

# — CORSO POST DIPLOMA TRIENNALE ILLUSTRAZIONE E FUMETTO



## NID

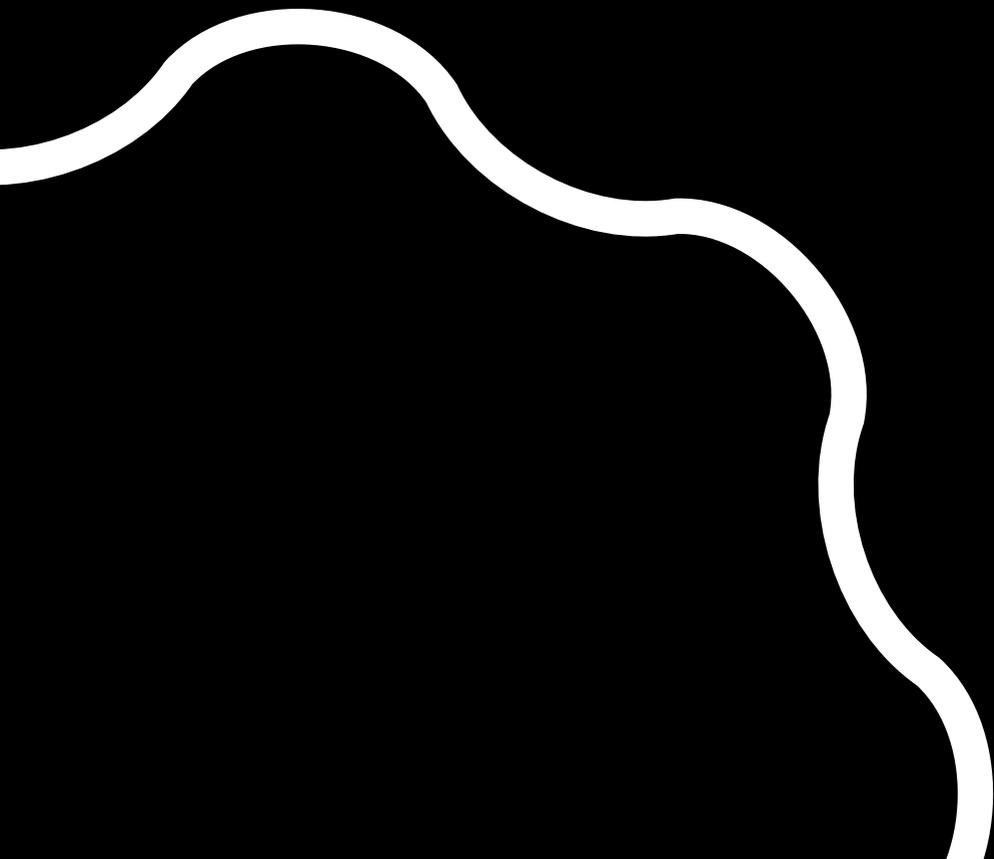
Nuovo Istituto Design Perugia

250 ORE/ANNO  
3 ANNI NOVEMBRE/GIUGNO  
25% ASSENZE MASSIME  
2448 EURO/ANNO

WWW.NUOVOISTITUTODESIGN.IT

—THE CREATIVE  
JOB MAKER.

RENDI LA TUA  
PASSIONE,  
IL TUO FUTURO.

