

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
VIDEO EDITING	Kim Pil Hoon	6

### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Corso di Motion Graphics, Editing, e Post-produzione Video con After Effects.

Il corso porta ad acquisire competenze base di compositing e animazione 2D/3D FORNISCE, inoltre, una conoscenza basilare dei principali programmi di grafica e video-editing: Adobe Photoshop, Adobe Premiere e Adobe After Effects. ha come scopo quello di introdurre lo studente al mondo del compositing, attraverso step teorici e pratici.

Analisi dell'immagine statica e dinamica, studio dei colori e della composizione, ricerca e preparazione dei contributi, sono solo alcune delle difficoltà che lo studente dovrà affrontare.

Capirà poi la differenza tra raster e vettori, comporrà la grafica animata e statica e capirà le basi del mattepainting. Arriverà a comporre scene semplici sia statiche, sia in video, con elementi girati dal vero o in computer grafica.

Il corso è rivolto ad animatori digitali, grafici, videomaker e tutti coloro che desiderano realizzare un filmato di grande impatto emotivo e visivo, conforme agli attuali standard richiesti dall'industria della produzione video. L'obiettivo è formare professionisti nel settore del montaggio video e della post-produzione nei diversi ambiti: architettura, cinema e pubblicità. Il percorso formativo si articola in lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche, che prevedono una prima fase di editing video attraverso l'utilizzo degli strumenti elementari del software di casa Adobe, l'illustrazione dei differenti formati video e delle molteplici tecnologie, per approfondire infine i diversi settori e cioè post-produzione e motion graphics.

Gli argomenti affrontati si sviluppano sia in ambito bidimensionale che tridimensionale, cioè fino alla gestione propria di uno spazio virtuale con tutti gli strumenti e gli operatori estesi al 3D.

### APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente acquisisce strumenti comunicativi: come forme e linee influenzino la comunicazione, come si possa comunicare con chiarezza una scena.

### PREREQUISITI RICHIESTI

Competenze di disegno di base richieste.

### CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 10	1.
	DIC. - GEN. ORE - 8	2.
	GEN. - FEB. ORE - 8	3.
	FEB. - MAR. ORE - 8	4.
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 8	5.
	APR. - MAG. ORE - 8	6.
	MAG. - GIU. ORE - 10	7.
	GIU. - LUG. ORE -	8.
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

## ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Lavorare con le maschere Animare le maschere L'interpolazione nelle maschere Il rotoscoping.
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Trasformare una maschera in fotogrammi chiave di posizione Operazioni tra le maschere e conversioni Creare e animare il testo
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Gli animatori: aggiungere una proprietà - Prima parte Gli animatori: aggiungere una proprietà - Seconda parte Gli animatori: aggiungere un selettore di intervallo Gli animatori: aggiungere selettori di deformazione movimento Gli animatori: usare due o più animatori
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Salvare le animazioni in un predefinito Assistenti per l'animazione Usare la funzione schizzo movimento e lo strumento morbidezza Compositing avanzato I metodi di fusione Creare un track matte
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Le chiavi di trasparenza: chroma key e luma key Effetti di compositing: gradient wipe e displacement map Effetti di compositing: onde d'acqua Effetti di compositing: riflessioni caustiche Precomposizione e nidificazioni Stabilizzazione e tracciamento del movimento Stabilizzare una ripresa mossa
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Tracciare il movimento di un punto: tracking point Il pannello traccia movimento Tracciare il movimento di un'area Introduzione all'ambiente particelle Gli effetti particellari di Cycore Lo strumento pennello Lo strumento timbro clone Animazione nello spazio 3D Le camere e le visualizzazioni Creare testo 3D con luci e ombre Impostare una scena 3D Animare una scena 3D Lavorare con il fuoco prospettico Lavorare con i livelli 3D di Photoshop Effetti e strumenti creativi
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Creare un livello forma - Prima parte Creare un livello forma - Seconda parte Animare le forme con ripetitori e brainstorming Lo strumento perno marionetta Opzioni dello strumento perno marionetta Animare un oggetto con lo strumento perno marionetta Il nuovo effetto cartone animato L'audio in After Effects Effetti audio Creare effetti e oggetti con il suono

## METODI DIDATTICI

Lezione frontale standard con dibattito tra studenti guidati dal docente

## BIBLIOGRAFIA

Anderson, Gary. Video Editing and Post-Production: A Professional Guide. New York: Knowledge Industries, 1984.  
 Andrew, Dudley. Concepts in Film Theory. New York: Oxford University Press, 1984.  
 The Major Film Theories. New York: Oxford University Press, 1976.  
 Arijon, Daniel. Grammar of the Film Language, 2d ed. Los Angeles: Silman-James Press, 1991.  
 Aruheim, Rudolph. Film. London: Faber and Faber, 1933.  
 Baddley, Hugh. The Technique of Documentary Film Production. Boston: Focal Press, 1963.  
 Balio, Tino, ed. The American Film Industry. Madison: University of Wisconsin Press, 1976.  
 Barsam, Richard Meran, ed.

## CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	18		12	
ESERCITAZIONE	16		14	
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA		45		45
TOTALE (*)	34	45	26	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(\*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

## MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Preparazione per l'esame VIDEO EDITING

Realizza un cortometraggio utilizzando tutti gli effetti speciali appresi in classe.

1. L'argomento è FREE.( VFX per il cinema )
2. Dovete creare lo storyboard Formato A3.Obbligatorio
3. Il tempo del cortometraggio deve essere di circa 3 minuti.
4. L'effetto speciale dell'intero film non può superare il 50%..
5. Formato Full HD 1980 x 1080 25 o 29,97 frame. Formato MP4.