

PROGRAMMA **COMPUTER_GRAPHIC**

Prof. Gianluca Scuderi

Tra i settori produttivi, l'industria della comunicazione e dell'intrattenimento ha risentito moltissimo dell'effetto della trasformazione dei mezzi per la progettazione e la produzione.

L'immagine digitale ha drasticamente cambiato ogni dogma della produzione audiovisuale.

Le nuove tecnologie, infatti, hanno creato le condizioni per poter intervenire senza regole e con grande velocità nel processo di creazione dell'immagine, modificando le norme e creando realtà digitali difficilmente immaginabili fino a qualche anno fa.

Oggi, il sodalizio tra i mezzi tecnici tradizionali e l'informatica si esprime in modo diversificato, fornendo strategie per nuovi percorsi espressivi come la tv satellitare, il digitale terrestre, il cinema digitale, l'animazione, la motiongraphics e la grafica digitale, che stanno contribuendo alla transizione dall'analogico al digitale.

Il protagonista di questa evoluzione nel campo dell'immagine digitale è spesso il computer che, grazie all'aiuto di numerosi software, permette la sperimentazione e la creazione attraversando tutti i settori della produzione digitale.

METODOLOGIA E OBIETTIVI

Il corso predilige un approccio interdisciplinare di tipo teorico-pratico, che prevede di introdurre le principali problematiche della storia della disciplina nei suoi impieghi e di integrare le metodologie progettuali-espressive con quelle pratico-professionali.

Per questo motivo, il programma si svilupperà in più punti che, partendo da un approccio teorico-estetico legato alle arti visuali, permetterà agli studenti di avvicinarsi alla disciplina da un punto di vista pratico, grazie all'uso di software impiegati in ambito professionale.

Il corso ha l'obiettivo primario di approfondire una vasta area d'interesse della computer graphic, dando agli studenti gli strumenti per risolvere tecnicamente e artisticamente le problematiche che insorgono durante le fasi produttive relative all'elaborazione di una scena di un film d'animazione, di un video promo etc.

L'analisi dei differenti supporti audiovisivi permetterà agli studenti di comprendere, sviluppare ed eseguire un prodotto finale adatto al proprio metodo d'espressione, ma anche al mercato. In questo senso, gli studenti percorreranno tutto il processo di produzione di un'opera digitale dall'ideazione alla realizzazione di un progetto finale.

Per queste ragioni, il corso prende le mosse dai fondamenti della disciplina nelle sue specificità tecniche per fornire le basi teorico-pratiche necessarie per una successiva elaborazione, nel momento della creazione grafica.

In parallelo, all'interno della cornice laboratoriale, gli studenti avranno modo di prendere parte a un processo pratico con lo studio dei mezzi atti alla realizzazione di un prodotto finale.

CONTENUTI E TEMATICHE

- *Dalla carta al pixel*
- *Sopra l'immagine e molto alto*
- *Conoscere il flusso di lavoro*
- *Concetti base del mondo del 3D*
- *Creare una scena basica in 3D per il compositing*
- *Lavorare con il fuoco prospettico*
- *Tracking video metodi e tecniche*
- *Inserire animazioni 2D/3D in un video reale*
- *Chroma key e composizioni multiple*
- *Post-produzione e compositing tramite Adobe After Effect*
- *Metodologie d'esportazione*

IL SOFTWARE

- *Software 3D: **CINEMA 4D***
Potente software per la moderazione, l'animazione 3D e il tracking
- *Compositing, video editing, animazione grafica: **ADOBE AFTER EFFECTS***
Software professionale con funzionalità avanzate. Viene utilizzato per realizzare titoli animati, correzione colore, effetti speciali di varia natura.
- *Ritocco fotografico : **PHOTOSHOP***
Programma di elaborazione di fotografie (fotoritocco) e, più in generale, di immagini digitali.
- *Immagine vettoriale: **ILLUSTRATOR***
Programma specializzato nell'elaborazione di illustrazioni e grafica vettoriale.
- *Video digitale: **PREMIER***
Programma rivolto al montaggio di filmati digitali

LETTURE CONSIGLIATE

- Brarda María Cecilia, *Motion graphics design : la dirección creativa en branding de TV*, Editorial Gustavo Gili, 2016.
- Francesco Caraccia, *La Grafica 3D con Cinema 4D*, Janotek (2005).
- Enrico Cocuccioni, *Guida tascabile all'ideazione multimediale*, <https://lacritica.net/selfspace/guidaideazione/index.htm> (1998)
- Dufrenne Mikel, *L'occhio e L'orecchio*, il Castoro (2004).
- Fara Giulietta, Romeo Andrea - *Vita da pixel. Effetti speciali e animazione digitale*, Il Castoro (2000).
- Girlanda Elio, *Il cinema digitale. Teorie, autori, opere*, Audino (2006).
- Gyncild Brie e Fridsma Lisa, *Adobe After Effects CC 2018*, Adobe Pr (2017).
- Latini Giulio, *Forme digitali*, Meltemi (2007)