

Corsi 2024/2025

Triennali

Master

Brevi



Corsi Triennali

Pag. 03 **Fumetto Realistico**

Pag. 04 **Fumetto Umoristico**

Pag. 05 **Manga**

Pag. 06 **Illustrazione**

Pag. 07 **Animazione**

Pag. 08 **Digital Art**

Pag. 09 **Videogames**

Pag. 10 **Fotografia**

Pag. 10 **Filmmaking**





ARTWORK SU GENTILE CONCESSIONE DI ROBERTO ALI

Fumetto Realistico

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	da Lunedì a Venerdì	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

È un corso triennale con l'obiettivo di formare dei professionisti nel campo del Fumetto per poi accedere ai più grandi editori del mercato italiano ed estero. Il percorso formativo prevede una metodologia di lavoro intensa con ben 800 ore annue. Gli allievi vengono formati da professionisti che operano ognuno in un settore specifico del mercato fumettistico. Le lezioni sono sia teoriche che pratiche, in modo da fornire allo studente tutte le nozioni necessarie per applicare il metodo nella pratica del disegno, dell'inchiostrazione, del colore e della scrittura. Disegno, linguaggio del fumetto, tecniche d'inchiostrazione, colore, anatomia, prospettiva e sceneggiatura sono solo le basi di un corso vasto e articolato che trasformerà la passione in professione.

Il corso è a numero chiuso.

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Anatomia
- Prospettiva
- Inchiostrazione
- Sceneggiatura
- Storia dell'Arte
- Character Design
- Colorazione Digitale
- Graphic Design
- Storyboard



ARTWORK ALESSANDRO COSTA

Fumetto Umoristico

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	da Lunedì a Venerdì	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

Il corso di fumetto umoristico è mirato alla preparazione professionale teorica e pratica. Il genere umoristico è una tipologia specifica di fumetto in cui il disegno spazia dalla sintesi iconografica tipica delle strip comiche come i Peanuts, Calvin&Hobbes, Mafalda, all'antropomorfismo di Topolino e Geronimo Stilton, fino al più complesso e articolato grottesco alla Asterix e Skydoll. L'obiettivo è portare l'allievo ad una comprensione teorico-pratica progressiva della professione "fumettista", contemplando le diverse tipologie di applicazione di questo multiforme lavoro: sceneggiatore, storyboardista, disegnatore, inchiostatore, colorista sono le professioni per le quali l'allievo viene formato; fumetto, animazione, illustrazione sono alcuni degli sbocchi professionali da considerare. **Il corso è a numero chiuso.**

[CLICCA QUI](#)
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Anatomia
- Prospettiva
- Inchiostrazione
- Sceneggiatura
- Storia dell'Arte
- Character Design
- Colorazione Digitale
- Graphic Design
- Storyboards



ARTWORK SABRINA SALA

Manga

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	da Lunedì a Venerdì	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

Il corso è triennale e si prefigge di trasmettere agli allievi tutto quello che serve per diventare un Mangaka moderno. Dalle tecniche base di disegno, con lo studio dell'anatomia e del character, fino alle tecniche di inchiostrazione e colore, gli studenti impareranno il metodo di realizzazione del manga.

Analizzando le differenze fondamentali tra il fumetto occidentale e quello giapponese, e attraverso lo studio della cultura, delle regole e degli stili dell'arte sequenziale si formerà una figura professionale capace di gestire e realizzare manga di alto livello, ma anche opere dal sapore più occidentale.

Il corso è a numero chiuso.

