REPERTORIO DEI TITOLI E DELLE QUALIFICAZIONI DELLA REGIONE CAMPANIA

QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE	
Denominazione qualificazione	**Tecnico degli effetti speciali digitali**
Livello EQF	5
Settore Economico Professionale	SEP 22 - Servizi culturali e di spettacolo
Area di Attività	ADA.22.02.31 - Elaborazione digitale delle immagini ed effetti digitali
Processo	Produzione audiovisiva e dello spettacolo dal vivo
Sequenza di processo	Post-produzione
Descrizione sintetica della qualificazione	Il Tecnico degli effetti speciali digitali per progetti audiovisivi si occupa di progettare, realizzare, rifinire e controllare effetti speciali realizzati con strumenti digitali e software, destinati a produzioni audiovisive come film, documentari, videoclip e spot televisivi. Opera in fase di post-produzione e sulla base dell'analisi della sceneggiatura, degli input creativi e tecnici ricevuti dal regista e del materiale video precedentemente realizzato dagli altri reparti della produzione, progetta effetti speciali digitali, redigendo uno storyboard per il regista, con i prospetti degli effetti speciali da realizzare. Utilizza specifici software per la realizzazione e implementazione di effetti visivi, elementi bidimensionali (motion graphics), elementi in computer grafica e manipolazioni su girato reale (motion capture); finalizza gli effetti speciali realizzati mediante operazioni di compositing e correzione del colore, revisionando il prodotto finale sotto la supervisione del regista. Trasferisce, infine, il materiale prodotto al montatore. La figura può operare in collaborazione con un reparto di professionisti omologhi e può lavorare sia con contratto di lavoro dipendente, sia come lavoratore autonomo presso società di produzione cinematografica, di post-produzione, emittenti televisive, agenzie di servizi pubblicitari, ecc.
Referenziazione ATECO 2007	J.59.12.00 - Attività di post-produzione cinematografica, di video e di programmi televisivi
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica

ELENCO DELLE UNITA' DI COMPETENZA

1. Progettazione degli effetti speciali digitali in ambito audiovisivo (3996)
2. Realizzazione degli effetti speciali digitali di un progetto audiovisivo (3997)
3. Finitura e controllo degli effetti speciali digitali realizzati (3998)

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.1	
Denominazione unità di competenza	**Progettazione degli effetti speciali digitali in ambito audiovisivo**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Elaborare un progetto degli effetti speciali di un prodotto audiovisivo, mediante: Analisi degli input creativi del regista e della produzione per l'identificazione degli effetti speciali coerenti; Realizzazione di storyboard per il prospetto degli effetti speciali digitali da produrre; Selezione di risorse, materiale di reference e software da utilizzare nella produzione degli effetti speciali digitali
Descrizione breve	
Abilità	1. Analizzare il progetto audiovisivo, per l'identificazione /ideazione degli effetti speciali da produrre 2. Recepire gli input della regia e della produzione per la progettazione degli effetti visivi speciali 3. Utilizzare tecniche di pianificazione delle attività di sviluppo dei contenuti degli effetti visivi speciali (definizione di tempistiche, ruoli, ecc.) 4. Utilizzare tecniche di progettazione degli effetti speciali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.) 5. Produrre uno storyboard preliminare degli effetti speciali digitali 6. Acquisire risorse e materiali di reference per la realizzazione degli effetti speciali digitali 7. Selezionare i software adeguati alla realizzazione degli effetti speciali identificati 8. Organizzare riprese finalizzate alla realizzazione di effetti speciali digitali 9. Progettare effetti speciali digitali coerenti con le esigenze artistiche e narrative della sceneggiatura
Conoscenze	1. Tipologie di professionalità coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.), ruoli, compiti e modalità di raccordo 2. Tipologie di soluzioni digitali e tecnologie interattive per la messa in opera di artefatti comunicativi complessi (es. metaverso, realtà aumentata, realtà virtuale ecc.) 3. Metodi di progettazione di effetti speciali digitali adeguati alle esigenze artistiche e narrative della sceneggiatura 4. Software per la realizzazione di effetti speciali digitali (After Effect, Cinema 4D, Blender ecc.) 5. Risorse e materiali di reference utilizzati nella realizzazione degli effetti speciali 6. Tecniche di storyboarding finalizzato alla progettazione degli effetti speciali digitali 7. Metodi di analisi della sceneggiatura, finalizzata all'individuazione dell'obiettivo comunicativo del progetto audiovisivo
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica
Risultati attesi	
Attività	

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.2	
Denominazione unità di competenza	**Realizzazione degli effetti speciali digitali di un progetto audiovisivo**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Realizzare gli effetti speciali digitali, mediante: Utilizzo di software per la produzione di effetti speciali digitali; Implementazione e manipolazione di elementi bidimensionali e tridimensionali; Trattamento digitale di girato reale (motion capture); Integrazione degli effetti digitali con girato reale
Descrizione breve	
Abilità	1. Utilizzare software per la realizzazione di effetti visivi digitali (After Effect, Cinema 4D, Blender ecc.) 2. Realizzare e implementare elementi bidimensionali nel girato 3. Realizzare e implementare elementi in computer grafica nel girato 4. Utilizzare software di motion capture per la manipolazione e il trattamento digitali di girato reale 5. Integrare gli effetti digitali elaborati con girato reale
Conoscenze	1. Procedure e funzioni di integrazione del girato con gli effetti digitali elaborati 2. Tecniche di utilizzo software per il motion capture (Blender, Adobe Premiere) 3. Tecniche di realizzazione e implementazione di elementi in computer grafica (modellazione e rendering 3D di personaggi, ambienti, particelle) 4. Tecniche di realizzazione e implementazione di elementi bidimensionali (graphic design, motion graphics, matte painting) 5. Tecniche di utilizzo software per la realizzazione di effetti visivi digitali (After Effect, Cinema 4D, Blender ecc.)
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica
Risultati attesi	
Attività	

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.3	
Denominazione unità di competenza	**Finitura e controllo degli effetti speciali digitali realizzati**
Livello EQF	5
Descrizione della performance da osservare	Impostare le operazioni di revisione e controllo degli effetti speciali digitali realizzati, mediante: Identificazione di tipologie di interventi per la finitura degli effetti speciali digitali elaborati: compositing, camera tracking, rotoscoping, correzione del colore; Verifica dell'integrazione degli effetti speciali digitali nel girato; Correzione del colore sulle immagini e sul girato
Descrizione breve	
Abilità	1. Realizzare il compositing e le operazioni collegate (camera tracking, rotoscoping) 2. Realizzare interventi di correzione del colore sulle immagini e sul girato 3. Verificare l'integrazione degli effetti nella scena mediante una timeline per il montaggio 4. Effettuare il passaggio del materiale prodotto al montatore 5. Verificare e finalizzare con il regista l'implementazione degli effetti digitali
Conoscenze	1. Strategie di collaborazione con la regia per la verifica e la finalizzazione degli effetti digitali implementati 2. Strategie di collaborazione con il montatore 3. Metodi di produzione timeline per il montaggio 4. Tecniche e strumenti per la correzione del colore 5. Tecniche di compositing, camera tracking, rotoscoping
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica
Risultati attesi	
Attività	