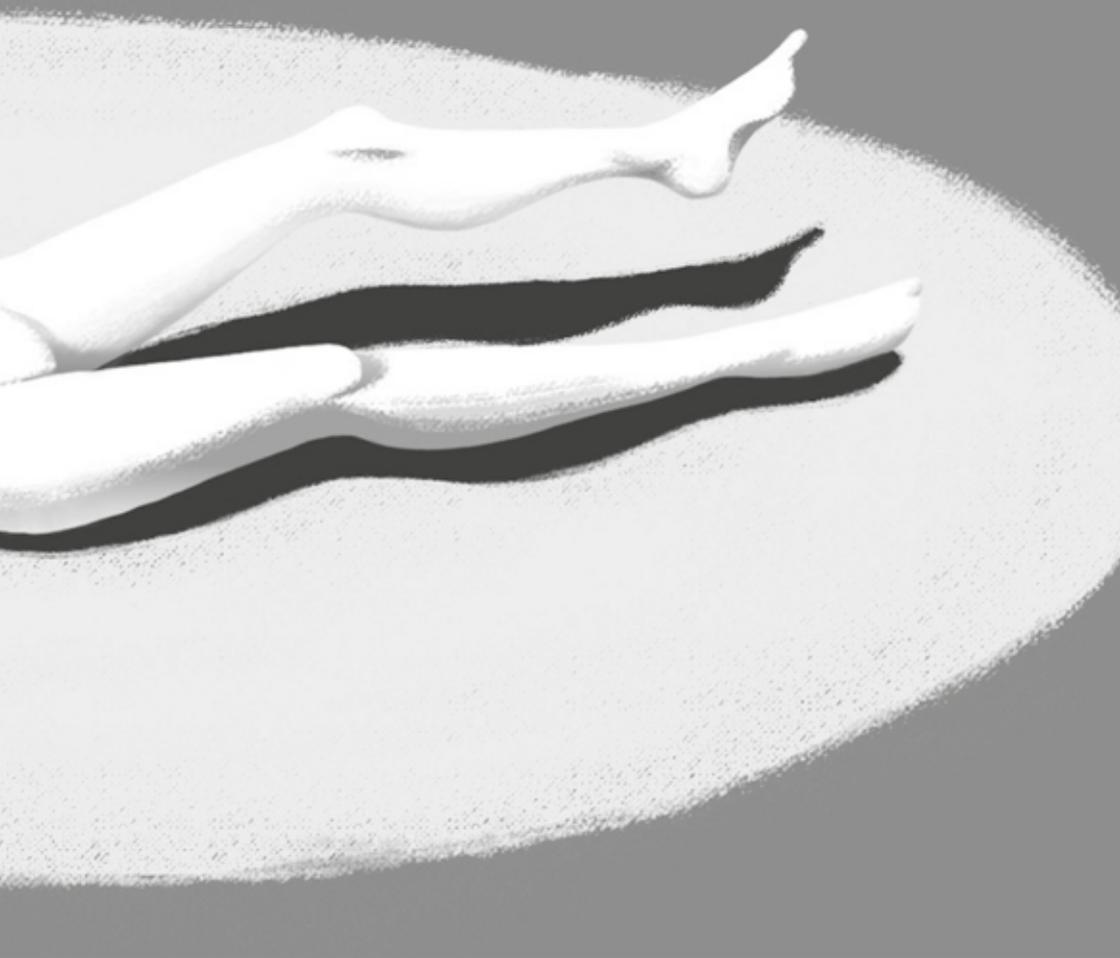


—Il corso di illustrazione e fumetto è articolato in tre anni accademici ed è mirato a fornire le competenze per perseguire al meglio i propri intenti stilistici rispondendo alle reali esigenze del mondo del lavoro.

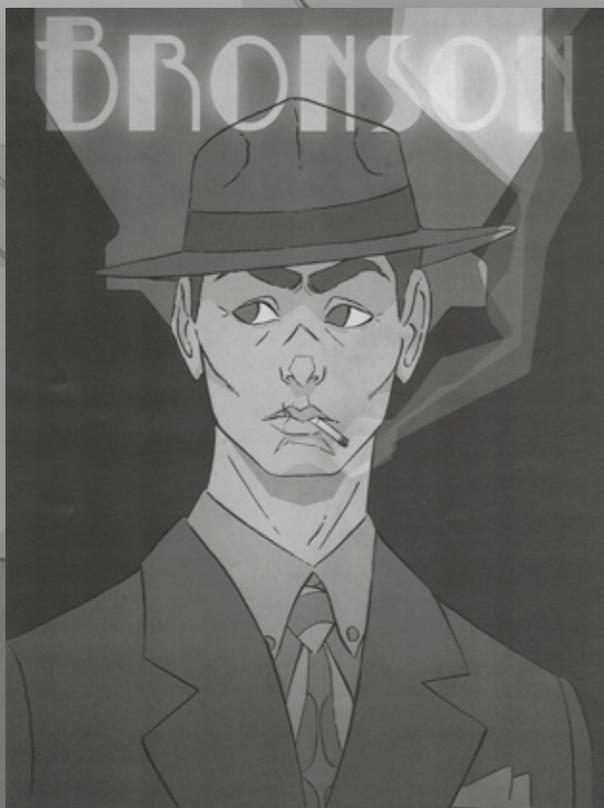
L'interesse crescente dei media verso ambiti particolari come quello del fumetto ha messo sempre di più in luce la figura del disegnatore, un professionista in grado di tradurre idee in immagini, capace di modificare i linguaggi della comunicazione e di trovare il proprio mezzo espressivo nelle contaminazioni 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 inchiostrazione 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.





