ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE (BO) (8 CFA)
prof. Adriano Sanna
n. ore 100

a.a. 2025/2026

OBIETTIVI

Il corso fornisce competenze avanzate nella grafica digitale per la produzione multimediale e fotografica, integrando l'uso di software raster, vettoriali e di animazione. L'obiettivo è trasformare le basi tecniche in abilità creative, portando lo studente a realizzare un progetto personale completo supportato da concept, storyboard, moodboard e animatic.

CONTENUTI

Il programma si articola attraverso i seguenti moduli operativi, basati sulle esercitazioni pratiche:

- **Fondamenti della Grafica Digitale:** Introduzione ai pixel, risoluzione e differenze tra raster e vettoriale. Esercitazioni specifiche su immagini vettoriali/raster e tecniche di foto-compositing in Photoshop.
- **Post-Produzione Avanzata:** Gestione del colore, correzione dell'immagine e applicazione di effetti visivi. Utilizzo di texture, pattern e strumenti di selezione avanzata.
- **Motion Graphics e Animazione:** Introduzione ad After Effects per la creazione di elementi animati e transizioni. Approfondimento su maschere, rotobrush, tracking 2D e tracking camera per l'integrazione di elementi digitali in scene video.
- **Compositing e 3D:** Tecniche per arricchire la scena mediante l'importazione di modelli 3D in After Effects.
- **Principi di Animazione 2D Digitale e storytelling**: come la figura dello story Artist ha rivoluzionato il modo in cui si progetta un animazione . Introduzione al framework di Blender Grease Pencil. Tecniche di animazione 2d e mixed media 2d/3d.
- **IA Generativa e Risorse:** Sperimentazione con Invoke AI per la generazione di materiali per character e asset digitali.

PREREQUISITI

È richiesta una buona padronanza operativa del computer e dei principali sistemi operativi. Sebbene il corso tratti i fondamenti digitali (formati file, profili colore RGB/CMYK), è preferibile una predisposizione alla narrazione visiva e una conoscenza di base dei software Adobe (Photoshop, Illustrator) per agevolare lo sviluppo dei laboratori.

BIBLIOGRAFIA

Adriano Sanna - Elaborazione dell’Immagine Digitale: kit di sopravvivenza (2025)
Richard Williams - The Animator’s survival kit (2009)
Eric Goldberg - Character Animation Crash Course (2008)
Harold Whitaker/ John Halas - Timing for Animation (2009)

ESAME FINALE

La verifica consiste nella presentazione di un progetto personale completo (tema a scelta).
L'elaborato deve integrare le tecniche di editing, animazione e compositing apprese, corredato dalla documentazione del processo creativo (storyboard , moodboard e animatic).

DOCENTE

Adriano Sanna è un esperto FX Artist e ricercatore con oltre vent'anni di esperienza nel campo della computer grafica, specializzato in effetti visivi per cinema, TV e media digitali. Dal 2001, ha sviluppato competenze tecniche avanzate in VFX, Crowds, animazione 3D, Matte painting e simulazioni di effetti speciali, collaborando con studi internazionali di primo piano come Skydance Animation (Madrid/Los Angeles) e Scanline VFX (Montreal/Vancouver) per progetti distribuiti su piattaforme come AppleTV, Netflix e Prime Video.
Dal 2014, ha dedicato il suo talento all'insegnamento, condividendo la sua esperienza presso prestigiose istituzioni accademiche. Per otto anni ha formato giovani talenti all'Accademia di Belle Arti di Roma, proseguendo poi il suo percorso didattico presso l'Accademia di Belle Arti dell'Aquila. La sua passione per l'insegnamento si è estesa anche al settore privato, dove ha contribuito alla formazione di professionisti presso l'Accademia Italiana dei Videogiochi (AIV) e la Rainbow Academy di Roma, consolidando oltre un decennio di esperienza didattica.
La sua ricerca nel campo delle nuove tecnologie lo ha portato a sperimentare soluzioni innovative nell'ambito della realtà aumentata, virtuale e mixed reality, sviluppando progetti per istituzioni culturali come Villa Adriana (Tivoli) e il Museo della Città di Tivoli, oltre a collaborazioni con brand di prestigio come Moncler, Volkswagen, TIM e Vodafone. Si è particolarmente distinto nello sviluppo di tecnologie di navigazione indoor, ricostruzioni 3D e sistemi di riconoscimento volumetrico per sculture e location outdoor.
Negli ultimi anni, la sua ricerca si è concentrata principalmente sugli effetti speciali e sui sistemi di motion capture, esplorando le più recenti innovazioni in questi campi e applicando queste tecnologie all'avanguardia sia in ambito professionale che didattico, contribuendo così all'evoluzione delle tecniche di produzione digitale e alla formazione della prossima generazione di artisti digitali.