

ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE (ABTEC38) (8 CFA)

prof. Adriano Sanna

n. ore 100

a.a. 2022/2023

Elaborazione digitale dell'immagine

OBIETTIVI

Lo scopo di questo corso teorico-laboratoriale dedicato all'elaborazione digitale dell'immagine è quello di fornire agli studenti le conoscenze esplorando le tecniche più diffuse a livello professionale per effettuare operazioni di color grading, post-produzione, animazione 2d e 2.5D e un'introduzione sull'utilizzo di sistemi IA generativi . Dando importanza alla conoscenza di formati e alle tecniche di elaborazione , da immagini raster a immagini vettoriali , da formati web, stampe e video entrando in dettaglio all'utilizzo dei canali (RGB/CMYK) i profili colore, i livelli sino ed esplorare sistemi generativi dell'immagine con l'utilizzo di Intelligenza Artificiale e disco diffusion .

CONTENUTI

1 . Introduzione e comprensione dell'utilizzo di strumenti digitali.

2 . La Computer Grafica a servizio dell'arte

3 . tipologia di immagini e differenze tra 2d e 3d .

4 . Photoshop approfondimenti

- composizione
- controllo dell'immagine
- livelli
- color grading
- esercitazioni Photoshop

5 . Blender approfondimenti

- costruzione di solidi di base
- strumenti per la modellazione 3d
- sculpting
- grease pencil

- luci, materiali e rendering
- esercitazioni Blender

6 . Intelligenza Artificiale e il futuro dell'artista

7 . Progetto Finale

PREREQUISITI

Si richiede una conoscenza di base delle tecniche di disegno e pittoriche, di utilizzo del computer con sistema operativo Windows o Apple OS e conoscenza base di software grafici quali Photoshop e/o Illustrator . Non si richiedono altre specifiche competenze in quanto il corso prevede attività teorico-pratiche per far assimilare agli studenti le competenze necessarie per svolgere le esercitazioni e il progetto finale.

BIBLIOGRAFIA

- Di Virgilio B. , Photoshop CC. Dagli strumenti base al fotoritocco avanzato. Hoepli 2020 .
- Mancuso M. , Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea . Mimesis Editore 2018 .
- Balzola A. e Monteverdi A. , Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio. Garzanti Editore 2019 .

ESAME FINALE

Gli alunni saranno tenuti a presentare come progetto finale degli elaborati e una presentazione vincolante per lo svolgimento degli esami.

DOCENTE

Adriano Sanna è un FX Artist (e docente) che lavora e ricerca nell'ambito del cinema ,Tv e prodotti digital dal 2001. La sua ricerca lo ha portato a sperimentare nuove tecnologie quali realtà aumentata e virtuale e mixed reality in ambiti museali come Villa Adriana (Tivoli) , Museo della Città di Tivoli e per importanti clienti come Moncler, Volkswagen, TIM e Vodafone . Indagando soprattutto sulle tecnologie di navigazione indoor e ricostruzioni 3d e riconoscimento volumetrico di sculture e location outdoor. Dal 2010 collabora con importanti realtà nell'ambito della grafica 3d appassionandosi e specializzandosi all'estero in animazione di personaggi 3d per videogames e film , Matte painting e simulazioni di effetti speciali. Vanta collaborazioni con studi internazionali di animazione e VFX come Skydance Animation (Madrid/Los Angeles) , Scanline VFX (Montreal/Vancouver) lavorando su lungometraggi e serie TV distribuite su larga scala e online su piattaforme come AppleTV , Netflix , Prime video.