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Basi del Disegno
- Character Design
- Sceneggiatura
- Tecnica del Fumetto
- Inchiostrazione
- Colore Manuale e Digitale
- Anatomia
- Retinatura



ARTWORK PAOLA FORMICA

Illustrazione

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	da Lunedì a Venerdì	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

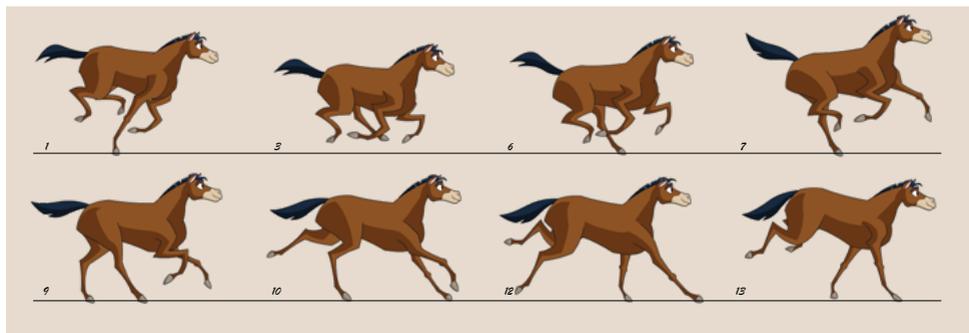
È un corso post diploma rivolto a chi ha una forte predisposizione al disegno, si sviluppa in un triennio, con un terzo anno dedicato alla fase di progettazione e simulazione lavorativa. L'obiettivo è quello di fornire un'adeguata preparazione al disegno e alle tecniche di illustrazione pittorica e digitale, formando l'allievo per la professione di illustratore. Durante il corso si realizzano varie tipologie di lavori come l'illustrazione della fiaba, quella pubblicitaria ed editoriale, ma anche naturalistica, fantasy e realistica. Il percorso didattico affronta le varie fasi di realizzazione dell'illustrazione, dall'analisi dei contenuti fino allo sviluppo, attraverso esercizi pratici finalizzati alla creazione di opere professionali, mettendo la tecnica al servizio della comunicazione visiva.

Il corso è a numero chiuso.

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Studio della Figura
- Disegno Base/Prospettiva
- Disegno Naturalistico
- Teoria del Colore
- Illustrazione Editoriale
- Tecniche Manuali e Digitali



ARTWORK FRANCESCO CASTELLI

Animazione

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	da Lunedì a Venerdì	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

L'intento del corso è quello di formare creativi che uniscano a una forte base tecnica di disegno una conoscenza dei programmi di animazione digitale. Il corso prepara alla professione di animatore attraverso lo studio e l'applicazione delle tecniche di animazione classica. Attraverso l'utilizzo dei programmi TVPaint® Animation e Adobe Animate®, l'allievo apprenderà come creare scene animate, realizzando autonomamente brevi cortometraggi. Il percorso formativo si concentra sulla tecnica del disegno, fondamentale per chiunque voglia intraprendere questa carriera, permettendo allo studente di arrivare a gestire in autonomia un progetto animato. I progetti prodotti nel corso degli anni accademici verranno realizzati con l'obiettivo finale di partecipare a concorsi e festival d'animazione. **Il corso è a numero chiuso.**

[CLICCA QUI](#)
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Animazione
- Animation History
- Layout & Design
- Sceneggiatura
- Anatomia
- Storyboarding
- Character Design
- Colore
- Background Design



ARTWORK LORENZO LANFRANCONI

Digital Art

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	da Lunedì a Venerdì	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

Il corso di Digital Art fonde le materie che si studiano nell'illustrazione classica con le nuove materie e software propri dell'illustrazione digitale.

La richiesta di figure professionali che lavorano in questo ambito è in costante aumento, il mercato della Digital Art è difatti in continua espansione. Il nostro corso è indirizzato all'ambito del cinema di animazione e dei videogames e ha una durata di tre anni. Il percorso didattico prevede un graduale apprendimento partendo dai fondamentali: anatomia, prospettiva, ombre, teoria del colore di base, per poi arrivare a gestire aspetti più complessi come il character design e l'environment design, fino alla loro modellazione in 3D.

