

**corso di VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER**
**1° anno**

ATTIVITA' FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	MODULI DIDATTICI	CFU
DI BASE	DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE	L-FIL - LET/10 LETTERATURA ITALIANA	strutture narrative	2
			metodologia di ricerca e documentazione - art department research 1	2
		L-FIL - LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA	letteratura e cinema 1	2
	DISCIPLINE STORICHE	M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA	storia e critica del film	4
	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE	SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI	il cinema del reale	2
la comunicazione attraverso il suono 1			4	
CARATTERIZZANTI	DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE	M-FIL/04 ESTETICA	estetica dell'opera cinematografica	2
			fondamenti del linguaggio cinematografico 1	2
	DISCIPLINE LINGUISTICHE	L-LIN/12 LINGUA E TRADUZIONE - LINGUA INGLESE	inglese	3
	MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE	L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO	cinema e arti visive	2
		L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE	il processo produttivo degli effetti visivi 1	6
			tracking 2D/3D & match moving	2
	ICAR/17 DISEGNO	storyboard 1	6	
ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE		INF/01 INFORMATICA	modeling 3D	6
LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE			tecniche di color	3
			effetti visivi 1	5
			compositing	7
TOTALE CFU				60

## STRUTTURE NARRATIVE

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

**Settore disciplinare:** L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** PRIMO

**Durata:** 32 ORE

**Nome del docente:** FABIO MORICI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

L'obiettivo del corso è fornire le conoscenze base della costruzione narrativa di un racconto cinematografico e non solo: la struttura in tre atti, gli archetipi narrativi, il tema, l'arco di trasformazione del personaggio... Il corso prevede una prima parte teorica, coadiuvata da visione e studio di film; e una seconda parte pratica, in cui gli allievi, in team, scrivono un soggetto, realizzando una presentazione corredata di note di reparto, che mostri la consapevolezza della funzione narrativa delle varie scelte fatte.

### **PROGRAMMA**

8 lezioni da 4 ore ciascuna.

Lezione 1 e 2: Fondamenti della narrazione: personaggio, conflitto, obiettivo esteriore/interiore, suspense, archetipi narrativi, arco di trasformazione, tema.

Lezione 3 e 4: La struttura in tre atti: viaggio dell'eroe, mondo ordinario VS straordinario, incidente scatenante, primo turning point, mid point, secondo turning point; conflitto, risoluzione, climax, catarsi.

Lezione 5 e 6: Visione e commento di film sulla base di quanto appreso.

Lezione 7: Gli allievi, divisi in team, presentano un pitch per un soggetto, e ricevono un feedback dal docente.

Lezione 8: Gli allievi, sulla base del primo feedback, presentano una prima bozza del soggetto che porteranno all'esame, e ricevono un editing dal docente.

### **Testi di riferimento**

Dara Marks "L'arco di trasformazione del personaggio"

Chris Vogler "Il viaggio dell'eroe"

### **Modalità di verifica**

L'esame prevede, nella prima fase, la consegna via e-mail di un progetto scritto.

Nella seconda fase, il progetto inviato viene presentato durante il colloquio orale con il docente.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

Conoscenza base della struttura in tre atti e degli archetipi narrativi; comprensione di come ogni reparto concorra alla costruzione narrativa del film.

METODOLOGIA DI RICERCA E DOCUMENTAZIONE –  
ART DEPARTMENT RESEARCH 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

**Settore disciplinare:** L-FIL-LET/10 LETTERATURA ITALIANA

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** PRIMO

**Durata:** 40 ORE

**Nome del docente:** GIULIANA PAVESI

**OBIETTIVI E METODOLOGIA**

L'obiettivo di ricerca del corso di Metodologia e Ricerca per l'Audiovisivo è di creare nuove professionalità all'avanguardia in questo campo. Le ricerche sono lo studio odi ciò che ci circonda ed il cuore da cui i progetti prendono pian pian corpo.

**PROGRAMMA**

Il corso andrà a intersecarsi con il programma del corso di scenografia ed elaborerà un percorso di ricerca funzionale e propedeutico al progetto selezionato del corso di scenografia.

**Testi di riferimento**

Non sono previsti testi di riferimento specifici.

**Modalità di verifica**

Presentazione di un moodboard da parte di ogni allievo e relativa valutazione.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Base della teorie e tecniche della ricerca e documentazione in campo scenografico.

## LETTERATURA E CINEMA 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

**Settore disciplinare:** L-FIL-LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 24 ORE

**Nome del docente:** FLAVIO DE BERNARDINIS

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il modulo Letteratura e cinema 1 riguarda i rapporti tra la scrittura in generale e il film. Si va dal testo poetico appositamente elaborato da Marguerite Duras per Alain Resnais in *Hiroshima mon amour*, ai dialoghi estratti direttamente dai testi redatti dai personaggi storici rappresentati, come le parole di Giuseppe Mazzini direttamente prelevate dagli scritti del personaggio, in *Noi credevamo di Martone*. E poi ovviamente i film tratti da opere letterarie, comprese quelle teatrali, e i testi infine non di finzione, quali i reportage giornalistici, o le memorie e i diari. L'obiettivo è quindi sensibilizzare l'allievo a una concezione di letteratura esplicitamente funzionale al lavoro filmico, e la capacità quindi di convertire in linguaggio cinematografico tutto ciò che è scrittura nel senso ampio e diffuso appena descritto.

## **PROGRAMMA**

Il lavoro di Kubrick sui romanzi da cui i suoi film sono tratti.

Il testo poetico della Duras per Resnais.

Le traduzioni filmiche di testi teatrali quali *La ronde* di Schnitzler effettuata da Ophuls, *Breve incontro* di Coward per David Lean, oppure il lavoro di Ronconi/Sanguineti sull'*Orlando furioso* per la trasposizione televisiva del poema ariostesco.

I generi letterari e i generi cinematografici: un confronto.

Dall'inchiesta al film: *Tutti gli uomini del presidente* di Alan J. Pakula

Dal racconto orale al film: il Neorealismo secondo la seconda prefazione a *Il sentiero dei nidi di ragno* di Italo Calvino.

Gli scrittori come sceneggiatori: Flaiano e Pinelli per Fellini

Il cinema di Luchino Visconti e la letteratura del '900.

### **Testi obbligatori**

I. Calvino, *Autobiografia di uno spettatore*

G. Rondolino, *Luchino Visconti*, UTET, 2002

### **Modalità di verifica**

Verifica orale a fine modulo.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Capacità di valutare la scrittura letteraria e paraletteraria in funzione della transcodificazione filmica.



## STORIA E CRITICA DEL FILM

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE STORICHE

**Settore disciplinare:** M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

**Numero di crediti attribuiti:** 4 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** FLAVIO DE BERNARDINIS

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Come dalla bibliografia allegata, il corso intende affrontare una panoramica della storia del cinema, prevalentemente sonoro, sia dal punto di vista storico che critico-estetico. Storia, ossia il percorso dell'arte cinematografica nei primi 125 anni, e Discorso, ovvero tutto ciò che il cinema ha riguardato e riguarda, devono coabitare il più possibile. L'obiettivo è la capacità di leggere un film nell'oscillazione dialettica appunto tra Storia e Discorso. Il metodo è quello, da un lato, della visione guidata di film o sequenze da film, dall'altro di discussione sul materiale appena visto, e i relativi approfondimenti dal punto di vista delle poetiche e dei contesti socio-culturali implicati dai film visionati.

## **PROGRAMMA**

Visione guidata di sequenze tratte da Paisà (Rossellini), L'oro di Napoli (De Sica) : il Neorealismo e del Post-Neorealismo.

Visione di Hiroshima, mon amour (Resnais), Vivre sa vie (Godard), sequenze tratte da I 400 colpi (Truffaut): la Nouvelle Vague e le sue premesse.

Gioventù, amore e rabbia (Richardson), Il servo (Losey): il Free Cinema e i suoi sviluppi.

Tristana (Bunuel) e la poetica del Surrealismo.

Una vampata d'amore (Bergman) e la poetica dell'Espressionismo

La dolce vita e Il Casanova (Fellini): l'evoluzione felliniana del Neorealismo.

L'avventura (Antonioni): il cinema d'autore oltre il Neorealismo

La commedia cinematografica italiana: sequenze da film di Scola, Comencini, Monicelli.

2001: odissea nello spazio, Arancia meccanica, Barry Lyndon, Shining, Full Metal Jacket, Eyer Wide Schut (Kubrick) – Il cinema di Stanley Kubrick come esempio di massima adesione tra poetica d'autore e estetica del cinema.

Rashomon (Kurosawa), La cerimonia (Oshima), sequenze tratte da I racconti della luna pallida d'agosto (Mizoguchi): il cinema giapponese del II dopoguerra.

Sentieri selvaggi e L'uomo che uccise Liberty Valance (Ford): la poetica della Frontiera nel cinema americano classico

### **Testi obbligatori**

Fernaldo di Giammatteo, *Storia del cinema*, Marsilio, 1998

Flavio De Bernardinis, *L'immagine secondo Kubrick*, Lindau, 2002

G.C Argan, *La storia dell'arte* (dispense del docente)

**Modalità di verifica**

Verifica orale a fine modulo.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Capacità di leggere e interpretare un film, nel contesto di ricezione del film stesso, sia storico che critico-estetico.

## IL CINEMA DEL REALE

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

**Settore disciplinare:** SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E  
COMUNICATIVI

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** PRIMO

**Durata:** 16 ORE

**Nome del docente:** GIANFRANCO PANNONE

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Scopo del corso di Cinema del reale è quello di trasferire agli studenti una conoscenza basilica del genere documentario raffrontandola con il cinema di finzione riferito alla realtà. L'approccio metodologico è, dunque, quello di accostare un certo numero di film documentari storici e più recenti ad alcuni film di finzione assimilabili al cinema del reale, comprendendo anche determinate forme di ibridazione. Tutto questo a partire dagli elementi di distinzione che differenziano il cinema documentario dal cinema di finzione in ambito teorico. Partendo dall' "ambiguità del reale" il percorso comincerà da una provocazione che la regista Agnès Varda lanciò nei primi anni Sessanta: "DOCUMENTARE O DOCUMENTIRE?" Si "mente" nel momento in cui lo sguardo dell'autore è mosso dall'adozione di un punto di vista sulla realtà; ed è appunto da qui che le lezioni frontali con gli studenti è previsto che si trasformino in un confronto attivo, che vedrà gli studenti stessi riflettere sul complesso rapporto tra cinema e realtà. Ragionare, per esempio, sull'eredità del

Neorealismo italiano o sui vasi comunicanti tra il Cinema diretto e il New american cinema fino ai grandi autori americani dei primi anni Settanta, ha lo scopo di restituire agli studenti parentele e legami storici che uniscono inevitabilmente il passato al presente, offrendo così una visione d'insieme del Cinema tutto.

