

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. In ogni lezione verrà fornito il materiale di studio e saranno visionati tali progetti. Alla fine del corso ogni studente avrà quindi portato a termine 3 progetti, uno per ogni software utilizzato (After Effects, NodeBox e Processing).

Programma:

- Presentazione dei diversi metodi di animazione con 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.
- **After Effects:**
 - Introduzione al concetto di software layer-based
 - Principi base di animazione, keyframes
 - Shapes e ripetitori
 - MatteTracking e animazioni del testo
 - Ambiente 3D ed Animazioni 2.5D
 - Scripting

- **Node Box:**
 - Introduzione al concetto di software node-based
 - Geometrie e design generativo
 - Animazione, numeri casuali e matematica
 - Sottogruppi

- **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