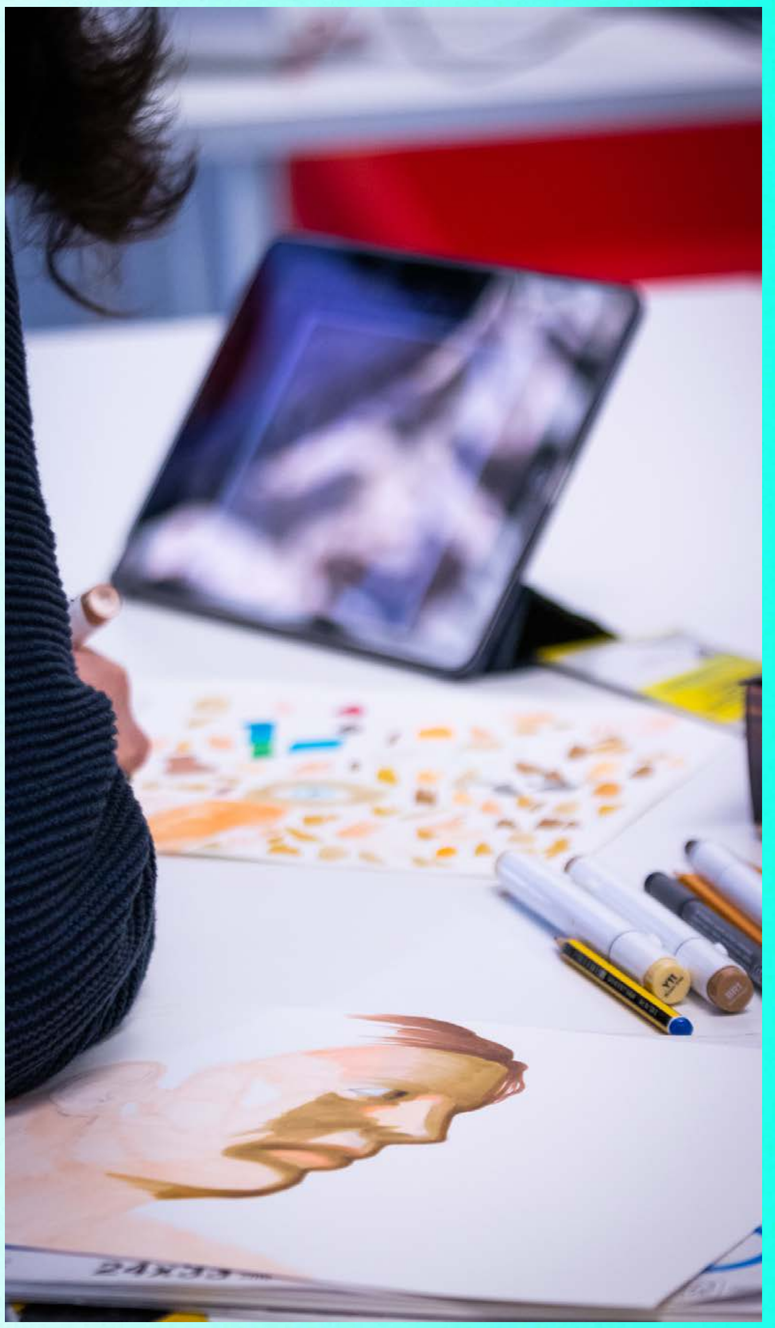
WELCOME TO

NID

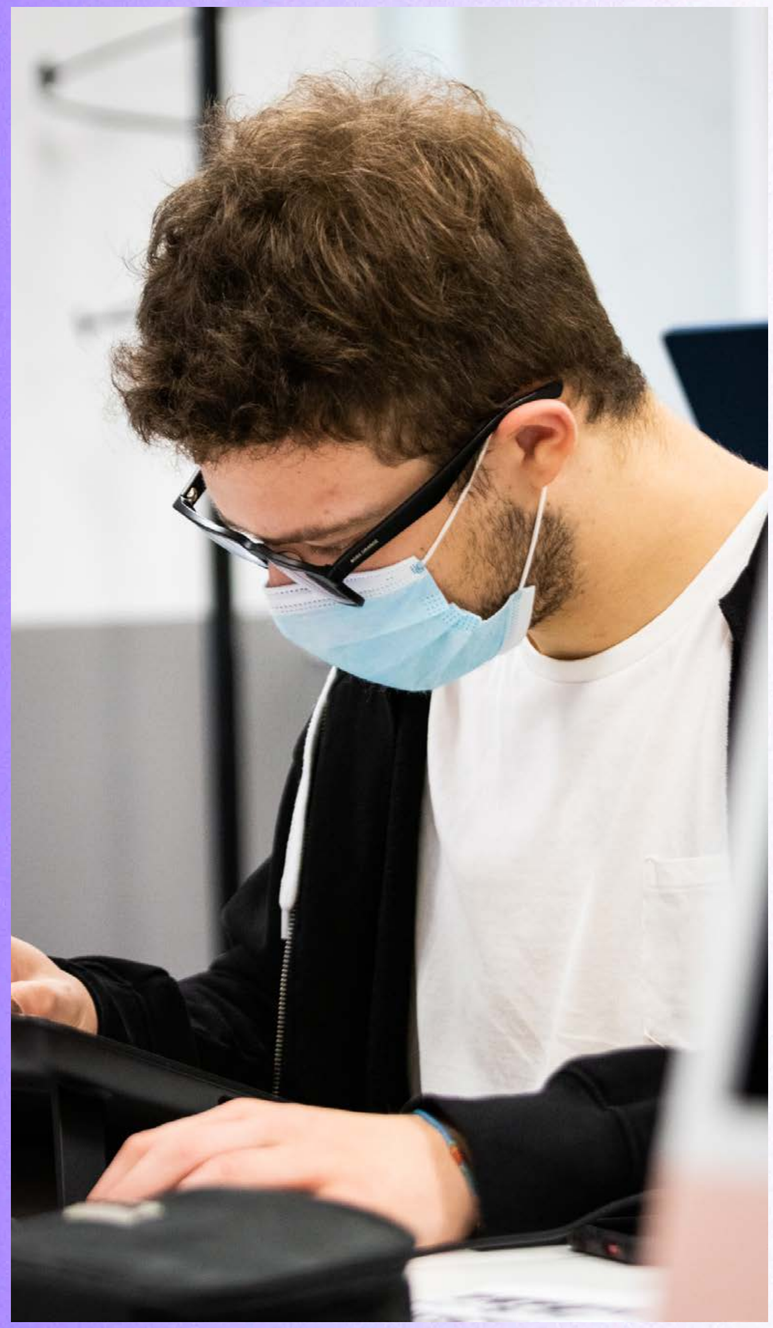
Nuovo Istituto Design Perugia

CORSO TRIENNALE DI

FUMETTO
E ILLUSTRAZIONE



WWW.NUOVOISTITUTODESIGN.IT



SIAMO IL NID

Il NID è una scuola specializzata in corsi di design dal 1983.

