

corso di ANIMAZIONE
1° anno

| ATTIVITA' FORMATIVE | AMBITI DISCIPLINARI | SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI | MODULI DIDATTICI | CFU |
|---|--|---|---------------------------------------|---------------------------------|
| DI BASE | DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE | L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA | Scrittura e racconto visivo | 3 |
| | DISCIPLINE STORICHE | M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA | Storia e analisi del film I | 2 |
| | | | Storia e analisi dell'animazione I | 4 |
| DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE | SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI | Industria culturale e mercato dell'intrattenimento | 4 | |
| CARATTERIZZANTI | DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE | M-FIL/04 ESTETICA | Il suono nella concezione audiovisiva | 3 |
| | DISCIPLINE STORICO-ARTISTICHE | L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA | Storia dell'arte I | 3 |
| | MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE | L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE | Video editing e compositing: basi | 6 |
| | | | L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO | Character animation: fondamenti |
| | | ICAR/17 DISEGNO | Disegno dal vero | 4 |
| | | | Tecniche di digital design | 2 |
| ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE | INF/01 INFORMATICA | Introduzione all'animazione tridimensionale | 2 | |
| | | Tecniche di finalizzazione e post-produzione 2d - I | 2 | |
| | | Tecniche di animazione digitale 2d - I | 3 | |
| LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE | | Movimento e recitazione - Laboratorio | 2 | |
| | | Linguaggio filmico e regia Laboratorio | 2 | |
| TOTALE CFU | | | | 60 |

SCRITTURA E RACCONTO VISIVO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

Settore disciplinare: L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 23 ORE

Nome del docente: STEFANIA GALLO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Obiettivo del corso è sviluppare consapevolezza e conoscenza di base degli strumenti fondamentali del linguaggio cinematografico e della sua narrazione, la visualizzazione del racconto attraverso le immagini e i primi elementi per la realizzazione di uno storyboard.

PROGRAMMA

Elementi primari della visualizzazione, qualche principio. Gestalt, elementi di fotografia, i modi di ripresa, le inquadrature, abc del linguaggio cinematografico, alcune tecniche di narrazione, trasposizione visiva dalla scrittura / sceneggiatura alla griglia storyboard.

Testi di riferimento

Testi consigliati:

Diego Cassani, Manuale del montaggio, Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva. Seconda edizione. Collana: Collana di Cinema - UTET Università, 2013 ISBN:9788860084125

<http://www.utetuniversita.it/catalogo/arte-e-spettacolo/manuale-del-montaggio-3143>

per la visualizzazione: LE CHIAVI DEL DISEGNO di BERT DODSON – Newton

<https://www.amazon.it/chiavi-del-disegno-Bert-Dodson/dp/8854121479>

per lo storytelling (in lingua inglese): CINEMATIC STORYTELLING – JENNIFER VAN SJIL – Michael Weise Production The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know - <https://www.amazon.com/Cinematic-Storytelling-Powerful-Conventions-Filmmaker/dp/193290705X>

per lo story (in lingua inglese):

DIRECTING THE STORY di FRANCIS GLEBAS - Focal xpress

<https://www.amazon.com/Directing-Story-Professional-Storytelling-Storyboarding/dp/0240810767>

per la fotografia: 100 FOTO PER DIFENDERE LA LIBERTA' DI STAMPA

per abituarsi all' analisi di un'immagine resa universale:

<https://www.amazon.it/difendere-liberta-stampa-Fotografie-Depardon/dp/B009A937X4>

per la neuroscienza: L'età dell'inconscio Arte, mente e cervello dalla grande Vienna ai nostri giorni Eric R.Kandel <http://www.raffaellocortina.it/scheda-libro/eric-r-kandel/leta-dellinconscio-9788860308405-2478.html>

Filmografia, sitografia obbligatoria:

<http://www.cinematicstorytelling.com/index.html>

http://www.animationmeat.com/pdf/televisionanimation/brad_bird_on_comps.pdf

<https://www.mentorless.com/2016/11/04/brad-bird/>

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere e realizzazione progetto,

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di visualizzazione di una prima narrazione partendo da un' azione collettiva e una scrittura corale. Sviluppare capacità di realizzazione di uno storyboard individuale data una bibbia minima di produzione. Interpretazione soggettiva oggettiva.

STORIA E ANALISI DEL FILM 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICHE

Settore disciplinare: M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 17 ORE

Nome del docente: BRUNO SURACE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire una prima mappatura di conoscenze trasversali attorno al cinema inteso contemporaneamente come fenomeno artistico, produttivo, sociale, filosofico. Le lezioni hanno carattere seminariale, e sono improntate al dialogo e condotte da un lato seguendo la dominante indicata dal titolo, dall'altro modellandosi attraverso gli stimoli forniti dalla classe, costantemente caldeggiata alla partecipazione.

PROGRAMMA

Fondamenti di storia del cinema. Dal cinema delle origini al cinema contemporaneo. Una lezione introduttiva per acquisire competenze minime a sapersi orientare all'interno della storia del cinema da un punto di vista storico, comprendendo così le specificità tecniche ed estetiche di ogni era.

Il linguaggio cinematografico_ i principali elementi che creano il cosiddetto “linguaggio cinematografico”, in modo da dare strumenti effettivi per individuare e concepire una grammatica del film (dimensioni scalari, movimenti di macchina, fuori campo, montaggio, codici compositivi, codici luministici).

Il sistema dei generi_ Che cosa si intende per genere cinematografico? Quali sono le caratteristiche dei principali generi e come sfruttarle pienamente in un'epoca come quella contemporanea, contraddistinta da un rimescolamento programmatico delle categorie, fino al caso delle parodie?

Il film come oggetto narrativo_ Il rapporto fra cinema e narrativa, oltre le maglie quindi del discorso prettamente visivo. Si introdurranno alcune metodologie di analisi narratologica applicate ai film, utili a sviluppare competenze trasversali nell'analisi e nella produzione di storie mediante le immagini in movimento.

I molti significati del film: il film come oggetto che si dà a molte interpretazioni. Introduzione alla complessità che sta dietro l'interpretazione di un film in quanto oggetto che riflette un certo spirito del tempo, configurando un laboratorio attraversato dalle inquietudini e dai desideri di determinate culture.

Il post-cinema: le forme post-cinematiche dominanti nella contemporaneità, dalla serialità televisiva agli audiovisivi digitali (YouTube, piattaforme di live streaming come Twitch, TikTok).

Testi di riferimento

Testi consigliati:

Giaime Alonge, Il cinema. Tecnica e linguaggio; 2012 Editore: Kaplan

Permalink: https://www.edizionikaplan.com/book.php?id=139open_in

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere e produzione di un elaborato.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Orientarsi nella complessa mappa della storia del cinema; acquisizione di basi teoriche propedeutiche a impieghi produttivi nel settore audiovisivo.

STORIA E ANALISI DELL'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICHE

Settore disciplinare: M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 36 ORE

Nome del docente: ANDREA PAGLIARDI, EUGENIA GAGLIANONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Comprendere l'animazione nel suo contesto storico e nelle sue diverse linee di sviluppo: l'evoluzione della produzione industriale fra cinema e televisione e, ai confini del mercato, la ricerca "d'autore" dei pionieri, innovatori, sperimentatori. Per capire l'influenza degli sviluppi tecnologici, stilistici e culturali sul settore, per individuare le tendenze del mercato e cogliere l'animazione come strumento di sperimentazione e ricerca dei linguaggi audiovisivi.

PROGRAMMA

"Before Mickey": Dalla Francia agli Stati Uniti. Charles-Émile Reynaud, Georges Méliès, James Stuart Blackton, Émile Cohl, Winsor McCay, Paul Terry, John Randolph Bray, Earl Hurd, Pat Sullivan e Otto Messmer

Walt Disney: da Steamboat Willie a Biancaneve. Il sonoro (Ub Iwerks, Carl Stalling, Pat Powers e le Silly Symphonies); il colore, il rotoscopio

L'animazione USA non disneyana dagli anni '30 al dopoguerra, da Max e Dave Fleischer alle grandi case produttrici: Warner Bros (Leon Schlesinger), Metro Goldwyn Mayer (Fred Quimby) e UPA (Stephen Bosustow). Gli autori: Tex Avery e la Termite Terrace (Chuck Jones, Bob Clampett, Bob Cannon, Friz Freleng, William Hanna e Joseph Barbera)

I grandi autori europei: Lotte Reiniger, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Berthold Bartosch, Alexandre Alexeieff e Claire Parker

L'animazione in stop motion nell'Europa orientale: dalla Russia dei pionieri Aleksandr Širjaev e Władysław Starewicz alla Cecoslovacchia di Jiří Trnka, Hermína Týrlová, Karel Zeman fino al surrealista Jan Švankmajer

Unione Sovietica: M. Cechanovskij e le prime sperimentazioni cinematografiche. Nascita della Sojuzmul'tfil'm, Ivan Ivanov-Vano e la "scuola" sovietica. Il "disgelo" degli anni Sessanta e la nascita del cinema d'autore: F. Chitruk, A. Khrzhanovsky, R. Kačanov, E. Nazarov

