

CORSO DI VISUAL EFFECTS PRODUCER & SUPERVISOR

Programma didattico

FONDAMENTI DI COLOR GRADING

Introduzione alla Color Correction e al Color Grading, la comprensione dei formati, codec, aspect ratio, spazio colore, profondità del colore, HD, 4K. Analisi visiva e strumentale dei file. Cenni sulla percezione del contrasto, del colore e del dettaglio e di come contribuiscano far a percepire un'immagine come "cinematica".

LIGHTING & RENDERING 1 & 2 & 3

Questi modulisono orientati alla parte tecnico-fotografica del 3D. Vengono illustrati i principali tool all'interno dei programmi e dei motori di rendering. La scena 3d ora ha volumi e resa fotorealistica.

STORYBOARD 1 & 2

Uno Storyboard Artist disegna storyboard per lungometraggi animati, film, spot televisivi e altre campagne pubblicitarie, video musicali, videogiochi e altro ancora. Inizia a creare lo storyboard dopo che è stato scritto un concept o una sceneggiatura. Lo storyboard presenta l'azione in una serie di scene, che consente a registi, inserzionisti e produttori di valutare il progetto prima di iniziare la produzione. Gli storyboard vengono anche utilizzati per fornire indicazioni durante la produzione.

DIGITAL PAINTING & MOTION GRAPHICS

è una forma d'espressione artistica in cui invece del pennello e della tavolozza, l'artista utilizza una tavoletta grafica e la penna per creare una pittura digitale. Gli studenti imparano i fondamenti per utilizzare il software di pittura partendo dalla teoria del colore, lo studio della luce, la prospettiva, il disegno, affrontando lo studio delle arti grafiche tradizionali sino alle tecniche digitali più avanzate per simulare e caratterizzare le presentazioni dei progetti e imparare a creare contributi per gli effetti visivi.

Grazie all'utilizzo dei computer il Matte Painting si basa principalmente su materiale fotografico: ripreso, tagliato, manipolato e assemblato con più immagini per creare l'ambiente o il set desiderati che altrimenti non esisterebbero. Il materiale fotografico è intrinsecamente dettagliato e fotorealistico, ma mettere insieme immagini provenienti da fonti molto diverse è una sfida immensa, ed è qui dove entra in gioco la combinazione di abilità tecniche e artistiche.

COMPOSITING & MATTE PAINTING 1 & 2 & 3 & 4 & 5

Negli effetti visivi il compositor è una delle figure fondamentali per la manipolazione e combinazione delle immagini. Il compositing è l'ultimo processo nella pipeline produttiva dei VFX. Consiste nel comporre diversi elementi precedentemente prodotti come riprese video, rendering, visual effects 3D e sfondi (matte painting) nella stessa scena per dare l'illusione che sia una ripresa reale.

Il Matte Painting si basa principalmente su materiale fotografico: ripreso, tagliato, manipolato e assemblato con più immagini per creare l'ambiente o il set desiderati che altrimenti non esisterebbero. Il materiale fotografico è intrinsecamente dettagliato e fotorealistico, ma mettere insieme immagini provenienti da fonti molto diverse è una sfida immensa, ed è qui dove entra in gioco la combinazione di abilità tecniche e artistiche.

MODELING 3D& TEXTURING

Dal 2D al 3D, teoria e pratica di modellazione per ottenere il risultato migliore imparando ad ottimizzare il modello in funzione delle esigenze del lavoro. Saranno affrontate tutte le tipologie di modellazione, da quella più tecnica a quella poligonale con l'obiettivo di sviluppare una comprensione nella forma, nella struttura e nel dettaglio del modello.

Si ha il primo approccio al colore ed al texturing all'interno del software 3D. Vengono illustrate le tecniche di shading dei materiali più comuni. Il fotorealismo è la sfida maggiore della computer grafica. La definizione dei materiali e l'illuminazione devono essere definite con approccio tecnico ed artistico.

TRACKING 2D/3D &MATCH MOVING

Il tracking 3D permette di calcolare il movimento di camera e integrare il modello tridimensionale nel video. Algoritmi di matchmoving più complessi permettono di catturare il movimento degli oggetti e le loro deformazioni per dare vita ad effetti sempre più complessi.

