

Scuola Internazionale di Comics

Accademia delle Arti
Figurative e Digitali

“Predisposizione e passione per le arti figurative sono i presupposti per accedere ai nostri corsi che mirano all’acquisizione di tecnica, conoscenza e professionalità, bagaglio indispensabile per affrontare il mondo di chi lavora con l’immagine”.

Dino Caterini

Direttore Generale e fondatore della Scuola Internazionale di Comics



**Scuola
Internazionale
di Comics**

Accademia delle Arti
Figurative e Digitali

SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

La Scuola Internazionale di Comics, fondata dall'eccentrico disegnatore Dino Caterini (oggi Direttore Generale di tutte le sedi) è nata nel 1979 e ha svolto nel corso degli anni un'attività di grande spessore sia a livello sociale che a livello didattico, proponendo corsi che spaziano a 360° nelle arti figurative, grafiche, digitali e letterarie e impegnandosi in ambito sociale a sostenere iniziative culturali, associazioni onlus e stringendo legami con altre realtà formative in ambito internazionale.

Esplora la **GALLERY** foto e video



In particolare il gemellaggio con l'ICAIC (Istituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos) all'Avana (Cuba) permette ai nostri migliori allievi, grazie a un viaggio studio, di frequentare per 14 giorni un workshop in questa importante struttura; il gemellaggio e la collaborazione con il Tokyo Animator Gakuin si è rivelato di primaria importanza per la borsa di studio che prevede un viaggio studio a Tokyo ma anche per la didattica.

Infatti, in collaborazione con il Tokyo Animator Gakuin, la scuola organizza un Master di Manga e un corso di Manga presso la sede del Tokyo Animator Gakuin per studenti italiani, da svolgersi quindi direttamente in Giappone.

La Scuola si distingue per i suoi particolari metodi di insegnamento che privilegiano uno stretto contatto con gli allievi e stimolano ognuno di loro a cercare il proprio percorso personale e a esprimere al meglio il proprio talento.

Il metodo di studio presso la Scuola Internazionale di Comics è finalizzato all'alta formazione e specializzazione professionale degli allievi che si consegue attraverso programmi costantemente aggiornati con le novità relative ai settori di appartenenza e l'insegnamento che coinvolge i professionisti delle relative discipline.

La Scuola Internazionale di Comics si avvale per lo svolgimento dei programmi di studio sia di materiale audiovisivo che del confronto diretto con gli insegnanti appartenenti ai vari settori editoriali e di varie nazionalità. Il tutto è organizzato in lezioni teoriche e pratiche: i risultati si consolidano con il lavoro a casa, in cui gli allievi mettono in atto le tecniche acquisite durante le lezioni e quindi si esaminano grazie a verifiche periodiche e tramite esami di fine anno.



I NOSTRI INSEGNANTI



Il risultato è garantito da oltre 35 anni di esperienza della Scuola Internazionale di Comics, che nel tempo ha dimostrato di dedicarsi più alla qualità e al buon rendimento del suo insegnamento che alla quantità di ore: questo permette di proporre un numero minore di ore di frequenza che consente una fisiologica diminuzione dei costi dei corsi. I corsi hanno una durata variabile e prevedono l'inserimento di un numero limitato di allievi per fascia oraria, al fine di garantire un rapporto diretto e continuo tra lo studente ed i suoi insegnanti.

A fine corso, grazie alle abilità acquisite, gli allievi potranno più facilmente inserirsi in un ambito professionale internazionale con competenze richieste dal mercato mondiale dell'editoria e delle arti grafiche. Questo è possibile anche grazie agli incontri con editor ed editori di fama internazionale, durante i quali si svolgono sessioni di portfolio review: la Scuola Internazionale di Comics, il suo marchio e la qualità dei nostri studenti sono ormai conosciuti e apprezzati a livello mondiale. La Scuola vanta una forte presenza dei suoi ex allievi nell'ambito editoriale: il 60% degli autori italiani è uscito dalla Scuola Internazionale di Comics.

Dal 1979, la Scuola Internazionale di Comics si è espansa notevolmente. Al momento in cui va in stampa questa pubblicazione, vanta la sua presenza nelle città di Roma, Firenze, Jesi, Pescara, Torino, Padova, Reggio Emilia, Brescia, Napoli e Chicago.

Tra gli ospiti internazionali che abbiamo avuto il privilegio di ospitare, citiamo: Bryan Talbot, Dave McKean, Phil Hale, Jim Lee, Ivo Milazzo, Roberto Innocenti, Don Rosa, Paul Karasik, Dave Gibbons, Tony Sandoval, James O'Barr e molti altri.

MISSION

La Scuola opera per pubblicizzare il lavoro dei propri studenti con la realizzazione di mostre ed eventi.

I disegni, i bozzetti e le illustrazioni degli allievi vengono diffusi attraverso l'esposizione delle mostre itineranti organizzate dalla Scuola Internazionale di Comics che, fucina di talenti, centralizza e promuove la cultura.



Nel corso degli anni la Scuola ha avviato una serie di progetti a favore di associazioni umanitarie, animaliste e ambientaliste quali UNICEF, Emergency, WWF, L.A.V. Lega Anti Vivisezione, AVIS, Amnesty International, Legambiente, AIL – Associazione Italiana contro le Leucemie-Linfomi e Mieloma, Animalisti Italiani e Croce Blu.

Ha inoltre collaborato con il Museo della Carta e della Filigrana di Fabriano e con il Museo Nazionale preistorico etnografico Luigi Pigorini di Roma e organizzato alcune prestigiose mostre, tra cui *Il tratto Latino-Americano* (per diffondere e promuovere l'amicizia e la comprensione tra il popolo italiano e la popolazione ispanica dell'America del Sud); *Oriente e Occidente – Le diversità s'incontrano* e *Artisti del fumetto contro la pena di morte* (a cura di Alda Teodorani); *Paleofantasy*, in collaborazione con il Museo di Paleontologia di Firenze; *Giornata del Disegno* (a favore di Telefono Azzurro) e importanti iniziative come "Perché non ridi?", cortometraggio dedicato ai bambini degenti presso l'Ospedale Pediatrico Meyer di Firenze e "La differenza con il segno +", in collaborazione con il centro diurno S. Paolo per la sensibilizzazione sulla salute mentale.

Scopri le ultime NEWS





La Scuola Internazionale di Comics promuove e sponsorizza alcuni tra i più prestigiosi concorsi nazionali quali, solo per citare i più recenti, *Matite per la pace*; *Pazzi per il fumetto*; *Comics Contest* (evento di inaugurazione dell'Anno Accademico in collaborazione con Emergency); *Premio letterario Profondo Giallo* in collaborazione con il "Giallo Mondadori"; *Concorso Letterario Roma Noir* e i concorsi di disegno e grafica *Il Tratto Noir* e *Graphic Noir* in collaborazione con l'Università di Roma "La Sapienza"; il concorso online *Il mio esordio a fumetti* del Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.A. Ha realizzato il calendario 2013 della Polizia di Stato, sui bozzetti dei ragazzi dell' istituto penale minorile di Nisida, il calendario 2014 per la Onlus MEDU – Medici per i Diritti Umani e ha partecipato con testi e disegni alla rivista a fumetti "Finzy" della Guardia di Finanza.

La Scuola annovera numerose partnership con i più prestigiosi appuntamenti di fumetto e animazione tra cui: Napoli Comicon, Lucca Comics & Games, Etna Comics, Lanciano nel Fumetto, Festival della Creatività di Firenze, Copyleft di Arezzo, Nuvole in Toscana a Casal di Pari, Ludicomix a Empoli, Marina Café Noir di Cagliari, Teatro Puccini di Firenze, Carta Canta, Casa editrice Double Shot, studio di animazione Stranemani.

Tra le manifestazioni internazionali dedicate al fumetto e al cinema di animazione la Scuola partecipa attivamente al Festival de la BD di Angoulême, Castelli Animati (Genzano di Roma), Romics, Future Film Festival (Bologna), Cartoons on the Bay (Rapallo), Torino Comics, Falcomics, Festival du film d'animation di Annecy.



- In alto: Sara Pichelli, disegnatrice Marvel e insegnante della Scuola, al nostro stand insieme al suo "Spiderman".
- A sinistra: Alessandra Bracaglia, disegnatrice, colorista e insegnante del corso di Fumetto per bambini.
- A destra: Midori Yamane, mangaka professionista e insegnante del corso di Tecniche e narrazione manga.

ISCRIZIONI



Come diventare uno studente Scuolacomics

Di seguito troverai tutti i passaggi necessari per diventare uno studente della Scuola Internazionale di Comics. Controlla i dettagli per ogni tipologia di corso nella specifica sezione del nostro sito WWW.SCUOLACOMICS.COM

Prima di Iscriverti

Seleziona il corso o i corsi ai quali puoi essere interessato. I corsi della Scuola Internazionale di Comics offrono un ampio ventaglio formativo tra le professioni creative. I corsi partono sempre dalle basi, e preparano direttamente alla professione. Per alcuni corsi ci sono più livelli (Basic + Advanced), altri corsi sono brevi o si svolgono durante il periodo estivo. Alla voce **CORSI**, potrai trovare una descrizione del corso che ti interessa con il programma di studi. Questo ti aiuterà a capire quale corso esprime al meglio la tua sensibilità creativa.

Se hai bisogno di approfondire alcune informazioni, clicca su **RICHIEDI INFORMAZIONI** nella pagina web del corso o della sede di tuo interesse e i nostri responsabili si metteranno in contatto con te.

Contattaci

La scelta del corso può non essere facile. È necessario capire quale corso è più adatto ad esprimere al meglio il proprio talento. Ognuno ha una forma creativa diversa da



quella di chiunque altro e scegliere il corso giusto vuole anche dire riuscire ad esprimere al massimo le proprie potenzialità anche nella professione. Per questo la Scuola Internazionale di Comics mette a disposizione un servizio di orientamento che prevede un colloquio personale al fine di sostenere i propri candidati nella scelta del percorso che più adatto.

Come Iscriverti

Una volta stabilito quale corso rispetta i tuoi obiettivi, invia una e-mail alla sede di tuo interesse tramite il form "Richiedi Informazioni" dalla pagina del corso che scegli di frequentare, o clicca **CONTATTI** nel menu, inserisci i tuoi dati e segui le indicazioni che riceverai via e-mail.

Effettua il colloquio di Ammissione

A seguito della ricezione di tutti i dati richiesti, la Scuola di Comics fisserà la data in cui sarà effettuato il colloquio

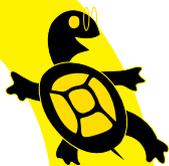
di orientamento che consiste in un incontro informativo con il responsabile all'orientamento o con uno degli insegnanti del corso di interesse.

A seguito dell'Ammissione

Una volta effettuato il colloquio potrai procedere all'iscrizione seguendo le indicazioni che ti verranno date, versando la quota di adesione (o la quota in soluzione unica). L'iscrizione si effettua in sede, compilando il modulo. Per ogni altra soluzione è bene prendere accordi con la segreteria.

Dopo l'Iscrizione

Verrai contattato via e-mail o telefono per confermare le date e gli orari del corso che hai scelto. In alcuni casi sarai invitato a partecipare alla presentazione del tuo corso durante la quale ti saranno fornite tutte le informazioni relative al tuo percorso formativo e conoscerai lo staff.



KAWAMA EDITORE

La Kawama Editore nasce nel 2010 come casa editrice sinergica alla Scuola Internazionale di Comics.

In una redazione appassionata e attenta, grazie all'entusiasmo di autori e collaboratori, si consolida un progetto che intende puntare i riflettori sul fumetto e sull'universo creativo che si muove intorno alla nona arte. L'identità del progetto editoriale si fonda su alcuni chiari e solidi pilastri:

- La professionalità messa al servizio di giovani autori emergenti che, una volta completato il ciclo di studi del corso di Fumetto, desiderano mettersi alla prova con una

Visita il nostro **SITO**



vera pubblicazione e seguire così passo dopo passo l'iter che va dal soggetto al prodotto cartaceo, affiancati da un team di professionisti del settore.

- La sperimentazione rivolta ai nuovi linguaggi dell'editoria digitale, una sfida e una spinta propulsiva verso l'esplorazione e l'utilizzo creativo delle potenzialità comunicative offerte dai nuovi supporti e-reader.
In questo ambito la Kawama si propone, oltre che in veste di editore, come service di prodotti digitali distribuibili su tutte le principali piattaforme (Amazon, Gogle Play, iTunes Store).
- La promozione della cultura multiforme e emozionante dei fumetti attraverso la realizzazione di graphic novel dall'elegante veste grafica e la produzione di una saggistica che indaga e approfondisce il fumetto d'autore.

