

# BACHELOR DEGREE IN CINEMA & NEW MEDIA

## PIANO DI STUDI

		ECTS*	Hours
<b>1<sup>st</sup> YEAR</b>		<b>60</b>	
1 SEMESTER	● History of Art & Photography	4,5	48
	● Trends in Visual Arts	4,5	48
	● Visual Communications - Basics	6	64
	● History of Cinema & Video	4,5	48
	● Cinematography 1 - Basics	4,5	48
2 SEMESTER	● Phenomenology of the Image	6	64
	● Foreign Language 1 (Italian – English)	6	64
	● Project Design Methodology	6	64
	● Computer Graphics – Photoshop	9	96
	● Photography - Analog /Digital	9	96
<b>2<sup>nd</sup> YEAR</b>		<b>60</b>	
3 SEMESTER	● Media Arts 1 - Storytelling & Film Script	6	64
	● Cinematography 2 - Photography	6	64
	● Media Arts 2 - Audio	9	96
	● Cinematography 3 - Direction	9	96
4 SEMESTER	● Theory and Method of the Mass Media	6	64
	● Media Arts 3 - Visual Effects VFX	9	96
	● Cinematography 4 - Film Editing	9	96
	● Media Arts 4 - Film Production	6	64
<b>3<sup>rd</sup> YEAR</b>		<b>60</b>	
5 SEMESTER	● Semiotics of Art & History of Photographic Criticism	6	64
	● Aesthetics of the Visual Arts	6	64
	● Professional Development & Career in Cinema	6	64
	● Foreign Language 2 (Italian – English)	6	64
	● Internship	6	160
6 SEMESTER	● Law & Economics Applied to Cinema	4,5	48
	● Cinema Portfolio Development	9	84
	● Foreign Language 3 (Italian – English)	6	64
	● Final Thesis on Cinema & New Media	10,5	263

### Total Credits

180

I piani di studio possono subire variazioni

- Corsi Online
- Corsi OnCampus



800 910 410

damacademy.it

follow us

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA - PARTE I

Docente: Davide Manca

## IL SENSORE DIGITALE

passaggio dalla pellicola al sensore digitale, introduzione teorica alla camera digitale, com'è fatta, da cosa è formata, come fa a catturare la luce. confronto tra pellicola (sensibilità e temperatura colore) e digitale, esercitazione pratica di assemblaggio e primo funzionamento della camera digitale, esercitazione praticaseguire un soggetto e tenerlo a fuoco, operatore e assistente operatore

## LA TEMPERATURA COLORE

introduzione al calcolo del bianco perfetto. cos'è la temperatura colore e qual'è lo strumento per individuarlo; i diversi tipi di corpi illuminanti e la loro temperatura colore; le gelatine di conversione. spiegazione e visione della mazzetta delle gelatine, esercitazione pratica selezione del bianco e calcolo dello stesso dalla macchina da presa digitale, esercitazione pratica, conversione di un proiettore a tungsteno a 3.200k alla luce solare di 5.600k tramite gelatina full blu

## L'OBIETTIVO

i diversi tipi di obiettivi, a focale fissa a focale variabile, i diversi tipi di attacchi per le macchine da presa digitali, le ghiera: il diaframma; la messa a fuoco; la lunghezza focale (specifico zoom), distinzione tra teleobiettivo, obiettivo normale e obiettivo grandangolare, esercitazione pratica di messa a fuoco numero (livello 2). la misurazione della distanza del soggetto dalla camera con la camera in movimento, esercitazione pratica del cambio di diaframma durante la registrazione

## LA LUCE

dall'esposimetro ai proiettori, che cos'è l'esposimetro come si usa e l'unità di misura della luce (i footcandle), le tre luci principali (chiave, diffusa e controllo luce), la luce diretta e la luce riflessa, esercitazione calcolo della luce e misurazione della stessa con esposimetro e poi risultato in camera, esercitazione pratica di illuminazione di un soggetto (livello 0)

## L'INQUADRATURA

Come gestire la profondità di campo tramite l'ottica utilizzata, la distanza e l'apertura del diaframma. Organizzazione grafica dell'inquadratura: linee, forme, pesi grafici, sequenzialità nella collocazione degli elementi inquadrati, l'utilizzo creativo del mosso e delle sfocate.

