

2D ANIMATION E FUMETTO

1° anno - Fondamenti

WORKSHOP

CREATIVE PORTRAITS
FUMETTO UNDERGROUND
URBAN SKETCHING
BOOK

TECNICHE DI DISEGNO

PROSPETTIVA
ANATOMIA
PANNEGGIO
CHINA

TECNICHE DEL LINGUAGGIO

COMPOSIZIONE E LAYOUT
LETTERING

TECNICHE DEL COLORE

VALORI TONALI
TECNICHE A MANO

DIGITAL IMAGING E SOFTWARE

FONDAMENTI | ADOBE PHOTOSHOP
COLORAZIONE | ADOBE PHOTOSHOP
ILLUSTRAZIONE VETTORIALE | ADOBE ILLUSTRATOR

SCENEGGIATURA

FONDAMENTI DI SCENEGGIATURA
SCENEGGIATURA FUMETTO
STORYBOARD

TEORIA E LINGUAGGI

STORIA DEL FUMETTO

2° anno - Costruzione

WORKSHOP

FUMETTO | GRAPHIC JOURNALISM
PROGETTO PERSONALE ADATTAMENTO
SEQUENZA DI ANIMAZIONE
PORTFOLIO

TECNICHE DI DISEGNO

PROSPETTIVA ISOMETRICA
ANATOMIA ESPRESSIVA
CHARACTER DESIGN + PROPS
ENVIRONMENT DESIGN + PROPS

TECNICHE E STILI

FUMETTO | AMERICANO, MANGA E FRANCO-BELGA

TECNICHE DELL'ANIMAZIONE

TECNICHE DI ANIMAZIONE
INTERCALAZIONE TRADIZIONALE
GESTURE E INTERPRETAZIONE

DIGITAL IMAGING E SOFTWARE

STORYBOARD & ANIMATIC | TOON BOOM
STORYBOARD PRO
ANIMAZIONE DIGITALE | TOON BOOM HARMONY
IMPAGINAZIONE | ADOBE INDESIGN
DIGITAL PAINTING | ADOBE PHOTOSHOP

FUMETTO, SCENEGGIATURA E PROGETTO

PROGETTO ADATTAMENTO E STORYBOARD

LABORATORIO

STORIA DELL'ANIMAZIONE

TEORIA E LINGUAGGI

ILLUSTRAZIONE PER L'INFANZIA
PRINTMAKING

3° anno - Professione

WORKSHOP

PROGETTO AGENZIA
PROGETTO PERSONALE | FUMETTO/GRAPHIC NOVEL/MANGA O ILLUSTRAZIONE
PRODUZIONE DI UN GIOCO
PORTFOLIO PROFESSIONALE

TECNICHE DI ILLUSTRAZIONE

CONCEPT DI PREPRODUZIONE
ILLUSTRAZIONE EDITORIALE
ILLUSTRAZIONE MANUALE
ILLUSTRAZIONE DIGITALE

TEORIA E LINGUAGGI

STORIA E FONDAMENTI DELL'ILLUSTRAZIONE
STORIA DEL VIDEOGAME

PROGETTO DI AGENZIA

CHARACTER & ENVIRONMENT DESIGN
PRE PRODUZIONE DIGITALE | ADOBE
E TOON BOOM

PROGETTO PERSONALE FUMETTO/ILLUSTRAZIONE

CHARACTER & ENVIRONMENT DESIGN
PRE PRODUZIONE DIGITALE | ADOBE
E TOON BOOM

DIGITAL IMAGING E SOFTWARE

DIGITAL PAINTING E CONCEPT | PROCREATE
DIGITAL DRAWING | CLIP STUDIO PAINT
ZBRUSH

GAME

VIDEOGAME ARTIST
CONCEPT PRE-PRODUZIONE

2D ANIMATION E FUMETTO



Frequenza

Il percorso di studi dura 2 anni accademici più 1 di specializzazione e ti impegna tutti i giorni, dal lunedì al venerdì.

Il piano di studi potrà subire variazioni per motivi didattici o organizzativi.

Software

Photoshop®
Illustrator®
Indesign®
Storyboard Pro
Harmony
Zbrush
Toon Boom Animation

 **scuola mohole**

02 3651 3670
iscrizioni@mohole.it
Milano, via Ventura 5

DIDATTICA

1. Fondamenti: si sviluppano abilità di base, come quelle relative agli strumenti tecnici indispensabili

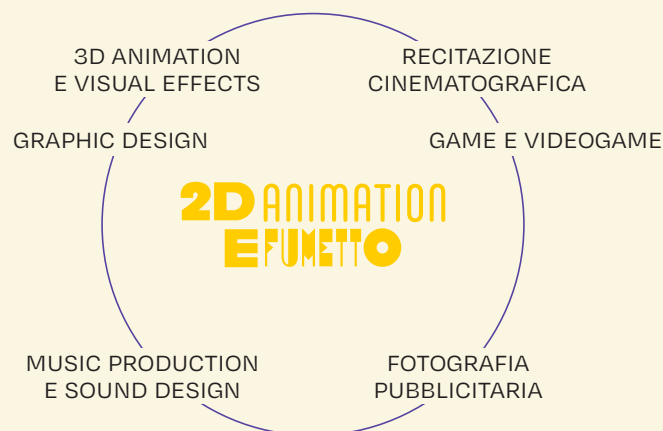
2. Costruzione: si potenziano le abilità specifiche che definiscono una professione

3. Professione: si consolidano competenze e autonomia professionali, mettendo alla prova le abilità di base e specifiche.



CIRCOLARITÀ

Studenti e studentesse di 2D Animation e Fumetto lavorano durante il percorso accademico con:



JOB E SERVIZI

Job & Stage Placement

Il servizio di Job & Stage Placement fornisce supporto e sostegno ai nostri studenti e alle nostre studentesse, durante il collocamento e l'inserimento nel mercato del lavoro. Ogni anno la Scuola organizza **job corner** con aziende e realtà creative, per proporre a allievi e allieve opportunità professionali e occasioni di crescita sempre nuove.

Seminari e Partnership

Per ogni indirizzo di studi, organizziamo **seminari** con professionisti e professionisti di successo e creiamo **partnership** con aziende, imprese e realtà lavorative: tante occasioni di network, vantaggi e agevolazioni per i nostri studenti e le nostre studentesse.

CALENDARIO

Un anno accademico è diviso in tre periodi, ogni periodo inizia con una fase di riscaldamento.