Il catalogo presenta vari titoli tra cui le riviste iCOMICS (2010) e SHINIGAMI (2011) in cui vengono proposte storie inedite e ripubblicazioni di autori professionisti, la collana in sei volumi MANGA BOOK (2012) e la graphic novel MOCAMBIQUE BLUES (2012).

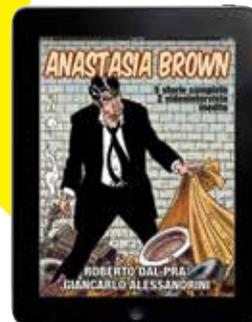
Con il magazine COMXDOME (2012) la Kawama ha realizzato la prima rivista digitale per iPad interamente dedicata al fumetto e ai suoi autori internazionali.

Con FANTASTICO TEX (2013), saggio scritto dallo sceneggiatore Antonio Tentori che mette in luce un filone “trasversale” della saga texiana, si intende approfondire e ampliare il discorso sul fumetto seriale prendendo in esame il più importante rappresentante del mercato italiano.

L’albo FIVE EASY PEACES (2013) rappresenta invece l’anima pioniera della casa editrice con il primo di una serie di volumi che ogni anno pubblicherà le migliori storie a fumetti degli allievi più meritevoli della Scuola Internazionale di Comics, nell’ottica di offrire ai giovani talenti la loro prima pubblicazione professionale.

La Kawama Editore inoltre partecipa attivamente alle principali manifestazioni nazionali e internazionali dell’editoria di settore: Romics, Lucca Comics & Games, Narnia Fumetto, Comicon, Torino Comics e Angoulême.

Collana Manga Book



FUMETTO

“Il fumetto è Arte Sequenziale.”

Will Eisner



Il fumetto consiste nella narrazione di una storia per immagini divise in tavole e vignette, che possono essere realizzate per prodotti seriali a grandi tirature, per albi autoriali o per riviste o quotidiani, oltre che per il web e gli e-book.

Il corso di Fumetto alla Scuola Internazionale di Comics prepara alla professione di disegnatore di fumetti sia per il mercato editoriale italiano che estero. L'allievo sarà formato da professionisti che operano nel campo e apprenderà le tecniche del disegno e dell'inchiostrazione fino a giungere al suo stile personale tramite la scelta della specializzazione. Alla fine del terzo anno sono previsti incontri con editori e professionisti che visioneranno i book degli allievi realizzati durante il corso.

I ANNO

- Anatomia
- Prospettiva
- Elementi di sceneggiatura (lettura e analisi)
- Disegno dal vero
- Regia
- Storyboard, Layout e Definitivo

II ANNO

- Inchiostrazione
- Grammatica della narrazione
- Studio e comparazione delle maggiori correnti stilistiche del fumetto mondiale
- Teoria delle ombre
- Recitazione del corpo e deformazione anatomica
- Disegno dal vero
- Analisi dei generi del fumetto
- Preparazione del book

III ANNO UMRISTICO

- Alterazione anatomica del personaggio
- Elementi e teorie di narrazione
- Tecniche di colorazione
- Characters design, Studio delle ambientazioni e del Background
- Storyboard
- Layout
- Inchiostrazione
- Strip, Tavola unica e Tavola autoconclusiva
- Realizzazione di progetti mirati alla pubblicazione

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Photoshop CS6 (3°anno)

Durante il II anno del corso di Fumetto, a partire dal mese di Febbraio, oltre alle ore settimanali di lezione, si svolgeranno lezioni **gratuite ma obbligatorie** di Teoria e tecnica del colore. Nel III anno di corso è prevista, oltre alle regolari ore di lezione, la frequenza **gratuita ma obbligatoria** di Colorazione Digitale.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Ciano-tipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia. Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



III ANNO REALISTICO

- Studio dei vari mercati editoriali (franco-belga, americano, italiano e argentino)
- Ripasso inchiostroazione
- Elementi e teorie di narrazione
- Characters design
- Background
- Tecniche di colorazione tradizionale e digitale
- Realizzazione di progetti editoriali dallo storyboard al definitivo

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO IN TUTTE LE SEDI

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione artistica che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 3 anni accademici.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana, più una volta la settimana per il seminario obbligatorio.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.565,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 257,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.758,00

ILLUSTRAZIONE

“Le mani figurano quel che trovano nella fantasia.”

Leonardo da Vinci



L'illustrazione affianca e contestualizza racconti e fiabe, illustra riviste e magazine (sia su carta che su web o in e-book), materiale scolastico o da edicola e arricchisce il packaging.

Il corso di Illustrazione alla Scuola Internazionale di Comics prepara alla professione di illustratore a livello internazionale – l'illustrazione parla un linguaggio universale. Gli insegnanti sono illustratori professionisti. La formazione inizia dalle basi dell'illustrazione e affronta in seguito le tecniche di colorazione.

Per gli allievi del corso di Illustrazione riveste una particolare importanza partecipare al **Seminario di Cianotipia** (che si svolge oltre alle ore settimanali di lezione, ed è gratuito e facoltativo) per acquisire la capacità di operare con la tecnica mista (illustrazione più fotografia).

I ANNO

- Anatomia
- Disegno dal vero
- Prospettiva
- Inchiostrazione
- Mezza tinta
- Matite colorate
- Acquerello
- Tempera

II ANNO

- Nozioni di grafica editoriale
- Acrilico
- Adigraf
- Illustrazione fiction e no fiction
- Realizzazione di vari progetti di illustrazione per l'editoria e il cinema

III ANNO

- Progetto editoriale
- Progettazione libro pop-up
- Illustrazione digitale
- Storia dell'illustrazione
- Nozioni tecniche sulla gestione della professione di illustratore

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe InDesign CS6 (2°anno) - Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe InDesign CS6 (3°anno)



Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO IN TUTTE LE SEDI

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con senso artistico che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 3 anni accademici.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana, più una volta la settimana per il seminario facoltativo.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.565,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 257,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.758,00

ANIMAZIONE

“Io non sono cattiva, è che mi disegnano così.”

Jessica Rabbit



L'animazione è la realizzazione di un montaggio cinematografico “immagine per immagine” che si avvale di varie tecniche per raccontare una storia animata in corti o lungometraggi.

Nel caso del corso di Animazione tradizionale alla Scuola Internazionale di Comics, ci si avvale del montaggio delle immagini disegnate per la formazione di professionisti che potranno operare nel campo del cinema di animazione ma anche nella pubblicità, in TV, nei videogames, negli effetti speciali, sul web.



I ANNO

- Assonometria
- Prospettiva
- Anatomia
- Disegno dal vero
- Character design e studio del personaggio
- Recitazione dei personaggi
- Sintesi del movimento
- Animazione
- Rotoscope

II ANNO

- Background
- Studio delle ombre
- Nozioni di regia
- Storyboard e studio dei personaggi
- Layout
- Teoria del colore
- Post produzione
- Editing audio/video
- Creazione showreel

III ANNO

- Key color
- Background
- Studio matite
- Clean up
- Colorazione
- Finalizzazione
- Montaggio X-Sheet
- Post produzione
- Effetti e transizioni
- Keyframes e curve di Bezier

PROGRAMMI UTILIZZATI

Toonboom (1°anno) - Toonboom, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6 (2°anno) - Toonboom, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6 (3°anno)

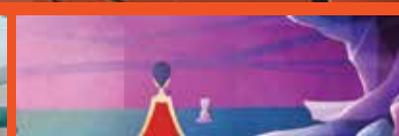
Le lezioni sono tenute da professionisti che lavorano regolarmente nel settore dell'animazione.

Nel II anno di corso è prevista, oltre alle regolari ore di lezione, la frequenza **gratuita ma obbligatoria** di lezioni di Storia dell'animazione cinematografica.

Analogamente nel III anno di corso è prevista, oltre alle regolari ore di lezione, la frequenza **gratuita ma obbligatoria** alle lezioni di Animazione sperimentale.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Cianoptipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Teoria e Tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO IN TUTTE LE SEDI

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione artistica sopra i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 3 anni accademici.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 09.00/13.00 - 14.00/18.00 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana, più una volta la settimana per il seminario di animazione obbligatorio e una volta la settimana per il seminario facoltativo.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 3.101,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 321,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 3.334,00



DISEGNO BASE

"...Era tutto cominciato da un topo."

Walt Disney

Il corso di Disegno base per adulti è specifico per chi desidera apprendere in due mesi le nozioni primarie del disegno.

È un corso introduttivo e propedeutico a tutti i corsi dell'area disegno, come Fumetto, Illustrazione e Animazione che la Scuola Internazionale di Comics propone ed è adatto anche ai principianti assoluti.

Durante il corso si trattano le nozioni basilari del disegno come anatomia, prospettiva, disegno dal vero.

Il corso è divertente e dà la sicurezza necessaria a proseguire da soli o per iscriversi a un corso di specializzazione professionale. Tutti possono imparare a disegnare, è solo questione di tecnica.



DISEGNO BASE

- Anatomia generale
- Osteologia
- Miologia
- Disegno dal vero con modella/ modello
- Assonometria
- Prospettiva intuitiva
- Prospettiva centrale
- Prospettiva accidentale
- Deformazione prospettica

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: ROMA, FIRENZE, JESI, PESCARA, TORINO, REGGIO EMILIA, NAPOLI.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti alle prime armi che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: dipende dalla formazione della classe.

Durata: 2 mesi.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 605,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: 2 RATE € 308,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 616,00

TECNICHE DI COLORAZIONE

“Ogni colore nasce dall’influenza del suo vicino.”

Claude Monet

Gli stage prendono in considerazione le principali tecniche di colorazione usate nel settore dell'illustrazione e del fumetto. Ecoline - Acrilico - Acquerello - Olio, sono aperti a tutti coloro che intendono avvicinarsi alla colorazione o approfondire le proprie conoscenze ed, eventualmente, metterle in pratica nella lavorazione professionale.

Ogni stage prevede 8 lezioni da 3 ore di pura full immersion: si prendono in esame la tipologia dei colori; strumenti per l'uso (carta, pennelli, diluenti e ogni supporto che possa rendere semplice e funzionale colorare); preparazione del disegno (ognuno potrà cimentarsi su disegni, tavole di fumetto o illustrazioni di propria creazione, oppure lavorare da fotografia); stile di colorazione con stesura piatta e sfumata; inserimento di fonti di luce e creazione di atmosfere.



TECNICHE DI COLORAZIONE

- Analisi strumenti e materiali per acquerello: carte, supporti misti, colori e pennelli
- Analisi ed esercizi in stesure degradanti e variegata
- Analisi ed esercizi di tecnica esecutiva su soggetti misti: bagnato su bagnato e bagnato su asciutto
- Analisi e personalizzazione della pennellata: bordi e sfumature
- Elementi di composizione

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: PADOVA, TORINO.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti e ragazzi che abbiano compiuto almeno 15 anni.

Iscrizione: corso breve con sessioni Luglio - Settembre.

Durata: 2 mesi.

Orari: fascia oraria: 15.00/18.00 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO

- SOLUZIONE UNICA: € 480,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

SCULTURA

“Tu vedi un blocco, pensa all’immagine.”

Michelangelo Buonarroti

Indispensabile per coloro che volessero accedere al mondo professionale della scultura, il corso si sviluppa in due anni, durante i quali lo studente acquisisce tecniche e nuovi supporti di scultura.

Gli studenti potranno ideare velocemente tipologie umane di età ed etnie diverse, partendo dallo studio bidimensionale di un personaggio e passando per la realizzazione in 3D. Si tratta di un corso innovativo per chi intende intraprendere uno dei tanti sbocchi lavorativi che la scultura offre (arte, cinema, effetti speciali). Il corso si rivolge sia a coloro che necessitano di nozioni basilari sia a coloro che, già con un buon livello di preparazione, vogliono approfondire le tecniche per finalità professionali.

Il corso partirà da una introduzione teorica con le informa-

zioni relative ai materiali utilizzati ed alla loro applicazione. Particolare attenzione sarà data alle specifiche inclinazioni artistiche degli studenti e, nella fase conclusiva, il docente seguirà ogni allievo individualmente nell’evoluzione professionale del settore scelto.



SCULTURA

- Introduzione all’attrezzatura
- Tecnica del disegno per la scultura
- Disegno dal vero
- Modellato testa, mani, piedi
- Composizione e percezione visiva
- Armatura masse e forze dinamiche
- Anatomia scientifica e dinamica
- Formatura – stampo
- Sintesi e scomposizione anatomica
- Panneggio
- Materiali polimerici – gomme e resine

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: PESCARA, NAPOLI.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all’area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione artistica che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: da Marzo a Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 2 anni accademici.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 09.30/11.30 - 11.30/13.30 - 14.30/16.30 - 16.30/18.30 (dove disponibile).

