

ABTEC38
Tecniche di Animazione Digitale
Prof. Antonello Santarelli

Programma didattico

Il programma affronta i temi finalizzati all'acquisizione degli strumenti tecnici per l'animazione 2D.

Obiettivi Specifici del corso.

Gli studenti affronteranno le tecniche di animazione digitale utilizzando un software opensource di animazione vettoriale e animazione di immagini.

Metodologia.

Il corso è articolato in lezioni frontali, esercizi creativi e project work con revisioni in itinere.

Temi generali affrontati:

Temi tecnici: La risoluzione, la timeline, predisporre e importare immagini jpg e png, predisporre e importare disegni vettoriali, gestire i livelli, gestire le ossature e i labiali.

Temi teorici: Principi dell'animazione, il flusso di lavoro dallo storyboard alla preparazione delle singole clip, montaggio e sonorizzazione.

Software utilizzati

Synfig Studio, software libero

Opensource

Link per l'acquisto: <https://www.synfig.org/>

Descrizione: Synfig Studio è un software che permette l'interpolazione vettoriale, la creazione di ossature e la gestione dei livelli, esportando in vari formati video.

InkScape, software libero

Opensource

Link per l'acquisto: <https://inkscape.org/it/>

Descrizione: Inkscape è un software di libero utilizzo, multiplatforma che offre tutti gli strumenti di base per comprendere il flusso di lavoro dell'ambiente vettoriale.

Gimp, software libero

Opensource

Link per l'acquisto: <https://www.gimp.org/>

Descrizione: Gimp è un software di libero utilizzo, multiplatforma che offre tutti gli strumenti di base per comprendere il trattamento delle immagini.

OpenShot Video Editor, software libero

Link per il download: <https://www.openshot.org/it/>

Descrizione: OpenShot Video Editor è un software di montaggio video liberamente scaricabile. Possiede tutte le funzionalità di base per il montaggio video, per la gestione del suono e strumenti per applicare effetti alle clip video, oltre che per applicare effetti grafici.

Project work.

Elaborato video con l'utilizzo integrato dei vari software.

Bibliografia

Francesco Filippi, *Fare animazione. Guida per aspiranti professionisti*, Dino Audino Editore, Roma 2020