

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: Digital Animation Techniques / ABTEC38

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: 1st year / 2nd semester (Italian Strategic Design) - 2nd year / 2nd semester (New Media Arts)

Numero di crediti attribuiti: 6 per Italian Strategic Design - 12 per NTA

Number of ECTS credits allocated: 6 (Italian Strategic Design) - 12 (New Media Arts)

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: This course aims to provide students with all the concepts and operational tools necessary to create digital animations.

The course starts with the principles of animation. By analysing techniques and animation styles, as well as the relevant production pipeline, the course aims to provide students with the ability to create, both independently and in a team, convincing animations which are also technically correct.

Special attention will be paid to animating digital characters and students will have the possibility of undertaking practical projects so that they can improve and master techniques and tools.

At the end of the course, students will be familiar with the principles of animation, animation techniques, the basics of character design and the rigging process.

Students will be able to employ their new technical skills in order to animate a digital sequence from scratch, both independently and in a team.

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: Knowledge of Autodesk Maya or similar softwares.

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:

- *The history of animation*
- *Basic principles of traditional animation*
- *Types of animation and the production pipeline*
- *Tools: modelling and animation software*
- *Character design, storyboard, animatic*
- *Modelling techniques for animation*
- *Rigging in animation*
- *Rigid body animation and organic animation*
- *Digital character animation, creature animation, lip syncing*
- *Individual practical projects*
- *Team projects (short sequences or animations)*

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 Dlgitale - 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 Dlgitale - 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:

Presentation:

- individual animation project
- group animation project

Discussion of the projects presented

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

Language(s) of instruction/examination: Italian