

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 Policleteo) - 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 Jungiani  
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.