## IL FORMATO DI REGISTRAZIONE

i differenti formati di registrazione e i loro supporti, dagli hardisk alle schede, dal broadcast al prosumer analisi dei diversi dispositivi e i loro prezzi sul mercato, per poter scegliere e selezionare a seconda delle esigenze il supporto giusto, esercitazione pratica di illuminazione di un totale a 2 personaggi, prima seduti e poi in piedi (illuminazione livello 2), esercitazione pratica di inquadratura, seguire 2 personaggi seduti a 2 lati diversi di una tavola, passaggio da uno all'altro in teleobiettivo

## I MOVIMENTI DI CAMERA

analisi e comparazione dei vari strumenti che permettono di muovere la macchina da presa, dalla macchina a spalla al dolly al crane alla steadycam, i radio fuochi, studio dei vari modelli di radiofuochi in commercio dal prosumer al broadcast, esercitazione pratica di macchina a spalla, il passaggio dall'inquadratura su cavalletto a quella in movimento a spalla, pratica dei fuochi con la macchina in movimento (fuochi livello 4)

## I PRIMI PIANI

analisi della differenza nell'illuminazione di un primo piano, il beauty, luce diffusa, luce riflessa, calcolo del "riempimento", analisi del rapporto tra direttore della fotografia e makeup artist, lezione pratica di illuminazione di un primo piano di attrice donna. (illuminazione livello 3), lezione pratica di ripresa in movimento su un primo piano con la macchina a spalla. esercizi di movimento del corpo e della respirazione

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

**DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA – PARTE II**

*Docente: Davide Manca*

## **IL CONTROCAMPO**

lezione sulla continuità fotografica all'interno della stessa scena, raccontare con la luce e la sua unità fotografica, la luce è funzionale al racconto non un mero strumento di abbellimento, lezione pratica di come illuminare prima il totale e poi campo e controcampo di due persone sedute allo stesso tavolo ai lati opposti, pratica di eliminazione della luce in macchina utilizzando paraluce e bandiere

---

## **LA LUCE – SITUAZIONI DA FILM 1**

illuminazione di un interno giorno con vetrata, calcolo della temperatura colore, scelta dei proiettori, compensazione dell'esposizione tra dentro e fuori, utilizzo delle gelatine nd

---

## **LA LUCE – SITUAZIONI DA FILM 2**

illuminazione in esterno giorno, scelta dell'orario migliore rispetto alla posizione del sole, utilizzo dei polistiroli o dei pannelli riflettenti, uso della luce in macchina, pregi e difetti

---

## **LA LUCE – SITUAZIONI DA FILM 3**

illuminazione di un esterno giorno con sfondo un interno attraverso vetrata, compensazione dell'interno tramite proiettori (scelta dei proiettori), copertura dell'esterno tramite telai e panni (elenco dei diversi panni utilizzati sui set e dei telai), confronto con le problematiche nell'utilizzo dei telai

---

## **IL PIANO SEQUENZA**

tra movimento di camera e cambio di ambienti nella medesima inquadratura, analisi delle location, misurazione dell'esposizione e delle temperature colore dei corpi illuminanti naturali già presenti, correzioni degli stessi e inserimento di altri proiettori, tecniche di capannamento

---

## **GLI STRUMENTI SUL SET 1 – MACCHINISTI**

riepilogo dei proiettori e analisi dei supporti di questi per essere sospesi per aria (fuori campo) analisi di: barracuda, canne ad espansione, morsetti, ganci, magic arms, telai, aste boom; visione di backstage di set

---

## **GLI STRUMENTI SUL SET 2 – ELETTRICISTI**

il dimmer, le console, il gruppo elettrogeno, divisione della corrente elettrica, tipo di prese e di amperaggi, prolunghe di corrente, adattatori tra diversi amperaggi, resistenza dei cavi e dispersione

---

## **IL MESTIERE DELL'ASSISTENTE OPERATORE**

reparto mdp: confronto con il ruolo dell'assistente, specifico nel controllo del funzionamento del reparto, responsabilità della macchina da presa, del furgone mdp, rapporto con le mansioni del reparto dalla carica delle batterie, alla divisione e numerazione dei supporti di registrazione, gli strumenti dell'assistente operatore. prove pratiche sul campo

