

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
S - Regia e digital compositing	KIM PIL HOON	8

#### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Cosa vuol dire "essere un compositor"? Il compositor è colui che riesce a combinare diversi elementi visivi provenienti da fonti diverse e riesce a creare l'illusione della verosimiglianza.

È colui che ripulisce, migliora o modifica un video girato o un render e sfondi (matte painting) nella stessa scena.

Il compositing è l'ultimo processo della pipeline della produzione dei Visual Effects e ti permette di creare composizioni realistiche o composizioni fantastiche, oniriche o metafisiche ma esistono delle regole che vanno studiate, capite e rispettate.

Durante il corso imparerai la regola più importante di questo lavoro: da un'attenta osservazione della realtà realizzerai gli effetti visivi più incredibili che immaginerai.

Il Corso di DIGITAL COMPOSITING mira a formare un compositor Junior che sappia analizzare sia l'immagine statica che dinamica, attraverso lo studio dei colori e della composizione fotografica; la ricerca e la preparazione dei contributi sono solo alcune delle difficoltà che lo studente dovrà affrontare. Inoltre saprai riconoscere la differenza tra raster e vettori, al termine del corso saprai comporre sia grafica animata che statica, oltre che saper usare le tecniche del matte painting. Le esercitazioni sono strutturate per darti la possibilità di lavorare con elementi girati dal vero e in computer grafica.

#### APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

#### PREREQUISITI RICHIESTI ►

Competenze di disegno di base richieste

#### CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

L'arte del rotoscoping

- Maschere avanzate
- Matematica delle maschere
- Motion blur

Lavorare con i filtri e le distorsioni

- Analisi dei metodi di warp
- Analisi dei metodi di blur
- Analisi dei filtri "artistici"

L'arte delle chiavi

- Matte con 1 keyer
- Matte con più keyer
- Matematica delle matte
- Esportare ed importare le matte

L'arte del matchmoving 2d e 3d

- Analisi della camera e degli attributi della lente

- Tecniche di tracking 2d
  - Tecniche di 3D camera tracking
  - Planar tracking
- Paint, rig removal e beauty clean
- Creare un clean plate
  - Tecniche avanzate di de grain e re grain
  - Tecniche di rimozioni 2D
  - Tecniche di rimozione 3D
- 3D compositing
- Ambiente 3D
  - Camere 3D
  - Animare le camere 3D
  - Lavorare con gli elementi 3D
  - Introduzione ai sistemi particellari
  - Importare ed esportare gli elementi 3D
  - Tecniche di mapping e Camera mapping
- Estensioni set e matte painting
- Creare degli artwork
  - Lavorare ad una previsualizzazione
  - Ricerca, selezione, preparazione di contributi.
  - Fotocomposizione e paint
  - Final lightin

**MODELING ENVIRONMENT E CHARACTER:** Questa sessione mira all' insegnamento di tutti i tool necessari alla modellazione poligonale, creando un ambiente completo di oggetti di scena. Si procederà anche con set dressing e finalizzazione. Particolare attenzione verrà posta alla modellazione organica in poligonale di un Personaggio 3D umanoide completo.

**SURFACING ENVIRONMENT E CHARACTER:** Vengono illustrate le tecniche di texturing e shading dei materiali più comuni e tramite l' approfondimento dei tool nell' Hypershade di Maya, l' alunno sarà in grado di ricreare con l' ausilio di V-Ray i principali materiali esistenti in natura, sia organici che inorganici.

#### RIGGING

È la materia dedicata alla costruzione della scheletratura interna alla mesh del personaggio o dell' oggetto. Questa fase produttiva, altamente tecnica, è essenziale in quanto permette il movimento di oggetto o personaggi all' interno dello spazio 3D. Si partirà dal concetto di naming convention, gerarchie e connessioni, fino a completa costruzione del rig character definitivo. Verranno approfonditi argomenti relativi alle cinematiche diretta ed inversa, alle deformazioni, allo skinning e ai blendshapes.

#### **ARGOMENTI ►**

#### **METODI DIDATTICI ►**

**lezione frontale standard con dibattito tra discenti ed esperto-i guidato da un conduttore**

## **BIBLIOGRAFIA ▶**

The VES Handbook of Visual Effects

Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography - By Mark Sawicki ' Focal Press 2007

The Narrative Power of Visual Effects in Film  
Shilo T. McClean - The MIT Press

A supporto delle lezioni sarà fornito materiale integrativo in formato Pdf, la registrazione video di tutte le lezioni di laboratorio ed un elenco di risorse didattiche video di approfondimento agli argomenti trattati

Inoltre gli studenti potranno concordare con il docente testi alternativi rispetto a quelli indicati nella bibliografia di base.