Ci troviamo a Perugia e, da quasi 40 anni, supportiamo giovani talenti creativi nel loro percorso professionale:
dalle basi della materia all’inserimento nel mondo del lavoro.

Lo facciamo attraverso un metodo pratico e innovativo, che mette gli studenti al primo posto, valorizzando la loro creatività e preparandoli per il futuro.

Scopri i nostri corsi triennali e le storie dei nostri studenti su
WWW.NUOVOISTITUTODESIGN.IT

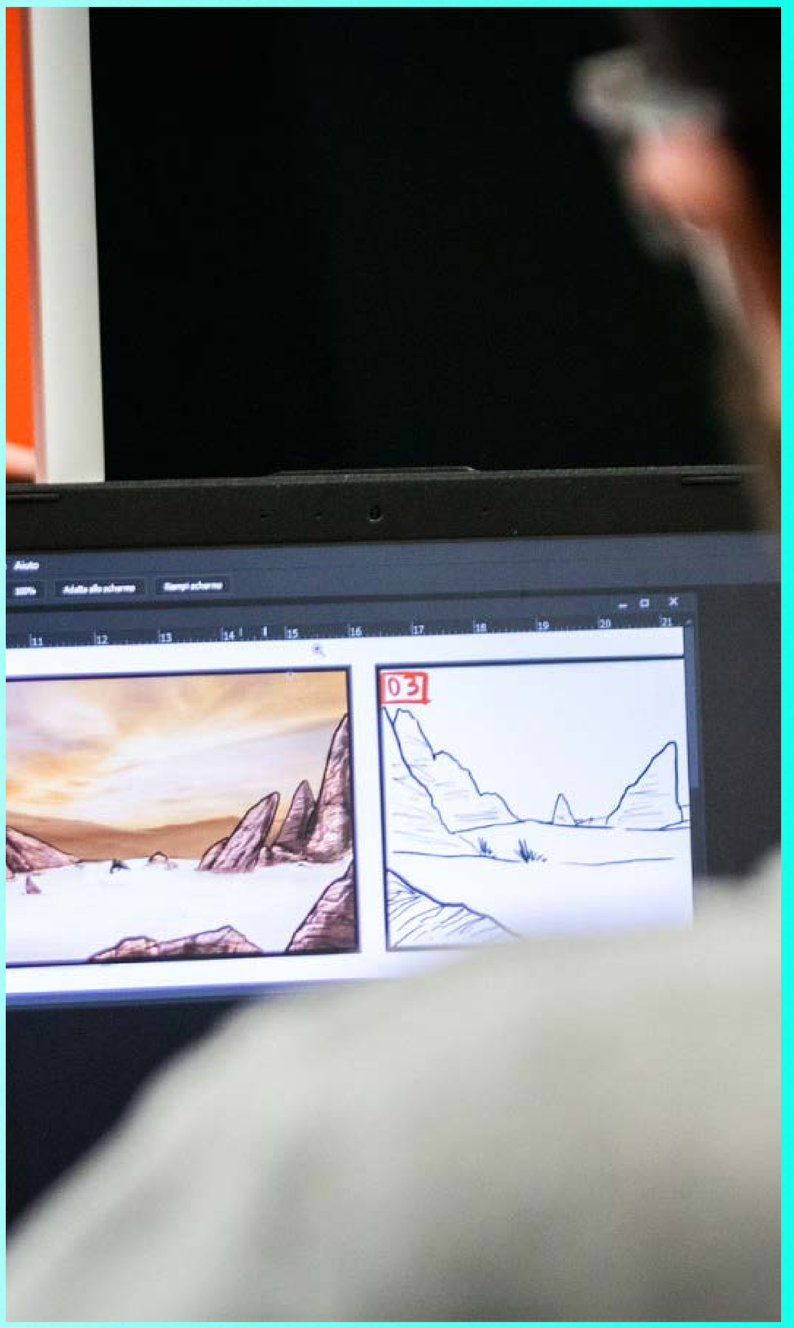
LA SCUOLA

Il NID si trova nella bellissima Perugia, in via Savonarola 76.

La scuola nasce nel 1983 ed è stata una delle prime realtà formative in Umbria, accreditata e riconosciuta come ente formativo dalla Regione.

In NID troverai un ambiente multiculturale, dinamico ed interattivo, che ti accoglierà e ti aiuterà a coltivare il tuo talento in compagnia di altri creativi che condividono le tue stesse passioni e ambizioni.

Dopo quasi 40 anni, continuiamo a lavorare con la stessa passione e dedizione, adattando e rinnovando i nostri metodi in base all'andamento del mercato e delle ultime tecnologie.



METODO NID

DOCENTI PROFESSIONISTI

Oltre ad essere degli ottimi docenti, i nostri professori sono professionisti del proprio settore.
Crediamo fortemente che, prima di insegnare, sia necessario aver effettivamente lavorato sul campo.
Grazie a questo approccio, possiamo offrire corsi altamente professionalizzanti e aggiornati, garantendo una formazione di primo livello.

LEARNING BY DOING

Per apprendere meglio è necessario sperimentare in maniera diretta e mettere in pratica ciò che si impara.
I corsi NID sono infatti molto pratici e sono pensati per permettere agli studenti di stimolare la propria creatività, sviluppare con le proprie idee e uscire dalla scuola già con centinaia di ore di esperienza alle spalle.