---

## **IL MESTIERE DEL DATA MANAGER**

software utilizzati, organizzazione del lavoro, compilazione della lista attrezzatura, conteggio degli hardisk necessari al progetto, rapporto con il laboratorio di post produzione

---

## **IL MESTIERE DEL DIT**

software utilizzati, organizzazione del lavoro, compilazione della lista attrezzatura, propria postazione, acquisti o noleggi del materiale, rapporto con il laboratorio di color correction e con il direttore della fotografia, esempi di misurazione dell'esposizione e temperatura colore e strumenti differenti per la misurazione delle stesse

---

## **PRODOTTO FILMICO**

realizzazione di un prodotto filmico (cortometraggio o mokumentary) impostato soprattutto sull'esercizio della luce

---

## **CORREZIONE COLORE**

studio su come funziona la correzione colore, come mantenere lo stesso look fotografico e colorimetrico all'interno della stessa scena, e correzione colore del prodotto filmico realizzato

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## FONICO DI PRESA DIRETTA

*Docente: Andrea Sileo*

### GRANDEZZE FISICHE DEL SUONO

periodo frequenza lunghezza d'onda, ampiezza velocità di propagazione, altezza timbro riflessione rifrazione, assorbimento diffrazione risonanza, interferenza battimenti

---

### MATERIALE SONORO

spiegazioni di materiale sonoro per registrazioni da registratori a microfoni

---

### I PROGRAMMI

spiegazioni di programmi per la costruzione sonora

---

### USO DEL MATERIALE SONORO

utilizzo del materiale sonoro attraverso i migliori programmi di editing audio

---

### LAVORO SUL SET

utilizzo del materiale sonoro durante le riprese sul set

---

### ESPORTAZIONE

l'esportazione del sonoro attraverso i migliori programmi di editing audio

---

### PROGRAMMI DI COSTRUZIONE SONORA

utilizzo dei programmi di editing audio per la costruzione sonora, con le tracce incise dagli allievi

---

### ESERCITAZIONE

utilizzo dei programmi di editing audio per la costruzione sonora, con le tracce incise dagli allievi

---

### PROVA PRATICA

verifica pratica con valutazione su tutti gli aspetti del sonoro in presa diretta trattati durante le lezioni

---

### PROVA FINALE

prova finale con realizzazione di cortometraggio con l'utilizzo del materiale sonoro attraverso i migliori programmi di editing audio

---

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## REGIA – PARTE I

Docente: Aldo Iuliano

### LA REGIA

il mestiere del regista cinematografico

---

### L'IDENTITÀ ARTISTICA

l'identità artistica di un regista cinematografico

---

### LA PROFESSIONALITÀ TECNICA

il regista: essere un professionista

---

### L'INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA MODERNA

cos'è e cosa aspettarsi dall'industria cinematografica odierna

---

### ESERCITAZIONI

esercitazioni pratiche in sala posa

---

### LA GRAMMATICA DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

la grammatica del linguaggio cinematografico: inquadrature e sequenza, angolazioni di ripresa, movimenti di macchina

---

### ANALISI DELLA SCENEGGIATURA

il lavoro sullo script ed i generi cinematografici

---

### ANALISI DELL'INQUADRATURA

le riflessioni sull'immagine (formati e composizione del quadro)

---

### ANALISI DELLA LUCE

le scelte stilistiche di illuminazione

---

### ANALISI DEL MONTAGGIO

la pianificazione del tempo del racconto

---

### ESERCITAZIONI SU SCRIPT

esercitazioni su script sviluppato dallo studente

---

### ANALISI DEL SUONO

l'utilizzo del suono diegetico ed extradiegetico

---

### LA REGIA

il mestiere del regista cinematografico

---

### STORYBOARDS

le potenzialità degli storyboards nella pianificazione di produzione.

