

CORSO DI LAUREA: L20

INSEGNAMENTO: CONCEPT ART and 2D GRAPHIC

CFU: 72

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: Lezioni frontali, esercitazioni, portfolio, project work

ANNO DI CORSO: 2° Anno Triennale

NOME DOCENTE: Raoul Carbone

INDIRIZZO EMAIL: raoulcarbone@vigamus.com

ORARIO DI RICEVIMENTO: mart 14:00-15:00 – giov 14:00-15:00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

1. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente sarà in grado di ideare e rappresentare le idee e i concept nell'ambito dello sviluppo delle Opere Interattive, con un particolare riferimento a Character Design, Mecha Design, Creature Design, Environment Design.

...

2. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate

Lo studente sarà in grado di produrre reference e visualizzare le proprie ideazione, a mezzo di testi e immagini, in modo da poter essere inserito nella catena di produzione di uno studio di sviluppo di videogiochi, nell'Area Grafica.

...

3. Con riferimento all'autonomia di giudizio

Lo studente acquisirà la forma mentis del Concept Designer, sarà quindi in grado di ideare e rappresentare creazioni in piena autonomia e al contempo di seguire le istruzioni di un Art Director per la realizzazione di elementi specifici di un setting di un videogioco, in modo da poter lavorare nell'Area Grafica di una produzione videoludica.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Nel percorso di creazione di un Videogioco troviamo il reparto "Grafica" tra i principali della catena di produzione di uno studio di sviluppo. In questo settore vengono creati tutti gli elementi visivi, tridimensionali (3D), bidimensionali (2D) o ibridi (2,5D). La realizzazione di tali elementi è suddivisa in due momenti particolari: 1) Pre-produzione, periodo che segue il brainstorming iniziale e afferisce alla canonizzazione di personaggi, ambienti, creature e meccanismi di un setting attraverso la loro visualizzazione e il loro inserimento nel GDD (Game Design Document). 2) Produzione, fase che parte dal momento in cui tutta la "Art Bible", realizzata nella pre-produzione è stata canonizzata. In questa fase troviamo tutti i lavori di sviluppo in 2D, 3D o 2,5D di personaggi, ambienti, creature e meccanismi di un setting.

Il corso "Concept Art e 2D Graphic" è incentrato sul dare gli strumenti per affrontare al meglio le fasi di Pre-produzione e Produzione di un videogioco. Tra i contenuti principali delle lezioni frontali spiccano lo studio dell'arte classica e di genere, la differenza di stili, le proprietà della grafica occidentale e orientale nel settore Videogiochi, al fine di dare una preparazione di alto livello culturale. D'altra parte, per attuare concretamente le nozioni teoriche acquisite, verrà dato molto spazio alla pratica, attraverso lo studio applicato di Adobe Photoshop e la realizzazione intensiva di project work in gruppi, simulando un'esperienza lavorativa in ambito professionale.

In tal senso, verranno dati agli studenti la forma mentis e gli skill tecnici per la realizzazione di un setting completo per un videogioco, focalizzandoli sugli strumenti e le metodologie professionali richieste.

L'obiettivo finale del corso è quindi di preparare futuri professionisti della Games Industry completi, in grado di inserirsi in processi creativi e produttivi in aziende di alto profilo a livello nazionale e internazionale.

Dettaglio argomenti

Art Direction: Principi generali

1 - Coerenza con AD generale

2 - Colori per indicare funzioni

3 - Identità attraverso le forme

Evoluzione dell'arte

Pitture rupestri, arte egizia (Ramses vs Akenathon) - Arte Classica Greca (Mirone e Policletto) - Medioevo (Giotto, Duccio Di Boninsegna, Simone Martini) Rinascimento (Michelangelo, Leonardo, Raffaello) – Caravaggio, Velasquez – Van Gogh, Impressionisti, Picasso – Arte moderna – Arte contemporanea – L'arte nell'Entertainment occidentale e orientale

