



## EFFETTI SPECIALI VISIVI

Possiamo descrivere sinteticamente due ordini di effetti speciali visivi, quelli creati in produzione e gli effetti visivi digitali creati in post produzione. I primi comprendono gli effetti speciali meccanici, come la costruzione di robot, mostri o creature fantastiche, effetti meteorologici, pirotecnici, le costruzioni scenografiche speciali, che sono tutti a cura di professionalità specializzate e si integrano in alcuni casi con i reparti di scenografia, costume e trucco. Inoltre ricordiamo tutte le varianti delle armi sceniche, che vengono allestite sul set, come ad esempio esplosioni, colpi in partenza e in arrivo.

In fase di post-produzione gli Effetti Visivi (Visual FX o VFX) consistono principalmente nell'integrazione tra riprese dal vivo e immagini generate digitalmente, per creare scenari e ambienti immaginari, in genere troppo costosi o pericolosi da realizzare dal vivo o anche semplicemente con una funzione di correzione di errori previsti o meno in fase di riprese. La tecnica implica che diverse scene saranno girate su appositi set in vista del lavoro di integrazione degli effetti visivi. La Computer-generated imagery (CGI), la creazione di immagini digitali, si articola principalmente attraverso i software di Compositing (Adobe After Effects, Nuke) e i software di Animazione 3D (Autodesk Maya, Modo, Houdini, ZBrush).

Le figure più importanti nel campo degli Effetti Visivi sono:

**COMPOSITOR:** Il Compositor è l'esperto in Digital Composing, tecnica che consiste nella combinazione digitale di elementi visivi provenienti da fonti separate (dal vivo, modelli, immagini preesistenti, elementi in 3D "renderizzati") in singole immagini, in modo che tutti gli elementi siano fusi come parti della stessa scena, ricreando realisticamente un ambiente in tutti i suoi dettagli. Le riprese dal vivo (live action) per il compositing, vengono effettuate in genere con attori che recitano davanti a "blue screen" o "green screen", sfondi blu o verdi che favoriscono la "fusione" digitale con gli scenari generati digitalmente.

**3D ARTIST:** il 3D Artist è colui che crea immagini in tre dimensioni con i software di modellazione, curando il texture mapping (la proiezione in forme 3D di immagini 2D), il surfacing (la definizione delle superfici), il lighting (la creazione di punti di luce), inserendo poi tali elementi in set digitali in cui è possibile "dare forma" a personaggi e oggetti tridimensionali, e anche di animarne il movimento.

