



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI - SASSARI - - SASSARI

Documento in allegato protocollato in data 29/04/2019

N° di Protocollo - 0001983 -

Oggetto: PROGRAMMA "ANIMAZIONE DIGITALE II" - A.A. 2018/2019

Data Documento: 29/04/2019

Inserito da: Utenza 1500 (PERSONALE DOCENTE)

Sottoclassificazione 1: *FP- fascicolo personale

Sottoclassificazione 2:

Sottoclassificazione 3:

Sottoclassificazione 4:

Mittente\Destinatario: PROF. TESTONI MARCO

Mezzo invio\ricezione:

← Con Adobe Acrobat, apertura dell'allegato protocollato mediante il tasto  della barra a sinistra.

Per le versioni obsolete utilizzare il menu *Documenti\Allegati file*.

0001983	2019	29042019	1
N° prot.	Anno	Data	1: ent, 2: usc.
			

I dati saranno conservati e trattati con le garanzie di sicurezza previste dal GDPR - Regolamento UE 2016/679

Programma di "Animazione Digitale 2"

Prof. Marco Testoni

- Consolidamento delle conoscenze tramite esercizi pratici:
Principi di animazione:
Squash & Stretch, Staging, Anticipation, Straight Ahead & Pose to Pose, Follow Through & Overlapping, Slow In & Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawings, Appeal
Esercizi con diverse tecniche di animazione:
Disegno animato, Pixilation, Claymation, Rotoscoping, Cut Out e altre tecniche di Stop Motion
Caratterizzazione dei personaggi tramite le espressioni e i movimenti del corpo:
il cambio di espressione, movimento del capo, la camminata, la corsa

- Storia dell'animazione:
i primordi, dalla lanterna magica al cinematografo,
i pionieri dell'animazione: Blackton, Chomon, Cohl, Mc Cay, Starevich, Ruttman, Reiniger.
I fratelli Fleisher, Walt Disney, Tex Avery.
Animazione Sperimentale: Fishinger, Alexeieff, Mc Laren,
L'Animazione Italiana: Pensuti, Il Carosello, Bruno Bozzetto

- L'importanza del suono nell'animazione:
il timing condotto dal suono e dalla musica

- Ricerca e sperimentazione:
mettersi alla prova con l'utilizzo di tecniche inventate dallo studente con l'utilizzo di strumenti non propri dell'animazione.

- Esempi di animazione d'autore:
visione di film dei maestri dell'animazione, passati, presenti e futuri.

- Progettare l'animazione di un corto per la fine dell'anno.
L'idea, il soggetto, la sceneggiatura, lo storyboard e L'Animatic.

- I Software per l'animazione:
After Effects, per imparare il compositing e le possibilità che esso offre all'animazione digitale.
Flash, per imparare a disegnare in vettoriale, fare disegno animato utilizzando la tavoletta grafic.,
Dragon Frame, per fare animazione in stop motion controllando con il computer una fotocamera.
Photoshop, per fare animazione con il digital painting partendo da un video.
Stop Motion, app gratuita per lo smartphone per fare le animazioni in Stop motion.

BIBLIOGRAFIA

I testi consigliati per il corso sono:

Animazione. Una storia globale di Giannalberto Bendazzi - UTET

The Animator's Survival kit di Richard Williams

Timing for Animation di Harold Whitaker e John Halas – Focal Press

Il Mouse e la Matita, l'animazione italiana contemporanea di Bruno Di Marino e Giovanni Spagnoletti

Conversazioni Animate di Maria Pia Santillo