Il cinema di Jurij Norštejn, maestro di una nuova visione narrativa e delle successive generazioni di autori come A. Petrov, K. Bronzit, M. Aldašin, I. Kovalev, O. Čerkasova. Crollo dell'URSS e la nuova mappa produttiva nel paese. Sojuzmul'tfil'm oggi e gli studi indipendenti

Le fasi della scuola di Zagabria: la Zagreb Film, da V. Mimica e D. Vukotic a B. Kolar, M. Blažekovic, N. Dragić, fino a serie televisive esportata in tutto il mondo come Il professor Balthazar di Z. Grgić

L'animazione ungherese e polacca nel dopoguerra: da Marcell Jankovics a serie televisive come La famiglia Mezil di J. Romhányi e J. Nepp; il grafismo polacco di W. Borowczyk, J. Lenica, W. Giersz, S. Schabenbeck, D. Szczechura, Z. Rybczynski, Piotr Dumala, Izabela Plucińska

L'animazione italiana del dopoguerra: Anton Gino Domeneghini, Nino e Toni Pagot, Giulio Gianini e Lele Luzzati, Bruno Bozzetto, Osvaldo Cavandoli, Manfredo Manfredi

L'animazione inglese e francese nel dopoguerra: Paul Grimault, Jean-François Laguionie, René Laloux e Roland Topor, John Halas e Joy Batchelor, George Dunning, Richard Williams

Norman Mc Laren e il National Film Board del Canada

Testi di riferimento

Testi consigliati:

Luca Raffaelli, *Le anime disegnate - Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*. Ediz. ampliata , Tunuè 2018

Giannalberto Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, Utet 2017

Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg*, Utet 2003

Giaime Alonge, Alessandro Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau 2007

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere e produzione di un elaborato.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Conoscenza delle tappe fondamentali della storia dell'animazione attraverso i diversi media. Capacità di ricerca e analisi di film e di materiali per la documentazione e l'ispirazione nello sviluppo di progetti di produzione.

INDUSTRIA CULTURALE E MERCATO DELL'INTRATTENIMENTO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E
COMUNICATIVI

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 30 ORE

Nome del docente: CHIARA MAGRI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

il corso vuole fornire una visione ampia sui settori di produzione e di diffusione di contenuti audiovisivi con particolare attenzione ai contenuti che implicano il ricorso a tecniche e linguaggi dell'animazione. Si articola in una serie di conferenze e incontri guidati dal docente.

PROGRAMMA

Si articola in una serie di conferenze e incontri guidati dal docente con "addetti ai lavori" e in particolare con produttori, distributori, buyers, broadcasters, editori, film-makers, autori, curatori, game designers coinvolti in diversi settori dell'industria e del mercato internazionale dell'audiovisivo e dei nuovi media.

Testi di riferimento

<http://www.cartoon-media.be/>

<http://www.skillset.org/animation/>

Martina Visentin, Orazio Giancola Teoria Sociologica e industria culturale. Comics, serie tv, letteratura e cinema <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/634>

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Consapevolezza e conoscenza delle dinamiche e dei processi di produzione e diffusione di contenuti audiovisivi nel contesto del mercato dell'intrattenimento.

IL SUONO NELLA CONCEZIONE AUDIOVISIVA

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE

Settore disciplinare: M-FIL/04 ESTETICA

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 23 ORE

Nome del docente: EMILIANO GHERLANZ

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Introdurre gli allievi all'utilizzo del suono come mezzo espressivo

PROGRAMMA

Il corso si sviluppa nell'arco di 6 giornate tra lezioni frontali ed esercitazioni pratiche. viene chiesto agli studenti di dividersi in gruppi e di selezionare un piccola parte (30/60 secondi) di un cortometraggio, o di un film d'animazione, da sonorizzare. Durante il corso, vengono proposte ai vari gruppi esercitazioni da condurre a casa e in classe, inerenti agli argomenti trattati durante le lezioni, in modo da guidare gli studenti nella gestione del flusso di lavoro durante la sonorizzazione del video scelto.

Testi di riferimento

Testo consigliati:

<https://www.boomboxpost.com/blog/2015/11/8/the-history-of-animation-sound>

<http://www.filmsound.org/terminology.htm>

Wall-E, PIXAR (2008)

Wall-E Animation Foley and Sound Design: https://youtu.be/0IPxlvbc_cs

in un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale
(Walter Murch) - LINDAU

Modalità di verifica:

Presentazione di progetto-simulazione. I gruppi devono presentare al fonico, che si occuperà delle fasi finali della lavorazione, il progetto sul quale hanno lavorato. Sono gli studenti a dover indicare al fonico quali sono i passaggi che lui, o le altre figure coinvolte (compositore, doppiatore, ecc.), dovranno eseguire e quali sono i risultati attesi.

Vengono valutate nell'ordine: l'originalità delle idee, il vocabolario tecnico utilizzato e la chiarezza d'esposizione, la conoscenza delle figure che si occupano della post-produzione audio, la scelta dei suoni, la qualità della lavorazione fatta fino a quel momento e l'organizzare del progetto.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Utilizzo di un vocabolario tecnico appropriato per uno scambio efficace con artisti e tecnici del suono. Conoscenza delle figure che si occupano della post-produzione audio, capacità di scelta dei suoni e di organizzazione del progetto video in funzione della sonorizzazione.

STORIA DELL'ARTE 1

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICO - ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 23 ORE

Nome del docente: LAURA FIORI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso offre un excursus attraverso la storia dell'arte moderna e contemporanea seguendo lo sviluppo dell'Illustrazione e la nascita del Cinema di Animazione. Presenta alcuni eventi nodali nel rapporto tra illustrazione, fumetto e animazione, con particolare attenzione al concetto di stile. Un seminario di approfondimento sarà dedicato all'opera di William Kentridge.

PROGRAMMA

Breve storia dell'illustrazione in Europa: dalle prime opere a stampa agli autori contemporanei. I generi (bestiari, caricature, documentazione scientifica, comunicazione sociale) e le diverse tecniche di incisione. Le Avanguardie Storiche: creazione di immagini destinate ad una vasta diffusione. Espressionismo, Dadaismo, Surrealismo, Arte Metafisica. L'invenzione del «Collage». Storia ed evoluzione del «Libro Animato. Cenni di

Storia dell'illustrazione in Italia: da A.Sartorio a L.Mattotti.I Manga giapponesi da Hokusai a M.Shirou e O.Tezuka. Dalle opere grafiche all'animazione. Fumetto e Graphic Novel in Europa.. Illustrazione e animazione: Grandville e Disney. Windsor McCay e Little Nemo. W. Kentridge: il seminario parte dalla rassegna delle opere di W.K .dal 1980 ad oggi e approfondisce i temi, la ricerca di stile, le principali tecniche utilizzate.

Testi di riferimento

W. Benjamin: L'Opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica.

Paola Pallottino: Storia dell'illustrazione italiana.

A, Rauch - Il Racconto dell'Illustrazione.

Francesco Calderone: Anime e manga. Alla scoperta del fumetto e dell'animazione giapponesi.

Modalità di verifica:

Consegna individuale di relazione scritta con documentazione della ricerca su uno dei Movimenti o degli autori presentati nel Corso.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Conoscenza del rapporto tra la produzione editoriale e cinema di animazione (Case History). Analisi dei temi, del linguaggio, delle soluzioni visive che caratterizzano l'editoria per l'infanzia e la prima adolescenza. Capacità di puntualizzare l'evoluzione dello stile visivo nel rapporto tra Arte, Illustrazione e Cinema di Animazione.

VIDEO EDITING E COMPOSITING: BASI

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 45 ORE

Nome del docente: LAURA FIORI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire nozioni di base e conoscenze approfondite sul montaggio e sul compositing video digitale utilizzando le applicazioni più diffuse (nello specifico, Adobe Premiere Pro CS).

Conoscere l'evoluzione degli strumenti digitali, a partire dal cinema e dal video analogico e comprendere le innovazioni nel linguaggio che ne derivano, nell'ambito del cinema e dell'animazione. Acquisire sensibilità per i ritmi del montaggio e abilità nell'editare immagini, suoni e animazioni con particolare attenzione alla realizzazione dell'animatic. Teoria e basi tecniche per la composizione delle immagini e degli effetti nella produzione di animazione.

Valorizzare l'utilizzo del SW nelle lavorazioni. azione progressiva di esercizi tecnici e di una esercitazione finale con sviluppo di un breve progetto individuale, dall'elaborazione del concept fino al montaggio e all'export del filmato finale. Esercizi e realizzazione di un breve progetto personale.

PROGRAMMA

Ideazione, creazione ed elaborazione di prodotti audiovisivi in formato digitale; approfondimenti per le fasi di montaggio ed editing. Il Corso si basa sul programma: Adobe Premiere Pro; ne presenta l'interfaccia, i menu, gli strumenti e le funzioni che lo caratterizzano, unitamente al know-how tratto dalla pratica professionale e dall'utilizzo aggiornato nel mondo della produzione (Case History). E' pensato e finalizzato all'animazione, sia come settore di destinazione (montare animatic e videoboard, gestire sequenze di immagini, etc.) sia per le problematiche di export, formati, audio, titolazione. Completare la conoscenza del processo produttivo dell'animazione con la fase di Post produzione. Acquisire conoscenza e padronanza del mezzo tecnico.

