

DIGITAL VIDEOMAKING DESIGN AND PRODUCTION

OBIETTIVI

Imparare a fare leva sulla propria creatività e apprendere le competenze tecniche necessarie per creare video di diversi formati, seguendone in prima persona tutte le fasi di sviluppo progettuale e produttivo. Identificare il messaggio e veicolarlo attraverso il progetto, nel contesto dello storytelling complessivo del brand e in coerenza con il suo tono di voce. Acquisire competenze sui software di post produzione come Adobe Premiere Pro, Da Vinci Resolve, Adobe After Effects o altri.

Il Corso intende fornire competenze trasversali per la progettazione e lo sviluppo di prodotti video. Gli insegnamenti sono strutturati in modo tale da guardare alle tematiche relative alla teoria e all'**analisi dell'audiovisivo** da diversi punti di vista nonché la tecnica ed i **software** di montaggio. Saranno affrontate sia questioni teoriche, (aspetti tecnico-scientifici, socio-culturali e normativi), sia gli aspetti prettamente progettuali. Il corso sarà svolto attraverso la guida di esperti progettisti e di **videomaker** attivi sul mondo del lavoro che sapranno guidare i partecipanti fino al livello del dettaglio esecutivo, nonché della produzione. Al termine del Corso lo studente avrà acquisito competenze teoriche e pratiche per la realizzazione di un prodotto audiovisivo, sarà in grado di realizzare progetti con un approccio innovativo ed una visione ampia di tutto il sistema produttivo cinematografico.

CONTENUTI

MODULO 1

Pianificare la lavorazione di montaggio di immagini e/o suoni, analizzando gli input creativi e le finalità del prodotto da realizzare, collaborando con la regia allo scopo di garantire la continuità e la coerenza narrative

MODULO 2

Stabilire gli elementi tecnici (es. formato delle riprese, campionamento e formato del suono, quantità del girato, verifica con produzione, canali distributivi) collaborando con i diversi reparti (fotografia, suono, post produzione, edizione, ecc.), al fine di definire le tempistiche del montaggio

- Introduzione alla Fotografia nel cinema
- Le luci e I suoni
- High Key vs Low key
- Analisi e costruzione di scene filmiche con diversi setup di illuminazione
- Illuminazione diegetica

- La color correction e il grading, nozioni generiche
- Professione Colorist, nozioni
- L'atmosfera delle immagini e gli spettri del colore
- I monitor e i supporti
- il file non compresso e la gestione del bit digitale
- I nodi
- I nodi complessi
- Grafici e color process
- istogrammi e controller colore primari e secondari

- Le maschere e il tracking
- Keying e animazione
- Come inserire e usare gli FX di Resolve
- Ricreare gli ambienti
- Processi dinamici di color correction
- Procedurali cinematografici
- Il mondo degli output

MODULO 3

Definire il flusso di lavoro (workflow), utilizzando uno strumento gestionale per la pianificazione delle attività e dei tempi necessari alle lavorazioni di post- produzione

MODULO 4

Visionare il materiale girato con i software di montaggio (es. AVID Media Composer, Final Cut, Adobe Premiere Pro) per determinare i tempi di lavorazione, in coerenza alla tipologia di progetto (es. film, animazione, serie, documentario, ecc.).

MODULO 5

Ascoltare / visionare il materiale girato utilizzando i software di montaggio (es. Pro Tools) e gli specifici strumenti (es. moviola suono, interfacce audio, altoparlanti, cuffie, ecc.) per determinare i tempi di lavorazione, in coerenza alla tipologia di progetto (es. film, animazione, serie, documentario, ecc.).

MODULO 6: After Effects

- Introduzione ad Adobe After Effects
- Presentazione interfaccia e Workflow Adobe
- Customizzazione spazio di lavoro e finestre
- La Timeline
- Le composizioni (principale e precomposizioni)
- Adobe Dynamic link : Passaggio da After Effects a Premiere
- Animazioni di base
- Easing e graph editor
- Shape layers e livelli di testo: peculiarità e strumenti specifici
- Mascherare livelli
- Mondo del tracking
- Rotoscoping, timbro clone e Content-aware fill
- Espressioni base e controllo espressione
- Color correction in After Effects
- Introduzione ai livelli 3D in After Effects

MODULO 7: Rigging a Character

- Puppet animation
- Newton e la dinamica in animazione
- Camere 3D ed Emitter con controller avanzati
- Motion design
- Tracking 3D
- Espressioni articolate e scripting
- Plugins e script vari , nozioni

METODOLOGIE ADDOTTATE

Numero ore aula/FAD:	200
Numero ore stage/tirocinio:	100
Numero ore laboratorio:	300
Durata Totale:	600
Esame finale:	si
Tipo metodologia:	Teoria – Pratica – Stage – FAD - Visite guidate – Altro

METODOLOGIA

I programmi dei nostri percorsi sono progettati e erogati con un metodo integrato, che prevede un'alternanza di metodologie didattiche di carattere cognitivo e metodologie di carattere attivo-emotivo.

La metodologia didattica di carattere cognitivo sarà centrata sul “contenuto” dell’argomento oggetto del corso, quindi lo strumento didattico sarà la lezione frontale per il trasferimento di concetti, metodologie, strumenti di analisi, strategie di intervento ed il ricorso ad aneddoti esempi e casi concreti.

L’auto-apprendimento fuori dall’aula sarà favorito dalla consegna di dispense, slides, articoli, bibliografia, e altro materiale di approfondimento on-line erogato dal docente.

La metodologia di carattere attivo-emotivo, avrà invece l’obiettivo di facilitare l'apprendimento attraverso la sperimentazione attiva, con tecniche di gestione attiva dell'aula sviluppando un forte coinvolgimento dei partecipanti attraverso discussioni, confronti in plenaria, esercitazioni pratiche, analisi dei casi, role-playing, simulazioni, studio di Case-History, teamwork, i business game, allo scopo di verificare l'uso delle tecniche e degli strumenti proposti. Si svilupperà una forte l’interazione e una prossemica personale tra docente ed allievi.

I metodi attivi tendono ad incoraggiare una partecipazione diretta dei soggetti in formazione e favoriscono un costante feed-back all’azione del formatore.

STRUMENTI FORMATIVI E MATERIALE DIDATTICO

Carattere distintivo dei nostri percorsi formativi è l’utilizzo di strumenti dall’elevato valore formativo che consentono di vivere in aula una esperienza sul campo simulata (Learnig by Doing):

Case History analisys (Analisi di casi reali aziendali)

Simulazioni What

Esercitazioni di Business game (gestione di casi aziendali; presa di decisioni strategiche e operative;

Filmati coerenti con l’argomento

Project work

Discussioni di gruppo

Role Playing in un contesto individuale e collaborativo (team work).

Per quanto riguarda i concetti, le teorie e le argomentazioni, sono consegnate:

Dispense

Slides in Power Point

Documentazione e Articoli di approfondimento

VERIFICHE

Al fine di effettuare verifiche dell'apprendimento sono utilizzate questionari con domande chiuse, aperte, miste, a scelta multipla, esercitazioni, creazione di procedure, project work. La valutazione dell'apprendimento riguarderà contenuti, concetti, metodologie, comportamenti, abilità, ect, relativi all'argomento trattato.

DURATA

6 MESI – 600 ORE

ATTESTATO/CERTIFICAZIONE

ATTESTATO DI FREQUENZA