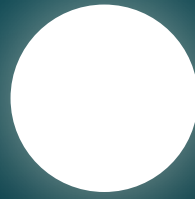


petite maison des sons et lumières

CENTRO INDIPENDENTE DI RICERCA DI STUDIO E DI DIVULGAZIONE DELLA CULTURA DELL'IMMAGINE



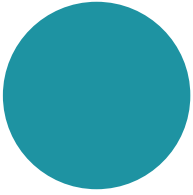
# videoediting.0.1 **LAB**



**compositing  
video animazione  
visual effects**

*a cura di:*  
**corrado virgili**

## videoediting.0.1 LAB



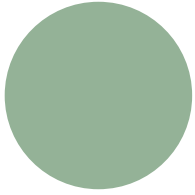
Editare un'immagine e' oggi una lavorazione che si realizza quasi esclusivamente in digitale, dal concept iniziale fino all'editing finale passando per tutte le varie tecniche di realizzazione, sia esso un prodotto fotografico o video, presuppone una conoscenza tecnica dei softwares molto approfondita, questo a volte puo' sembrare un problema insormontabile e puo' allontanare molti appassionati e potenziali professionisti da un mondo affascinante e creativo come quello del videoediting. Spesso pero' succede l'esatto opposto, la relativa semplicita' con cui e' possibile reperire softwares professionali e tutorial per impararne l'utilizzo illude facilmente di essere gia' professionisti solo conoscendo le procedure del programma. C'e' un equilibrio da trovare fra le due strade, e dal nostro punto di vista questo gap si colma studiando la percezione visiva, la semiotica e la comunicazione visiva nel senso piu' ampio possibile, a questi studi vanno affiancati gli esercizi e l'insegnamento delle varie tecniche.

**Videoediting.0.1 LAB** e' un laboratorio sull'immagine in movimento, un percorso che spieghera' con chiarezza come si realizzano video con le tecniche piu' diffuse, dallo stop motion passando per il compositing, keying, camera projection ecc. ecc. , il fine e' quello di rendere chiarezza su come si utilizzano le tecnologie e i softwares professionali piu' diffusi al fine di creare materiale di qualita' sia tecnica che visiva. Il prodotto del laboratorio sara' un video in cui saranno utilizzate tutte le tecniche ma che sara' realizzato rispettando una procedura professionale. Sia chiaro che questo laboratorio e' da considerarsi di livello propedeutico (se confrontato ad un professionista di settore) in quanto tutte le tecniche verranno spiegate con chiarezza ma sara' impossibile affrontarle in maniera molto approfondita servirebbero centinaia di ore per preparare tutti i partecipanti allo stesso livello, i corsisti avranno comunque la possibilita' di avere la visione completa su tutti gli argomenti e la possibilita' di accedere a materiali e tutorial dedicati che ne garantiranno una buona base su cui approfondire in futuro, magari con corsi piu' specifici, gli argomenti per loro piu' interessanti.

Il laboratorio avra' una durata di 50 ore complessive in cui si faranno due diverse tipologie didattiche, una parte sara' di insegnamento mirato alla visione e alla spiegazione delle tecniche, un'altra parte sara' dedicata all'applicazione delle stesse su materiali originali da noi preparati.

**N**on esistono professionisti che non hanno nulla da imparare e non esistono dilettanti che non possono diventare professionisti, il nostro LAB puo' essere utile ad entrambi...  
di questo ne siamo certi.

## laboratorio



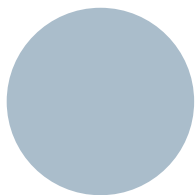
L'obiettivo principale del laboratorio è quello di fornire informazioni e nozioni mai legate all'utilizzo di un software specifico, il mercato oggi offre una vastissima possibilità di scelta, si va da programmi gratuiti a programmi che costano decine di migliaia di euro, deve essere il professionista a scegliere lo strumento adeguato alle proprie esigenze ma, lo deve fare con una corretta preparazione tecnico-artistica alle spalle.

Per quanto riguarda l'apprendimento delle tecniche, molto sarà basato sull'uso di videotutorial, fin dalla prima lezione saranno date indicazioni su come reperire materiali online, esistono una infinità di ottimi tutorial gratuiti che serviranno da "palestra", il web è ormai diventato un insostituibile strumento didattico e non valutarne l'utilità sarebbe un errore, è nostra convinzione che i partecipanti debbano usufruire delle ore di lezione per imparare le basi essenziali e per avere un continuo confronto con professionisti che mettono a disposizione la loro esperienza, l'unico valore non "scaricabile" da internet.

Imparare ad utilizzare un software è oggi una cosa accessibile a tutti e può essere fatta comodamente seduti nella propria casa con il proprio computer, la motivazione personale è il baricentro di questi apprendimenti e sicuramente un semplice insegnante può aggiungere ben poco a quanto è disponibile online. Applicare le tecniche nella maniera giusta e raggiungere risultati di alto livello non è altrettanto semplice e necessitano anni di esperienza. È il confronto con professionisti di settore che ci interessa!

