

Elena Mapelli - Maurizio Teo Telloi

# Make Art Lab



**Dino Audino**  
editore

© 2019 Dino Audino  
*srl unipersonale*  
via di Monte Brianzo, 91  
00186 Roma  
[www.audinoeditore.it](http://www.audinoeditore.it)

Cura redazionale  
Alice Crocella  
Francesca Onesti  
Vanessa Ripani

*Stampa:* Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma  
*Progetto grafico:* Duccio Boscoli  
*Logo di copertina:* Pablo Echaurren  
Finito di stampare luglio 2019

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,  
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,  
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

# Indice

<b>Premessa</b>	p. 7
Capitolo primo	
<b>Make with lines</b>	9
<i>Punto, linea, superficie</i>	9
<i>Esercitazione: String Art</i>	9
<i>Esercitazione: La piega</i>	12
<i>Esperimenti in digitale: Lo spirografo</i>	14
<i>Esperimenti in digitale: Dalla linea al solido</i>	15
Capitolo secondo	
<b>Make with words</b>	18
<i>Parole in libertà</i>	18
<i>Esercitazione: Le parole diventano immagine. Il calligramma</i>	19
<i>Esercitazione: Dalla firma alla texture</i>	21
<i>Esercitazione: Parole in 3D. Il kirigami</i>	22
<i>Esperimenti in digitale: Il calligramma on line</i>	24
<i>Esperimenti in digitale: Testo 3D facile</i>	27
Capitolo terzo	
<b>Make with forms</b>	31
<i>Le forme base</i>	31
<i>Esercitazione: Forme intorno</i>	33
<i>Esercitazione: Forme multiple</i>	34
<i>Esperimenti in digitale: La bellezza dei frattali</i>	35
<i>Esperimenti in digitale: Scultura intuitiva con Sculptris</i>	38
<i>Esperimenti in digitale: Modellazione on line di oggetti</i>	40
Capitolo quarto	
<b>Make icons</b>	41
<i>La sintesi</i>	41
<i>Esercitazione: La sintesi di un'immagine</i>	43
<i>Esercitazione: Silhouette. Il teatro delle ombre</i>	45
<i>Esperimenti in digitale: Stilizzazione, ricalco dinamico e ricalco manuale</i>	47
<i>Esperimenti in digitale: Effetto low poly fotografico</i>	51
<i>Esperimenti in digitale: La sintesi tridimensionale. Il low poly 3D</i>	52
Capitolo quinto	
<b>Make spaces</b>	55
<i>Gli spazi</i>	55
<i>Esercitazione: La mappa della mia città</i>	56
<i>Esercitazione: Il rilievo di una stanza</i>	57
<i>Esperimenti in digitale: Una mappa interattiva</i>	59
<i>Esperimenti in digitale: Disegniamo il nostro appartamento</i>	63
Capitolo sesto	
<b>Make with colors</b>	67
<i>La teoria del colore</i>	67
<i>Esercitazione: Il libro dei moodboard</i>	69

<i>Esercitazione: Disegnare in 3D con i colori. L'anaglifo</i>	71
<i>Esperimenti in digitale: Dipingere on line</i>	73
<i>Esperimenti in digitale: Creazione di una palette colore con Adobe Color</i>	75
<i>Un aiuto nella progettazione d'interni</i>	77
Capitolo settimo	
<b>Make patchwork</b>	79
<i>Assemblare</i>	79
<i>Esercitazione: Il taumatropio</i>	79
<i>Esercitazione: Il flexagono</i>	81
<i>Esperimenti in digitale: Doppia/multipla esposizione</i>	83
<i>Esperimenti in digitale: Assemblare in 3D</i>	87
Capitolo ottavo	
<b>Make movement</b>	94
<i>La rappresentazione del movimento</i>	94
<i>Esercitazione: Il flipbook</i>	95
<i>Esercitazione: Lo zootropio</i>	97
<i>Esperimenti in digitale: Creazione di una GIF animata</i>	99
<i>Esperimenti in digitale: Risorse mocap per il 2D e il 3D</i>	104
Capitolo nono	
<b>Make stories</b>	110
<i>Raccontare per immagini</i>	110
<i>Esercitazione: Storia pieghevole</i>	111
<i>Esercitazione: Fotocronaca</i>	114
<i>Esperimenti in digitale: Racconto lineare per immagini</i>	116
<i>Esperimenti in digitale: Montaggio di inquadrature in sequenza</i>	119
<i>Il racconto ipertestuale</i>	121
Capitolo decimo	
<b>Re-make</b>	124
<i>Fare e rifare</i>	124
<i>Esercitazione: Arte rifatta</i>	125
<i>Esercitazione: Dall'opera alla scena</i>	125
<i>Esperimenti in digitale: Decontestualizzare</i>	128
<i>Esperimenti in digitale: Rielaborare un'opera d'arte in 3D</i>	131
Appendice	
<b>Quale indirizzo scegliere?</b>	 on line
<b>Guida alla programmazione didattica</b>	 on line
<b>Bibliografia</b>	 on line



### Come si usa questo libro

Questo libro è corredato da QR Code e da materiali consultabili sul sito web dell'editore.

Il QR Code è un'icona criptata che permette di vedere un video sul proprio telefonino o sul proprio tablet. Per visualizzare il filmato di riferimento basta assicurarsi di essere collegati a una rete WI-FI, scaricare un'App gratuita di lettura codici QR Code, aprirla e porre lo schermo dell'apparecchio davanti al QR Code.

Il simbolo {  } indicherà all'interno del testo i riferimenti ai materiali extra che troverete nella sezione Materiali della scheda del libro presente su:

[www.audinoeditore.it](http://www.audinoeditore.it)