

Pittogrammi & Ideogrammi

1A Graphic Design & Multimedia

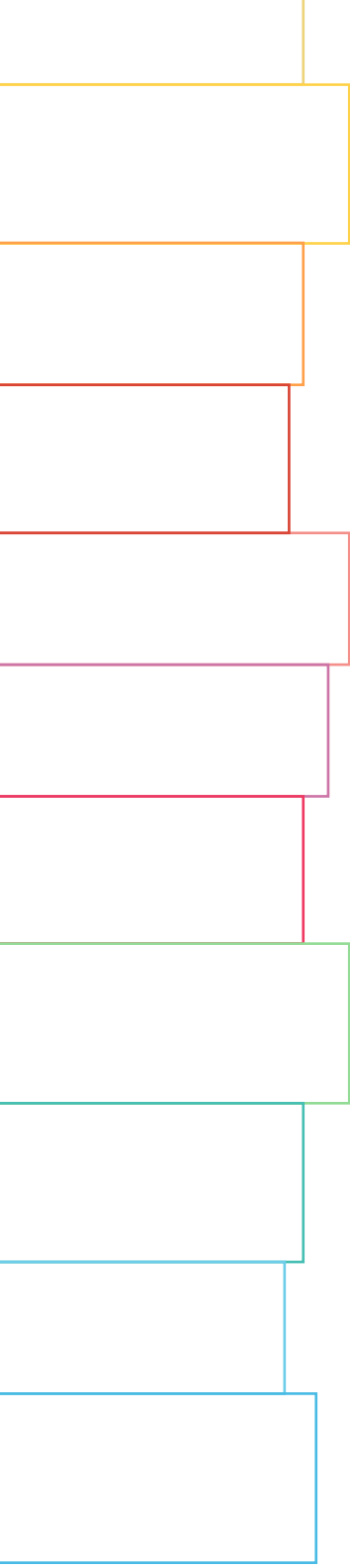
Professore Diego Ruggeri

Pittogrammi & Ideogrammi

Note tecniche Tutte le illustrazioni e i segni grafici presenti nell'impaginato sono stati realizzati in modo originale utilizzando il software Illustrator.

I font utilizzati per l'impaginato sono:

- per il titolo, Bodoni 72 OldStyle 39 pt;
- per il sottotitolo, Helvetica Neue LT Std- 37 Thin Condensed 18 pt;
- per il testo dei paragrafi, Futura Book BT 15 pt.



01. Pittogrammi

1.0	Concept
1.1	Costruzione
1.2	Bianco e Nero
1.3	Riduzioni
1.4	Palette colori
1.5	Errori

02. Ideogrammi

1.0	Concept
1.1	Costruzione
1.2	Bianco e Nero
1.3	Riduzioni
1.4	Palette colori
1.5	Errori

01. Pittogrammi

1.0 Concept

La pittografia è una forma di scrittura in cui il segno grafico, detto pittogramma, rappresenta un oggetto.

L'idea che sta dietro ai pittogrammi è proprio la creazione di un disegno o simbolo stilizzato in uno o più colori, caratterizzato da semplicità e riconoscibilità.

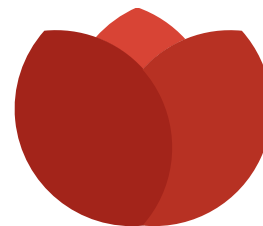
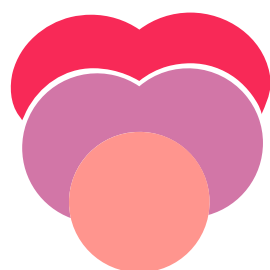
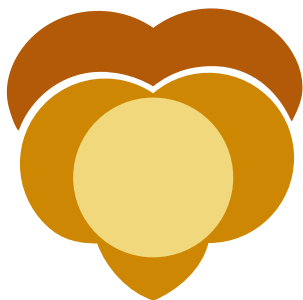
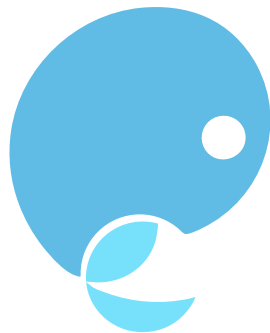
La mia idea si basa sulla realizzazione di sei pittogrammi aventi come soggetti degli animali.

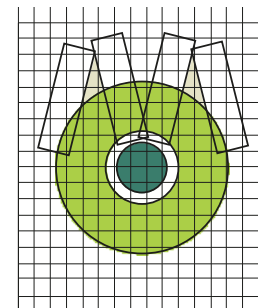
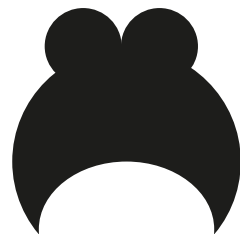
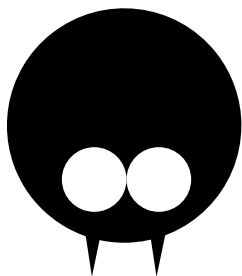
Ho pensato di creare una matrice differente per i sei pittogrammi richiesti e utilizzarla per la creazione di due soggetti, spostando solo alcuni elementi.

L'elemento che caratterizza e lega tutti i pittogrammi è l'utilizzo di forme semplici come matrice, categoria e i colori pastello.

Animali

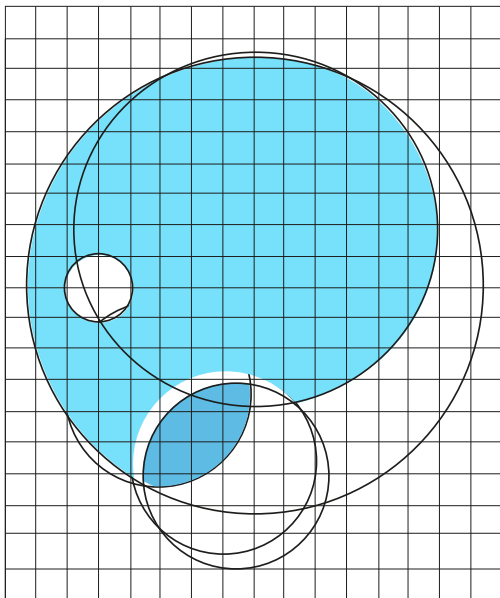
1	Elefante		Balena
2	Elefante		Pavone
3	Scoiattolo		Pesce
4	Pipistrello		Pettirosso
5	Camaleonte		Lumaca
6	Rana		Orso



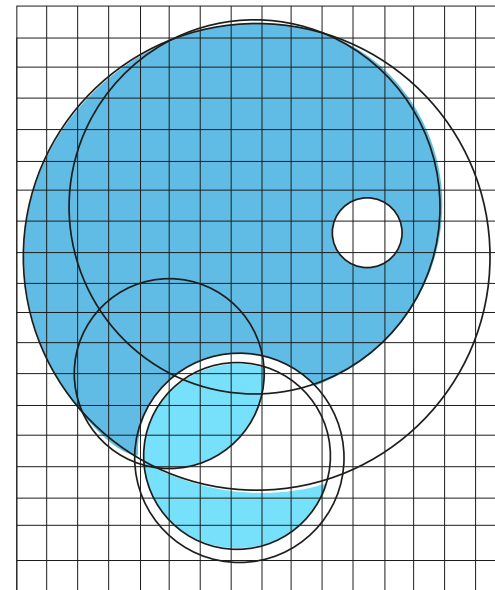


1.1 Costruzione

- 1 Nel primo pittogramma ho deciso di realizzare, utilizzando la stessa matrice, un elefante e una balena.