## **PROGRAMMA**

Durante il corso, dopo un necessario cappello introduttivo di ordine teorico, anche passando per i pensieri di teorici del cinema come André Bazin e Bill Nichols, attraverso la visione di spezzoni tratti da film documentari ed anche di alcuni film di finzione, si attiverà un confronto, che comprenderà infine il configurarsi degli approcci possibili riguardanti il racconto della realtà: l'intervista, il "pedinamento" dei testimoni, la "messa in scena", la voice over, la colonna sonora musicale, il suono diegetico, affrontandoli dal punto di vista della regia, della fotografia, del suono, del montaggio e, non ultimo, della produzione; senza dimenticare alcuni aspetti d'ordine documentaristico che riguardano i costumi come la scenografia, e, infine, gli effetti speciali.

### **Testi di riferimento**

Obbligatorio: *Il documentario, l'altra faccia del cinema*, di Jean di Breschand (Lindau Editore)

Facoltativi: *E' reale? Guida empatica del cinedocumentarista*, di Gianfranco Pannone (Artdigiland Editore)

*Introduzione al documentario*, di Bill Nichols (Castoro Editore)

*L'arte dell'ascolto e mondi possibili*, di Marianella Sclavi (Le vespe)

I film di riferimento:

*Paisà*, di Roberto Rossellini (episodi napoletano e del Delta padano)

Alcuni cortometraggi di Vittorio De Seta: *Parabola d'oro* e *Un giorno in Barbagia*

*Le maitre fou*, di Jean Rouch

*I 400 colpi*, di Francois Truffaut

*The salesman*, dei Fratelli Maysles

*Welfare e Basic training*, di Frederick Wiseman

*Faces*, di John Cassavetes

*Taxi driver*, di Martin Scorsese

*Dagherréotypes*, di Agnès Varda

*Etre et avoir*, di Nicholas Phlibert

*Bowling for Columbine*, di Michael Moore

*Apocalisse nel deserto*, di Werner Herzog

*Route one: USA*, di Robert Kramer

*D'Est*, di Chantal Akerman

*Elegia*, di Aleksandr Sokurov

Due episodi della serie doc "*The first person*", di Errol Morris

*Latina/Littoria e Sul vulcano*, di Gianfranco Pannone

*Videocracy*, di Erik Gandini

*La bocca del lupo*, di Pietro Marcello

*Notturmo*, di Gianfranco Rosi

*Close-up*. di Abbas Kiarostami

### **Modalità di verifica**

Prova scritta.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Una maggior consapevolezza sulle potenzialità del linguaggio cinematografico a partire dalla realtà.

## LA COMUNICAZIONE ATTRAVERSO IL SUONO 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

**Settore disciplinare:** SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E  
COMUNICATIVI

**Numero di crediti attribuiti:** 4 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** SERGIO BASSETTI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Attraverso la presentazione in didattica frontale di segmenti e clip esemplari tratti dalla storia del cinema e "dell'ascolto", e dai confronti e scambi dialettici che se ne possono ricavare, si procede all'analisi e valutazione di ogni risorsa dell'arsenale sonoro musicale e non musicale: la voce quindi, e poi il suono ambientale, i rumori ed effetti sonori, e infine la musica. Di tutte queste frazioni vengono esaminati la morfologia; la portata comunicativa in senso informativo, espressivo e simbolico; l'efficacia narrativa; l'impatto sulla ricezione spettatoriale; il grado di coerenza e compiutezza formale: in conclusione, la loro identità nel discorso sonoro.



## **PROGRAMMA**

Il corso, nella sua articolazione biennale, indaga le forme e le metodologie e analizza i modi operandi adottati in un ampio numero di film seminali che hanno rivoluzionato o quantomeno ridefinito valore e funzioni del sonoro cinematografico.

### **Testi di riferimento**

Michel Chion, L'audiovisione, Lindau, Torino 1997

Kathryn Kalinak, Musica da film. Una breve introduzione, EDT. Torino 2012

### **Modalità di verifica:**

Prova orale alla conclusione dell'annualità.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

A fine annualità lo studente dovrà aver acquisito competenze sufficienti ad affrontare analiticamente e criticamente l'ascolto dei "testi sonori" del film, valutandone pertinenza, carattere informativo, valenze connotative, plusvalori simbolici ed eventuali ricadute sulla coesione intratestuale.

## ESTETICA DELL'OPERA CINEMATOGRAFICA

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE

**Settore disciplinare:** M-FIL/04 ESTETICA

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** SECONDO

**Durata:** 16 ORE

**Nome del docente:** ROBERTO PERPIGNANI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

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

### **PROGRAMMA**

Proiezione di brani di film presi dalla storia del cinema dalle origini ad oggi e loro analisi volta a sviluppare nello studente la capacità di leggere il linguaggio cinematografico.

### **Testi di riferimento**

**Modalità di verifica**

Esame scritto: un breve elaborato sul programma svolto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Sviluppare nello studente la capacità di leggere per poi usare consapevolmente il linguaggio cinematografico in tutte le sue diverse componenti.

## FONDAMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE CRITICHE, SEMIOLOGICHE E SOCIO-ANTROPOLOGICHE

**Settore disciplinare:** M-FIL/04 ESTETICA

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** PRIMO SEMESTRE

**Durata:** 36 ORE

**Nome del docente:** RENATO MURO

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

La prima parte del corso si concentra sullo studio e l'analisi degli elementi fondamentali che caratterizzano il linguaggio cinematografico, con lo scopo di uniformare il livello di conoscenze degli allievi provenienti da diversi ambiti disciplinari.

La seconda parte è invece incentrata sul movimento della macchina da presa e il suo uso espressivo, attraverso la visione e l'analisi approfondita di sequenze cinematografiche, lo studio del *découpage* e delle scelte stilistiche, tecniche ed espressive, con particolare attenzione agli autori contemporanei.

Durante le lezioni, vengono inoltre proiettate, commentate ed analizzate le esercitazioni realizzate settimanalmente durante il laboratorio di Grammatica della regia.

## **PROGRAMMA**

### **Gli elementi minimi del linguaggio cinematografico.**

Fotogramma, inquadratura, scena e sequenza.

La scala dei campi e dei piani.

Le ottiche e il loro utilizzo espressivo.

Il taglio, il tempo e il ritmo.

Orientare lo spettatore: la regola dei 180° , inquadrature corrispondenti e controcampi.

Scene con più personaggi, scavalcamento del campo, regole ed eccezioni.

Il fuori campo.

Il punto di vista : visivo, narrativo, ideologico.

### **Il movimento della macchina da presa.**

L'inquadratura fissa e il movimento interno.

La panoramica: l'osservatore.

La macchina a mano: qui e ora.

Il carrello: l'esploratore.

La realtà che irrompe nella finzione.

Lo sguardo dell'autore nel cinema contemporaneo.

### **Testi di riferimento**

L'abc del linguaggio cinematografico - Arcangelo Mazzoleni - Audino Editore

CONSIGLIATO

Fuck The Continuity - Miguel Lombardi - Audino Editore - CONSIGLIATO

Incontri alla fine del mondo - Werner Herzog - Minimum Fax - CONSIGLIATO

L'occhio del regista - Minimum Fax - CONSIGLIATO

Note sul cinematografo - Robert Bresson - CONSIGLIATO

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Al termine del corso gli studenti avranno acquisito una conoscenza approfondita delle basi del linguaggio cinematografico. Avranno inoltre sviluppato la capacità di analizzare una sequenza cinematografica e comprendere le scelte espressive e stilistiche operate dal regista.

INGLESE

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE LINGUISTICHE

**Settore disciplinare:** L-LIN/12 LINGUA E TRADIZIONE – LINGUA INGLESE

**Numero di crediti attribuiti:** 3 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 72 ORE

**Nome del docente:** JOANNA KOPPF

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

L'obiettivo di questo corso è fornire agli studenti una solida conoscenza della lingua inglese, sia per comunicare in ambito cinematografico che in contesti più generali. La metodologia utilizzata combina didattica frontale, esercitazioni guidate e laboratori pratici. Le lezioni frontali saranno incentrate sulla grammatica e sul vocabolario specifico del settore cinematografico, mentre le esercitazioni guidate e i laboratori pratici aiuteranno gli studenti a migliorare le loro abilità di ascolto, lettura, scrittura e conversazione in inglese.

### **PROGRAMMA**

Il programma del corso prevede le seguenti attività:

Lezioni frontali su grammatica e sintassi inglese, con particolare attenzione al linguaggio tecnico del settore cinematografico.

Esercitazioni guidate per approfondire la comprensione del testo, l'ascolto e l'analisi di dialoghi e scene tratte da film e documentari in lingua inglese.

Laboratori pratici in cui gli studenti lavoreranno in gruppo per scrivere e recitare dialoghi, presentazioni e pitch in inglese, legati al mondo del cinema e della produzione cinematografica.

Visione e analisi di film e documentari in lingua inglese per familiarizzare con il lessico e le espressioni comuni utilizzate nell'industria cinematografica.

Esercizi di role-play e simulazioni di situazioni professionali nel settore cinematografico, per aiutare gli studenti a sviluppare le competenze necessarie per interagire con efficacia in inglese.

### **Modalità di verifica**

Esame finale orale.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

Al termine del corso, gli studenti avranno acquisito le seguenti competenze:

Capacità di comprendere e utilizzare efficacemente il linguaggio tecnico specifico del settore cinematografico in inglese.

Abilità di comunicare in inglese in contesti sia professionali che informali, con particolare attenzione al mondo del cinema e della produzione cinematografica.

Competenza nella comprensione del testo e dell'ascolto di materiali audiovisivi in lingua inglese, come film, documentari e interviste.



Abilità di scrittura e presentazione in inglese, incluse proposte di progetto, sceneggiature e pitch.

Capacità di lavorare in gruppo e di interagire con efficacia con colleghi e professionisti del settore cinematografico in lingua inglese.

## CINEMA E ARTI VISIVE

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** PRIMO

**Durata:** 16 ORE

**Nome del docente:** TOMMASO STRINATI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

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.

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.

### **PROGRAMMA**

Lezioni frontali sull'arte e la messa in scena di Giotto, Raffaello, Caravaggio, Rembrandt, Tiepolo e Picasso ecc. ecc. Viceversa, lezioni frontali su grandi registi, Antonioni, Ferreri, Visconti, Peter Greenaway ecc. ecc. E il loro evidente rapporto con l'arte in ogni forma e stile.

**Testi di riferimento**

- 1) Roma di Sisto V, Arte e architettura e città fra Rinascimento e Barocco.
- 2) Il maestro delle imprese di Traiano, Ranuccio Bianchi Bandinelli.
- 3) Man Ray, The artist and his shadows, Artur Lubow.
- 4) Picasso, The self portraits, Pascal Bonafoux.