PRONTI PER IL MONDO DEL LAVORO

Vedere i nostri studenti crescere e realizzare i propri sogni è ciò che ci rende più orgogliosi. L'obiettivo dei nostri corsi, infatti, è quello di valorizzare il loro talento e di formarli per il futuro professionale. Il nostro metodo di insegnamento, infatti, mira a preparare gli studenti al mondo del lavoro, attraverso un approccio che li rende competitivi e capaci di inserirsi in tempi brevi.

CLASSI CON POCHI STUDENTI

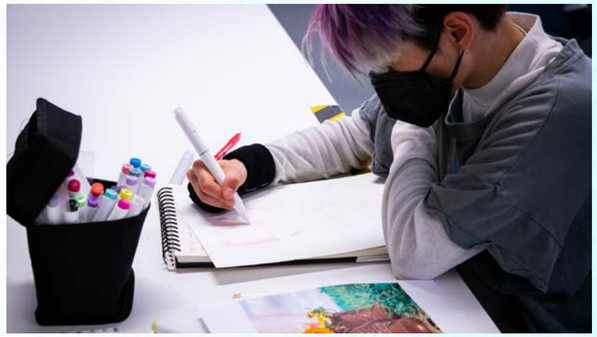
Dedichiamo a tutti gli studenti l'attenzione e il supporto che meritano, mettendo al primo posto la loro preparazione e soddisfazione. Per questo motivo, le nostre classi hanno un massimo di 15/20 posti.
Questo ci permette di seguire ogni studente nel suo percorso, dal primo giorno fino all'inserimento nel mondo del lavoro.

NETWORKING E COLLABORAZIONI

Crediamo fortemente nell'importanza della condivisione e della collaborazione. Durante il triennio, infatti, gli studenti collaborano tra di loro affrontando i progetti in team, scambiando opinioni e conoscenze e migliorandosi a vicenda. Cooperano anche con studenti di altri corsi, imparando anche concetti e processi di altri settori e ampliando il proprio ventaglio di conoscenze.

INCONTRI E WORKSHOP

Ogni anno, invitiamo vari professionisti del settore per tenere dei talk o dei workshop su vari temi in linea con gli insegnamenti.
Questo ci consente di rimanere sempre aggiornati sugli ultimi trend e conoscere le storie di persone che hanno già raggiunto i propri obiettivi professionali, ispirando gli studenti e dandogli preziosi consigli.



STUDENT FIRST

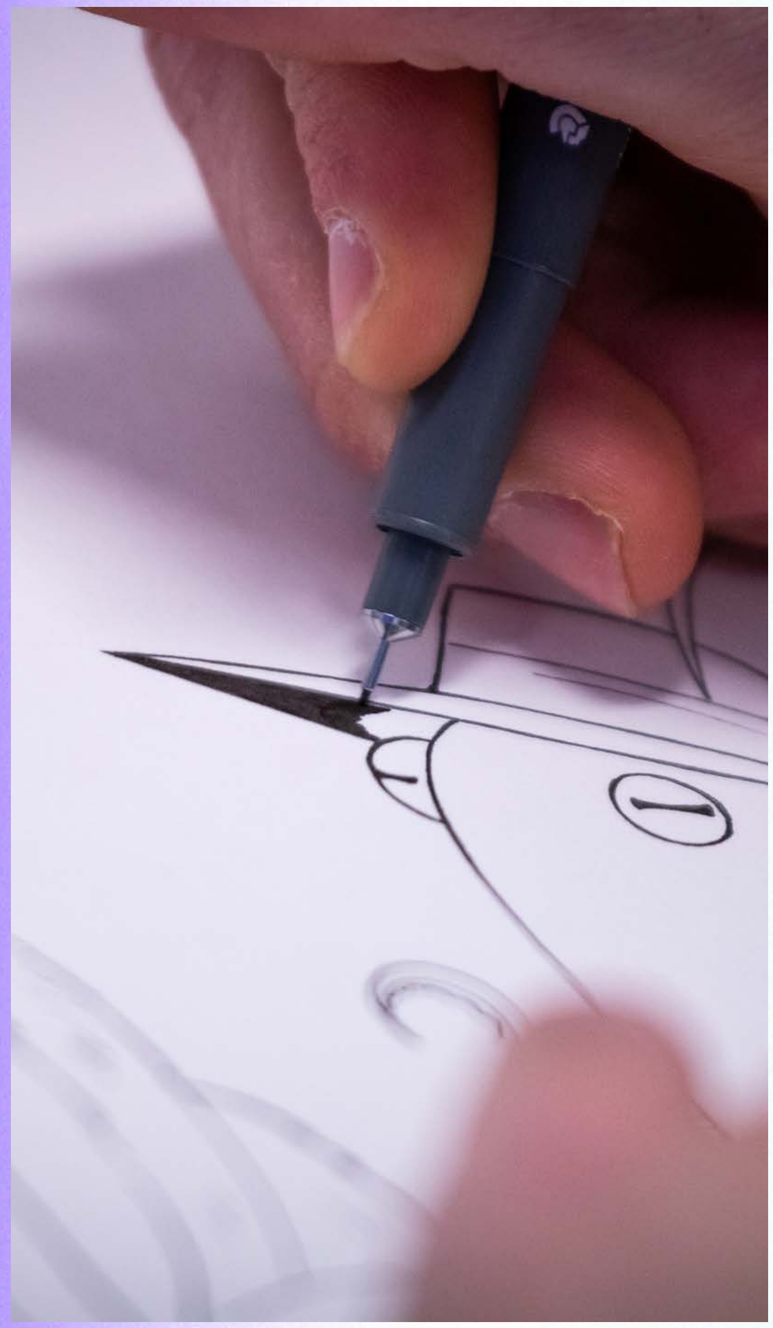
I nostri studenti sono il cuore pulsante del NID.

Ogni individuo apporta valore aggiunto alla nostra scuola e, grazie al loro contributo, stiamo costruendo uno spazio stimolante e dinamico.

Per questo, in NID ci preoccupiamo per il benessere dei nostri studenti e ci impegniamo per valorizzare al massimo il loro talento e accompagnarli in tutte le fasi del loro percorso professionale: dalla selezione del corso più adeguato all’inserimento nel mondo del lavoro.

Visita il nostro sito WWW.NUOVOISTITUTODESIGN.IT per vedere i progetti selezionati e leggere le storie dei nostri ex studenti.

