



ALTA FORMAZIONE PROFESSIONALE

Tecnico Superiore Grafico
per la Comunicazione Multicanale
TAG 2017

UF19

ANIMAZIONE

40 ore – III semestre

Docente: Lorenzo Pederghana

Processo di riferimento:

- Progettazione e comunicazione grafica
- Produzione multicanale del prodotto
- Organizzazione, controllo e ottimizzazione del processo

Competenze tecnico-professionali del Referenziale Professionale:

- Formulare proposte di prodotti interpretando i bisogni del cliente e valutando le implicazioni economiche delle diverse soluzioni
- Realizzare il prodotto grafico impiegando tecnologie evolute di realizzazione e considerando le specifiche caratteristiche dei diversi canali comunicativi
- Collaborare alla realizzazione dei progetti di innovazione anche attraverso la ricerca e l'analisi di alternative tecnologiche

Abilità del Referenziale Professionale:

- Individuare tipologie di prodotto in rapporto a target / esigenze di clientela
- Effettuare analisi di marketing dei contesti sociali di riferimento
- Individuare i diversi media in funzione del prodotto
- Applicare le tecniche della comunicazione visiva
- Applicare funzioni adeguate nell'ottimizzazione delle immagini in funzione di differenti output
- Scegliere il miglior formato d'interscambio in relazione al prodotto/output
- Applicare tecniche di analisi del flusso produttivo grafico

Conoscenze del Referenziale Professionale:

- Elementi di customer satisfaction
- Tecniche di ascolto e di comunicazione
- Il lavoro di gruppo

- Caratteristiche e peculiarità dei diversi media
- Il cross-media Publishing
- Hardware e software in uso nel settore
- Tecnologie 2.0 e nuovi Media
- Tecniche di analisi del flusso produttivo

Competenze generali di base non incorporate nelle competenze tecnico-professionali:

- (non previste)

Abilità relative alle competenze generali di base:

- (non previste)

Conoscenze relative alle competenze generali di base:

- (non previste)

Obiettivi finali:

L'Unità Formativa ha l'obiettivo di insegnare le competenze per la realizzazione di immagini animate partendo da grafica vettoriale o bitmap.

Requisiti di accesso:

Nessuno

Sono previste attività iniziali di recupero di conoscenze di base?

No

Contenuti:

Il corso prevede l'utilizzo di un software principale, Maya. Durante il corso sarà possibile fare paragoni e parallelismi con altri software (After Effects, Nuke, ecc.) per capire le differenze delle sezioni relative all'animazione come il graph-editor e il curve-editor.

Il corso si divide in due fasi principali: una prima parte teorica dove si imparano le basi tecniche e i principi della animazione tradizionale, una seconda parte pratica con vari esercizi con l'obiettivo a fine corso di avere tutte le competenze per gestire e avere il pieno controllo dell'animazione dinamica di uno o più oggetti e di personaggi 3D.

1a parte: Teoria Animazione - Principi e Tecniche

Introduzione partendo dall'animazione tradizionale alle tecniche più moderne.

Approfondimento sui principi e concetti che accomunano le varie tecniche. Teoria del movimento fra oggetti meccanici e quelli organici.

Cenni di video storici Disney (e altri) da usare come riferimento.

Studio dell'interfaccia del software Maya per quanto riguarda il mondo dell'animazione.

Questo software è stato installato precedentemente in tutti computer degli alunni nel corso di Modellazione 3D (versione Studente - gratuita).

Studio dei 12 principi d'animazione:

1. Squash&stretch (compressione e dilatazione)
2. Anticipazione
3. Staging (messa in scena)
4. Azione diretta e azione da posa a posa
5. Susseguenza ed arrivo oltre il punto di stop

6. Rallentamento in entrata ed uscita
7. Archi
8. Azione secondaria
9. Temporizzazione
10. Esagerazione
11. Disegno solido
12. Appeal (attrattiva)

Primi approcci pratici con esercizi base per prendere confidenza con i vari strumenti del software e sulle dinamiche dell'animazione.

2a parte: Animazione - esercizi animazione con diversi tipi e tecniche di animazione

Approfondimento del software Maya e pratica con i molteplici strumenti e tecniche che ci permettono di animare. Serie di esercizi supervisionati dal docente con consegna settimanale.

Primi esercizi volti ad avere il pieno controllo dell'animazione di un oggetto singolo in diverse situazioni.

In seguito esercizi più complessi animando un personaggio 3D nel suo intero: animazione del corpo in maniera dinamica tenendo conto delle forze fisiche realmente esistenti.

Gestione delle espressioni facciali con un file audio di riferimento. Per queste esercitazioni sarà fornito un personaggio base con il Rig e tutti i controlli già creati, pronto ad essere animato.

Sarà inoltre introdotto il processo di Rig, sorta di programmazione creata su un oggetto o personaggio 3D per poter creare i controlli di animazione. Questo è un passaggio molto tecnico ma essenziale per l'animatore, conoscendo il quale può padroneggiare poi meglio i Rig che gli vengono normalmente forniti da altri artisti del team di produzione.

Modalità di valutazione:

Ciascun mini progetto può essere valutato durante il corso.

L'esame prevede la consegna di un'animazione 3D con un video esportato direttamente dal Software Maya.

Situazioni formative:

Lezioni frontali in aula, sempre con il computer (aula informatica), progetti di lavoro in autonomia.

Testi di riferimento:

Per Maya in generale ci sono moltissimi testi online. Consiglio l'uso della documentazione ufficiale Autodesk.

A seguire due straordinari libri che parlano di Animazione:

- The Illusion of Life: Disney Animation;
- The Animator's Survival Kit;

Note:

Alla prima lezione del corso sarà possibile installare il software Maya in versione Studente (completamente gratuita) dal sito Autodesk. Gli studenti possiedono già questo software se hanno frequentato il corso di "Modellazione 3D".