---

### LE REGOLE DELLO STORYBOARDS

quali sono le regole dello storyboards

---

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

**REGIA – PARTE II**

*Docente: Aldo Iuliano*

## **REALIZZARE UNO STORYBOARD**

come si realizza uno storyboard: metodi e regole

---

## **IL SET**

la scelta del team di lavoro

---

## **IL CONFRONTO**

parlare ed organizzare il lavoro con i capireparto

---

## **CODICI E REGOLE**

quali sono i codici e le regole da rispettare sul set

---

## **L'ATTORE**

il rapporto con l'attore

---

## **ESERCITAZIONI SUL SET**

simulazioni girate delle scene dello script sviluppato dagli studenti

---

## **MONTAGGIO**

il lavoro di supervisione sul montaggio (possibilità creative di riscrittura)

---

## **MUSICA**

la scelta della musica, come, dove e quando utilizzarla

---

## **CORREZIONE COLORE**

la supervisione sulla correzione colore insieme al montatore ed il direttore della fotografia

---

## **MIX**

la supervisione sul mix

---

## **VISIONE DEL PROPRIO LAVORO**

visione totale del proprio lavoro personale

---

## **MODIFICHE FINALI**

l'importanza e la scelta delle modifiche finali

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## OPERATORE MACCHINA DA PRESA

Docente: *Nicolas Perinelli*

### LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

- Grammatica dell'inquadratura, la scena e la sequenza

### COMPOSIZIONE DELL'INQUADRATURA

- Dinamica dell'attenzione
- Il centro d'interesse
- Regole per focalizzare l'attenzione
- La regola dei terzi
- Enfatizzare la profondità
- Elementi di disturbo

### TAGLI DELL'INQUADRATURA

- Distanza cinematografica
- Piani, campi, totali, dettagli e particolari
- Campo, fuori campo e filo macchina

### POSIZIONI DI MACCHINA

- Altezza della macchina
- Angolazione verticale e orizzontale
- Inclinazione laterale

### RAPPORTO SCENA-SPETTATORE

- Inquadrature oggettive, soggettive e semisoggettive
- Lo sguardo in macchina

### MOVIMENTI DI MACCHINA

- Panoramiche e carrellate
- Movimenti a mano
- La velocità di movimento
- Carrello, crane, steadycam

### ELEMENTI BASILARI DI COSTRUZIONE DELLA SEQUENZA

- Continuità narrativa,
- Campo e controcampo
- Regola dei 180 gradi e scavalco di campo

### OBIETTIVI

- Lunghezza focale e piano focale
- Obiettivo, grandangolo, teleobiettivo
- Obiettivi Macro
- Obiettivi Fisheye
- Obiettivi sferici e anamorfici
- Fuoco e profondità di campo
- Distanza iperfocale
- Distanza minima di messa a fuoco
- Angolo di campo e zoom
- Follow focus e controlli remotati

### IL BILANCIAMENTO DEL BIANCO

- La temperatura di colore

### I FILTRI

- Il matte box, Filtri ND, Filtri polarizzatori

### LA NUOVA FRONTIERA: LO STREAMING

- Introduzione sullo streaming video
- Regia streaming e messa in onda
- Parametri workflow
- Le Piattaforme e utilizzo software per messa in onda
- Simulazione e pratica

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## STORIA DEL CINEMA

*Docente: Luigi Pane*

### IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

La nascita ed il consolidarsi, attraverso esempi ed analisi di film celebri, del linguaggio cinematografico che tutti noi oggi conosciamo.

---

### LE GRANDI CORRENTI CINEMATOGRAFICHE

Analisi e studio storico delle più grandi correnti cinematografiche che hanno segnato le loro epoche, soprattutto in Europa, facendo scuola nel cinema a venire: il Neorealismo Cinematografico Italiano, la Nouvelle Vague, il Free Cinema inglese, il Nuovo Cinema Tedesco

---

### UNO SGUARDO AI NOSTRI MAESTRI

Impariamo a conoscere i registi italiani che dal secondo dopoguerra in poi hanno reso grande il nostro cinema: da Rossellini a Fellini, da Antonioni a Petri, passando per Bertolucci, Bellocchio, Tornatore, arrivando ai nostri giorni, Paolo Sorrentino, Matteo Garrone.

---

### L'ULTIMO DECENNIO. DOVE SI AVVIA IL CINEMA?

Il cinema tra lo streaming, la crisi delle sale, e le nuove tecnologie digitali. Analisi e riflessione sull'attuale stato delle cose.

