



Riservato a figurinisti o designers qualificati

Durata: 32 lezioni 96 Ore

Inizio corso: Settembre e Gennaio

- **Frequenza:**

Una lezione settimanale, durata un anno scolastico, inizio settembre.

Due lezioni pomeridiane, durata 5 mesi, inizio gennaio

Sbocchi Professionali: Aziende di produzione di Abbigliamento, service di Moda, Lavoro autonomo

Costo: 1500 Euro (1250 + IVA)

- **Una lezione settimanale:** 300 Euro all'iscrizione 8 rate mensili da 150 Euro
- **Due Lezioni settimanali:** 400 Euro all'iscrizione 5 rate mensili da 220 Euro

Programma

- **Informatica di base**

Studio della struttura Hardware e Software, Il sistema operativo Windows , creazione delle cartelle e delle directory. I programmi e i files.

- **Introduzione Stilistica**

Lo stile nella moda e lo stile nella grafica, trasportare un concetto stilistico di moda in elementi di grafica, la ricerca dell'immagine da proporre (coloritura, composizione, sensazioni tattili dei materiali, texture e pattern, ambientazioni e target sociali e culturali)

- **Presentazione di Photoshop**

Concetto di immagine bitmap e di grafica vettoriale, i pixel, la risoluzione, i modelli cromatici (RGB, CMYK, Scala di grigi,...), gli strumenti, i menu, le tavolozze.

- **Elementi di Composizione**

Elementi di psicologia della percezione, la simmetria, l'equilibrio, la linea e la macchia, la prospettiva e la profondità, pieni e vuoti, rapporti cromatici.

Le sezioni e le trasformazioni

Ridimensionare, ruotare, inclinare, allungare o alterare un'immagine. Applicare le trasformazioni a una selezione, a un intero livello, a più livelli o a una maschera di livello. Applicare le trasformazioni a un tracciato, a una forma vettoriale, a una maschera vettoriale, a un bordo di selezione o a un canale alfa.

La grafica vettoriale

La grafica vettoriale (talvolta chiamata forme vettoriali o oggetti vettoriali) è costituita da linee e curve definite da oggetti matematici denominati vettori, che descrivono un'immagine in base alle sue caratteristiche geometriche.

- **I pennelli:** Disturbo, Bordi bagnati, aerografo, arrotondamento, Proteggi texture
- **I Filtri:** aumentare la nitidezza delle immagini, sfocatura, Correzione lente, Sfocatura con lente, Riduci disturbo, Fluidifica e Fuoco prospettico.
- **I Formati dei files:** bitmap (rasterizzato) o vettoriale. I formati bitmap (GIF, JPEG, PNG e WBMP).
- **Regolazione del colore:** modificare la miscela globale dei colori in un'immagine.
- **Importazione:** Importare le immagini acquisite da scanner o da Fotocamera.
- **stampa delle immagini:** Gestire il colore mediante l'applicazione, Gestire il colore mediante la stampante.
- **I livelli:** livelli consentono di svolgere operazioni quali la composizione di immagini multiple, l'aggiunta di testo a un'immagine o l'aggiunta di forme di grafica vettoriale. Potete applicare uno stile di livello per aggiungere un effetto speciale, come un'ombra esterna o un bagliore.
- Modifica dell'orientamento del testo, applicazione dell'anti-alias, modifica, eccetto Prospettiva e Distorci. Creare e realizzare al computer immagini grafiche- Importare e modificare immagini Colorare i modelli ed applicarvi i materiali reali (Tessuti,accessori..)- Presentare graficamente una collezione di moda su stampa e su web.