

TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI (ABTEC38) (6 CFA)

prof. Adriano Sanna

n. ore 75

a.a. 2022/2023

Tecnologie e applicazioni digitali

OBIETTIVI

Il corso intende offrire agli studenti specifiche capacità tecniche, supportate da una riflessione critica sull'utilizzo di un "medium" digitale all'interno di un sistema di conoscenza e creatività tradizionale. Tra gli scopi formativi, verrà dato risalto alle potenzialità espressive dell'uso pittorico del sistema digitale con l'utilizzo di tecniche miste con software 3d e 2d , nonché il valore concettuale di tale mezzo espressivo. La didattica prevede un ciclo di lezioni specifico, attraverso l'analisi dettagliata del software Blender e Photoshop/Krita . Sono incluse tutte le tematiche fondanti del digital-imaging , elaborazione di immagini raster, introduzione agli strumenti di base della modellazione 3d , elaborazione ed effettistica, che saranno chiariti attraverso esempi. Con l'attività pratica, interconnessa a quella teorica, gli studenti potranno sviluppare in senso creativo le capacità tecniche apprese. L'acquisizione da parte dello studente delle nozioni per utilizzare i software come strumento di lavoro, a scopi sia analitici sia creativi, è l'obiettivo che il corso si propone di raggiungere.

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
- 5 . Blender approfondimenti
 - costruzione di solidi di base
 - strumenti per la modellazione 3d
 - sculpting

- grease pencil
- materiali e rendering

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

- 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

Al termine del percorso formativo lo studente dovrà produrre due elaborati realizzati attraverso le tecniche apprese e le idee maturate durante il corso. Il computer e i software utilizzati sono degli strumenti espressivi che devono servire la mente creativa e non viceversa .

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.