

TITOLAZIONE DISCIPLINA Triennio | Tecniche di Animazione Digitale | 6 CFA

prof. Carmen Munafò

n. ore 75

a.a. 2023/2024

OBIETTIVI

(max. 1.000 battute)

Il corso mira a fornire agli studenti le competenze necessarie per utilizzare Adobe After Effects per la creazione di animazioni e motion graphics. Gli studenti acquisiranno una comprensione pratica delle tecniche di animazione digitale e svilupperanno la capacità di creare contenuti visivi accattivanti e dinamici.

CONTENUTI

(max 2.000 battute)

Modulo 1: Fondamenti di After Effects

Introduzione a After Effects

Panoramica delle funzionalità di After Effects.

Interfaccia utente e strumenti di base.

Importazione di risorse multimediali.

Modulo 2: Principi di Animazione

Principi fondamentali di animazione

Utilizzo di keyframes.

Tecniche di easing e curve di Bezier.

Animazione di testi e forme.

Modulo 3: Motion Graphics Avanzate

Motion Graphics con After Effects

Maschere e composizione avanzata.

Applicazione di effetti speciali e filtri.

Automatizzazione delle animazioni con espressioni.

Modulo 4: Organizzazione del Progetto

Composizione e Pianificazione

Lavoro con composizioni in After Effects.

Organizzazione del progetto mediante precomposizioni.

Creazione di storyboard per pianificare le animazioni.

Modulo 5: Progetti Pratici

Applicazione Pratica delle Competenze

Creazione di sequenze di animazione introduttive.

Realizzazione di motion graphics promozionali.

Animazione di testi per scopi pubblicitari.

Progetto finale: Creazione di una composizione completa.

PREREQUISITI

(max 500 battute)

- È consigliato avere accesso a un computer con software di editing video installato.

BIBLIOGRAFIA

"Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi." - Tunué; Enlarged

"Animazione. Una storia globale." di Giannalberto Bendazzi

"After Effects CC Classroom in a Book" di Lisa Fridsma e Brie Gyncild - Adobe Press

"The Animator's Survival Kit" di Richard Williams - Faber & Faber

"Creating Motion Graphics with After Effects" di Chris Meyer e Trish Meyer - Peachpit Press

"After Effects Apprentice" di Chris Meyer e Trish Meyer - Focal Press

"The Illusion of Life: Disney Animation" di Frank Thomas e Ollie Johnston - Disney Editions

"Character Animation Crash Course!" di Eric Goldberg - Silman-James Press

"Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design" di Austin Shaw
Routledge

"Animating with After Effects: Creating Visual Motion" di Jeff Foster - Focal Press

ESAME FINALE

- Partecipazione attiva in classe.
- Esercitazioni pratiche durante le lezioni.
- Valutazione dei progetti pratici.
- Progetto finale e presentazione.

DOCENTE

Oltre un decennio di esperienza nel settore, collabora come Creative Artist Supervisor presso Rainbow CGI a Roma, Italia. Il suo background è intriso di successi nel design e nella regia, con un portafoglio ricco di lavori creativi professionali nei settori dei prodotti di consumo, moda, automotive, arte e media.

La sua forte esperienza nella direzione visiva, nell'innovazione artistica e nel posizionamento del brand si è sviluppata eccellendo in ambienti frenetici e sensibili al tempo. La sua personalità collaborativa la ha abituato al brainstorming, al confronto e all'iterazione, mantenendo sempre un atteggiamento positivo e sorridendo collaborativamente. È un giocatore di squadra con una profonda esperienza digitale e capacità di ideare e progettare attraverso i canali digitali.

Le sue competenze informatiche sono solide, con una profonda conoscenza di strumenti come Adobe XD, Figma, Sketch, Microsoft Office Suite, QuarkXPress, AfterEffect, Premiere Pro, InDesign, Illustrator, Photoshop, ResolumeArena, Maya, 3dStudio MAX, Acrobat, Dreamweaver e Flash, HTML Basic, CSS Basic, ecc.

Nel suo percorso professionale, ha svolto ruoli chiave come Senior Digital Art Director presso Triumph International Group S.p.A. e come Content Creator di Metaverso su Facebook a Menlo Park, California. È anche Metaverse Ambassador per Olimaint a Brescia, Italia.

Le sue competenze spaziano dalla progettazione e allestimento multimediale e multisensoriale, alla grafica e al web design, al PR e marketing digitale, alla pianificazione e coordinamento di eventi, alla grafica in movimento, alle arti visive, alla gestione di progetti, alla mappatura della proiezione, al 3D, al coaching e alle lezioni, fino all'illustrazione.

La sua etica del lavoro è solida, con capacità dimostrate di gestire più progetti contemporaneamente in ambienti frenetici e ad alta pressione. È abile a adattarsi rapidamente alle mutevoli priorità in un ambiente guidato dalle scadenze, dimostrando un'energia ed entusiasmo costanti nel raggiungere gli obiettivi.