**Modalità di verifica**

Interrogazioni orali.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Conoscenza di base di diverse correnti artistiche e loro collegamento allo sguardo cinematografico.

## IL PROCESSO PRODUTTIVO DEGLI EFFETTI VISIVI 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** DANIELE TOMASSETTI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Ha l'obiettivo di introdurre gli studenti alla produzione di effetti visivi attraverso la comprensione dei processi di lavorazione, dall'ideazione dell'effetto alla sua realizzazione e implementazione finale. Gli studenti impareranno le basi del lavoro di produzione di effetti visivi utilizzando software specializzati, e saranno in grado di creare effetti realistici e coerenti con l'ambiente circostante. Il corso mira anche a fornire conoscenze avanzate del processo di produzione dei video effetti, come la modellazione 3D, la creazione di texture e l'animazione dei modelli per creare scene tridimensionali. Inoltre, gli studenti acquisiranno competenze tecniche e creative essenziali per lavorare in questo settore in continua evoluzione, come la pianificazione dei budget, la gestione del tempo, la collaborazione in team e la risoluzione dei problemi. Alla fine del corso, gli studenti avranno le competenze necessarie per creare effetti visivi al livello richiesto all'interno dell'industria cinematografica e della produzione video professionale.

## **PROGRAMMA**

Durante il primo anno di corso, gli studenti acquisiranno le basi essenziali della produzione di effetti visivi. Sarà dato particolare rilievo alla conoscenza delle tecniche di produzione, alle attrezzature e al software utilizzati, nonché alla comprensione dei processi di lavoro e alla padronanza delle competenze necessarie per coordinare e gestire un team di produzione VFX.

I contenuti del programma includeranno:

Introduzione alla produzione di effetti visivi: Premessa, Storia, Differenze tra effetti visivi e grafica 3D.

Pre-produzione: budget, storyboard, pianificazione di riprese, scouting location, elementi visuali, modellazione e animazione 3D.

Produzione: ripresa green screen e HDRI, light set-up e composizione.

Post-produzione: Compositing, Rotoscopia, Keying, Tracking, Matte Painting e Color Correction.

Organizzazione dei dipartimenti VFX.

Editing e finalizzazione del progetto.

Sono inoltre previste attività di laboratorio, sessioni di studio e lavoro di progetto, durante le quali gli studenti svilupperanno le loro competenze tecniche e creative, confrontandosi con problemi pratici di produzione. Saranno inoltre invitati ospiti ed esperti del settore a partecipare alle lezioni, arricchendo il percorso formativo con le loro esperienze e conoscenze.

### **Testi di riferimento**

"Introduzione agli effetti visivi digitali" di Bryan J. Busch

"Il manuale degli effetti visivi. Vol. 1" di Steve Wright

"Computer Graphics: Principles and Practice" di James D. Foley et al.

### **Modalità di verifica**

Valutazione in itinere.

## **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## **Competenze acquisite**

Consapevolezza di come organizzare e gestire un progetto di effetti visivi, condividere file e comunicare con i membri del team.

## TRACKING 2D/3D & MATCH MOVING

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 30 ORE

**Nome del docente:** CHRISTIAN SARAULLO

**Prerequisiti:** CENNI GENERICI DI INFORMATICA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso di Tracking 2D/3D & Match Moving ha lo scopo di fornire agli studenti le conoscenze e le competenze necessarie per tracciare e riprodurre il movimento di oggetti e persone in scene video e per integrare elementi 3D in scene reali.

L'approccio metodologico utilizzato prevede una combinazione di lezioni frontali, esercitazioni guidate e laboratori pratici. Durante le lezioni frontali, verranno presentati i principi teorici del tracking 2D/3D e del match moving, mentre le esercitazioni guidate consentiranno agli studenti di acquisire familiarità con le tecniche di tracciamento e match moving attraverso l'uso di software specifici.

I laboratori pratici, invece, forniranno l'opportunità agli studenti di applicare le conoscenze acquisite in situazioni reali, lavorando su progetti individuali o di gruppo, e di confrontarsi con le sfide pratiche del tracciamento e del match moving.

## **PROGRAMMA**

- Introduzione al tracking 2D e 3D e al match moving
  - Fondamenti della fotogrammetria e del rilevamento dei punti di tracciamento
  - Uso di software di tracking, come 3dequalize, nukeX e PFTrack, per tracciare il movimento di oggetti e persone in scene video
  - Utilizzo di strumenti di match moving per integrare elementi 3D in scene reali
  - Lavorare con la fotocamera e le impostazioni di rendering per garantire l'integrazione di elementi 3D coerente con la scena reale
  - Gestione delle ombre e delle luci per ottenere un risultato fotorealistico
  - Risoluzione dei problemi comuni, come la perdita del tracking e la correzione dell'errore prospettico
  - Utilizzo di software di compositing, come Nuke e After Effects, per combinare gli elementi 3D con la scena reale
- Approfondimento di tecniche avanzate, come il tracciamento di oggetti deformabili e il match moving di scene complesse
  - Progetti pratici in cui gli studenti applicano le tecniche apprese per realizzare un progetto di tracking e match moving.

## **Testi di riferimento**

## **Modalità di verifica:**

Esame finale sia scritto che orale), valutazione in itinere, sviluppo di progetto ad H.o.c.



## Valutazione

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## Competenze acquisite

- Conoscenze teoriche sulle tecniche di tracking 2D e 3D e di match moving
- Capacità di utilizzare software specifici, come 3dequalize, PFTrack e Nuke, per eseguire il tracciamento del movimento di oggetti e persone in scene video e per integrare elementi 3D in scene reali
- Conoscenza delle tecniche di fotogrammetria e del rilevamento dei punti di tracciamento
- Abilità di lavorare con la fotocamera e le impostazioni di rendering per garantire l'integrazione di elementi 3D coerente con la scena reale
- Conoscenza delle tecniche di gestione delle ombre e delle luci per ottenere un risultato fotorealistico
- Capacità di risolvere problemi comuni, come la perdita del tracking e la correzione dell'errore prospettico
- Abilità di utilizzare software di compositing, come Nuke e After Effects, per combinare gli elementi 3D con la scena reale
- Competenze avanzate, come il tracciamento di oggetti deformabili e il match moving di scene complesse
- Abilità di lavorare in team per realizzare progetti di tracking e match moving di alta qualità.

Competenze altamente richieste nel settore dell'animazione, degli effetti visivi, della produzione di film e della pubblicità. Inoltre, acquisendo tali competenze, gli studenti potranno migliorare le loro opportunità di carriera e sviluppare le proprie capacità creative e tecniche.

## STORYBOARD 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** ICAR/17 DISEGNO

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** GIUDITTA BETTI

**Prerequisiti:** Buone basi di disegno – Buone basi di conoscenza di storia dell'arte – Basi di Photoshop (non obbligatorio) – Basi di Blender (non obbligatorio).

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti le basi e le competenze della Pre-produzione cinematografica, quindi la fase precedente alla realizzazione di un film/corto, partendo dall'aspetto delle idee e della loro concretezza nelle fasi successive di produzione nella pipeline cinematografica. Lo studente dovrà applicarsi con l'utilizzo di software ad esprimere concetti ed idee interagendo con le figure chiave della pre-produzione e della produzione artistica.

## **PROGRAMMA**

- Principi del Design
- Composizione e studio in termini di valori tonali. Analisi approfondita ed applicazione di composizione di shot cinematografici
- Basi di cinematografia
- Raccolta delle reference ed IA (midjourney, etc), come organizzarle e come usarle nel rispetto dell'etica professionale e delle leggi europee.
- Fondamentali di matte painting
- Archetipi e correlazione simbolica (Viaggio dell'eroe, viaggio dell'eroina, etc.) applicazione e ricerca
- Semiotica dell'arte visibile
- Semiotica del cinema
- Basi di prospettiva
- Basi di Storyboard

### **Testi di riferimento**

- L'eroe dai mille volti (Joseph Campbell)
- How to Draw : Drawing and sketching objects and environments from your imagination (Scotto Robertson, Thomas Bertling)
- Light for Visual Artists : Understanding & Using Light in Art & Design

### **Modalità di verifica**

Valutazione in itinere.

### **Valutazione :**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Conoscenza delle fasi di Pre-produzione.

Conoscenza ed analisi delle immagini nel loro significato simbolico e rappresentazione di Key-shot cinematografici e storyboards efficaci alle fasi di preproduzione e successivamente di produzione VFX.

Conoscenza dei fondamentali del design e dell'applicazione visiva.

## MODELING 3D

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** ATTIVITÀ FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:** INF/01 INFORMATICA

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 90 ORE

**Nome del docente:** CHRISTIAN SARAULLO

**Prerequisiti:** CENNI GENERICI DI INFORMATICA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso di modellazione 3D ha come obiettivo quello di fornire agli studenti le competenze necessarie per creare e gestire oggetti tridimensionali di ogni genere. Il percorso didattico prevede una parte teorica in aula dove i partecipanti apprenderanno le nozioni di base sulle tecniche di modellazione 3D, gli strumenti di disegno necessari e le procedure di animazione e rendering.

Le esercitazioni guidate permetteranno agli studenti di applicare le conoscenze acquisite in modo pratico e di apprendere dagli errori commessi con l'assistenza dei docenti. In questo modo, acquisiranno una maggiore padronanza dei software utilizzati e un'ottima abilità nell'utilizzo di tecniche avanzate.

Il corso prevede anche laboratori pratici, in cui gli studenti saranno chiamati a lavorare in gruppo per elaborare progetti complessi e di grande impatto. Attraverso l'elaborazione di

progetti multidisciplinari, gli studenti scopriranno le potenzialità creative dei software di modellazione 3D. Inoltre, gli aspetti relazionali e di condivisione del lavoro di gruppo, saranno fondamentali per il confronto e la crescita reciproca.

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di sviluppare progetti di modellazione 3D personalizzati, gestendo autonomamente ogni fase del processo creativo, dalla progettazione alla realizzazione vera e propria. Inoltre, il corso mira a promuovere la creatività degli studenti e ad incentivarli a sperimentare nuove soluzioni nell'ambito della modellazione 3D.

Il corso di modellazione 3D si rivolge sia a studenti che a professionisti, interessati ad approfondire le loro competenze in ambito digitale. La formazione fornita consentirà ai partecipanti di accedere ad un vasto campo di opportunità lavorative, in settori quali l'architettura, il design, il cinema, i videogiochi, l'animazione e la produzione di contenuti multimediali. Inoltre, il corso costituisce un'ottima base di partenza per approfondimenti successivi in ambiti quali la realtà virtuale, cinema e advertising.

## **PROGRAMMA**

Il corso di modellazione 3D si concentrerà sulle tecniche e le metodologie utilizzate per creare modelli tridimensionali utilizzando software di grafica computerizzata. Durante il corso, gli studenti avranno l'opportunità di acquisire conoscenze e abilità fondamentali per la creazione di modelli tridimensionali dettagliati e accurati.

