

# Programma didattico

## Tecniche di animazione digitale ABTEC38

*Docente: Simone Sciutto*

### Presentazione:

Il corso offrirà agli studenti le informazioni necessarie per un corretto approccio al mondo dell'animazione digitale, necessaria per realizzare i propri lavori di animazione.

Durante il corso gli studenti apprenderanno le conoscenze di software e metodi necessari allo sviluppo di progetti individuali.

### Programma:

- Presentazione dei diversi metodi di animazione mostrando esempi selezionati tra i lavori che hanno segnato la storia dell'animazione. In questa parte verranno presentati i software più utilizzati andando ad individuarne le potenzialità creative in base alle loro differenti applicazioni. Verrà anche introdotta la pipeline per la realizzazione di una animazione in 3D.
- Motion graphics: After Effects
  - Introduzione al concetto di software layer-based
  - Principi base di animazione, keyframes.
  - Ambiente 3D ed Animazioni 2.5D
  - Scripting
- Generative, interactive e glitch art: Touch Designer
  - Introduzione al concetto di software node-based.
  - Conoscenza dei nodi disponibili in Touch Designer e come assemblarli.
  - Invio e ricezione di flussi di dati.
  - Testo e tabelle.
  - OSC, DMX e MIDI.
  - Audio inputs e outputs e frequenze di campionamento.
  - Realizzazione di una patch geometrica generativa.
  - Creazione componenti di interfaccia (pulsanti, slider, pannelli e finestre).
  - Registrazione dei keyframes.
  - Realizzazione di una patch tridimensionale.
  - Texturing lighting e rendering.
  - Gestione multiproiezione e mapping.
- Procedurale: Processing
  - Introduzione a Processing.

- Schermo, pixel e linee.
- Blocchi di flusso
- Variabili ed eventi
- Operazioni matematiche
- Controlli condizionali
- Operatori Logici
- Loop
- Introduzione delle classi e oggetti
- Lavorare con le immagini
- Lavorare con l'audio
- Librerie

In base alle esigenze della classe e alla disponibilità dei software in alternativa al programma Touch Designer potrebbe essere utilizzato NodeBox.