

Pierpaolo Rovero

Character design & Co.

Con 238 disegni dell'autore



Dino Audino
editore

© 2019 Dino Audino
srl unipersonale

via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Arianna Ferrucci
Vanessa Ripani
Nicola Vox

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

Progetto grafico: Duccio Boscoli

Immagine di copertina: Pierpaolo Rovero

Finito di stampare novembre 2019

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Introduzione	
Il character design	p. 9
<i>Valutare le apparenze</i>	10
<i>Il contesto narrativo</i>	11
<i>Disegnare</i>	12
<i>Una mappa aperta</i>	13
<i>Il campo di indagine</i>	14
<i>Malefica</i>	15
<i>Iniziare il viaggio</i>	16
Capitolo primo	
La professione	17
<i>Diventare un character designer</i>	17
<i>Superare i limiti</i>	18
<i>Le tre stanze della pianificazione</i>	19
<i>Osservare</i>	20
<i>Usare i riferimenti</i>	21
<i>Immaginare</i>	23
<i>La regola del gioco: la funzionalità</i>	24
<i>Cercare l'appeal</i>	25
<i>La progettazione di Yoda</i>	27
Capitolo secondo	
Il pubblico	30
<i>Character briefing</i>	30
<i>Character profile</i>	31
<i>Capire qual è il proprio pubblico</i>	32
<i>Classificazioni</i>	32
Capitolo terzo	
Lo stile	44
<i>Questioni di stile</i>	44
<i>Stile personale</i>	45
<i>Riconoscere i registri grafici</i>	46

<i>Stile fotografico</i>	47
<i>Stile sintetico</i>	48
<i>Stile espressivo</i>	49
<i>Riadattamenti stilistici</i>	54
<i>Restyling</i>	56
<i>Cambi di stile</i>	57
Capitolo quarto	
<i>I disegni preparatori</i>	59
<i>Mood board</i>	59
<i>Rough layout</i>	60
<i>Thumbnail sketches</i>	62
<i>Iniziare dal volto</i>	63
<i>Segnali contraddittori</i>	66
<i>Creare aspettative</i>	67
<i>Disegnare il volto</i>	68
<i>Saper improvvisare</i>	70
<i>Il corpo</i>	71
Capitolo quinto	
<i>La struttura</i>	76
<i>Non avere paura di essere semplici</i>	76
<i>Construction model sheet</i>	77
<i>Le forme primitive</i>	80
<i>Combinare le primitive</i>	85
<i>Forme organiche</i>	86
<i>La psicologia delle forme</i>	88
Capitolo sesto	
<i>Le forme</i>	90
<i>La regola della silhouette</i>	90
<i>Caratterizzare i confini</i>	92
<i>Valutare le forme</i>	93
<i>Percepire le forme</i>	94
<i>Quando utilizzare la regola della silhouette</i>	96
<i>Personaggi dinamici o statici</i>	97
<i>Caratterizzare le forme</i>	98
<i>La stanza delle torture</i>	100
<i>Accettare le critiche</i>	100
<i>Valutare i punti di vista</i>	101
Capitolo settimo	
<i>Le linee</i>	103
<i>Clean up</i>	103
<i>Usare le linee</i>	104
<i>Tracciare i contorni esterni</i>	104

<i>Disegnare le linee volumetriche</i>	106
<i>Disegnare le linee di texture</i>	108
<i>Valutare le linee</i>	109
<i>Gruppi di personaggi</i>	110
Capitolo ottavo	
<i>I dettagli</i>	113
<i>Inserire i particolari</i>	113
<i>Aggiungere significati</i>	114
<i>Scoprire le figure zoomorfe</i>	115
<i>Giocare con i simboli</i>	116
<i>Studiare gli indizi</i>	117
<i>Disegnare gli oggetti</i>	119
Capitolo nono	
<i>Il naming</i>	121
<i>L'importanza di chiamarsi</i>	121
<i>Il naming</i>	122
<i>Il suono delle vocali</i>	122
<i>Il suono delle consonanti</i>	123
<i>Pronunciabilità</i>	124
<i>L'internazionalità</i>	125
<i>La conservazione in memoria</i>	126
<i>Creare nomi credibili e verosimili</i>	127
<i>L'unicità</i>	128
<i>Il recupero</i>	129
Capitolo decimo	
<i>I colori</i>	130
<i>La percezione dei colori</i>	130
<i>Individuare le tonalità</i>	131
<i>Regolare la luminosità e la saturazione</i>	132
<i>Capire il contesto storico e culturale</i>	135
<i>Utilizzare schemi di colore</i>	136
<i>Sintonizzare i colori di tutti i personaggi</i>	136
<i>Valori di chiaroscuro</i>	138
Capitolo undicesimo	
<i>Il design finale</i>	139
<i>Attrarre l'attenzione</i>	139
<i>Identificare il punto focale</i>	140
<i>Mettere in evidenza il punto focale</i>	140
<i>Linee di forza</i>	142
<i>Concept art</i>	146

Capitolo dodicesimo	
Le viste	150
<i>Turnaround</i>	150
<i>Character line up</i>	156
Capitolo tredicesimo	
Le pose	161
<i>Gli studi anatomici</i>	162
<i>Conoscere i fondamentali, valutare lo stile</i>	164
<i>Disegnare le golden pose</i>	166
<i>La style guide</i>	170
Conclusioni	
Il percorso del character design	171
Glossario	172

Per eventuali osservazioni, domande, commenti o curiosità
potete scrivere a mail@pierpaolorovero.com
o visitare il sito www.pierpaolorovero.com