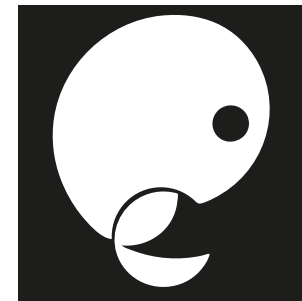
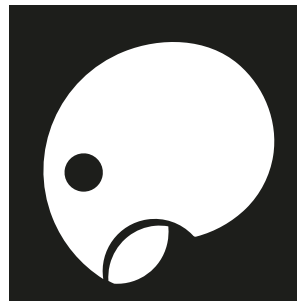
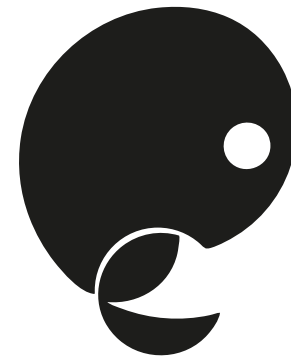
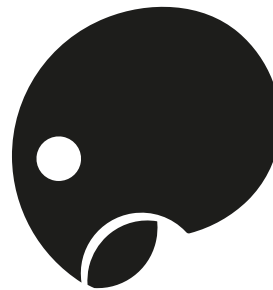


Per la costruzione di questi due animali ho utilizzato solo forme circolari.
I cerchi formano l'occhio, la coda, nel caso della balena, e la proboscide, nel caso dell'elefante.



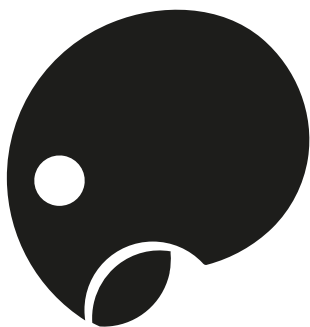
1.2 Bianco & Nero

Il segno in bianco e nero è sempre possibile attuarlo nel caso in cui il colore non può essere applicato.



1.3 Riduzioni

La dimensione minima, che consente comunque la lettura del pittogramma, è di 1 cm.



4 cm

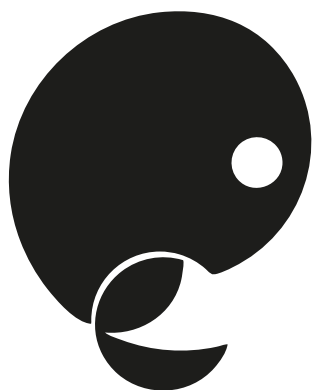


2 cm



1 cm

Sotto questa misura gli elementi che rendono riconoscibile il segno scompaiono e diventa illeggibile.



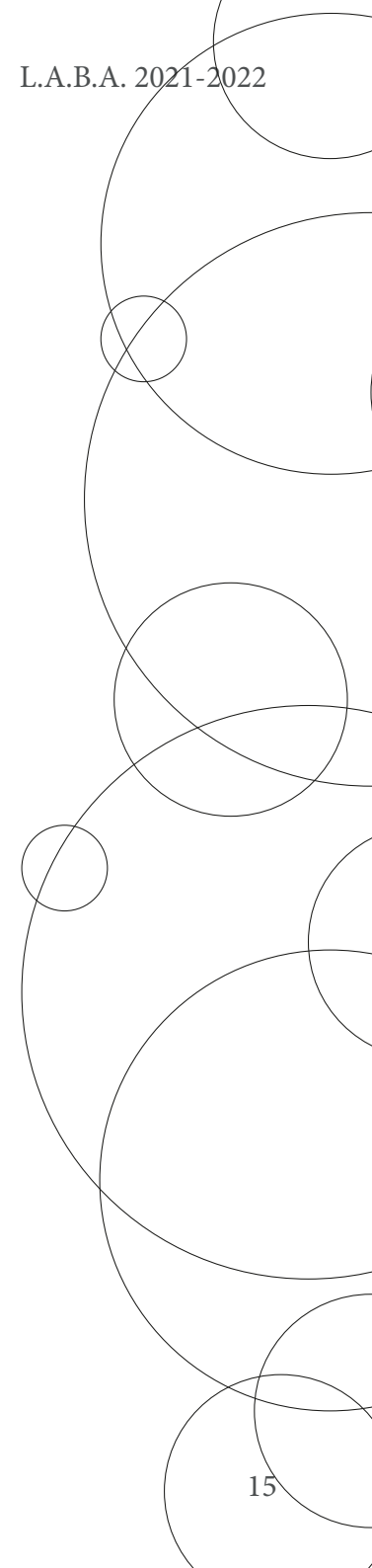
4 cm



2 cm



1 cm



1.4 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

#77E1FB
R=119 G=225 B=251
CMYK
50; 0; 6; 0



5EBBE4
R=94 G=187 B=228
CMYK
61; 7; 4; 0

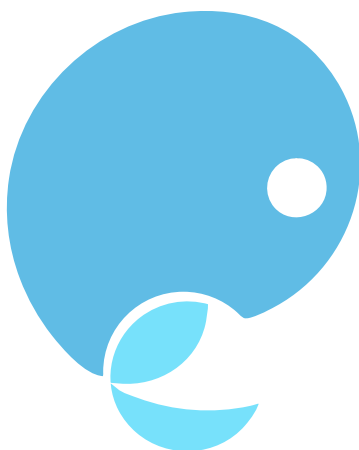


“

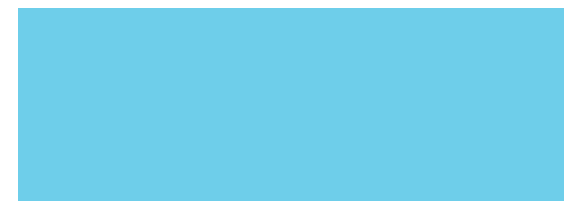
La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare l'elefante comprende due tonalità di azzurro che vengono riprese anche per la balena.

”

#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0



#77E1FB
R=119 G=225 B=251
CMYK
50; 0; 6; 0

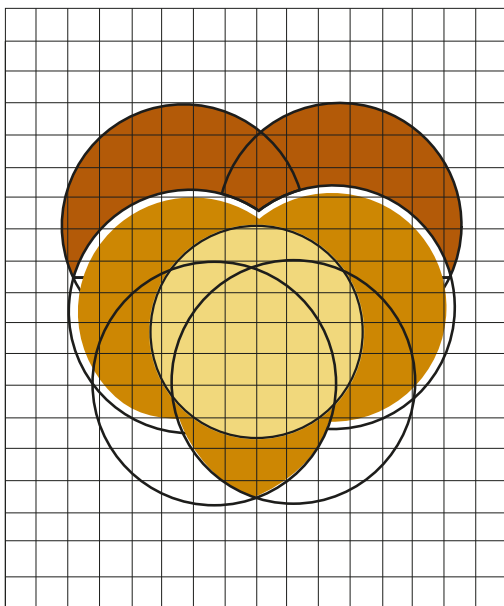


5EBBE4
R=94 G=187 B=228
CMYK
61; 7; 4; 0

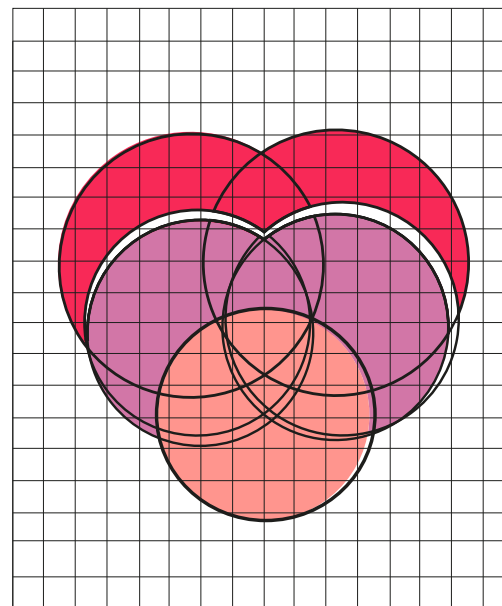


1.1 Costruzione

- 2 Nel secondo pittogramma ho deciso di realizzare, utilizzando la stessa matrice, un leone e un pavone.

