

INDICE ANALITICO

A

ACES (Academy Color Encoding System) – Cap. 10-11 (Color management)

ADR (Automated Dialogue Replacement) – Cap. 1, 10 (Doppiaggio, Audio)

AI (Intelligenza Artificiale) – Prefazione, Cap. 1-12 (Tema centrale)

API (Application Programming Interface) – Cap. 6 (Integrazione software)

Audit Trail – Cap. 3, 8 (Tracciabilità workflow)

Autoregressivi (Modelli) – Cap. 1-2 (Architettura generativa)

AV (Audiovisivo / Audio-Video) – Prefazione, Cap. 1, 10 (Dominio applicativo)

B

Baking / Baking UDIM – Cap. 7 (Texturing 3D)

BasicVSR++ – Cap. 10 (Interpolazione video)

Bias – Cap. 3 (Dataset, etica)

bf16 / fp16 (precisioni numeriche) – Cap. 4, 10 (Ottimizzazione calcolo)

Blackmagic Design (Resolve/Fusion) – Cap. 2 (Software produzione)

BPM (Beats Per Minute) – Cap. 5 (Audio, musica)

Bible di serie (Series Bible) – Cap. 1, 6 (Linee guida creative)

Brand Book – Cap. 1, 6 (Identità visiva)

Brief – Cap. 1, 6, 12 (Istruzioni creative/tecniche)

C

C2PA (Content Provenance & Authenticity) – Cap. 11 (Provenance)

CAI (Content Authenticity Initiative) – Cap. 11 (Provenance)

CFG (Classifier-Free Guidance) – Cap. 4 (Diffusione, controllo)

CLIP – Cap. 4 (Modelli multimodali)

Cleanup – Cap. 1, 10 (Postproduzione)

ComfyUI – Cap. 3, 7-8 (Orchestrazione node-based)

Compositing – Cap. 7-10 (Integrazione visiva)

Content Credentials – Cap. 11 (Autenticità contenuti)

ControlNet / Adapter – Cap. 6-7 (Condizionamento modelli)

Copyright / Licenze – Cap. 11 (Aspetti legali)

D

DCC (Digital Content Creation) – Cap. 2, 7 (Software classici)

De-aging – Cap. 1, 10 (VFX, ritocco volti)

Depth Map / DepthAnything / Marigold – Cap. 7, 10 (Controllo video/3D)

Diffusione (Modelli di) – Cap. 4 (Architettura generativa)

Digital Twin – Cap. 2 (Replica digitale)

DPM / DPM++ (Sampler) – Cap. 4, 8 (Campionamento diffusione)

DPN (refuso di DPM) – Glossario

E

ESRGAN / Real-ESRGAN – Cap. 10 (Upscaling immagini/video)

Euler (sampler) – Cap. 4, 8 (Campionamento diffusione)

Edge / Canny / Reference Edge – Cap. 8 (Condizionamento immagine)

Export (USD/FBX/glTF) – Cap. 7, 10 (Formati 3D)

F

FID / LPIPS (metriche) – Cap. 4, 12 (Metriche qualità immagine)

Fine-tuning / LoRA – Cap. 4, 6, 8 (Adattamento modelli)

Flicker (sfarfallio temporale) – Cap. 1, 10 (Video)

Flow (modelli generativi) – Cap. 1-2 (Architettura generativa)

FOBO (Fear of Becoming Obsolete) – Prefazione, Cap. 12 (Impatto sociale)

Frame Interpolation (RIFE, FILM) – Cap. 10 (Video)

G

GAN (Generative Adversarial Networks) – Cap. 4 (Architettura generativa)

Gaussian Splatting – Cap. 7 (3D generativo)

Governance / Versioning – Cap. 3, 12 (Gestione workflow)

GPU / VRAM – Cap. 4, 10 (Hardware)

Grounded su fonti (RAG/Q&A) – Cap. 1, 12 (Affidabilità fonti)

H

Hub (repository modelli, es. HF) – Cap. 4 (Accesso modelli)

Hunyuan 3D – Cap. 7 (Video/3D generativo)

I

I/O (Input/Output) – Cap. 2 (Workflow)

Inpainting – Cap. 10 (Editing visivo)

J

JSON / Sidecar JSON – Cap. 3-4, 8, 10 (Tracciabilità parametri)

K

Karras (scheduler) – Cap. 4, 8 (Diffusion, sampling)

Key Art – Cap. 1, 6, 10 (Immagine promozionale)

L

Lip Sync – Cap. 10 (Audio/Video)

LLM (Large Language Model) – Cap. 1-2 (Architettura generativa)

LoRA (Low-Rank Adaptation) – Cap. 4, 6, 8 (Adattamento modelli)

Lookdev (Look Development) – Cap. 1, 10 (Sviluppo visivo)

M

Marigold – Cap. 10 (Depth, condizionamento video)