DISEGNIAMO CON TE IL LAVORO DEI TUOI SOGNI



CORSO TRIENNALE DI FUMETTO E ILLUSTRAZIONE

3 ANNI

250 ORE/ANNO

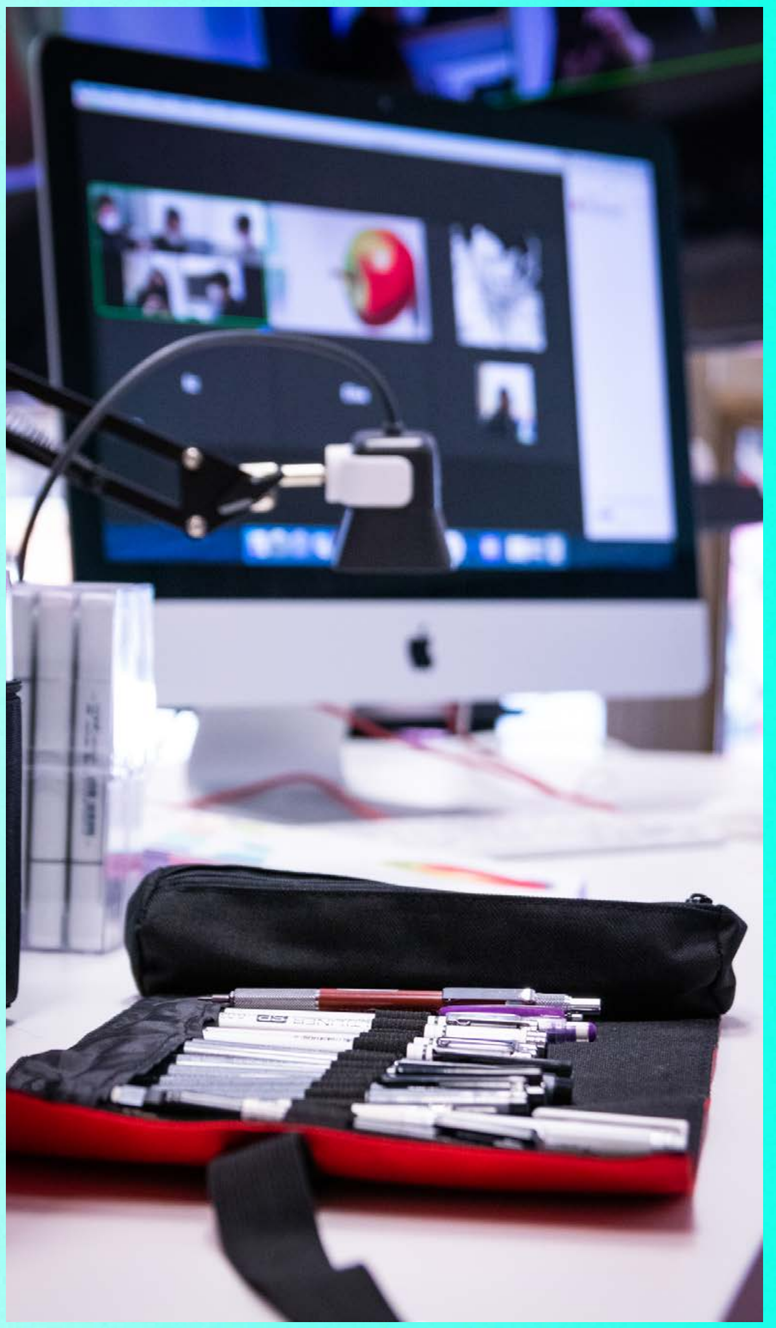
NOVEMBRE – GIUGNO

LEZIONI IN AULA E/O LIVE STREAMING

FULL TIME

DIVENTA FUMETTISTA E ILLUSTRATORE E DISEGNA IL TUO FUTURO

Il corso di Fumetto e Illustrazione ti insegnerà tutte le tecniche di disegno a mano libera e digitale, di colorazione, di inchiostrazione tradizionale e digitale approfondendo l'anatomia umana e animale, di progettazione e resa grafica di ambientazioni, personaggi, oggetti statici e in movimento privilegiando sempre il tuo stile personale.
Il corso di Fumetto e Illustrazione ha l'obiettivo di offrire una preparazione teorica, metodologica e progettuale di base nella creazione ed elaborazione nell'immagine e nella realizzazione di una storia a fumetti.
Lo scopo del corso è di formare studenti in grado di confrontarsi con i diversi linguaggi della narrazione per immagine.
Avrai l'occasione di affrontare l'illustrazione nelle sue molteplici articolazioni e di approfondire tutte le fasi in cui si articola la creazione di un fumetto: dall'ideazione al soggetto, dalla sceneggiatura alla realizzazione e pubblicazione.
Oltre a prepararti per il mondo del lavoro, il corso ti aiuterà anche a stimolare la tua creatività e trovare il tuo mezzo espressivo ed il tuo stile artistico.
Inoltre, grazie al metodo NID e alle nostre modalità di insegnamento, imparerai a lavorare in team, organizzare il tuo tempo, rispettare le scadenze e comprendere un briefing.
Avrai inoltre l'opportunità di confrontarti quotidianamente con esperti e autorità del settore, sia interni alla scuola sia attraverso eventi esterni.
Gli studenti possono inoltre partecipare a contest e fiere di settore per conoscere altri professionisti di settore, rimanere sempre aggiornati e vedere in pratica ciò che studiano in aula.
Come tutti i corsi triennali NID, il corso di Fumetto e Illustrazione parte dalle basi e non richiede nessuna competenza pregressa.