---

## PRODUZIONE

*Docente: Sara Sergi*

### LA TROUPE

Composizione di una troupe, divisione in reparti, ruoli e mansioni

---

### IL CONTRATTO COLLETTIVO NAZIONALE DI LAVORO CINEAUDIOVISIVO

Formazione della troupe, livelli salariali, orario di lavoro e festività secondo le indicazioni del CCNL

---

### LO SPOGLIO DELLA SCENEGGIATURA

Analisi e spoglio della sceneggiatura su excell

---

### IL PIANO DI LAVORAZIONE

Dallo spoglio all'accorpamento ambienti, accorpamento luci fino alla formazione di un piano di lavorazione.

---

### LA PREPARAZIONE DI UN PRODOTTO AUDIOVISIVO

Assunzione della troupe e relativi documenti, richieste permessi per le riprese e documenti operativi.

---

### IL SET

La gestione di un set e organizzazione del lavoro





# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## SCENEGGIATURA I

Docente: Severino Iuliano

### ANALISI DELLE STRUTTURE DRAMMATURGICHE IN TRE ATTI

Studio approfondito della struttura drammaturgica divisa in tre atti

### TEMA DEL FILM

Analisi del prodotto cinematografico

### DEFINIZIONE DEI PERSONAGGI

Caratterizzazione dei personaggi di una storia

### ARCO DI TRASFORMAZIONE DEI PERSONAGGI

Approfondimento e trasformazione dei personaggi nell'arco narrativo

### SENSO DEL FILM

Cosa voglio raccontare in un film

### ANALISI DEI GENERI CINEMATOGRAFICI

Studio e dinamiche approfondite riguardo i vari generi cinematografici

### IL ROMANZO DI FORMAZIONE

Visione e commento di alcuni film che fanno riferimento a un genere specifico

### IL SOGGETTO

Stesura individuale di un soggetto per un film lungometraggio

### LA SCENEGGIATURA

Stesura individuale di una sceneggiatura per cortometraggi che saranno realizzate nei corsi successivi di Filmmaker e Biennio Cinema

## SCENEGGIATURA II

Docente: Alfredo Mazzara

### IDEAZIONE STORIE

dalla creazione di un'idea narrativa alla sua presentazione in poche righe. La sintesi come opportunità per testare il potenziale narrativo di una trama

### SOGGETTO

dall'idea alla strutturazione. I tre atti, i fondamentali di sceneggiatura, il viaggio dell'eroe, archi di trasformazione e strutture alternative a quella lineare. Character plot ed action plot.

### IL PERSONAGGIO

psicologia, archetipi e funzionalità tematiche. Dalla costruzione alla presentazione di un character efficace

### LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

codici e linguaggio. Differenze tra cinema, teatro, tv, romanzo e fumetto. Dalla parola scritta all'immagine, come raccontare per immagini

### IL TEMA

valori in gioco e impianto tematico di una storia. Trama e resa valoriale per il personaggio

### IL DIALOGO

tecniche di impostazione. Diegesi e mimesi a confronto. Dal monologo al dialogo. Psicologia e tema applicati alla struttura dialogica

### SCENEGGIATURA

forme e contenuti a confronto. Gestire lo script con la produzione e gli altri reparti

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## AIUTO REGIA

*Docente: Gianluca Mazzella*

### IL RUOLO DELL'AIUTO REGISTA

I diversi aspetti delle competenze di un aiuto regista, dalla pianificazione delle riprese fino alla gestione del set.

---

### LO SPOGLIO DELLA SCENEGGIATURA

L'analisi minuziosa della sceneggiatura per estrapolare tutto ciò che si necessita per realizzare un film

---

### IL PIANO DI LAVORAZIONE

L'analisi La pianificazione del calendario di ripresa, con la divisione in giornate delle scene in base alle diverse disponibilità di attori e ambienti, ottimizzando al meglio la lavorazione ed i costi

---

### IL SET

Tutte le mansioni dell'aiuto regista durante le riprese: dalla gestione del tempo alle relazioni interpersonali con il resto della troupe, dalla gestione delle figurazioni alla creazione dell'ordine del giorno

