



Durata: 226 lezioni **696 Ore**

Inizio corso: Settembre

Frequenza:

- Da Settembre 5 lezioni settimanali dalle 9.00 alle 12.00
- Da Gennaio 2 lezioni settimanali dalle 14.30 alle 17.30 per la parte di Photoshop

Materie:Figurino. Stilismo. Merceologia tessile. Storia del costume. Modellistica Basi e Fantasie. Lavorazione su tessuto. Informatica , Adobe Photoshop.

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

Costo : 4800 Euro

Modalità di Pagamento: 800Euro all'iscrizione + 8 rate mensili da 500 Euro

PROGRAMMA [Figurino Stilismo]

- Canone di proporzione e anatomia umana, la bozza, il figurino, la stilizzazione. Il disegno tecnico, studio della modellistica base. La scheda tecnica.
- La tendenza: ricerca del tema e del target, ricerca materiali e dell'atmosfera. Progettare il tessuto: la stampa continua, saltata, speculare, piazzata. Studio dell'andamento del drappaggio dei diversi tessuti.
- Realizzazioni figurini capi base: T-shirt, intimo, mare, gonne, pantaloni, jeans, camicie, giacche gilè, giubbotti, cappotti, abiti, maglieria. Realizzazione collezioni pronto moda a tema e target libero: collezione notte, felpe, sport, giubbotti, camiceria, maglieria.
- Realizzazione collezioni prêt-à-porter a tema e target imposto: collezione tailleur, taglie forti, giorno, sera. Realizzazione collezioni alta moda a tema e target imposto: collezione abiti da sposa, cerimonia, sera.
- La struttura dell'azienda, le figure professionali nella moda. Merceologia: i tessuti, merceologia funzionale, tecnica e decorativa. Collezione uomo, Collezione bambino Collezione accessori.
- Realizzazione di un progetto finale: scelta del tema, del target, dei materiali, realizzazione dell'atmosfera, creazione di una collezione organica con relative schede tecniche.



PROGRAMMA [Modellistica]

- Gonna Base - 12 gonne a fantasia da tracciati e figurini.
- Pantaloni Base - 6 pantaloni a fantasia da tracciati e figurini.
- Camicia Femminile e Maschile con manica a giro e colletti a fantasia.
6 camicie a fantasia (raglan, martello Kimono, ecc)
- Abito semilento con ripresa al seno. 8 abiti a fantasia da tracciati e figurini.
- Corpino anatomico con ripresa al seno e manica a giro. 24 trasformazioni a fantasia.
Corpino anatomico con maniche raglan, martello, kimono con tassello, ecc.
- Giacca base di linea maschile con revers sportivi e manica in due pezzi.
Giacca di linea femminile con ripresa al seno. 6 giacche a fantasia da tracciati e figurini.
- Base giaccone con manica raglan. Cappotto a uomo.
6 cappotti e giacconi a fantasia da tracciati e figurini.

PROGRAMMA [Lavorazione su Tessuto]

- I macchinari: Macchina lineare, macchina zig-zag, macchina tagliacuci.
Loro funzionamento e utilizzo.
- Il tessuto: Le altezze, i trattamenti, strumenti per il taglio.
- Taglio su tessuto e confezione di una gonna.
- Taglio su tessuto e confezione di un pantalone.
- Taglio su tessuto e confezione di una camicia.
- Taglio su tessuto e confezione di un abito.
- Taglio su tessuto e confezione di un gilè.
- Taglio su tessuto e confezione di una giacca.

PROGRAMMA [Informatica di Base]

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



PROGRAMMA [Parte Pratico-Nozionistica]

- **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. 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.
 - **Il Testo:** 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.