



Programma corso di Fashion Design
e Grafica per la Moda



PCAcademy
Via Capodistria 12
Tel.: 06.97.84.22.16 • 06.85.34.44.76
Cell. 393.93.64.122 - Fax: 06.91.65.92.92
www.pcademy.it
info@pcacademy.it

Informazioni generali

Il Corso di Fashion design e Grafica per la Moda propone una formazione professionale globale nell'ambito del settore moda e della progettazione di collezioni, supportata dalla progettazione digitale.

Partendo dal concetto di universo/prodotto moda e dal concepimento di un trend sviluppato tramite la composizione di un mood board, si passerà alla fase di sketching (cioè la creazione di uno sketch book, quaderno degli schizzi) e si arriverà a ideare e progettare intere e complete collezioni tramite software di grafica fondamentali come Photoshop e Illustrator in maniera professionale, chiara, dettagliata e d'effetto.

Si tratterà non solo la sfera della progettazione di collezioni d'abbigliamento, lo studio e la stilizzazione del figurino, il disegno dell'accessorio pelletteria/seta e la progettazione dei tessuti e delle stampe nell'ambito della "grafica di prodotto", ma si approfondirà anche il concepimento del logo e del packaging per le aziende del lusso.

L'attività didattica sarà dedicata all'apprendimento dei software, alla loro applicazione nella progettazione dei disegni del figurino, dell'accessorio scarpa/borsa/cintura nei vari modelli, delle illustrazioni per le stampe del tessuto, che verranno poi applicate sia agli accessori, sia all'abbigliamento.

Le lezioni saranno orientate alla conoscenza di tutti gli strumenti e sempre sviluppate su esercitazioni e applicazione delle varie funzioni dei programmi.

Percorrendo le diverse fasi creative e progettuali:

- :: lo studio di un concetto e di uno stile;
- :: la realizzazione di un mood board (cioè la comunicazione di un tema tramite immagini, colori, parole chiave)
- :: l'elaborazione di forme e modelli, cartelle colori, materiali, tessuti stampati
- :: la progettazione di capi d'abbigliamento e accessori (donna/uomo/bambino - sportswear/casual/trendy).

Lo studente sarà guidato ad elaborare una collezione personalizzata e completa basata su un tema tra quelli proposti, articolando il progetto dalla fase di concept fino alla realizzazione completa di un "portfolio digitale", essenziale per la presentazione e comunicazione dei progetti di collezioni total look.

Il corso offrirà la possibilità di imparare a progettare e presentare le collezioni di abbigliamento, accessori, tessuti o home textiles in modo pulito e d'impatto, conferendo un aspetto sofisticato e ricercato alla collezione.

Il corso si concluderà con una parte finale dedicata alla progettazione e allo studio e sviluppo di loghi e packaging per le aziende e marchi del lusso o al restyling di un marchio esistente:

- :: logo per le aziende del settore moda/lusso.
- :: packaging correlato al marchio: carta intestata / biglietti da visita, sacchetti / carta da regalo, cartellonistica / inviti.

A chi è rivolto

Questo corso è rivolto a chi già lavora nel campo della moda o ha già seguito corsi in questo ambito.

La persona a cui è rivolto questo corso deve già conoscere i concetti di Collezione, Accessorio Moda, Tessuti.

NON sono invece richieste conoscenze preliminari nell'ambito dell'utilizzo dei software Photoshop ed Illustrator.

Adobe Photoshop per la progettazione Moda - 60 ore

Si insegnerà a rielaborare artisticamente immagini e foto, comporle insieme per creare effetti, texture e disegni per il tessuto, illustrazioni per la grafica di prodotto che potranno essere affiancate ad un testo artistico per stampe su t-shirt, abbigliamento casual/trendy, sportivo o accessori.

Il fotoritocco verrà applicato per la realizzazione del figurino realistico, che verrà poi completato con atmosfera, varianti/colore, tessuto/stampa, accessori ed eventuali schede tecniche.

:: Introduzione:

PIATTAFORMA PHOTOSHOP

CREARE UN NUOVO FILE:

- RISOLUZIONE
- UNITÀ DI MISURA
- MODIFICARE LE DIMENSIONI DI UN FILE
- MODIFICARE LE DIMENSIONI DEL QUADRO

:: I Livelli: come si creano e come si usano

:: Le Selezioni: in questa parte fondamentale dello studio del software, si imparerà a scontornare un'immagine, inserita tramite scanner o scaricata da internet, e isolarne la parte d'interesse, creando così un elemento utile per creare parte di una stampa, o un particolare ornamentale che potrà essere applicato come motivo ricorrente che sarà caratteristica peculiare della collezione. Questi elementi verranno successivamente "lavorati" con l'applicazione dei filtri e tramite l'utilizzo "artistico" della penna grafica.

VARI METODI DI SELEZIONE:

- POLIGONI, ELLISSI, QUADRATI, CERCHI
- LAZZO POLIGONALE
- LAZZO MAGNETICO
- AGGIUNGERE E TOGLIERE SELEZIONI
- LE BACCHETTE MAGICHE

:: I Colori:

RGB
CMYK
COLORI PANTONE
RIEMPIMENTO COLORE (PRIMO PIANO/COLORE SECONDO PIANO)
SFUMATURE
REGOLAZIONI

:: Strumenti: (pennelli-matite-gomme ecc)

L'utilizzo di questi strumenti è fondamentale per riuscire a costruire dei disegni davvero originali che siano caratterizzati da sovrapposizioni, trasparenze, sfumature, sfocature, effetti luce, questo concetto di disegno è finalizzato alla realizzazione di illustrazioni, o semplicemente effetti di coloriture che verranno poi applicate al disegno dei singoli elementi (capi e accessori) di collezione, e conferire un carattere distintivo alla collezione sviluppata su un determinato trend.