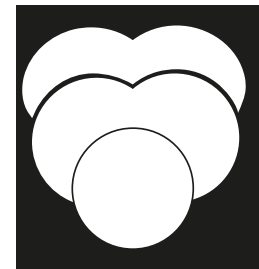
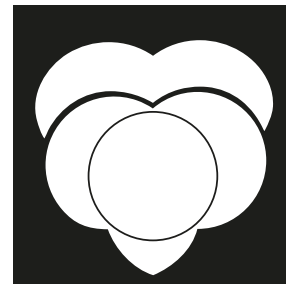
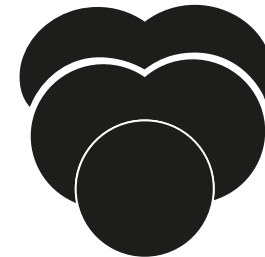
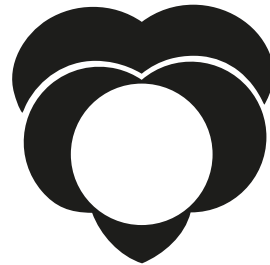


Per rappresentarli ho scelto gli elementi più caratteristici come, per il leone, la criniera e, per il pavone, la coda.



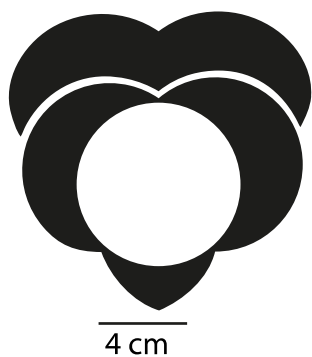
1.2 Bianco & Nero

Il segno in bianco e nero è sempre possibile attuarlo nel caso in cui il colore non può essere applicato.



1.3 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura del pittogramma è di 1 cm.



In questo caso al di sotto di questa misura le linee che separano la criniera e la coda si incollerebbero e renderebbero, il pittogramma, solo una macchia di colore indefinita.



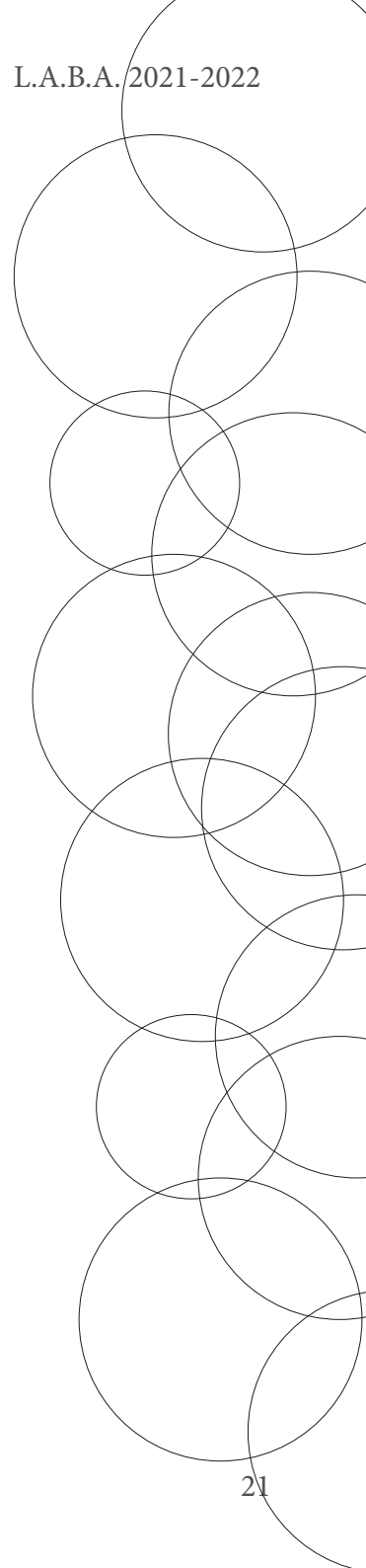
4 cm



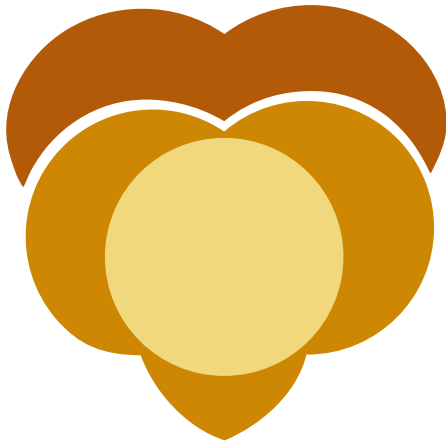
2 cm



1 cm



1.4 Palette



#F1D87C
R=241 G=216 B=124
CMYK
8%; 12%; 61%; 0,14%



CD8703
R=205 G=135 B=3
CMYK
17%; 49%; 100%; 6%



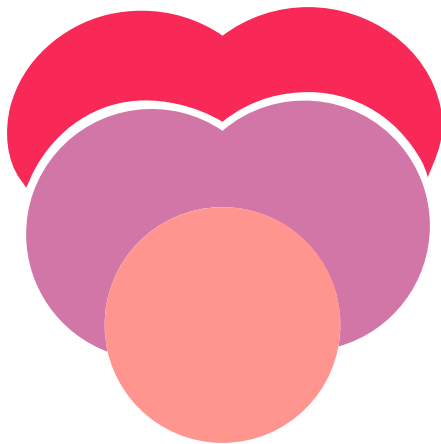
“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare il leone comprende giallo, marrone e una tonalità di marrone più scura.

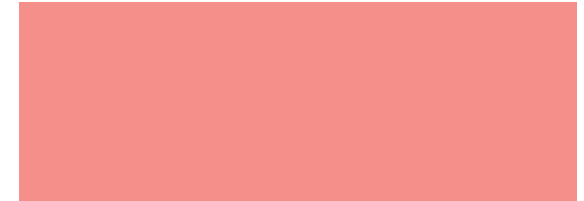
”

#B35A08
R=179 G=90 B=8
CMYK
23%; 69%; 100%; 14%





#FF958E
R=255 G=149 B=142
CMYK
0%; 54%; 36%; 0%



#D276A7
R=210 G=118 B=167
CMYK
17%; 65%; 6%; 0,01%

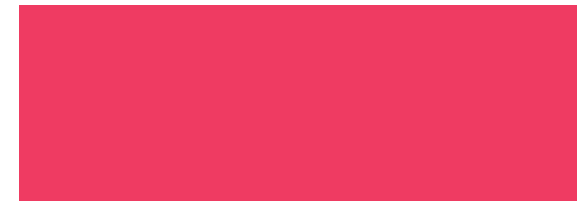


“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare il pavone comprende tre tonalità differenti che virano dal rosa al viola.

