

CORSO DI FORMAZIONE
“Digital Compositor - Editor Grafico 3D e Animazione”
(QUALIFICAZIONE DIGITAL COMPOSITOR - DC E1.24)

Corso di Formazione autorizzato dalla Regione Lazio con Esame di Qualificazione Professionale

DESCRIZIONE

Il Corso “Digital Compositor - Editor Grafico 3D e Animazione” con rilascio della **Qualifica professionale di DIGITAL COMPOSITOR** intende preparare **professionalità con competenze tecnico-specialistiche per la produzione creativa audiovisiva, cinematografica e multimediale avanzata.**

Il Digital Compositor opera nell'area della produzione cinematografica, audiovisiva e multimediale avanzata, di qualsiasi genere e formato (film, pubblicità, animazione, web, videogiochi, etc); utilizzando software grafici dedicati, si occupa della realizzazione dell'immagine finale, componendo il materiale visivo creato in precedenza nel corso della produzione (riprese dal vero, animazione computerizzata 2D e 3D, effetti speciali, grafica), assicurando che lo stile del progetto sia rispettato.

Al termine del percorso formativo, il partecipante avrà un quadro completo e aggiornato sulle principali metodologie per la **progettazione e realizzazione di attività di composizione dell'immagine e dell'elaborazione tecnica e artistica del materiale visivo per una produzione cinematografica audiovisiva o multimediale.**

DESTINATARI

Giovani e adulti non qualificati, occupati con necessità di upskilling o reskilling, disoccupati di lunga durata con competenze informatiche di base.

REQUISITI OBBLIGATORI

- Titoli di Studio:
 - Diploma di scuola secondaria di secondo grado
- In caso di titolo di studio conseguito all'estero, è necessario presentare una dichiarazione di valore o un documento equipollente, che ne attesti la corrispondenza di valore con i titoli rilasciati nello Stato di provenienza, ai fini della verifica dei livelli di scolarizzazione.
- Per i cittadini stranieri, conoscenza della lingua italiana almeno al livello B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, ferma restando l'obbligatorietà delle prove valutative in sede di selezione, qualora il candidato non disponga già di attestazione di valore equivalente.
- I cittadini extracomunitari devono disporre di regolare permesso di soggiorno, valido per l'intera durata del percorso.

STRUTTURA DEL CORSO

Durata ore:

- **260 ore** Corso “Digital Compositor - Editor Grafico 3D e Animazione”, parte in presenza e parte in e-learning sincrono
- **40 ore Project Work**
- **30 ore Modulo Integrativo di Coaching & Job Placement, di cui:**
 - 8 ore Orientamento Specialistico
 - 22 ore Accompagnamento al Lavoro

Durata complessiva: 330 ore / 5 mesi

Le lezioni in aula si svolgono **con una frequenza di 3 gg a settimana tra il lunedì e il venerdì, e hanno durata da 4 o 6 ore.**

Un numero limitato di ore di didattica potrà svolgersi in modalità Formazione a Distanza (FAD) in e-learning sincrono. Il Calendario Didattico è suscettibile di variazioni. Eventuali cambiamenti verranno comunicati agli Allievi e alla Regione Lazio.

ESAME DI QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE

Gli allievi sono ammessi **all'esame finale** a condizione di avere frequentato almeno l'80% delle ore complessive del percorso formativo.

Le prove finali si svolgono di fronte ad una **Commissione** Esaminatrice composta da un rappresentante della **Regione Lazio**, che la presiede; due rappresentanti dei docenti; il Responsabile Didattico; un rappresentante del **Ministero dell'Istruzione** e un rappresentante del **Ministero del Lavoro**, oltre ai rappresentanti dalle organizzazioni degli imprenditori e dei lavoratori.

LIVELLO EQF DELLA QUALIFICAZIONE: 5

Codice Profilo: E1.24 - Digital Compositor

Diploma finale in esito ad esame ai sensi del D.lgs. 13/2013

MODALITÀ DIDATTICHE

Lezioni frontali, esercitazioni guidate individuali e di gruppo, simulazioni, analisi di casi e problem solving. Le aule sono dotate di:

- Postazioni docenti con leggio interattivo, computer MSI All-in-one Adora24G 2NC e sgabello;
- Computer per gli studenti MSI All-in-one Adora20G;
- LIM (Lavagna Interattiva Multimediale), munita di pennarello elettronico e collegate a videoproiettori Epson ultracorto EB 585 Wi;
- Macchina da ripresa, pannello riflettente, radiomicrofono, luci per set fotografico.

Modalità di valutazione degli apprendimenti

Test a risposte multiple e discussione in aula al termine di ogni unità didattica, realizzazione di un Project Work e simulazione di casi.