Si realizzeranno anche maquette in 3D fisiche, per animazione con materiale modellabile a mano. **Il corso è a numero chiuso.**

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Anatomia
- Digital Painting
- 3D Modelling
- 3D Sculpting
- Static and Real Time Lighting & Shading
- Concept Art e Model Sheet per Cinema e Videogames



ARTWORK PAOLO VINCENZI

Videogames

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	* <i>In definizione</i>	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

La struttura del corso triennale di Videogames vede per la prima volta in Italia un corso che simula, per organizzazione e struttura, le dinamiche di produzione di un vero *studio di sviluppo*. Il corso seguirà l'intero arco di progettazione ed elaborazione di un prodotto reale, dalle fasi iniziali di concept e prototipazione sino al suo rilascio, in forma gratuita, sulle principali piattaforme di pubblicazione. Il corso si pone l'obiettivo di formare figure professionali, tramite la creazione di un vero videogioco utilizzando Engine di gioco in uso dalle più famose software house mondiali. Gli studenti verranno selezionati per comporre un team di sviluppo in relazione alla suddivisione dei vari reparti di produzione: Art Department / Developing Department / Game Design Department / Sound Design Department. **Il corso è a numero chiuso.**

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Teamwork Approach
- Project Management
- Concept Art
- Rigging
- 3D Animation
- VFX Creation
- Game Design
- Programming
- SFX and OST Creation

Fotografia

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	<i>*In definizione</i>	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

Un corso che fornisce tutte le competenze necessarie al fotografo in ambito professionale. Un percorso formativo completo, che attraverso l'analisi dei vari linguaggi fotografici educa l'occhio a vedere in modo analitico.

Principali aree di studio

- Linguaggio della Comunicazione Visiva
- Composizione
- Percezione Visiva
- Paesaggio
- Ritrattistica
- Tecnica Fotografica
- Reportage e Still Life
- Fotoritocco

Filmmaking

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
3 anni	<i>*In definizione</i>	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

Un percorso completo dall'idea alla realizzazione di un corto, passando per sceneggiatura, regia e montaggio. In un'ottica formativa completa ogni studente farà pratica diretta su tecniche e strumentazioni cinematografiche.

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Regia
- Montaggio
- Sceneggiatura
- Fotografia
- Produzione
- Scenografia
- Post Produzione
- Sound Design
- Storia del Cinema

Corsi Brevi

Pag. 12 **One to One**

Pag. 12 **Spine**

Pag. 12 **Scultura**

Pag. 12 **Sceneggiatura**

Pag. 12 **Anatomia**

Pag. 12 **Fumetto serale**



One to One

FREQUENZA

Personalizzata su richiesta

Lezioni personalizzate mirate a fornire le conoscenze e le tecniche di disegno per migliorare la manualità e ampliare le proprie competenze artistiche in base alle proprie esigenze.

Spine

FREQUENZA

80 ore

Dai vita ai tuoi disegni grazie al software 2D Spine! L'obiettivo del corso è di fornire le basi dell'utilizzo del software e dell'animazione scheletrale dei character.

Scultura

FREQUENZA

Base: 30 ore | Avanzato: 30 ore

Corso di modellazione manuale, nel quale saranno sviluppate le nozioni fondamentali del disegno e della progettazione partendo dal character design per poi realizzarne una scultura.

Sceneggiatura

FREQUENZA

120/240 ore | 240/480 ore

Come si scrive un fumetto. Le basi della narrazione sequenziale: le 3 fasi della storia, la creazione del protagonista e dell'antagonista, l'uso del montaggio, la composizione dei dialoghi.

Anatomia

FREQUENZA

24 ore | 48 ore

Studio dei canoni proporzionali del corpo umano; verranno studiati gli elementi caratterizzanti della figura umana utilizzando tecniche di copia da foto e disegno dal vero.