Le attività del corso includeranno una combinazione di lezioni teoriche e sessioni pratiche.

Le lezioni teoriche copriranno argomenti come la modellazione poligonale, la modellazione di superfici curve, la modellazione basata su spline, la modellazione di personaggi e oggetti, la creazione di texture, l'illuminazione e la rendering.

Le sessioni pratiche permetteranno agli studenti di applicare le conoscenze acquisite durante le lezioni teoriche attraverso la realizzazione di esercizi guidati e progetti individuali.

Gli studenti lavoreranno su software di modellazione 3D come Autodesk Maya / houdini a seconda delle risorse e delle preferenze della classe.

Inizialmente, gli studenti lavoreranno su semplici progetti, creando oggetti geometrici di base come cubi, sfere e cilindri. Man mano che acquisiranno dimestichezza con il software, gli esercizi diventeranno sempre più complessi e stimolanti, includendo la creazione di oggetti dettagliati come automobili, edifici, personaggi e ambienti.

Durante le sessioni pratiche, gli studenti impareranno anche a utilizzare gli strumenti di modellazione, come la creazione di forme base, la modifica delle mesh, la creazione di topologie pulite e il texturing. Inoltre, gli studenti saranno introdotti alle tecniche di illuminazione e rendering, imparando come creare effetti di luce e ombra realistici, così come le basi del processo di rendering.

Il corso culminerà con la realizzazione di un progetto finale, dove gli studenti applicheranno tutte le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso per creare un modello 3D dettagliato e ben rifinito. Questo progetto finale fornirà agli studenti l'opportunità di dimostrare le loro abilità di modellazione 3D e di sviluppare un portfolio professionale di modellazione.

In sintesi, il corso di modellazione 3D coprirà un'ampia gamma di argomenti, offrendo agli studenti l'opportunità di sviluppare le loro abilità di modellazione 3D attraverso lezioni teoriche e sessioni pratiche. I partecipanti al corso avranno l'opportunità di acquisire competenze di base per la creazione di modelli 3D dettagliati e ben rifiniti.

### **Testi di riferimento**

Khan academy – pixar in a box

### **Modalità di verifica**

Esame finale sia scritto che orale), valutazione in itinere, sviluppo di progetto ad H.o.c.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## **Competenze acquisite**

Conoscenza dei principi di base della modellazione 3D e dei suoi strumenti, gestione delle mesh, creazione di forme base, aggiunta di dettagli e texturing. Introduzione ai vari strumenti di modellazione 3D come Maya, Zbrush, houdini, Adobe Substance painter ed altri, nello specifico:

**1.** Creazione di oggetti da zero o a partire da forme base, aggiunti dettagli e texturizzazione.

**2.** Cenni di animazione di personaggi, oggetti e scene, utilizzando tecniche come la keyframe animation, la morphing animation e l'animation rigging.

**3.** Introduzione ai principi di illuminazione e rendering,, gestioni di ambienti di luce realistici, rendering di immagini di alta qualità.

**4.** Pratiche di collaborazione, per lavorare al meglio con altri membri del team nella produzione di progetti 3D complessi.

**5.** Principi di base del workflow di produzione 3D, che include la pianificazione del progetto, la gestione delle risorse, il controllo qualità e la consegna finale del prodotto.



## TECNICHE DI COLOR

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 3 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 60 ORE

**Nome del docente:** RENATO PEZZELLA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Conoscenza dei formati digitali, sistemi di compressione, spazio colore. Analisi, comprensione e gestione dei flussi di lavoro nella pipeline VFX-LAB. Fondamenti di gestione e manipolazione del colore nei sistemi digitali. Formati DPX & EXR. Didattica frontale e esercitazioni guidate.

### **PROGRAMMA**

Il corso inizia con la percezione delle immagini, la cattura e la conversione in digitale. Quale formato digitale viene usato nella pipeline di postproduzione tra i vari reparti. Lo spazio colore e la risoluzione. Introduzione alla color correction, Formati Raw proprietari, Analisi della curva lineare e logaritmica nella gestione dei dati video. Interfacciamento con i laboratori.

**Testi di riferimento**

The Beginner's Guide to - DaVinci Resolve

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Conoscenza approfondita dei formati digitali, spazio colore. Gestione completa dei formati in funzione delle esigenze. Interfacciamento con i laboratori esterni.

## EFFETTI VISIVI 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 5 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** RENATO PEZZELLA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Approccio all'analisi e risoluzione delle richieste di interventi degli effetti speciali richiesti nelle esercitazioni degli anni precedenti. Verifica delle soluzioni adottate e esercitazione di replica. Utilizzando didattica frontale ed esercitazioni guidate.

### **PROGRAMMA**

Il corso prevede l'introduzione a software di compositing, che verrà successivamente implementato da altri docenti, comprese le procedure di compositing si analizzano i lavori svolti dagli allievi del corso precedente. Partendo dall'analisi del girato, con particolare attenzione alle problematiche di ripresa, verificando quali tecniche sono state utilizzate per realizzare il prodotto finito. Obiettivo ricreare lo stesso effetto anche con metodologie diverse.

**Testi di riferimento**

The VES Handbook of Visual Effects

The Narrative Power of Visual Effects in Film

A supporto delle lezioni sarà fornito materiale integrativo in formato Pdf.

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Identificazione delle difficoltà già in fase progettuale dell'effetto, Analisi e identificazione delle procedure ottimali per la realizzazione. Primo approccio workflow shooting-delivery.

## COMPOSITING

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 7 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 1°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** GIOVANNI RICCO

**Prerequisiti:** CONOSCENZA BASE DI CINEMA ED EFFETTI VISIVI, SOFTWARE PER GRAFICA E MOTION GRAPHICS

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Obiettivi:

La comprensione dell'importanza del ruolo e delle mansioni del compositor all'interno del sistema produttivo e il rapporto con i reparti di riferimento.

L'apprendimento delle principali tecniche di VFX, dal set alla post-produzione.

La pratica permetterà lo sviluppo e la sensibilità alla composizione visiva, l'attenzione ai dettagli e capacità di "problem solving"

Metodologia:

L'allievo apprende le varie tecniche singolarmente. Successivamente affronta delle problematiche che necessitano la combinazione di tali tecniche. Questi piccoli step vanno a comporre un quadro completo che formano la mente e "l'occhio" dell'allievo, facendogli acquisire sicurezza nello svolgimento pratico e una sensibilità alla composizione e alla resa della qualità produttiva.

## **PROGRAMMA**

Cenni di storia dei VFX

Studio e comprensione della figura del Compositor nelle varie fasi di produzione (pre-prod, set, post-prod), il rapporto con i reparti di riferimento, le terminologie comuni utilizzate.

Categorie di intervento VFX

Tecniche principali (livello teorico)

Software Nuke (livello pratico)

Sistema procedurale a nodi

Setting Comp (colorspace, framerate, aspect ratio in & out)

Rotoscoping

Tracking 2D – 3D

Keymix

Clean plate e rimozione marker per il tracker da greenscreen

Tecniche principali di Chromakey

Match Color

Match Grain

**Testi di riferimento****Modalità di verifica**

Esercitazioni mirate su inquadrature cinematografiche/televisive fornite dal docente.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Conoscenza base di Nuke

Competenze base professionali di realizzazione effetti visivi

Problem Solving

Lavoro in Team

Conoscenza del linguaggio e degli strumenti

**corso di VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER**

**2° anno**

ATTIVITA' FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	MODULI DIDATTICI	CFU
DI BASE	DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE	L-FIL - LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA	letteratura e cinema 2	2
	DISCIPLINE STORICHE	M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA	analisi dell'opera audiovisiva 1	4
	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE	SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E COMUNICATIVI	la comunicazione attraverso il suono 2	2
CARATTERIZZANTI	MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE	L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO	fondamenti del linguaggio cinematografico 2	2
		L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE	il processo produttivo degli effetti visivi 2	6
			dynamics & particle effects 1	6
		ICAR/17 DISEGNO	storyboard 2	6
ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE		INF/01 INFORMATICA	lighting & rendering 1	6
LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE			effetti visivi 2	10
			compositing 2	7
			shooting	4
			organic modeling 3D & texturing 1	5
TOTALE CFU				60



## LETTERATURA E CINEMA 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE LINGUISTICHE E LETTERARIE

**Settore disciplinare:** L-FIL-LET/11 LETTERATURA ITALIANA CONTEMPORANEA

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 16 ORE

**Nome del docente:** FLAVIO DE BERNARDINIS

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso prosegue obiettivi e metodologia del precedente Letteratura e cinema 1, con particolare attenzione alle questioni della serialità, sia al cinema, come 007, sia al di fuori della fruizione in sala, le piattaforme di oggi.

### **PROGRAMMA**

Ian Fleming e il cinema

Il fumetto e il cinema

### **Testo obbligatorio**

Q.Tarantino, Cinema Speculation, La Nave di Teseo, 2023

**Modalità di verifica**

Verifica orale a fine modulo.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Capacità di individuare e gestire le strutture della serialità e della intertestualità relative al campo socio culturale del cosiddetto postmodernismo.

## ANALISI DELL'OPERA AUDIOVISIVA 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE STORICHE

**Settore disciplinare:** M-STO/04 STORIA CONTEMPORANEA

**Numero di crediti attribuiti:** 4 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 104 ORE

**Nome del docente:** FLAVIO DE BERNARDINIS

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il modulo Analisi dell'opera audiovisiva 1 prevede l'obiettivo didattico di condurre l'allievo alla capacità di visionare un'opera audiovisiva (film, serie, programma, format), analizzarla nei suoi elementi costitutivi, sintetizzarla dal punto di vista storico e critico, e esporre pubblicamente il materiale ideato e prodotto.

Il metodo didattico, pertanto, segue tali obiettivi attraverso l'analisi e la discussione di testi audiovisivi selezionati, come da programma.

Alla voce iconografia, si intendono inclusi i contenuti storico-sociali, attinenti alla psiche collettiva di un'area geopolitica determinata.

## **PROGRAMMA**

In sintonia con il modulo didattico di Storia e critica del film 1, il programma prevede innanzitutto l'esercizio di cui a Obiettivi e Metodologia applicato al sistema iconografico del cinema kubrickiano.

Il cinema kubrickiano, in chiave di iconografia, è infatti fondato sulla dialettica strutturale di alcune macrofigure che l'allievo deve individuare e analizzare.

Elementi di iconografia del cinema delle origini, Griffith, Ejsenztein, Vidor, Murnau. Lang, Pudovkin.

Il medesimo esercizio si applica al cinema di Bunuel, in cui il sistema iconografico fa riferimento alla poetica del Surrealismo, e al cinema di Bergman, che attinge all'Espressionismo, e al cinema di John Ford, per l'iconografia della Frontiera, e Hitchcock, per il cinema della modernità..

