

# —Syllabus

Dipartimento di Progettazione e arti applicate

Scuola di Nuove tecnologie dell'arte

DAPL08—

Diploma Accademico di Primo livello in Arti tecnologiche

**corso in Arti tecnologiche**

## **Tecniche di animazione digitale**

**ABTEC38 — 100 ore 8 CFA**

a.a. 2020–2021

**Professore Davide Ruvolo**

Docente a contratto

Posta elettronica istituzionale (PEO): [davideruvolo@abacatania.it](mailto:davideruvolo@abacatania.it)

Orario di ricevimento: ogni Giovedì dalle 10:00 alle 12:00

Sede: Barriera (Via del Bosco)/ Via Barletta / Via Franchetti

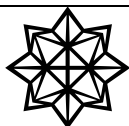
### **—Obiettivi formativi**

Il programma del Corso di Tecniche di animazione digitale prevede che lo studente venga introdotto all'uso dei principali software di grafica digitale dedicati alla realizzazione di progetti in animazione. Il Corso sarà diviso in teoria e pratica, in modo tale che lo studente abbia tutte le condizioni di apprendere le conoscenze fondamentali sull'uso dei software utilizzati e applicarle in un proprio progetto personale.

L'obiettivo del corso è quello di preparare lo studente ad inserirsi in un contesto lavorativo e di ideare linguaggi ad alto impatto visivo e che siano in grado di essere funzionali, dal concept al target di riferimento. Si approfondiranno le fasi progettuali che portano alla realizzazione di un buon film animato, dal character design allo storyboard, fino allo studio dei software dedicati, il tutto finalizzato all'acquisizione di contenuti e metodi necessari ad un'indipendenza professionale. In questo modo si cercherà di rendere gli studenti non solo degli esecutori, ma professionisti del settore capaci di sviluppare, in maniera propositiva ed efficace, un progetto grafico idoneo all'attuale mercato.

Il corso prevede lo studio dei principali programmi di grafica e la loro applicazione in esempi pratici. Di conseguenza saranno analizzati i programmi Adobe come Photoshop, Illustrator, e software dedicati all'animazione 2d come After effect e Toon boom harmony.

Lo studio di ogni software sarà accompagnato da varie esercitazioni pratiche e materiale utile dato agli studenti.



Durante l'anno agli studenti sarà richiesta una partecipazione attiva a proposte progettuali personali, che attraverso costanti revisioni saranno commentati e sviluppati insieme al docente e agli allievi, per favorire una maggiore crescita creativa e sviluppare un appropriato senso critico sul proprio lavoro. Le esperienze acquisite verranno verificate attraverso varie esercitazioni fatte durante il corso.

**Contenuti** • Elementi di storia del cinema e dell'animazione • Linguaggio filmico e tecniche di produzione video • animazione classica •storyboarding/pre-editing

Animazione 2d – tradizionale ,digitale, cut out, rotoscoping, motion graphic, altre tecniche • Character design

Software: Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere, Toon Boom Harmony.

Analisi e visione di cortometraggi e documentari sulla storia dell' animazione dai primi esperimenti animati all'animazione in cgi, approfondimenti storici sul cinema d'animazione, evoluzione del linguaggio cinematografico e tecnico. Lezione sulla regia cinematografica (piani, campi, movimenti di macchina). Approfondimento sulla corretta realizzazione di un soggetto, sceneggiatura, storyboard, analisi registica di un film. Approfondimento sullo storyboarding per il cinema d'animazione. Analisi del software Adobe Photoshop cc 2019, insegnamenti base del programma, lezione sul disegno digitale, colorazione, approfondimento sul character design e ambientazione Adobe Photoshop, studio della timeline per creare animazioni in frame by frame. Analisi del software After effect, insegnamenti base del programma, approfondimento su come animare sul software (parallaxing, keyframe, marionetta) Analisi del software Toon boom, studio base del frame by frame.

#### **—Modalità di svolgimento dell'insegnamento**

Lezioni frontali in aula.

I semestre: 1<sup>a</sup>–8<sup>a</sup> settimana (giovedì, venerdì e sabato) ore 08.15-13.15

#### **—Modalità esame**

Lo svolgimento dell'esame prevede da parte dello studente la presentazione di un progetto animato con la tecnica scelta dallo studente e la presentazione di una tesina su un argomento specifico riguardante la storia dell'animazione.

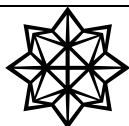
#### **—Prerequisiti richiesti**

conoscenza base dei software di grafica e disegno, di compositing e montaggio

#### **—Frequenza lezioni**

La frequenza è obbligatoria, non inferiore all'80% della totalità della didattica frontale come previsto da palinsesto, con esclusione dello studio individuale come da Art.10 del DPR n. 212 del 8 luglio 2005.

#### **—Contenuti e programmazione del corso**



1. Analisi e visione di cortometraggi e documentari sulla storia dell'animazione dai primi esperimenti animati all'animazione in cgi

7. Adobe Photoshop, studio della timeline per creare animazioni in frame by frame

2. approfondimenti storici sul cinema d'animazione, evoluzione del linguaggio cinematografico e tecnico

8. Analisi del software After effect, insegnamenti base del programma, approfondimento su come animare sul software (parallaxing, keyframe, marionetta)

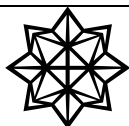
3. Lezione sulla regia cinematografica (piani, campi, movimenti di macchina)

9. Analisi del software Toon boom, studio base del software.

4. Approfondimento sulla corretta realizzazione di un soggetto, sceneggiatura, storyboard, analisi registica di un film. Approfondimento sullo storyboarding e animatic per il cinema d'animazione

5. Adobe Photoshop cc, insegnamenti base del programma, lezione sul disegno digitale,

6. Adobe Photoshop cc, colorazione, approfondimento sul character design e environment



**—Testi di riferimento obbligatori**

Autore, Giannalberto Bendazzi, Titolo, Animazione una storia globale, Casa editrice UTET, anno 2017.

Autore Maria Roberta Novielli, *Titolo* Animerama storia del cinema d'animazione giapponese, Casa editrice Marsilio, anno 2015.

**—Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA**

Gli studenti con disabilità o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da professori e da tutor (se assegnati) attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata). Gli studenti possono, mediante e-mail istituzionale eventualmente anche attraverso i tutor, chiedere al professore del corso un colloquio in modo da concordare obiettivi didattici ed eventuali strumenti compensativi e/o dispensativi, in base alle specifiche esigenze. Tale colloquio sarebbe opportuno che avvenisse prima dell'avvio delle lezioni e comunque non oltre la prima settimana di corso. Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale [cinap@abacatania.it](mailto:cinap@abacatania.it)