

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

### RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Ideare e sviluppare gli effetti visivi, comprendendo e interpretando gli input creativi, le scelte stilistiche, le esigenze narrative dell'opera filmica, rappresentando graficamente le sequenze (story board)

#### CASI ESEMPLIFICATIVI:

**Dimensione 1** - Ideazione e progettazione effetti visivi digitali: **2 casi**

**Dimensione 2** - Impostazione degli effetti visivi: **2 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 2** - Realizzare e finalizzare effetti visivi, utilizzando software dedicati, costruendo inquadrature e ricreando pertanto ambienti, fenomeni naturali e non, personaggi digitali, modellando ambienti e realizzando la grafica animata

#### CASI ESEMPLIFICATIVI:

**Dimensione 1** - Supervisione e coordinamento: **3 casi**

**Dimensione 2** - Compositing: **3 casi**

**Dimensione 3** - Disegno e grafica 2D (Art Department): **3 casi**

**Dimensione 4** - Computer grafica: **5 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Ideare e sviluppare gli effetti visivi, comprendendo e interpretando gli input creativi, le scelte stilistiche, le esigenze narrative dell'opera filmica, rappresentando graficamente le sequenze (story board)

## 1 - IDEAZIONE E PROGETTAZIONE EFFETTI VISIVI DIGITALI

Grado di complessità 2

### 1.2 PROGETTAZIONE DEGLI EFFETTI VISIVI

Progettare, a seguito dell'individuazione dell'obiettivo comunicativo e del concept e character design, gli effetti visivi trasformando gli spunti iniziali in un progetto definito, confrontandosi con i vari reparti e, in particolare, con la produzione

Grado di complessità 1

### 1.1 INDIVIDUAZIONE OBIETTIVO COMUNICATIVO

Individuare l'obiettivo comunicativo al seguito di un confronto con il regista, recependo gli input creativi rispetto all'ambientazione generale e ai personaggi, tenendo conto dello stile che il regista intende conferire al film/spettacolo, sulla base della sceneggiatura o del testo, annotandone i particolari specifici. Prestare particolare attenzione ai profili psicologici dei personaggi, ai tratti distintivi, ecc., al fine di creare effetti visivi consoni

## 2 - IMPOSTAZIONE DEGLI EFFETTI VISIVI

Grado di complessità 2

### 2.2 ELABORAZIONE STORY BOARD CARTACEA

Realizzare una story board al fine di illustrare graficamente alla regia come appariranno gli effetti visivi

Grado di complessità 1

### 2.1 IMPOSTAZIONE RIPRESE

Organizzare le riprese destinate alla realizzazione degli effetti visivi in fase post-produzione. Condividere le specifiche tecniche definite con la regia, con gli addetti alle riprese e con i vari reparti, al fine di predisporre gli strumenti necessari alle riprese

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

#### RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Obiettivo comunicativo e input creativo del regista
- Ambientazione generale
- Particolari della sceneggiatura
- Profili psicologici dei personaggi

#### TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di progettazione degli effetti visivi
- Metodi e tecniche di sviluppo di story board
- Tecniche e operatività di organizzazione delle riprese

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Progetto definito e concordato con i vari reparti e con la produzione
- Story board redatto
- Riprese, in fase di post produzione, destinate alla realizzazione degli effetti visivi, definite ed organizzate

#### INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Una sceneggiatura
2. L'insieme dei metodi e delle tecniche di sviluppo di story board

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: sviluppo di massima dello story board a partire da una sceneggiatura data
2. Colloquio tecnico relativo alle tecniche ed alle modalità di organizzazione delle riprese, a partire dalla sceneggiatura e dallo story board sviluppato nella prova prestazionale, finalizzate alla realizzazione, in fase di post produzione, degli effetti visivi progettati

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 2 - Realizzare e finalizzare effetti visivi, utilizzando software dedicati, costruendo inquadrature e ricreando pertanto ambienti, fenomeni naturali e non, personaggi digitali, modellando ambienti e realizzando la grafica animata**

## 1 - SUPERVISIONE E COORDINAMENTO

Grado di complessità 3

### 1.3 SUPERVISIONE

Ideare, progettare e realizzare gli effetti visivi secondo gli obiettivi individuati con il regista. Gestire il reparto di visual effects nelle fasi di preparazione, ripresa e realizzazione degli effetti in post-produzione, relazionandosi con le principali figure professionali coinvolte nel film e, in particolare, nella realizzazione delle scene che necessitano degli effetti

