



fd

fumetto e concept design

corsi accademici

Abbiamo creato a Milano una grande Scuola di Comics, Illustrazione e Concept per Editoria, Animazione, Games, Film e Spot televisivi e tanto altro ancora. Un luogo pieno di luce e di spazio. Un'accademia con tanti studi, attrezzature, aule Mac e Pc, tavolette grafiche e piani luminosi da disegno, laboratori, isole di progetto. Un centro autorizzato Adobe che rilascia attestati ufficiali.

Il posto giusto per apprendere le tecniche, divorare saperi e metodi, dove studiare i fondamentali, i software, gli autori e i processi produttivi. Il luogo per condividere progetti, idee, bozzetti. Per incontrare, parlare, pensare. Per immaginare insieme il futuro. Ti aspettiamo.

durata

Il percorso dura uno o più anni scolastici, e ti impegna tutti i giorni dal lunedì al venerdì.

Ogni giorno ci sono almeno 3 ore e mezza di lezione, alle quali si aggiungono le ore di laboratorio.

Le ore di lezione prevedono la frequenza obbligatoria.

orientata al lavoro

L'ufficio Job/Stage Placement è sempre aperto, sempre pronto ad accoglierti e ascoltarti.

La bacheca è piena di annunci e di opportunità di lavoro: ti racconta quanto le aziende ci seguono.

seminari

Alla Scuola Mohole si incontrano tante persone .

Gli artisti, i creativi, i tecnici, amano venire a trovare i nostri allievi, per raccontarsi, condividere entusiasmi e offrire loro consigli. Si esce sempre più ricchi. Tutti.

english lunch

Un giorno a settimana la pausa pranzo diventa preziosa: si studia l'inglese con un docente madrelingua.

Ci sono classi per tutti i livelli: dai principianti agli esperti; è un'occasione per conoscere gli allievi della scuola che frequentano indirizzi diversi dal tuo.

away

Gli studenti della Scuola Mohole viaggiano. E non solo con la fantasia. New York, Parigi, Barcellona, Berlino, Lisbona, Amsterdam, Monaco, Strasburgo sono le città che hanno esplorato, scoperto, documentato, descritto. In viaggio si lavora e si produce. Ma anche solo passeggiare nel nuovo, qualche volta può aprire la testa e la fantasia.

award

Vogliamo gratificare chi si impegna, chi si dimostra affidabile, oltre che aperto e disponibile nel lavoro di gruppo. Per questo, alla fine di ogni anno, durante il Nothing Festival di giugno, premiamo gli studenti più meritevoli di ogni indirizzo. Offriamo, oltre al calore di un applauso, un premio adeguato per ogni indirizzo di studi.

mohole

scuola.mohole.it
scuola@mohole.it
via Ventura, 5
20134 Milano
t. 02.36513670

scuola mohole
▪ digital art
and
communication



fd

fumetto e concept design

piano di studi

primo anno

area	corsi
disegno	Base Anatomia Prospettiva Composizione Panneggio Figura in movimento
inchiostrazione	Bianco e nero Tecniche di inchiostrazione
colore	Gradazioni tonali
sceneggiatura	Sceneggiatura base Sceneggiatura fumetto Storyboard
post produzione	Photoshop Digital post production
teoria e tecniche	Linguaggio cinematografico Storia del fumetto
workshop	Tavole autoconclusive Characters Portfolio Viaggi e seminari
ore di didattica	600

photoshop® | attestato adobe

illustrator® | attestato adobe

after effects® | attestato adobe

storyboard Pro® | attestato toon boom

Responsabile di indirizzo: Cristian Neri

16/01/19 - il piano di studi potrà subire variazioni per motivi didattici o organizzativi

secondo anno

area	corsi
disegno	Tecniche del fumetto Character design Concept design
colore	Tecniche manuali Tecniche digitali
sceneggiatura	Progettualità Analisi e adattamento Storyboard key frames Animatic storyboard
post produzione	Photoshop After Effects Digital post production
animazione	Intercalazione tradizionale Timing and stretching Gesture Character animation
teoria e tecniche	Storia dell'animazione Analisi e tecniche
workshop	Adattamento e fumetti Sketch di animazione Portfolio Viaggi e seminari
ore di didattica	600

factory (quarto anno)

Realizzazione di un progetto di impresa sviluppato e finalizzato all'ingresso sul mercato.

La didattica interviene sulle caratteristiche del progetto e lo supporta anche in relazione agli obiettivi di approfondimento dei linguaggi tecnici e amministrativi, valorizzazione delle competenze professionali, responsabilizzazione manageriale.

L'accesso alla Factory è condizionato a una valutazione delle attitudini dei candidati rispetto ai risultati conseguiti nel triennio.

terzo anno

area	corsi
game design	Character design Model sheet Environments concept Props
colore	Color keys Color concept
sceneggiatura	Progetto fumetto Progetto games Sceneggiatura animazione Storyboard animazione Animatic storyboard
post produzione	Photoshop After Effects ZBrush
animazione	Key frames Intercalazione Clean Up
workshop	Game concept portfolio Progetto di animazione Progetto fumetto personale
ore di didattica	600