OPPORTUNITÀ LAVORATIVE

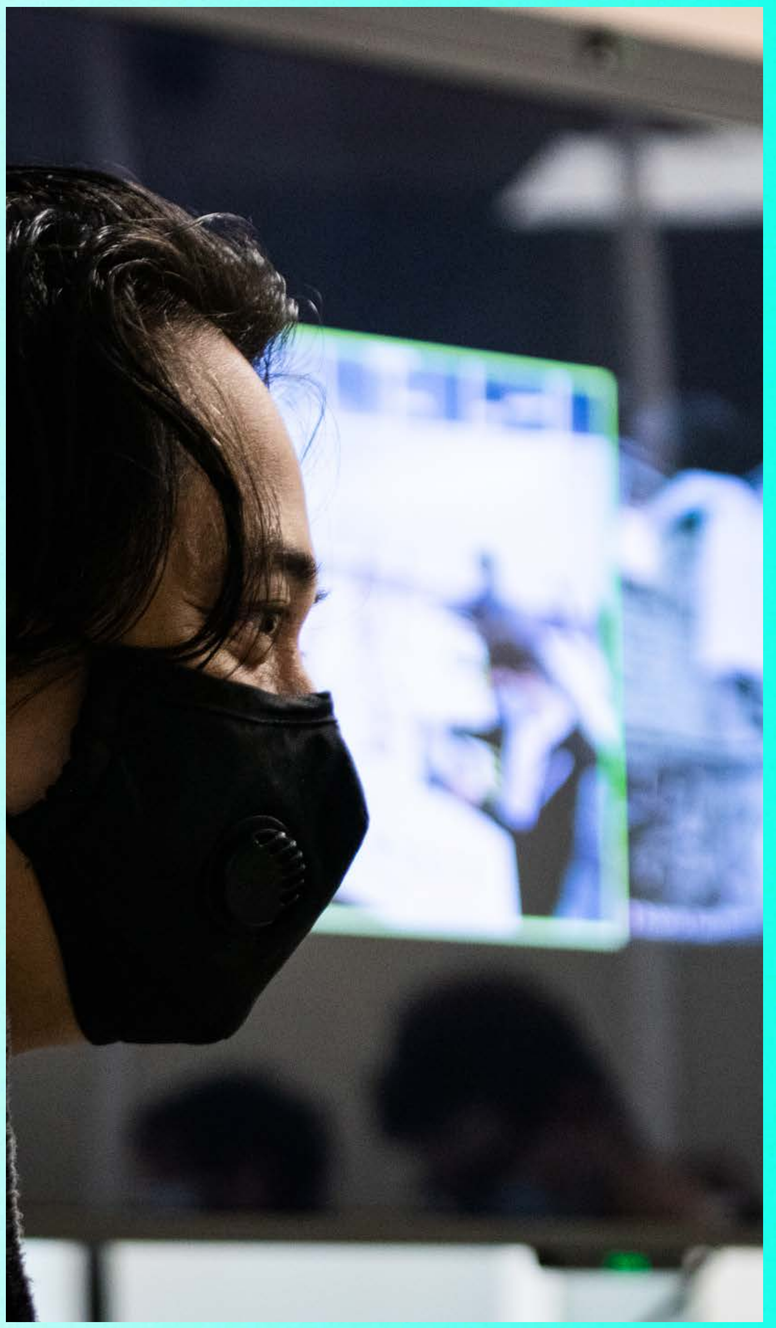
Grazie alle competenze acquisite durante il triennio, avrai l'opportunità di lavorare per illustratori, sceneggiatori, case editrici o, se preferisci, avviare la tua attività da freelance.

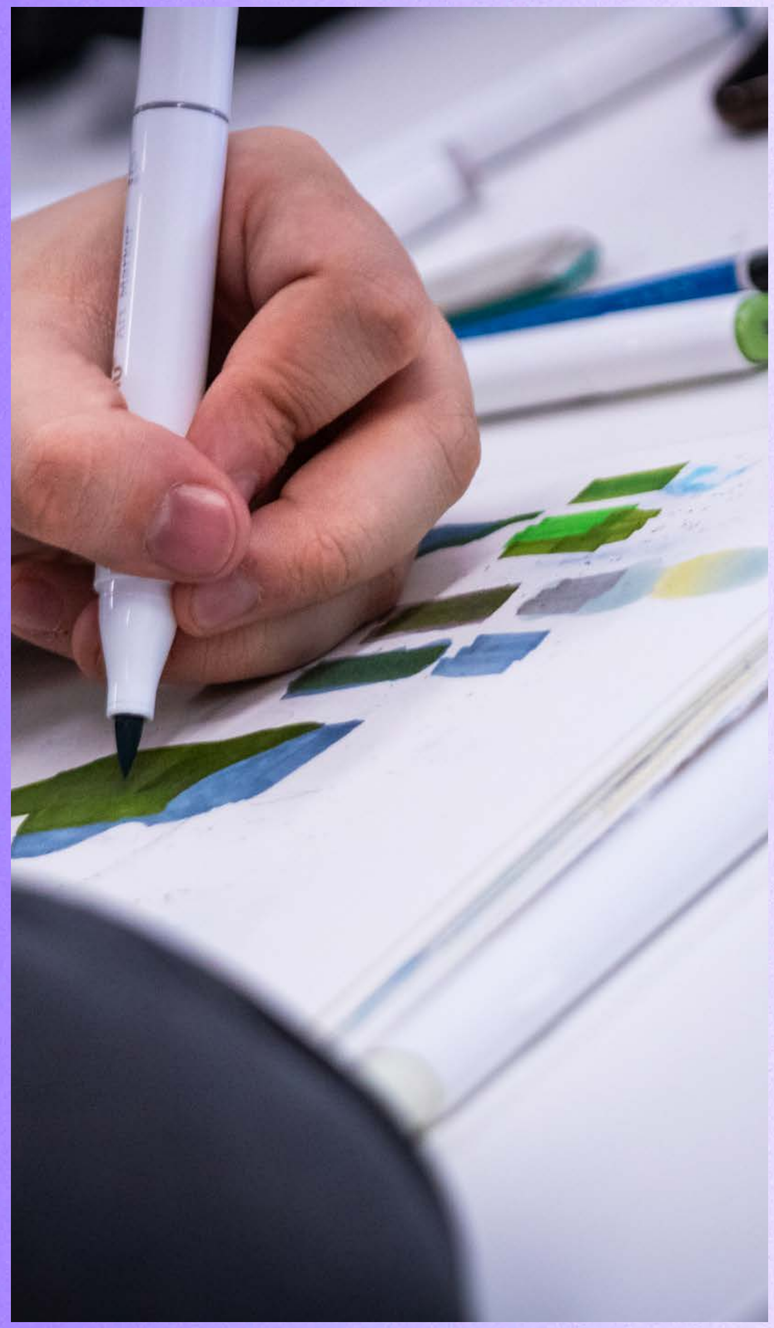
Da quasi 40 anni, curiamo il rapporto con aziende leader nel settore e collaboriamo attivamente per inserire i nostri studenti nel mondo del lavoro.

