

Sommario

1 Fare grafica

1. Il sistema design	10
Il metodo	10
La responsabilità sociale	11
2. Il design grafico	12
Dalla “Carta del progetto grafico”	13
3. Gli strumenti	14
Ruolo del computer	14
4. Le caratteristiche	16
La finalità del progetto	16
Comprensione e successo	17
La tecnica	18
La creatività	18
Un concetto di “nuovo”	19
5. Un metodo di progettazione	20
Le regole	20
La progettazione	21
Le fasi del progetto	21
6. L'applicazione al design	22
I vincoli	22
I condizionamenti	23
7. La definizione del problema	24
L'intervista e il questionario	24
Area 1 – Notizie sul committente	24
Area 2 – Notizie sul progetto	25
Il design brief	25
Osserva: design brief	26
Ricerca iniziale	27
Piano di azione	27
8. Il concept	28
Ricerca, osservazione, ascolto a 360°	28
Tecniche creative	29
Il brainstorming	29
La mappa mentale	30
La discussione	30
Tecniche di memorizzazione	30
Analisi e valutazione	30
Primi layout	31
Passaggi progettuali	31
9. Le fasi di sviluppo	32
Creative brief	32
Realizzazione dei semilavorati	32
Prova di stampa	32
Verifica	32
Le richieste del committente	32
Implementazione	33
Esecutivi digitali	33
Supervisione alla produzione	33
Consegna e consuntivo	33
Un esempio storico	33
Esercitazioni	35

2 Basic design

1. Campo e composizione	42
Una precisazione linguistica	43
Campo, punto, linea e superficie	43
Lo spazio tridimensionale	47
2. I valori in campo	48
La forma	48
La dimensione	50
La texture	51
Il pattern	51
Il gradiente	52
La trasparenza	52
Il colore	54
La tavolozza dei colori	54
I contrasti di colore	55
3. Le interazioni nel campo	56
Figura e sfondo	57
La simmetria	58
La asimmetria	59
Ritmo e bilanciamento	60
Il movimento	61
4. Come creare una gerarchia	62
5. Il colore	64
Definizione	64
La mescolanza additiva	66
In media temporale	66
In media spaziale	66
La mescolanza sottrattiva	67
6. La modalità di colore	68
CMYK	68
Altri metodi di colore	69
Campionari Pantone	70
7. La comunicazione	72
Verbale e non verbale	72
Un modello di comunicazione	73
Esercitazioni	74

3 Storia e stili

1. La storia. Chiavi di lettura	80
Microstorie	80
La matrice di stampa	81
2. Il segno e l'alfabeto	82
Sviluppo del segno fonetico A	83
3. L'alfabeto	84
4. La riproduzione	86
5. Il disegno dei caratteri	88
6. L'età dell'informazione	92
7. Storie di marchi	96
Esercitazioni	101

4 Le immagini

1. Le immagini comunicano	104
Cosa scegliere?	105
Autoproduzione	106
Il copyright	107
2. La fotografia	108
3. Esiste la foto di genere?	110
Perché colorare la storia?	113
4. La fotografia nella pubblicità	114
5. Il grafico e la fotografia	116
Un messaggio pubblicitario	116
Un archivio di immagini	116
Un fotografo professionista	117
La ripresa	117
Scatto e post produzione	117
6. Progettare la fotografia	118
7. Lo still life	122
Per iniziare	122
La scelta del soggetto	122
L'illuminazione	122
Sostegno e ambientazione giusta	123
Farsi ispirare dai maestri	123
Mettersi alla prova	123
8. L'illustrazione	124
Illustrazioni specialistiche	124
9. I maestri dell'illustrazione	126
Case history: matita e acquerello	140
Case history: matita e computer	142
Il brief	142
L'esecuzione	142
Il definitivo	144
Regole d'uso	144
10. L'illustrazione nella pubblicità	146
Rifare le tecniche classiche	146
Tra calligrafia e tipografia	149
11. L'illustrazione in sette passi	150
Esercitazioni	152

5 I caratteri

1. I caratteri comunicano	156
2. La nomenclatura e l'anatomia	158
Gli spazi	159
3. Gli stili	160
Le dimensioni	160
Il peso	161
La larghezza	162
La spaziatura orizzontale	162
La spaziatura verticale	162
Lo stile	163
Il disegno	163
4. I numeri	164
Suggerimenti	164
Da evitare	165
5. Il contrasto	166
Criteri di leggibilità	167
6. Carattere e colore	168
7. Classificazione	170
8. Contro le regole	172
9. Tavola riassuntiva	174
10. Le regole della scrittura	176
Titoli e appellativi	178
Unità di misura	178
Esercitazioni	179