IL PROCESSO PRODUTTIVO DEGLI EFFETTI VISIVI 1 & 2 & 3.

Sul set di un film, prima di esso, e durante la fase di Post Produzione, produrre gli effetti visivi significa sovrintendere al programma e al budget del dipartimento VFX (effetti visivi). Il che significa essere responsabile di garantire che gli artisti degli effetti visivi e il supervisore degli effetti visivi diano vita agli aspetti digitalmente migliorati della produzione. Questo processo passa dall'incontro con i dirigenti tecnici e creativi durante le prime fasi della pre-produzione, fino a dover argomentare e discutere il Concept visivo generale che il regista ha del media che sta realizzando. Si valuta la portata del lavoro degli effetti visivi che saranno richiesti dopo le riprese, la quantità il numero di scene che richiederanno un notevole miglioramento digitale durante la post-produzione. Dopo tutto questo, si passerà al monitoraggio e al disegno di produzione vera e propria degli effetti visivi. A seconda dell'entità del lavoro VFX necessario, il compito è quello modificare la pianificazione e quindi il budget. Una volta che il budget e la pianificazione sono impostati, il processo produttivo degli effetti visivi, consente di vedere il progetto dall'inizio alla fine e assicurare a tutti che tutte le attività VFX siano state completate. Ciò comporta la definizione di un programma di post-produzione per gli effetti visivi, che possa guidare il supervisore degli effetti visivi e gli artisti che dovranno attenersi rigidamente ad esso, o apportare modifiche a secondo delle necessità.

In sostanza, in questo percorso produttivo del film, sei un canale tra il tuo reparto effetti e gli altri reparti artistici del film, assicurandoti che il Concept artistico originale sia chiaramente compreso dagli artisti e che questi abbiano le informazioni e le risorse per raggiungere i loro obiettivi nel tempo e nei limiti del budget a disposizione.

EFFETTI VISIVI 1 & 2 & 3

Laboratorio di ripresa e realizzazione di effetti visivi utilizzando le tecniche conosciute al momento.

KEYING

laboratorio di verifica delle tecniche di key e tracking delle scene riprese.

SHOOTING

La ripresa di scene che prevedono VFX è una parte importante, spesso cruciale, del processo di realizzazione. Un piccolo errore, un dettaglio che passa inosservato o ignorare un fattore apparentemente non importante rischia di trasformarsi in un filmato completamente inutilizzabile. Spesso, una migliore regolazione o un extra di verifiche per impostare correttamente la ripresa è tutto ciò che serve per realizzare un ottimo prodotto.

DYNAMICS & PARTICLE EFFECTS 1 & 2

Pioggia, neve, acqua, fuoco, tessuti e tanto altro è reso possibile grazie ai sistemi particellari e alle dinamiche integrate all'interno dei software 3D. Con l'ausilio di questi strumenti potremo arricchire le scene con effetti atmosferici o muovere elementi con sistemi dinamici fisici reali e tanto altro ancora.

Impareremo a generare contributi da impiegare in compositing per finalizzare le scene o animare oggetti rendendoli corpi rigidi, corde, tessuti o gomme sino ad arrivare a far interagire questi con l'acqua.

ORGANIC MODELING 3D & TEXTURING 1 & 2

lezioni teorico-pratiche di anatomia, disegno e scultura per dare agli studenti una base artistica tradizionale per affrontare la modellazione organica digitale. Modellare un oggetto 3D è metà del lavoro. L'ombra e la texture di quel modello sono l'altra metà. Una sfera semplice senza texture potrebbe potenzialmente essere un centinaio di cose diverse. Insieme, texture e shader generano le sensazioni visive che trasformano il modello in un credibile mondo reale.

STOPMOTION & GREEN SHOOTING

StopMotion sono tecniche di ripresa di animazione che permettono di scattare singoli fotogrammi, restituendo una profondità dimensionale e un impatto fortemente materico. Ogni scatto registra un piccolissimo movimento del soggetto inquadrato che, rivisto alla giusta velocità di scorrimento, si muoverà creando l'illusione di aver preso vita.

Ripresa in green screen direttamente sul set, verifica della illuminazione del fondale, gli errori più comuni, confronto background & foreground.

