

Tecniche di animazione digitale (T) 23/24

Prof.Luca Pulvirenti

PROGRAMMA

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

L'obiettivo del corso è di sviluppare negli allievi una piena comprensione del processo di produzione, delle relazioni tra i diversi ruoli nel contesto dell'industria dell' animazione e introdurre la classe ai principi fondamentali dell'animazione tra-digitale. Il corso è strutturato in n°7 moduli interdisciplinari basati sull'integrazione ed interazione delle tecniche tradizionali applicate alle discipline e agli strumenti digitali : sono previsti n°3 assignments da presentare all'esame finale e n°2 revisioni individuali e/o di gruppo durante il semestre. Per l'esame finale gli studenti dovranno presentare n°3 elaborati ed eventuali esercizi prodotti durante il corso, nelle modalità indicate negli assignments ricevuti.

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
- webinar e seminari
- lezioni di gruppo con l'ausilio di audiovisivi
- lezioni a distanza, teoriche e pratiche su strumentazioni e tecniche specifiche
- laboratori di gruppo online
- ricerca applicata e analisi critica
- lettura guidata

Tecniche di animazione digitale (T) 23/24

Prof.Luca Pulvirenti
luca.pulvirenti@abapa.education

Contenuti dei moduli didattici - le dispense e le esercitazione verranno caricate nelle sezioni dedicate di classroom.

INTRO

Elementi di storia del cinema e dell'animazione

CAMERALESS VS KINETISM collaborative project The Pioneers
*Music Visualisation - Dope Sheets - **assignment 01***

VECTORZ VS CUTOUT personal project Animazione Tra-digitale
*Basica Timing, spacing and physics - **assignment 02***

12 FUNDAMENTALS - a workshop project
Animazione Tra-digitale 2d - Advanced Timing, spacing and fundamental

FRAMEbyFRAME - final project - **assignment 03**
Autori e Tecniche Tecniche Sperimentali

general introduction to:
STORY&BOARDS
Analisi del film/linguaggio filmico/regia Script/storytelling/Visualizing/storyboarding/pre-editing

ADDITIONAL LEARNING SKILLS on workshop projects
Elementi di gestione della produzione
Image Editing
Basic Compositing Animazione
Inglese specialistico
Consapevolezza del mercato - Online Network

- **BIBLIOGRAFIA di base**
- Williams, Richard. The Animator's Survival Kit, Faber & Faber
- Blair Preston. Cartoon Animation, Laguna Hills, California, Publ. 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
- Nancy Beiman- Animated Performance - Fairchild Books
- Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate - S. Brooks - CRC Press
- Heather D. Freeman - The Moving Image Workshop - Fairchild Books
- R. Brinkmann The art and science of digital compositing, M. Kaufmann