Fumetto serale

FREQUENZA

120 ore

Un corso intensivo, teorico-pratico, finalizzato ad insegnare le tecniche base, approfondire le proprie capacità nel disegno e muovere i primi passi nel mondo dei fumetti.

CLICCA QUI
E torna al sommario

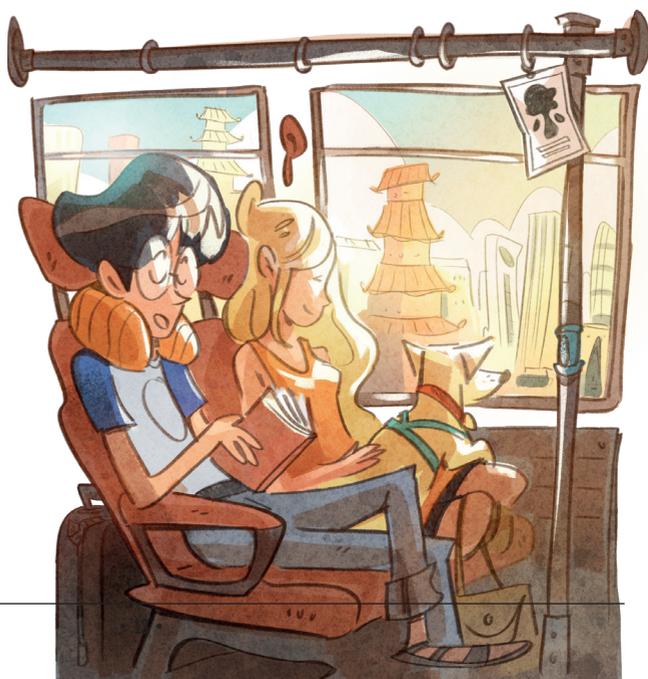
Corsi Master

Pag. 14 **Animazione Classica - Spine**

Pag. 15 **Concept Art**

Pag. 16 **Graphic Novel**

Pag. 17 **Stop Motion**





ARTWORK NICCOLÒ MAGNI

Animazione Classica - Spine



DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
9 mesi	da Lunedì a Venerdì	Febbraio	Novembre

Obiettivi della formazione

Il Master di Animazione Classica - Spine prevede l'esplorazione e lo studio dei diversi aspetti che concorrono alla realizzazione di un cortometraggio, sia singolarmente che in team, come in un vero e proprio studio di animazione. Il corso è diviso in tre moduli: nel primo si studieranno i principi dell'animazione classica, le tecniche del rigging con Spine e si analizzeranno diversi stili grafici, per finire con la realizzazione, da parte degli studenti, di uno script per il cortometraggio finale. Il secondo modulo si concentra su Storyboard, Character ed Environment design, affrontandone anche le basi; si approfondisce anche lo studio del colore. Il modulo finale vedrà la produzione del cortometraggio, durante il quale gli studenti saranno supportati da artisti professionisti del settore. Il Master è indirizzato a chi già possiede le basi del disegno e l'iscrizione prevede una selezione tramite portfolio. La durata del cortometraggio finale dipenderà dal numero di iscritti. **Il corso è a numero chiuso.**

Principali aree di studio

- Principi Animazione
- Rigging (Spine)
- Sceneggiatura
- Layout and background Design
- Colorsript
- BeatBoard
- Storyboard
- Character Design
- Character Rigging (Spine)
- Colore
- Editing
- Animazione in Spine
- Layout and Design
- Iconic Still Workshop
- Grafica e Titoli di Coda
- Editing
- Wacom Cintiq®
- Photoshop®
- Spine®

