

Progetto LE RADICI NELL'ARTE – seconda parte

Le Radici nell'Arte è il progetto con cui il Comune di Leverano ha partecipato all'avviso regionale Sthar Lab.

Il progetto si articola in due fasi, una prima in cui è prevista la realizzazione di murales e una seconda in cui è prevista la realizzazione di animazioni multimediali delle medesime opere. Durante la prima fase sono stati realizzati 12 pannelli (posizionati in altrettanti punti del centro storico) e un murales (sul muro laterale della biblioteca di comunità).

Attualmente è in corso di svolgimento la seconda parte del progetto.

Il percorso formativo proposto ha come obiettivo finale proprio la creazione di contenuti multimediali da fruire mediante sistemi AR ed è strutturato in due moduli:

- laboratorio di mappatura fotografica
- workshop per animation designer.

1. Workshop 001 :: Mappature Fotografica

Partendo dalle opere realizzate dagli artisti saranno selezionati gli elementi che saranno oggetto di animazione.

Il workshop prevede le seguenti attività:

- 1.1. tour tra le opere murarie realizzate al fine di selezionare gli elementi da animare. Si annoteranno le peculiarità di ciascuna opera sia a livello artistico/espressivo che in funzione di una possibile animazione.
- 1.2. Determinazione delle animazione e lista dei particolari da animare. Una volta finito il tour, con le informazioni ottenute, sceglieremo i particolari o le opere intese da animare scrivendo una bozza di sceneggiatura minima (per singola animazione).
- 1.3. Ripresa fotografica dei particolari scelti. Si effettuerà un ulteriore tour durante il quale effettuare gli scatti fotografici delle opere o dei particolari di opere scelti.
- 1.4. Acquisizione del materiale fotografato nel precedente workshop.
- 1.5. Scelta e ottimizzazione dei files fotografici
 - 1.5.1. Si farà una selezione degli scatti fatti
 - 1.5.2. Si effettuerà una color correction con sync a tutti gli scatti scelti (Photoshop, CameraRaw)
- 1.6. Elaborazione e determinazioni livelli di animazione
 - 1.6.1. Si introdurranno i partecipanti al workshop al sistema Selezioni e Livelli di Adobe Photoshop
 - 1.6.2. Si creeranno selezioni dei particolari da animare e si creeranno dei file multilevel con essi (Photoshop multilayer file format)

Strumentazione necessaria: notebook, fotocamera (opzionale).

Software di riferimento: Photoshop (requisito indispensabile).

2. Workshop 002 :: Animation Designer

Partendo dal materiale prodotto durante il primo workshop saranno realizzate le animazioni dei murales.

Il workshop prevede le seguenti attività:

- 2.1. Animazione delle scene
 - 2.1.1. Si introdurranno i partecipanti all'animazione con il computer (Computer Graphic Animation)
 - 2.1.2. Si importeranno i file multi livelli di photoshop nell'ambiente per animazioni Adobe After Effects
 - 2.1.3. Si creeranno delle scene animate (Composizioni Multilivello)
 - 2.1.3.1. Introduzione alla Computer Animation per multilivello
 - 2.1.3.2. I livelli 2,5D (Camera, Luci, Ombre etc)
 - 2.1.3.3. I livelli di regolazione e di maschera
 - 2.1.3.4. Introduzione agli effetti di After Effects
- 2.2. Esportazione delle scene finalizzate all'ambiente VR/AR
 - 2.2.1. introduzione ai diversi formati di esportazione video
 - 2.2.2. Ottimizzazione del file di esportazione per l'ambiente VR/AR
- 2.3. Introduzione a Unity 3D e gli altri ambienti di Gaming Design che utilizziamo per la creazione di app interattive e installazioni multimediali.

Strumentazione necessaria: notebook.

Software di riferimento: Photoshop (requisito indispensabile), After Effects.