Elementi di iconografia nel cinema italiano, dal Neorealismo agli anni 2000.

Iconografia del cinema di Lynch, Nolan, Aster, Aronovsky.

Particolare attenzione si rivolge al cinema orientale (cinese, giapponese e coreano), in cui la componente iconografica è parte integrante della struttura filmica.

Introduzione all'iconografia nell'ambito del documentario e la serialità.

### **Testi obbligatori**

Lucio Caracciolo, *La pace è finita*, Feltrinelli

G.C.Argan, *Storia dell'arte moderna 1770-1970*, Sansoni 1973

### **Modalità di verifica**

Verifica orale a fine modulo.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Capacità di analisi strutturale dal punto di vista iconografico e di conseguenza narrativo di un testo audiovisivo.

## LA COMUNICAZIONE ATTRAVERSO IL SUONO 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** DI BASE

**Ambito disciplinare:** DISCIPLINE SOCIOLOGICHE, PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE

**Settore disciplinare:** SPS/08 SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI E  
COMUNICATIVI

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 40 ORE

**Nome del docente:** SERGIO BASSETTI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Attraverso la presentazione in didattica frontale di segmenti e clip esemplari tratti dalla storia del cinema e "dell'ascolto", e dai confronti e scambi dialettici che se ne possono ricavare, si procede all'analisi e valutazione di ogni risorsa dell'arsenale sonoro musicale e non musicale: la voce quindi, e poi il suono ambientale, i rumori ed effetti sonori, e infine la musica. Di tutte queste frazioni vengono esaminati la morfologia; la portata comunicativa in senso informativo, espressivo e simbolico; l'efficacia narrativa; l'impatto sulla ricezione spettatoriale; il grado di coerenza e compiutezza formale: in conclusione, la loro identità nel discorso sonoro.

## **PROGRAMMA**

Il corso, nella sua articolazione biennale, indaga le forme e le metodologie e analizza i modi operandi adottati in un ampio numero di film seminali che hanno rivoluzionato o quantomeno ridefinito valore e funzioni del sonoro cinematografico.

### **Testi di riferimento**

Michel Chion, L'audiovisione, Lindau, Torino 1997

Kathryn Kalinak, Musica da film. Una breve introduzione, EDT. Torino 2012

### **Modalità di verifica:**

Prova orale alla conclusione dell'annualità.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

A fine annualità lo studente dovrà aver acquisito competenze sufficienti ad affrontare analiticamente e criticamente l'ascolto dei "testi sonori" del film, valutandone pertinenza, carattere informativo, valenze connotative, plusvalori simbolici ed eventuali ricadute sulla coesione intratestuale.

## FONDAMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

**Numero di crediti attribuiti:** 2 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** SECONDO

**Durata:** 24 ORE

**Nome del docente:** RENATO MURO

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il secondo anno del corso di Fondamenti del Linguaggio Cinematografico è incentrato totalmente sullo studio e l'analisi del movimento della macchina da presa dal punto di vista stilistico, tecnico e espressivo. A differenza del primo anno, l'approccio diviene più tecnico e complesso, con uno sguardo particolare sul rapporto tra linguaggio e tecnologia e avvalendosi quando possibile del contributo di professionisti del settore (operatori steadycam e ronin, storyboard artists, vfx supervisor, registi ecc. )

Come di consueto, durante le lezioni vengono proiettate, commentate ed analizzate le esercitazioni realizzate settimanalmente durante il laboratorio di Grammatica della regia 2.



## **PROGRAMMA**

- La previsualizzazione e lo storyboard
- L'utilizzo dei VFX
- Carrelli complessi e movimenti misti
- La steadycam
- Sistemi di stabilizzazione elettronica, i gimbal e le teste remotate
- Dolly e crane
- Le riprese aeree e il drone

## **Testi di riferimento**

L'ABC della regia -Daniel Arijon - Audino Editore - CONSIGLIATO

Il movimento della macchina da presa - Arcangelo Mazzoleni - Audino Editore -  
CONSIGLIATO

Storia degli Effetti speciali - Giovanni Toro - CONSIGLIATO

## **Modalità di verifica**

Valutazione in itinere.

## **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## **Competenze acquisite**

Al termine del corso gli studenti avranno acquisito una conoscenza approfondita degli strumenti tecnici ed espressivi ed avranno sviluppato la capacità di analizzare e affrontare situazioni di messinscena complesse.

## IL PROCESSO PRODUTTIVO DEGLI EFFETTI VISIVI 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** DANIELE TOMASSETTI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Approfondire e ampliare le conoscenze degli studenti sulla produzione di effetti visivi. In particolare, il corso si concentrerà sulla comprensione dei processi di lavorazione e sulla capacità di creare effetti realistici e coerenti con l'ambiente circostante. Gli studenti acquisiranno competenze avanzate nella modellazione 3D, nella creazione di texture e nell'animazione dei modelli per creare scene tridimensionali sempre più complesse. Inoltre, il corso fornirà conoscenze tecniche e creative essenziali per lavorare in questo settore in continua evoluzione, come la pianificazione dei budget, la gestione del tempo, la collaborazione in team e la risoluzione dei problemi. Alla fine del corso del secondo anno, gli studenti saranno in grado di creare effetti visivi al livello richiesto dall'industria cinematografica e della produzione video professionale, e saranno in grado di collaborare efficacemente con altri professionisti del settore.

## **PROGRAMMA**

Durante il secondo anno del corso, gli studenti affrontano i compiti più avanzati della produzione di effetti visivi e consolidano la conoscenza delle basi impostate nell'anno precedente. Le loro competenze tecniche e di gestione del team vengono rafforzate grazie a laboratori, esercitazioni e attività di studio complementari.

Il programma comprende i seguenti contenuti:

Progettazione avanzata di effetti visivi.

Storie e stili visivi.

Sviluppo di nuovi software di effetti visivi.

Produzione di elementi visivi animati e statici per spot pubblicitari, film e video.

Programmazione delle funzioni necessarie per gli effetti visivi con i software specializzati.

Composizione e rendering di effetti visivi.

Assistenza alla regia durante le riprese.

Organizzazione dei dipartimenti VFX, gestione del team e supervisione del set.

Sessioni di lavoro di progetto.

Sarà inoltre data particolare attenzione alla preparazione alla vita lavorativa e alla presentazione dei propri lavori in ambito professionale, con incontri formativi dedicati alla creazione di portfolio, alla presentazione di progetti, e alle tecniche di networking.

Il programma del secondo anno mira a consolidare la conoscenza dei processi di produzione di effetti visivi, ma anche ad ampliare le competenze tecniche e creative degli studenti. Gli studenti svilupperanno, inoltre, maggiori capacità di autogestione e di lavoro team, necessarie per la gestione in autonomia di un progetto di produzione di effetti visivi.

Inoltre, gli studenti potranno acquisire nozioni in ambito di virtual production, XR e AR.

Queste tecnologie sono oggi estremamente richieste dalle più importanti compagnie produttrici di effetti visivi e consentono la creazione di ambienti immaginari e la piena realizzazione di produzioni esclusive e innovative.

### **Testi di riferimento**

"Il manuale degli effetti visivi. Vol. 2" di Steve Wright

"The Art and Science of Digital Compositing" di Ron Brinkmann

"Foundations of Computer Graphics, fourth edition" di John F. Hughes et al.

### **Modalità di verifica**

Valutazione in itinere.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

Miglioramento delle conoscenze tecniche e applicative di VFX, in particolare per quanto riguarda l'animazione di personaggi, la creazione di effetti speciali e l'integrazione di elementi live-action o in CG;

Abilità avanzate di progettazione e gestione dei workflow di produzione VFX, imparando a coordinare il lavoro del team e a gestire i tempi di consegna;

Conoscenza approfondita di strumenti più avanzati di animazione e modello 3D, come ZBrush e Houdini;

Esperienza pratica nella gestione cliente e studio dei budget VFX, requisiti essenziali per il lavoro in un ambiente professionale.

## DINAMICS & PARTICLE EFFECTS 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 80 ORE

**Nome del docente:** IVAN BROGNA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso DINAMICS & PARTICLE EFFECTS 1 ha l'obiettivo di insegnare agli studenti come creare animazioni e effetti speciali che coinvolgono particelle, come fumo, fuoco, acqua, neve, esplosioni e molto altro. Gli studenti impareranno a utilizzare il software di animazione e SFX più comuni per creare effetti visivamente convincenti e realistici. Il corso metterà l'accento sull'importanza di una buona pianificazione, sulla comprensione dell'animazione di base, sulle tecniche per creare movimenti fluidi e sull'uso di strumenti avanzati per la simulazione di particelle tridimensionali e il rendering. Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di creare animazioni e effetti particellari per le loro produzioni, e di adeguarsi meglio alle richieste del mercato del lavoro in ambito di animazione e SFX.

## **PROGRAMMA**

Una tipologia di programma di particolare rilevanza per il corso Dynamics & Particle Effects 1 nell'ambito dei visual effects è il software di simulazione fisica e dinamica. Questo tipo di programma permette di modellare e animare la fisica di oggetti, liquidità e particelle, creando effetti visivi di alta qualità e realismo. Tra i programmi più comuni troviamo:

**Autodesk Maya:** questo programma di modellazione 3D è molto utilizzato nell'industria dei visual effects, soprattutto per la creazione di effetti speciali. Dispone di strumenti avanzati per l'animazione e la simulazione fisica, inclusi sistemi di particelle integrati.

**Houdini FX:** questo software di effetti visivi ha una grande varietà di strumenti per la simulazione fisica, come simulazioni di fluidi e di particelle. Inoltre, ha un approccio nodale alla creazione delle animazioni, che permette di creare effetti complessi in modo efficiente.

**RealFlow:** questo programma di simulazione di fluidi è ampiamente utilizzato nell'industria dei visual effects e dell'animazione. Utilizza algoritmi avanzati per simulare il comportamento dell'acqua, del fuoco e di altri elementi, con una grande attenzione ai dettagli.

**Blender:** questo software di modellazione e animazione 3D è molto diffuso tra gli artisti indipendenti e le piccole produzioni. Dispone di strumenti per la simulazione di particelle e fluidi, che permettono di creare effetti visivi di alta qualità.

**Cinema 4D:** questo programma di grafica 3D offre una vasta gamma di strumenti per la modellazione, animazione e simulazione fisica. Dispone di un sistema di particelle integrato e molti plugin per estendere le funzionalità del software.

In conclusione, il software di simulazione fisica e dinamica è fondamentale per la creazione di effetti visivi di alta qualità. Questi programmi offrono agli artisti una grande varietà di strumenti per la modellazione, animazione e simulazione di particelle, liquidi e altri elementi, permettendo di creare effetti spettacolari e realistici.

