

**RA 1: Progettare l'idea grafica, sulla base delle specifiche ricevute, elaborando schizzi e bozzetti**

**1 – Analisi e preparazione dei materiali**

**2 – Elaborazione del progetto grafico**

**1.1 - Audit dei materiali**

Raccogliere, valutare e scegliere i materiali testuali, iconografici e multimediali da utilizzare per la predisposizione del progetto, evidenziando eventuali carenze da colmare mediante richiesta di integrazione degli stessi al committente o creazione ex-novo.

**1.2 - Digitalizzare originali**

Eseguire le digitalizzazioni dei materiali grafici che il cliente ha consegnato su supporto cartaceo al fine di poterli utilizzare nel progetto, nei bozzetti e nel prodotto finito.

**2.1 - Creare un concept**

Sulla base delle specifiche richieste e dei materiali disponibili, progettare un base visiva tramite un raw sketchup di base, sia tramite strumenti cartacei sia con strumenti digitali (iPad, ecc.).

**2.2 - Progettare la tipografia**

Eseguire delle ricerche stilistiche per progettare e scegliere la forma tipografica adatta al tipo di prodotto grafico da realizzare.

**2.3- Progettare un format visivo**

Effettuare una ricerca progettuale visiva basata sulle immagini esistenti, fornite o su banche dati di immagini per elaborare il messaggio visivo assieme a quello testuale.

**2.6 – Elaborare un bozzetto avanzato di progetto**

Creare un bozzetto (raw mockup) concreto che tenga conto dei materiali analizzati e di tutti gli elementi grafici e tipografici precedentemente elaborati, valutando peso delle immagini, dimensione dei testi e ordine di lettura in base ai diversi formati grafici richiesti dal committente (es. pieghevole, brochure, locandina).

**2.4 - Progettare il formato**

Basandosi sulle richieste e sui concept visivi e tipografici progettare i formati grafici necessari alla realizzazione del progetto, con particolare attenzione alla collocazione di testi, immagini, loghi ed elementi grafici vari.

**2.5- Progettare elementi grafici**

Creare elementi grafici caratteristici, come loghi ed altri segni grafici che siano funzionali al format visivo ed al progetto in generale.

**RA 2: Curare lo sviluppo del prodotto grafico, elaborando le immagini con l'utilizzo di software dedicati**

**1 – Elaborazione degli elementi vettoriali**

**2 – Elaborazione delle immagini**

**3 – Sviluppo dell'impaginato**

**1.5 - Creare illustrazioni complesse**

Utilizzare tutte le tecniche di disegno e testo grafico, anche tramite l'uso di effetti artistici (es. gestione dei pennelli, tavoletta grafica) per realizzare illustrazioni grafiche complesse e indipendenti.

**2.5 - Elaborare compositing e fine tuning delle immagini**

Usare diverse immagini realizzate ad hoc per creare un fotomontaggio complesso e realistico, armonizzando luci, colori ed utilizzando diverse tecniche ed effetti migliorativi per esaltare le caratteristiche estetiche dei soggetti o dell'immagine globale.

**3.3 - Preparare i file di stampa**

Creare correttamente un file finale per una stampa su dispositivo digitale postscript che sia in grado di rispettare i parametri tipici della stampa CMYK: profili colore, gestione delle trasparenze, formati carta e layout di stampa.

**1.3 - Elaborare forme**

Realizzare illustrazioni che richiedono la manipolazione e l'elaborazione complessa della forma anche attraverso tracciati composti, maschere e riempimenti differenti per creare disegni stilizzati con un certo grado di complessità (loghi con lettere deformate, oggetti, ecc.).

**1.4 - Elaborare testi grafici**

Tramite l'uso degli strumenti di disegno e gli strumenti tipografici, realizzare dei testi grafici originali, editabili, con proprietà ed effetti anche in combinazione con forme grafiche semplici o complesse (es. combinare testo grafico ad una forma).

**2.3 - Gestire Database di immagini**

Gestire l'archiviazione e conservazione delle immagini in base al processo, flusso e contesto lavorativo. Gestire i processori e gestori di librerie immagini per rinominare, esportare e catalogare set diversi di immagini.