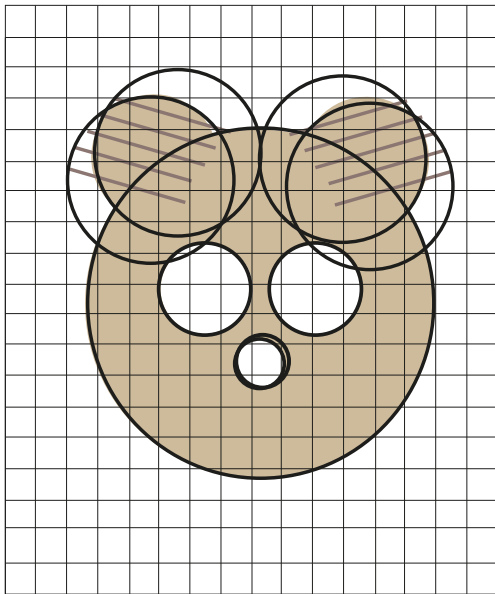
”

#F82957
R=248 G=41 B=87
CMYK
0%; 90%; 48%; 0%

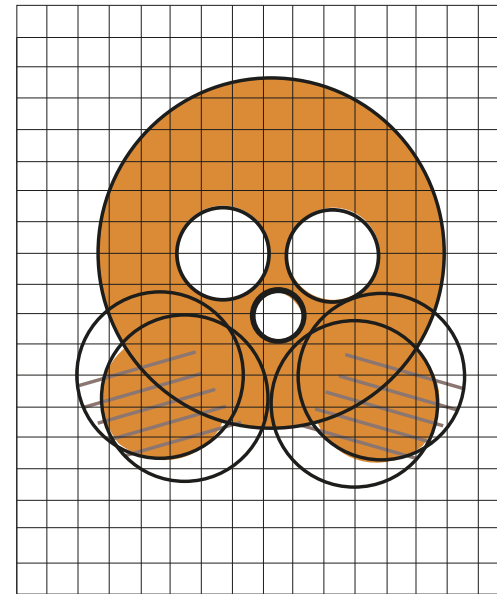


1.1 Costruzione

- 3 Nel terzo pittogramma ho deciso di realizzare, utilizzando la stessa matrice, uno scoiattolo e un pesce.



Per questi due animali ho utilizzato forme circolari e linee che, nello scoiattolo determinano le striature del pelo, mentre nel pesce le pinne.



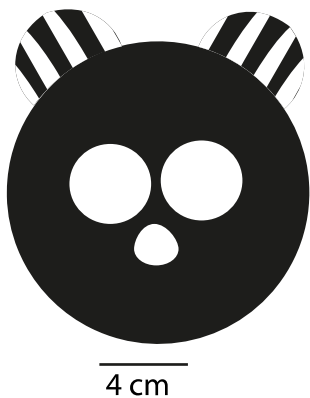
1.2 Bianco & Nero

Il segno, rappresentato in bianco e nero, ci consente di applicare il pittogramma anche su sfondi colorati, con gradienti o fotografie.



1.3 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura del pittogramma è di 1 cm.



Sotto a 1 cm la lettura del segno viene compromessa, spariscono, in questo caso, le linee presenti nelle orecchie, per lo scoiattolo e nelle pinne, per il pesce.





4 cm



2 cm



1 cm

1.4 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

#CEBB9B
R=206 G=187 B=155
CMYK
20%; 24%; 40%; 4%



#8B7671
R=139 G=118 B=113
CMYK
40%; 42%; 42%; 26%



“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare lo scoiattolo comprende due tonalità di marrone.

”

1.4 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

#DB8B36
R=219 G=139 B=54
CMYK
12%; 51%; 85%; 2%



#8B7671
R=139 G=118 B=113
CMYK
39%; 45%; 42%; 26%



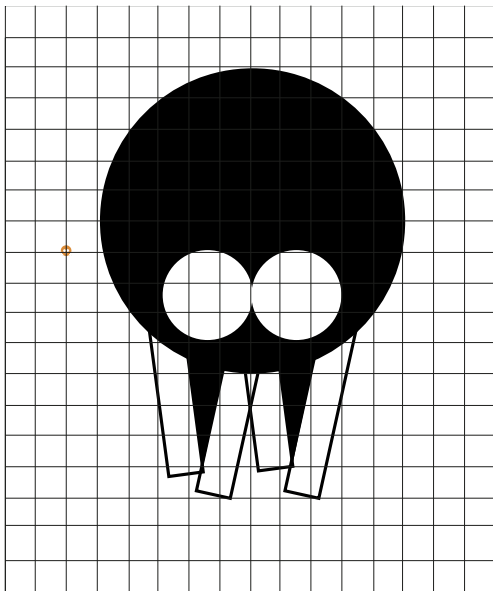
“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare il pesce comprende un arancio e un marrone.

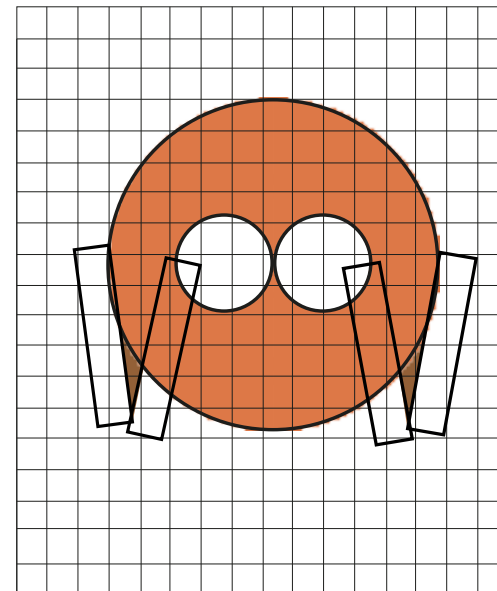
”

1.1 Costruzione

- 4 Nel quarto pittogramma ho deciso di realizzare, utilizzando la stessa matrice, un pipistrello e un pettirosso.

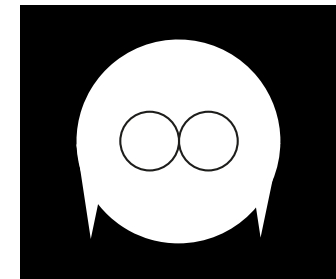
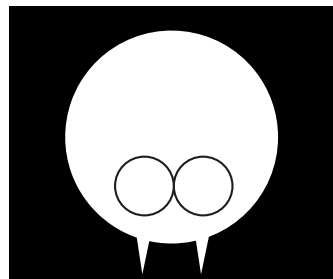
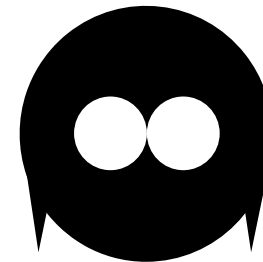
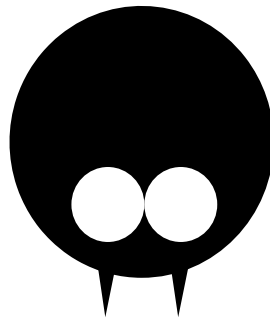


Nella costruzione del seguente pittogramma ho aggiunto alla forma circolare, ricorrente in tutti gli elementi, anche due rettangoli, che uniti, compongono le orecchie nel pipistrello e le ali nel pettirosso.



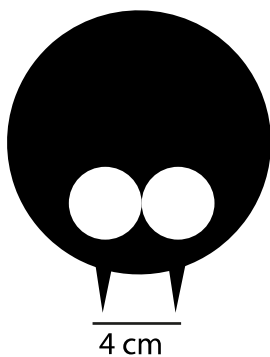
1.2 Bianco & Nero

Il bianco e nero è utilizzabile nel caso in cui, il contesto in cui deve essere inserito non consente la lettura del segno stesso.



1.3 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura del pittogramma è di 1 cm.



Al di sotto di questa misura non sono più visibili le punte sottili degli elementi che compongono le orecchie e le ali.