---

### LA PRATICA

L'applicazione pratica dello studio dello spoglio della sceneggiatura e del piano di lavorazione ai progetti dell'Accadem

---

## DOCU REPORTAGE

*Docente: Roberto Palma*

### IL DOCUMENTARIO. COS'È? LA SUA STORIA

Storia di questa tipologia di opera audiovisiva mostrando le differenze fra il documentario poetico e quello moderno per poi passare al cos'è il documentario stesso e alle varie tipologie di narrazione

---

### VISIONE CLIP DOCUMENTARI

Sottogeneri del documentario (Documentario giornalistico, documentario naturalistico, documentario d'inchiesta, docufiction, docufilm e mocumentary)

---

### COME SI CREA UN DOCUMENTARIO

Modalità di realizzazione di un'opera documentaristica studiando delle fasi fondamentali :

- La scrittura
  - La produzione
  - La troupe
  - I tempi
  - Impostazioni registiche, fotografiche e tecniche
  - La post produzione
- 

### PROGETTAZIONE E SCRITTURA MINI DOCUMENTARI

Gli studenti verranno suddivisi in gruppi dove ognuno avrà un ruolo (regista, dop, fonico ecc) e una tipologia di minidocumentario da scrivere per poi girare

---

### REALIZZAZIONE DEL MINI DOCUMENTARIO

realizzazione dei mini documentari



# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## MONTAGGIO AUDIO

*Docente: Mario Giulianelli*

### ACUSTICA DI BASE

Caratteristiche dell'onda sonora, psicoacustica, dB

### SEGNALI, CAVI E TRASDUTTORI

Segnali mono, stereo e multicanale; cavi bilanciati, sbilanciati e patchbay; microfoni e casse acustiche

### AUDIO ANALOGICO E AUDIO DIGITALE

Differenze tra analogico e digitale, convertitori, digitalizzazione dei segnali

### PRO TOOLS

Gestione delle sessioni e delle impostazioni di sistema, uso di Pro Tools per registrazione, sound design e missaggio in post-produzione, esportazione

### GAIN-BASED FX

Processori di dinamica, Equalizzatori, modulazioni di Ampiezza, autopan, harmonic exciter

### TIME-BASED FX

Riverbero, delay, chorus, flanger, phaser

### ELEMENTI DI SOUND DESIGN

Foley, sound libraries

## MONTAGGIO VIDEO

*Docente: Andrea Gagliardi*

### STORIA DEL MONTAGGIO

Attraverso lo studio degli autori che hanno contribuito alla nascita e allo sviluppo di quest'arte, da Eisenstein a Walter Murch, ripercorriamo la storia del montaggio cinematografico

### TEORIA DEL MONTAGGIO

Montaggio connotativo, narrativo, formale, discontinuo. Approfondimento delle varie declinazione del montaggio audiovisivo. L'arte dell'editing come processo creativo, esercizio intellettuale, ed esperienza emotiva

### LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

Attraverso l'analisi dei film e delle serie tv, scopriremo come, nel corso della sua evoluzione, il montaggio cinematografico ha imparato ad articolare lo spazio-tempo diegetico in uno spaziotempo filmico

### L'AUDIOVISIONE

Il rapporto tra immagine e suono. La continuità dell'ambiente sonoro, la funzione della musica, il sound design filmico

### LE REGOLE DEL MONTAGGIO INVISIBILE

I principali raccordi di montaggio del découpage classico. Regola dei 180°, micro-ellissi, attacco sull'asse, sul movimento

### LAVORARE SULLE IMMAGINI

Approfondimento delle differenti metodologie di approccio al montaggio nella docufiction, nel documentario e nel videoclip

### AVID MEDIA COMPOSER

Tecniche e trucchi per imparare ad usare agevolmente il principale software di montaggio video

### ESERCITAZIONI PRATICHE

Editing di scene di film, documentari e videoclip su avid media composer

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## COLOR GRADING

*Docente: Paolo Verrucci*

### LUCE E COLORE

la luce, sintesi additiva e sottrattiva, luminosità e contrasto, unità di misura fotometrica, temperatura colore

### DALLA PELLICOLA AL DIGITALE

cenni sulla pellicola e processo fotosensibile, il grader nel processo chimico, telecinema, digital intermediate

