



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></u>		
INDIRIZZO	<u></u>		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	<u>6</u>	<u>(CFA)</u>	
TIPOLOGIA DI CORSO	<u></u>		
AULA	<u></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 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

- ? Animazione e le sue origini
- ? La lanterna magica e i dispositivi del pre-cinema
- ? Teatro ottico e le pantomime
- ? Il cinema di Georges Méliès
- ? L'animazione industriale
- ? L'animazione ARTISTICA
- ? Le origini del concept art
- ? La caratterizzazione del personaggio
- ? Color script è partitura visiva
- ? Breve storia del montaggio
- ? Introduzione al concetto di creatività (Gianni Rodari)
- ? Strutture narrative
- ? Documentari animazione
- ? Cenni sullo stop motion
raster In vettoriali
- ? Raggruppamento Dei Livelli
- ? Animazione Photoshop
- ? Fx Open Toons (Nuvole Fiamme Esplosioni)
- ? La Pratica del Montaggio

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:

L'esame finale prevede un test scritto sulla bibliografia di riferimento accompagnato dalla presentazione di un progetto pratico di gruppo basato sulla metodologia di adattamento grafico di un progetto visivo sull' impostazione di Robert Massin al quale gli allievi devono attribuire una tematica a scelta.

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

FACOLTATIVO

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:

linee guida ministero dell'istruzione- scrittura stampatello, quesiti
alternativi al nozionismo mnemonico - più tempo

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

Esame di gruppo o singolo nei tempi del percorso Erasmus

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input checked="" 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>	/	/