Le 50 ore del laboratorio saranno divise in lezioni da due 2 ore, full immersion da 5 ore ed un incontro conclusivo di 3 ore. Nelle prime 8 lezioni (16 ore) i corsisti riceveranno informazioni tecniche e artistiche intensive, visioneranno e analizzeranno i materiali più interessanti presenti sul mercato, film, videoclip, spot, cortometraggi ecc., subito dopo si farà una full immersion di 5 ore per verificare l'apprendimento delle prime tecniche insegnate. Nelle successive 5 lezioni (10 ore) si affronteranno metodologie di effetti visivi e compositing più avanzate, questo per preparare i partecipanti ad affrontare la parte conclusiva del corso, questa ultima fase molto intensa (3 lezioni da 2 ore, 2 full immersion da 5 ore e la conclusione di 2 ore) sarà il vero e proprio laboratorio in cui si simulerà una produzione, si organizzeranno le varie lavorazioni e tutti i corsisti parteciperanno alla realizzazione di un prodotto video (spot HD da 30") mettendo in pratica quanto appreso durante il corso.

(leggere a pag. 4 sezione "Calendario del corso")



## programma

Di seguito una lista di argomenti trattati, l'elenco non rispecchia necessariamente l'ordine didattico cronologico, a tutti gli interessati sarà fornito un calendario specifico in sede di presentazione del laboratorio.

(per informazioni: <http://www.petitemaison.it/videoediting.asp>)

### **pipeline:**

- **pipeline di preproduzione e produzione**

*la buona organizzazione di una produzione è la base da cui partire per garantire qualità e rispetto del budget, pianificare una struttura di lavoro è fondamentale sia per il lavoro di singoli professionisti che per grandi produzioni*

### **trattamento dell'immagine:**

- **analisi sistemi colore e formati immagine**
- **approfondimento dei canali**
- **metodi di selezione e masking**
- **analisi istogrammi**
- **livelli e metodi fusione**
- **color correction**

*il riassunto di qualsiasi produzione video è il singolo frame, la conoscenza approfondita dell'immagine digitale e di come essa può essere modificata è da considerarsi indispensabile*

### **animazione:**

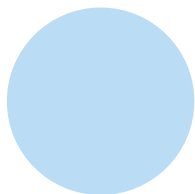
- **teoria base**
- **stop motion (varie tecniche)**
- **motion graphics**

*l'animazione, tradizionale o digitale, è un'arte che richiede moltissimo studio ed esercizio prima di essere "padroneggiata", quindi è bene chiarire che non è ambizione di questo laboratorio formare animatori, quello che si vuole dare ai partecipanti è la teoria di base, le nozioni fondamentali da cui partire per un successivo approfondimento*

### **editing video:**

- **analisi formati video e compressioni**
- **stabilizzazione video e tracking 2D e 3D**
- **keying (blue e green screen)**
- **estensione set e camera projection**
- **compositing live action e full3D**
- **color correction di secondo livello e DI**
- **stereoscopia**
- **editing finale**

*il termine "videoediting" racchiude in se molteplici significati riferiti all'elaborazione di filmati, che va dalla ripresa al montaggio e alla color correction. Il focus tecnico del laboratorio è sicuramente il compositing, ovvero la possibilità di combinare animare e modificare sequenze di immagini, le tecniche sopra elencate sono a grandi linee il fulcro di questo tipo di lavorazione e ognuna è di per se una "categoria professionale", alla fine del corso i partecipanti avranno un'idea generale di cosa esse rappresentano e delle possibilità tecnico artistiche che offrono, sarà un adeguato punto di partenza per un eventuale approfondimento che può portare ad un livello professionale.*



## credits

### *direzione laboratorio:*

#### **Corrado Virgili**

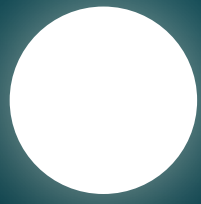
Da oltre 15 anni nel settore della computer grafica, dopo diversi anni di impegni in ambito pubblicitario e teatrale ha collaborato con le piu' importanti produzioni di cinema d'animazione italiane e con la RAI tv. Nel 2002 fa parte del team che realizza il primo lungometraggio animato completamente al computer prodotto in Italia e secondo in europa, "L'apetta Giulia e la signora vita". Nel 2004 partecipa alla realizzazione del film "la storia di Leo" (premio come miglior lungometraggio animato al Giffoni film festival del 2008) nel ruolo di supervisore artistico. Nel 2005 collabora con la RAI nel team di Superquark con Piero Angela per realizzare gli effetti visivi degli speciali andati in onda durante il periodo natalizio dello stesso anno. Nel 2007, presso Rainbow CGI, e' art director e direttore della fotografia del film "Winx club il segreto del regno perduto" film realizzato al computer e distribuito in oltre 20 paesi nel mondo con importanti incassi al botteghino. Nel 2010 ancora per la Rainbow CGI, sempre nel ruolo di art director e direttore della fotografia, partecipa alla realizzazione del film "Winx 3D magica avventura" primo lungometraggio italiano realizzato in stereoscopia.

**Nel 2008 e nel 2011 e' stato candidato al premio "David di Donatello" nella categoria migliori effetti speciali.**

*producer:* Manuel Devenuti

*assistent producer:* Simone Paglialunga

*direzione generale:* Lisa Calabrese



[www.petitemaison.it](http://www.petitemaison.it)

