

# Tecniche di Animazione Digitale

di Raffaele Fiorella 2017/2018

Il programma del Corso di Tecniche di animazione digitale prevede l'introduzione e la guida ai principali software di video grafica utili alla realizzazione di animazioni digitali. 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. Di conseguenza saranno presi in considerazione i software: Adobe Photoshop, Illustrator, After Effect e Premiere e un base introduttiva ad Autodesk Maya. 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 programmare 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 1 2 • Animazione - gli studenti scelgono un orientamento fra: - Animazione 2d - tradizionale ,digitale, paperless - basi di Animazione 3d, videoproiezioni. • Character design • Fotografia • Compositing ed effetti • stop motion • rotoscoping • altre tecniche Software: Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere.