

---

# Tecniche di Animazione Digitale

**Corso di Diploma Accademico di I Livello (Triennio)**

**Durata:** 75 ore

**Docente:** Prof.ssa Carmen Munafò

## Descrizione del corso

Il corso di *Tecniche di Animazione Digitale* introduce gli studenti ai principi teorici e pratici dell'animazione applicata ai linguaggi digitali contemporanei. Il percorso integra basi storiche e metodologiche con attività laboratoriali orientate alla sperimentazione artistica, allo sviluppo di un linguaggio visivo personale e alla realizzazione di progetti animati destinati ai contesti dell'arte, della comunicazione visiva e dei media digitali.

Particolare attenzione è dedicata al rapporto tra animazione, arte contemporanea, illustrazione, cinema, videoarte e nuovi media.

---

## Obiettivi formativi

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

- Comprendere i principi fondamentali dell'animazione tradizionale e digitale
- Utilizzare strumenti e software per la creazione di animazioni 2D e motion graphics
- Progettare e realizzare brevi opere di animazione digitale
- Integrare animazione, immagine, testo e suono
- Sviluppare capacità critiche e progettuali applicate all'animazione come linguaggio artistico

---

## Risultati di apprendimento attesi

- Conoscenza delle tecniche base dell'animazione digitale
- Capacità di progettazione (storyboard, timing, animatic)
- Autonomia nella realizzazione di un progetto animato

- 
- Consapevolezza del ruolo dell'animazione nel contesto artistico contemporaneo
- 

## **Contenuti del corso**

### **Modulo 1 – Fondamenti dell'animazione (20 ore)**

- Storia dell'animazione: dalle origini al digitale
- I 12 principi dell'animazione
- Percezione del movimento e timing
- Analisi di esempi storici e contemporanei

### **Modulo 2 – Animazione 2D digitale (25 ore)**

- Introduzione ai software di animazione 2D
- Animazione frame-by-frame
- Cut-out e animazione vettoriale
- Cicli di movimento (walk cycle, loop)

### **Modulo 3 – Motion graphics e animazione grafica (20 ore)**

- Animazione di forme, testi e immagini
- Tipografia animata
- Composizione e ritmo visivo
- Animazione per video, web e installazioni

### **Modulo 4 – Progettazione e storytelling (15 ore)**

- Ideazione del concept
- Scrittura visiva e narrativa
- Storyboard e animatic

- 
- Relazione tra immagine, suono e tempo

## **Modulo 5 – Laboratorio di progetto (20 ore)**

- Sviluppo di un progetto personale o di gruppo
- Produzione di un breve elaborato animato
- Revisione e feedback collettivo
- Presentazione finale del progetto

---

## **Metodologia didattica**

- Lezioni frontali teoriche
- Esercitazioni pratiche guidate
- Laboratori di produzione
- Analisi e discussione di casi studio
- Revisioni collettive e individuali

---

## **Modalità di verifica dell'apprendimento**

La verifica si basa su:

- Partecipazione attiva alle attività di laboratorio
- Esercitazioni intermedie
- Realizzazione e presentazione di un progetto finale di animazione digitale

---

## **Prerequisiti**

Non sono richieste competenze specifiche di animazione. È consigliata una conoscenza di base degli strumenti digitali e un interesse per le arti visive e multimediali.

---

## Strumenti e software

- Software di animazione 2D e motion graphics
- Tavoleta grafica (consigliata)
- Software di montaggio audio/video

## Bibliografia

- **The Animator's Survival Kit**, Richard Williams, Faber & Faber  
Testo fondamentale sui principi classici dell'animazione, applicabili anche al digitale.
- **Timing for Animation**, Harold Whitaker, John Halas, Focal Press  
Approfondimento su ritmo, tempo e percezione del movimento.
- **Animation: The Mechanics of Motion**, Chris Webster, Focal Press  
Guida pratica alla costruzione del movimento animato.
- **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation**, Giannalberto Bendazzi, Indiana University Press  
Storia critica dell'animazione dalle origini alle sperimentazioni contemporanee.
- **Experimental Animation**, Maureen Furniss, John Libbey  
Riferimento chiave per l'animazione come linguaggio artistico e sperimentale.
- **Motion Graphics**, Timothy Samara, Rockport  
Fondamenti di animazione grafica e comunicazione visiva in movimento.
- **Stop Motion**, Barry Purves, Focal Press  
Utile per comprendere i principi del movimento applicabili anche al digitale.
- **Digital Animation Bible**, vari autori, Wiley  
Panoramica sulle tecniche e sugli strumenti dell'animazione digitale.

---

## Sitografia

- **Animation World Network**  
<https://www.awn.com>  
Articoli, approfondimenti e news sul mondo dell'animazione.
- **Cartoon Brew**  
<https://www.cartoonbrew.com>  
Analisi critica e aggiornamenti su animazione e motion design.
- **Motionographer**  
<https://motionographer.com>  
Riferimento internazionale per motion graphics e animazione sperimentale.
- **Vimeo – sezione Animation**  
<https://vimeo.com>  
Archivio di lavori d'autore, cortometraggi e progetti sperimentali.

- 
- Centre Pompidou – collezioni video  
<https://www.centrepompidou.fr>  
Per il rapporto tra animazione, videoarte e arte contemporanea.
  - Tate – sezione Time-based Media  
<https://www.tate.org.uk>  
Approfondimenti su animazione e media digitali nell'arte.