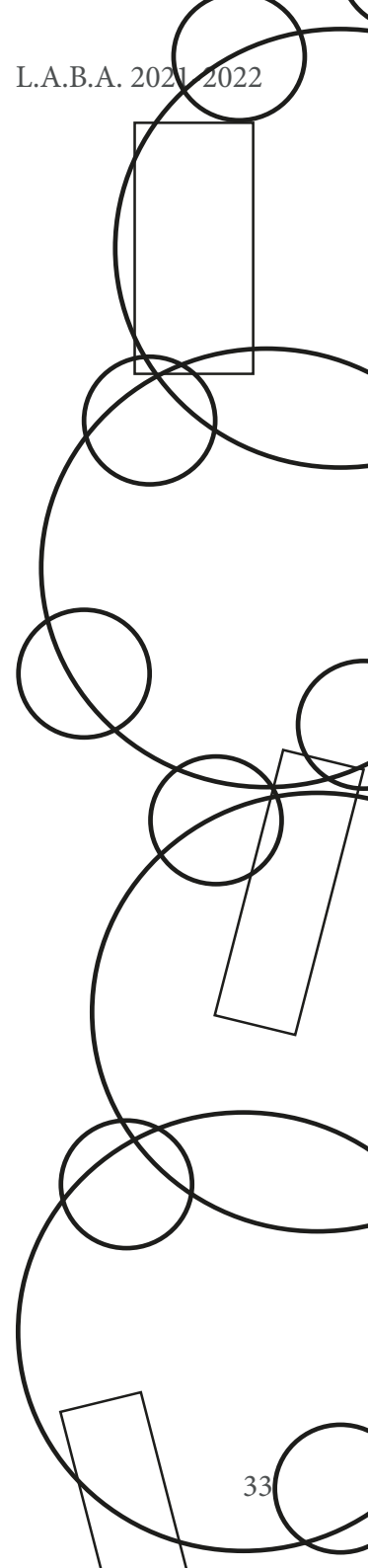
4 cm



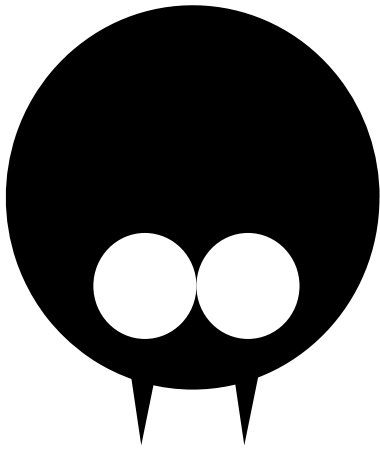
2 cm



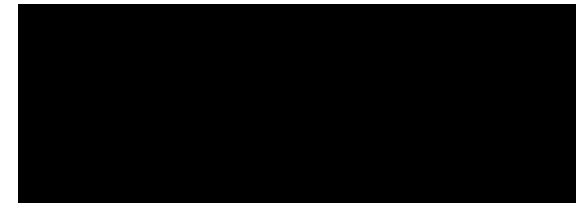
1 cm



1.4 Palette



#000000
R=29 G=29 B=27
CMYK
0%; 0%; 0%; 0%



“

Il colore che ho deciso di utilizzare
per rappresentare il pipistrello è
di un semplice nero pieno.

”

#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

1.4 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

#DE7948
R=222 G=121 B=72
CMYK
9%; 61%; 74%; 1%



#936037
R=147 G=96 B=55
CMYK
35%; 60%; 80%; 25%

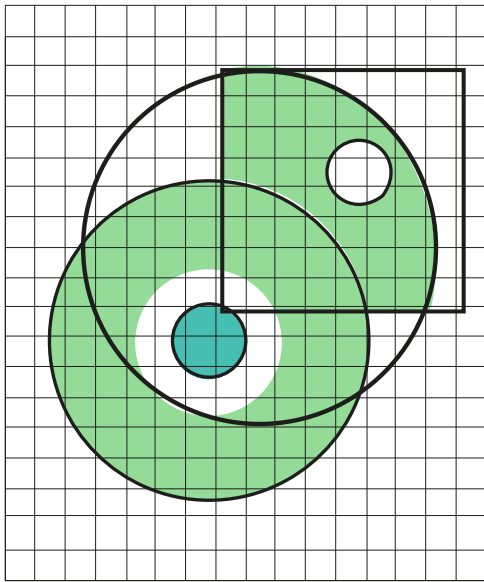


“

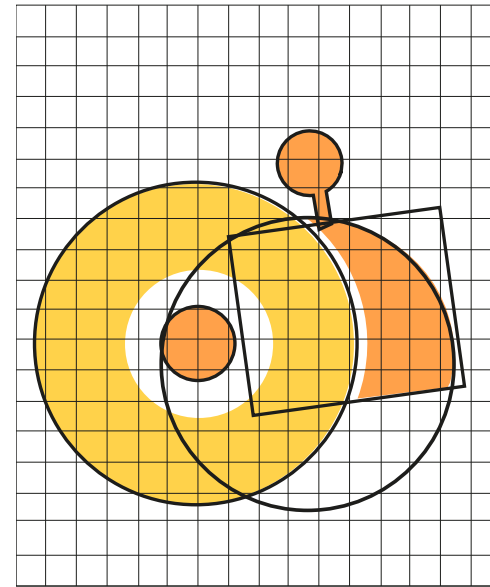
La palette che ho deciso di utilizzare comprende due colori derivanti dal campionamento di una fotografia di un pettirosso. ”

1.1 Costruzione

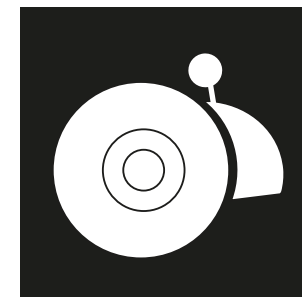
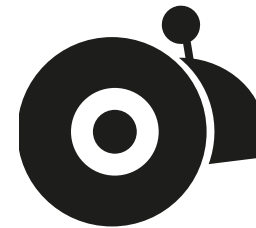
- 5 Nel quinto pittogramma ho deciso di realizzare, utilizzando la stessa matrice, un camaleonte e una lumaca.



Per questi pittogrammi viene inclusa una forma quadrata che mi aiuta nella realizzazione dei musi degli animali.

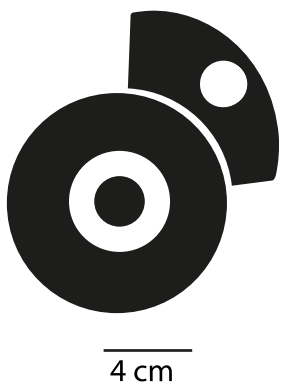


1.2 Bianco & Nero



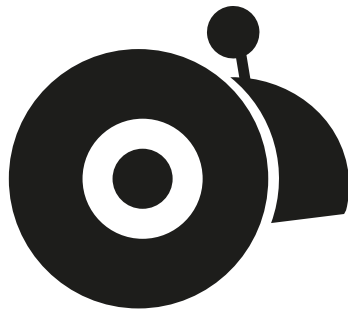
1.3 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura del pittogramma è di 1 cm.



Sotto questa misura la sottile linea che stacca, e che quindi rende leggibile, il corpo e la testa si perderebbe.





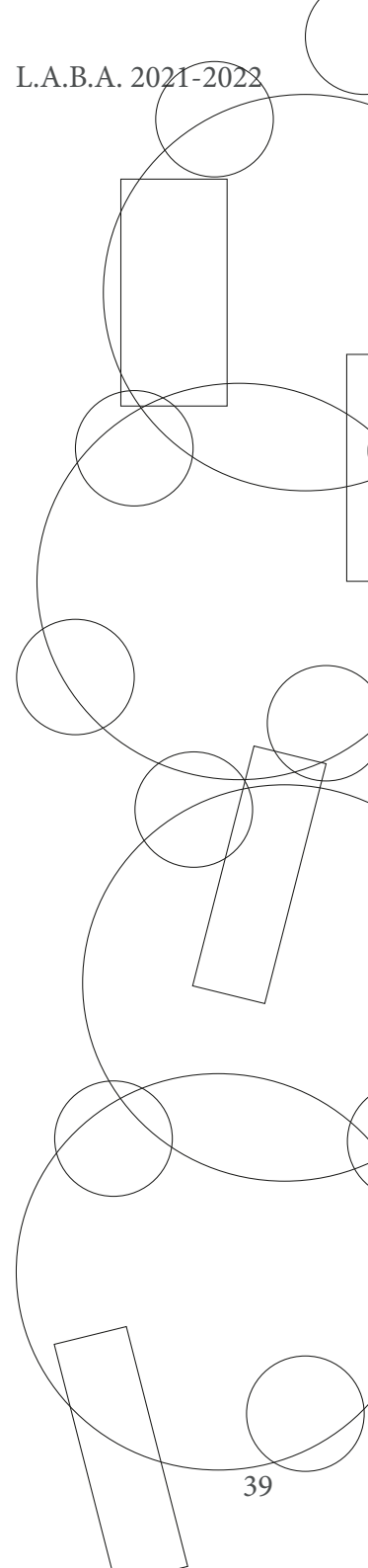
4 cm



2 cm



1 cm



1.4 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

#93DB96
R=147 G=219 B=150
CMYK
47%; 0%; 53%; 0%



#46BEB2
R=70 G=190 B=178
CMYK
67%; 0%; 38%; 0%



“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare il camaleonte comprende un verde mela e un verde acqua.