Testi di riferimento

Testi obbligatori:

Testo fondamentale é la Guida Online di Adobe Premiere.

Maxim Jago, Adobe Premiere Pro Classroom in a Book 2020

Adobe Press, 2020 (sempre l'ultima versione)

Testi consigliati:

Mark Brindle Manuale di video digitale - Ed. Contrasto, 2013

Colin Smith Elaborare video con Photoshop. Scopri l'arte e le tecniche per realizzare video di qualità professionale - Ed. Pearson, 2013

Piervincenzo Nardese Tecniche di video digitale. Guida al flusso di produzione dalla ripresa al master - Ed. Apogeo, 2020

Gianni Rondolino, Dario Tomasi Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi, - Ed. Utet, 2018

Murch Walter In un batter d'occhi, una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale - Ed. Hoepli. 2018

G. Millar e K. Reisz La tecnica del montaggio cinematografico - Ed. Lindau, 2001

Storia del Cinema e della Televisione: <https://www.cinescuola.it/storia/>

Modalità di verifica:

Esame orale e verifica degli esercizi e dei progetti assegnati

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di impostare e gestire un progetto video e/o animazione con tecnologie digitali, definendo il workflow ed utilizzando tecniche e procedure corrette. Capacità di ideare e realizzare brevi filmati per destinazioni diverse (dalla creazione delle clip all'export finale). Conoscenza del processo produttivo dell'animazione nella fase di Post produzione. Valorizzare l'utilizzo del SW nelle lavorazioni

CHARACTER ANIMATION: FONDAMENTI

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

Numero di crediti attribuiti: 18 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 135 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU, GIULIA LANDI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Comprendere le caratteristiche fondamentali di una buona animazione e sviluppare sensibilità e abilità per ottenere credibilità ed espressività, secondo le linee guida individuate da Walt Disney: le "12 regole". Capacità di analizzare il design del personaggio in funzione della sua animazione per impostarne la sua costruzione. Il corso si sviluppa in 3 moduli e prevede tre fasi progressive di esercitazione guidata.

PROGRAMMA

Introduzione teorica ai principi dell'animazione con visione e analisi di filmati.

Approfondimento del disegno volumetrico che sta alla base dell'animazione classica, esercizi di disegno animato su carta e con strumenti digitali. Realizzazione di esercizi

specifici e di un'animazione completa per sperimentare le problematiche relative a tutte le fasi di progettazione e di realizzazione.

Testi di riferimento

Premesse generali: White, Tony: Il disegno animato - Editiemme, Milano (varie edizioni)

Johnston, aa vv: Disney Animation: The Illusion of life, New York, Abbeville, 1981 e seguenti

Character design: Preston, Blair: How to animate...- Tustin, W. Foster, 1989

Richard Williams: The Survival Kit... (varie edizioni) www.theanimatorsurvivalkit.com/

Modalità di verifica:

Verifica in itinere degli esercizi assegnati e della consegna finale di un breve progetto individuale.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Consapevolezza e conoscenza dei principi espressivi per l'animazione di personaggi.

Utilizzo degli strumenti digitali secondo procedure corrette. Capacità di realizzazione di una sequenza di animazione completa affrontando le problematiche relative a tutte le fasi di progettazione e realizzazione.

DISEGNO DAL VERO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 72 ORE

Nome del docente: EVA ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso è progettato per fornire una buona padronanza dei fondamenti del disegno necessari per l'animazione e per acquisire consapevolezza del proprio stile personale e delle sue possibilità di sviluppo. Il corso si basa sul livello di disegno di ogni studente, impegnandolo in esercizi che gli consentono di evolvere al proprio ritmo.

PROGRAMMA

Lezioni di disegno dal vivo con modello, secondo un metodo specifico per sviluppare abilità di disegno in funzione dell'animazione. Sessioni guidate di sketching e disegno in "open air" per sviluppare capacità di osservazione, di cogliere spunti dalla realtà migliorando le proprie abilità nel disegno rapido di ambienti e situazioni.

Testi di riferimento

Glenn Vilppu, Vilppu Drawing Manual, ed. Lulu.com 2022 ISBN-10 : 1387789260; ISBN-13 : 978-1387789269

Betty Edwards, Il nuovo Disegnare con la parte destra del cervello, (Longanesi & Co.)

Modalità di verifica:

Verifica in itinere degli esercizi assegnati.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Gli studenti apprenderanno i principi di base del disegno a matita, del disegno di figura e dello schizzo in funzione del disegno per l'animazione. Svilupperanno inoltre il loro stile personale.

TECNICHE DI DIGITAL DESIGN

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 15 ORE

Nome del docente: LAURA FIORI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire conoscenze approfondite sulle applicazioni utilizzate (nello specifico, Adobe Photoshop CS) e sugli aspetti innovativi e creativi che ne derivano, nell'ambito della comunicazione audiovisiva e in particolare dell'animazione.

PROGRAMMA

A. Conoscenze tecniche di base per la creazione e l'elaborazione di immagini digitali.

Ripasso ed approfondimento: Risoluzione, Colore, gestione dei file; formati, metodi di compressione. Lavorazioni base delle immagini digitali; import, scontorni, trattamento del tratto e riempimento; texture, maschere, effetti. Trattamento di sequenze di immagini per l'export in formati video.

B. Elaborazione creativa: colorazione a partire da un disegno in B/N (definire e migliorare il proprio -stile); collage a tema libero e su tema assegnato*. Creazione di brevi animazioni tratte da sequenze di immagini fisse.

Testi di riferimento

Testi obbligatori:

Guida Online di Adobe Photoshop

Gonzalez Rafael, Woods Richard - Digital Image Processing, Global Edition - Pearson, 2017

Testi consigliati:

Katrin Eismann, Seàn Duggan, James Porto, Photoshop. Maschere & fotomontaggi,
Pearson, 2013

Storia del Collage

H. Richter, Dada – Arte e Antiarte, Passim, Milano, 1966 d. Contrasto, 2013

Modalità di verifica:

Esame orale e verifica degli esercizi assegnati.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di impostare e gestire un progetto visivo per la grafica e/o l'animazione mediante tecnologie digitali, definendo chiaramente il workflow ed utilizzando procedure corrette. Capacità di sperimentare ed evolvere il proprio stile grafico.

INTRODUZIONE ALL'ANIMAZIONE TRIDIMENSIONALE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 15 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Corso-Laboratorio per sperimentare le affinità e le differenze fra l'applicazione di principi e tecniche d'animazione in ambiente bidimensionale e tridimensionale, per conoscere le diverse possibilità artistiche offerte dalle diverse tecniche e dalla loro integrazione. Il corso ha inoltre lo scopo di orientare gli allievi nella scelta del corso di character animation 2d o 3d del 2° anno.

PROGRAMMA

Incontri guidati con diversi animatori e artisti per una dimostrazione pratica di diversi usi espressivi delle tecniche di animazione cgi 3d e della loro integrazione con altre tecniche. Introduzione all'interfaccia del software di animazione 3d e sperimentazione di uno stesso breve esercizio con tecnica sia 2d sia 3d.

Testi di riferimento

<https://www.autodesk.it/education/home>

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Consapevolezza delle possibilità espressive delle applicazioni di animazione cgi 3d.

Conoscenza di base dell'interfaccia del software per l'animazione in ambiente tridimensionale.

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 15 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Obiettivo del corso è di fornire le conoscenze di base sulle tecniche di Compositing e Post-produzione video attraverso l'utilizzo del software (Adobe After Effects). Attraverso le lezioni frontali e in seguito ad una panoramica tecnica sulle conoscenze base del Programma, gli studenti acquisiranno competenze specifiche relative alla dimensione progettuale e realizzativa dei prodotti artistici. Lezioni frontali con assegnazione di brevi esercizi ad ogni step di apprendimento. che saranno poi verificati e discussi in classe con il docente.

L'apprendimento avverrà attraverso la partecipazione alle lezioni, lo studio delle dispense e, soprattutto, con la sperimentazione individuale sugli esercizi assegnati dal docente. Se, ad esempio, durante le lezioni saranno spiegate diverse tecniche ed ambiti di applicazione delle stesse, lo studente sarà sollecitato ad indagare autonomamente diverse problematiche e a trovare la soluzione attraverso la realizzazione di un progetto originale finalizzato in cui vengano messe alla prova le competenze acquisite.

PROGRAMMA

Concetto di compositing nei diversi campi di applicazione 2D, 3D, Vero ecc.. Cenni generali di linguaggio specifico. Panoramica sul software in uso, strumenti e funzionalità principali Importazione dei materiali ed analisi. Animazione di oggetti ed effetti. Tecniche di Post produzione (Chroma keying, Color correction, Camera Tracking). Compositing della scena di un film d'animazione

Testi di riferimento

Dispensa a cura del docente

Modalità di verifica:

La verifica e valutazione sarà fatta combinando una prova d'esame scritta (domande a risposte multiple) e la valutazione dell'esercizio finale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di utilizzo del software e comprensione delle tecniche e della terminologia, capacità di analisi critica sui materiali e sui risultati.

