

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE I

Nel corso verranno prese in considerazione le tecniche di animazione propriamente digitali, quindi non derivate dalle tecniche tradizionali, quali l'animazione 3d e l'animazione procedurale. Seppure restando validi i principi dell'animazione tradizionale, lo specifico degli strumenti digitali offre nuove possibilità espressive e di fruizione, si pensi alla sempre maggiore diffusione di visori per la realtà virtuale, con un conseguente aumento della richiesta di animazioni tridimensionali immersive.

Obiettivi del corso:

Il corso intende fornire le competenze necessarie alla progettazione e realizzazione di animazioni attraverso la sperimentazione delle tecniche di animazione 3d e di animazione procedurale.

Si analizzeranno e sperimenteranno le varie fasi della produzione di un'animazione 3d, dall'ottimizzazione dei modelli al rigging, l'animazione tramite keyframe, l'animazione procedurale tramite scripting, fino al rendering e il montaggio.

Gli studenti dovranno acquisire le competenze per un utilizzo consapevole delle tecniche di animazione digitale e delle fasi progettuali che esse comportano, sapendo orientarsi fra software diversi e in continua evoluzione.

Argomenti:

- I 12 principi dell'animazione.
- I software per l'animazione 2d per l'animazione tradizionale e digitale.
- L'animazione tradizionale disegnata al computer.
- Le tecniche di animazione digitale 2d (cutout animation, graphic animation, puppet animation, parallax scrolling, kinetic typography e rotoscope animation).
- Compositing, rendering e montaggio.

Esame:

Gli studenti dovranno presentare le esercitazioni svolte e un progetto personale.

Bibliografia:

Dispense fornite dal docente.