Grado di complessità 2

### 1.2 COORDINAMENTO

Coordinare i vari reparti durante la realizzazione dei visual effects. Svolgere un lavoro di assistenza al Supervisore e relazionarsi con il laboratorio di riferimento

Grado di complessità 1

### 1.1 MONTAGGIO EFFETTI VISIVI

Inserire gli effetti in una timeline di montaggio per verificarne la loro integrazione con la scena, prima di passare il materiale al montatore

## 2 - COMPOSITING

Grado di complessità 3

### 2.3 COMPOSITING

Utilizzare i software di compositing, creare gli effetti digitali. In particolare, integrare più elementi (reali o grafici) all'interno di una stessa scena lavorando, ad esempio, sulle prospettive, sui tagli e contrasti luce, sui colori, le sfocature, i livelli di opacità, in modo che il risultato finale risulti credibile per lo spettatore

Grado di complessità 2

### 2.2 CAMERA TRACKING

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

Interpretare il movimento di camera attraverso l'uso di software di compositing e software dedicati. Integrare, quindi, gli elementi all'interno dell'inquadratura, in modo che si muovano sulle tre assi dello spazio in modo coerente con il movimento di camera

Grado di complessità 1

### 2.1 ROTOSCOPING

Utilizzare i software di compositing per effettuare le operazioni di scontornamento e isolamento dei vari elementi

## 3 - DISEGNO E GRAFICA 2D (ART DEPARTMENT)

Grado di complessità 1

### 3.1 GRAPHIC DESIGN

Effettuare la realizzazione creativa di elementi bidimensionali grafici utili al film: dal titolaggio a grafiche di genere

### 3.1 MOTION GRAPHICS (O GRAFICA IN MOVIMENTO)

Realizzare l'animazione creativa di elementi bidimensionali per titolaggio, inquadrature particolari, inserimenti grafici in genere, ecc.

### 3.1 MATTE PAINTING

Realizzare dei disegni coerenti all'ambientazione del film, necessari al compositing per la sostituzione, ampliamento o riduzione della scenografica

## 4 - COMPUTER GRAFICA

Grado di complessità 3

### 4.3 MODELLAZIONE PERSONAGGI

Realizzare personaggi organici e inorganici in computer grafica pronti per la fase di animazione

### 4.3 MODELLAZIONE AMBIENTI

Realizzare ambientazioni scenografiche in computer grafica

Grado di complessità 2

### 4.2 ANIMAZIONE PERSONAGGI

Animare in modo coerente con il film, i personaggi realizzati dai modellatori

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

### 4.2 SIMULAZIONE PARTICELLE

Creare elementi naturali e non, quali fumo, sabbia, acqua, ecc., oltre che elementi artificiali (simulazioni di rotture, esplosioni, ecc.)

Grado di complessità 1

### 4.1 RENDERING

Impostare le luci dell'ambiente grafico, i materiali, le texture e processare l'immagine per renderla lavorabile in fase di finalizzazione / compositing

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

#### RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Sceneggiatura
- Scene in cui inserire gli effetti visivi
- Timeline di montaggio
- Risorse umane e materiali dei reparti coinvolti (regia, montatori, supervisori, cameraman; laboratori e attrezzature; ecc.)
- Inquadrature e assi dello spazio
- Software di compositing e altri software dedicati alla computer grafica

#### TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di disegno e grafica 2D (Matte painting, Motion graphics, Graphic design)
- Metodi e tecniche di computer grafica (Modellazione personaggi, Modellazione ambienti, Animazione personaggi, Simulazione particelle, Rendering)
- Metodi e tecniche di compositing
- Metodi e tecniche di rotoscoping

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Effetti visivi montati ed integrati con le scene
- Titoli e grafica animata realizzati

#### INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Almeno due tecniche di disegno e grafica 2D
2. L'insieme delle tecniche di computer grafica
3. L'insieme delle tecniche di compositing

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: a partire da uno story board, alternativamente: (i) disegno di un ambiente ed un personaggio, utilizzando tecniche di computer grafica per creare effetti visivi anche di animazione; (ii) esecuzione del compositing, utilizzando software dedicati, integrando diversi elementi reali o grafici dati all'interno di una stessa scena
2. Colloquio tecnico relativo alla descrizione delle modalità di esecuzione dell'attività non oggetto di prova prestazionale

## ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI