

NOME DEL CORSO	TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Semestrale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Dario Pasotti
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	La finalità del corso è portare lo studente ad acquisire le conoscenze necessarie per poter animare una scena in 3d tramite l'utilizzo del software C4d
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	Conoscenza base utilizzo pc
PROGRAMMA DEL CORSO	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al concetto di animazione in ambiente 3d • Timeline • Keyframe nei parametri degli oggetti • Utilizzo delle curve e interpolazioni in animazione accelerazione/velocità • Animazione delle camere • Animazione cloner object , effettuatori e modificador • Concetti generali di fisica in ambiente 3d • Dinamiche oggetti • Dinamiche tessuti • Giunti e cardani • Concetti base per l'animazione di un personaggio
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	/
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Elaborati
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	DIGITAL ANIMATION TECHNIQUES
TYPE	Mandatory
CYCLE	Bachelor
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Semestral
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	Dario Pasotti
LEARNING OUTCOMES	The aim of the course is to help the student acquire the necessary knowledge to be able to animate a scene in 3D



	using C4D software.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Basic knowledge of pc use
COURSE CONTENT	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction to the concept of animation in a 3D environment • Timeline • Keyframes in object parameters • Using curves and interpolations in acceleration/velocity animation • Animation of the rooms • Cloner object animation, effectors and modifiers • General physics concepts in a 3D environment • Object dynamics • Tissue dynamics • Joints and cardans • Basic concepts for animating a character
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	/
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Processed
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italiano