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: ANNUALE

Durata: 23 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Obiettivo del corso è acquisire le conoscenze di base per la progettazione, la creazione e successiva animazione e messa in scena di un personaggio con la tecnica del Cut-Out digitale. Attraverso le lezioni frontali e in seguito ad una panoramica tecnica sulle conoscenze base del software, gli studenti acquisiranno competenze specifiche relative alla dimensione progettuale e realizzativa. Gli studenti saranno invitati a sperimentare tecniche e soluzioni personali e a discuterne i risultati e/o le problematiche in classe.

PROGRAMMA

Concetto di Cut-Out (dal vero e in digitale); Panoramica del software relativamente agli strumenti di animazione cut-out (Pegs, Strumenti di trasformazione, Drawing Substitution); Tecniche di animazione Cut-Out (creazione ed eliminazione di Keyframes, gestione delle curve di animazione); Tecniche avanzate di Cut-Out (elementi base di Rigging, Gerarchie,

gestione dei Layers, Gruppi); Creazione di parti animali (braccio, gamba, occhio, bocca):
esercizi; Animazione di un personaggio dato e analisi della costruzione dello stesso:
esercizio; Creazione di un Personaggio e animazione in Cut-Out.

Testi di riferimento

Dispensa a cura del docente resa disponibile online prima dell'inizio del corso.

Testi consigliati e sitografia di riferimento

Richard Williams, Animator's Survival Kit

Preston Blair, Cartoon Animation

<https://learn.toonboom.com/courses/cut-out-animation-1-with-harmony-premium>

<https://learn.toonboom.com/courses/cut-out-animation-2>

<https://learn.toonboom.com/courses/rigging-1>

<https://learn.toonboom.com/courses/rigging-2>

Modalità di verifica:

Valutazione dell'esercizio conclusivo

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di utilizzo del software e comprensione delle tecniche e della terminologia,
capacità di analisi critica, capacità di visualizzazione e progettazione, capacità di
adattamento alle diverse situazioni, capacità di fare fronte a problematiche inattese e
loro soluzione.

LABORATORIO DI MOVIMENTO E RECITAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: PRIMO

Durata: 15 ORE

Nome del docente: FRANCESCO GIORDA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Obiettivo del laboratorio è quella di sperimentare le molteplici possibilità espressive del proprio corpo e della propria voce come strumenti essenziale per acquisire sensibilità e competenze per riuscire a dirigere come veri attori, in modo credibile e fluido, personaggi originariamente inanimati. Esercizi individuali e in gruppo.

PROGRAMMA

Improvvisazione, nozioni di scena, lavoro sul movimento dell'attore e sulle emozioni. Lavoro su posture e camminate. Creazione di una mini drammaturgia attraverso improvvisazione e scrittura corale.

Testi di riferimento

Modalità di verifica:

In itinere

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Sensibilità, consapevolezza e competenze di base per l'analisi dell'espressività del movimento.

LABORATORIO DI LINGUAGGIO FILMICO E REGIA

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 1°

Semestre: SECONDO

Durata: 15 ORE

Nome del docente: DANIELE GAGLIANONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo del laboratorio è quello di far confrontare gli studenti con il concetto di scrittura cinematografica nella prospettiva di raccontare una storia. La scrittura nel cinema è da intendere in modo più ampio rispetto all'idea che relega la fase di scrittura alla sola stesura dello script. Il linguaggio cinematografico trascende la sceneggiatura: tutto ciò che contribuisce a dare forma al testo finale (il film - retoricamente - proiettato sullo schermo) è parte integrante del processo di scrittura. La metodologia prevede un primo incontro teorico sul rapporto tra scrittura e regia con ausilio di visioni di scene tratte da film, l'ideazione di un soggetto/script per un cortometraggio, la realizzazione di uno storyboard che sia riferimento alle riprese e montaggio del corto stesso.

PROGRAMMA

Primo incontro: lezione frontale su linguaggio cinematografico, relazione fra scrittura e regia, visioni di alcune scene tratte da film;

secondo incontro: ideazione dei soggetti del cortometraggio da realizzare e inizio del lavoro sullo storyboard;

terzo incontro: completamento dello storyboard e organizzazione (creativa e logistica) delle riprese;

quarto incontro: analisi e confronto con gli studenti sul girato realizzato in autonomia;

quinto incontro: confronto e analisi sui premontaggi dei cortometraggi realizzati.

Testi di riferimento

Dispense fornite dal docente.

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere, realizzazione progetto

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite

L'acquisizione di una forma mentis che faccia percepire ai partecipanti del laboratorio quali sono le fasi e i nodi relativi che occorre affrontare quando si racconta una storia con questo tipo di linguaggio.

corso di ANIMAZIONE

2° anno

| ATTIVITA' FORMATIVE | AMBITI DISCIPLINARI | SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI | MODULI DIDATTICI | CFU |
|---|--|---|---------------------------------------|-----|
| DI BASE | DISCIPLINE STORICHE | M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA | Storia e analisi del film II | 2 |
| | DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE | SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI | Comunicazione visiva e concept design | 4 |
| CARATTERIZZANTI | DISCIPLINE STORICO - ARTISTICHE | L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA | Storia dell'arte II | 3 |
| | | L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE | Fotografia e camera | 3 |
| | MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE | L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO | Scenografia per l'animazione | 3 |
| | | | Ind. 2D: Character animation 2d | 9 |
| | | Ind. 3D: Character animation 3d | 9 | |
| | | ICAR/17 DISEGNO | Disegno e layout degli ambienti | 4 |
| | Tecniche di storyboard | | 2 | |
| | Il portfolio | | 3 | |
| ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE | INF/01 INFORMATICA | Ind. 2D: Tecniche di finalizzazione e post-produzione 2d - II | 3 | |
| | | Ind. 2D: Tecniche di animazione digitale 2d - II | 6 | |
| | | Ind. 3D: Modellazione e rig per l'animazione | 4 | |
| | | Ind. 3D: Layout e pre-visualizzazione cgi 3d | 2 | |
| | | Ind. 3D: Ligthing, compositing, rendering | 3 | |
| LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE | | Animazione per la comunicazione sociale - Laboratorio | 5 | |
| | | Tecniche sperimentali di animazione - Laboratorio | 3 | |
| | | Dal concept design al dossier di progetto - Laboratorio | 4 | |
| | | Ricerca e sviluppo di un film d'animazione - Laboratorio | 2 | |
| | | Storytelling e storyboard - Laboratorio | 2 | |
| | | Animazione di pupazzi - Laboratorio | 2 | |
| TOTALE CFU | | | | 60 |

STORIA E ANALISI DEL FILM II

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICHE

Settore disciplinare: M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 2

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 24

Nome del docente: BRUNO SURACE, EUGENIA GAGLIANONE

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso si propone di trasmettere conoscenze e competenze avanzate per l'analisi, l'interpretazione, e la comprensione del linguaggio cinematografico e più in generale della comunicazione audiovisiva. Il corso, destinato al secondo anno, è di orientamento seminariale, e graviterà attorno al tema del metacinema.

PROGRAMMA

1a lezione (Surace): La storia del cinema come storia del metacinema, dalle origini ad oggi

2a lezione (Surace): Parodie e intertestualità: il caso *Scream*

3a lezione (Surace): Per una cartografia del cinema post(u)moderno-contemporaneo: puzzle movies, loop-film, "film ipotetici"

4a lezione (Surace): L'autore come attore

5a lezione (Gaglianone): Metacinema d'autore, l'esperienza felliniana

6a lezione (Gaglianone): Viaggio nel metacinema italiano degli anni Ottanta, *Sogni d'oro* di Nanni Moretti

7a lezione (Gaglianone): Un ragazzo, una ragazza e un vecchio tecnico ogni notte si ritrovano in un cinema abbandonato. La magia di *Les contes de la nuit* di Michel Ocelot

8a lezione (Gaglianone): Cineocchio. Il Manifesto dei kinoki, ovvero *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov

9a: (Surace – Gaglianone): esame e valutazione

Testi di riferimento:

Testo consigliato per approfondimenti: B. Surace, *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema* (Torino, Kaplan 2019). Ulteriori eventuali materiali pdf verranno resi disponibili dal docente durante le lezioni.

Modalità di verifica:

Orale: presentazioni di gruppo su uno dei temi affrontati durante il Corso. I discenti saranno chiamati a dividersi in gruppi ed effettuare una presentazione in aula, su un tema a piacere, dedicato a uno degli argomenti affrontati a lezioni.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Al termine del Corso la studentessa/lo studente avrà assunto competenze avanzate, di tipo linguistico, culturale e filosofico, per l'analisi di un film o un testo audiovisivo, a partire da molteplici prospettive, con particolare riferimento all'ampio e trasversale campo semantico del metacinema.

COMUNICAZIONE VISIVA E CONCEPT DESIGN

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

Settore disciplinare: SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E
COMUNICATIVI

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 30 ORE

Nome del docente: LAURA FIORI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Per acquisire consapevolezza e conoscenze dei principi della comunicazione visiva e della sua evoluzione. Il corso pone le basi per i successivi laboratori nei quali, a partire da temi o testi letterari/narrativi assegnati, viene realizzato un dossier professionale per la presentazione di una proposta di concezione visiva di personaggi, ambienti, atmosfere, caratteri.

