

CONCEPT ART & DESIGN

Obbiettivi	<p>L'obiettivo del corso è quello di formare professionisti in grado di operare come Visual Artist in tutti i settori di produzione dell'entertainment (film, videogiochi, fumetti, ecc.) e del design.</p> <p>Durante il corso verranno spiegate diverse tecniche di produzione: il disegno su carta, il disegno digitale con l'impiego della tavoletta grafica e di software dedicati alla grafica 2D, la modellazione su piattaforme software 3D dedicate allo Sculpt Modeling (Zbrush).</p>
Programma	<p>Si parte con i principi di base della Concept Art, le basi del disegno su carta, tecniche del chiaro-scuro, la teoria del contrasto e dei colori.</p> <p>Si passerà quindi alle tecniche della rappresentazione anatomica, in pose statiche e dinamiche. Si esploreranno le cosiddette "thumb nails" per pianificare il lavoro, fino ad arrivare all'impiego di tecniche di rappresentazione digitale 2D con l'uso di Adobe Photoshop.</p> <p>Successivamente si passerà allo Sculpting 3D digitale attraverso i principali software (Z-Brush) impiegati nelle grandi produzioni.</p> <p>A fine corso ogni studente dovrà preparare un portfolio cartaceo e digitale con i lavori realizzati durante l'anno.</p> <p>Principali Argomenti Trattati nel Corso:</p> <p>Disegno: si parte dalle basi del disegno a matita. Si inizia con le tecniche del chiaroscuro, dei volumi, l'importanza della posizione di luci ed ombre. Si passa allo studio dell'anatomia (umanoide come animale) artistica, i tratti ed espressioni facciali e le pose del corpo dinamiche come statiche, fondamentali per qualsiasi tipo di disegno organico. Inoltre lo studio delle prospettive.</p> <p>Arte digitale: Si affronteranno una vasta gamma di metodi di colorazione digitale, partendo dalle basi del colorare un disegno a matita, fino ad arrivare a creare dei concept design a partire da un file vuoto in photoshop, inoltre si svilupperanno personaggi, creature, paesaggi ecc., usando le tecniche di foto-manipolazione partendo da semplici fotografie o modelli 3D. Si impareranno le tecniche dei colori basi, complementari, ecc... vedremo l'importanza dei contrasti, sia di luce che di colore. Le varie tecniche di preparazione al disegno con le così dette "thumb nails", per velocizzare qualsiasi lavoro. Infine lo scopo sarà ottenere un workflow organico e professionale per poter fare dei capolavori in</p>

	Photoshop in tempi brevi ad alto dettaglio. 3D modelling: Utilizzo di Z-Brush per creare modelli dettagliati in 3D da usare a livello di concept. Sono utili per avere sia una visualizzazione da vari lati, inoltre per metterli in posa per poi esportarli e modificarli in Photoshop.
Durata/Ore:	250 ore
Frequenza:	3 giorni a settimana
Note	Durante il corso verranno spiegati e impiegati anche altri software, utilizzati nella pipeline di produzione. I docenti si riservano la possibilità di integrare altri software in base agli aggiornamenti e alle novità che il mercato richiede.
Attestato	Certificazione Digilie School