DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN FASHION DESIGN

.

Insegnamento	FASHION DESIGN 1
Codice settore disciplinare	ABPR34
Docente	CRISTIAN RESTIVO / TECLA FRIGERIO
Anno di corso	1
Semestre di insegnamento	1° e 2°
Crediti formativi	10
Propedeuticità	FASHION DESIGN 1 è un esame propedeutico, pertanto deve essere sostenuto nell'anno accademico precedente a quello di FASHION DESIGN 2
Obiettivi formativi	Acquisire familiarità con le tecniche di base della progettazione e rappresentazione della moda, capacita' di comunicare creazioni moda in maniera professionale e personale. In particolare: ● Schizzare e disegnare velocemente modelli su figurino con le giuste proporzioni e dettagli ● Utilizzare correttamente le tecniche di colorazione, ombreggiatura e rendering ● Rendere, nel disegno, il movimento del tessuto e vestibilitá. ● Realizzare i disegni tecnici dei capi con i dettagli e proporzioni corretti ● Progettare e presentare collezioni moda illustrate professionalmente.

Contenuti del corso	Il corso affronta gli aspetti basici della rappresentazione del progetto di moda. Nella prima parte il contenuto verterá sull'analisi della proporzioni del figurino moda, la dinamica delle varie pose, l'anatomia dei dettagli, la loro stilizzazione. Si passerà in seguito al disegno dell'abito sia sul figurino che come planimetria (disegni tecnici o flats), all'introduzione dell'accessorio e all'applicazione di tecniche di rendering con tecnica di colorazione e ombreggiatura a matita e a pennarello. Ogni studente progetta una mini collezione per l'industria moda completa di disegni tecnici e moodboard e impaginata con un layout studiato e funzionale.
Metodologia didattica	Dimostrazioni pratiche in classe su tutti i vari temi e tecniche affrontate, con relative immagini e materiale didattico digitale . Esercizi in classe (da completare e integrare a casa) per l'applicazione delle varie tecniche. Lezioni teoriche e discussioni su temi di ispirazione e ricerca di un concept, progettare per un target customer /brand, layout di progetto. Le esercitazioni assegnate saranno valutate come materiale d'esame insieme ad un progetto finale.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Introduzione ai materiali da disegno e ai materiali digitali necessari. Evoluzione dell'illustrazione di moda nel tempo. Griglie schematiche per la corretta riproduzione, studio delle proporzioni e di pose basiche del corpo.
	UD 2	Studio e disegno del figurino: studio di posizioni statiche, bilanciamento della figura, dettagli anatomici 1°parte, esercizi in classe
	UD 3	Studio e disegno del figurino: dettagli anatomici, 2°parte.
	UD 4	Studio e disegno del figurino: viso, make up e capelli
	UD 5	Differenza fra schizzo, illustrazione e tecnico
	UD 6	Tecniche di colorazione e ombreggiatura, studio luci e ombre sul figurino. Esercizio in classe: figurino completo colorato. Tessuto opaco base, bianco e nero.
	UD 7	Il disegno tecnico dei capi parte 1
	UD 8	Studio di dettagli costruttivi partendo da elementi presi da capi reali (ricerca in negozio)
	UD 9	Studio di dettagli costruttivi (volants, arricciature ecc.)
	UD 10	Il disegno tecnico dei capi parte 2

	UD 11	Introduzione della figura maschile e del bambino
	UD 12	Revisione individuale. MID TERM TEST
	UD 13	Rendering del tessuto, stampe e righe orizzontali e verticali, gessato Progetto: ricerca ispirazione
	UD 14	Rendering del tessuto, direzionali, spinato, velluto, pied de poule, animalier
	UD 15	Rendering del tessuto, tessuti testurizzati. panno da cappotto, pelliccia, tweed, gabardina, denim
	UD 16	Rendering del tessuto, trasparenti . georgette, chiffon, maglieria, tulle, organza
	UD 17	Rendering del tessuto, ricami, applicazioni, paillettes, pizzo, raso, taffetà. ottoman, shantung
	UD 18	Rendering del tessuto, lucidi, latex, pelle, trapuntato, felpa
	UD 19	Rendering del tessuto panama e scamosciato.
	UD 20	Teoria del colore e Cerchio di Itten.
	UD 21	Disegni tecnici complessi.
	UD 22	Focus su borse e scarpe.
	UD 23	Introduzione al digitale: procreate.
	UD 24	REVISIONE FINALE

Bibliografia di riferimento

Testo consigliato, disponibile su Amazon o alla libreria Feltrinelli:

- **T.Paci, E.Drudi, 2022, *La figura nella moda. Corso di grafica professionale per stilisti* e *fashion designer*. Ediz. integrale (Vol. 1)**

Altri testi di approfondimento:

- B. Abling, 2005 *Marker Rendering for Fashion, Accessories and Home fashion ,* Fairchild
- S. Jones and C.Wilson. 2002, *Fashion Design*, Laurence King
- N. Riegelman, 2006, *9 heads: a guide to drawing fashion*. 9 Heads media
- L. Tain, 2010, *Portfolio presentation for fashion designers*. Fairchild,
- *VIEW* fashion trend magazine
- *Collezioni RTW* (rivista)
- Wesen Bryant, Michele. 2011 *Fashion Drawing Illustration Techniques for Fashion Designers,* Laurence King

M. Wesen Bryant , D. DeMers. 2005 *The Spec Manual* seconda ediz. , Fairchild

Modalità esame finale	Analisi critica su tavole di progetto ed altri elaborati grafici richiesti
Software/s richiesto/i	Suggeriti per il progetto finale Photoshop oppure Canva e Gimp (open source)
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Laptop con webcam su braccio mobile, lampada da tavolo, videoproiettore, un manichino o due, tavoli per disegnare anche di piccola dimensione (non necessario quindi il laboratorio).
Incontri o uscite previste.	