PROGRAMMA

1° modulo:

1. Intro: La Comunicazione Visiva. Definizione, regole. Il lavoro del progettista grafico (da Munari). Dal progettista grafico all'animazione. I diversi modi di comunicare visivamente. Criteri di verifica. L' emittente e il messaggio - Esempi da Cinema di Animazione (1 ora)

TEMA: Comunicazione sociale (Istituzionale e non) su: la salute, le Disabilità. Esercitazione:
Creare il Marchio personale (per il portfolio) Da consegnare al 3 incontro.

2. Il codice (+ il mezzo, il canale), i destinatari (target) Esempi da Cinema di Animazione

TEma: - Comunicazione sociale su: Violenza nei confronti delle donne (CSC ed altri a confronto). Comunicazione visiva su: Servizi Bancari oppure Lo Sport (vedi Mondiali di Calcio)

3. il contesto e la funzione Esempi da Cinema di Animazione TEMA: Comunicazione sociale e Comunicazione visiva (PUB) su Ecologia, Ambiente... Come comunicano i negazionisti. Vari soggetti a confronto.

2° modulo:

Analisi, ricerca e sviluppo del concept visivo a partire da un testo assegnato, in funzione dell'elaborazione di un dossier di presentazione di un progetto in animazione (Laboratorio).

Testi di riferimento

Dispense fornite dal docente

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere, verifica progetto assegnato.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di ricerca e analisi per concepire, sviluppare e presentare l'universo visivo di un progetto d'animazione.

STORIA DELL'ARTE 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE STORICO - ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/03 STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 24 ORE

Nome del docente: PAOLA BRISTOT

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso si propone di analizzare attraverso l'analisi di opere filmiche d'animazione i riferimenti ai Movimenti Artistici d'Avanguardia del Novecento e quelli più contemporanei. Si sono scelte personalità di spicco per dare il senso della ricerca interdisciplinare che lega tra loro le diverse Arti. Inoltre si è cercato di dare una metodologia di ricerca che permetta agli studenti una autonomia di studio e approfondimento personale.

PROGRAMMA

1a lezione: Georges Schwizgebel, Surrealismo, Arte del '700, Impressionismo,

2a lezione: Painscreen: Alexeieff, Douin, Lemieux. Magritte, Metafisica

3a lezione: Norman McLaren. Astrattismo, Cinema astratto delle origini, Body Art.

4a lezione: William Kentridge. Espressionismo, Arte performativa, Video Arte.

5° lezione: Chris Landreth, Ryan Larkin, George Dunning. Arte Psichedelica, Art Nouveaux.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dal docente. Il corso si basa su una Sitografia che si è presentata durante le lezioni e che costituisce il percorso di ricerca di base su cui poi ciascuno studente è invitato ad affinare i singoli approfondimenti. Tale procedimento sarà precisato dagli studenti in schede presentate durante l'esame orale, costituisce pertanto l'esercitazione su cui si regge il corso e si esprime individualmente.

Modalità di verifica:

Esame orale e verifica esercitazione

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Apprendimento di una tecnica di ricerca anche attraverso i sistemi multimediali online di studio e analisi delle personalità artistiche. Capacità di relazionare diversi settori delle Arti Visive sulla base di associazioni iconografiche che ne avvalorino le associazioni. Pur uscendo da uno schema prettamente cronologico, avere come riferimento definizioni storiche di Movimenti Artistici e figure di artisti collocati temporalmente e contestualizzati.

FOTOGRAFIA E CAMERA

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: FRANCESCA CIRILLI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso mira all'acquisizione di conoscenze teoriche e tecniche di base sulla fotografia nel film, sia dal punto di vista dell'utilizzo di una videocamera che da quello della gestione delle luci e della direzione della fotografia.

PROGRAMMA

Il corso partirà da un'analisi delle basi teoriche e tecniche della fotografia e del funzionamento della fotocamera, per passare poi alla loro applicazione nell'immagine in movimento e nel film. Allo stesso modo, da accenni di composizione e inquadratura rispetto all'immagine fotografica si passerà all'applicazione delle stesse alle necessità dello spazio filmico, con particolare attenzione alle questioni legate alla continuità narrativa, ai metodi di costruzione delle sequenze e ai movimenti di macchina. Molta attenzione sarà dedicata allo

studio della luce e delle tecniche di illuminazione. La parte teorica sarà affiancata da esercitazioni pratiche, durante le quali gli studenti saranno chiamati a lavorare in gruppo per mettere in pratica e sperimentare quanto trattato. Le lezioni saranno accompagnate dalla proiezione di immagini fotografiche e sequenze di film.

Testi di riferimento:

Testo/i obbligatorio/i:

- La fotografia nel film. Vol. I (Inquadrature, obiettivi, continuity). Blain Brown, Dino Audino editore
- La fotografia nel film. Vol. II (Luce, colore, illuminazione). Blain Brown, Dino Audino editore

Testi consigliati:

- La luce necessaria. Conversazione con Luca Bigazzi. Alberto Spadafora. Artdigilandbooks
- Lezioni di fotografia, Luigi Ghirri, Quodlibet
- La natura della fotografia, Stephen Shore, Phaidon

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi assegnati

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Alla fine del corso e dei laboratori gli studenti saranno in grado di utilizzare una foto(video)camera nelle sue principali funzioni, gestendo gli aspetti tecnici della ripresa e padroneggiando gli assunti base del linguaggio dell'immagine fotografica in

movimento. Potranno ideare e dirigere la fotografia di brevi film, costruendo e sfruttando al meglio condizioni di luce e attrezzature basilari. Avranno inoltre appreso il lessico di base della fotografia nel film, che gli permetterà anche di comunicare in maniera chiara ed efficace all'interno di una troupe.

SCENOGRAFIA PER L'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: ALESSIA CORDINI, GIOVANNA LO PALCO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il corso è indirizzato alla comprensione del linguaggio tecnico che si utilizza in produzione, l'elaborazione di tutti gli step necessari per la ricerca di un concept e come realizzare una scenografia (ricerca grafica, moodboard, concept art, sketches, tonal e color key, etc.) . Uno degli obiettivi del corso è sviluppare una sensibilità al colore e alla luce, e come sintetizzarla e tradurla in una scenografia, sia essa 2D o 3D. Vedremo quali sono le diverse figure professionali che intervengono in produzione e come si lavora in un dipartimento di scenografia tanto per un cortometraggio come in un lungometraggio.

PROGRAMMA

Come si lavora in un dipartimento di scenografia. .Analisi delle diverse figure professionali.
Visione di esempi di lungometraggi .Il metodo di lavoro..Parte pratica: Assegnazione di una

scena di una sceneggiatura o di un racconto. Studiare una sceneggiatura, ricerca degli elementi chiave della scena: mood, tipo di ambiente, etc. Come sviluppare un concept e la ricerca grafica dello stesso. Elaborazione d Moodboard. Il lavoro del concept art. Primi sketch con lo stile proprio (per chi ce l'ha). Tonal e color keys, Layout, Scenografie definitive.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dal docente

Modalità di verifica:

Verifica del progetto assegnato.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Conoscenza di tutti gli step necessari per la ricerca di un concept e per la realizzazione una scenografia. Abilità di base nella realizzazione di un progetto di scenografia.

CHARACTER ANIMATION 2D

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

Numero di crediti attribuiti: 9 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 90 ORE

Nome del docente: MARIO ADDIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Consolidare i principi e acquisire metodo professionale nella gestione creativa e tecnica del progetto di animazione di personaggi. Acquisire abilità nelle diverse fasi /ruoli (rough, assistenza, intercalazione, clean up...) e capacità di coordinamento nel lavoro in team. Utilizzo di diverse tecniche di studio con strumenti digitali professionali. Prevede esercizi e realizzazione di brevi progetti individuali e in gruppo con tecniche e stili diversi di animazione in ambiente bidimensionale.

PROGRAMMA

Studio del personaggio per l'animazione. Linee di forza. Struttura. Delineo. Ripasso della basi di animazione. Timing. Impostazione del campo di azione. Tecniche e metodo di animazione: Preparazione, azione, reazione. Tecnica di ripresa. Movimenti di macchina.

Impostazione dei lay out. Recitazione. Esercizi di animazione. Movimenti di base: e
moviment complessiinterazione con oggetti e altri personaggi. Dialogo e lip synch.

Esercizi pratici guidati. Esecuzione di brevi filmati 10 - 30 secondi a partire da soggetti dati,
nei quali verranno messi in pratica tutti gli argomenti trattati. Si prevede la lavorazione
dell'esercizio finale in collaborazione con il corso di Tecniche di finalizzazione 2.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dal docente

Richard Williams Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for
Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators Farrar, Straus and Giroux,
2002 ISBN-13: 9780571202287

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi e del progetto assegnati.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità nella gestione creativa e tecnica del progetto dell'animazione di personaggi con
metodo e strumenti professionali in tutte le diverse fasi progettuali ed esecutive,
ricoprendone i relativi ruoli. Capacità di coordinamento e collaborazione gli altri reparti di
produzione.

DISEGNO E LAYOUT DEGLI AMBIENTI

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 30 ORE

Nome del docente: EVA ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire abilità di disegno e di progettazione del layout dell'ambiente della scena in cui si svolgerà l'azione/animazione. Le lezioni comprendono sessioni di teoria ed esercizio guidato in aula e sessioni di sketching dal vero in esterni e/o ambienti significativi.

