

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)

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

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

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

ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

2.2 CAMERA TRACKING

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

ADA.22.02.31 - ELABORAZIONE DIGITALE DELLE IMMAGINI ED EFFETTI DIGITALI

4.2 ANIMAZIONE PERSONAGGI

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

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

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