Frequenza: 3 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.550,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 255,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.740,00

LETTERING

“YAAAAAH-HOO-HOO-HOO-HOOEY!”

Pippo

Il corso di Lettering vuole preparare professionalmente i partecipanti alla pratica della scrittura dei testi e delle onomatopee sulle tavole a fumetti.

Comprenderà nozioni teoriche ed esercizi pratici di lettering manuale e digitale, con un'infarinatura di impaginazione e di utilizzo di programmi per la creazione di font personalizzati. È interamente legato ai Fumetti. Gli studenti impareranno a lavorare sia su fumetti tradotti, che richiedono solamente che i testi vengano riportati all'interno dei balloon preesistenti; che su fumetti nuovi, che richiedono la creazione sia di balloon che di onomatopee.



LETTERING

- Introduzione generale al lettering
- Regole di base del lettering e delle onomatopee
- Gestione delle tavole, creazione dei ballon, scrittura a mano dei testi e delle onomatopee/effetti sonori
- Lettering manuale e digitale

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6,
Adobe InDesign CS6, Fontographer, Fontlab

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: TORINO.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti che abbiano compiuto almeno 15 anni.

Iscrizione: corso breve con sessioni a Settembre - Gennaio e Aprile.

Durata: 2 mesi.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 605,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: 2 RATE DA € 308,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 616,00

SCULTURA PER MINIATURE

“Il meno che si possa chiedere a una scultura è che stia ferma.”

Salvador Dalì

È il primo corso dedicato alla scultura di miniature (da 10 mm in su) per modellismo e giochi da tavolo.

Attivo dal 2013, consente di padroneggiare strumenti, tecniche e segreti per creare miniature in vista di un impiego professionale in Italia e/o all'estero. È un corso pratico tenuto da professionisti punti di riferimento nel settore dei giochi da tavolo (Tutatis, Fantasy Football) e del modellismo.



CORSO BASE

- Il mondo del modellismo e della prototipazione
- Il progetto e le scale del modellismo
- I materiali da usare e gli strumenti
- La base della scultura: la partenza giusta per la tipologia di lavoro corretto
- Tecniche varie di scultura, trucchi e analisi specifica
- Scolpire e rifinire le grandi masse
- Metodi e regole per scolpire elementi complessi

CORSO AVANZATO

- Identificare il campo adatto, le case produttrici, come proporsi.
- Capire il mondo del gioco da tavolo
- Tecniche di produzione seriale
- Studio del concept
- Accenno al mondo del 3D virtuale e alle tecniche di stampa 3D
- Tecniche di scultura avanzata
- Analisi e realizzazione di micro elementi scenici
- Studio e realizzazione di un set di modelli a tema

CORSO BASE

Il corso base (intensivo) di 90 ore, con due lezioni da 3 ore a settimana, dura in totale circa 3 mesi. Il corso completo prevede sia il corso Intensivo sia il corso Avanzato. Alle 90 ore del corso intensivo se ne aggiungono i 10 di quello avanzato, portando la durata totale a circa 8 mesi.

CORSO AVANZATO

Il corso avanzato è destinato a chi ha già un buon livello base, pertanto l'ammissione è subordinata a un colloquio. Ha una durata di circa 4 mesi.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: FIRENZE, JESI, TORINO.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione artistica che abbiano compiuto 16 anni.

Iscrizione: le iscrizioni sono sempre aperte fino a esaurimento posti (classi a numero chiuso max 15 partecipanti).

Durata: 3 mesi circa (Corso Base); 4 mesi circa (Corso Avanzato); 8 mesi circa (Corso Base + Avanzato).

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO

CORSO BASE (INTENSIVO) - 90 ORE

- COSTO SCONTATO: € 797,00 (ISCRIZIONE € 445,00 + SALDO € 352,00).

- RATE: € 445,00 ALL'ISCRIZIONE PIÙ 2 RATE MENSILI DA € 182,00 (TOT. € 809,00)

CORSO AVANZATO - 114 ORE

- COSTO SCONTATO: € 827,00 (ISCRIZIONE € 445,00 + SALDO € 382,00).

- RATE: € 445,00 ALL'ISCRIZIONE 2 RATE MENSILI DA € 202,00 (TOT. € 849,00).

CORSO COMPLETO (INTENSIVO + AVANZATO)

- COSTO SCONTATO: € 1.362,00 (ISCRIZIONE € 445,00 + SALDO € 917,00).

- RATE: € 445,00 ISCRIZIONE PIÙ 8 RATE MENSILI DA € 132,00 (TOT. € 1.501,00).

GRAFICA

“Adatta la tecnica all’idea, non l’idea alla tecnica.”

Bill Bernbach



La grafica, sostanzialmente, è un processo creativo per comunicare. Il grafico professionista realizza materiali e progetti grafici per l’editoria cartacea e digitale (libri, giornali, riviste, materiali di cartoleria, e-book, internet) per il packaging, crea marchi e logotipi.

Il corso di Grafica alla Scuola Internazionale di Comics forma grafici professionisti tramite l’apprendimento dei software necessari alla realizzazione di lavori grafici nella pubblicità, nell’editoria e nel packaging.

Durante il II e il III anno di corso è prevista, oltre alle regolari ore di lezione, la frequenza **gratuita ma obbligatoria** al

I ANNO

- Percezione visiva
- Informatica di base
- Tipometria
- Documentazione
- Visual Design
- Coordinato personale e Coordinato aziendale
- Comunicazione (marchio e brain storming)
- Impaginazione

II ANNO

- Grafica editoriale
- Ricerca iconografica
- Comunicazione visiva
- Visual Design
- Colorazione
- Web Design (HTML)
- Comunicazione multimediale
- Composizione livelli PDF
- Packaging

III ANNO

- Videografica
- Progetto multimediale
- Sigla e grafiche programmi TV
- Analisi messaggio pubblicitario
- Comunicazione integrata
- Modalità di presentazione del lavoro e Study Case
- Grafica editoriale (libro, rivista e catalogo)
- Collana editoriale
- Editoria elettronica

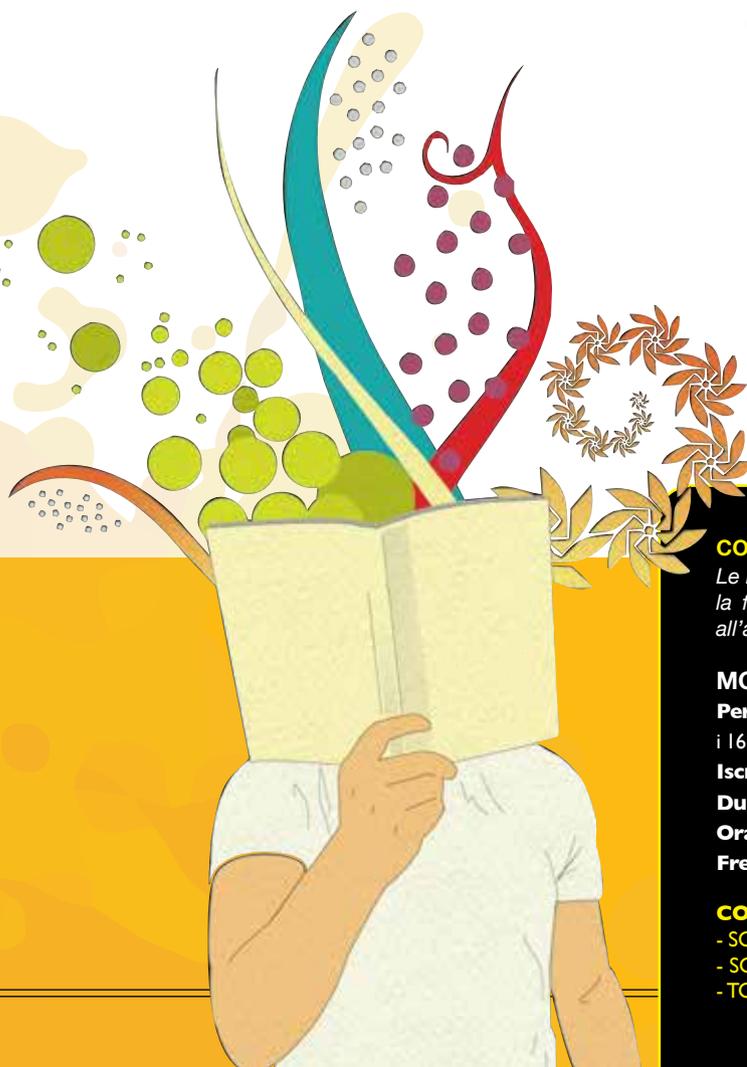
PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe InDesign CS6 (2°anno) - Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe InDesign CS6, Adobe Flash CS6: Action Script 2.0, Adobe After Effects CS6 (3°anno)

Corso integrativo di fotografia che nel II anno è di tipo formativo, mentre nel III anno viene applicato alla realizzazione di un progetto di campagna pubblicitaria.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Cianotipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO IN TUTTE LE SEDI

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con senso artistico e conoscenza informatica che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 3 anni accademici.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.741,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 278,00
- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.947,00

WEB DESIGN

“Lo scopo del design è permettere ai visitatori di arrivare al contenuto.”
Jakob Nielsen

WEB DESIGN

Il web design riguarda la progettazione, realizzazione e manutenzione dei siti web, ma anche l'ottimizzazione per i motori di ricerca. Questo comprende diverse competenze sia a livello dei software che della grafica: un sito web può contenere grafiche, immagini, musiche, sfondi e molto altro. Il corso di Web Design riguarda per l'appunto la progettazione e la realizzazione dei siti web tramite i relativi software, come Dreamweaver, Flash, Photoshop e Illustrator, permettendo allo studente di acquisire le competenze necessarie nella professionalità del web designer.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Ciano-tipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



WEB DESIGN

- HTML4/5 e MARKUP CSS2/CSS3
- Dreamweaver cs6
- Javascript 1.8.6: sintassi base
- OOP – Programmazione orientata agli oggetti in JS, JSON
- Librerie in javascript (Mootools, Scriptaculous)
- Ambiente XAMPP, Php 5: sintassi base
- OOP – Programmazione orientata agli oggetti in PHP
- Database e server di database, MySql

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6

- phpMyAdmin, SQL: sintassi
- Zend Framework, Contesti, utilità
- I podcast, Rss / Atom, Definizione del web 2.0
- Web Widget: GoogleMaps, Facebook, Twitter, Youtube
- SEO - Tecniche per indicizzazione sui motori di ricerca, Google Analytics
- Wordpress CMS: struttura del prodotto
- Normative accessibilità

ADVANCED WEB DESIGN

- Gli strumenti di analisi dei processi e dei modelli di rappresentazione
- UML, Unified Modeling Language
- HTML 5, CANVAS, Processing.js e Processing
- WebGL
- AJAX, jQuery
- Sviluppo in Flash
- Actionscript 3.0, Adobe AIR
- Sviluppo di applicazioni mobile web-based (iPhone, iPad, Android)

ADVANCED WEB DESIGN

Il mondo del web è in continua evoluzione: nel giro di pochi anni Internet è cambiato, sono cambiati i linguaggi, il modo di interagire, si è affermato Facebook, sono nati e si sono diffusi i social. Il contesto in cui si muoveranno i futuri webmaster e webdesigner si è evoluto.

Il corso di Web Design avanzato della Scuola Internazionale di Comics affronterà in maniera approfondita la parte per gli sviluppatori e i linguaggi di programmazione più evoluti. Sono previste lezioni di laboratorio. Sarà cura della Scuola avviare collaborazioni con agenzie per predisporre stage di specializzazione. Per l'accesso al corso è richiesto un colloquio-test di ammissione.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Cianoptipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.

- Linguaggio Java per lo sviluppo di applicazioni su pagine HTML
- PHP security
- Htaccess
- SOAP e RESTful web services
- parsing JSON e XML
- Model, View, Controller
- Doo Php, framework open source
- Database e SQL
- Cassandra, Ruby on rails
- Hip-hop per php
- Sviluppo di componenti server

<!DOCTYPE
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>RA
<LINK REV
META NA

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO IN TUTTE LE SEDI

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con conoscenza minima dell'informatica che abbiano compiuto i 16 anni (*Web design*); ragazzi e adulti che abbiano già dimestichezza con il web design che abbiano compiuto i 16 anni (*Advanced Web design*).