PROGRAMMA

Partendo da ambienti reali viene proposto un percorso tematico di ricerca di disegno dal vero focalizzando su tecniche di disegno adatte per raccogliere informazioni su atmosfera, colore, e prospettive. Partendo dal materiale raccolto viene sviluppato un ambiente ipotetico per un film d'animazione e prodotto uno o più layout di animazione.

Testi di riferimento:

Testo obbligatorio: Dispense fornite dal docente

Testi consigliati:

Hans Bacher: Dream Worlds – Production Design for Animation, (Focal Press)

Scott Robertson e Thomas Bertling: How to Draw - Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination

Betty Edwards: Il nuovo Disegnare con la parte destra del cervello, (Longanesi & Co.)

Paul Wells with Joanna Quinn and Les Mills: Drawing for Animation, (AVA publishing sa)

Marcos Mateu-Mestre: FRAMED INK - Drawing and composition for visual storytellers (designstudio press)

<http://livlily.blogspot.com/>

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi assegnati.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di ricerca e raccolta visiva sul campo in ambienti proposti (disegno dal vero).

Abilità di creare schizzi preparatori e di ricerca, di fare schizzi prospettici, costruttivi e di colore degli ambienti proposti. Saper trasformare i dati raccolti in una stilizzazione adatta a un layout ipotetico per film d'animazione. Capacità di impostazione tecnica di un layout per il cinema d'animazione.

TECNICHE DI STORYBOARD

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: CHRISTIAN DE VITA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire i fondamenti e le tecniche di base per la realizzazione dello storyboard.
Perfezionare la abilità di disegno in funzione dello SB (prospettiva, composizione)
Conoscere fasi e ruoli nel processo di realizzazione della storyboard. Interpretare uno script e una bibbia artistica, impostare una scena. Il corso integra teoria e pratica con lo svolgimento di esercizi diversi sulla base di script assegnati dal docente. Correzione collettiva degli esercizi.

PROGRAMMA

Le fasi della produzione d'animazione e la funzione dello story board - Le diverse fasi da eseguire per la realizzazione di uno storyboard - Regole di disegno di prospettiva e di composizione. Studio di storyboard per diversi prodotti in animazione. Studio dei diversi

campi ed angoli con il loro rispettivo valore psicologico. Il rispetto dell'asse nella scelta della posizione della macchina da presa. Le indicazioni tecnici nello story board - realizzazione di una sequenza di storyboard con sceneggiatura e modelli imposti dal docente.

Testi di riferimento:

Marcos Mateu-mestre, Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers

Hans Bacher, Dream Worlds: Production Design for Animation

Francis Glebas, Directing The Story: Professional Storytelling and Storyboarding

Techniques for Live Action and Animation – Focal Press, 2008

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi assegnati.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Conoscenza delle diverse fasi da eseguire per la realizzazione di uno storyboard.

Consolidamento delle abilità di disegno per lo SB: prospettiva, composizione, costruzione dei personaggi. Capacità di interpretare un breve script in funzione della realizzazione dello storyboard.

IL PORTFOLIO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE
PRODUZIONI ARTISTICHE

Settore disciplinare: ICAR/17 DISEGNO

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: EVA ZURBRIGGEN, LAURA FIORI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire metodo e criteri di scelta per impostare e aggiornare il proprio portfolio-reel professionale in funzione dei diversi possibili ambiti di competenze. Impostazione e costruzione del proprio portfolio "generalista" come work in progress sotto la guida del docente e nel confronto con la classe. per presentarsi al settore produttivo alla fine del percorso formativo triennale.

PROGRAMMA

Le richieste fondamentali per la presentazione di un portfolio. Analisi e commento di portfolio già realizzati. Selezionare il proprio materiale. Fondamenti di percezione visiva e grafica. Impostare graficamente il materiale in modo personale e visivamente efficace, apporre titoli e didascalie in italiano e in inglese. Analisi delle principali piattaforme e degli spazi "espositivi" dedicati sul web (Behance, social network, ecc.); studio delle impostazioni di

interfaccia, delle esigenze di comunicazione. Al lavoro di impostazione e composizione del portfolio da materiale già prodotto dagli allievi si affiancano sessioni di disegno in ambienti diversi per la produzione di nuovo materiale.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dal docente

Modalità di verifica:

Verifica del portfolio personale realizzato.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di creare un portfolio generalista per presentarsi agli studi del settore alla fine del percorso triennale e di elaborarlo in funzione delle diverse competenze richieste dalla produzione a cui ci si intende proporre.

TECNICHE DI FINALIZZAZIONE E POST-PRODUZIONE 2D - 2

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Obiettivo del corso è di approfondire le conoscenze e le abilità nella finalizzazione del progetto di animazione. Gli studenti acquisiranno competenze specifiche relative alla dimensione progettuale e realizzativa dei prodotti. Lezioni frontali con assegnazione di brevi esercizi ad ogni step di apprendimento che saranno poi verificati e discussi in classe con il docente. Gli allievi acquisiranno le animazioni prodotte per il progetto finale del corso di character animation 2d per realizzarne compositing, effetti e finalizzazione.

PROGRAMMA

Strumenti e funzionalità per la finalizzazione. Importazione e analisi dei materiali. Animazione di effetti. Tecniche di post produzione (Chroma keying, Color correction, Camera Tracking). Compositing e finalizzazione di un breve filmato in animazione.

Testi di riferimento

Dispensa a cura del docente

Modalità di verifica:

La verifica e valutazione sarà fatta combinando una prova d'esame scritta (domande a risposte multiple) e la valutazione dell'esercizio finale.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di analisi critica sui materiali e di gestione del progetto di finalizzazione del prodotto d'animazione 2d. Realizzare compositing 2d di scene complesse. Buon utilizzo dei software (After Effects, Toon Boom). Capacità di analisi critica dei risultati.

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 45 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Obiettivo del corso è perfezionare le conoscenze degli strumenti digitali per l'animazione 2d e in particolare la tecnica del Cut-Out digitale per la progettazione, la costruzione e successiva animazione e messa in scena di un personaggio. Con lezioni frontali e esercitazioni guidate gli studenti acquisiranno competenze specifiche di rig e di animazione. Gli studenti sono invitati a sperimentare tecniche e soluzioni personali e ne discutono i risultati e/o le problematiche in classe.

PROGRAMMA

Tecniche avanzate di Cut-Out (Rigging, Gerarchie, gestione dei Layers, Gruppi); Creazione di parti animali (braccio, gamba, occhio, bocca): esercizi; Animazione di un personaggio dato e analisi della costruzione dello stesso: esercizio; Creazione di un Personaggio, rig

animazione in Cut-Out. Parte del corso è coordinato con quello di character animation che offre materiale e spunti per approfondimenti tecnici e metodologici.

Testi di riferimento

Dispensa a cura del docente resa disponibile online prima dell'inizio del corso.

Richard Williams, Animator's Survival Kit

Preston Blair, Cartoon Animation

<https://learn.toonboom.com/courses/cut-out-animation-2>

<https://learn.toonboom.com/courses/rigging-2>

Modalità di verifica:

Valutazione dell'esercizio conclusivo

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Buona capacità di utilizzo del software per rig e animazione cut-outs digitale.

Conoscenza di tecniche e terminologia. Capacità di analisi critica, di visualizzazione e progettazione, di adattamento alle diverse situazioni e di fare fronte a problematiche inattese.

ANIMAZIONE PER LA COMUNICAZIONE SOCIALE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 5 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: ANNUALE

Durata: 54 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU, LAURA FIORI, EVA ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Imparare a lavorare con un cliente reale, concentrarsi sulle possibilità di comunicazione specifiche dell'animazione, migliorare la capacità di lavorare in un gruppo e sotto pressione tramite la realizzazione di brevissimi progetti di comunicazione con particolare attenzione alla comunicazione a carattere sociale, culturale, educativa.

PROGRAMMA

Si collabora con enti, istituzioni, associazioni con finalità sociale o culturale per creare, a partire da un input dato, un breve film con un messaggio. Saranno proposti 2-5 brief da diversi committenti e, a seguito dei pitching, saranno sviluppati 2-5 diversi progetti di brevi video di comunicazioni da 2-5 diversi team di allievi, ciascuno sotto la guida di un docente in funzione di producer.

Testi di riferimento

Documentazione per la ricerca disponibile in fase di brief

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere e sul progetto realizzato.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di accogliere e analizzare le esigenze di un brief e di sviluppare un concept adeguato ai suoi obiettivi di comunicazione nonché alle risorse di tempo disponibili.

Capacità di accogliere e discutere critiche e suggerimenti e di adattare la propria creatività. Capacità di sviluppare un'idea di comunicazione sfruttando le potenzialità dei linguaggi dell'animazione con consapevolezza dei limiti. Capacità di lavoro in team e sotto pressione.

LABORATORIO DI TECNICHE SPERIMENTALI D'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: PRIMO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: EVA ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Attraverso la sperimentazione di tecniche di animazione 'artigianali' conoscere e applicare le possibilità artistiche, espressive e comunicative di tali tecniche.

