



Piano di Studi: Master breve Animazione 3D - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 160

Master breve rivolto a persone in possesso di una buona conoscenza di un software di computer grafica (non uno specifico) e che intendono acquisire una preparazione in animazione 3D, utile nella comunicazione di modelli e strutture di design e architettura, ma anche spot e film. E' organizzato in sessioni distanziate (in due/tre giornate full immersion per volta). Il percorso è costruito all'interno dei master CG1/CG2 a cui si fa riferimento per il calendario. Non sono previsti né stage, né lavori collettivi. La selezione si basa sull'esame dei prerequisiti di ingresso, attraverso l'esame del curriculum e un eventuale colloquio.

| CODICE | DOCENTE | TITOLO | ORE | OBIETTIVO | CONTENUTI | PRE-REQUISITI |
|-------------|---|-----------------------------------|-----|---|--|--|
| Anim Tecn | Vincenzo Gioanola (Docente CSC, TO) | Tecniche di animazione | 20 | Elementi di base dell'animazione: cicli, timing, colonna sonora | Le principali tecniche. Scomposizione e ricomposizione del movimento. Cicli. Concetto di timing. La colonna sonora per l'animazione (creazione di musica, voce, effetti; lettura e sincronizzazione). Visione di una serie di estratti da film in cui si evidenziano le diverse caratteristiche della colonna sonora in rapporto alle immagini. Esercitazione di gruppo (realizzazione tramite disegno diretto su pellicola di una breve animazione con lavorazione "a catena", a partire dalla lettura e interpretazione di un brano musicale). | Buona cultura di base e del mondo audiovisivo |
| Char Anim I | Giorgio Bellasio (Direttore animazione, Lumiq Studios) | Animazione keyframe di personaggi | 20 | I principi dell'animazione 3D. Rapporto con Set-up. Interpretazione dello storyboard. | Introduzione all'animazione; i differenti tipi di animazione. Problem solving dell'animazione: Da dove si comincia, cosa si muove per primo, Anticipi, ritardi, schiacciamento, distensione : ... le "regole" da tenere presente. Gestione delle curve di movimento. Introduzione alle librerie e all'animation mixer. Applicazione e test pratici di animazione 3D. | Competenze equivalenti al modulo "Anim Tecn" |
| Char Des | Laura Fiori (Docente di riferimento 3d e animazione CSC, TO) | Character Design | 30 | Il character design nella fase di pre-produzione: dalla sceneggiatura all'animatic. | Identikit personaggio (elementi descrittivi); model sheet per la Bible di produzione. Design a volumi, proporzioni (guidelines) e scheletri, caratteri tipici nei cartoons - Criteri di riconoscibilità del personaggio - Costruzione della testa - Espressioni - Mani e piedi. Pose estreme - Prime simulazioni del movimento. Rapporto tra la documentazione dal vero e l'animazione; prevedere nel character design le deformazioni (stretch, squash), le soluzioni per sottolineare anticipazioni, azioni, reazioni. Movimenti essenziali dei personaggi. Azioni principali e secondarie - Linee di azione - Camminate con modalità e tempi diversi, corsa - Simulazione del peso - Impatti e velocità - Sincronizzazione labiale, risate - Animazione di vestiti, capelli, accessori. Movimento degli animali (cenni). Esercitazione (individuale): realizzazione di un dossier stampato e di un breve animatic, a partire dalla creazione di un personaggio per serie o lungometraggio in animazione 3D. | Competenze equivalenti ai moduli di "CG core" + "Basi dell'animazione" |



Piano di Studi: Master breve Animazione 3D - A.A. 2007-2008 - Totale Ore: 160

Master breve rivolto a persone in possesso di una buona conoscenza di un software di computer grafica (non uno specifico) e che intendono acquisire una preparazione in animazione 3D, utile nella comunicazione di modelli e strutture di design e architettura, ma anche spot e film. E' organizzato in sessioni distanziate (in due/tre giornate full immersion per volta). Il percorso è costruito all'interno dei master CG1/CG2 a cui si fa riferimento per il calendario. Non sono previsti né stage, né lavori collettivi. La selezione si basa sull'esame dei prerequisiti di ingresso, attraverso l'esame del curriculum e un eventuale colloquio.

| CODICE | DOCENTE | TITOLO | ORE | OBIETTIVO | CONTENUTI | PRE-REQUISITI |
|--------------|---|--|-----|--|--|--|
| Char Anim II | Giorgio Bellasio (Direttore animazione, Lumiq Studios) | Character Animation II | 60 | I principi dell'animazione nel 3D. Rapporto con il Set-up. Interpretazione dello storyboard. | Ripresa del problem solving dell'animazione: e delle "regole". Gestione delle curve di movimento, accelerazioni e rallentamenti. Rapporto tra Set-up e animazione: "capire" un personaggio, la partenza dei movimenti, adeguatezza del set-up al personaggio stesso, l'animazione dei controlli principali, gli automatismi per i movimenti secondari. Animazione seriale: preparazione ed utilizzo delle librerie e animation mixer. Analisi delle problematiche di produzione: dallo storyboard all'animazione. Applicazione e test pratici di animazione 3D. Il sonoro in animazione, esercitazioni di Lip sync, analisi timing e ritmo. | Competenze equivalenti ai moduli di "CG core" + "Basi dell'animazione" |
| Char MoCap | Marco Gribaudo (Università TO) Antonio Pizzo (Università TO) | Recitazione personaggi e MoCap (con Vicon 8) | 30 | Recitazione del personaggio e workshop su Motion Capture | Personaggio e recitazione: analisi di modelli di recitazione differenti in relazione alla produzione drammatica (esempi video di recitazione di attori reali e personaggi sintetici). Laboratorio di produzione e analisi: gli studenti saranno impegnati nella realizzazione di brevi improvvisazioni su temi e testi forniti dal docente con tecnologia motion capture. Introduzione al sistema di MotionCapture Vicon i8 e pipeline di lavoro per animare un personaggio con il motioncapture. Interfaccia tra Maya e Vicon i8 Correzione di eventuali offset tra performer e personaggio CG. Laboratorio: Preparazione di un personaggio su maya per motion builder (skinning della mesh con un sistema di bones predisposto per Motion builder, esportazione del personaggio in formato FBX). Cattura del movimento (preparazione dell'attore - > setup dei markers, calibrazione delle telecamere, l'interfaccia IQ per la cattura dei movimenti, pipeline di pulizia e creazione dei files di mocap definitivi). Importazione in Motionbuilder (l'actor, il "characterize", unione del personaggio ai movimenti). Importazione in maya. Settaggio di un character e gestione delle clip. E | Competenze equivalenti ai moduli di "CG core" + "Basi dell'animazione" |

Note:

I docenti indicati sono quelli dell'A.A. in corso, attendiamo le conferme per l'A.A. 2007-2008