

1	<b>ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE (AFTER EFFECTS)</b>
2	OBBLIGATORIO
3	EQF 6
4	3
5	3 O 4
6	6
7	ALESSIO MERULLA
8	<p>Il corso offre una base teorica sui linguaggi di comunicazione utilizzati nel cinema, nello specifico riguardo i titoli di testa.</p> <p>Dal punto di vista pratico, dopo l'analisi di alcuni effetti e stili di animazioni, si procederà con il raffinare le conoscenze del software apprese l'anno precedente.</p> <p>Il corso inoltre approfondirà tutte le fasi di produzione di un'animazione (pre-produzione, produzione e post produzione).</p>
9	FRONTALE
10	Conoscenza base del software Adobe - After Effects e di eventuali software per la produzione di materiale grafico (Illustrator, Photoshop...)
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione all'uso di After Effects</li> <li>• Introduzione all'animazione digitale</li> <li>• Animazione di una sfera e di testi</li> <li>• Animazione di un'illustrazione</li> <li>• Animazione di un'illustrazione complessa</li> <li>• Introduzione al Compositing</li> <li>Tracking di un testo 3D</li> </ul>
12	-
13	-
14	Consegna di un progetto video realizzato con il programma Adobe - After Effects. L'animazione dovrà ripercorrere, dal punto di vista teorico, la ricerca prodotta durante le ore di lezione; a livello pratico invece lo studente dovrà produrre un video che raffiguri un titolo di testa cinematografico o di una serie tv.
15	ITALIANO