Iscrizione: entro metà Ottobre qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.741,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 278,00
- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.947,00

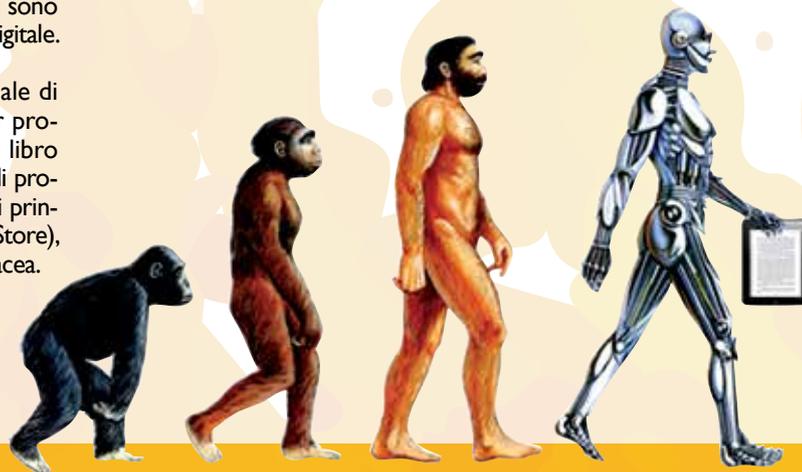
E-BOOK PUBLISHING

“C’è chi stima i libri dal loro peso, quasi che si scrivesse per fare esercizio di braccia più che di ingegno.”

Baltasar Gracián y Morales

L'industria dell'editoria è da qualche tempo sull'orlo di una svolta epocale: i libri, le riviste e i quotidiani e i fumetti sono oggi disponibili non solo su carta stampata ma anche in digitale.

Il corso di E-Book Publishing alla Scuola Internazionale di Comics fornisce tutte le competenze necessarie per produrre in modo professionale e autonomo il proprio libro interattivo. Questo dà la possibilità di autoprodursi e di promuovere il proprio lavoro a costo zero, vendendolo sui principali e-book store del mondo (iTunes Store, Kindle Store), scavalcando così il farraginoso mondo dell'editoria cartacea.



E-BOOK PUBLISHING

- Editing e stile editoriale
- Formati e utilizzo delle immagini digitali
- Il diritto d'autore e il DRM
- I formati dell'e-book
- PC, Tablet, Smartphone, E-Ink readers, E-book readers
- Anatomia dei file (XHTML/XML/CSS)
- Organizzazione, codifica e formattazione dei contenuti
- Fixed-layout ePub
- I software per creare o convertire un libro epub
- Il formato Multi-Touch (Apple)
- I Template
- Hyperlinks
- Widget (Elementi multimediali avanzati)
- Immagini Interattive
- 3D images
- Documenti multimediali (Audio/Video)
- HTML
- Pubblicare su iTunes
- Vendere on-line
- Marketing virale
- Risorse per i propri e-book

PROGRAMMI UTILIZZATI

IBooks Author - PubCoder - Hype - Calibre - Adobe Photoshop CS6



Il corso è quindi rivolto ad autori di pubblicazioni tradizionali (grafici, fumettisti, illustratori, scrittori) con conoscenze informatiche di base.

A conclusione del ciclo formativo lo studente sarà in grado di ideare, realizzare e distribuire autonomamente pubblicazioni nei formati ePub (standard aperto per la realizzazione di libri digitali) e Multi Touch (formato proprietario Apple ideato per lo sviluppo di enhanced books per i tablet iPad). Il corso si compone di dieci moduli che si sviluppano

nell'arco di ventiquattro lezioni a cadenza bisettimanale. Sono previsti incontri con grafici, illustratori, scrittori ed editori di e-book, oltre a seminari facoltativi gratuiti di Ciantopia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: ROMA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con conoscenze informatiche di base che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 3 mesi.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.285,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 3 RATE € 312,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.381,00



WEB MARKETING

“Una volta colte, le opportunità si moltiplicano.”

Sun Tzu

Il corso di Web Marketing si rivolge a tutti coloro che sono interessati ad acquisire una maggiore consapevolezza degli strumenti digitali e delle nuove possibilità di Business.

Nell'epoca dei Social, le aziende possono essere conosciute e imporsi soprattutto grazie alla loro presenza in Internet e grazie a strategie di mercato vincenti.

Il corso fornirà competenze di tipo teorico, pratico e operativo nel settore della comunicazione di impresa e del Web 2.0.

L'innovazione tecnologica impone un aggiornamento di conoscenze e competenze sempre più veloce e costante alle



WEB MARKETING

- Dal Social Web al Social World: overview sui mezzi di comunicazione digitali e le opportunità per le aziende
- Analisi degli strumenti necessari per un piano di Marketing Mix nelle diverse dimensioni della comunicazione aziendale
- Social Network: Facebook, Twitter, Pinterest/Instagram,
- Youtube/Vimeo, Email Marketing, Storytelling
- Dalla Content Curation alla Content Creation: l'importanza del contenuto
- Offline vs online: come tradurre in rete le attività reali e viceversa come adeguare la propria operatività nei confronti di nuovi strumenti digitali
- Le opportunità per le PMI e le attività locali: come costruire una Web Identity e un percorso nel marketing digitale

aziende e a chi vuole lavorare o già lavora nell'ambito del marketing e della comunicazione.

Dalle piccole e medie imprese fino alle multinazionali, ogni realtà aziendale che desidera stare al passo con i tempi deve prevedere una digital strategy e conoscere le potenzialità relazionali derivate dai social media.

Le competenze fornite da questo corso sono tipiche delle figure professionali più richieste dal nuovo mercato del lavoro per un settore in continua crescita.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI PADOVA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti che abbiano compiuto 18 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 (dove disponibile).

Frequenza: 1 volta la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA: € 1.500,00

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 440,00 + 5 RATE € 212,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.500,00

PER GLI ALLIEVI DELLA SCUOLA NELL'ANNO CORRENTE IL COSTO È DI € 900,00

PER I DIPLOMATI DELLA SCUOLA È DI € 1.200,00

(SOLUZIONE RATEIZZATA: € 440,00 DI ANTICIPO + 5 RATE € 152,00)

MOBILE GAME

“Eravamo al posto giusto al momento giusto, col gioco giusto.”

Thomas Nieman, a proposito di Pac-Man

Il mercato di tablet e smartphone è l'unico che non conosce crisi: sono cambiati i modi e i tempi della comunicazione e dell'informazione, e di conseguenza – a fronte di un calo generale dei consumi – questo è l'unico settore in cui le vendite sono aumentate.

La Scuola Internazionale di Comics, con il corso di Mobile Game Multimedia (della durata di due anni accademici), punta sulla sempre maggiore diffusione di tablet e smartphone per lo sviluppo di una professionalità avanzata, quella del creatore di giochi e applicazioni multimediali, con



MOBILE GAME

- Il processo di sviluppo: prototipizzazione, analisi, Pre-alpha, alpha e beta
- Matematica 2D
- Costrutti di base di un linguaggio di programmazione
- Le geometrie dello schermo
- Processing
- Gamesalad: gameplay e interface design
- Importazioni materiali, creazioni di menu e livelli
- Elementi di base di un platform
- Fisica di gioco, sistemi particellari e punteggi
- Elementi di base di uno Shoot'Em Up
- Gestioni delle collisioni
- Personaggi ed elementi di gioco
- Deploying su tutte le piattaforme
- Objective-C: sintassi di base e modello target delegates
- Cocoa Touch
- COCOS 2D: sviluppo su iOS, analisi della libreria e realizzazione di un prototipo
- Librerie Box2D e Chipmunk
- Integrazione di COCOS 2D e BOX 2D
- Integrazione di COCOS 2D e CHIPMUNK

PROGRAMMI UTILIZZATI

Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 (1°anno) - Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Autodesk Mudbox 2015 (2°anno) - Processing, Open Frameworks, Game Salad, Xcode, Eclipse, Unity

particolare attenzione al mercato dei dispositivi mobile di ultima generazione (iOS e Android).

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Ciano-tipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: ROMA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con una spiccata passione per la tecnologia e i videogiochi, intenzionati a farne una professione, che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 2 anni accademici.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 3 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 3.335,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 349,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 3.586,00



3D MAYA

“L’arte sfida la tecnologia. La tecnologia ispira l’arte.”

John Lasseter



Il corso di 3D Maya prende la sua denominazione dall’omonimo software di modellazione 3D, uno dei più importanti sul mercato internazionale per realizzare film di animazione 3D.

È finalizzato alla realizzazione di sequenze animate in Maya; durante lo svolgimento del corso gli allievi compiono esercitazioni per definire il livello di apprendimento di ciascuno. Consente l’inserimento professionale in studi per produzioni cinematografiche e televisive, ma anche in team di sviluppo di videogiochi.

Il corso si avvale dell’insegnamento di 3D Maya, fino ad

3D MAYA

- Storia della Computer Grafica
- Interfaccia di Maya
- Modellazione poligonale
- Wireframe 3D a partire da modelli reali
- Modellazione nurbs di oggetti reali
- Modellazione composita nurbs e poligonale
- Teoria del colore e illuminotecnica
- Composizione/analisi filmica
- Motion Graphics
- Shading base e avanzato
- Texturing procedurale
- Lighting di base e avanzato
- Shadow map e raytracing shadows
- Rendering base
- Anatomia e Modellazione organica
- Keys, estremi e passing position/ utilizzo delle reference
- Principi di animazione
- Walk cycle/run cycle
- Recitazione e analisi filmica
- Rigging facciale procedurale
- Body acting
- Architettura virtuale
- Tecniche di modellazione
- Fur/applicazione pelo al personaggio
- Dettagli ad alta risoluzione e applicazione tramite texturing
- Produzione reel: layout, rendering, compositing, authoring

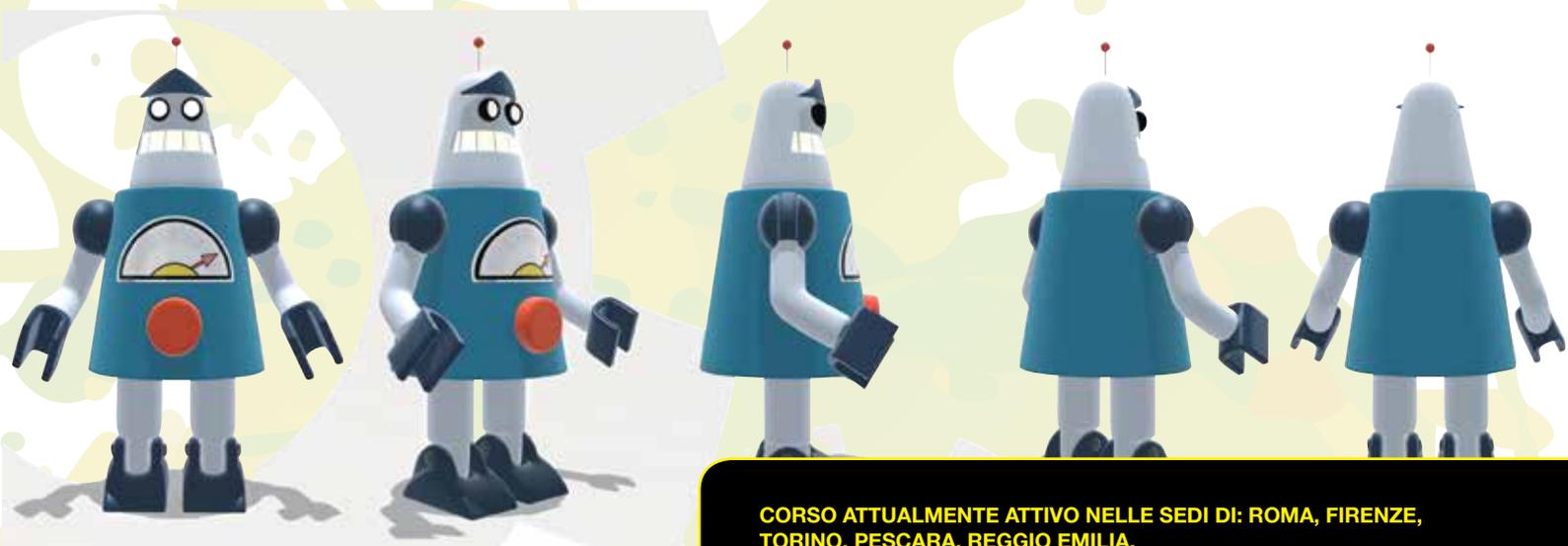
PROGRAMMI UTILIZZATI

Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Illustrator CS6, Autodesk Mudbox 2015, Altri Software

arrivare alla realizzazione di un filmato di animazione 3D, per dare modo agli allievi di sfruttare al meglio le pressoché infinite possibilità di questo software assai complesso e raggiungere la professionalità necessaria per realizzare corti e lungometraggi 3D, pubblicità, animazioni per videogames, effetti speciali cinematografici. Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Cia-

notopia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: ROMA, FIRENZE, TORINO, PESCARA, REGGIO EMILIA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con senso artistico e conoscenza informatica che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana, più una volta la settimana per il seminario facoltativo.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 3.628,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 384,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 3.901,00

COLORAZIONE DIGITALE

“Ogni stile di disegno diverso che affronto mi fa sperimentare nuovi approcci.”

