

Digital Painting & Character Design.

Workshop di livello intermedio/avanzato a cura di Sara Camponeschi, Illustratrice e Graphic Designer.

Introduzione:

Durante le due giornate nello spazio dell'evento In/Out, si esploreranno alcuni aspetti del vasto e interessante mondo della pittura digitale, un linguaggio visivo ancora in fase di avanguardia ma estremamente efficace, grazie alle sue molteplici finalità lavorative e artistiche. L'uso di Photoshop e della tavola grafica sono ormai una routine per la maggior parte dei designer e disegnatori di ogni dove, ma spesso i suddetti mezzi, proprio per le loro immense quanto labirintiche potenzialità, si possono rivelare dei ferrei ostacoli che invece d'implementare il potere creativo, lo circoscrivono e lo limitano... e non solo per chi è agli inizi! L'obiettivo del corso, dunque, è quello di fornire agli studenti che abbiano già una vaga infarinatura sull'argomento, una serie di strumenti teorici con cui ampliare il proprio bagaglio disciplinare, una metodologia lavorativa sostenibile finalizzata alla praticità, e soprattutto idee e spunti creativi per sviluppare una propria produzione indipendente, nel massimo rispetto delle capacità e delle preferenze di ognuno.

Nello sconfinato settore del Digital Painting, si andrà a circoscrivere il lavoro all'ambito del Character Design, ovvero come si concepisce, si elabora e si rappresenta un personaggio, cercando di uscire da alcune logiche rappresentative fuorvianti, al fine di elaborare idee stilisticamente originali, non necessariamente realistiche o semi-realistiche, ma anche più vicine allo stile cartoon oppure all'astrattismo.

L'attività sarà suddivisa in due parti, una teorica/esplicativa e una prettamente pratica.

In principio vedremo assieme quali sono alcune delle possibili applicazioni del digital painting, in modo da allargare i nostri orizzonti e capire che cosa piace a noi stessi e al pubblico fruitore del nostro elaborato, tenendo sempre a mente l'importanza dello studio dell'arte figurativa del passato. Ognuno di noi è, in fondo, la somma degli stimoli che ha ricevuto dal proprio ambiente culturale e delle scelte che ne sono derivate.

Successivamente tratteremo nel dettaglio l'uso dell'hardware e del software, nel nostro caso, rispettivamente, la tavola grafica e Photoshop, perchè - prima di poter creare qualsiasi cosa, - è fondamentale saper utilizzare i mezzi di produzione e conoscerne le eventuali criticità.

Vedremo come impostare nel modo più corretto un documento di Photoshop, sia in fase di creazione che di esportazione, e organizzeremo l'area di lavoro in maniera coerente e funzionale.

Nella fase pratica, invece, affronteremo il passaggio dal disegno classico (o Line Art) al rendering delle volumetrie, cercando di capire come imparare a gestire al meglio la luce, per poi trattare la scelta e la gestione del colore, le maschere, i metodi di fusione e l'impiego delle "reference". Approfondiremo inoltre l'uso dei diversi pennelli, come sfruttarne le qualità e come crearne di nuovi. In breve parleremo anche di come ottimizzare i nostri file per l'eventuale stampa.

Idealmente, alla fine dei due incontri, i partecipanti avranno ampliato le proprie prospettive e

saranno in grado di dipingere il volto del personaggio da loro scelto con rinnovata tecnica e maturità espressiva, senza omologarsi a standard estetici predefiniti ma seguendo il proprio gusto e dando ascolto alla propria creatività. Potranno, in ogni caso, fare tesoro dei consigli e delle tecniche imparate anche per altri sbocchi professionali e creativi diversi dal character design.

Occorrente:

- Tavola grafica (di qualsiasi modello e qualsiasi fascia di prezzo, basta che sia dotata di sensore di pressione)
- Blocco Note (per prendere appunti all'occorrenza o abbozzare idee)
- Pendrive (per scambio di dati, documenti e materiale)

Requisiti:

- Basi di disegno con tavola grafica
- Basi di Adobe Photoshop