Grazie al nostro metodo, infatti, gli studenti sono in grado di adattarsi alle nuove professioni e rivelarsi utili per le aziende fin da subito.

Ecco alcuni degli sbocchi lavorativi per la tua carriera:

- Fumettista
- Disegnatore
- Autore di fumetti
- Illustratore
- Colorista
- Storyboard Artist
- Concept Artist
- Inchiostratore
- Layout Artist
- Digital Painter
- Character Designer
- Recensore
- Collaboratore editoriale





PRIMO ANNO

Durante il primo anno, il programma sviluppa parallelamente le tecniche di disegno tradizionale e digitale in modo da 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.

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.

STORIA DEL FUMETTO
(24 ore)

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
(28 ore)

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
(42 ore)

Partendo dalle basi della teoria del colore si arriverà allo studio e applicazione della tecnica pittorica ad acquerello in modo da utilizzarla per dipingere quante più tipologie possibili di soggetti: dalle nature morte alla figura umana.

COLORAZIONE DIGITALE
(40 ore)

Verranno approfondite le funzionalità fondamentali dei programmi di colorazione digitale. L'allievo saprà impiegare gli strumenti fondamentali per la colorazione di un disegno precedentemente realizzato analogicamente e successivamente digitalizzato.

PROGETTAZIONE FUMETTO
(28 ore)

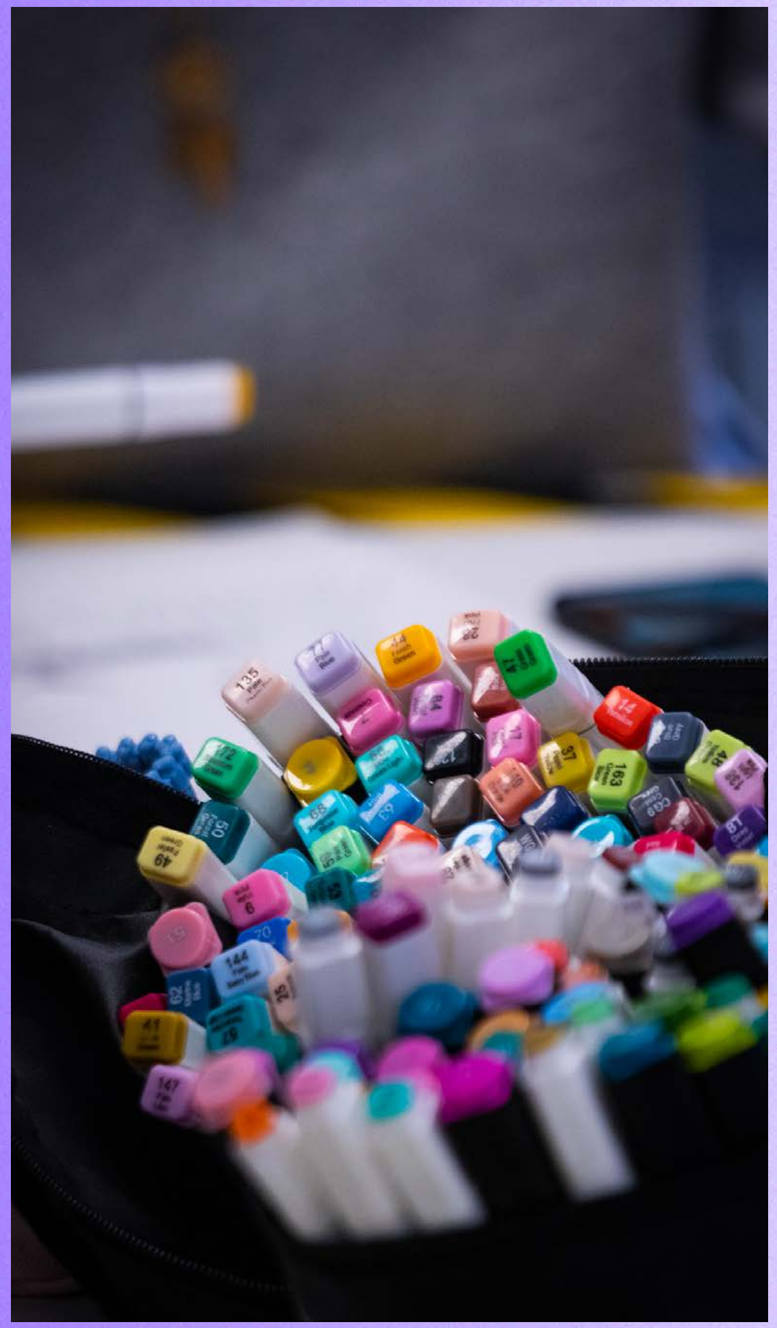
Studio dei procedimenti creativi essenziali a creare la narrazione a fumetti, dal layout della sceneggiatura alla rifinitura delle matite con china e colori. L'allievo sarà in grado di realizzare una serie di tavole a fumetti applicando tecniche grafiche e metodi narrativi essenziali al professionista del settore.

PROGETTAZIONE ILLUSTRAZIONE
(28 ore)

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
(60 ore)

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.



SECONDO ANNO

Durante il secondo anno, 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 digitale.

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.