## **Testi di riferimento**

"Realistic Explosions Using Massively Parallel Fluid Dynamics Simulation" di Nils Thürey, Tamar Shinar, e Markus Gross. Questo articolo scientifico descrive l'utilizzo di simulazioni di

fluidodinamica computazionale (CFD) per realizzare esplosioni molto realistiche in ambito cinematografico e di videogiochi.

"Learning Autodesk Maya 2015: Dynamics" di Prof. Sham Tickoo. Questo libro di testo copre molte delle tecniche e degli strumenti di dinamica presenti nel software Maya, che è uno degli strumenti più utilizzati nel settore del Visual Effects.

"The Art and Science of Digital Compositing" di Ron Brinkmann. Questo libro copre molti aspetti del processo di compositing, inclusi quelli legati all'integrazione di parti dinamiche (come particelle, fumo, fuoco) all'interno di una scena.

"Mastering Fluid Mechanics" di William J. Devenport. Questo libro di testo riguarda la fluidodinamica in generale, ma può fornire una buona base teorica per capire il funzionamento delle simulazioni di particelle e fluidi.

"Particle-Based Fluid Simulation for Interactive Applications" di Matthias Müller, David Charypar, e Markus Gross. Questo articolo scientifico descrive una tecnica di simulazione di fluidi basata su particelle, che può essere utile per la comprensione di alcune tecniche di animazione di particelle.

#### **Modalità di verifica:**

Valutazione in itinere, attraverso la realizzazione di progetti.

#### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

#### **Competenze acquisite**

Conoscere i principi della dinamica dei fluidi per creare simulazioni di liquidi in movimento come acqua, lava o fumo. Imparare a utilizzare i sistemi di particelle per creare effetti speciali come fuochi d'artificio, esplosioni o neve in caduta. Usare le tecniche di impostazione delle simulazioni e la simulazione di forze fisiche per creare effetti realistici, come la gravità, l'attrito e la pressione. Apprendere a gestire le interazioni tra oggetti e la simulazione della collisione tra particelle per creare effetti come l'effetto di macerie in un

incidente stradale o una palla che rimbalza su un muro. Imparare a utilizzare le tecniche dell'illuminazione e del rendering per integrare facilmente gli effetti generati con scene 3D e rendering fotorealistici.

Sviluppare conoscenze di animazione, workflow di produzione e tecniche avanzate per la creazione di effetti speciali, acquisendo un'esperienza pratica nella gestione di progetti di produzione di Visual Effects.



## STORYBOARD 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** ICAR/17 DISEGNO

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 60 ORE

**Nome del docente:** GIUDITTA BETTI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

L'obiettivo del corso è preparare e fornire gli studenti delle basi di anatomia del disegno e dell'applicazione nell'ambito del 3d.

Verranno trattati gli stessi argomenti dell'anno precedente andando a migliorare il rendimento artistico e di design.

### **PROGRAMMA:**

- Anatomia Umana
- Anatomia animale
- Character design
- Creature design

- Matte painting (avanzato)
- World building

**Testi di riferimento :**

I testi verranno suggeriti in seguito dall'insegnante.

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite:**

Conoscenza dell'anatomia umana, e comprensione degli aspetti della concept art.

Realizzazione e comprensione basilari di concept di character e creature design.

## LIGHTING & RENDERING 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** ATTIVITÀ FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:** INF/01 INFORMATICA

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** VALERIO DONATI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

In questo corso verranno insegnate tutte le tecniche per la produzione professionale di rendering fotorealistici, dalla corretta importazione dei modelli 3D, fino alle più avanzate tecniche di texturing e lighting. Studio e resa dei materiali più avanzati nei rendering mirati al fotorealismo cinematografico.(didattica frontale, esercitazioni guidate).

### **PROGRAMMA**

Proseguendo dalla modellazione e topologia corretta per creare una composizione della scena, la creazione dei materiali sino ad arrivare al render finale. L'obiettivo principale del corso è l'acquisizione della corretta metodologia di lavoro, basandosi per la maggior parte su esercitazioni pratiche, così da poter applicare subito le conoscenze apprese.

**Testi di riferimento****Modalità di verifica:**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Questo corso fornisce una solida conoscenza sul processo di produzione delle immagini fino a un livello intermedio, permettendo un approccio sistematico e approfondito al corretto utilizzo delle risorse per consolidare e rendere più efficiente il metodo di lavoro.

## EFFETTI VISIVI 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 10 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** RENATO PEZZELLA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Incontri preliminari con gli altri reparti sulle richieste effetti. Analisi e risoluzione degli interventi riferiti a effetti speciali richiesti. Supervisione sul set delle riprese e realizzazione degli effetti., sino all'approvazione definitiva. Utilizzando esercitazioni guidate.

### **PROGRAMMA**

Il corso ora prevede l'assunzione di incarichi di interfacciamento con gli altri caporeparto, analisi e supervisione sul set degli effetti. Gestione della pipeline per la realizzazione delle richieste gestione delle versioni e ottenimento della approvazione finale. Con la tutela del docente.

**Testi di riferimento**

The VES Handbook of Visual Effects

The Narrative Power of Visual Effects in Film

A supporto delle lezioni sarà fornito materiale integrativo in formato Pdf.

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Identificazione delle difficoltà già in fase progettuale dell'effetto, Analisi e identificazione delle procedure ottimali per la realizzazione. Gestione completa del workflow shooting-delivery.

## COMPOSITING 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 7 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** GIOVANNI RICCO

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Obiettivi:

La comprensione dell'importanza del ruolo e delle mansioni del compositor all'interno del sistema produttivo e il rapporto con i reparti di riferimento.

La pratica permetterà lo sviluppo e la sensibilità alla composizione visiva, l'attenzione ai dettagli e capacità di "problem solving"

Le esercitazioni e la collaborazione con i vari reparti della scuola implementano la formazione dell'allievo dentro e fuori dal set.

Metodologia:

L'allievo consolida le varie tecniche apprese l'anno precedente e ne apprende di nuove.

Affronta delle problematiche che necessitano la combinazione di tali tecniche grazie ai vfx realizzati per i corti della scuola.

## **PROGRAMMA**

Analisi tecniche avanzate di compositing

Tracking 3D

Tecniche avanzate rimozione e chromakey

Beauty 3D

Integrazione 3D exr

Integrazione 3D fbx e applicazione texture

## **Testi di riferimento**

### **Modalità di verifica:**

Esercitazioni mirate, realizzazione vfx per i cortometraggi.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

Conoscenza migliorata di Nuke



Competenze professionali migliorate di realizzazione effetti visivi

Problem Solving

Lavoro in Team e cooperazione tra reparti

Utilizzo del linguaggio e degli strumenti

## SHOOTING

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 4 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 40 ORE

**Nome del docente:** RENATO PEZZELLA

**Prerequisiti:** Conoscenze informatiche di base e ottima padronanza dell'uso del pc

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso di Virtual Production è ispirato e progettato in base al programma di grande successo "Fellowship on Virtual Production" di Epic Games, in cui i primissimi passi nell'apprendimento della produzione virtuale sono diretti all'apprendimento della maggior parte dei sistemi generali nel motore. Il corso "Virtual Production shooting" fornisce agli studenti di VFX una solida conoscenza generale del motore necessario per progredire nelle nozioni più specifiche e nei flussi di lavoro dedicati delle fasi successive. La struttura del nostro percorso di apprendimento si suddivide in fasi e passaggi. (didattica frontale, esercitazioni guidate).

## **PROGRAMMA**

La "Virtual Production" è l'insieme di tecniche, tecnologie e flussi di lavoro applicati all'industria degli effetti visivi che consentono una produzione interattiva e in tempo reale.

Unreal Engine è in prima linea nella virtual production essendo il software che pilota e coordina: il rendering e l'interazione in tempo reale, LED wall e display multi schermo, tracking della camera, performance e motion capture, editing e scouting VR.

## **Testi di riferimento**

### **Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

Il corso ha quindi lo scopo di formare professionalmente una persona in grado di conoscere i fondamenti della virtual production in real time.

## ORGANIC MODELING 3D & TEXTURING 1

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 5 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 2°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** DIANA BRANCA

**Prerequisiti:** Conoscenze informatiche di base e ottima padronanza dell'uso del pc.  
Conoscenza di almeno un software 3D

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

In questo corso si procede con le regole di modellazione questa volta mettendo in mezzo anche l'utilizzo di immagini di riferimento (References) e direttamente modelli 3D da ricostruire (Retopology). Si affronta in maniera esaustiva e dettagliata tutti quegli argomenti atti a fornire una solida base sulle funzionalità principali e le potenzialità del software, con particolare attenzione all'uso nella scultura digitale. (didattica frontale, esercitazioni guidate).

### **PROGRAMMA**

Tratterà le principali tecniche di sculpting e texturing per la creazione di un Umanoide, analizzandone e rispettandone i canoni anatomici e muscolari. Blockout: importazione

concept Sculpt Rough Testa Modellazione del Corpo Reproject e Dettaglio Modellazione hair e fur.

**Testi di riferimento**

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Conoscenza delle diverse modalità e tecniche di produzione per la realizzazione di un character completo, utilizzabile nei vari ambiti professionali.

**corso di VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER**

**3° anno**

ATTIVITA' FORMATIVE	AMBITI DISCIPLINARI	SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	MODULI DIDATTICI	CFU
CARATTERIZZANTI	MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE	L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO	Analisi dell'opera audiovisiva 2	3
		L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE	Il processo produttivo degli effetti visivi 3	6
			Organic Modeling 3D & texturing 2	4
			Dinamics & particle effects 2	4
		ICAR/17 DISEGNO	Concept art & Production Design	6
ATTIVITA' FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE		INF/01 INFORMATICA	Lighting & rendering 2	6
LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE			Compositing 3	8
			stage o idoneità sostitutiva laboratorio	11
PROVA FINALE			Effetti visivi 3 - shoreel	12
TOTALE CFU				60

## ANALISI DELL'OPERA AUDIOVISIVA 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

**Numero di crediti attribuiti:** 3 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** FLAVIO DE BERNARDINIS

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

In continuità con il modulo Analisi dell'opera audiovisiva 1, il modulo Analisi dell'opera audiovisiva 2 si concentra nella definizione delle opere più direttamente appartenenti alla tradizione delle avanguardie o delle nouvelle vagues europee, come la New Hollywood, o le scuole dell'est europeo, quali Lodz e la cinematografia sovietica da Quando volano le cicogne di Kalozov in poi. I codici ideologici saranno materia di dibattito per l'allievo che deve evidenziare la capacità di estrarre le strutture ideologiche dai testi esaminati.