”

#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0



#FFD24A
R=255 G=210 B=74
CMYK
0%; 18%; 77%; 0%



#FFA14A
R=255 G=161 B=74
CMYK
0%; 46%; 73%; 0%



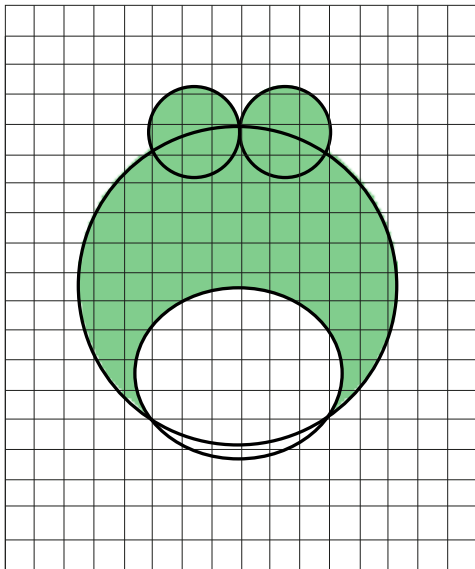
“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare la lumaca comprende un giallo acceso e un arancio.

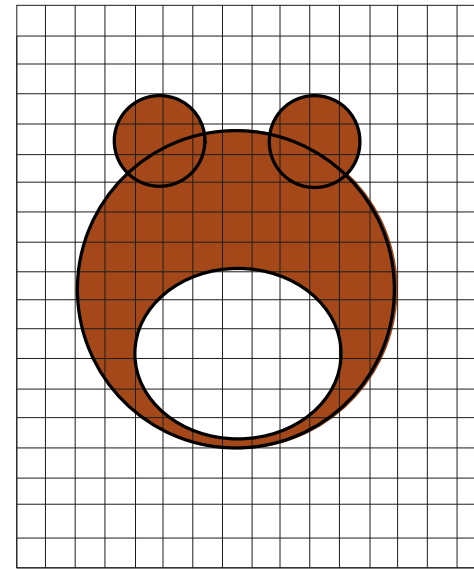
”

1.1 Costruzione

- 6 Nel sesto pittogramma ho deciso di realizzare, utilizzando la stessa matrice, una rana e un orso.

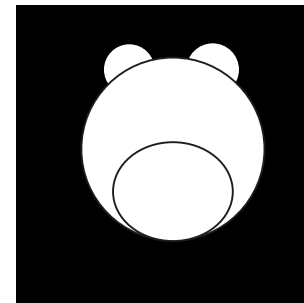
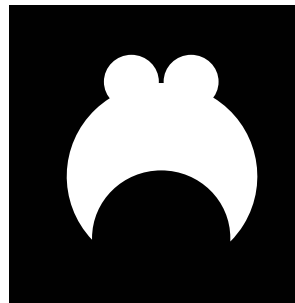
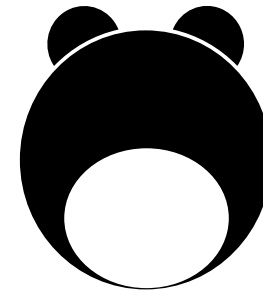


In questo pittogramma viene utilizzata solo la forma del cerchio per comporre il muso, le orecchie, per l'orso, e il muso e gli occhi per la rana.



1.2 Bianco & Nero

Anche in questo caso ho riportato la loro versione in bianco e nero.



1.3 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura del pittogramma è di 1 cm.



4 cm

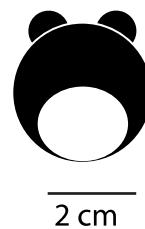
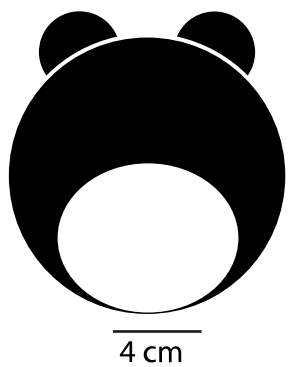


2 cm

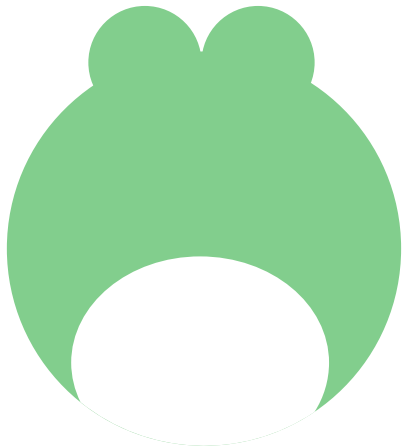


1 cm

Per quest'ultimo pittogramma la riduzione inferiore alla misura indicata comporterebbe la perdita dell'elemento circolare che compone le orecchie e gli occhi.



1.5 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare la rana è sulla tonalità di un verde acceso.

”

#82CE8D
R=130 G=206 B=141
CMYK
53%; 0%; 56%; 0%





#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

“

Per quanto riguarda l'orso il colore predominante è il marrone e ho aggiunto una forma ovale bianca che potesse dare aria al segno.

”

#A44819
R=164 G=72 B=25
CMYK
25,36%; 77%; 98%; 20%

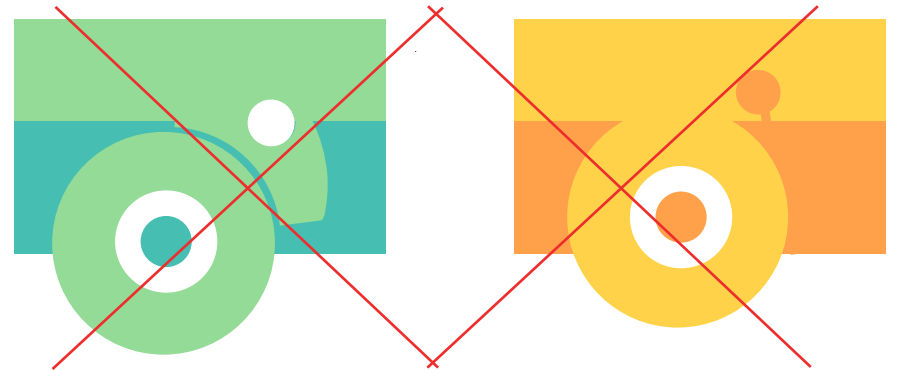


1.5 Errori

Per tutti i pittogrammi si devono tenere conto di alcuni errori da non commettere che ci consentono, quindi, di utilizzare al meglio il segno grafico.

