



**Istituto di Istruzione Superiore
Alberti - Dante
Firenze**

PROGRAMMA SVOLTO

A.S 2022/2023

DISCIPLINA: LABORATORIO GRAFICA

DOCENTE: STEFANIA SILVARI

INDIRIZZO: GRAFICA CLASSE: III SEZ: C

Impegno didattico

- Ore settimanali: 6
- Ore didattiche effettivamente svolte: 169

Unità didattiche svolte:

- Differenza tra software raster e vettoriali, interfaccia del programma Illustrator (AI), barre di riferimento e aree di lavoro. Tipologie di salvataggio.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020





Istituto di Istruzione Superiore

Alberti - Dante

Firenze

- Impostazione dei documenti, strumento forme geometriche , strumento “colore” nelle varie barre e strumento “testo” nella barra laterale e barra alta.
- Spiegazione della funzione dei livelli.
- Spiegazione degli strumenti: arrotondamento forme, duplicazione forme, gomma, interlinea, colore interno nelle forme geometriche e strumento pennino nella funzione delle linee rette.
- Progettazione di una mattonella.
- Spiegazione e uso della tecnica dei pantoni: gradazione di colore, differenze tra le due punte e stesura a campitura piatta e a sfumature. Spiegazione delle sequenze di lavoro.
- Spiegazione dell’acquerello: tecnica del bagnato su bagnato e bagnato su asciutto. Disegno di un tramonto dietro lo skyline.
- Visione delle tavole dell’illustratore Milo Manara realizzate ad acquerello.
- Realizzazione digitale della T-Shirt.
- Programma AI: spiegazione dello strumento “pennino” con esercizi di linea ortogonale e curva. Esercizi con archi successivi sopra-sotto. Lavoro del contorno di una chitarra.
- Spiegazione della palette “colore”, dello strumento “sfumatura” e dello strumento “trama”.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020





Istituto di Istruzione Superiore
Alberti - Dante
Firenze

- Differenze sull'utilizzo della tricromia e della quadricromia.
- Studio dei font in digitale.
- Studio della progettazione grafica sul libro di testo.
- Spiegazione degli strumenti del software AI: forbici di ritaglio, raggruppa e separa, pannello proprietà, strumento simboli e separa simboli.
- Progettazione del proprio logo: cartacea e digitale. Definitivo in b/n con due alternative di colore.
- Illustrazione per il PCTO "Premio Alfredo Catarsini".
- Spiegazione del corredo aziendale: logo, carta intestata, busta intestata e biglietto da visita.
- Vettorializzazione delle immagini da foto raster,-
- Visione dei video del grafico Rawson Uddin.
- Spiegazione delle tavole da disegno (AI) : ritaglio e doppia tavola per lavori complessi.
- ED:CIVICA: i simboli della Repubblica Italiana con la spiegazione della prof.ssa Marianini. Elaborazione / trasformazione del logo della repubblica mantenendo la stella a cinque punte centrale.





Istituto di Istruzione Superiore

Alberti - Dante

Firenze

- Spiegazione del disegno Manga (differenze nelle proporzioni- schemi di composizioni inviati su Classroom) e copia di un manga a piacere.
Tecnica: pantoni, matite colorate e china.
- Spiegazione delle opzioni dello strumento “testo”.
- Illustrazione per il concorso “Il mare, le vele ...2023”
- Spiegazione delle opzioni 3 D -finestre di riferimento e modalità di trasformazione.
- Spiegazione dell’interfaccia del programma Photoshop (PS): spiegazione dello strumento “taglierina”, includi incorporato, salvataggi Tiff e Zip.
- Progettazione sull’artefatto digitale utile ai fini del PCTO sui paliotti per il Calcio Storico Fiorentino.
- PPT sul marketing e sul copywriting.
- Interfacci PS. Spiegazione dei filtri neuronali, strumenti di selezione e trasformazione.
- Progettazione “Etichetta di vino Bellavita”: tre idee cartacee su ex-tempore e artefatto digitale stampato per bottiglia di vetro.
- Studio della macchina fotografica: rielaborazione con Camera Raw su PS.
- Cenni alla maschera di livello su PS.





**Istituto di Istruzione Superiore
Alberti - Dante
Firenze**

Il seguente programma è stato visionato ed accettato dagli studenti.

Firenze, 10/06/2023

Docente: Prof.ssa Stefania Silvari



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