### **PROGRAMMA**

Il cinema sovietico del disgelo

La Scuola polacca di Lodz

Ungheria e Cecoslovacchia: Jancso, Stvabo e Forman

Il cinema novo brasiliano

La New Hollywood: Scorsese, Spielberg, Coppola, Lucas, De Palma, Pakula, Penn, Rafelosi

Gli inglesi a Hollywood: Schlesinger e Reisz

La Nouvelle Vague italiana: I fratelli Taviani, Bertolucci, Bellocchio

### **Testi obbligatori**

F.Di Giammatteo, *Storia del cinema*, Marsilio, 1998

F.Di Giammatteo, *Lo sguardo inquieto*, La Nuova Italia, 1995

### **Modalità di verifica:**

Verifica orale a fine modulo.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

### **Competenze acquisite**

Saper individuare e estrarre le strutture ideologiche dai testi esaminati.



## IL PROCESSO PRODUTTIVO DEGLI EFFETTI VISIVI 3

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** DANIELE TOMASSETTI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Avere una conoscenza approfondita del workflow di produzione di effetti visivi e dei suoi processi. Acquisire competenze nella gestione del budget per la produzione di effetti visivi.

Comprendere l'importanza della pianificazione del budget nella produzione di effetti visivi di alta qualità. Sviluppare competenze nella supervisione e gestione del monitoraggio del budget.

### **PROGRAMMA**

Analisi del progetto: il primo passo è capire esattamente quali sono le esigenze del progetto e quali effetti visivi verranno richiesti. Si dovrà inoltre valutare il numero di scene che richiederanno effetti visivi, così come la durata di ognuna.

Stima dei costi per ogni effetto visivo: una volta stabiliti i requisiti, occorre andare a valutare i costi di ciascun singolo effetto visivo. Questo può essere fatto in base alla complessità dell'effetto stesso, alla quantità di ore necessarie per crearlo e alla necessità o meno di attrezzature speciali.

Stima delle ore necessarie: una volta calcolato il costo per ciascun effetto, occorre poi calcolare il numero di ore necessarie per la sua creazione. In questo modo si potrà capire quanto tempo servirà per completare un effetto visivo e quali saranno i costi orari per la forza lavoro.

Stima dei costi per il personale: come detto, la stima oraria per il personale è fondamentale per il calcolo del budgeting complessivo del progetto. In questa fase bisogna considerare le tariffe orarie dei professionisti coinvolti nel lavoro, compresi artisti, animatori, tecnici e altri collaboratori.

Stima dei costi per la fornitura di software e hardware: gli effetti visivi richiedono spesso l'uso di software e hardware specializzati. Pertanto, è necessario considerare le spese per la fornitura o l'acquisto di tali strumenti.

Calcolo del budget finale: con tutti questi elementi in mano, si può procedere con il calcolo del budget finale e fare eventuali aggiustamenti per bilanciare tutte le voci in gioco. Bisogna poi assicurarsi di considerare una riserva di contingenza per eventuali problemi o imprevisti.

Monitoraggio dei costi: È essenziale monitorare i costi durante la produzione degli effetti visivi, in modo da assicurarsi che tutto proceda secondo lo schema stabilito. In questo modo potranno essere prontamente affrontati eventuali problemi che potrebbero sorgere lungo il percorso.

### **Testi di riferimento**

"Effetti speciali digitali: animazioni, modelli e trucchi per il cinema e i videogiochi" di Giuseppe Buzzanca

"VFX Fundamentals: Visual Special Effects Using Fusion 8.0" di Wallace Jackson

"Physically Based Rendering: From Theory to Implementation" di Matt Pharr et al.

**Modalità di verifica:**

Valutazione in itinere.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Capire l'importanza del budget di VFX nelle produzioni cinematografiche.

Conoscere le diverse tipologie di budget di VFX e saper scegliere quella più appropriata per il proprio progetto.

Acquisire familiarità con gli strumenti e le tecniche di gestione del budget di produzione VFX, inclusi software specializzati e metodi di analisi dei costi.

Saper definire e pianificare le attività e le risorse necessarie alla produzione degli effetti visivi, garantendo il rispetto dei vincoli di tempo e denaro.

Saper negoziare con i clienti, i finanziatori e i fornitori di servizi di VFX per ottimizzare il rapporto qualità-prezzo e assicurare la massima efficienza nella gestione del budget.

Saper valutare gli impatti finanziari delle decisioni creative e tecniche prese durante la produzione degli effetti visivi.

Sviluppare competenze di data analysis e di reporting per monitorare in tempo reale il budget di produzione dei VFX e prevenire eventuali situazioni di rischio.

Saper lavorare in team con altri professionisti del settore VFX, collaborando alla definizione e al raggiungimento degli obiettivi di produzione.

Acquisire competenze di gestione delle relazioni con i clienti, assicurando la massima soddisfazione del committente e garantendo la creazione di un prodotto di qualità.

Saper analizzare il mercato dei VFX e monitorare costantemente le innovazioni e le tendenze tecnologiche, mantenendo alti standard di qualità e competitività.

## ORGANIC MODELING 3D & TEXTURING 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 4 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 80 ORE

**Nome del docente:** DIANA BRANCA

**Prerequisiti:** Conoscenze informatiche di base e ottima padronanza dell'uso del pc.  
Conoscenza di almeno un software 3D

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Apprendere l'importazione di una scansione 3D e il processo di ritocco e correzione della mesh. Lo studente sarà accompagnato nella creazione di personaggi umani, creature fantasy, architetture, veicoli e prop declinabili in ambientazioni di ogni tipo e natura. La metodologia impiegata si ispira all'arte tradizionale ed è interamente basata sull'interazione con la materia, seppur digitale, nonché sulla ricerca di uno stile artistico coerente e al tempo stesso originale. (didattica frontale, esercitazioni guidate).

## **PROGRAMMA**

Tratterà le principali tecniche di sculpting e texturing per la creazione di un modello, approfondendo la parte texturing con l'utilizzo dei Noise Maker e texture Painting e la creazione di materiali fotorealistici complessi.

## **Testi di riferimento**

## **Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

## **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## **Competenze acquisite**

Il corso ha quindi lo scopo di formare professionalmente una persona nel creare sculture molto complicate. Una volta compiuto il corso si è in grado infatti di diventare un 3D Modeler o un 3D concept artist, figure sempre più richieste da numerose aziende.

## DINAMICS & PARTICLE EFFECTS 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE  
PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE

**Numero di crediti attribuiti:** 4 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 40 ORE

**Nome del docente:** IVAN BROGNA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Il corso di Dynamics & Particle Effects 2 è un modulo avanzato che si concentra sull'apprendimento di tecniche e strumenti avanzati per la creazione di effetti visivi dinamici e di particelle. Gli obiettivi del corso sono:

Approfondire le conoscenze relative alla fisica delle particelle e alle interazioni tra particelle, come ad esempio la gravità e l'attrazione magnetica.

Utilizzare software di simulazione avanzati per creare effetti dinamici e di particelle realistici e dettagliati, come ad esempio esplosioni, fumo, acqua e fuoco.

Integrare gli effetti di particelle e dinamici in progetti di visual effects, come ad esempio animazioni 3D e film.

Sviluppare la capacità di risolvere problemi complessi legati alla creazione di effetti visivi dinamici e di particelle.

Per raggiungere questi obiettivi, il corso adotta una metodologia di apprendimento pratico, che prevede l'utilizzo di software di simulazione avanzati e la creazione di progetti realistici per le esercitazioni. Gli studenti verranno guidati nel processo di creazione degli effetti visivi, dalla progettazione alla produzione finale, attraverso il coaching di tutor esperti del settore. Inoltre, il corso include anche lezioni teoriche per approfondire la conoscenza degli strumenti e delle tecniche utilizzati nella creazione di effetti visivi dinamici e di particelle. Al termine del corso i partecipanti saranno in grado di creare effetti visivi di alta qualità e di utilizzare le competenze acquisite in progetti di visual effects professionali.

## **PROGRAMMA**

Il corso di Dynamics & Particle Effects 2 è pensato per approfondire le competenze acquisite durante il primo anno del corso e per introdurre temi più avanzati e complessi nell'ambito dei Visual Effects. Il programma del corso può essere riassunto nei seguenti punti:

Espansione delle conoscenze di fisica e meccanica dei fluidi per la creazione di effetti di ambienti acquatici, creazione di onde, schizzi, schiume e simili.

Approfondimento delle conoscenze di solito non applicate nella materia dei fluidi, quali l'utilizzo di tecniche di modellazione avanzate, oggetti rigidi e deformabili, superfici deformabili, ecc.

Lo studio di scenari particolari come il controllo di particelle in simulazioni crime, cancellazione di oggetti su scenari complessi, integrazione di modellazione 3D e texture painting.

Produzione di un sistema meteorologico tramite Houdini, dove verranno creati delle particelle piogge gocciolanti mediante la creazione di una mesh di cavo dinamico e il posizionamento delle particelle in determinate posizioni.

Sviluppo di tecnologie in editor 3D per la simulazione degli impatti sui terreni, tramite l'utilizzo di asset preesistenti, texture dipendenti dalla distanza e ottimizzazione del frame rate.

Lo studio del software game engine Unity 3D nell'ottica della simulazione di scene in tempo reale.

La creazione di un'interfaccia per l'ottimizzazione degli effetti delle particelle con un gruppo di operatori.

Lo specifico utilizzo del renderer Redshift per la produzione di effetti di atmosfere e nuvole.

Il corso di Dynamics & Particle Effects 2 è rivolto a studenti che hanno già acquisito le basi dei Visual Effects e che desiderano accrescere le competenze nel campo delle simulazioni avanzate. La formazione di questo corso permetterà ai partecipanti di sviluppare una nuova concezione nell'approccio al lavoro e allo studio dei visual effects, offrendo una visione maggiormente professionale e completa.

### **Testi di riferimento**

"Physics for Game Developers" di David M. Bourg e Bryan Bywalec - questo testo fornisce una solida introduzione alla fisica delle particelle e delle simulazioni di fluidodinamica.

"Real-Time Collision Detection" di Christer Ericson - questo testo è una lettura indispensabile per chiunque stia progettando giochi o che debba affrontare problemi di collisioni o interazioni fisiche in tempo reale.

"Introduction to Fluid Mechanics" di Yasuki Nakayama - questo testo fornisce una guida completa alla fluidodinamica che può essere applicata alle simulazioni di particelle.

"Computer Simulation of Flow and Heat Transfer" di Bob Lockwood - questo testo fornisce una panoramica completa della simulazione di fluidi e del trasferimento di calore.

Inoltre, ci sono anche molti tutorial e risorse online disponibili che possono essere utili per arricchire la conoscenza degli studenti su questo argomento.

### **Modalità di verifica:**

Valutazione in itinere, realizzazione di progetti.

### **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.



## **Competenze acquisite**

Comprensione avanzata dei concetti di dinamica e particelle in modo da creare effetti spettacolari e realistici.

Conoscenza avanzata delle interazioni tra particelle e materiali, ottimizzazione di soluzioni semantiche e creazione di sistemi avanzati di simulazione.