CLICCA QUI
E torna al sommario



ARTWORK LORENZO LANFRANCONI

Concept Art

DURATA

*1 anno

FREQUENZA

**In definizione*

Obiettivi della formazione

Per accedere al master in Concept Art lo studente dovrà avere già una base di disegno classico e utilizzo del computer: anatomia, ambienti, regole prospettiche, e dei programmi di grafica più comuni. L'obiettivo del corso è di insegnare tecniche di digital painting e l'impostazione della Concept Art rispetto a cinema e videogames. Lo studente dovrà imparare a confrontarsi con i vari aspetti della Concept Art relativi al disegno di character, environment, creatures, vehicles, mecha, etc. Il nostro corso prepara Concept Artist altamente specializzati nel disegno di ambienti e personaggi, nella definizione di mood e ambientazioni suggestive indirizzate all'ambito dell'animazione, del cinema e dei videogames. Durante il corso lo studente imparerà a utilizzare importanti software 2D e 3D. **Il corso è a numero chiuso.**

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Digital Painting
- Forma e Materiali
- Visual Development
- Concept Art e Model Sheet per Cinema e Videogames
- Production Design
- Visual Library
- Managing portfolio



ARTWORK RENATO SORRENTINO

Graphic Novel

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
*1 anno	*In definizione	Ottobre	Giugno

Obiettivi della formazione

Una Graphic Novel è un fumetto autoconclusivo a tema libero, espressione diretta della personalità e dello stile dell'autore, libero da logiche mainstream e seriali.

L'obiettivo del corso è formare aspiranti autori, capaci sia di scrivere che di disegnare, ed è diviso in quattro parti: 1) Teorica, in cui vengono spiegate le tecniche di sceneggiatura e disegno; 2) Pratica, in cui gli allievi si esercitano seguiti dai docenti; 3) Analitica, in cui viene approfondito il linguaggio della narrazione disegnata attraverso l'analisi delle Graphic Novel più importanti e i relativi mercati; 4) Progettuale, in cui ogni allievo realizza soggetto, storyboard e tavole di prova della propria Graphic Novel per proporla agli editori.

Il corso prevede un test d'ingresso.

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Basi della Scrittura Creativa
- Tecniche di Sceneggiatura
- Basi della Narrazione Visiva
- Tecniche di Disegno e Colorazione
- Realizzazione dello Storyboard
- Scrittura di una Sceneggiatura Completa



ARTWORK CHIARA LOIACONO



Stop Motion

DURATA	FREQUENZA	INIZIO	TERMINE
9 mesi	da Lunedì a Venerdì	Febbraio	Novembre

Obiettivi della formazione

La tecnica di animazione Stop Motion permette di realizzare dei video grazie ad una sequenza fotografica di oggetti che prendono vita progressivamente spostati dall'animatore.

Partendo dalla progettazione e dalla sceneggiatura, passando dalla costruzione di ambienti e pupazzi animabili, per arrivare al montaggio, questo master copre ogni fase nella produzione di un film in Stop Motion realizzato in 4K. Lo studente ha la possibilità di approfondire questa tecnica tanto antica quanto innovativa grazie alle nozioni e ai segreti del mestiere condivisi dai docenti, professionisti del settore che lavorano sia in Italia che all'estero. Il corso è a numero chiuso.

Il corso prevede un test d'ingresso.

CLICCA QUI
E torna al sommario

Principali aree di studio

- Regia per audiovisivi
- Direzione della fotografia
- Character Design
- Environment Design
- Storyboard
- Animazione tradizionale
- Scultura
- Tecniche recitative
- Fabbricazione di pupazzi e scenografie
- Animazione stopmotion
- Editing e montaggio video

Le nostre sedi

Milano

Via Pordenone, 8

TEL. 02.8356371

Verona

Via G. Marconi, 62

TEL. 335.8259702

Palermo

Via Dante, 28

TEL. 091.2514723

WEB scuoladelfumetto.com

EMAIL info@scuoladelfumetto.com

Seguici su

Facebook [@scuolafumettomilano](https://www.facebook.com/scuolafumettomilano)

Instagram [@scuoladelfumetto](https://www.instagram.com/scuoladelfumetto)

**RESTA
AGGIORNATO**