DISEGNO AVANZATO E ANATOMIA UMANA E ANIMALE
(40 ore)

Studio della rappresentazione della figura umana e animale, dal disegno delle strutture muscolari alla rifinitura chiaroscurale del soggetto. L'allievo 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 ILLUSTRAZIONE
(32 ore)

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

INCHIOSTRAZIONE AVANZATA
(20 ore)

Perfezionamento 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 COLORISTICHE AVANZATE
(40 ore)

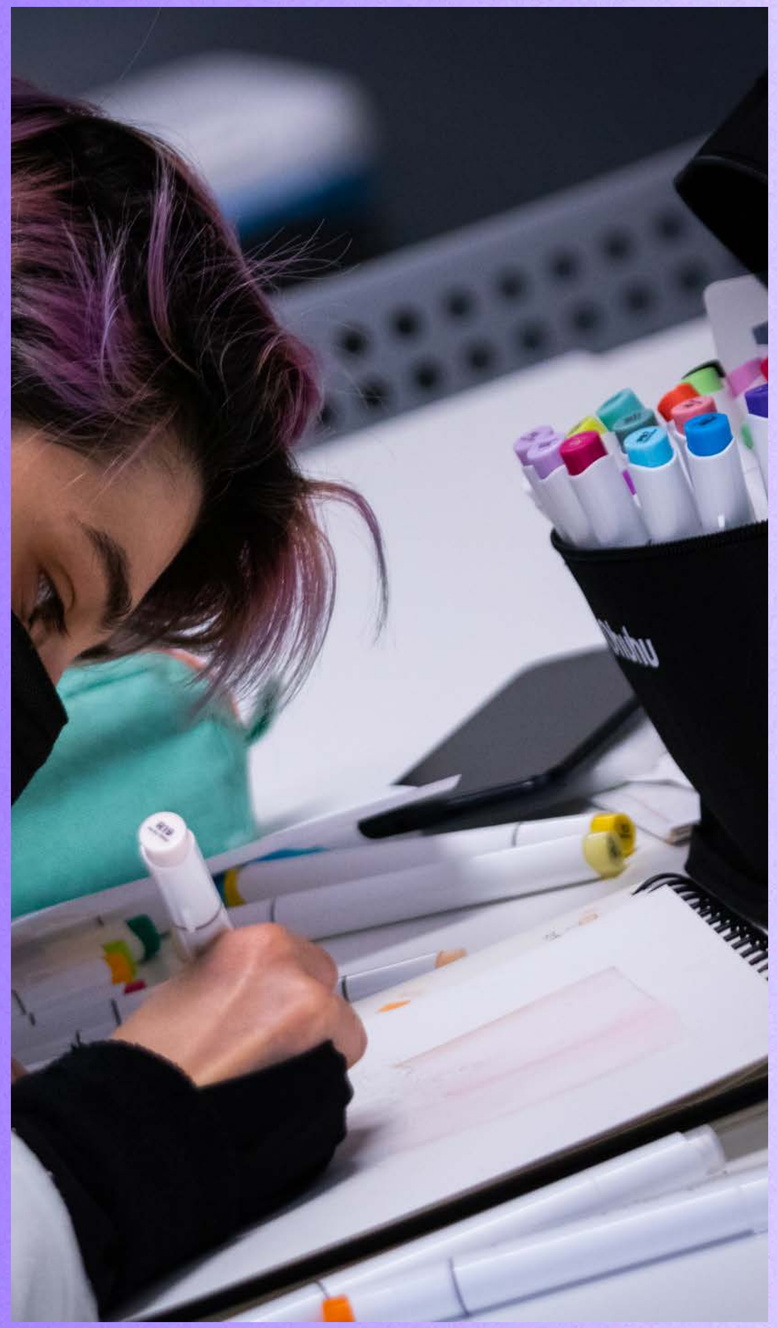
Studio delle differenze qualitative tra la tecnica della tempera e dell'acrilico, delle loro possibili applicazioni per utilizzarle nelle diverse declinazioni stilistiche rappresentative: dall'illustrazione editoriale alla tavola a fumetti a colori.

DISEGNO DIGITALE
(40 ore)

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 FUMETTO
(48 ore)

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.



TERZO ANNO

Durante il terzo anno lo studente ormai concept artist conoscerà a fondo le arti figurative, sia nazionali che estere, e saprà individuare il proprio target e proporsi nel mondo lavorativo in base alle proprie peculiarità artistiche e professionali.

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.

LA PROFESSIONE
(10 ore)

Rappresentazione del panorama lavorativo relativo alle professioni di fumettista e illustratore. Individuazione del giusto interlocutore professionale. Modalità di presentazione del portfolio e di singoli progetti editoriali. Gestione del proprio profilo professionale.

CONCEPT ART
(70 ore)

Studio e realizzazione dei meccanismi di ideazione e costruzione di creature, ambienti ed oggetti che devono apparire solidi e verosimili. Al termine l'allievo sarà in grado di creare il design di soggetti e ambientazioni e saprà muoverli nello spazio.

CHARACTER DESIGN
(40 ore)

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
(50 ore)

Studio dei princìpi 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
(10 ore)

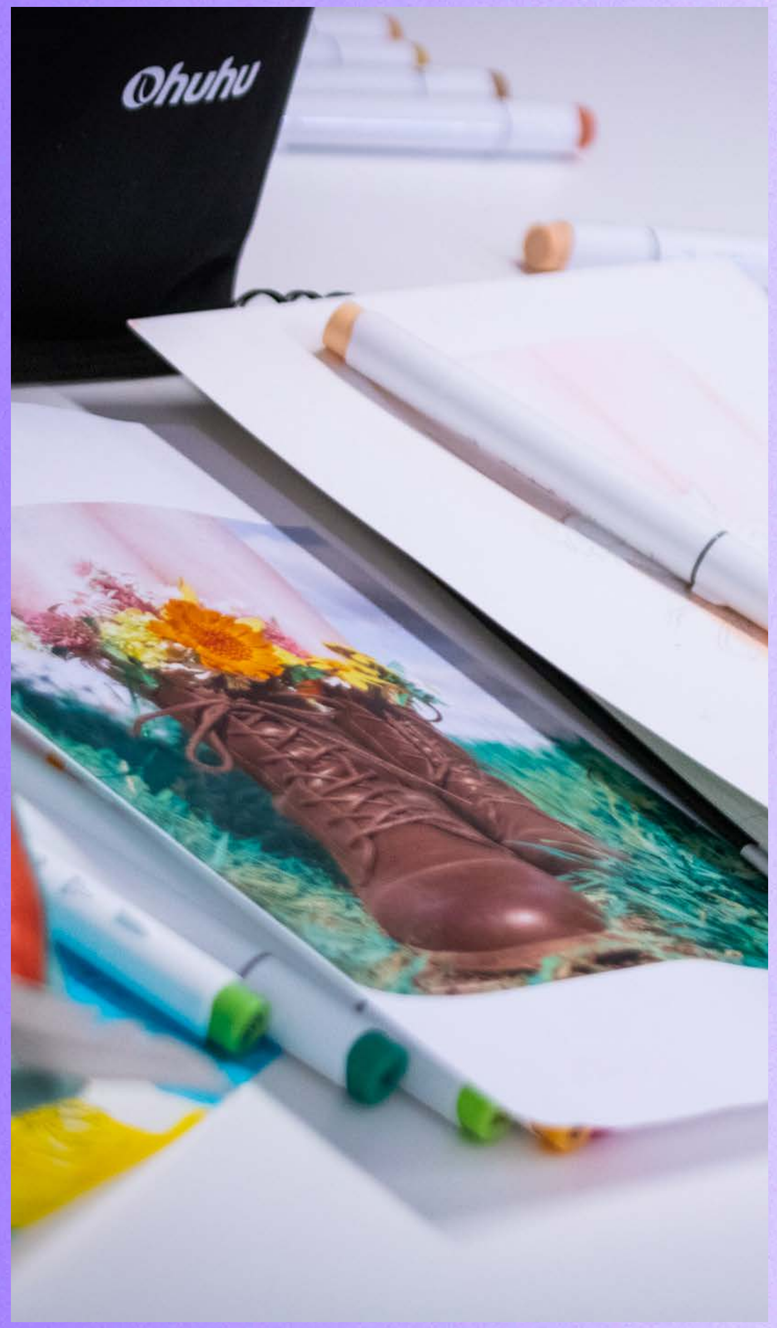
Prendendo spunto dalle tecniche classiche, si arriverà allo studio delle possibilità offerte da software che riproducono strumenti e materiali per realizzare opere dal carattere personale e innovativo.