Competenze avanzate nella gestione degli effetti visivi per film, giochi, app o ambienti VR.

Conoscenza delle tecniche di keyframe animation e motion graphics.

Conoscenza avanzata delle tecniche di rendering e di compositing.

Capacità di utilizzare strumenti avanzati come Maya, Houdini, e Nuke.

Esperti nella creazione di effetti speciali, effetti di luce, fuoco, fumo, acqua, neve e altri effetti fisici.

In generale, il corso di DINAMICS & PARTICLE EFFECTS 2 preparerà gli studenti ad affrontare in modo autentico la pianificazione, la ricerca e la creazione di effetti visivi avanzati al livello professionale, elevando le loro capacità a livelli avanzati.

## CONCEPT ART & PRODUCTION DESIGN

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** CARATTERIZZANTI

**Ambito disciplinare:** MUSICA E SPETTACOLO, TECNICHE DELLA MODA E DELLE PRODUZIONI ARTISTICHE

**Settore disciplinare:** ICAR/17 DISEGNO

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 60 ORE

**Nome del docente:** PIETRO NUME

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Formare professionisti in grado di dar vita a mondo fantastici e realistici attraverso la produzione di concept art; fornire competenze teoriche e pratiche nella progettazione e realizzazione di ambientazioni, personaggi, oggetti e elementi di scenografia; sviluppare l'abilità di utilizzare le tecniche e gli strumenti digitali più avanzati utilizzati nella Concept Art e nel Production Design; acquisire conoscenze in sceneggiatura e tecniche di storytelling per creare progetti coerenti e dal forte impatto visivo; collaborare con team creativi di produzione, al fine di sviluppare competenze di lavoro in team per la realizzazione di progetti cinematografici, televisivi, videoludici e di animazione. L'obiettivo finale del corso è quello di formare professionisti in grado di trasformare idee in progetti concreti, dotati di un'identità visiva unica e coerente.

## **PROGRAMMA**

Il corso di Concept Art & Production Design è il percorso ideale per coloro che vogliono immergersi nel mondo dell'arte, del design e della produzione nel campo dell'intrattenimento digitale. Il corso sarà articolato in tre moduli principali, ciascuno dei quali si concentrerà su una specifica area di studio.

Il primo modulo del corso, intitolato "Fondamenti di Arte e Design", si concentrerà sulla teoria e sulla pratica dell'arte e del design. Gli studenti saranno introdotti alle diverse tecniche artistiche, alle basi di progettazione e disegno, così come ai principi fondamentali del colore, della composizione e della prospettiva. Questo modulo svolge un ruolo fondamentale nell'introduzione degli studenti al mondo della Concept Art e della Production Design.

Il secondo modulo, intitolato "Concept Art", si concentrerà sulla creazione di concept art e sulla creazione di personaggi e ambientazioni per videogiochi, animazioni e film. Gli studenti avranno l'opportunità di acquisire le competenze necessarie per creare storie visive coinvolgenti, immagini suggestive e design funzionali mediante il disegno a mano libera, la modellazione digitale e il rendering.

Nella fase finale del corso, il terzo modulo, intitolato "Production Design", fornirà agli studenti le basi del production design, ovvero l'insieme di processi volti alla creazione di scenografie, costumi e oggetti artistici per film, animazione e videogiochi. I partecipanti al corso saranno introdotti alle tecniche utilizzate dai professionisti del settore per la creazione di ambientazioni, set, veicoli e armi utili alla realizzazione di un prodotto finito.

In generale il corso prevede una formula interattiva basata sulla pratica, le lezioni saranno integrati da workshop e approfondimenti tematici. Ogni lezione sarà caratterizzata da un'esperienza di apprendimento collaborativa che fornirà agli studenti una panoramica sulle varie fasi di sviluppo di un progetto di concept art e production design. I partecipanti al corso saranno in grado di acquisire le competenze e le conoscenze necessarie per intraprendere una carriera nel mondo dell'arte e del design digitale, garantendo loro un futuro occupazionale in un settore in continuo divenire.

## **Testi di riferimento**

Ecco alcuni testi di riferimento per il corso di Concept Art & Production Design:

"The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation" di Amid Amidi

"The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design" di Felix Yoon, Khang Le, and Mike Yamada

"The Art of Star Wars: The Force Awakens" di Phil Szostak

"Frank Frazetta: Icon" di Frank Frazetta

"The Art of Game of Thrones" di Deborah Riley e Jody Revenson

"The Art and Making of Pacific Rim" di David S. Cohen

"The Art of Halo 5: Guardians" di Martin Robinson

"Film Art: An Introduction" di David Bordwell e Kristin Thompson

## **Modalità di verifica:**

Test di identificazione: chiedere agli studenti di identificare le tecniche e gli stili di arte concettuale e di produzione.

Test di abbinamento: chiedere agli studenti di abbinare le tecniche di arte concettuale e di produzione ai loro esempi corrispondenti.

Test di completamento: gli studenti dovrebbero completare le frasi o le definizioni relative alla teoria della Concept Art & Production.

Test di scelta multipla: gli studenti dovrebbero rispondere ad alcune domande a scelta multipla sulla teoria e le tecniche della Concept Art & Production.

Test di disegno: gli studenti potrebbero essere invitati a disegnare un'immagine utilizzando le tecniche di Concept Art & Production.

Test di analisi: gli studenti potrebbero essere invitati ad analizzare un progetto di Concept Art & Production e fornire una critica costruttiva.

Questi sono solo alcuni esempi di test che potrebbero essere utilizzati. Il tipo di test dipende dall'obiettivo specifico del corso e dai livelli di abilità degli studenti coinvolti.

## **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## **Competenze acquisite**

Conoscenza di tecniche di disegno, pittura e modellazione 3D per la creazione di personaggi, ambienti e oggetti di fantasia e di fantascienza.

Abilità nel visualizzare idee e concetti in modo chiaro ed efficace, utilizzando schizzi, bozzetti, storyboard e animatics.

Capacità di utilizzare software specializzati, come Photoshop, ZBrush, Maya e altri strumenti digitali per la creazione di immagini e modelli in 3D.

Conoscenza delle tecniche di illuminazione, di ambientazione e di composizione per creare scene realistiche o fantastiche.

Comprensione degli elementi fondamentali della narrativa, della caratterizzazione e della psicologia dei personaggi, necessarie per la creazione di storie coinvolgenti.

Capacità di lavorare in team e di collaborare con i colleghi in modo efficiente, gestendo le scadenze del progetto e comunicando in modo chiaro e professionale.

Conoscenza di tecniche di marketing e di promozione per presentare e promuovere il proprio lavoro come artista e creativo.

Capacità di continuare a imparare e di aggiornare le proprie competenze, sia autonomamente sia attraverso formazione continua e partecipazione a eventi del settore.

## LIGHTING & RENDERING 2

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** ATTIVITÀ FORMATIVE AFFINI O INTEGRATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:** INF/01 INFORMATICA

**Numero di crediti attribuiti:** 6 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** VALERIO DONATI

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

In questo corso proseguono gli insegnamenti delle tecniche per la produzione professionale di rendering fotorealistici, alle più avanzate tecniche di texturing e lighting. Studio e resa dei materiali più avanzati nei rendering mirati al fotorealismo cinematografico.(didattica frontale, esercitazioni guidate).

### **PROGRAMMA**

L'obiettivo principale del corso è l'acquisizione della corretta metodologia di lavoro per la realizzazione di scene di computer grafica perfettamente fotorealistiche ed integrabili in scene reali, basandosi per la maggior parte su esercitazioni pratiche, così da poter applicare subito le conoscenze apprese.

**Testi di riferimento****Modalità di verifica:**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Acquisizione della corretta metodologia di lavoro per la realizzazione di scene di computer grafica.

## COMPOSITING 3

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 8 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 120 ORE

**Nome del docente:** GIOVANNI RICCO

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

#### Obiettivi:

La comprensione dell'importanza del ruolo e delle mansioni del compositor all'interno del sistema produttivo e il rapporto con i reparti di riferimento.

La pratica permetterà lo sviluppo e la sensibilità alla composizione visiva, l'attenzione ai dettagli e capacità di "problem solving"

Le esercitazioni e la collaborazione con i vari reparti della scuola implementano la formazione dell'allievo dentro e fuori dal set.

#### Metodologia:

L'allievo consolida le varie tecniche e nozioni acquisite durante il triennio. Le esercitazioni e i corti della scuola lo porranno davanti ad una "simulazione" di vita lavorativa reale.



## **PROGRAMMA**

Analisi tecniche avanzate e complesse di compositing

Tecniche avanzate rimozione e chromakey

3D avanzato

Deep Compositing

## **Testi di riferimento**

## **Modalità di verifica**

Esercitazioni mirate, realizzazione vfx per i cortometraggi di fine anno.

## **Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

## **Competenze acquisite**

Conoscenza avanzata di Nuke

Competenze professionali avanzate di realizzazione effetti visivi

Problem Solving

Lavoro in Team e cooperazione tra reparti

Utilizzo del linguaggio e degli strumenti

Rispetto dei tempi e delle modalità di consegna

## EFFETTI VISIVI 3 - SHOWREEL

**Programma A.A. 2023/2024**

**Tipologia attività formativa:** LABORATORI, SEMINARI, ATTIVITA' ARTISTICHE, TECNICHE E PERFORMATIVE

**Ambito disciplinare:**

**Settore disciplinare:**

**Numero di crediti attribuiti:** 12 CFU

**Corso di I livello in:** VISUAL EFFECT SUPERVISOR & PRODUCER

**Anno di corso:** 3°

**Semestre:** ANNUALE

**Durata:** 100 ORE

**Nome del docente:** RENATO PEZZELLA

### **OBIETTIVI E METODOLOGIA**

Progettazione, analisi e risoluzione degli interventi riferiti a effetti speciali previsti per i diplomi e corti extra. Supervisione sul set delle riprese, generazione e gestione pipeline per la realizzazione degli effetti., interfaccia con gli altri reparti sino all'approvazione definitiva. Utilizzando esercitazioni guidate.

### **PROGRAMMA**

Interfacciamento con gli altri caporeparto, progettazione, analisi e supervisione sul set degli effetti. Gestione della pipeline per la realizzazione delle richieste gestione delle versioni e ottenimento della approvazione finale. Con la tutela del docente.

**Testi di riferimento**

The VES Handbook of Visual Effects

The Narrative Power of Visual Effects in Film

A supporto delle lezioni sarà fornito materiale integrativo in formato Pdf.

**Modalità di verifica**

Valutazione in itinere, realizzazione progetto.

**Valutazione**

Alla fine del corso gli studenti avranno una valutazione in trentesimi.

**Competenze acquisite**

Identificazione delle difficoltà già in fase progettuale dell'effetto, Progettazione ,analisi e identificazione delle procedure ottimali per la realizzazione. Gestione completa del workflow shooting-delivery.