VFX PRODUCER 1 & 2

Il corso mira a gestire l'intero processo di creazione dei Visual Effects per film o serie TV. Un corso in cui l'obiettivo è quello di creare la figura di rilievo nella filiera produttiva degli Effetti Digitali, che si occupi della realizzazione di questi ultimi a 360 gradi: capace, quindi, di seguire il cliente, di solito il produttore, ma anche in grado di capire il progetto artistico che verrà realizzato, e quindi di sapere dialogare con il regista di un film o una serie TV. Il Vfx producer è quindi la figura chiave di questo intero processo, fin dall'inizio, momento in cui si crea il Budget, o anche quando mette

insieme il team di artisti VFX e altro personale tecnico. Il corso mira a saper gestire tutte queste fasi, che sono determinanti per la buona riuscita del look visivo di un progetto narrativo ma soprattutto visivo.

MASTER DATA

Pipeline di consegna tecnica tra il set, il laboratorio, la redazione e il team VFX.

HAIR GROOMING

Ci si dedica alla resa complessiva dei modelli andando ad aggiungere attraverso uno strumento specifico, tutte le fibre, come ad esempio peli e capelli per ottenere maggiore realismo dei nostri modelli.

CONCEPT ART & PRODUCTION DESIGN

La concept art è una forma di illustrazione utilizzata per trasmettere un'idea da utilizzare in un film, o nei videogiochi, nell'animazione, nei fumetti o altri media, prima che venga inserita nel prodotto finale. La Concept Art, o l'arte concettuale, di solito si riferisce alla costruzione di un mondo che viene utilizzato per ispirare lo sviluppo di prodotti multimediali.

Essa si sviluppa attraverso diverse iterazioni. Molteplici soluzioni vengono esplorate prima di stabilire il progetto finale. La concept art non viene utilizzata solo per sviluppare il lavoro, ma anche per mostrare lo stato di avanzamento del progetto a registi, clienti e investitori. Una volta completato lo sviluppo del lavoro, può essere rielaborata e utilizzata per materiale pubblicitario.

Molto utile nella fase di preparazione di un film, o di qualsiasi altro prodotto multimediale, è spesso accostata alla realizzazione di bozzetti grafici che permettono la creazione dei modelli e degli ambienti. Il production designer è l'architetto del reparto VFX che idealizza quanto dovrà essere "virtualmente" costruito.

RIGGING & ANIMATION

È la materia dedicata alla costruzione della scheletratura che permette al personaggio di muoversi ed avere tutte le espressioni facciali utili affinché possa recitare. Verrà approfondita anche la parte relativa alle deformazioni.

VISUAL EFFECTS SUPERVISOR & PRODUCER PER PROGETTO FILMICO

Gli allievi saranno impegnati in qualità di Visual effects supervisor & producer per i film di diploma della Scuola o in alternativa sulla realizzazione di un proprio progetto filmico individuale o collettivo.

INSEGNAMENTI INTERDISCIPLINARI

STRUTTURE NARRATIVE 1

Le basi della narrazione cinematografica e televisiva. L'esplorazione delle categorie fondamentali (il Personaggio, la Trama, il Conflitto, il Tema) e la loro articolazione nei principali modelli drammaturgici attraverso l'analisi di sequenze e la lettura di copioni. Esercitazioni mirate a fissare le categorie fondamentali.

LETTERATURA E CINEMA 1 & 2

Il corso si sofferma sulla questione dell'adattamento cinematografico da opere letterarie, cercando di indagare come autori, artisti e artigiani del cinema intendano il rapporto tra cinema e letteratura, in funzione di una resa spettacolare dell'opera che ne salvaguardi al tempo stesso l'identità poetica e narrativa. Approfondimenti.

STORIA E CRITICA DEL FILM 1 & 2

Il corso si concentra sull'opera di alcuni grandi autori della storia del cinema (Kubrick, Fellini, Bunuel...) analizzandoli nelle rispettive poetiche, e al tempo stesso provvedendo a configurare degli elementi di estetica del cinema utili soprattutto alla consapevolezza artistica e professionale degli allievi di tutti i corsi, ossia attivi nell'intera filiera del prodotto cinematografico. Approfondimenti.

