



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	<u>Riccardo</u>
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	<u>Pesce</u>
	E-MAIL	<u>r.pesce@accademia.firenze.it</u>

DATI CORSO

CORSO DI	<u>TECNICHE DELL'ANIMAZIONE DIGITALE</u>		
DOCENTE LIVELLO	<u>prima fascia</u>		
INDIRIZZO	<u></u>		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	<u>8</u>	<u>(CFA)</u>	
TIPOLOGIA DI CORSO	<u>TP</u>		
AULA	<u>7 e32</u>		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	09.00 / 13.00	13.00 / 18.00
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:	L'animazione digitale concerne l'utilizzo e la creazione d'immagini generate in ambiente digitale o importate . Il corso si prefigge l'acquisizione di una confidenza con gli applicativi e la presa di coscienza da parte dell'allievo del percorso per poter sviluppare un'animazione. Il percorso si focalizza suggerendo un equilibrio tra le potenzialità espressive dell'allievo e a quelle proposte dai software. Dove il software sia il mezzo e non il fine della progettualità artistica.
---------------------	---



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

PROGRAMMA TEORICO

- 1) Animazione e le sue origini
- 2) La lanterna magica e i dispositivi del pre-cinema
- 3) Teatro ottico e le pantomime
- 4) Il cinema di Georges Melies
- 5) L'animazione artigianale
- 6) L'animazione industriale
- 7) Le origini del concert art
- 8) La caratterizzazione del personaggio
- 9) Color script e partitura visiva
- 10) Breve storia del montaggio
- 11) Introduzione al concetto di creatività (Gianni Rodari)
- 12) Strutture narrative
- 13) Documentari animazione
- 14) Genni sullo stop motion

PROGRAMMA PRATICO

- 1) Animazione E Le Sue Origini
- 2) La Lanterna Magica E I Dispositivi Del Precinema
- 3) Teatro Ottico E Le Pantomime
- 4) Il Cinema Di Melies
- 5) L'animazione Artigianale
- 6) L'animazione Industriale

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Le lezioni teoriche si alternano con esercitazioni pratiche in aula volte a prendere confidenza con quanto interiorizzato.

INFORMAZIONI

Richiesta puntualità costanza e motivazione. L'allievo deve presentarsi in aula con PC personale - consigliato applicativo PS e Open Toonz



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

ESAME TEORICO E PRATICO DI GRUPPO

Descrizione:

PREVISTE REVISIONI. All'interno del corso saranno effettuata una verifica teorica e una pratica in prospettiva dell'esame. L'esame finale prevede un test scritto sulla bibliografia di riferimento e la presentazione di un progetto pratico di gruppo basato sulla figura mitica dell'Homo Selvatico.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Grammatica della Fantasia G.Rodari introduzione all'arte d'inventare le storie (qualsiasi edizione)

Storyboard. Arte e tecnica tra lo script
A. Balzola, R. Pesce ISBN: 9788875270834

Fare animazione Guida per aspiranti professionisti
F. Filippi ISBN: 9788875274566



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione: PC- scrittura stampatello- maggior tempo disponibile

STUDENTI ERASMUS

Descrizione: max 750 caratteri spazi inclusi

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	/	/
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/