

PROGRAMMA **VIDROGRAFICA**

Prof. Gianluca Scuderi

Nel panorama dei settori produttivi, l'industria della comunicazione e dell'intrattenimento ha subito un impatto significativo a causa delle trasformazioni avvenute nei mezzi di progettazione e produzione. In particolare, l'avvento dell'immagine digitale ha radicalmente rivoluzionato le dinamiche operative di questo ambito, consentendo interventi flessibili e agevoli nel processo creativo e generando nuove realtà precedentemente impensabili. La motiongraphic, l'animazione e la grafica digitale pongono interrogativi sulla genuinità del rapporto tra l'informazione visiva, intrinsecamente mutevole e soggetta a modifiche, e la realtà.

La disponibilità di una costante variazione dei contenuti video alimenta l'incertezza riguardo alla loro affidabilità durante il processo di fruizione. L'integrazione tra mezzi tecnici tradizionali e informatica si concretizza attraverso una vasta gamma di strumenti, che offrono nuove possibilità espressive come la tv satellitare, il digitale terrestre, la fibra ottica, il cinema digitale, l'animazione e la grafica digitale. Questi contribuiscono al graduale passaggio dall'analogico al digitale.

Il computer svolge un ruolo centrale in questa evoluzione nel campo dell'animazione, fornendo strumenti sofisticati attraverso software specializzati che attraversano tutte le fasi della produzione digitale.

METODOLOGIA E OBIETTIVI

Il corso adotta un approccio interdisciplinare che combina teoria e pratica, focalizzandosi sulle principali tematiche della storia della disciplina e sull'integrazione delle metodologie progettuali ed espressive con quelle pratiche e professionali. Il programma si articola in varie fasi, partendo da un'analisi teorico-estetica legata alle arti visuali e conducendo gli studenti verso una comprensione pratica della disciplina attraverso l'uso di software professionali.

Attraverso l'analisi di diversi media, sessioni di gruppo e progettazione e critica audiovisiva, gli studenti avranno l'opportunità di sviluppare e realizzare un prodotto finale coerente con il proprio stile espressivo e orientato al mondo del lavoro. Il corso si propone di formare professionisti del mondo della Videografica, Motiongraphic e dell'animazione digitale, dotando gli studenti delle competenze tecniche e artistiche necessarie per affrontare le sfide legate alla produzione di scene per film d'animazione, video promozionali, spot televisivi, documentari, e altro ancora.

La prima parte del corso si concentrerà sui fondamenti della disciplina, fornendo le basi teorico-pratiche essenziali per il successivo lavoro di creazione grafica. Questo approccio non si limiterà alla mera teoria o analisi, ma includerà anche un processo pratico che coinvolgerà lo studio degli strumenti utilizzati per la realizzazione di un prodotto finale. Gli studenti seguiranno l'intero processo di produzione di un'opera digitale, partendo dall'ideazione fino alla realizzazione del progetto finale.

Oltre alle lezioni frontali, il corso prevede l'uso di supporti audiovisivi, esempi pratici e specifiche esercitazioni per garantire un'apprendimento completo e coinvolgente.

CONTENUTI E TEMATICHE

- *Introduzione al corso - la storia ed il presente*
- *Conoscenze base*
- *Si parte dall'idea*
- *Introduzione a tecniche base*
- *Conoscere il flusso di lavoro*
- *Creare una scena basica*
- *interpolazione fotogrammi, rigging, rotoscopia, morphing*
- *Creare uno spazio 3D*
- *Inserire animazioni 2D in un video reale*
- *Rendering ed Output*
- *Come sopravvivere al mondo del lavoro*

IL SOFTWARE

- *Compositing, video editing, animazione grafica:* **ADOBE AFTER EFFECTS** software professionale con funzionalità avanzate. Viene utilizzato per realizzare titoli animati, dissolvenze tra immagini, correzione colore, effetti speciali di varia natura, stabilizzazione dell'immagine.
- *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)