PROGRAMMA

Progettazione e realizzazione di brevi animazioni sperimentando idee, stili e tecniche artistiche personali e innovative con particolare attenzione per le tecniche artigianali, manuali, analogiche e alle possibilità di integrazione offerte dal digitale.

Introduzione, presentazione dei vari materiali, delle postazioni di lavoro e di possibili input di contenuti per gli esercizi da svolgere. Visione di esempi di cortometraggi di animazione rappresentando le varie tecniche proposte. Svolgimento dei test pratici in laboratorio (il

lavoro è individuale o in coppia. Presentazione dei filmati in plenum con osservazioni e commenti sul lavoro svolto.

Testi di riferimento

Modalità di verifica:

Valutazione in itinere e sul progetto realizzato.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite: capacità di individuare e utilizzare tecniche di animazione artistiche, pittoriche e in stop motion con una ripresa diretta sotto la camera. Conoscere e testare il comportamento di vari materiale come sabbia, plastilina, oggetti piccoli e pittura su vetro, capirne le possibilità e/o le difficoltà per l'animazione. Approfondire le conoscenze del programma professionale per la stop motion Dragonframe.

LABORATORIO DAL CONCEPT DESIGN AL DOSSIER DI PROGETTO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 30 ORE

Nome del docente: GABRIELE BARROCU, EVA ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Capacità di sviluppare e presentare l'universo visivo di un progetto d'animazione a partire da testi assegnati realizzando un dossier di progetto completo per il pitching.

PROGRAMMA

Assegnazione di temi e/o testi letterari/narrativi, analisi dei testi e ricerca. Realizzazione un dossier professionale di concezione visiva di personaggi, ambienti, atmosfere, caratteri per la presentazione di una proposta. Analisi e test delle possibilità di animazione del personaggio e realizzazione di una breve animazione di presentazione. Indicazioni e prove per condurre efficacemente il "pitching".

Testi di riferimento

Dispense fornite dal docente

Modalità di verifica:

Verifica del dossier e della presentazione effettuata.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di sviluppare e presentare l'universo visivo di un breve progetto d'animazione a partire da testi assegnati, realizzando e presentando un dossier di progetto completo per il pitching.

RICERCA E SVILUPPO DI UN FILM D'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: JOANNA QUINN & LES MILLS (DA CONFERMARE)

OBIETTIVI E METODOLOGIA

lo scopo principale del laboratorio è di mostrarvi prima di tutto come Joanna (disegno) e Les (scrittura) lavorano insieme come un team, la loro metodologia per sviluppare idee e sceneggiature e la tecnica che adottano. Con questo laboratorio si vuole dare ispirazione e motivazione ad immergersi in osservazioni ed esperienze personali per sviluppare le vostre idee in funzione di un progetto da realizzare in animazione. Attraverso lo sviluppo di un esercizio individuale (testo scritto e animatic con voice over) praticare un metodo possibile per lo sviluppo scritto e visivo delle idee per un film d'animazione.

PROGRAMMA

Research Period – Written Piece

Observational drawings, notes, sketches to support your idea

Presentation of a programme of our own and other films and talk in depth about how we both collaborate and exploit each others strengths. a selection, of student films from different colleges.

Recording of your story.

Development of the story through drawings, writing, recorded dialogue editing. Discussion.

Production of script and an animatic with recorded voice over.

Testi di riferimento

Dispense fornite dal docente

Modalità di verifica:

Verifica del progetto e della presentazione effettuata.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di applicare un metodo per lo sviluppo scritto e visivo delle idee per un film d'animazione. Consapevolezza della necessità di attingere a esperienze e conoscenze personali per sviluppare idee solide.

LABORATORIO DI STORYTELLING E STORYBOARD

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 16 ORE

Nome del docente: CHRISTIAN DE VITA

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Comprendere le possibilità espressive del linguaggio filmico in funzione della narrazione in diverse tipologie di prodotto. Sviluppare capacità di utilizzo dello storyboard nella collaborazione con il regista e con gli animatori. Il corso, intensivo, integra teoria e pratica e prevede vari esercizi a partire da script assegnati nonché la realizzazione di uno SB di progetto per un videoclip musicale di concezione dello studente. Correzione collettiva degli esercizi.

PROGRAMMA

Lo Storyboard come strumento creativo nel percorso dallo script allo storyboard "clean". La narrazione: la messa in scena, il decoupage, la recitazione dell'attore/personaggio. Il ruolo della scena e del campo secondo il racconto.

Testi di riferimento:

Marcos Mateu-mestre, Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers

Hans Bacher, Dream Worlds: Production Design for Animation

Francis Glebas, Directing The Story: Professional Storytelling and Storyboarding

Techniques for Live Action and Animation – Focal Press, 2008

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi assegnati.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di interpretare uno script in funzione della realizzazione di storyboard.

Capacità di base di sviluppare storyboard dalle fasi di ricerca della narrazione in collaborazione con la regia alla fase definitiva.

LABORATORIO DI ANIMAZIONE DI PUPAZZI

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 2°

Semestre: SECONDO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: FRANCESCA FERRARIO

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire, tramite l'esperienza di "stop motion", sensibilità e abilità di base per la messa in scena e per l'animazione di personaggi in ambiente tridimensionale con tecniche analogiche.

Concepire un filmato di comunicazione sfruttando le possibilità dell'animazione di pupazzi.

Realizzare il design di pupazzi per l'animazione a partire da elementi dati. Realizzazione completa di brevi progetti animati in piccoli team di studenti.

PROGRAMMA

presentazione e analisi di cortometraggi e filmati pubblicitari in animazione stop motion.

Ricerca sul tema e obiettivo di comunicazione assegnato. Creazione della "narrazione" della pubblicità. Design di una mascotte di plastilina. Dcelta e ideazione dello stile di animazione.

Realizzazione storyboard e costruzione set, creazione mascotte animazione deanimazione e titoli (?)

Testi di riferimento

Dispense fornite dal docente

Modalità di verifica:

Verifica del progetto e della presentazione effettuata.

Valutazione:

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Sensibilità e abilità di base per la messa in scena e per l'animazione di personaggi in ambiente tridimensionale con tecnica analogica (stop motion).

corso di ANIMAZIONE

3° anno

| ATTIVITA' FORMATIVE | AMBITI DISCIPLINARI | SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI | MODULI DIDATTICI | CFU |
|---|--------------------------------------|--|--|-----|
| DI BASE | DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE | L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA | Scrittura e racconto filmico | 5 |
| CARATTERIZZANTI | DISCIPLINE LINGUISTICHE | L-LIN/12 LINGUA E TRADUZIONE -LINGUA INGLESE | Inglese specialistico | 3 |
| ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE | | INF/01 INFORMATICA | Tecniche di animazione digitale III | 2 |
| LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE | | | Regia del film d'animazione - Laboratorio | 3 |
| | | | Ricerca, sviluppo e pitching del cortometraggio d'animazione - Laboratorio | 8 |
| | | | Pre-produzione, produzione e post produzione del cortometraggio d'animazione - Laboratorio | 13 |
| | | | Progettare la propria carriera: metodi e strumenti - Laboratorio | 6 |
| | | | Sound design e musica per il cortometraggio d'animazione - Laboratorio | 4 |
| | | | Seminari tecnici di approfondimento | 4 |
| PROVA FINALE: produzione e presentazione del portfolio e del progetto di cortometraggio | | | | 12 |
| TOTALE CFU | | | | 60 |

SCRITTURA E RACCONTO FILMICO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: DI BASE

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

Settore disciplinare: L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA

Numero di crediti attribuiti: 5 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: PRIMO

Durata: 45 ORE

Nome del docente: G BARROCU, L. FIORI, C. MAGRI, E. ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Sviluppo e prima scrittura del progetto d'animazione: dall'idea alla step-outline. Lezioni teorico-pratiche con sessioni di analisi e verifica dello script e della pre-visualizzazione collettive e individuali.

PROGRAMMA

Ricerca e analisi dell'idea. Stesura di sinossi e soggetto per un cortometraggio d'animazione in funzione del dossier di progetto.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

David Mamet, *I tre usi del coltello - Saggi e lezioni sul cinema*, Minimum Fax 2010;
ISBN: 9788875218041

Mario Bellina, *Scrivere per l'animazione - Progettare e sceneggiare un prodotto animato per cinema e tv*, Dino Audino ed. 2018, ISBN: 9788875273736

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi assegnati.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di sviluppare un breve soggetto per animazione a partire dall'analisi critica dell'idea mettendone a fuoco i punti di forza e di debolezza. Capacità di base per una scrittura sintetica e visiva.

INGLESE SPECIALISTICO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: CARATTERIZZANTI

Ambito disciplinare: DISCIPLINE LINGUISTICHE

Settore disciplinare: L-LIN/12 LINGUA E TRADUZIONE -LINGUA INGLESE

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: SECONDO

Durata: 24 ORE

Nome del docente:

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Acquisire proprietà nell'uso della terminologia tecnica internazionale. Capacità di comprensione e produzione orale e scritta del linguaggio della produzione animata per potervi partecipare professionalmente. Preparazione alla presentazione in lingua inglese di sé stessi e del proprio portfolio nei colloqui di lavoro e alla presentazione pubblica del proprio cortometraggio.