Fabio D’Auria

Il corso di Colorazione Digitale con Photoshop ogni anno si è concluso con grande successo.

Gli studenti hanno a disposizione un’aula attrezzata di Mac di ultima generazione, dotati dell’ultima versione del software Photoshop.

Ogni studente può lavorare alla propria postazione in maniera autonoma, sempre con il supporto e la supervisione del nostro docente.



COLORAZIONE DIGITALE

- Le basi dell’immagine digitale
- I metodi Colore
- Metodi di Fusione e Maschera di Ritaglio
- Selezioni
- I pennelli di Photoshop
- Textures e Patterns
- Tecniche di colorazione
- Uso dei retini

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Photoshop CS6

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: FIRENZE, JESI, PESCARA, TORINO, PADOVA, REGGIO EMILIA, NAPOLI.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all’area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni che amano il disegno e il fumetto.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 1 volta la settimana.

COSTO

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.500,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 440,00 + 5 RATE € 212,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.500,00

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI GIÀ ISCRITTI A DUE CORSI ED EX STUDENTI.

DIGITAL INKING

“Photoshop sta mandando in soffitta i barattoli di colore.”

Valentina Grassini

Il corso si rivolge a chiunque intende avvicinarsi o conoscere meglio il mondo del fumetto, per l'editoria italiana e internazionale; a coloro che non si sono mai avvicinati al fumetto dal punto di vista professionale e che vogliono lavorare in questo settore; a coloro che pur possedendo un buon grado di preparazione tecnico-professionale vogliono specializzarsi; a chi intende avvicinarsi al fumetto per soddisfare esigenze di crescita personale.

Dopo un primo approccio ai programmi Painter, Photoshop e Manga Studio si analizzerà il metodo dell'inchiostrazione basato sui passaggi come la lineatura e la stesura dei neri o tratteggi per creare il chiaroscuro.



DIGITAL INKING

- Nozioni tecniche sul programma
- Utilizzo pennino
- Utilizzo strumenti acquisito su tavole di autori
- Applicazione teoria delle ombre
- Esercitazioni pratiche

PROGRAMMI UTILIZZATI

Corel Painter, Adobe Photoshop CS6, Manga Studio

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: TORINO.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti e ragazzi che abbiano compiuto almeno 15 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre.

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.780,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 165,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.930,00

ILLUSTRAZIONE DIGITALE

“La vera opera d’arte nasce dall’Artista.”

Wassily Kandinsky

Il corso biennale si rivolge a coloro che intendono cimentarsi nell’illustrazione fotorealistica 2D, dalla simulazione di tecniche pittoriche all’inserimento professionale nel mondo editoriale e ludico internazionale, con particolare attenzione al genere fantastico.

Nel primo anno viene approfondita la conoscenza del software Photoshop con esercizi specifici nella composizione di fondali e personaggi, nel secondo si procede con workshop avanzati fino alla realizzazione pratica di un portfolio da presentare al cliente.



I ANNO (CORSO BASE)

- Nozioni preliminari e studio delle funzioni del software Photoshop
- Regole di prospettiva, anatomia e composizione
- Struttura a livelli di un’illustrazione
- Costruzione di pennelli dinamici con esercizi
- Simulazione di tecniche pittoriche
- Aerografo, Maschere, Disegno vettoriale
- Gestione di texture fotografiche
- Elementi grafici e utilizzo dei font
- Esercizi di creatività e progettazione grafica
- Analisi del mercato e della produzione di artisti contemporanei
- Contrattualistica e tariffari
- Realizzazione guidata per gradi di un dipinto digitale: paesaggi, personaggi e soggetti fantastici
- Test di Art Direction in una commissione editoriale

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Photoshop CS6

Il corso si propone di insegnare agli studenti la colorazione di immagini destinate al mercato editoriale, ludico e video-ludico, fornendo gli strumenti tecnici per disegnare e colorare le proprie illustrazioni.

In tal senso, le lezioni hanno come obiettivo finale la creazione di un portfolio cartaceo e digitale da presentare agli art director e proporsi come freelance nell'ambito dell'illustrazione fantasy e del Videogames.

Vengono poi esaminati differenti processi di colorazione, passo dopo passo, dallo sketch iniziale alla fase conclusiva dove le spiegazioni teoriche sono integrate con dimostrazioni in classe ed esercizi pratici.



II ANNO (CORSO AVANZATO)

- Riepilogo e approfondimento di tutte le materie del primo anno
- Utilizzo avanzato del software Photoshop
- Costruzione di un portfolio
- Partecipazione a competizioni internazionali
- Contatti con il mondo del lavoro

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: TORINO, PADOVA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 15 anni.

Iscrizione: entro metà Ottobre.

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.780,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 165,00
- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.930,00

FOTOGRAFIA

“Le fotografie possono raggiungere l’eternità attraverso il momento.”

Henri Cartier-Bresson

Il corso si rivolge a tutti coloro che desiderano apprendere da zero o migliorare i propri scatti o a tutti quelli che sono semplicemente stanchi di avere gigabyte di foto che puntualmente finiscono nel dimenticatoio.

Allo stesso modo, l’elevato livello tecnico che il corso intende conferire, permette anche a coloro che posseggono passione e tecnica di migliorare e rendere professionale il proprio lavoro finalizzandolo a scopi commerciali. Il corso si terrà con un numero di allievi molto basso perché possano essere seguiti individualmente, e partirà subito con un approccio istintivo alla strumentazione.



I ANNO

- Introduzione
- Fotografia I
- Applicazioni e Illuminazione
- Tecnologia
- Composizione
- Progettazione
- Shooting in esterna
- Monografie
- Adobe Photoshop CC Base

II ANNO

- Capire il colore
- Calibrazione
- Adobe Camera Raw Base
- Adobe Lightroom 5 Base
- Paesaggio/Hdr/Lee Filters
- Paesaggio - Esterna
- Glamour
- Adobe Camera Raw Advanced
- Adobe Lightroom 5 Advanced
- Sviluppo Digitale
- Adobe Photoshop CC Intermedio
- Fotoritocco
- Sport e azione
- Verifica
- Sport e azione - Esterna
- Reportage
- Reportage - Esterna
- Adobe Photoshop CC Advanced
- Fotoritocco
- Acquisizione immagini
- Stampa e impaginazione
- Sviluppo digitale

PROGRAMMI UTILIZZATI

Adobe Photoshop CC Base (1°anno) - Adobe Camera Raw Base/Advanced, Adobe Lightroom 5 Base/Advanced, Adobe Photoshop CC Advanced (2°anno)

Le lezioni teoriche saranno sempre affiancate dalla pratica in modo da accumulare un'esperienza diretta sul campo sin dai primi incontri. La strumentazione sarà analizzata a partire dalle basi, tecnica e percezione saranno poi approfondite e perfezionate in studio e in esterni attraverso l'utilizzo di escursioni e modelli. L'aula sarà attrezzata con set permanente comprensivo di illuminazione e strumentazione professionali, nonché di modelli e modelle.

Ampio spazio sarà dato alle tecniche di illuminazione in studio e in esterni, alle tecniche di fotografia still life per cataloghistica, natura e sport e alla postproduzione digitale degli scatti a scopo commerciale.



CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI NAPOLI.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione artistica che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: da Marzo a metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 2 anni accademici.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 09.30/11.30 - 11.30/13.30 - 14.30/16.30 - 16.30/18.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.550,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 255,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.740,00



MODELLAZIONE 3D

“Usa idee semplici. Io rispondo: no, viscerali.”

James Cameron

Il corso affianca lo studio dell'anatomia, la più importante tra le basi dell'arte figurativa, all'utilizzo del digitale.

Il percorso inizierà attraverso i primi approcci di modellazione, per costruire oggetti strutturati, per poi arrivare alla sala di pose virtuale per finalizzare immagini e animazioni.

Gli studenti hanno a disposizione tre aule dedicate alle arti figurative, dove non sono previste attrezzature particolari, ed un'aula attrezzata di Mac di ultima generazione, dotati dell'ultima versione di ZBrush.

Ogni studente lavorerà in maniera autonoma, ma sempre supportato dalla continua presenza dei nostri docenti.



MODELLAZIONE 3D

- Anatomia di base e dinamica
- Il baricentro
- I mostri dallo studio di animali
- ZBrush: pittura e scultura 3D
- Illuminazione
- Modellazione personaggio
- Maya: modellazione personaggio
- Modellazione environment, paesaggio digitale
- Maya FX

PROGRAMMI UTILIZZATI

ZBrush - Maya

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: JESI, TORINO, PADOVA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: per adulti e ragazzi che abbiamo compiuto almeno 15 anni.

Iscrizione: entro fine Settembre.

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibili).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

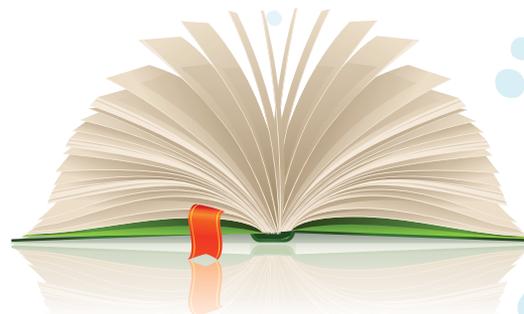
- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 3.530,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 363,00
- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 3.712,00



SCRITTURA CREATIVA

“Il mondo è fatto per finire in un bel libro.”

Stéphane Mallarmé



Nell'epoca della pubblicazione a “tutti i costi” e del self publishing, è importante emergere con una voce narrativa ben definita, con trame solide grazie alla conoscenza delle tecniche narrative, con una scrittura che sappia prendere per mano il lettore e portarlo dove lui desidera andare: in un mondo diverso, in una realtà dove è bello rifugiarsi per potersi astrarre dai problemi quotidiani che lo assillano.

Il corso di Scrittura è basato sulle reali esigenze di chi vuol fare della scrittura il suo mestiere, e fornisce una solida “cassetta per gli attrezzi” a chi desidera scrivere romanzi e racconti e aiuta gli aspiranti scrittori a trovare

il loro stile e il loro genere.

Durante il corso si terranno incontri con scrittori e editori. Il corso è tenuto da autori di comprovata esperienza che hanno pubblicato opere in Italia e all'estero.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Cianoptipia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.

Per l'elenco completo e aggiornato dei seminari presenti nelle varie sedi, consultare il sito della Scuola.

SCRITTURA CREATIVA

- Caratterizzazione dei personaggi
- La descrizione: personaggi, paesaggi, stati d'animo e eventi
- La macchina da presa narrativa
- Storia e intreccio
- I vari tipi di scaletta narrativa
- L'ambientazione
- Il linguaggio e i dialoghi
- I tempi della narrazione
- Incontri con scrittori
- Incontri con editori

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: ROMA, FIRENZE, JESI, TORINO, PESCARA, PADOVA, REGGIO EMILIA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione alla scrittura che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: variabile a seconda della data di inizio corso.

Durata: 6 mesi.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.736,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 6 RATE € 237,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.867,00

SCENEGGIATURA PER FUMETTO

“Le avventure di Tex le vivo io.”

Gian Luigi Bonelli



Il corso di Sceneggiatura offre una preparazione completa a tutti gli aspiranti scrittori di storie a fumetti, senza alcuna distinzione su stile e preferenze narrative.

Ogni studente avrà modo di sperimentare la propria scrittura, analizzando ogni fase dello sviluppo di una storia, dall'idea iniziale a tutte le diverse fasi di pre-produzione, fino alla stesura completa di una sceneggiatura.

Il continuo confronto tra i diversi approcci al racconto per immagini con l'esperienza professionale del docente permette una visione d'insieme sulle molteplici po-

tenzialità che l'arte dello storytelling offre agli aspiranti sceneggiatori.

Attraverso l'introduzione a un dizionario tecnico preciso, che permetta di ricreare sulla pagina stampata ogni effetto di regia immaginabile, gli allievi del corso avranno modo di sperimentare la loro creatività e acquisire un proprio stile riconoscibile.