SEDE DEI CORSI

Viale Filippo Tommaso Marinetti, 221 - 00143 Roma

Tel: 06 39746618 | Fax: 06 97749271 - www.accademiainformatica.com/corsi/

E-mail: info@accademiainformatica.com

DOCENTI DEL CORSO

Jonathan Mancini, Laureato da molti anni è un professionista affermato nell'ambito dei sistemi multimedia, creazione di modelli 3D, sviluppo di game Unity 3D con web services per device mobili, render di paesaggi ed animazioni settori nei quali svolge anche attività di docenza nei corsi di formazione professionale.

Diego Pizi, Da vent'anni opera nel mondo della fotografia classica e digitale e del multimedia dove ha svolto anche attività di docenza. Ha inoltre all'attivo moltissimi progetti pubblici e privati legati alla digitalizzazione ed alla creazione di prodotti digitali.

Simone Ferretti, Consulente e Formatore in Sicurezza sul Lavoro (d. lgs 81/08).

Laura Spila, Orientatore Professionale e Operatore del Mercato del Lavoro Specialistico.

SELEZIONE E AMMISSIONE

L'ammissione al Corso è subordinata ad una positiva valutazione del titolo di studio richiesto come Requisito di ammissione e del curriculum del candidato nonché al successivo superamento di un test informatico di base e un colloquio motivazionale/attitudinale.

La Direzione del Corso nominerà un'apposita Commissione, incaricata di valutare preventivamente i titoli presentati dai candidati e di svolgere le prove. Al termine di ciascuna selezione i candidati riceveranno, tramite l'utilizzo dell'indirizzo di posta elettronica fornito, nota della loro ammissione o esclusione ad insindacabile giudizio della Commissione.

COSTO DEL CORSO

€ 3.000,00

10% di sconto in caso di pagamento in un'unica soluzione



PROGRAMMA DIDATTICO		
MODULO	DURATA	CONTENUTI
MODULO INTRODUTTIVO Inquadramento della professione	6 ore	La figura del Digital Compositor <ul style="list-style-type: none">▪ Orientamento al ruolo▪ Aspetti contrattualistici, fiscali e previdenziali
MODULO 1. Progettazione della composizione dell'immagine di una produzione cinematografica, audiovisiva o multimediale	8 ore	La grafica e le arti visive, bidimensionale (2D), tridimensionale (3D) ed effetti visivi (VFX): Storia, soluzioni e costi <ul style="list-style-type: none">▪ Caratteristica dell'immagine digitale: statica, dinamica e la grafica▪ Elementi del colore e della composizione▪ Ricerca e preparazione dei contributi tecnici per la composizione dell'immagine▪ Concetti di raster, vettori e matte painting▪ Procedura di composizione dell'immagine e della sequenza ed i relativi costi▪ I software specifici per la composizione delle immagini di una produzione audiovisiva o multimediale
	20 ore	L'immagine statica e l'elaborazione digitale <ul style="list-style-type: none">▪ Il mondo della grafica▪ L'interfaccia grafica, grafica bitmap e grafica vettoriale, l'area di lavoro▪ Strumenti di ritaglio, di colorazione, di contorno, di utilizzo, di creatività e artistici▪ I file di immagine▪ Creare un file e il settaggio dell'immagine▪ Il concetto di sfondo, i livelli e le maschere
	18 ore	La modellazione 3D <ul style="list-style-type: none">▪ Le caratteristiche dell'interfaccia utente▪ Personalizzare l'ambiente di modellazione▪ Creare oggetti grafici di base: linee, cerchi, archi, curve, solidi e superfici▪ Modificare curve e superfici servendosi dei comandi di editing e tramite l'editing dei punti di controllo▪ Analizzare un modello e visualizzarne una porzione▪ Importare ed esportare un modello in vari formati file▪ Renderizzare il modello▪ Usare i layout e la stampa
	22 ore	L'animazione grafica 2D e 3D <ul style="list-style-type: none">▪ Aprire, creare e salvare progetti e la gestione dell'area di lavoro▪ Il pannello progetto, i fotogrammi chiave, il pannello effetti▪ Gestione avanzata delle composizioni, snapping e allineamento, i marcatori, creare un'animazione in loop, il diagramma di flusso▪ Forme e tracciati, creare forme (shapes) e maschere (masks), strumento penna▪ Creare e regolare i testi, animatore testo e selettori intervallo, per-character 3D, animare un testo su tracciato, creare e animare una forma da testo▪ Le maschere (masks), maschere effetto e riferimento maschera, tracciare oggetti in movimento con il tracciatore maschera, tracciare e oscurare un volto in movimento▪ Strumenti e tecniche di disegno▪ Trasparenza e composizione