### IL DIGITALE

nozioni generali, scala logaritmica e lineare, look-up table (LUT), color space

### FORMATI DI RIPRESA

aspect ratio, file di ripresa e codec, panoramica sulle varie macchine da presa attualmente più utilizzate

### INTRODUZIONE AL COLOR GRADING

sguardo generale sui software più utilizzati per la color correction

### BLACKMAGIC DAVINCI RESOLVE

- introduzione, user interface, project settings
- control panel, organizzazione dei media files, editing
- color page, color controls, color wheels, primaries, camera raw
- la struttura a nodi, secondary qualifiers, power window, window tracking, image stabilization
- delivery page, come creare una dcp, file video

### ESPERIENZA IN SALA E MASTER VIDEO

il proiettore digitale, standard di proiezione, dcp, proiezione in sala, formati di finalizzazione video (HD, UHD, SDR, HDR)

### HDR

Illustrazione del flusso di lavoro, tone mapping, color grading e display (HDR 10+, HLG, DOLBY VISION)

## ADOBE PREMIERE

*Docente: Edoardo Pizzari*

### OPERAZIONI INIZIALI

Organizzazione file sorgente multimediali, configurazione software, creazione nuovo progetto, configurazione e creazione nuova sequenza, importazione file multimediali, organizzazione file multimediali all'interno del progetto

### INTERFACCIA E AREE DI LAVORO

Panoramica sull'interfaccia e sulle aree di lavoro, gestione e personalizzazione delle aree di lavoro, i pannelli, la timeline.

### TECNICHE DI MONTAGGIO BASE

Tagliare, inserire, spostare le clip, in e out e gli strumenti principali per la gestione delle clip nella timeline, montaggio a tempo, montaggio con più camere, montaggio con formati differenti

### GLI EFFETTI VIDEO ED AUDIO

Utilizzo degli effetti di base, gestione degli effetti sulle clip e dei livelli di regolazione, stabilizzazione dell'immagine, color correction, color grading

### ESPORTAZIONE DEL PROGETTO

Impostazioni audio e video, scelta della tipologia di formato per l'esportazione

# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## DIGITAL IMAGING TECHNICIAN

Docente: Simone Andriollo

### INTRO: IL RUOLO DEL DIT NEL CINEMA

Con l'introduzione delle macchine da presa digitali si è venuta a delineare all'interno del set, una nuova figura professionale, il Digital Imaging Technician, ovvero la persona che si occupa di gestire tutto il flusso di dati di un film, dalla scelta dell'attrezzatura da utilizzare alla consegna dei file che vengono forniti alla sala di montaggio

### DIGITAL CAMERA 1: SENSORI, RISOLUZIONI E FRAME RATE, ISO E GAMMA DINAMICA

Che cos'è un sensore e come funziona? Scopriremo quali sono i sensori delle moderne macchine da presa e le loro principali caratteristiche; cos'è e come gestire la gamma dinamica, gli ISO nativi, il rumore digitale. Inoltre impareremo come impostare i più importanti parametri di registrazione come la risoluzione, il frame rate e il valore ISO

### SENSORI E OTTICA: NOZIONI DI FOTOGRAFIA

Forniremo le principali nozioni di ottica (lunghezza focale, diaframma, profondità di campo) e studieremo in che modo utilizzare al meglio obiettivi e macchine da presa in base alla tipologia di lavoro da svolgere e alle necessità di produzione

### DIGITAL CAMERA: SUPPORTI DI MEMORIA E ACCESSORI PER LA REGISTRAZIONE

Per realizzare un video abbiamo bisogno di capire quanta memoria è necessaria per archiviare i dati. Conoscere i supporti di memoria e le loro caratteristiche ci permette di ottimizzare le risorse e risparmiare tempo

### DIGITAL CINEMA: CODEC, CAPTURE AND EDITING CODEC, LOSSLESS CODEC, LOSSY CODEC, COMPRESSIONE SPAZIALE E TEMPORALE

Per realizzare un video abbiamo bisogno di capire quanta memoria è necessaria per archiviare i dati. Conoscere i supporti di memoria e le loro caratteristiche ci permette di ottimizzare le risorse e risparmiare tempo

### DATA MANAGER: CORRETTA GESTIONE DEI FILE

Impareremo a gestire e archiviare correttamente i file, perchè è fondamentale conoscere le operazioni di data managing per svolgere correttamente tutto il processo produttivo, e per semplificare il lavoro ai diversi reparti di post-produzione (suono, montaggio, color, vfx).

