



Corso triennale in Illustrazione e Fumetto



CORSO TRIENNALE
NOVEMBRE MAGGIO

250

ORE
ANNUE

2448

EURO
ANNUI



WORKSHOP
E SEMINARI

25%

MASSIMO
DI ASSENZE

www.nuovoistitutedesign.it

Introduzione al corso

Il corso di illustrazione e fumetto è articolato in tre anni accademici ed è mirato a fornire le competenze per perseguire al meglio i propri intenti stilistici rispondendo alle reali esigenze del mondo del lavoro. L'interesse crescente dei media verso ambiti particolari come quello del fumetto ha messo sempre di più in luce la figura del disegnatore, un professionista in grado di tradurre idee in immagini, capace di modificare i linguaggi della comunicazione e di trovare il proprio mezzo espressivo nelle contaminazioni delle tecniche di progettazione e realizzazione tradizionali e sperimentali. Il programma del corso è di tipo

pratico e il corsista apprende tutte le tecniche di disegno a mano libera e digitale, di colorazione e inchiostrostrazione tradizionale e digitale, approfondendo l'anatomia umana e animale, di progettazione e resa grafica di ambientazioni, personaggi, oggetti sia statici che in movimento, privilegiando sempre lo stile personale dello studente, attraverso lo studio dell'universo del fumetto in tutte le sue possibili sfaccettature. Scopo del corso è valorizzare le capacità e la sensibilità di ogni allievo, di istruirlo a riconoscere le diverse realtà lavorative a cui intenderà rivolgersi terminati gli studi.

Opportunità lavorative

I nostri studenti in uscita ricoprono attualmente ruoli di: disegnatore e autore di fumetti, colorista, illustratore, storyboard artist, concept artist, Inchiostrostratore, layout artist, digital painter, character designer, recensore, collaboratore editoriale.

Primo Anno

Al termine del primo anno accademico il corsista sarà in grado di realizzare una serie di illustrazioni complete in cui, oltre alla dimostrazione della competenza tecnica acquisita nelle fasi di progettazione e realizzazione, sarà riconoscibile anche un'originalità stilistica propria di ciascun allievo. Il programma sviluppa parallelamente le tecniche di disegno tradizionale e digitale; questo è volto a rendere il più possibile versatile la creatività di ogni corsista e ad aiutarlo ad inserirsi al meglio nel mercato dell'editoria illustrata sia italiano che estero.

5



6 COLORAZIONE DIGITALE

6



INCHIOSTRAZIONE DI BASE

7

Piano di studi Primo anno

STORIA DEL FUMETTO

Studio delle varie tradizioni fumettistiche mondiali, dalla scuola italiana a quella americana, passando per i grandi maestri argentini e francesi, fino agli autori giapponesi contemporanei.

INCHIOSTRAZIONE DI BASE

Studio e applicazione degli strumenti fondamentali per il ripasso ad inchiostro - pennello, pennino, china e pennarelli di un disegno precedentemente realizzato a matita.

L'allievo verrà dotato dei mezzi necessari per riuscire con i pennelli e/o pennarelli ad esaltare ombre, luci e volumi.

COLORAZIONE TRADIZIONALE

Partendo dalle basi della teoria del colore si arriverà allo studio e applicazione della tecnica pittorica ad acquarello in modo da utilizzarla per dipingere quante più tipologie possibili di soggetti: dalle nature morte alla figura umana.

COLORAZIONE DIGITALE

Al termine del percorso, l'allievo saprà impiegare gli strumenti fondamentali per la colorazione di un disegno precedentemente realizzato analogicamente e successivamente digitalizzato.

Verranno approfondite le funzionalità fondamentali dei programmi di colorazione digitale.

PROGETTAZIONE FUMETTO

Studio dei procedimenti creativi e strettamente professionali essenziali a creare la narrazione a fumetti, dal layout della sceneggiatura alla rifinitura delle matite con china e colori.

Al termine del corso l'allievo sarà in grado di realizzare una serie di tavole a fumetti applicando tecniche grafiche e metodi narrativi essenziali al professionista del settore.

PROGETTAZIONE ILLUSTRAZIONE

Progettazione di elaborati grafici e svolgimento di tematiche assegnate.