PROGRAMMA

Sessioni in lingua inglese di analisi e discussione del progetto di diploma, traduzione di soggetto, sinossi, materiale di documentazione e promozione del corto secondo criteri internazionali.. Stesura in inglese del c.v. e del portfolio.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

Modalità di verifica:

Verifica degli esercizi assegnati .

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di comprensione e produzione orale e scritta nel linguaggio internazionale della produzione animata. Capacità di presentazione in inglese di sé stessi e del proprio portfolio nei colloqui di lavoro e di presentazione pubblica del proprio cortometraggio.

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE 3

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Ambito disciplinare: ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

Settore disciplinare: INF/01 INFORMATICA

Numero di crediti attribuiti: 2 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: PRIMO

Durata: 20 ORE

Nome del docente: G. BARROCU, E. ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Approfondimenti sull'utilizzo di tecniche digitali per l'animazione dei personaggi con attenzione specifica alle modalità espressive per la recitazione / dialogo (lip synch).

Approfondimento sull'utilizzo di software per lo storyboard d'animazione. Lezioni teorico-pratiche, con applicazione sul progetto di diploma in progress.

PROGRAMMA

Funzioni complesse delle applicazioni Toon Boom per la preeproduzione e la produzione di animazione.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

<https://learn.toonboom.com/courses>

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Utilizzo avanzato di tecniche digitali per l'animazione dei personaggi. Buon utilizzo di software per lo storyboard d'animazione.

LABORATORIO DI REGIA DEL FILM D'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 3 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: PRIMO

Durata: 24 ORE

Nome del docente: G BARROCU, L. FIORI, E. ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Comprendere ruolo e responsabilità del regista nella produzione del film d'animazione e la centralità della fase di pre-produzione. Sviluppare capacità di analisi e sviluppo del concept e del soggetto in funzione della pre-produzione, nonché di capacità di condivisione degli obiettivi con tutto il team di lavoro. Sessioni di analisi e di verifica dei progetti in corso (script, storyboard/animatic, concept design).

PROGRAMMA

Sessioni di analisi, verifica e revisione dei progetti in corso (script, storyboard/animatic, concept design, piano di produzione)

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

David Mamet, *I tre usi del coltello - Saggi e lezioni sul cinema*, Minimum Fax 2010;

ISBN: 9788875218041

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di analisi e sviluppo del concept e del soggetto in funzione della pre-produzione, capacità di analisi e utilizzo dell'animatic come strumento di ricerca della drammaturgia e del montaggio. Capacità di condivisione degli obiettivi con il team di lavoro.

LABORATORIO DI RICERCA, SVILUPPO E PITCHING DEL CORTO D'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 8 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: PRIMO

Durata: 70 ORE

Nome del docente: G BARROCU, L. FIORI, C. MAGRI, E. ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Nel corso del laboratorio gli allievi sono guidati nella ricerca e nello sviluppo di un progetto personale di corto animato, nella realizzazione del dossier di progetto e e nella tecnica di presentazione ai pitching. Tutti gli allievi vengono coinvolti e interpellati nella valutazione dei progetti e della loro presentazione.

PROGRAMMA

Presentazione e analisi di dossier di progetto realizzati per diversi tipo di prodotto e di format. Sessioni guidate di ricerca, analisi e sviluppo dei progetti in corso (script, storyboard/animatic, concept design). Sessioni collettive di pitching dei dossier in sviluppo.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di realizzare un dossier di progetto per un cortometraggio d'animazione e di presentarlo efficacemente in sessioni di pitching.

LABORATORIO DI PRE-PRODUZIONE, PRODUZIONE E POST PRODUZIONE DEL CORTOMETRAGGIO
D'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE,
TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 13 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 120 ORE

Nome del docente: G. BARROCU, L. FIORI, E. ZURBRIGGEN

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Progettazione e realizzazione di tutte le fasi per la produzione di un cortometraggio animato. A seguito dei pitching dei progetti già sviluppati individualmente dagli allievi e della scelta dei progetti da produrre, che viene condivisa il più possibile con gli studenti, si formano piccoli team di produzione dove ogni studente assume compiti specifici, condividendo la regia con gli altri membri del team. Un docente-producer segue il team durante tutto il processo di produzione con metodi, criteri e strumenti professionali. L'attività è prevista in presenza e con continuità in aule-laboratorio diplomati con postazioni predisposte per ogni team.

PROGRAMMA

Progettazione e realizzazione di tutte le fasi per la produzione del cortometraggio animato. Definizione del flusso di produzione, assegnazione dei ruoli tecnici e artistici, programmazione e controllo del piano di produzione, progettazione e realizzazione di materiali, guide e modelli di pre-produzione (concept art, storyboard, animatic, videoboard, bibbie tecniche e artistiche, model sheet dei personaggi, costruzione degli asset, ecc), produzione delle animazioni e delle scenografie, compositing e vfx. Post-produzione, montaggio video. Preparazione alla fase di sonorizzazione e mix.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Conoscenza e capacità di base per la progettazione e realizzazione di tutte le fasi per l'ideazione e la produzione di un cortometraggio in animazione.

LABORATORIO PROGETTARE LA PROPRIA CARRIERA: METODI E STRUMENTI

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 6 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 45 ORE

Nome del docente: G. BARROCU, L. FIORI, E. ZURBRIGGEN, C. MAGRI

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Il laboratorio è dedicato alla preparazione all'ingresso nel mondo della produzione con una consapevolezza del mercato e delle sue opportunità.

PROGRAMMA

Gli studenti sono guidati nella preparazione del proprio portfolio generalista e orientati nella selezione di materiali per poter adattare il portfolio a profili specifici. Sono organizzati incontri e dialoghi con professionisti e con i principali studi e produttori italiani in vista di stage e collaborazioni. Vengono illustrati iniziative, bandi, eventi, mercati ecc. italiani ed europei utili allo sviluppo della carriera, sia in funzione dell'impiego nel settore, sia in funzione dello sviluppo di progetti personali. Vengono date informazioni di base su aspetti non prettamente

artistici dello sviluppo della carriera (management, legislazione e contratti, network, fundraising, ecc).

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di comunicazione delle proprie abilità e competenze. Capacità di ricerca e analisi delle offerte di lavoro e di opportunità nel settore. Capacità di preparazione e presentazione del proprio portfolio coerentemente con la posizione ricercata.

Conoscenze di base per la gestione amministrativa dei propri rapporti di lavoro.

LABORATORIO SOUND DESIGN E MUSICA PER IL CORTOMETRAGGIO D'ANIMAZIONE

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: SECONDO

Durata: 32 ORE

Nome del docente: PAOLO ARMAO, VITO MARTINELLI, FULVIO CHIARA, AMOS CAPPuccio

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Sviluppare sensibilità, terminologia, metodo e nozioni tecniche per collaborare efficacemente con sound designer, sound editor, compositori, musicisti nella concezione e nella progettazione del sonoro dei progetti di diploma, dall'animatic al mix.

PROGRAMMA

Introduzione teorica e sessioni pratiche sui progetti di diploma durante il percorso di produzione: incontri, discussioni e verifiche con sound designer, sound editor, compositori, musicisti. Progettazione guidata di spec animatic sonorizzato. Partecipazione al mix dei progetti.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

<https://www.boomboxpost.com/blog/2015/11/8/the-history-of-animation-sound>

<http://www.filmsound.org/terminology.htm>

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Conoscenza delle peculiarità tecniche e artistiche per la sonorizzazione dell'animazione.

Capacità di comunicazione e collaborazione con il reparto suono dalla fase di pre-produzione alla post-produzione del film.

SEMINARI TECNICI DI APPROFONDIMENTO

Programma A.A. 2023/2024

Tipologia attività formativa: LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

Ambito disciplinare:

Settore disciplinare:

Numero di crediti attribuiti: 4 CFU

Corso di I livello in: ANIMAZIONE

Anno di corso: 3°

Semestre: ANNUALE

Durata: 70 ORE

Nome del docente: G. BARROCU, L. FIORI, E. ZURBRIGGEN, M. ADDIS

OBIETTIVI E METODOLOGIA

Durante il percorso di produzione dei progetti di diploma, si svolgono seminari di approfondimento tecnico per analizzarne le problematiche e individuare soluzioni appropriate per le principali fasi di realizzazione. Intervengono con questo scopo figure professionali specializzate che tengono sessioni, condotte dai docenti, con i team di produzione dei singoli progetti.

PROGRAMMA

Il programma è stabilito ad hoc in rapporto al tipo di progetto e alle problematiche che pone. Sono di regola inclusi nel programma seminari sull'impostazione e gestione del piano di produzione; sull'impostazione del metodo di animazione, sulla costruzione di asset specifici (ad esempio costruzione e rig di personaggi tridimensionali per stop motion);

sull'impostazione del work flow; sulla concezione di ambienti/scenografia; sulla scelta degli strumenti digitali e sulla loro configurazione e compatibilità.

Testi di riferimento:

Dispense fornite dai docenti.

Modalità di verifica:

Verifica in itinere.

Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

Competenze acquisite:

Capacità di analizzare le problematiche di produzione del progetto d'animazione e di dialogare con tecnici specializzati per la loro soluzione.