PROGETTO FUMETTO
(35 ore)

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.

PROGETTO ILLUSTRAZIONE
(35 ore)

Studio delle strutture e delle tipologie di narrazione illustrata. Gestione della progettazione finalizzata alla produzione di albi e libri illustrati. Individuazione del giusto target editoriale, nonché il potenziale editore e mercato di riferimento.



I DOCENTI

I docenti del corso di Fumetto e Illustrazione sono professionisti ed esperti del settore. Oltre ad essere degli ottimi professori, infatti, hanno già lavorato o lavorano attivamente a livello internazionale nel settore del fumetto e dell’illustrazione.

ANTONIO VINCENTI

Illustratore e autore, ha all’attivo diversi graphic novel come L’improvvisatore, premio Festi’BD di Moulins 2009 e Fiato sospeso, premio Boscarato e premio Orbil Balloon 2013. Coautore della serie Gaetano e Zolletta e 21giorni alla fine del mondo. Ha collaborato con la trasmissione di Radio2 “Caterpillar”.

ARTURO LOZZI

Fumettista, si avvicina al fumetto da giovanissimo e coltiva questa passione da autodidatta. Nel 2001 vince il Premio Fumo di China come miglior giovane disegnatore italiano. Nel 2009 sbarca negli Stati Uniti e collabora con la Marvel allo spin-off di Immortal Iron Fist, a Immortal Weapons e, in seguito, a Ghost Rider.

CRISTIAN STEVE SCAMPINI

Christian è un concept artist con focus nel settore videogiochi. Durante la sua carriera, ha avuto l’opportunità di lavorare con alcuni tra i migliori studi di gioco al mondo, oggi è Principal Artist presso 34BigThings e sviluppatore di Redout, vincitore dell’Italian Video Game Award nel 2017.

DONATELLA BARTOLETTI

Storico dell’Arte, pittrice, incisore e fotografa, da 20 anni collabora con il NID nei settori della Teoria del Design e della Percezione visiva e continua il percorso artistico tra Arte e Fotografia, partecipando e organizzando mostre ed eventi.

FRANCESCO BIAGINI

Fumettista, ha lavorato e lavora per editori di tutto il mondo. Come illustratore ha realizzato copertine ed interior art per importanti case editrici oltre ad autoprodurre artbook come MATERIAOBSCURA ed occuparsi anche di concept e creature design per fumetti, giochi e videogames.

GIOIA MARCHEGIANI

Illustratrice e colorista, i suoi libri sono stati pubblicati in Italia e all'estero e ha ricevuto importanti riconoscimenti a concorsi nazionali ed internazionali. Insegna e conduce sessioni pittoriche en plein air e laboratori didattico-creativi.

GIULIA CRIVELLARO

Animatrice e illustratrice, nel 2019 partecipa alla produzione del corto "Wish" come storyboard coordinator e animatrice e nello stesso anno vince il concorso MArteLive, nella sezione di Arti Grafiche. Dal 2013 collabora con diversi studi e agenzie italiane come designer freelance.

MATTIA IACONO

Illustratore, fumettista e colorista è un membro del BabyRuth Studio. Ha collaborato come cover artist per l'etichetta discografica milanese "Maciste Dischi". Colorista per MARVEL, IDW, PANINI. Ha collaborato con il progetto THIS IS NOT A LOVE SONG realizzando il remake grafico del film JAWS di Steven Spielberg.

GORAN MARCO ROMANO

Illustratore, inizia la sua carriera lavorando come grafico e successivamente AD di Gold Streetwear. Nel 2014, insieme a Valentina Casali, fonda Sunday Büro, uno studio totalmente dedicato al lettering, al type design e alla calligrafia.

INFORMAZIONI

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.

CONTATTI

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

ORARI SEGRETERIA

Lunedì—Venerdì
10.00—17.00
Sabato—Domenica
Chiuso

DOVE SIAMO

SEDE PRINCIPALE
Via Savonarola, 76 – 06121 Perugia

MODA LAB
Via Marconi, 73 – 06121 Perugia

SALA POSA
Via Seneca, 4 – 06121 Perugia

@NUOVOISTITUTODESIGN

DIVENTA FUMETTISTA E ILLUSTRATORE E DISEGNA IL TUO FUTURO

Entra in NID, valorizziamo il tuo talento di Fumettista e Illustratore, stimoliamo la tua creatività e ti aiutiamo a far brillare la tua unicità, supportandoti costantemente con un metodo che ti porterà ad entrare con facilità, sicurezza e preparazione nel mercato internazionale del fumetto e dell’illustrazione.