- TRACCIATI
- MASCHERE
- TEXTURE\PATTERN
- AZIONI
- TESTO

Gli strumenti vettoriali per grafica vettoriale e il testo, elencati di seguito, saranno utilizzati per creare grafiche di prodotto, cioè testo e immagini per t-shirt, accessori ecc (che verranno, in fase di produzione associate tramite stampa, applicazione di vari tipi o ricamate).

- LE CURVE DI BEZIÈR E LO STRUMENTO PENNA
- LIBRERIA FORME
- LIVELLI FORMA E TRACCIATI
- IL TESTO, IL CARATTERE E IL PARAGRAFO
- EFFETTI DI TESTO ATTRAVERSO L'ALTERAZIONE

:: I Filtri: uso artistico della Galleria Filtri

Questa sarà la parte dedicata di più alla creatività applicata attraverso gli strumenti e i filtri come precisato al punto "Le Selezioni" del programma.

:: Inserimento d'immagini:

Tecniche di fotomontaggio (per creare successivamente bozzetti per mood board o textiles)

Disegno a mano libera utilizzando tavolette grafiche con penna (seguendo delle immagini di base si costruiranno disegni ad esempio geometrici o floreali per il tessuto che abbiano delle caratteristiche specifiche in relazione con lo stile e il gusto personale del disegnatore o dell'azienda per cui lavora)

Modifica di un'immagine con effetti e filtri

Trasparenze e sovrapposizioni

:: Progettazione:

Composizione moodboard e concetto di trend.

Inserimento di un disegno fatto a mano (capo d'abbigliamento o accessorio).

Completamento di un disegno con atmosfera, colori, texture ecc.

Textiles:

- Creazione di un elemento per disegno "a rapporto" (pattern per tessuti all over).

- Composizione di un disegno per tessuto "all over"

- Composizione di un disegno "piazzato" per accessori o abbigliamento.

- Creazione di un'illustrazione per tessuto stampato.

Grafica di prodotto (sportswear, t-shirt ecc)

Applicazione della texture in accessori pelletteria (applicato cioè ad un disegno importato nel documento: scarpe tipo sneakers, borse, zaini, borse-pc ecc).

Adobe Illustrator per la progettazione Moda - ore 60

Questo programma verrà utilizzato per lo più nella creazione di forme, testo grafico/artistico, disegno e stilizzazione del figurino, disegno degli accessori pelletteria, realizzazione di schede tecniche e disegni "piatti" per abbigliamento, motivi ornamentali applicabili al disegno per tessuto, ambientazioni per le atmosfere applicate alla base d'impaginazione dei disegni, che verranno poi incorporati nel portfolio o book, logo e packaging.

:: Piattaforma Adobe Illustrator
nuovo documento
strumenti
inserimento d'immagini
Elementi fondamentali di disegno

:: Gli strumenti vettoriali e lo strumento penna:
Questi strumenti saranno impiegati nella realizzazione di disegni di moda (capi d'abbigliamento, schede tecniche di un capo o accessori) oppure di elementi che potranno comporre un disegno per tessuto. Ricalco di disegni o immagini. Con gli strumenti vettoriali s'imparerà a ricostruire un'immagine, un oggetto di moda o un capo in ogni sua parte.

Le curve di Beziér
Il pannello elaborazione tracciati

:: Distorsione

:: I Pennelli di Illustrator

:: Selezione e disposizione degli oggetti (o di elementi ornamentali per il disegno del tessuto):

Raggruppamento ed espansione degli oggetti
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti

:: Utilizzo dei Livelli:

Lavorare con i gruppi e gli oggetti
Bloccare, nascondere ed eliminare gli oggetti
Sovrapposizione degli oggetti
Rimodellamento, trasformazione, ridimensionamento e distorsione degli oggetti

:: Ricalco di un'immagine e disegno Ex-Novo:

elemento per tessuto

abito+figurino

disegno ex novo di un accessorio: scarpe, borsa, piccola pelletteria

:: Disegno del Figurino:

donna

uomo

bimbo

Studio di stilizzazione del figurino

:: Creazione di Oggetti Tridimensionali

(questi saranno poi utilizzati sia per definire elementi come pattern per tessuti, sia per progettare graficamente degli oggetti ad esempio complementi d'arredo o altro)

:: Pannelli

Pannello colori

Pannello campioni

Pannello Guida colori

Salvare i colori come campioni

:: Le Sfumature e le trame sfumate:

Questa parte verrà applicata alla progettazione dei capi come a tutti gli altri elementi utilizzabili al fine di costruire una collezione completa nel progetto finale. Colorare con riempimenti e tracce

:: Testo:

Inserimento di un testo

Formattare un testo in Illustrator

Il testo e i tracciati

Colorazione del testo e conversione in tracciato

Progettazione dedicata allo studio e sviluppo di Loghi e Packaging per le Aziende e Marchi di Lusso - ore 20

Questa parte finale del corso verrà dedicato alla progettazione del marchio/logo proprio o del restyling di un marchio esistente, si tratterà il concetto di logo per le aziende del lusso, la sua utilità a livello di comunicazione tramite i canali mediatici, la sua applicabilità anche all'interno delle collezioni come "motivo ricorrente" (esempio: Louis Vuitton, Gucci, Chanel, Ferragamo ecc).

Si progetterà quindi il packaging correlato: carta intestata, biglietti da visita, sacchetti, carta da regalo, insegne e cartellonistica o invito per il fashion show, con l'utilizzo e il supporto dei software.

PROGETTO FINALE DI COLLEZIONE E PACKAGING.