

3D ANIMATION

Obiettivi	L'obiettivo del corso è quello di formare professionisti in grado di supervisionare e realizzare le fasi di animazione nella pipeline di produzione 3D. Il corso prepara professionisti completi che siano in grado di ricoprire questo specifico ruolo tecnico.
A chi si rivolge	Tutti coloro che hanno passione per la grafica e che vogliono acquisire una elevata conoscenza tecnica e capacità professionale in tutti i processi produttivi. In poche parole, quello che serve per diventare un Character Animator.
Programma	<p>Character Animation</p> <p>Argomenti principali</p> <p>L'allievo tratterà tutte le tecniche principali dell'animazione del personaggio, i modelli verranno già forniti di set-up pronti per l'utilizzo.</p> <p>Characters del corso: Character A: palletta semplice senza arti Character B: palletta con solo arti inferiori Braccio Meccanico: per comprendere la meccanica del movimento Character C: completo di arti superiori ed inferiori, mani e piedi semplificati. Character D: completo di corpo, volto, arti, mani e piedi</p> <p>1° FASE: Gli studenti inizieranno il loro percorso di apprendimento, confrontandosi prima con semplici ma fondamentali animazioni.</p> <p>Concetti trattati: Curve Editor e principali tools dell'animatore 2 metodi a confronto: Pose-to-Pose vs Straight ahead il Body acting Timing/spacing, Squash/stretch, Easing, Archi d'animazione,</p>

	<p>Peso e gravità, Messa in posa, Breakdown, Blocking in place, Drag e follow-through, Overlapping delle chiavi</p> <p>2° FASE: In questo secondo modulo inizieremo ad utilizzare i personaggi umani ed impareremo ad animarli mantenendo un fluido e naturale movimento delle diverse parti che lo compongono. Con il completamento di questa fase, apprenderemo la tecnica necessaria per creare cicli di camminata realistici e credibili e cicli di corsa completi, applicando tutti i principi fondamentali appresi durante la fase 1, come il concetto di overlapping, follow-through, le tecniche di animazione 'pose-to-pose' e 'straight ahead', etc, etc</p> <p>Concetti trattati: Definizione dello stato d'animo del personaggio Le 4 emozioni di base: paura, dolore, rabbia, piacere. Analisi del movimento, Enfasi dei gesti e il Timing dell'azione- Armonia delle Curve Checking della Sylouette Principi introduttivi all'animazione del viso Il lipsync.</p>
Durata/Ore:	100 ore
Frequenza:	2 giorni a settimana
Note	Durante il corso verranno spiegati e impiegati anche altri software, utilizzati nella pipeline di produzione. I docenti si riservano la possibilità di integrare altri software in base agli aggiornamenti e alle novità che il mercato richiede.
Attestato:	Certificazione DigiLie School
Software	Licenza Software valida 3 anni