SCENEGGIATURA PER FUMETTO

- Introduzione alla sceneggiatura
- Introduzione agli elementi base dello Scriptwriting.
- Analisi dei diversi generi narrativi
- Struttura, personaggi e luoghi
- Storytelling
- Dizionario tecnico
- Il ritmo narrativo
- Esercizi di creazione di una storia con le nuove conoscenze apprese

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: FIRENZE, JESI, PESCARA, TORINO, PADOVA, REGGIO EMILIA, BRESCIA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti e ragazzi che abbiano compiuto i 16 anni che amano scrivere il racconto per immagini.

Iscrizione: entro metà Gennaio, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.00/18.00 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana, più una volta la settimana per il seminario facoltativo.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.390,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 236,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.569,00

SCENEGGIATURA PER ENTERTAINMENT MEDIA

“Il genio è un uomo capace di dire cose profonde in modo semplice.”

Charles Bukowsky

L'industria dell'intrattenimento è sempre più articolata e complessa, il lettore/spettatore è sempre più esigente, la competizione sul mercato professionale in questo campo è sempre più serrata.

Il corso di Sceneggiatura alla Scuola Internazionale di Comics è indirizzato a chi vuole cimentarsi con strutture narrative diversificate, come ad esempio fumetto, televisione, radio, cinema, videogames per proporre i suoi lavori sia sul mercato nazionale che su quello internazionale.



SCENEGGIATURA PER ENTERTAINMENT MEDIA

- Il soggetto: modalità di stile
- Soggetti “di genere”
- La contaminazione dei “generi”
- Caratteristiche della sceneggiatura
- Glossario della sceneggiatura
- Scrivere per il cinema e la televisione
- Dall’idea al set: l’evoluzione del racconto
- Adattamento di un’opera preesistente
- Cinema: strutturare una storia
- Laboratorio: scrivere un film
- Lavoro su commissione; scrivere in gruppo
- Adattare un format
- Le web series
- Scrivere per il fumetto: la serie
- I personaggi principali: studio e caratterizzazione
- Rapporto con il pubblico/rapporto con l’editore
- La sceneggiatura nell’ambito della produzione seriale
- Lavorare in Équipe
- Il rapporto con i disegnatori: la doppia regia
- Il Fumetto Aziendale
- Rapporto tra autore e committente
- Fari nella notte: IL GENERE, IL TEMA, IL TARGET
- Laboratori di scrittura

Gli insegnanti, tutti professionisti affermati, affronteranno i vari tipi di scrittura non solo dal punto di vista teorico ma costruendo con gli allievi dei veri e propri "laboratori creativi" in grado di produrre storie diversificate per diversificate tipologie di media.

Al tempo stesso gli allievi avranno modo di confrontarsi, all'interno di un corso omogeneo ed uniforme, con le diverse sensibilità creative presenti comunque nell'ambito della produzione di storie.

Sono inoltre previsti seminari facoltativi gratuiti di Cianoptia, Storia dell'arte e percezione visiva, Tecniche di narrazione Manga, Sviluppare e potenziare il pensiero creativo, Storia dell'animazione cinematografica, Teoria e tecnica del colore, Colorazione digitale, Drawing the web, Il pensiero sequenziale, Fotografia.



FLUMETTO...TV...
CINEMA...
VIDEOGAMES...

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: NAPOLI, ROMA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: giovani e meno giovani con propensione alla scrittura che abbiano compiuto i 16 anni.

Iscrizione: variabile a seconda della data di inizio corsi.

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fascia oraria a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

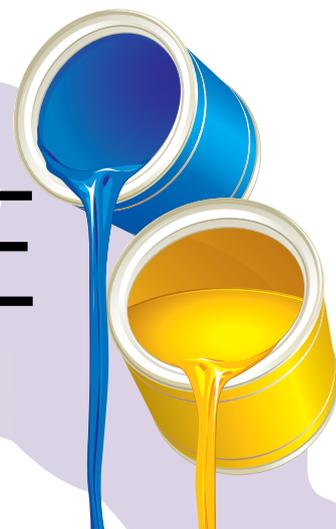
COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.390,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 236,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.569,00

MASTER DI COLORAZIONE DIGITALE



La colorazione digitale si è imposta sul mercato del Fumetto e dell'Editoria e la relativa specializzazione ha acquisito rilevanza fino a diventare una professione a sé stante.

Il Master di Colorazione alla Scuola Internazionale di Comics è rivolto a tutti quelli che vogliono imparare il mestiere del colorista digitale di fumetti e libri illustrati (con relative copertine) attraverso il software leader del settore: Adobe Photoshop.

Il master si propone di fornire tutte le conoscenze fondamentali per colorazioni adatte ai vari tipi di mercato e di disegno, incentrandosi sulla scelta del colore, la sua modellazione, l'uso delle luci, delle texture e la ricerca delle atmosfere.

Inoltre il corso si propone di formare l'allievo, da un punto di vista strettamente professionale, anche per quello che riguarda l'organizzazione e la gestione del lavoro.

MASTER DI COLORAZIONE DIGITALE

- Studio delle ombre
- Teoria del colore
- Studio e applicazione texture e filtri
- Ricerca iconografica
- Teoria e studio delle luci, effetti speciali
- Differenziazioni di stili e tecniche
- Lavorazione cover e illustrazioni
- Applicazione pennelli
- Impaginazione tecnica e presentazione lavori

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: ROMA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: adulti che abbiano già una preparazione di base nel settore artistico (*Master di Colorazione digitale*); ragazzi e adulti con senso artistico e conoscenza informatica che abbiano compiuto i 16 anni (*Colorazione a Photoshop*).

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 9 mesi (*Master di Colorazione digitale*); 8 mesi (*Colorazione a Photoshop*).

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 · 15.15/18.15 · 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana (*Master di Colorazione digitale*); 1 volta la settimana (*Colorazione a Photoshop*).

COSTO ANNUALE

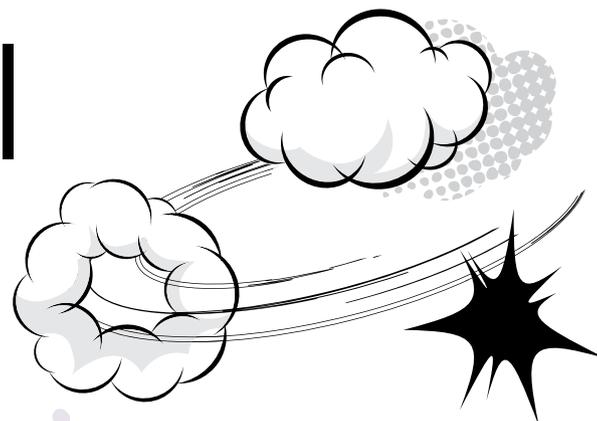
- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.741,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 278,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.947,00

SONO PREVISTE RIDUZIONI PER ALLIEVI ED EX-ALLIEVI

MASTER DI FUMETTO



Il mondo del fumetto e dell'editoria richiede persone specializzate, capaci di operare sul mercato in maniera efficace e produttiva. Il Master di Fumetto della Scuola Internazionale di Comics deriva dall'esigenza di offrire ai disegnatori tutte le competenze adeguate per diventare dei professionisti.

Il master è rivolto a tutti gli allievi che hanno superato il terzo anno con la votazione di almeno 27/30 ed è finalizzato a fare pubblicare il proprio lavoro agli allievi. Il Master di Fumetto è rivolto, infatti, a chi vuole fare del proprio talento la sua professione, ampliando le cono-

scenze già ottenute con il corso di Fumetto. Il programma del master riguarderà le tecniche necessarie, specifiche e "brandizzate" per la realizzazione di un fumetto pronto per la pubblicazione. Le storie migliori saranno pubblicate in albo e in digitale dalla casa editrice Kawama srl.

N.B. Il master potrebbe essere aperto anche a partecipanti "esterni" che potranno essere autorizzati a iscriversi a giudizio insindacabile della Direzione Didattica della Scuola Internazionale di Comics, verificata la padronanza di tutte le informazioni tecnico/culturali normalmente maturate dagli allievi in tre anni di frequenza.

MASTER DI FUMETTO

- Soggetto e Sceneggiatura
- Lavorazione di layout, matite e inchiostrazione di una storia breve a partire da una sceneggiatura originale
- Realizzazione di un progetto a fumetti a partire da una sceneggiatura originale
- Layout
- Realizzazione delle matite
- Inchiostrazione
- Colore

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: ROMA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ex allievi della Scuola Internazionale di Comics con votazione di almeno 27/30; esterni previa approvazione della Scuola Internazionale di Comics.

Iscrizione: entro metà Ottobre qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 1 anno accademico.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana, più una volta la settimana per il seminario facoltativo.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.565,00 (ISCRIZIONE COMPRESA)
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 257,00
- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.758,00

MASTER IN ILLUSTRAZIONE



Se hai terminato il corso di Illustrazione o hai una formazione analoga, mettiti alla prova come illustratore lavorando a un reale progetto editoriale in team con dei veri professionisti. Il master è un workshop di 6 mesi finalizzato alla creazione di una pubblicazione illustrata, commissionata da un editore e supervisionata dai docenti.

È un'occasione unica per addentrarsi nel mondo dell'illustrazione. Il master ha come fine quello di inserire lo studente proveniente da una dimensione scolastica all'in-

terno del mondo del lavoro e confrontarsi con agenzie e case editrici italiane. Oggetto del master è lo sviluppo di progetti esecutivi in campo editoriale.

Non si tratta di esercitazioni scolastiche, bensì di progetti reali, commissionati da case editrici, ai quali farà seguito una pubblicazione. Il lavoro stampato porterà le firme tanto dei supervisor quanto degli allievi. È prevista la firma di una liberatoria/contratto tra studente, Studio Inlink e Scuola Internazionale di Comics.

MASTER IN ILLUSTRAZIONE

- Ricerca relativa alla documentazione e progettazione concettuale delle immagini
- Teoria del colore
- Progettazione delle immagini mediante bozzetti
- Esecuzione tecnica delle immagini, con colorazione a tecniche miste

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI FIRENZE.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ragazzi e adulti con propensione artistica sopra i 16 anni.

Iscrizione: variabile - info in sede.

Durata: 6 mesi.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.664,00.

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 6 RATE € 222,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 1.777,00

MASTER IN NARRAZIONE E TECNICHE MANGA



La Scuola Internazionale di Comics ha deciso di proporre un Master di specializzazione in Manga. Lo scopo del master è quello di fornire agli studenti gli strumenti, pratici e teorici, per la corretta gestione del linguaggio in uso nei manga.

Gli studenti, seguiti da mangaka giapponesi e da disegnatori italiani distinti da una contaminazione di linguaggio, realizzeranno storie inedite e complete, che saranno edite dalla Kawama Editoriale e presentate in Giappone all' "International MANGA Award", organizzato dal Mini-

stero degli Esteri giapponese e ad altri concorsi su territorio giapponese (come il "MANGA OPEN" indetto dalla rivista *Morning* della Kodansha <http://www.manga-award.jp/en/whats.html>). Il master prevede la collaborazione con il Tokyo Animator College e l'esame finale è sostenuto con un Editor esperto del mercato giapponese che valuterà i migliori progetti realizzati.

L'obiettivo è presentare i progetti in Giappone e poter collaborare in Italia ad una testata Star Comics, leader nell'editoria manga italiana.

MASTER IN NARRAZIONE E TECNICHE MANGA

- Studio e gestione della narrazione nel manga, creazione di storyboard e del concetto di "tempo"
- Studio e gestione del tempo di lettura
- Tipologie e caratterizzazione dei personaggi all'interno di una storia
- Tecniche di inchiostrazione manga: pennino e retini
- Creazione di storie con la supervisione di un docente della Tokyo Animator College

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: ROMA, FIRENZE.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ex allievi della Scuola Internazionale di Comics provenienti dai corsi triennali di Fumetto e Animazione con votazione di almeno 27/30.

-esterni previo superamento di una prova pratica e approvazione della Scuola.

Iscrizione: entro metà Ottobre qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 216 ore (9 mesi).

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/13.00 - 15.15/18.15 - 18.30/21.30 (dove disponibile).

Frequenza: 2 volte la settimana.

PER L'ANNO ACCADEMICO 2014/2015 SONO PREVISTE AGEVOLAZIONI PER GLI EX-ALLIEVI

COSTO PER GLI ESTERNI

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.825,00

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 9 RATE € 303,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 3.172,00

MASTER IN ADVERTISING DESIGNER



Il master si propone di formare professionalità specifiche nella gestione di un flusso di lavoro altamente specializzato con coordinamento delle risorse esterne, di ideazione, progettazione, realizzazione e controllo finale del progetto.