**2.4 - Creare mascherature e mockup**

Utilizzare gli strumenti di selezione e di editing per creare scontorni, mascherature e montaggi finalizzati alla creazione di fotomontaggi e mockup, calibrando luci, colori ed elementi trasformati nell'immagine finale.

**3.2 - Gestire testo ed elementi grafici**

Impostare correttamente il testo tipografico tramite stili ed automatismi, creare e gestire elementi grafici collegati al testo, inclusi gli effetti; gestire i collegamenti grafici esterni e la loro interazione/scontorno con il testo. Gestire gli inchiostri e le sovrastampe per creare effetti grafici.

**1.1 - Disegno con le forme**

Disegnare illustrazioni composte da elementi geometrici fondamentali (disegnati in maniera libera o numerica) e loro elaborazioni (es. spostamenti, duplicazioni, unioni, sottrazioni, intersezioni) per creare semplici stilemi grafici quali icone o forme stilizzate.

**1.2 - Disegnare con la penna**

Realizzare illustrazioni e segni grafici complessi mediante l'utilizzo della penna (curve di Beziér) anche in combinazione con le forme geometriche di base. Ad esempio logo del Panda WWF, logo del riciclo.

**2.1 - Gestire e normalizzare i formati immagini**

Acquisire, normalizzare e ridimensionare correttamente tutte le immagini utilizzando scanner, software di conversione RAW e grafici al fine di ottenere immagini "edit ready" nei diversi formati (PSD, JPEG, TIFF, PNG, GIF, EPS ecc.).

**2.2 - Correzioni locali e tonali**

Utilizzare gli strumenti di correzione locale e globale per rimuovere imperfezioni o ricostruire parti di immagini. Correggere i difetti tonali, cromatici e luminosi tramite le regolazioni per ottenere immagini pulite e bilanciate.

**3.1 - Impostare il documento**

Creare correttamente un documento mono o multipagina rispettando le linee guida del progetto, predisponendo la gabbia impaginativa, margini e layout delle colonne. Gestire le eventuali piegature del documento finale tramite il layout delle pagine.

**RA 3:** Realizzare la stampa dei prodotti grafici con l'ausilio di programmi e dispositivi ad hoc

**1 – Realizzazione delle bozze di stampa**

**2 – Esecuzione delle stampe in digitale**

**1.2 - Taratura del sistema di stampa**

Basandosi sulle bozze di preflight eseguire le tarature ed ottimizzazioni del driver di stampa e delle impostazioni della stampante per correggere eventuali difetti di resa (colore, tipo di carta, ecc.).

**1.1 - Preflight di stampa**

Gestire l'output e le impostazioni della stampante per effettuare delle bozze di stampa in digitale finalizzate alla verifica dei contenuti e delle corrette impostazioni per le fasi di stampa e allestimento (controllo colore, segni di rifilo e di piega, abbondaggi).

**2.3 - Gestire un print server**

Controllare, configurare e gestire un print server impostando formati, tipologia dei supporti, controllo profili colore e resa di stampa per ottimizzare medie tirature in digitale.

**2.2 - Stampare opuscoli**

Gestione delle impostazioni di stampa e specifiche del software impaginato, utilizzando le funzioni di imposizione automatica al fine di effettuare la stampa di piccole tirature di opuscoli, con la gestione del numero di pagine e l'eventuale finitura tramite punto metallico se presente nel sistema di finitura.

**2.1 - Stampe monopagina**

Gestire l'output e le impostazioni della stampante per effettuare delle stampe di produzione a tiratura limitata gestendo il foglio di stampa sia ad una facciata che in fronte/retro (bianca e volta) seguendo le impostazioni del progetto grafico.

## Fonti

- Gavin Ambrose e Paul Harris, Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione, Zanichelli, 2009
- David Dabner e Sandra Stewart, Graphic design. Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il Web, Ed. Hoepli, 2015
- Paul Rand, Pensieri sul design. Thoughtes on design: 1, Ed. italiana Postmedia Books, 2016