

NOME DEL CORSO	ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE 2
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2025/2026
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Enrico Gheller
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Creare e animare contenuti visivi complessi e interattivi, utilizzando strumenti avanzati di motion graphic per realizzare progetti digitali di alto impatto. Padronanza dei software Adobe After Effects e Rive, dalla fase di concept fino alla produzione finale, con un focus sull'integrazione di animazioni dinamiche e interattive.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	/
PROGRAMMA DEL CORSO	TEORIA Introduzione Panoramica su Adobe After Effects e Rive, evidenziando le principali funzionalità, le differenze e le loro applicazioni nell'animazione interattiva e dinamica. Tecniche avanzate di Motion Graphics Approfondimento delle tecniche di animazione avanzate per la creazione di elementi interattivi e effetti visivi complessi. Focus sulle migliori pratiche per creare animazioni coinvolgenti e reattive. Animazione interattiva Studio dei principi specifici dell'animazione interattiva, tra cui la reattività, l'adattabilità e l'esperienza utente. Analisi di casi studio per illustrare animazioni motion design interattive ed efficaci. PRATICA Concept e Script Sviluppo del concept e dello script per un progetto che incorpora elementi interattivi e dinamici. Analisi degli elementi visivi e narrativi per garantire un messaggio coerente su piattaforme diverse. Styleframe e Prototipazione Creazione di styleframe per definire l'estetica del progetto e visualizzare le principali scelte stilistiche. Introduzione alla prototipazione delle animazioni interattive, soprattutto con Rive, per testare e perfezionare le interazioni utente. Preparazione del File per l'Animazione



	Organizzazione dei file e degli asset per un flusso di lavoro efficiente in Adobe After Effects e Rive. Preparazione di file con livelli e design reattivi adatti a un'animazione complessa e interattiva. Animazione dell'Elaborato Finale Creazione di un progetto finale che integra animazioni dinamiche e interattive, applicando le tecniche avanzate sia di After Effects che di Rive. Revisione, ottimizzazione e rifinitura delle sequenze animate per ottenere un risultato professionale e coeso.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	/
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Raccolta di elaborati sviluppati durante il corso e progetto personale finale.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	DIGITAL IMAGE PROCESSING 2
TYPE	Mandatory
CYCLE	Master
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2025/2026
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	Enrico Gheller
LEARNING OUTCOMES	Create and animate complex, interactive visual content using advanced motion graphic tools to produce high-impact digital projects. Mastery of Adobe After Effects and Rive, from the concept phase to final production, with a focus on integrating dynamic and interactive animations.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	/
COURSE CONTENT	THEORY Introduction Overview of Adobe After Effects and Rive, highlighting their key features, differences, and applications in interactive and dynamic animation. Advanced Motion Graphics Techniques In-depth exploration of advanced animation techniques for creating interactive elements and complex visual effects. Focus on best practices for creating engaging and responsive animations. Interactive Animation Study of principles specific to interactive animation, including responsiveness, adaptability, and user experience. Case study analysis to illustrate effective interactive motion design. PRACTICE Concept and Script Development of the concept and script for a project that incorporates interactive and dynamic elements. Analysis of visual and narrative components to ensure a coherent message across different platforms. Styleframe and Prototyping Creation of styleframes to define the project's aesthetic and visualize key stylistic choices. Introduction to prototyping interactive animations, especially with Rive, to test and refine user interactions. File Preparation for Animation Organization of files and assets for an efficient workflow in Adobe After Effects and Rive. Preparation of files with



	layers and responsive designs suitable for complex, interactive animation. Final Project Animation Creation of a final project that integrates dynamic and interactive animations, applying advanced techniques from both After Effects and Rive. Review, optimization, and refinement of animated sequences to achieve a professional and cohesive result.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	/
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Collection of works developed during the course and a final personal project.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

