

DESCRIZIONE DI UNA SINGOLA UNITÀ EDUCATIVA DESCRIPTION OF A SINGLE EDUCATIONAL UNIT

Titolo/eventuale codice dell'unità formativa: Tecniche di Animazione Digitale / ABTEC38
Name/code of the educational unit: in traduzione

Tipo di unità formativa: Obbligatoria
Type of educational unit: Compulsory

Anno/semestre di studio: 1° anno / 2° semestre per Italian Strategic Design – 2° anno 1° e 2° semestre per NTA

Year/semester of study in traduzione

Numero di crediti attribuiti: 6 per Italian Strategic Design – 12 per NTA
Number of ECTS credits allocated: in traduzione

Nome del/dei docente/i: Nicola Filiali
Name of the lecturer(s): Nicola Filiali

Risultati di apprendimento:

Il corso si propone di fornire agli studenti tutti gli strumenti concettuali ed operativi necessari alla realizzazione di Animazioni Digitali.

Partendo dallo studio dei principi su cui si basa l'animazione, analizzando le tecniche e gli stili di animazione nonché le relative pipeline produttive ci si prefigge di fornire agli studenti la capacità di realizzare, sia autonomamente che in team, contributi di animazione convincenti e tecnicamente corretti.

Particolare attenzione verrà data all'animazione di personaggi digitali proponendo come esercitazioni operative la realizzazione di progetti attraverso cui rafforzare e padroneggiare tecniche e strumenti.

Dopo aver completato il corso e superato la verifica del profitto lo studente conosce i principi base dell'animazione, le tecniche di animazione digitale, i rudimenti di character design e setup di animazione (rigging).

Utilizzando le capacità tecniche acquisite sarà capace animare da zero una sequenza digitale sia autonomamente che in team.

Learning outcomes: in traduzione

Modalità di erogazione: Convenzionale
Mode of delivery: Presence

Pre-requisiti e co-requisiti: Conoscenza base di Autodesk Maya o compatibile.
Pre-requisites and co-requisites: in traduzione

Contenuti dell'unità formativa:

- *Cenni di storia dell'animazione*
- *Principi base dell'animazione tradizionale*
- *Tipologie di animazione e pipeline produttive*
- *Strumenti di lavoro: software di modellazione, animazione*
- *Character design, Storyboard, Animatic*
- *Tecniche di modellazione per animazione*

- *Rigging per animazione*
- *Animazione in rigid body ed animazione organica*
- *Recitazione digitale character animation, creature animation, lip sync*
- *Realizzazione di progetti operativi individuali*
- *Realizzazione di progetti di team (breve sequenza o corto animato)*

Course contents: in traduzione

Lecture e altre risorse/strumenti didattici consigliati o richiesti

- The illusion of life - F.Thomas O.Johnston - Disney Editions; Revised 1997 (ISBN 0786860707)
- The animator survival kit - R. Williams - Farrar Straus & Giroux edizione 2012 (ISBN 086547897X)
- Animazione Digitale - George Maestri - McGraw-Hill Education 2003 (ISBN 8838642249)

Recommended or required reading and other learning resources/tools

- The illusion of life - F.Thomas O.Johnston - Disney Editions; Revised 1997 (ISBN 0786860707)
- The animator survival kit - R. Williams - Farrar Straus & Giroux edizione 2012 (ISBN 086547897X)
- Animazione Digitale - George Maestri - McGraw-Hill Education 2003 (ISBN 8838642249)

Attività di apprendimento e modalità prevalenti di didattica: Lezioni collettive.

Learning activities and teaching methods: Class Work

Metodi e criteri di verifica del profitto:

Presentazione:

- progetto di animazione individuale
- progetto di animazione in team con altri candidati

Discussione dei progetti presentati

Assessment methods and criteria: in traduzione

Lingua/e di insegnamento e di verifica del profitto: Italiano

Language(s) of instruction/examination: Italian