

Master in Linguaggi e Tecniche per il Cinema di Animazione					
	Ors	Tipologia	Ors lavoro	Cf s.25	
Programma comune ai tre indirizzi					
EST	Storia dell'animazione	15	T	50	2
UNI	Linguaggi dell'arte contemporanea e nuovi media	15	T	50	2
UNI	Elementi di Psicologia cognitiva e sociale	15	T	50	2
UNI	Internet e Social Media Studies	15	T	50	2
EST	Elementi di sceneggiatura (Final Draft)	25	TL	50	2
AB/	Storyboard / Visualizzazione	25	TL	50	2
AB/	Elementi di disegno anatomico	25	TL	50	2
UNI	Linguaggi e tecnologie per il web	12	TL	25	1
EST	Character design - concept e clay puppet	25	L	25	1
EST	Elementi di scenografia (setting per l'animazione)	25	TL	50	2
EST	Direzione della produzione	15	T	50	2
EST	Elementi di regia d'animazione	15	T	50	2
AB/	Tecniche di animazione 2D e 3D	25	TL	50	2
EST	Direzione della fotografia	25	TL	50	2
EST	Elementi di doppiaggio e sonorizzazione	12	TL	25	1
UNI	Elementi di recitazione – Teatro e Cinema	22	T	75	3
UNI	Elementi di design	15	T	50	2
AB/	Elementi di lettering	12	TL	25	1
EST	Musica per audiovisivi	15	T	50	2
AB/	Post produzione	25	L	25	1
		378		900	
					36
Indirizzo di scritture per l'animazione					
UNI	Laboratorio di Psicologia della percezione e della narrazione	25	TL	50	2
UNI	Semiotica del cinema di animazione	25	TL	50	2
UNI	Scrivere per l'animazione	12	TL	25	1
UNI	Stili del racconto cinematografico	25	TL	50	2
UNI	Transmedia storytelling	25	L	25	1
UNI	Brand e content design	25	L	25	1
UNI	Scritture creative	25	TL	50	2
UNI	Teoria e tecnica della sceneggiatura	25	L	25	1
UNI	Scenografia virtuale	12	TL	25	1
EST	Laboratorio di Divulgazione per la comunicazione	12	TL	25	1
UNI	Laboratorio di tecnologie digital, web e gamification	25	L	25	1
AB/	Laboratorio di Animazione classica 2D e tecniche tradizionali	125	L	125	5
AB/	Laboratorio di Animazione 3D				
		361		500	20
Indirizzo di Animazione classica 2D e tecniche sperimentali					
AB/	Tecniche di animazione classica 2D (composizione, lay out, character design)	50	L	50	2
AB/	Stop motion (Puppet e fondali, clay animation, lay out, character design)	50	L	50	2
EST	Altre tecniche di animazione (cut out, tecniche sperimentali)	50	L	50	2
EST	Disegno libero, illustrazione, uso del colore tradizionale e digitale	25	L	25	1
AB/	Disegno anatomico (figura in movimento)	25	L	25	1
AB/	Storyboard	25	L	25	1
EST	Doppiaggio e sonorizzazione	25	L	25	1
EST	Ripresa x stop motion / altre tecniche	50	L	50	2
EST	Post produzione (Montaggio video e audio)	25	L	25	1
EST	Compositing e Vfx aggiuntivi (After Effect / Nuke)	50	L	50	2
AB/	Laboratorio di produzione	125	L	125	5
		500		500	20
Indirizzo di Animazione digitale 3D					
AB/	Tecniche di animazione 3D (Maya)	50	L	50	2
EST	Modellazione 3D organica dei personaggi (Maya)	50	L	50	2
EST	Modellazione 3D scenografia digitale ed elementi di scena (Maya)	25	L	25	1
AB/	Character setup / Rigging	25	L	25	1
AB/	Camera animation / Layout	25	L	25	1
EST	Animazione 3D di Personaggi	50	L	50	2
AB/	Storyboard	25	L	25	1
EST	Doppiaggio e sonorizzazione	25	L	25	1
EST	Fotografia/Shading/Rendering	25	L	25	1
EST	Post produzione (Montaggio video e audio)	25	L	25	1
AB/	Compositing e Vfx aggiuntivi	25	L	25	1
EST	Color correction (Da Vinci)	25	L	25	1
AB/	Laboratorio di produzione	125	L	125	5
		500		500	20
EST	Seminari e workshop	100		100	4
TOTALE ORE STUDENTE/CREDITI				1500	60