Progettazione e realizzazione di illustrazioni a colori complete in tutte le sue parti.

BASI DEL DISEGNO E ANATOMIA ARTISTICA

Scomposizione delle forme naturali in volumi semplici, studio della prospettiva applicata e del chiaroscuro, apprendimento della struttura del corpo umano, delle proporzioni e della muscolatura per rappresentare al meglio sia gli ambienti che la figura umana.

Qualifica professionale

ILLUSTRATORE
L.845/78

Secondo Anno

Al termine del secondo anno accademico il corsista si specializza nella progettazione e realizzazione di storie a fumetti complete, sia sviluppando una propria idea, sia seguendo una sceneggiatura assegnatagli da un committente. L'insegnamento delle regole della sceneggiatura e della narrazione per immagini, unito ad un approfondimento delle tecniche di inchiostrazione e colorazione, si unirà all'impiego di nuove metodologie quali il disegno digitali.

9



Terzo Anno

Al termine del terzo anno accademico il corsista sarà in grado di affrontare autonomamente l'iter progettuale necessario allo sviluppo e visualizzazione di idee e concept nell'ambito di uno specifico prodotto multimediale, legato al settore cinematografico, video-ludico o editoriale nelle sue più ampie e possibili applicazioni.

Il concept artist conoscerà a fondo l'intero ambito delle arti figurative, sia nazionale che estero, in modo da saper individuare il proprio target e proporsi nel mondo lavorativo in base alle proprie peculiarità artistiche e professionali.

13



14 > PITTURA DIGITALE E SPEED PAINTING

14



Piano di studi Terzo anno

CONCEPT ART

Studio e realizzazione dei meccanismi di ideazione e costruzione di creature, ambienti ed oggetto che devono apparire solidi e verosimili.

Al termine del modulo l'allievo sarà in grado di creare il design di soggetti e ambientazioni e saprà muoverli nello spazio.

CHARACTER DESIGN

Tecniche di ideazione, costruzione e stilizzazione di personaggi.

Verranno fornite le conoscenze necessarie alla progettazione e creazione grafica di personaggi facenti parte di storie a fumetti, illustrazioni, videogiochi e film di animazione.

TECNICHE COLORISTICHE SPERIMENTALI

Studio di tecniche pittoriche moderne, come ecoline, pantoni, pastelli e collage materici.

L'obiettivo, a fine corso, è di far sviluppare all'allievo un metodo pittorico personale, basato sulle tecniche tradizionali e arricchito da sperimentazioni di tecniche pittoriche moderne.

PITTURA DIGITALE E SPEED PAINTING

Prendendo spunto dalle tecniche classiche, si arriverà allo studio delle possibilità offerte da software che riproducono strumenti e materiali per realizzare opere dal carattere personale e innovativo.

PROGETTO FUMETTO

Studio delle logiche di sviluppo e gestione della progettazione e della resa grafica di un progetto a fumetti, sapendone individuare il giusto target editoriale, nonché il potenziale editore e mercato di riferimento.

Qualifica professionale

CONCEPT ARTIST

L.845/78

Costi e modalità di pagamento

Pagamento rateale "UNIDES-IEAO"
€ 2448,00 con pagamento rateale:
€ 306,00 al momento dell'iscrizione
e 7 rate mensili da € 306,00.

Pagamento in unica soluzione di € 2448,00.
€ 272,00 entro 7 giorni lavorativi
dal momento dell'iscrizione
e € 2176,00 a saldo entro il 15 ottobre.

Dove siamo

SEDE PRINCIPALE

Via Savonarola, 76
06121 Perugia

PACKAGING LAB

Via Marconi, 73
06121 Perugia

SALA POSA

Via Seneca, 4
06121 Perugia

17

Orari segreteria

18

Lunedì	——>	10.00 - 17.00
Martedì	——>	10.00 - 17.00
Mercoledì	——>	10.00 - 17.00
Giovedì	——>	10.00 - 17.00
Venerdì	——>	10.00 - 17.00
Sabato	——>	chiuso
Domenica	——>	chiuso

Contatti

www.nuovoistitutodesign.it

Tel/Fax +39 075 34868

info@nuovoistitutodesign.it