Match move / Tracking – Cap. 1, 3, 10 (Camera e movimento)

Matte Painting – Cap. 1, 10 (Ambientazioni)

Metadati / Provenance – Cap. 3, 11 (Tracciabilità)

Mesh / Meshy / Point Cloud – Cap. 7 (3D generativo)

Midjourney – Cap. 4 (Piattaforma immagini)

Model (architettura AI) – Cap. 4-6 (Architettura generativa)

Moodboard – Cap. 1, 6 (Visual concept)

Motion Transfer – Cap. 1, 10 (Trasferimento movimento)

N

Negative Prompt – Cap. 5 (Prompting)

NeRF (Neural Radiance Fields) – Cap. 7 (3D generativo)

Node-based (workflow a nodi) – Cap. 3, 7-8 (Orchestrazione)

O

OCIO (OpenColorIO) – Cap. 10-11 (Color management)

Optical Flow – Cap. 10 (Video)

Orchestratori / Orchestrazione – Cap. 3, 7-8 (Pipeline)

P

PBR (Physically Based Rendering) – Cap. 7, 10 (Rendering 3D)

Pipeline (workflow) – Cap. 2-3, 7-8 (Gestione flussi)

Pose Estimation – Cap. 10 (Animazione)

Privacy / Dati sensibili (PII) – Cap. 11 (Compliance)

Prompt / Prompt Engineering / Prompt JSON – Cap. 4-6 (Generazione)

Prototipazione – Cap. 1, 6 (Concept, validazione)

Previz / Techviz – Cap. 1, 6 (Previsualizzazione)

Q

Q&A (Domanda & Risposta) – Cap. 1-2 (LLM, interazione)

QC (Quality Control) – Cap. 3, 8 (Controllo qualità)

R

Ray Tracing – Cap. 7 (Rendering)

Refitting (adattamento) – Cap. 1, 6, 10 (Asset)

Retopology (Retopo) – Cap. 7 (3D)

RIFE (interpolazione video) – Cap. 10 (Video)

Rotoscoping – Cap. 7, 10 (VFX)

Runway (Gen-3) – Cap. 4-5, 10 (Piattaforma video)

S

- SAM (Segment Anything Model)** – Cap. 10 (Segmentazione)
- Sampler (Euler, DPM, Karras, Heun)** – Cap. 4, 8 (Diffusion)
- Scalabilità** – Cap. 3-4, 12 (Infrastrutture)
- SDK (Software Development Kit)** – Cap. 2 (Strumenti sviluppo)
- SDF (Signed Distance Field)** – Cap. 7 (3D)
- Seed / Seed-locking** – Cap. 3-4, 8, 10 (Riproducibilità)
- Set Extension** – Cap. 10 (Estensioni scenografiche)
- Stable Diffusion (SD/SDXL)** – Cap. 4, 8, 10 (Modello diffusione)
- SSIM / STOI (metriche)** – Cap. 4, 10, 12 (Metriche percettive)
- Storyboards (Storyboard)** – Cap. 1, 6 (Preproduzione)
- Style Token** – Cap. 5 (Condizionamento)
- Style Transfer** – Cap. 5 (Trasferimento stile)

T

- Tassonomia** – Cap. 1 (Classificazione modelli)
- T2I (Text-to-Image)** – Cap. 4 (Generazione immagini)
- T2V (Text-to-Video)** – Cap. 5 (Generazione video)
- Text-to-3D (Text-3D)** – Cap. 7 (Generazione 3D)
- Texture (UDIM)** – Cap. 7, 10 (Materiali 3D)
- Tile Rendering** – Cap. 10 (Ottimizzazione calcolo)
- Token (LLM/immagini)** – Cap. 6, 10 (Unità semantiche)

Training → vedi **Addestramento**

Tracking vedi **Match move**

TTS (Text-to-Speech) – Cap. 2, 10 (Sintesi vocale)

STT (Speech-to-Text) – Cap. 2, 10 (Trascrizione)

U

UDIM (tile di texture) – Cap. 7 (Texturing 3D)

Upscaling – Cap. 10 (Aumento risoluzione)

USD / FBX / glTF – Cap. 7, 10 (Formati interoperabili)

UX (User Experience) – Cap. 2 (Piattaforme)

V

VAE (Variational Autoencoder) – Cap. 4, 8, 10 (Architettura generativa)

Viewport – Cap. 7 (3D)

VFX (Visual Effects) – Cap. 2, 7, 10 (Effetti visivi)

VRAM – Cap. 4, 10 (Hardware)

W

Watermark – Cap. 11 (Tracciabilità contenuti)

Workflow (pipeline / node-based / orchestratori) – Cap. 1, 3, 7-8 (Gestione produzione)

Z

Zero-Shot – Cap. 4 (Tecnica di prompting)

Note

Ogni voce include capitoli + contesto d'uso.

Sinonimi consolidati per evitare duplicati.