



ASSOCIAZIONE SCUOLA DI FUMETTO

info: 340 9346053 scuoladifumetto@gmail.com

CORSO DI FUMETTO

Il corso di Fumetto è indicato per tutti coloro che aspirano alla professione di fumettista. Il livello è di tipo accademico e la formazione offerta all'allievo è finalizzata all'inserimento nella realtà lavorativa del fumetto. La didattica del corso di fumetto è stata affidata a "Maestri" del settore con solide basi tecniche ed artistiche, fondamentali per introdurre un allievo nel mondo professionale del fumetto. Non solo lezioni di disegno e tecnica del fumetto ma anche la trasmissione, come avveniva nelle antiche botteghe d'arte, dei segreti del mestiere, l'informazione sulla realtà editoriale e i consigli "su come muoversi nell'editoria di settore".

Il livello elevato del corso potrà servire anche a chi non aspira necessariamente alla professione di fumettista, permetterà di costruire una solida base tecnica ed artistica utilizzabile a livello amatoriale o integrabile con altre discipline. Sono a disposizione dell'allievo, gratuitamente, oltre ai materiali di base per disegnare, tutti gli strumenti tecnici per realizzare i propri elaborati.

Per gli allievi che non hanno le basi nel disegno potranno partecipare al corso di fumetto solo dopo aver frequentato il corso di disegno o junior. La durata del corso è triennale (tre sezioni annuali, prime due annualità teorico pratiche e la terza di laboratorio) Rilasciamo a fine anno l'attestato di partecipazione al corso. A richiesta rilasciamo l'attestato per credito formativo.

IL PROGRAMMA – LEZIONI

Strumenti e materiali

Basi del disegno

Linguaggio del fumetto e del cinema di animazione

Storia e stili del fumetto

Tecniche di narrazione: soggetto, sceneggiatura e story board

Tecniche di disegno.

Anatomia statica e dinamica della figura umana
Tecniche di disegno dei cartoons
Personaggi, espressioni e movimenti del corpo
Character Design
Scenografia e costumi
Composizione della vignetta e tavola
Prospettiva
Inchiostrazione e lettering
Disegno digitale
Colorazione manuale e digitale
Elementi di tecnica dell'animazione

IL PROGRAMMA – ESERCITAZIONI

Esercitazioni di anatomia statica e dinamica della figura umana
Esercitazioni di tecnica del disegno dei cartoons
Esercitazioni di prospettiva e di composizione della tavola
Esercitazioni di inchiostrazione (linee, tratteggi, linee cinetiche ed ombre)
Esercitazioni con il colore (matite colorate e acquerelli)
Scrivere una storia a fumetti (soggetto, story board e sceneggiatura)
Inchiostrare la propria storia a fumetti (pennino, pennello e pennarello)
Esercitazioni per l'apprendimento dei software grafici (Adobe Photoshop e Clip Studio Paint) ed uso dei strumenti Wacom (Cintiq)
Colorare una o più tavole del proprio fumetto in digitale (Adobe Photoshop)
Realizzare il lettering a mano o in digitale per la propria storia (Adobe Photoshop)
Creare titoli ed onomatopee per il proprio fumetto