elaborazione dei Loghi con il Software Inkscape,

Prove di stampa in formato ridotto e grande

Esempi di Carta intestata per applicare il logo.

Logo in 3d studio e disegno geometrico:

Esercitazioni disegno geometrico di Proiezioni ortogonali, Assonometrie monometrica e
cavaliera. Differenza tra prospettive ed Assonometria.

Lo studio e gli esempi sono stati resi più concreti con l'esercitazione del Programma 3D
Blander , Software Open source con il disegno del cubo in 3d, secondo gli assi cartesiani,
impostati in tale programma

Mod 6 Adobe Photoshope Tempi Aprile Maggio

Introduzione Programma Adobe Photoshop.

Barra del Menu, Aprire e salvare il file. Formato Psd.

Barra degli strumenti.

Parte teorica: immagini raster e bitmap, differenza con la grafica vettoriale

Livelli di Photoshop, metodo fusione livelli.

Esercitazione degli strumenti Photoshop:

Strumenti di selezione di scontorno immagine : Lazo poligonale , lazo magnetico,

Strumento selezione rapida al volo, strumento penna.

Strumento ritocco immagine: timbro e pennello correttivo al volo

Maschera veloce ritocco immagine, livelli.

COPERTINA RIVISTA DI MODA REALIZZATA CON PHOTOSHOP

Strumento Testo

Elaborazione immagini scattate durante la settimana della cultura

Maschere di livello

MONTAGGIO VIDEO

Montaggio del video della gita scolastica, elementi base programma del programma Open Source kdenlive, effetti transizioni dissolvenza.

FIRME

Rignano Flaminio 5 Giugno

L'insegnante

Gli alunni