- Sfondo

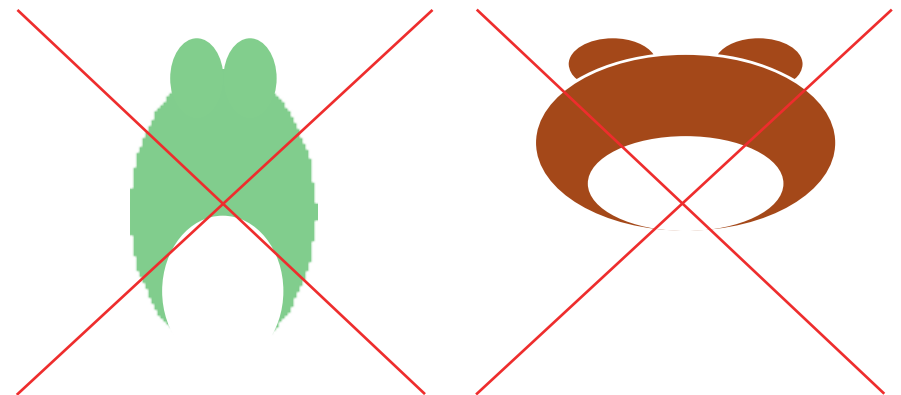
Uno di questi errori riguarda l'utilizzo dello sfondo. Infatti non possono essere utilizzati i colori che compongono il segno stesso. Di fianco riporto uno dei pittogrammi come esempio.



- Dimensioni del pittogramma

Un altro errore riguarda il ridimensionamento del pittogramma.

Se c'è la necessità di ridimensionarlo è necessario mantenere le proporzioni del pittogramma originale, evitando di modificare il segno in larghezza o in altezza.



01. Ideogrammi

1.0 Concept

L'ideogramma, a differenza del pittogramma, è un simbolo grafico che non descrive un'immagine statica ma rende un'idea più completa e complessa.

In questo secondo progetto ho scelto tre pittogrammi e, utilizzando la loro matrice, ho creato tre ideogrammi.

Come richiesto questi ideogrammi raffigurano un film, un libro e una canzone.

Per ogni ideogramma ho creato una piccola illustrazione in vettoriale con illustrator per decorare e creare un contesto all'ideogramma stesso.

Soggetti

1 Film



“ Monster & co ”

2 Libro



“ La bella e la
bestia ”

3 Canzone



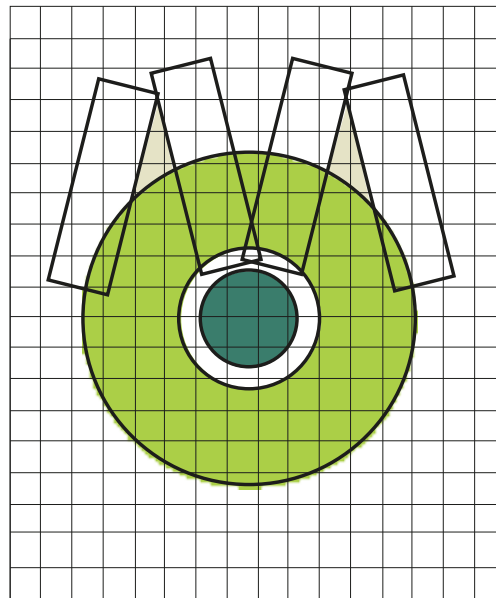
“ La geografica
del buio ”



1.1 Costruzione

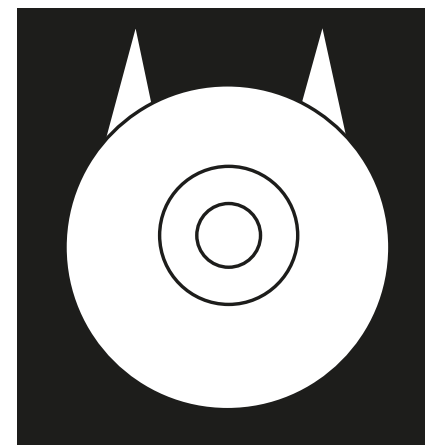
- 1 Per l'ideogramma raffigurante il film di "Monster & Co" utilizzerò la matrice che ho creato per il pipistrello e il pettirosso.

Per creare e risalire all'immagine del cartone animato ho rappresentato uno dei due personaggi principali, Mike.



1.3 Bianco & Nero

Lo stesso discorso, riguarda la versione in bianco e nero dei pittogrammi, vale anche per gli ideogrammi. Questa versione serve nel caso in cui non sia possibile applicare la versione a colori.



1.2 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura dell'ideogramma è di 2 cm.



4 cm

In questo ideogramma ridurre la dimensione sotto i 2 cm comprometterebbe la lettura delle corna, in quanto molto sottili.

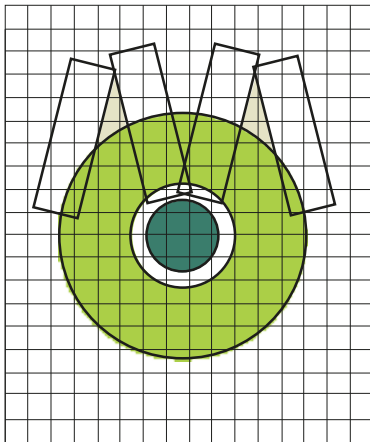


2 cm

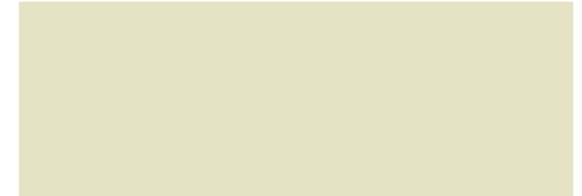


1 cm

1.4 Palette



#E5E3C6
R=229 G=227 B=198
CMYK
13; 7; 27; 0



#ACD048
R=172 G=208 B=72
CMYK
41; 0; 83; 0



“

I colori che ho deciso di utilizzare per rappresentare Mike sono stati catturati dalla stessa illustrazione del cartone animato.

Due tonalità di verde e un beige chiaro per le corna.”

#3A7D6C
R=58 G=125 B=108
CMYK
77; 30; 59; 15

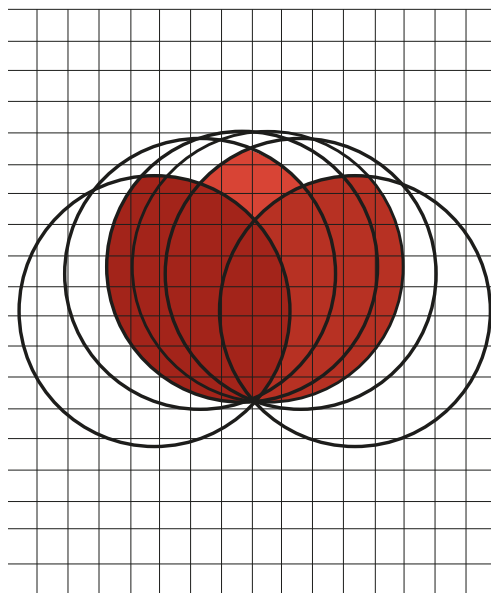


1.1 Costruzione



- 2 Per il secondo ideogramma raffigurante il libro di "La bella e la bestia" utilizzerò la matrice che ho creato per il pavone e il leone.

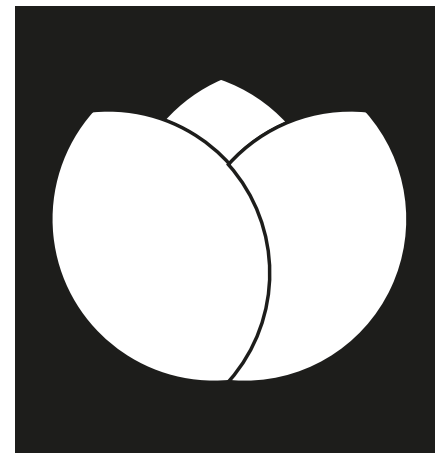
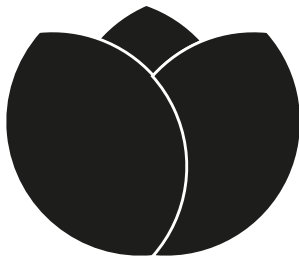
Per rievocare l'immagine del libro ho pensato di ricreare una rosa rossa, emblema della storia immediatamente riconoscibile.