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ La gestione dei livelli 3D nella timeline, viste 3D e strumento videocamera, proprietà testo 3D a livello carattere, moduli di rendering 3D ▪ Il tracciamento e stabilizzazione ▪ La gestione e la proprietà degli effetti, effetti video ed effetti audio ▪ La gestione delle animazioni, delle espressioni, la creazione di grafica animata ▪ La gestione del colore, dei profili colore, della profondità colore
	18 ore	<p>I videogiochi e il motore grafico</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I principi per la progettazione e la programmazione di un videogioco ▪ L'interfaccia grafica ▪ L'interazione con oggetti e la qualità delle luci ▪ L'impostazione di un gioco, aggiungere un suono, l'animation starter pack ▪ Widget 3D ▪ La creazione di personaggi personalizzati ▪ Il sistema danni e creazione della barra salute ▪ Le animazioni e le interazioni
	12 ore	<p>Il budget</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementi di budget e contabilità ▪ Redazione di un preventivo relativo ai costi di procedura di realizzazione di un prodotto
<p>MODULO 2. Elaborazione tecnica e artistica del materiale visivo necessaria alla composizione di un'immagine per una produzione cinematografica, audiovisiva o multimediale</p>	18 ore	<p>La gestione dell'immagine</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gli strumenti di trasformazione dei livelli e modificare la dimensione delle immagini ▪ Gli strumenti di fotoritocco, di ripristino e vettoriali ▪ Il testo, pannelli carattere e paragrafo, conversione del testo, strumento maschera di testo ▪ Il pannello di configurazione dell'ambiente 3D, strumenti di spostamento nell'ambiente 3D, funzioni principali del pannello proprietà ▪ I filtri classici e i filtri avanzati e la galleria filtri ▪ Gli strumenti di colorazione, di cancellazione, di automazione, i pennelli ▪ Le regolazioni, l'alterazione prospettica, la gestione degli oggetti avanzati
	20 ore	<p>Modelli tridimensionali digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La realizzazione di un modello ▪ La realizzazione di modelli tridimensionali ▪ Le strategie per realizzare una superficie e la modellazione delle superfici ▪ Costruire, ricostruire e modificare curve e superfici ▪ Visualizzare, valutare ed analizzare un modello servendosi dell'ombreggiatura ▪ Creare dei modelli 3D a partire da disegni 2D ed immagini scansionate ▪ Eliminare gli errori da un file importato ed esportare dei file corretti ▪ Usare gli strumenti di rendering
	22 ore	<p>La grafica in movimento ed effetti visivi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animazione, creare tracce di movimento con maschere, il metodo di interpolazione, regolazioni di velocità



		<ul style="list-style-type: none">La scala esponenziale, dilatazione e modifica del tempo, ordine temporale, animare il testo e il testo su tracciato, animare tracciati forma e maschereApplicare e controllare gli effetti, la galleria degli effetti, le tipologie di effettiIl 3D e il concetto di tridimensionalità, livelli 3DRendering ed esportazione, Formati e compressioni, rendering per flash e immagini fisse, video per dispositivi mobili, opzioni di codifica e compressioneConversione per diversi formati
	18 ore	Realtà virtuale, ambienti interattivi e videogiochi <ul style="list-style-type: none">Integrazione dei componenti software per la conversione continua dei datiCreazione di contenuti, strumenti e modelli di animazioneStrumenti di simulazione ed effetti visiviSupporto multimediale integrato per audio e videoSupporto per realtà virtuale, realtà aumentataCreazione di videogiochi e interattività
MODULO 3. Composizione finale dell'immagine/sequenza di una produzione cinematografica, audiovisiva o multimediale	24 ore	Il montaggio <ul style="list-style-type: none">Elementi di montaggio digitale, compressione, streaming, formati digitaliEditing, operazioni iniziali, strumenti e pannelli, tecniche base di montaggio, editing di base e avanzato
	22 ore	La gestione del colore e delle luci <ul style="list-style-type: none">L'interfaccia graficaL'interazione con oggetti e qualità delle luci
	12 ore	La finalizzazione <ul style="list-style-type: none">Principali strumenti di montaggio immagine e suono, analogici e digitaliNozioni di animazione, elaborazione grafica 2d e 3d, compositing
MODULO INGLESE Inglese tecnico	12 ore	Inglese tecnico Inglese tecnico per l'audiovisivo
MODULO SICUREZZA Operare in sicurezza nel luogo di lavoro	8 ore	Sicurezza sul luogo di lavoro <ul style="list-style-type: none">Legislazione sulla salute e sicurezza sui luoghi di lavoro e applicazione delle norme di sicurezzaGli obblighi del datore di lavoro e del lavoratoreDispositivi di protezione individuali
Totale corso	260 ore	Gli allievi sono ammessi all'esame finale per l'acquisizione della Qualifica Professionale di "Digital Compositor" (E1.24 del Repertorio Regionale del Lazio) a condizione di avere frequentato almeno l'80% delle ore complessive del percorso formativo
Project Work	40 ore	
MODULO Integrativo Coaching & Job Placement	30 ore	<ul style="list-style-type: none">8 ore Orientamento Specialistico22 ore Accompagnamento al Lavoro
Totale percorso	330 ore	