ANALISI DELL'OPERA AUDIOVISIVA 1 & 2

Il docente attraverso una serie di esempi dei prodotti audiovisivi con particolare riguardo a quelli seriali approfondirà lo studio, l'analisi e la critica dei nuovi format presenti sul mercato.

IL CINEMA DEL REALE

Il Csc di Roma ha, differentemente dalle sedi di l'Aquila e Palermo, come ambito di studio peculiare il cinema di finzione. Tuttavia nel 2020 gli steccati tra fiction e documentario sono caduti. Il cinema del reale è considerato cinema a tutti gli effetti. Il corso fornisce all'allievo basi di storia del cinema documentario e gli fa scoprire attraverso una serie di visioni i grandi autori del documentario del '900 e i registi che nella contemporaneità hanno portato questo genere a un successo anche di pubblico (basti pensare alla quantità di serie documentarie presenti sulle piattaforme di streaming come Netflix).

LA COMUNICAZIONE ATTRAVERSO IL SUONO 1 & 2 & 3

Nel corso delle lezioni vengono presentati e analizzati, in termini di impiego del suono, sia film contemporanei che capisaldi delle passate cinematografie. Particolare considerazione viene dedicata alla messa in valore di quelle intuizioni e idee sonore che sembrano in grado di dilatare concretamente la gamma espressiva del film.

ESTETICA DELL'OPERA CINEMATOGRAFICA

Un'approfondita e originale analisi di significativi esempi filmici volta ad individuare l'evoluzione dell'estetica cinematografica per comprenderne a pieno le possibilità espressive.

CINEMA E ARTI VISIVE

Le lezioni collettive dedicate al rapporto tra arte cinema sono rivolte alle prime annualità di tutti i corsi della Scuola Nazionale di Cinema per ampliare l'offerta formativa verso una conoscenza approfondita della storia dell'arte a carattere laboratoriale.

L'insegnamento si basa sullo stretto rapporto che è possibile stabilire tra le metodologie e gli obiettivi degli artisti d'età antica e moderna con la tecnica e la poetica cinematografica.

Da Giotto a Raffaello, da Caravaggio a Rembrandt, da Tiepolo a Picasso, l'obiettivo da raggiungere era il medesimo: stimolare, attraverso il lavoro di una equipe complessa composta da collaboratori

specializzati, l'immedesimazione del pubblico nelle proprie opere. Solo attraverso questo meccanismo era possibile arrivare al successo e alla riconoscibilità.

Il cinema si appropria di tutti questi aspetti adattandoli a un'impresa moderna che si confronta con pubblico e mercato. Dalla fotografia al montaggio, dalla recitazione al costume, sotto il controllo della regia e della produzione, i reparti che concorrono alla realizzazione di un film ripetono, trasformandole, le medesime attività di una bottega pittorica come quella di Giotto nel XIV secolo.

I rapporti tra committente e capo bottega, la lettura del tema iconografico, la grammatica visiva delle scene e l'accostamento di una con l'altra, la presenza dei simboli e le emozioni dei personaggi, sono gli elementi che possiamo riconoscere nella *Cappella degli Scrovegni* (Padova, 1305) come in *Carnage* (Polanski, 2011), in una continuità che fa comprendere come nella definizione di *arte* ogni linguaggio, sia esso visivo, letterario o drammaturgico, ambisce a raggiungere il medesimo obiettivo poetico.

INGLESE

Il modulo di insegnamento è volto allo studio della lingua inglese declinato secondo le specifiche esigenze di ogni area didattica della Scuola.

FONDAMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO 1

Ogni lezione affronta in modo approfondito, attraverso l'analisi e il commento di sequenze cinematografiche e televisive, elementi del linguaggio e dello stile di ripresa: la panoramica, la carrellata, la macchina a mano ecc. Il corso è interdisciplinare per permettere agli allievi di ogni reparto di parlare la stessa lingua una volta sul set.

FONDAMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO 2

Il corso prosegue l'analisi e la comprensione degli elementi linguistici e stilistici della regia concentrandosi in particolare sull'utilizzo di steadycam, gimble, crane, droni e vfx.

MODULI DIDATTICI E LABORATORI AGGIUNTIVI

LABORATORI PRATICI INTERCORSO