1.3 Bianco & Nero

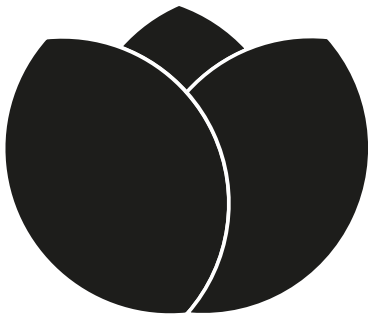
La versione in bianco e nero consente l'utilizzo del segno anche nel caso in cui lo sfondo comprometta la lettura del segno nella sua versione a colori.

Questo può avvenire se lo sfondo è una fotografia, un gradiente o, in questo caso, uno sfondo rosso.



1.2 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura dell'ideogramma è di 2 cm.



4 cm

Sotto questa misura è compromessa la lettura del petalo più piccolo.

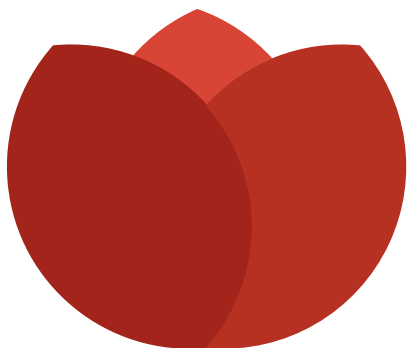


2 cm



1 cm

1.4 Palette



#D84435
R=216 G=68 B=53
CMYK
9; 84; 80; 1



#B73123
R=183 G=49 B=35
CMYK
20; 91; 92; 11



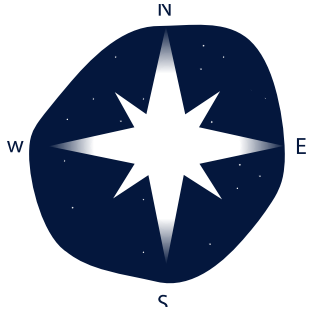
“

La palette che ho deciso di utilizzare per rappresentare la rosa sono tre tonalità di rosso.

”

#A3241A
R=163 G=36 B=26
CMYK
24; 96; 95,92; 20



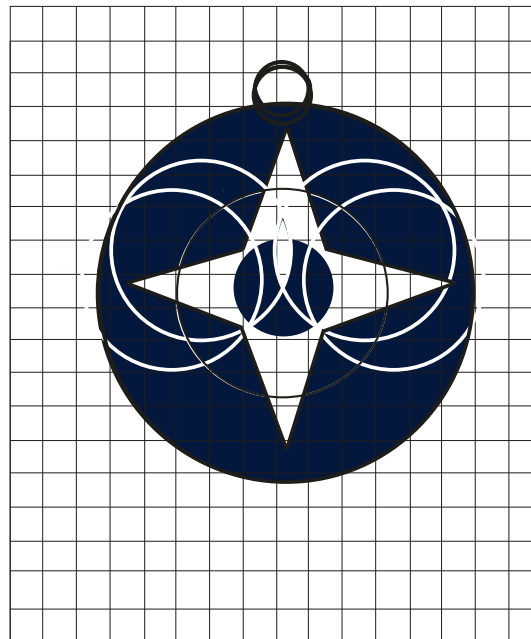


1.1 Costruzione

- 3 Per il terzo e ultimo ideogramma raffigurante la canzone "La geografia del buio", del cantante Michele Bravi, ho scelto di

utilizzare la matrice che ho ideato per lo scoiattolo e il pesce.

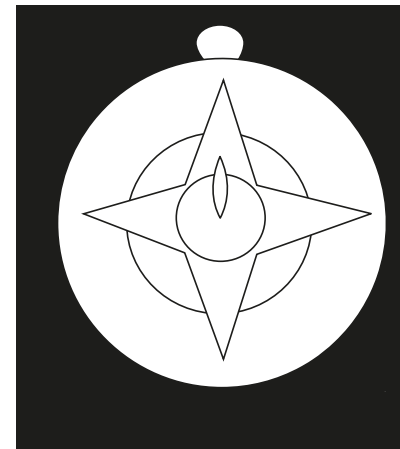
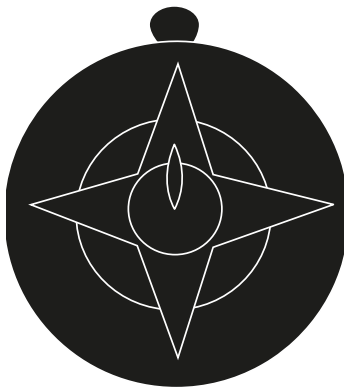
Per raffigurare la canzone ho pensato di ricreare una bussola, che sintetizza il significato della canzone cioè cercare di orientarsi nel proprio buio.



1.3 Bianco & Nero

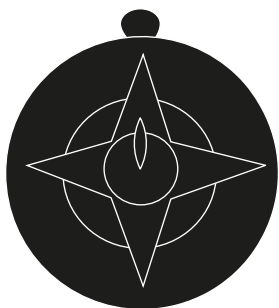
La versione in bianco e nero consente l'utilizzo del segno anche nel caso in cui lo sfondo comprometta la lettura del segno nella sua versione a colori.

Questo può avvenire se lo sfondo è una fotografia, un gradiente o, in questo caso, uno sfondo rosso.



1.2 Riduzioni

La riduzione che consente comunque la lettura dell'ideogramma è di 2 cm.



4 cm

Sotto questa misura si perdono le linee, rappresentanti le punte, interne della bussola.



2 cm



1 cm

1.4 Palette



#FFFFFF
R=255 G=255 B=255
CMYK
0; 0; 0; 0

“

La palette di colori è di un blu notte, che ricorda il titolo stesso della canzone, e bianco, per far comporre le lancette della bussola.

”

#04173D
R=4 G=23 B=61
CMYK
100; 91; 44,54



1.5 Errori

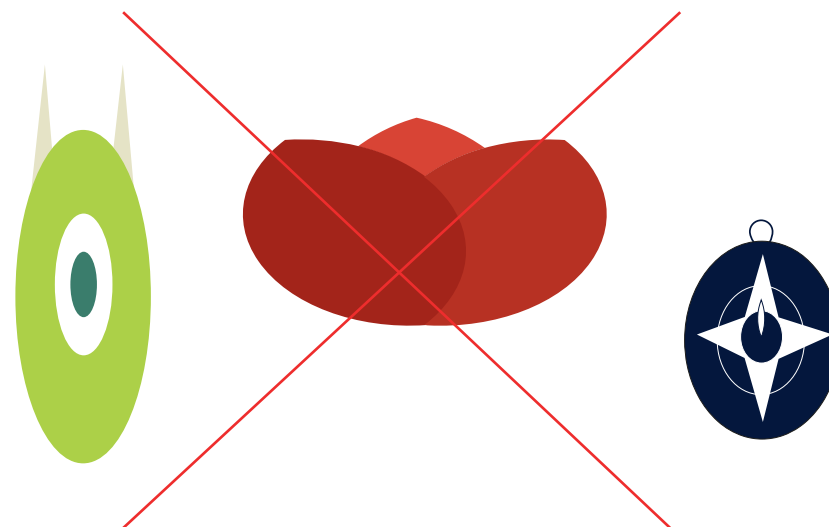
Anche in questo caso gli errori da non commettere riguardano lo sfondo e il ridimensionamento.

- Sfondo

Nello sfondo non possono essere utilizzati i colori che compongono il segno stesso.



- Dimensioni del pittogramma
Non bisogna commettere
l'errore di allargare, o
stringere, l'ideogramma per
ridimensionarlo.





Progetto
Studente
Classe
Docente

Pittogrammi & Ideogrammi
Degiacomi Elisa
1A Graphic Design & Multimedia
Professore Diego Ruggeri