6 La composizione

1. La pagina comunica	184
Testi continui e non continui	185
Osserva	185
Osserva	186
2. Come impaginare	188
L'articolazione del testo	188
3. Il campo grafico	190
Il formato	190
Le misure	190
I margini	191
4. Gabbia e griglia	192
La gabbia	192
La griglia	192
La storia	193
La griglia come strumento	194
La spaziatura orizzontale	194
La spaziatura verticale	195
L'interlinea	195
5. Allineamenti	196
A bandiera, allineato a sinistra	196
Centrato	197
A bandiera, allineato a destra	197
Giustificato	197
Sillabazione	198
Allineamento asimmetrico	198
Allineamento verticale	198
Separazione dei paragrafi	198
La gerarchia	199
Progetta: l'impaginazione	200
I titoli	200
Il capolettera	200
Gli elenchi	200
Gli indici	201
La tabella	202
La numerazione delle pagine	202
Gli espedienti grafici	203
6. Suggerimenti per comporre	204
Osserva: raggruppare	206
Dare senso raggruppando	207
Il menù della mensa	208
Il poster "Le scienze raccontate"	209
Osserva: allineare	210
Osserva: ripetere	212
Osserva: contrastare	214
7. Venti regole di impaginazione	216
8. Tavola riassuntiva	218
Esercitazioni	220

7 Stampa e produzione

1. La carta	230
La storia	230
Il prodotto industriale	230
Sette attributi della carta	231
Altre caratteristiche	231
Il formato della carta da stampa	231
Osserva: lavorazioni	232
Finiture	232
Lamina o goffratura	233
Impressione a secco	233
Impressione a freddo	233
Osserva: oggetti di carta	234
2. La stampa	236
3. La xilografia	238
4. La tipografia	242
5. La calcografia	246
6. La litografia	250
7. La serigrafia	254
8. La riproduzione delle immagini	258
Caratteristiche del retino	258
Retinatura a colori	259
9. La litografia offset	260
Il principio	260
Osserva: tavola riassuntiva	263
10. La stampa digitale	264
Osserva: un confronto	265
Progetta: il preventivo di stampa	266
11. La fotografia	268
Foto chimica	268
La storia	268
Foto digitale	269
Differenze	269
Esercitazioni	272

8 Gli artefatti

1. Le attività del designer grafico	274
Osserva: la mappa	274
2. Il segno	276
Il pittogramma e l'icona	276
Osserva	278
Pittogrammi e Olimpiadi	278
Isotype	279
3. Il marchio	280
Il logotipo	281
Il simbolo	281
Il brand	281
Progetta	282
Case history: marchio	284
4. La carta intestata	288
Biglietto da visita	288
Carta intestata e busta	288
Segue pagina	289
5. L'immagine coordinata	290
Applicazioni	291
6. Il manuale di immagine	292
Lo scopo	293
7. Il modulo	294
Compilare moduli al computer	295
Progetta	295
8. Il pieghevole	296
Il volantino	296
Il pieghevole	297
La brochure	297
Progetta	298
Case history: A3 a tre ante	300
9. L'invito	302
Case history: invito	303
10. Il manifesto e il poster	304
La locandina	304
Come fare	305
Progetta	305
Case history: poster	306

11. La pubblicità	310
La campagna pubblicitaria	310
L'annuncio	310
I contenuti	310
Osserva: l'annuncio su rivista	311
Case history: campagna integrata	312
12. Il packaging	314
Le funzioni	314
Le cose hanno un nome	315
Progetta	316
Osserva	317
Le scatole	318
Il glossario del packaging	319
13. Il catalogo	320
Realizzare il catalogo	320
Progetta	321
Case history: cataloghi	322
Case history: eBook potenziato	324
14. Il calendario	326
15. Il libro	328
Osserva: le parti del libro	329
Progetta	330
Case history: libro pop-up	332
16. La copertina	334
Osserva	335
Progetta	336
Case history	338
17. La collana editoriale	340
18. L'allestimento	342
Segnaletica di orientamento	342
Allestimenti multimediali	343
Organizzazione	343
Case history: allestimento mostra	344
Case history: allestimento negozio	346
Esercitazioni	348

9 Audiovisivo multimediale

1. I nuovi mezzi	356
L'informazione digitale	357
Lavoro d'équipe	357
2. Le caratteristiche	358
L'interattività	358
L'ipertestualità	358
L'indipendenza dei dati	358
Il movimento	359
Il formato di lettura	359
La fluidità	359
3. Design in movimento	360
Motion Graphic Design	360
La narrazione	361
La tipografia	361
4. La narrazione	362
Le storie	362
Storie minime	363
5. Il sonoro	364
Caratteristiche	364
Registratore di suoni	365
La ripresa e la sonorizzazione	365
6. La videopresentazione	366
Obiettivi e requisiti	366
L'app Screencast-O-Matic	367
Osserva: errori comuni	368
7. Il web	370
La pagina	371
Visitare un sito	371
Home page	371
Osserva: caratteristiche	372
Osserva: aspetto	374
Progetta: siti e pagine	376
Osserva: percorsi e segnali	380
Le immagini per il Web	380
GIF, JPEG e PNG	381
Osserva: ruoli e strumenti	382

8. La grafica in movimento	384
Caratteristiche del video digitale	384
La classificazione	384
Produrre il film	385
Progetta: l'audiovisivo	386
La produzione	386
La post-produzione	387
9. Il video digitale	388
Definire l'obiettivo	389
La preparazione delle riprese	389
Progetta	389
La luce, materiale primario	390
L'audio	390
Selezionare prima dell'editing	391
La qualità tecnica	391
Osserva: ruoli e strumenti	392
10. Lo story board	394
La sceneggiatura visuale	394
Il numero delle tavole	395
Progetta: animazione passo uno	396
Tecniche	397
Esercitazioni	398

Appendici

Glossario	403
Bibliografia	408