Nel corso del master si affronteranno le tecniche di progettazione, composizione e strategia di comunicazione inerenti a una "campagna di comunicazione".

Per ottenere il giusto approccio professionale verrà realizzato un progetto in collaborazione con CINEMADAMARE.

MASTER IN ADVERTISING DESIGNER

- Analisi delle diverse tipologie di campagna di comunicazione
- Obiettivi del messaggio pubblicitario
- L'illustrazione pubblicitaria e scelta dello stile
- Il brief con il cliente: richieste, caratteristiche del progetto e definizione dei tempi di consegna
- Attuazione modifiche richieste dal cliente
- Flightcheck, interfaccia con il service di stampa/fotolito e controllo stampa

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLA SEDE DI: ROMA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: ex allievi della Scuola Internazionale di Comics provenienti dai corsi triennali di Illustrazione e Grafica con votazione di almeno 27/30.

-esterni previa approvazione della Scuola Internazionale di Comics.

Iscrizione: entro metà Ottobre, qualora vi siano posti disponibili (classi a numero chiuso).

Durata: 192 ore (da Novembre a Maggio).

Orari: 18.30/21.30.

Frequenza: 2 volte la settimana da Novembre a metà Febbraio - 3 volte la settimana da metà Febbraio a Maggio.

COSTO PROMOZIONALE PER GLI EX ALLIEVI

Valido solo per l'Anno Accademico 2014/2015

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 1.900,00

- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 7 RATE € 258,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 2.251,00

COSTO PER GLI ESTERNI

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 2.825,00

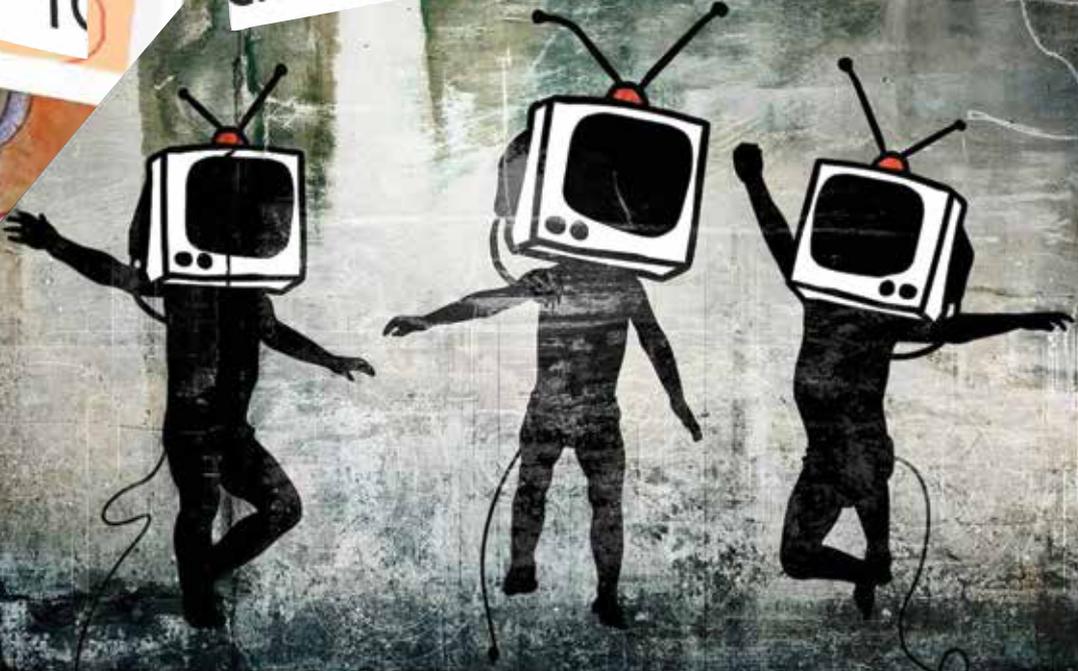
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 445,00 + 7 RATE € 390,00

- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 3.175,00



To alitha

orchestra era strana; davvero in
e ne stava così, in silenzio,
mento, orchestreggiando, orchestra
do, il pubblico fremeva
ogni in ciò...



FUMETTO PER BAMBINI

“Verso l’infinito... e oltre.”

Buzz Lightyear

FUMETTO PER BAMBINI

Il corso di livello base per i bambini dagli 8 agli 11 anni si propone di fornire un primo livello di conoscenza delle tecniche del disegno partendo dalle basi in maniera divertente.

Dopo una breve introduzione sugli strumenti essenziali, si parte dall’anatomia, imparando come si costruisce la figura umana, con il volto e le espressioni, le parti del corpo, i movimenti. Si passa poi al disegno degli animali, arrivando fino alle creature fantastiche delle favole e della mitologia e ai personaggi più famosi dei fumetti.



FUMETTO PER BAMBINI

- Introduzione al disegno
- Costruire il volto di un personaggio
- Introduzione agli strumenti del disegnatore
- Parti del corpo e anatomia in movimento
- Animali e creature fantastiche
- Personaggi antropomorfi: creazione e disegno
- Creare un personaggio a partire da un oggetto
- Studio di paesaggi e ambientazioni
- Accenni di prospettiva
- Le inquadrature
- I balloons
- Le tecniche del fumetto
- Luci e ombre
- Studio del colore
- Realizzazione e colorazione di disegni in classe

FUMETTO PER BAMBINI AVANZATO

- Introduzione al fumetto: studio del linguaggio e costruzione di una gabbia
- Tecniche di narrazione e studio dei generi narrativi
- Creazione di uno storyboard
- Ricerca e studio dei personaggi
- Dinamismo: il personaggio in posa e in movimento
- Character design: studio di oggetti, armi, abiti

Il corso prosegue poi con lo studio della prospettiva in interni ed esterni, i luoghi dove si collocano i personaggi. In seguito saranno affrontati tutti gli aspetti per il completamento di un disegno come ad esempio la colorazione. Durante il corso sono previste esercitazioni in classe e a casa, a fine corso è prevista la presentazione di un portfolio contenente i migliori lavori degli allievi.



- Studio dell'ambientazione
- Prospettiva frontale e accidentale
- Teoria delle ombre
- Le linee cinetiche e i segni
- Inchiostrostrazione a pennello e pennino
- Teoria e tecnica del colore
- Uso del computer: scansione, pulizia della tavola e studio delle luci
- Primi passi di colorazione digitale

FUMETTO PER BAMBINI AVANZATO

Il corso di livello avanzato per i ragazzi dai 12 ai 14 anni è specifico per chi padroneggia già le tecniche del disegno base (anche grazie al relativo corso) ed è preparato ad affrontare nello specifico le basi del fumetto.

Dopo una introduzione al fumetto, il corso affronta i passaggi relativi alla creazione di una storia con le opportune tecniche di narrazione come soggetto e sceneggiatura, proseguendo con la creazione dei personaggi e la loro rappresentazione da fermi e in movimento, grazie anche allo studio dell'apparato anatomico.

In seguito, si apprenderanno le tecniche per costruire l'ambiente e lo spazio in cui i personaggi si muoveranno con i suoi elementi base quali la prospettiva e l'inquadratura, entrando quindi ancor più nello specifico del disegno a fumetti, e procedendo con lo studio delle ombre, l'inchiostrostrazione, la colorazione, la scansione e la rifinitura delle tavole al computer, gli stili fondamentali.

Il corso prevede l'esecuzione di esercizi in classe e a casa.

CORSO ATTUALMENTE ATTIVO NELLE SEDI DI: ROMA, FIRENZE, JESI, PESCARA, TORINO, BRESCIA.

Le informazioni inerenti al corso sono puramente indicative. Ogni sede si riserva la facoltà di apportare modifiche ad orari, costi e dettagli del corso in base all'area geografica.

MODALITÀ DI ACCESSO AL CORSO

Per: bambini dagli 8 agli 11 anni (*Fumetto Bambini*); ragazzi dai 12 ai 14 anni (*Fumetto Bambini Avanzato*).

Iscrizione: variabile a seconda della data di inizio corso.

Durata: 2 mesi.

Orari: fasce orarie a scelta tra: 10.00/12.00 (*Fumetto Bambini*); 16.00/18.00 (*Fumetto Bambini Avanzato*).

Frequenza: 2 volte la settimana.

COSTO ANNUALE

- SOLUZIONE UNICA SCONTATA: € 454,00 (COMPRESA ISCRIZIONE)
- SOLUZIONE RATEIZZATA: ISCRIZIONE € 182,00 + 2 RATE € 152,00
- TOTALE SOLUZIONE RATEIZZATA: € 486,00

SEMINARI

L'indicazione dei periodi di svolgimento dei seminari è orientativa, per informazioni rivolgersi alla segreteria.

Laboratorio di Cianotipia

La cianotipia è un'antica tecnica di stampa fotografica che permette di realizzare immagini tramite sali che hanno come caratteristica un tipico colore blu e danno il nome a questa tecnica. Il laboratorio, partendo dalla nascita delle tecniche fotografiche e dalle prime sperimentazioni di stampa, analizza le metodologie di realizzazione per il negativo, le tipologie di supporto per arrivare alla realizzazione pratica di una stampa con il metodo "a contatto".

Durata seminario: 18 ore (2 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Marzo

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 360,00

- Soluzione rateizzata 2 rate da € 180,00

- Storia della fotografia e delle prime sperimentazioni
- Dimostrazione di stampa a contatto
- Progettazione del lavoro: selezione delle immagini per la stampa
- Il negativo: metodologie manuali di realizzazione
- Analisi dei vari tipi di carte
- La chimica: preparazione dei sali ferrici per sensibilizzare il supporto
- Realizzazione della stampa a contatto
- Utilizzo del negativo realizzato a mano e del negativo digitale
- Analisi delle potenzialità della tecnica di stampa e fusione con le tecniche miste

Storia dell'arte e percezione visiva

Il seminario propone un percorso che ripercorre le tappe storiche della riproduzione grafica della realtà, dalla pittura preistorica alla stampa tipografica, passando attraverso l'analisi del contenuto semantico e visivo in vari tipi di rappresentazioni quali il marchio e lettera. Il seminario prevede una serie di esercitazioni pratiche finalizzate a far confrontare l'allievo con la scomposizione e la ricostruzione di segni linguistici e visivi usati nella scrittura e nell'illustrazione di marchi e loghi.

Durata seminario: 32 ore (4 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Maggio

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 560,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 140,00

- La rappresentazione prospettica nella storia
- La percezione dello spazio nell'arte
- Le leggi della percezione
- La percezione come processo cognitivo
- Itten e le prime teorie del colore
- Espressionismo e simbologia del colore
- Comunicazione visiva inesplorata: l'astrattismo e il suono
- La spirale logaritmica in natura
- L'archetipo visivo
- Armonia proporzionale nei manufatti umani
- Lo spazio sacro e lo spazio profano: proporzioni in chiese e templi
- La misura umana
- Lo spazio armonico

Tecniche di narrazione Manga

Il seminario fornirà conoscenze riguardanti la struttura narrativa del manga, che dovranno essere applicate dai partecipanti nella creazione di una storia autoconclusiva; sono previste una parte teorica e una parte pratica (nella quale gli studenti dovranno creare una storia di 4 tavole), che daranno modo ai partecipanti di interiorizzare le modalità narrative proprie del manga. Durante la fase pratica si procederà alla creazione di uno storyboard che sarà passibile di modifiche fino al raggiungimento di un livello soddisfacente.

Durata seminario: 32 ore (4 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Maggio

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 560,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 140,00

- Lessico tecnico
- La base della storia: elementi necessari alla creazione del racconto
- Caratterizzazione dei personaggi
- Character design
- Design dell'ambiente
- Impostazione dei balloon
- Continuità tra le vignette: lo storyboard
- Dimensione e forma delle vignette: i diversi effetti visivi
- Lo spazio
- Nozioni di regia
- Inchiostrazione con i pennini e uso dei retini

Sviluppare e potenziare il pensiero creativo

Creativi si nasce? Assolutamente no, sono però molte le ragioni che possono inibire la produzione di idee realmente fuori dagli schemi.

Scopo del seminario è quello di presentare e mettere in pratica – con esercizi singoli e di gruppo – le tecniche che agevolano lo sviluppo del pensiero creativo e permettono di elaborare le strategie necessarie per superare momenti di blocco o crisi da pagina bianca.