La Games Industry

Catena dei valori

Publisher e Developer

La realizzazione di un Videogioco

Brainstorming
Parole chiave
Il Concept
Il Game Design Document
Pre-produzione
Produzione
L'Art Direction
Gli Archetipi Junghiani
La teoria dei colori di Goethe
Art direction occidentale e orientale
Character Design
Creature Design
Mecha Design
Environment Design
Character Design
Anatomia e muscolatura
Gli archetipi
Silhouette
Background
Funzione degli elementi
Creature Design
Progettazione di una creatura
Unione di 3 specie
Coerenza dell'ecosistema
Influenza del mondo sulle creature
Interazione e proporzione tra le specie
Mecha Design
Steampunk
Dieselpunk
Raypunk
Atompunk
Chassette Futurism
Cyberpunk
Real Robot vs Giant Robot
Environment design
Da antica grecia a Città Ideale di Piero della Francesca
Environment vs Level Design
Fotografico vs Pittorico
Utilizzo di reference
Prospettiva e punti di fuga
Photoshop
Il piano di lavoro
Finestre fondamentali a video

Aprire e salvare i file

Diverse definizioni delle immagini in base a obiettivo output (72, 150, 300 ppi)

I diversi tipi di file (PSD, JPG, PNG,PDF,TIF)

I livelli

Funzioni fondamentali dei livelli

Interazioni fondamentali dei livelli

I gruppi dei livelli

Strumento sposta

Funzione automatica

Le selezioni

Funzioni e utilizzi

Selezione quadrata/ellittica

Lazzo/lazzo poligonale/lazzo calamitato

Bacchetta magica

Funzioni fondamentali delle selezioni

Shortcut (ctrl D, ctrl A, ctrl C, ctrl V, ctrl X, ctrl shift C)

Crop

Dimensione Immagine

Dimensione Quadro

Funzioni modifica – scala, ruota, inclina, distorci, prospettiva

Selezionare e ruotare un pezzo di immagine (Ctrl X – Ctrl V – ruota su pivot)

Contagocce

Individuare un colore su un'immagine

Interfaccia dei colori

Modifica del colore su spettro cromatico

Strumento Toppa

Strumento Timbro Clone

Come clonare e riportare elementi su un'immagine

Strumento pennello

Impostazione di un personaggio (reference, struttura, bozzetto, linee)

Approfondimenti strumento pennello

Colorazione di un character

Livelli ombre, materiali, luci, luci ambiente, riflessi

Strumento gomma

Strumento secchiello e sfumatura

Sfumatura in trasparenza per profondità

Sfumatura in primo piano per luce ambiente

Strumento Sfoca – Sfumino – Nitidezza

Effetti di sfocatura elementi in secondo piano

Effetti cinetici con sfumino di elementi in movimento

Effetti di nitidezza su area in primissimo piano

Strumento Scolora – Brucia – Spugna

Effetti di ombre su parti in secondo piano
Effetti di luce su elementi in primo piano
Desaturazione elementi in secondo piano
Stili dei Livelli
Effetto bagliore esterno – come realizzare un lampo
Modificazione della luce su livello in sovrapposizioni "luce ambiente"
Photobushing
Taglio e modificazione immagini fotografiche con selezioni / gomma / sfocatura
Effetto pittorico con strumento sfumino
Ridimensionamento e fuga prospettica immagini in primo, secondo piano e sfondo
Modificazione colore / Immagine / regolazione / tonalità saturazione
Modificazione luce / immagine / regolazione / luminosità e contrasto
Luce ambiente con sovrapposizione livello sfumatura
Stili dei livelli
Traccia
Smusso ed effetto rilievo
Ombra est e int
Bagliore est e int
Sovrapponi sfumatura
Sovrapponi colore (effetto sepiato)
Apposizione di bagliori e ombre in modo tridimensionale

Intelligenza artificiale generativa di immagini

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Non ci sono propedeuticità consigliate

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Gli studenti dovranno realizzare un elaborato e una presentazione, nonché discutere i materiali in sede d'esame.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.

Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di

risolvere quesiti di ambito matematico.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

- Acquisizione delle capacità critico analitiche tipiche del Concept Designer
- Realizzazione di una presentazione con tutti i criteri spiegati nel corso
- Capacità di ideare e rappresentare delle creazioni che seguano i criteri indicati
- Proprietà di linguaggio e capacità di esposizione della presentazione

MATERIALE DIDATTICO

Lo studente è tenuto a studiare i materiali didattici esposti in classe dal docente e condivisi, in quanto sono stati realizzati specificatamente per il corso e costituiscono il miglior vademecum per l'apprendimento delle nozioni e delle procedure trattate.