

Francesco Filippi

Fare animazione



Dino Audino
editore

© 2020 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Alice Crocella
Nicola Vox
Vanessa Ripani

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma
Progetto grafico e immagine di copertina: Duccio Boscoli
Finito di stampare marzo 2020

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Introduzione	p. 11
Capitolo primo	
La regia	15
<i>Le scelte giuste</i>	16
<i>Principi fondamentali</i>	16
<i>Il film in un'immagine</i>	16
<i>A chi ci rivolgiamo</i>	17
<i>Dalla verità alle immagini</i>	18
<i>Sintesi ed esagerazione</i>	19
<i>Lavorare per sottrazione</i>	20
<i>Le regole del mondo</i>	22
<i>Realismo, impressionismo ed espressionismo</i>	22
<i>Realismo</i>	22
<i>Impressionismo</i>	22
<i>Espressionismo</i>	23
<i>Animazioni oniriche</i>	26
Capitolo secondo	
I fondamentali	29
BOX: PRIMA DI COMINCIARE	29
<i>La fotografia</i>	29
<i>I movimenti di macchina</i>	31
<i>Il disegno</i>	32
<i>La grammatica filmica</i>	34
<i>Formati delle immagini e dei video</i>	37
BOX: UN ESEMPIO PRATICO	40
Capitolo terzo	
Lo sviluppo	41
<i>L'aspetto visivo del film</i>	41
<i>Ricerca grafica</i>	42

<i>La concept art</i>	43
<i>Il design dei personaggi</i>	44
BOX: LE FUNZIONI DEL DESIGN	45
<i>Disegnamolo strano?</i>	45
<i>Dettagli sì o dettagli no?</i>	47
<i>Stilizzato o realistico?</i>	48
<i>Esagerare le forme</i>	49
<i>Uncanny Valley</i>	50
<i>Occhi specchio dell'anima: ma quale?</i>	51
BOX: COERENZA CON IL GENERE	53
BOX: METTERSI IN DISCUSSIONE MA FINO A UN CERTO PUNTO	54
<i>Lo storyboard e il videoboard</i>	55
<i>Il color script</i>	59
<i>Il demo tecnico</i>	59
<i>Il pitch</i>	60
<i>Gli aspetti produttivi</i>	61
Capitolo quarto	
<i>La pre-produzione</i>	62
<i>La bibbia tecnica</i>	62
<i>Le procedure</i>	65
Capitolo quinto	
<i>I principi dell'animazione</i>	66
<i>Timing e spacing</i>	67
<i>Il passo</i>	69
<i>Andare in scena</i>	70
<i>I principi disneyani</i>	72
<i>Appeal</i>	72
<i>Solid drawing</i>	72
<i>Staging</i>	72
<i>Straight ahead action and pose to pose</i>	73
<i>Secondary action</i>	73
<i>Timing</i>	74
<i>Slow in and slow out</i>	74
<i>Arc</i>	74
<i>Exaggeration</i>	75
<i>Squash and stretch</i>	77
<i>Anticipation</i>	78
<i>Follow through and overlapping action</i>	78
BOX: APPROFONDIMENTI	79

Capitolo sesto	
La stop-motion	80
<i>La catena produttiva</i>	80
<i>La nostra postazione</i>	81
<i>Hardware</i>	82
<i>Software</i>	83
<i>Fotografia</i>	84
<i>I pupazzi</i>	84
BOX: I DETTAGLI MOBILI	87
<i>Le scenografie</i>	87
<i>I movimenti di macchina</i>	88
Capitolo settimo	
L'animazione 2D	89
<i>Il disegno animato</i>	89
<i>Carta sì, carta no</i>	90
<i>Il layout</i>	91
<i>L'animazione</i>	91
<i>Il cut-out</i>	93
<i>Motion graphic</i>	94
<i>Rotoscopio</i>	94
Capitolo ottavo	
La computer grafica	95
<i>La CGI come fenomeno culturale</i>	95
<i>Potenza e libertà</i>	96
<i>La pipeline 3D</i>	97
<i>Uno sguardo verso il futuro: dal 3D real time alla produzione virtuale</i>	98
Capitolo nono	
La post-produzione video	101
Capitolo decimo	
La sonorizzazione di un cartoon	104
<i>La musica di commento</i>	104
<i>Silenzio, accompagnamento e contrappunto</i>	104
<i>Come ottenere le musiche</i>	105
<i>Diritti musicali</i>	105
<i>Gli effetti sonori</i>	106
<i>Come ottenere i suoni</i>	106
<i>Le voci</i>	107

<i>Software</i>	107
<i>Casse e cuffie</i>	108
BOX: CONSIGLI	108

Capitolo undicesimo

<i>La produzione</i>	109
<i>Chi è il produttore</i>	109
<i>Service o produzione?</i>	109
<i>Il triangolo mancato</i>	109
<i>Tipologia di ruoli</i>	111
<i>Le fonti di finanziamento</i>	111
<i>Il modello italiano</i>	112
<i>Le banche italiane</i>	113
<i>Il modello americano</i>	114
<i>Alcune riflessioni</i>	114
BOX: LE CO-PRODUZIONI	115
<i>Il crowd funding</i>	116
<i>L'organizzazione del lavoro</i>	116
<i>Ruoli rigidi o flessibili?</i>	117
<i>Sotto uno stesso tetto o in luoghi diversi?</i>	117
<i>Continuità o discontinuità?</i>	118
<i>A cottimo o a tempo?</i>	118
<i>Acconti e saldi</i>	118
<i>I contributi</i>	119
<i>Il budget</i>	119
<i>Cross-media e trans-media</i>	120
<i>Marketing</i>	120
<i>Licencing</i>	122
<i>Fiuto, competenza e creatività del produttore</i>	122

Capitolo dodicesimo

<i>Gli aspetti legali</i>	123
<i>Come possiamo definire il diritto d'autore?</i>	123
<i>Cosa è possibile proteggere? Le idee si proteggono?</i>	124
BOX: COME PROVARE LA PATERNITÀ DI UN'OPERA?	124
<i>Qual è una possibile definizione dei diritti di sfruttamento economico?</i>	124
<i>Come avviene la contrattazione?</i>	125
<i>L'opzione è un contratto?</i>	125
<i>Cos'è l'equo compenso e qual è il compenso standard?</i>	126
BOX: FINAL CUT	126
<i>Quanto costa una consulenza legale?</i>	127
<i>Quali sono i termini di un accordo di collaborazione?</i>	127
BOX: PATTO DI RISERVATEZZA	127

Capitolo tredicesimo	
La distribuzione e la promozione	128
<i>Esporsi al pubblico</i>	128
<i>Festival</i>	128
BOX: SOTTOTITOLI	129
BOX: IL FORMATO DI PROIEZIONE	129
<i>Il distributore</i>	130
<i>Promuovere noi stessi</i>	130
<i>La nostra strada</i>	131
Appendice	
Considerazioni pedagogiche	133
<i>Protezione e sviluppo</i>	133
<i>L'esperienza dell'incontro</i>	134
<i>Il target</i>	134
<i>Il contesto</i>	135
<i>Oltre il limite</i>	136
Bibliografia essenziale	137
Indice dei materiali online	141