Durata seminario: 32 ore (4 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Novembre a Febbraio

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 560,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 140,00

- Abbandonare i vecchi schemi
- Pensare oltre i limiti
- Capire il problema
- Superare il blocco
- La produzione delle idee
- L'ambiente amico
- Migliorare l'attenzione
- La banca del creativo
- Definire la sfida
- Vincere le frasi killer
- Il piano d'azione
- Il pensiero laterale
- Radial Thinking
- Allenare la mente
- Mappe mentali
- Brain Storming
- Brain Writing

SEMINARI

L'indicazione dei periodi di svolgimento dei seminari è orientativa, per informazioni rivolgersi alla segreteria.

Storia dell'animazione cinematografica

Il seminario è teso a ripercorrere i momenti salienti dello sviluppo del cinema d'animazione dalle sue origini all'introduzione della tecnologia digitale attraverso l'analisi estetico-linguistica e tecnica di una cospicua serie di opere prodotte sia dai grandi studios che da cineasti sperimentali internazionali.

Durata seminario: 32 ore (da svolgersi in 2 o 4 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 560,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 140,00

- Charles-Émile Reynaud, precursore del cinema d'animazione
- Émile Cohl, il padre del disegno animato
- Winsor McCay e l'origine dell'animazione cinematografica americana
- Max e Dave Fleischer: l'invenzione del rotoscopo
- Il ruolo delle avanguardie in Europa (1919-1933)
- Walt Disney: l'estasi dell'animazione
- La risposta della MGM, Warner, Universal
- Animazione sperimentale tra Europa e Stati Uniti (anni '30-'90)
- Figure dell'animazione cinematografica italiana
- I poeti dell'animazione cinematografica mondiale
- La coscienza critica e la Storia: Phil Mulloy e William Kentridge
- L'immagine di sintesi nell'animazione cinematografica
- Il lungo viaggio da John Whitney e Stan Wanderbeek a John Lasse-ter, Andrew Stenton, Pete Docter, Lee Unkrich e gli altri

Teoria e tecnica del colore

Il seminario affronta la teoria del colore attraverso le varie tecniche di colorazione e il loro uso.

Si parte dalla "rosa di Itten" e si passa per l'abbinamento dei colori e la gestione dei contrasti fino ad arrivare all'applicazione pratica delle tecniche con acrilico.

Il seminario comprende anche lo studio delle ombre, dei toni e dell'intensità del colore.

Durata seminario: 16 ore (2 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Marzo

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 360,00

- Soluzione rateizzata 2 rate da € 180,00

- Introduzione al colore
- Colori primari e secondari
- Le terre
- Colori complementari
- Colori caldi e colori freddi
- Chiaroscuro e contrasto di qualità
- Le ombre: gestione dei grigi
- Tinta
- Tono
- Intensità
- Temperatura
- Il colore "emozionale"

Colorazione digitale

Disegno e pittura digitali stanno divenendo lo standard lavorativo del fumettista e dell'illustratore, ma operare in digitale significa innanzi tutto conoscere il software che verrà utilizzato affinché si possa trarne tutti i vantaggi possibili rispetto al disegno tradizionale.

Ecco quindi un seminario introduttivo dove le prime lezioni saranno dedicate alla scoperta di tutti quegli accorgimenti tecnici nonché degli strumenti del software che permetteranno un lavoro più veloce e professionale, un passaggio inevitabile per poter arrivare alla colorazione vera e propria di tavole e illustrazioni.

Durata seminario: 16 ore (2 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Marzo

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 360,00

- Soluzione rateizzata 2 rate da € 180,00

- Introduzione a Photoshop
- Ottimizzazione dell'hardware e del software
- Scoperta degli strumenti di lavoro
- Dal pennello al digitale: gestione delle cromie all'interno della tavola
- Gestione della tavola e velocizzazione del lavoro
- Intervenire nella correzione del disegno
- Dpi, formati digitali, formati di stampa
- Dalla scansione alla stampa

Drawing the web

Drawing the web: le nuove vie della comunicazione disegnata. Il seminario si propone di presentare le potenzialità del web per la promozione e la produzione di contenuti disegnati. Attraverso la conoscenza delle piattaforme tecnologiche e delle nuove professioni, vengono fornite le basi necessarie per iniziare un percorso lavorativo personale e indipendente.

Web comics, illustrazioni e animazioni sul web rappresentano il diverso modo di rapportarsi con un pubblico di fruitori e di investitori pronti a premiare la qualità. Il seminario aiuta a muovere i primi passi in questa nuova terra di frontiera.

Durata seminario: 28 ore (4 mesi circa)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Maggio

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 490,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 123,00

- Webmarketing: nozioni di base
- Autopromozione e nuovi lavori nel web 3.0
- Autoproduzione, crowdfunding e selfpublishing
- Social: Facebook; Twitter; Instagram; Tumblr; Pinterest; LinkedIn
- Nozioni tecniche sul disegno per il web. Scansioni, foto, Photoshop
- Lavorare in remoto
- Sito o blog?
- Webcomics
- Coinvolgimento e comunicazione
- Case history
- Contattare un'azienda
- Preparare un sito portfolio

SEMINARI

L'indicazione dei periodi di svolgimento dei seminari è orientativa, per informazioni rivolgersi alla segreteria.

Il pensiero sequenziale: viaggio nella storia del fumetto attraverso l'analisi del suo montaggio

Il fumetto è l'arte della scrittura sequenziale e per questo la vignetta non può vivere come unità autonoma ma acquista e si potenzia di senso solo attraverso il rapporto tra un "prima" e un "dopo". Un buon fumetto non può dunque prescindere da principi progettuali ben definiti, dalla cura del montaggio e dall'equilibrio tra gli elementi scelti per essere inseriti nella pagina.

Purtroppo troppi autori sottovalutano questi aspetti del lavoro e ciò spiega perché da buone idee di partenza non sempre si generano opere di altrettanta qualità.

Scopo del seminario è ripercorrere la storia della letteratura disegnata attraverso l'analisi di sequenze o singole tavole che hanno contribuito a far evolvere il linguaggio dei comics e di fatto favorito l'affermazione di prodotti più maturi e capaci soddisfare le esigenze di un pubblico sempre più variegato.

Durata seminario: 32 ore (4 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Febbraio a Maggio

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 560,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 140,00

- 100 anni di evoluzione grafica
- Imparare dai maestri
- L'inquadratura
- Il punto di vista
- La progettualità
- L'equilibrio della tavola
- Sequenzialità
- Il ritmo nel fumetto
- Il testo oltre il racconto
- La sequenza
- Il montaggio
- Movimenti di macchina
- Dal cinema al fumetto
- La sfida con il lettore
- Simbolismo e sottotesti
- I generi
- Come lo avrebbe fatto...

Fotografia

Il seminario, che si articolerà in due moduli, A e B, partendo dalla storia della fotografia e della macchina fotografica, si sofferma su immagine, stile, linguaggio e affronta quindi i vari tipi di tecniche fotografiche, le inquadrature, i ritratti, la luce, fino ad arrivare al reportage e alla fotografia pubblicitaria.

Il seminario è finalizzato quindi a formare i partecipanti sulle tecniche di fotografia che si possono applicare nella grafica per la realizzazione di una campagna pubblicitaria.

Fotografia modulo A

Durata seminario: 26 ore (4 mesi)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Novembre a Febbraio

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 455,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 114,00

- Storia della fotografia, dal banco ottico al digitale
- La macchina fotografica
- La sensitometria
- Rapporto tempo/diaframma e le coppie complementari
- Le ottiche: aberrazioni, distorsioni, linee cadenti, lunghezza focale
- Come comporre una buona immagine: le linee di forza
- Ricercare uno stile: l'immagine di qualità e la fotografia editoriale
- La fotografia nel cinema
- Raccontare attraverso l'immagine
- La fotografia editoriale
- Introduzione al ritratto
- Le inquadrature e i tagli: primo piano, mezzo busto, piano americano, figura intera
- Gli schemi di luce
- Preparazione allo scatto in studio
- La selezione dell'immagine

Fotografia modulo B

Durata seminario: 32 ore (4 mesi circa)

Frequenza: 1 volta la settimana, da Novembre a Marzo

Costo per gli iscritti ai corsi:

Frequenza gratuita

Costo per gli esterni:

- Soluzione unica € 560,00

- Soluzione rateizzata 4 rate da € 140,00

- La fotografia di settore: il ritratto d'autore
- La fotografia di settore: la fotografia di nudo
- Le inquadrature e i tagli: primo piano, mezzo busto, piano americano, figura intera (approfondimento)
- Gli schemi di luce (approfondimento)
- Allestimento del set fotografico
- Il soggetto e come illuminarlo
- Sessione di ritratto in aula
- Scatto con modella in aula
- La fotografia di settore: il reportage
- La fotografia di settore: dalle immagini di viaggio a quelle di guerra
- La fotografia di settore: l'immagine pubblicitaria
- Lo still life
- Ideazione e progettazione di uno scatto in funzione di una campagna pubblicitaria
- La fotografia di settore: l'immagine pubblicitaria e la fotografia di moda
- Lo shooting (uscita in esterni)

BORSE DI STUDIO AGEVOLAZIONI E CONVENZIONI

La Scuola Internazionale di Comics, puntando alla qualità delle figure professionali che forma nei suoi corsi, prevede particolari agevolazioni per i migliori studenti del I e del II anno. I più brillanti allievi del triennio sono invece premiati con viaggi studio.

Sono previste inoltre numerose convenzioni con alcune istituzioni.
Per maggiori dettagli visitate il sito della Scuola www.scuolacomics.com



ESTUDIOS EXTRANJEROS INTERCULTURALES



Quantità: 4/8

Dietro insindacabile giudizio della giuria a tal fine costituita, la borsa di studio CUBA viene assegnata a un allievo del terzo anno che abbia ottenuto la votazione finale di almeno 30/30 per tutti i tre anni del corso. Al vincitore verrà assegnato un viaggio di studio all'Avana (Cuba) dove frequenterà come osservatore una classe dell'ICAIC (Istituto Cubano di Cinema e Animazione).

La borsa di studio erogata consiste in: pagamento del viaggio A/R da e per Cuba e una somma di 300 € come contributo per le spese di soggiorno.



BUNKA KORYU RYUGAKU

 東京アニメーター学院

Quantità: 3

Dietro insindacabile giudizio della giuria a tal fine costituita, la borsa di studio JAPAN viene assegnata a un allievo del terzo anno che abbia ottenuto la votazione finale di almeno 30/30 per tutti i tre anni del corso. Al vincitore verrà assegnato un viaggio di studio in Giappone dove frequenterà come osservatore una classe del Tokyo Animator Gakuin.

La borsa di studio erogata consiste in: pagamento del viaggio A/R da e per Tokyo e una somma di 300 euro come contributo per le spese di soggiorno.



VACANZA STUDIO CHICAGO

Quattordici giorni di studio presso la sede di Chicago della Scuola Internazionale di Comics dove poter apprendere tutti i segreti del comics americano a stretto contatto con professionisti Marvel, DC e IDW. All'atto dell'iscrizione i partecipanti dovranno scegliere tra la sezione di fumetto supereroistico o la sezione di fumetto fantasy.

Un'occasione unica per perfezionare la propria tecnica di disegno e per arricchire le proprie competenze linguistiche grazie a lezioni mirate allo sviluppo della terminologia tecnica, propria del settore.

A termine delle lezioni verrà consegnato a tutti i partecipanti, presso la sede centrale della Scuola Internazionale di Comics di Roma, l'attestato di frequenza al workshop.





IL PACCHETTO COMPRENDE

- 50 ore di lezione frontale con docenti qualificati di cui 10 ore di lingua inglese e 40 ore di tecnica del disegno;
- Volo a/r;
- Alloggio in ostello o hotel di categoria media;
- Colazione e pranzo inclusi (nei soli giorni di lezione).

Frequenza lezioni:

Dal Lunedì al Venerdì dalle 10.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 16.00.

Requisiti minimi d'accesso:

- Livello lingua inglese elementare/pre-intermedio.
- Capacità grafica buona/ottima.

Materiale richiesto:

Computer portatile, Mac o PC.

Costo dell'intero pacchetto: € 3.300,00

INTERNATIONAL SCHOOL OF COMICS

1651 W. Hubbard Street

Chicago, IL 60622

Tel: (312) 265 - 0982

Email : info@schoolofcomics.us



WWW.SCHOOLOFCOMICS.US

W O R L D

SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS	2
MISSION	4
ISCRIZIONI	6
KAWAMA EDITORIALE	8
 AREA DISEGNO	10
 AREA COMUNICAZIONE	22
 AREA DIGITALE	30
 AREA SCRITTURA	42
 AREA MASTER	46
 AREA KIDS	52
SEMINARI	54
BORSE DI STUDIO	60
VACANZA STUDIO	62