



Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2013/14

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE

Prof. Raffaele FIORELLA

Il programma del Corso di **Tecniche di animazione digitale** prevede l'introduzione e la guida ai principali software di grafica digitale utili alla realizzazione di animazioni. Il Corso coniuga la teoria con la pratica, cercando di mettere lo studente in condizione di apprendere le conoscenze fondamentali sull'uso dei programmi utilizzati e applicarle in reali progetti.

L'obbiettivo è di formare un professionista capace di inserirsi in un attuale contesto lavorativo e di ideare immagini e linguaggi ad alto impatto visivo e che siano in grado di trasmettere nel modo corretto informazioni e concept del target di riferimento. Durante il corso si approfondiranno le fasi progettuali che portano alla realizzazione di un buon film animato, finalizzate all'acquisizione di tutti i contenuti e i metodi necessari ad un'indipendenza professionale sfruttando le proprie capacità e gusti personali. In questo modo si cercherà di rendere gli studenti non solo degli esecutori, ma professionisti del settore capaci di sviluppare, in maniera propositiva ed efficace, un progetto grafico idoneo all'attuale mercato.

La didattica proposta prevede, quindi, lo studio dei principali programmi di grafica e la loro applicazione in esempi pratici. Di conseguenza saranno analizzati i programmi Adobe come Photoshop, Illustrator, e software di grafica 3D come, Autodesk Maya o programmi Open Source.

Lo studio di ogni software sarà accompagnato da un'esercitazione pratica.

Durante l'anno agli allievi sarà richiesta una serie di elaborati grafici di proposte progettuali, che attraverso costanti revisioni saranno commentati e sviluppati insieme al docente e agli allievi, per favorire una maggiore crescita creativa e sviluppare un appropriato senso critico sul proprio lavoro. Le esperienze acquisite verranno verificate attraverso un'esercitazione finale che ne sommi le potenzialità. Spazio formativo molto importante sarà la possibilità di partecipare a concorsi sia nell'ambito nazionale che internazionale; a tale riguardo sarà il docente ad informare costantemente gli allievi ed eventualmente programmarne la partecipazione.

Contenuti

- Elementi di storia del cinema e dell'animazione
- Linguaggio filmico e tecniche di produzione video • animazione classica • Scenografia per l'animazione • Visualizing/storyboarding/pre-editing

- Animazione - gli studenti scelgono un orientamento fra: - Animazione 2d - tradizionale ,digitale, paperless - Animazione 3d (modelling - set up, lighting, texturing, rendering) , videoproiezioni. • Character design
 - Fotografia • Compositing ed effetti
 - stop motion • rotoscoping • altre tecniche
- Software: Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere, Maya, Sculptris, basi di zBrush,