

**ARTI
THESI**
SCUOLA DI
CREATIVITA'
DIGITALE
STUDY
THINK
CREATE
PLAY
MEET
SHARE
WORK
ENJOY

DIGITAL ANIMATION 2D



well
2013



DIGITAL ANIMATION 2D

Quello dell'animazione è un mercato in continua espansione globale sempre alla ricerca di nuovi talenti. L'animazione è il modo per eccellenza di raccontare storie, senza limiti, completamente liberi di esprimere la propria creatività attraverso la personalità e i comportamenti dei personaggi. L'animazione è spirito di osservazione e grande sensibilità nel comunicare, tutto incastonato in regole incredibilmente "scientifiche".

01. Obiettivo

L'obiettivo del corso è formare nuovi professionisti nel mercato dell'animazione bidimensionale, attraverso le nuove tecniche e metodologie, sviluppando competenze ed abilità fondamentali per proporsi sul mercato del lavoro presso studi di animazione e agenzie pubblicitarie in tutto il mondo.

Fornire solide basi per sviluppare un'animazione, dalla creazione di un personaggio alla finalizzazione, attraversando ogni fase così come avviene in una vera e propria produzione.

02. A chi è rivolto

- Illustratori e Fumettisti che vogliono dar vita ai loro personaggi
- Motion Designer
- Professionisti ed appassionati del settore video
- Appassionati di Cinema e cartoni animati
- Studenti
- Chiunque abbia interesse per l'animazione in generale

03. Conoscenze Richieste

Requisiti richiesti per il Corso di Digital Animation2D sono una conoscenza della piattaforma Windows, la gestione delle cartelle e ed il comune uso del sistema operativo, avere delle basi di disegno e tanta creatività e voglia di imparare!

04. Proposta Didattica

DURATA DI 96 ORE

Il Corso ha una durata di 96 ore con una frequenza di 2 volte a settimana con lezioni da 3 ore ciascuna, per un totale di 4 mesi.

I giorni e gli orari delle lezioni verranno scelti di volta in volta facendo una media di quelle che sono le necessità e le richieste dei corsisti.

Ogni studente avrà la sua postazione dedicata sulla quale poter lavorare e sviluppare gli elaborati svolti durante il corso.

L'attività didattica è suddivisa in sessioni di studio in aula ed esercitazioni pratiche da sviluppare sia in presenza del docente, sia a casa.

Il Corso è diviso in **2 Moduli**:

- Character e Animation 64 ore

In questa fase si apprendono le basi e i principi dell'animazione, come creare un personaggio attraverso Moodboard, Shapes, Callouts, imparerai a costruire la "bibbia" del tuo personaggio (espressioni, turn around, lipsync, action poses). In questa fase prenderai confidenza con **TOONBOOM**, software leader nel campo dell'animazione 2D. Creazione del personaggio, animazione e finalizzazione sono gli obiettivi di questo primo modulo.

- Full Animation 32 ore

Questa seconda fase è improntata prevalentemente sull'**ACTING**. Ti concentrerai sulla recitazione del tuo personaggio, sul labbiale (lipsynch), e l'intensità delle espressioni facendogli interpretare una scena come un"attore" vero e proprio in un film o uno spot

2 VOLTE A SETTIMANA

LEZIONI DI 3 ORE

05. Sbocchi Professionali

L'industria dell'animazione 2D per cinema, televisione, e pubblicità. Il mondo della comunicazione visiva spesso incline alla realizzazione di animazioni tradizionali per fini comunicativi e/o commerciali.

06. Attrezzatura e Materiale Didattico

Ogni studente avrà a disposizione la propria postazione PC con tavoletta grafica. La scuola fornirà il materiale didattico sul quale svolgere lezioni ed esercizi. Accesso gratuito ad eventuali seminari organizzati dalla scuola ed al di fuori del corso stesso.

07. Docenti

I docenti che seguiranno gli studenti in questo percorso formativo sono professionisti affermati e attivi nel settore degli effetti visivi per il cinema, della computer grafica e dell'insegnamento. La loro esperienza pluriennale e la particolare attenzione alle dinamiche produttive che si incontrano nel mondo del lavoro, sono sinonimo di uno standard qualitativo elevato. Non ci limitiamo "soltanto" all'insegnamento di un software, ma a renderlo uno strumento utile per la realizzazione delle proprie intuizioni.

08. Il Programma del Corso

MODULO 1: Character e Animation 64 ore

Creazione del Personaggio

- Introduzione al software per la creazione del personaggio (Adobe PHOTOSHOP)
- Utilizzo di riferimenti "MOODBOARD"
- Construzione di un personaggio (SHAPE, SILHOUETTE)
- Utilizzare la silhouette con 3 tonalità diverse (NERO, BIANCO, GRIGIO)
- I dettagli del personaggio (CALL OUTS)
- Creazione della "Bible" necessaria per la realizzazione del personaggio (TURN, LIP, BLINK, ESPRESSIONE, ACTION POSES)

Principi dell'animazione

- I 12 Principi dell'animazione, approfondimento e applicazioni possibili

Introduzione al Software

- Introduzione al software di animazione 2D, Interface e preferences (ToonBoom)
- Il foglio macchina (Timing)
- Camera 2D /Camera 3D

In questa fase gli studenti faranno le esercitazioni pratiche

- Timming e spacing : bouncing ball
- Ciclo o loop di animazione
- Anticipazione
- Effetti di vibrazione, la frusta e l'onda
- Peso
- Archi
- Animazione gerarchiche
- Animazione di effetti (l'acqua, fuoco...)
- Cutting Out
- Creazione di una scenografia
- Uso delle librerie nella animazione
- Rigging Basico
- Impostazione della scena
- Animazione di una corsa attraverso la creazione di un RIG del personaggio

Lavorare sul Progetto

- Impostazione del progetto
- Gli strumenti necessari per fare "L'ANIMAZIONE CLASSICA" (Full Animation)
- L'animazione POSE TO POSE
- KEY FRAME- pose principale
- TIMING
- Esportazione VIDEO / AUDIO
- Import/Export

08. Il Programma del Corso

MODULO 2: Full Animation 32 ore

ACTING

- Cos'è significa far recitare un personaggio, reference visive riportate all'animazione 2D
- Utilizzo di "THUMBNAIL"
- Animazione pose to pose
- Intercalazione
- Lipsync
- Finalizzazione LUCE/OMBRA
- Esportazione del Progetto

96 ORE-2 LEZIONI A SETTIMANA DA 3 ORE-DURATA TOTALE 4 MESI

MODULO 1
Chr-Animation
64 ore

= 1.650,00 €

MODULO 2*
Full Animation
32 ore

= 1.100,00 €

MODULO 1
Chr-Animation
64 ore

+

MODULO 2
Full Animation
32 ore

=

~~2.750,00 €~~
2.500,00 €

* Per accedere direttamente al Modulo 2 sarà necessario un colloquio con il docente che si accerterà del livello di conoscenza dei principi di animazione e del software utilizzato