# AMNESIA



# —OPPORTUNITÀ LAVORATIVE

DISEGNATORE E AUTORE DI FUMETTI

COLORISTA

ILLUSTRATORE

STORYBOARD ARTIST

CONCEPT ARTIST

INCHIOSTRATORE

LAYOUT ARTIST

DIGITAL PAINTER

CHARACTER DESIGNER

RECENSORE

COLLABORATORE EDITORIALE

## 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.

—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.



EN YOUR  
EYES

## DISEGNO AVANZATO E ANATOMIA UMANA E ANIMALE

Percorso di studio di ogni aspetto della rappresentazione della figura umana e animale, dal disegno delle strutture muscolari alla rifinitura chiaroscurale del soggetto. L'allievo al termine del corso sarà in grado di rappresentare la figura umana senza l'ausilio di immagini di riferimento e di gestire l'anatomia di animali anche di grandi dimensioni.

## LABORATORIO DI ILLU- STRAZIONE

Ideazione e creazione di una serie di illustrazioni a colori su soggetto assegnato, dando rilievo alla cifra stilistica di ogni allievo.

## INCHIOSTRAZIONE AVANZATA

Perfezionamento in maniera professionale delle tecniche di inchiostrazione per mettere in risalto le proprie particolarità stilistiche. Studio a livello avanzato delle tecniche e degli stili di inchiostrazione di pagine a fumetti o singole illustrazioni in bianco/nero.

## TECNICHE COLORISTI- CHE AVANZATE

Studio delle differenze qualitative tra la tecnica della tempera e quella dell'acrilico, e delle loro possibili applicazioni, per utilizzarle nelle diverse declinazioni stilistiche rappresentative: dall'illustrazione editoriale alla tavola a fumetti a colori.

