

PROGRAMMA CORSO JUNIOR - Kids

DIGITAL COMICS

Il corso introduce i bambini all'arte sequenziale attraverso il disegno digitale, approcciando le nuove tecnologie e tecniche utilizzate dai professionisti del settore. Insieme a lezioni introduttive volte a familiarizzare con programmi di disegno e tavolette grafiche, i ragazzi scopriranno le fasi di realizzazione di sketch, illustrazioni e tavole a fumetto, con rudimenti di prospettiva, narrazione visiva, proporzione, colorazione e tratto.

LEZIONI

- Introduzione alle funzionalità dei programmi di disegno (livelli, comandi etc)
- Disegno di volti ed espressioni
- Disegno di figure intere, studio delle proporzioni
- Disegno di figure in movimento
- Disegno di paesaggi, con nozioni prospettiche e cinematografiche.
- Elaborazione di personaggi inediti: umani, animali o fantastici.
- Elaborazione di sketch per tavole di fumetto, con svariate ambientazioni: contemporanee, fantasy, fantascienza, etc.
- Inchiostrazione delle proprie tavole con nozioni di ombreggiatura
- Colorazione delle tavole, con nozioni di ombreggiatura e coerenza cromatica.
- Realizzazione di dialoghi nelle tavole a fumetto
- Esercizi di inchiostrazione (su matite di autori famosi)
- Esercizi di colorazione (su tavole in B/N di autori famosi).

MATERIALI A CURA DEI CORSISTI

Tablet con funzioni di disegno e penna digitale, tavolette con penna digitale (consigliate wacom bamboo o Intuos).



PROGRAMMA CORSO JUNIOR - Young Artist

DIGITAL COMICS

Il corso ha l'obiettivo di far scoprire ai ragazzi tecniche e metodologie professionali per realizzare tavole a fumetti, sia di stampo occidentale che orientale, attraverso l'utilizzo delle tecnologie contemporanee del disegno digitale. Con la creazione di racconti sequenziali verranno affrontate svariate soluzioni visive e narrative, stimolando creatività e capacità artistiche e tecniche nello storytelling, concept art, prospettiva, tratto, colorazione, inchiostrazione e scrittura.

LEZIONI

- Introduzione alle funzionalità dei programmi di disegno (livelli, comandi etc)
- character design: realizzazione digitale di personaggi inediti, con studio di proporzioni, espressioni, movenze.
- mecha design: realizzazione digitale di mezzi ed oggetti inediti.
- esercizi di inchiostrazione digitale: studio delle ombre e del tratto.
- riproduzione di tavole famose, cercando di mimare tratti e storytelling.
- studio delle mani, su sketch digitale.
- esercizi sul disegno di paesaggi, con nozioni di prospettiva.
- introduzione allo storytelling fumettistico: studio di inquadrature, sequenzialità e linguaggio cinematografico.
- "Progetti a fumetti": l'obiettivo è quello di elaborare, col proprio tratto, tavole digitali seguendo i linguaggi visivi delle principali scuole di fumetto. Il soggetto sarà ideato dai ragazzi con il confronto e l'editing dell'insegnante:

- 1) Progetto Comics: realizzazione di un racconto a fumetti digitale con il linguaggio dei comics americani, su soggetto originale. Tavole dal taglio cinematografico.
 - 2) Progetto Cartoon: realizzazione di un racconto a fumetti digitale con linguaggio comico, su soggetto originale. Tavole a la "Topolino".
 - 3) Progetto BD: realizzazione di un racconto a fumetti digitale col linguaggio del fumetto francese, su soggetto originale. Tavole di grosso formato, attenzione e cura particolare a dettagli e sfondi.
 - 4) Progetto Manga: realizzazione di un racconto con linguaggio visivo giapponese, su soggetto originale. Taglio più essenziale: poche vignette, enfasi su personaggi e movimento.
- realizzazione di illustrazioni digitali di copertina per tutti i progetti.

MATERIALI A CURA DEI CORSISTI

Tablet con funzioni di disegno e penna digitale, tavolette con penna digitale (consigliate wacom bamboo o Intuos).