### COLOR ON SET: SPAZIO COLORE, PROFONDITÀ COLORE, CAMPIONAMENTO E SOTTO- CAMPIONAMENTO COLORE, LOG & LUT, RAW FILE

La scelta della macchina da presa più adatta dipende soprattutto dalla qualità dell'immagine archiviata in fase di registrazione. Conoscere e sapere leggere le caratteristiche relative al colore dell'immagine permette di scegliere la macchina da presa che si sposterà meglio con il lavoro da realizzare

### COLOR ON SET 2: SCOPES E DAILIES

Forniremo le informazioni necessarie per saper leggere correttamente tutti gli strumenti di monitoraggio sul set, in modo da intervenire preventivamente in caso di problemi e ottenere la migliore immagine in fase di ripresa. Impareremo anche a realizzare i giornalieri, come impostare una color correction primaria a partire dalle riprese, sincronizzare i file del reparto audio ed esportare in modo da fornire un'anteprima del girato giornaliero alla produzione, regia e fotografia.



# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

## AFTER EFFECTS

*Docente: Fabrizio Giorgi*

### CONCETTI BASE ED AREA DI LAVORO

Introduzione, interfaccia (Projects, Compositions, Timeline, Tools, Effects).

---

### CREAZIONE PROGETTI

Files Importing, Frame Rates, Pixel Ratio, Alpha Channel, Photoshop Importing.

---

### COMPOSITIONS

Creazione di una Composition (durata, frame rate e dimensione), il Composition Settings, Tools della finestra di Composition, shortcuts, Precomps

---

### TIMELINE E LAYERS

La Timeline e i suoi Tools, layers creation, i diversi tipi di layer, proprietà di un layer, operazioni sui layer, blending mode tra layer, antialiasing

---

### I MASCHERINI

Creare un mascherino su di un layer, proprietà, animazione dei mascherini, importare mascherini da Illustrator, uso dei mascherini

---

### CREAZIONE ANIMAZIONI

Introduzione ai concetti base, i Keyframes, Editor Grafico, Time Remapping, animazione di un livello, l'Anchor Point, Puppet Tool, animazione su path, auto-orient, Motion Blur, Slow Motion, introduzione alle espressioni

---

### CREAZIONE TESTO

Creare un layer di testo, tools, animare un testo lungo un path, text morphing

---

### AMBIENTE 3D

Differenze tra "Classic 3D" e "Cinema 4D", creazione di un ambiente 3D, animazioni, auto-orient, opzioni del materiale, funzioni 3D del testo e di uno shape layer

---

### ALTRI STRUMENTI

Tracking, Rotobrush, Chroma-Key, Content-Aware Fill

---

### GLI EFFETTI

Applicazione degli Effetti, animazione, proprietà, introduzione ai plugin

---

### RENDERING ED OUTPUT

Render Queue, i diversi formati di esportazione, Render tramite Media Encoder, render di un frame



# CINEMA E NEW MEDIA

ON CAMPUS

**AVID MEDIA COMPOSER**

*Docente: Gabriele Morzilli*

## **AVID MEDIA COMPOSER MC101**

- Creazione del progetto
- Editing di Base
- Rifinitura del Montaggio
- Transizioni ed Export
- Organizzazione del Progetto
- Costruzione di una scena
- Modifica dei dialoghi
- Perfezionamento della Scena
- Mixing Audio
- Approvare il montato
- Fondamenti Tecnici

## **AVID MEDIA COMPOSER MC110**

- Introduzione effetti video
- Effetti Correttivi
- Lavorare con immagini ad alta risoluzione
- Retiming
- Correzione colore e trattamento immagini
- Lavorare con effetti multipli
- Effetti su più livelli video
- Performance & Rendering
- Keying and Mattes
- Creazione titoli 3D con Marquee
- Usare effetti AVX
- Configurazione griglia