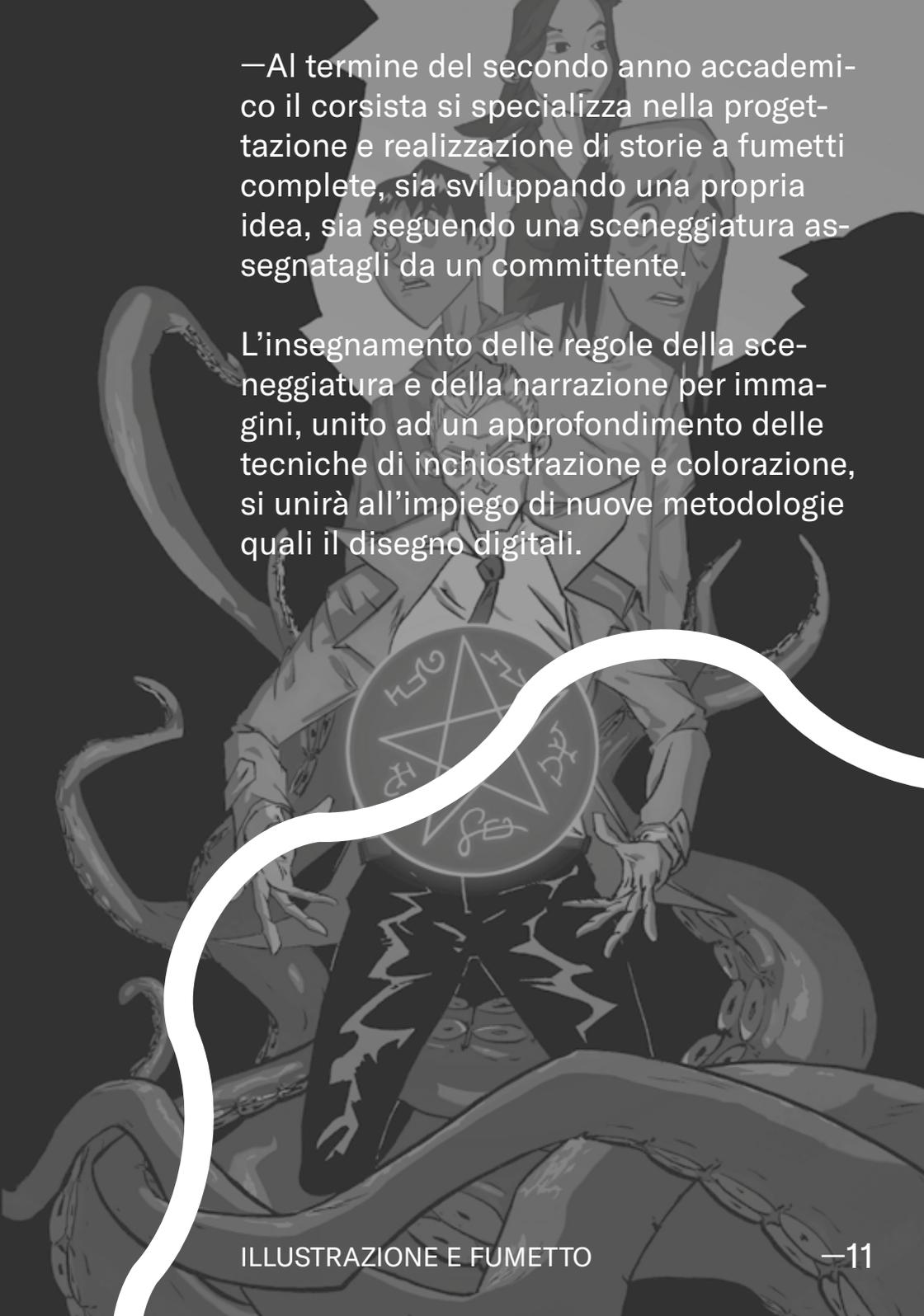
## DISEGNO DIGITALE

L'allievo imparerà ad utilizzare sinergicamente i software di disegno e colorazione digitale e la tavoletta grafica per ottenere risultati nuovi e ottimizzare i tempi di consegna di tipo lavorativo. Realizzare e colorare un disegno utilizzando come unico mezzo il computer.

## LABORATORIO DI FU- METTO

Laboratorio volto alla realizzazione grafica di tavole a fumetti su base di sceneggiature date. L'allievo verrà guidato nella trasposizione della sceneggiatura in una serie di fumetti, privilegiando la personale stilizzazione del segno.

—SECONDO  
ANNO

A grayscale illustration of a man in a suit holding a pentagram with symbols, surrounded by other figures and a large white wavy line.

—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.

## 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.

## ANIMAZIONE

Studio dei principi dell'animazione attraverso l'analisi di video ed esercitazioni digitali; verranno esaminate le varie fasi della lavorazione di un personaggio fino all'animazione completa dello stesso.

## PITTURA DIGITALE

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.

—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.



## —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 SOLUZIONE UNICA

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



PER OGNI ISCRITTO IL NID  
PIANTA UN ALBERO.

Un piccolo impegno a favore  
dell'ambiente.

## —ORARI SEGRETERIA

Lunedì — Venerdì

10.00 — 17.00

Sabato — Domenica

Chiuso

## —DOVE SIAMO

### SEDE PRINCIPALE

Via Savonarola, 76

06121 Perugia

### PACKAGING LAB

Via Marconi, 73

06121 Perugia

### SALA POSA

Via Seneca, 4

06121 Perugia

## —CONTATTI

WWW.NUOVOISTITUTODESIGN.IT

INFO@NUOVOISTITUTODESIGN.IT

VIA SAVONAROLA, 76

06121 PERUGIA — T. 075 34868



NID, Nuovo Istituto Design, fa parte degli Autodesk Authorized Training Center e rientra nei centri di formazione riconosciuti a livello internazionale da Autodesk per l'insegnamento dei software CAD (Computer Aided Design). Le certificazioni professionali Autodesk offerte dal Nuovo Istituto di Design sono valide credenziali riconosciute in ambito lavorativo che possono aiutare ad ottenere successo professionale.



---

**AUTODESK**  
Authorised Training Centre

---

**LECTRA**



Authorized  
Rhino  
Training  
Center

grd\_Simone Scimmi

---

WWW.NUOVOISTITUTODESIGN.IT  
INFO@NUOVOISTITUTODESIGN.IT  
VIA SAVONAROLA, 76  
06121 PERUGIA – T. 075 34868



@NUOVOISTITUTODESIGN