

L'arte di fare film animati richiede un elevato livello di abilità pratiche e competenze tecniche così come un patrimonio di conoscenza e comprensione teorica.

La modalità di insegnamento del corso di animazione è stata progettata per riprodurre fedelmente il modello di studio tipo, a lungo riconosciuto e accettato dall'animazione professionale come un luogo ideale e concreto per lo sviluppo delle discipline interne alla

professione. Il corso si propone di offrire la fondamentale libertà creativa, per una variegata esperienza di apprendimento.

L'obiettivo del corso è di sviluppare negli alunni una piena comprensione del processo di produzione e delle relazioni tra i diversi ruoli e responsabilità interne al contesto dell'industria dell'animazione.

Così come il lavoro di squadra, il corso sottolinea l'importanza della ricerca indipendente, lo studio, l'analisi, fondamentali strumenti al fine di consolidare, perfezionare ed estendere le capacità creative e la comprensione teorica attraverso la riflessione critica.

Il corso è strutturato in moduli interdisciplinari basati sull'integrazione ed interazione delle tecniche tradizionali applicate agli strumenti digitali : sono previste durante il semestre revisioni individuali e/o di gruppo.

Metodologia

Gli obiettivi del corso saranno raggiunti mediante la distribuzione di una vasta gamma di

metodi di insegnamento e di apprendimento tra cui:

- progetti di laboratorio
- progetti di studio
- conferenze
- seminari
- critiche di gruppo
- lezioni di gruppo con l'ausilio di audiovisivi
- lezioni individuali teoriche e pratiche su strumentazioni e tecniche specifiche
- visite guidate di ricerca
- laboratori di gruppo in sala computer
- ricerca applicata e analisi critica
- lettura guidata

abapa

in between art and industry

Esempio di contenuti dei moduli didattici

Visual Studies

Sketchbook and portfolios - personal project

Visual Concept

background design - principle of perspective

Layout & rendering - Concept development

color & composition - exercise

Storytelling

Analisi del film/linguaggio filmico/regia

Script/storytelling/Visualizing/

storyboarding/animatics/pre-editing

FRAMEbyFRAME -

Stop motion - Autori e Tecniche

Case Study - tecnica mista

Workflow & Software

Workshop 3DIGITAL

Scanning - Printing - MAKING

PRO

Elementi di gestione della produzione

Advanced Compositing

Portfolios

Inglese specialistico

Consapevolezza del mercato

Online Network

Animotion

21 fundamentals (nested in group of exercises)

1. Appeal 2. Strong Design 3. Staging 4. Acting & Pantomime

5. Keys and Breakdowns - 6. Straight Ahead / Pose to Pose - SUPERNATURAL

7. Thumbnails & Planning - KEY DRAWINGS 8. Timing, Spacing & Easing - THE TIME VS

THE SPACE 9. Squash and Stretch - PIMP THAT BOUNCE

10. Arcs - DANCING QUEEN 11. Primary & Secondary Action 12. Silhouette

13. Line of Action & Reversals 14. Anticipation, Overshoot & Settle

15. Opposing action 16. Counter-pose 17. Leading Actions

18. Breaking Joints 19. Overlap & Follow Through - THE FLAG

20. Accents 21. Exaggeration

FINAL PROJECT

BIBLIOGRAFIA consigliata

Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*, Faber & Faber

Blair Preston. *Cartoon Animation*, Laguna Hills, California, Published by Walter Foster

Frank Thomas and Ollie Johnson - *The Illusion of Life*

Gianni Rondolino *Storia del cinema d'animazione*, UTET

Luca Raffaelli - *Le anime disegnate* - Minimum Fax

Peter Parr- *Sketching for Animation* - Fairchild Books

Joseph Gilland - *Elemental Magic (vol.1&2)* - focal press

Nancy Beiman- *Animated Performance* - Fairchild Books

Ian Crook, Peter Beare - *Motion Graphics* - Fairchild Books

Liz Blazer - *Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics* - peachpit press

Dean Movshovitz- *Pixar Storytelling* - CreateSpace ind . publishing

Heather D. Freeman - *The Moving Image Workshop* - Fairchild Books

R. Brinkmann *The art and science of digital compositing*, M. Kaufmann