



CORSO DI FUMETTO: BASI, STORYBOARDING E COLORAZIONE DIGITALE. 80h

Programmazione per obiettivi

Questo corso ha l'obiettivo di formare gli studenti, affinché abbiano le competenze adeguate per la realizzazione di un fumetto o graphic novel ed un eventuale portfolio da presentare a case editrici.

INTRODUZIONE

Presentazione e profilo della classe.

Analisi della situazione iniziale

Livelli di partenza degli studenti, verbalmente o un rapido test. (disegno libero)

Presentazione dell'intero programma.

OBIETTIVI

SKETCHING: Raggiungere (se necessario) un livello base del tecnica del disegno per fumetti.

SCRIPTING: Raggiungere una conoscenza piena della lettura di una sceneggiatura.

STORYBOARDING: Essere in grado di realizzare uno storyboard chiaro e in tempi brevi.

SOFTWARE: Apprendere al meglio le basi di programmi di disegno e colorazione digitale (ex: Clip studio painting/Procreate/freeware di disegno).

INKING: Capacità di inchiostrare in modo tradizionale e/o digitale una tavola Rough.

COLORING: Capacità di colorazione digitale di una tavola.

PREPARAZIONE DEL PORTFOLIO

CONTENUTI

SKETCHING

Personaggi:

- Warming up con disegni liberi a matita (tradizionale/digitale) con eventuale analisi e suggerimenti.
- Studio delle masse per soggetti del fumetto e accenno anatomia.
- Anatomia del corpo generale con le variazioni a seconda dello stile (es: Disney, Americano, Grottesco, Manga).
- Studio delle varie parti del corpo nel dettaglio.
- Studio espressioni facciali.
- Studio pose e recitazione corporea.

- Studio veloce di anatomia animale stilizzata.
- Spiegazione dell'importanza delle reference e come procurarsele.
- Spiegazione sul character design e la sua importanza pre-produzione fumetto.

Verifica finale con un character design: da presentare 1/2 characters design libero da portare per il resto del corso. Ambientazioni:

- Studio delle prospettive (teoria e pratica) con punti di fuga e/o volumetrici (es: Stile Disney).
- Studio rapido delle varie ambientazioni all'esterno (città, natura) e all'interno.
- Verifica delle prospettive con vari punti di fuga.

Verifica finale sketching generale: recitazione del/dei characters design del primo test in una ambientazione a piacere.

SCRIPTING

- Imparare a leggere una sceneggiatura.
- Differenze tra varie sceneggiature (ex. Americana, Italiana).
- Regole della sceneggiatura (es: Campi e controcampi ecc...).
- Regole presentazione di una sceneggiatura.

Verifica finale scripting: compilare una propria sceneggiatura a piacere con soggetto character design e ambientazione eseguiti nella fase SKETCHING.

STORYBOARDING

- Spiegazione dello storyboard e della sua importanza.
- Analisi di esempi di storyboard.
 - Studio delle senso di lettura sia visiva che del lettering. Studio dell'armonia degli spazi pieni e vuoti. Studio dello spazio dedicato ai ballons, didascalie e SFX.
- Compilazione di una tavola in breve tempo limitato, capacità fondamentale per gli storyboarder. Eventuali correzioni.

-Verifica finale storyboarding: Rough di 2 tavole della propria sceneggiatura eseguita negli verifiche precedenti.

SOFTWARE

- Breve descrizione di due programmi di disegno:
 - PROCREATE (utenti IOS)
 - CLIP STUDIO PAINTING (utenti WINDOWS/ ANDROID)

INKING

- Spiegazione dei diversi stili di inchiostrazione.
- Inchiostrazione tavole con varie tecniche.
- Riempimenti di nero e pesi dei pieni su una tavola.
- Studio delle ombre e delle luci.
- Utilizzi dei tratteggi per le ombre in bianco e nero.
- Utilizzi dei pantoni (o digitale) per le ombre.

Verifica finale Inking: inchiostrazione delle 2 tavole realizzate nelle verifiche precedenti.

COLOURING

- Spiegazione della differenza tra RGB e CMYK e teoria base della colorazione.
- Studio della colorazione FLAT.
- Studio dei Layer di colorazione e i loro compiti.
- Studio delle ombre e delle luci sulla colorazione FLAT.
- Scelta dei Brush per la colorazione e delle texture e variazioni della colorazione.

FASE FINALE: PORTFOLIO

L'ultima parte del corso sarà incentrata sulla realizzazione di un portfolio o di un progetto graphic novel da presentare ad eventuali editori.