

<b>Programmazione didattica - Classe 2<sup>^</sup></b> <b>Disciplina: Tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica</b>			
<b>N. ORDINE</b>	<b>MODULO</b>	<b>N. ARGOMENTO</b>	<b>ARGOMENTO</b>
1	Il Disegno del figurino		
		1	Studio della figura umana
		2	Studio delle parti del corpo umano
		3	Percorsi facilitati di rappresentazione figura statica
		4	La figura in movimento
		5	Le inquadrature della figura
		6	Vestizione della figura
2	La struttura decorativa		
		1	Elementi decorazione: forma e figura – moduli e reticoli
		2	Figure semplici e geometriche
		3	Motivi a sviluppo lineare e a saturazione
		4	Composizione decorativa e rapporti compositivi
		5	Tecniche grafiche per la rappresentazione dei tessuti
3	Immagine grafica digitale cad		
		1	Funzioni e comandi di software per la grafica
		2	Pattern, disposizioni e rapportazioni
		3	Manipolazione di immagini
		4	Livelli, canali e tracciati
		5	Variantatura in RGB e separazione colore
4	Il colore		
		1	Elementi di teoria del colore
		2	Colore moda: fonti d'ispirazione, atmosfere cromatiche
		3	Cartella colore: tinte, codici, parole, concept

Il Docente

Prof. Antonino Milone