



STORYBOARD

Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

Progetto Multimediale AA 2011-2012

Che cos'è uno storyboard ?

Si tratta di una serie di disegni, in genere diverse centinaia, che illustrano, inquadratura per inquadratura, ciò che verrà girato sul set.

In genere sotto i disegni vengono indicati i movimenti della macchina da presa, ad esempio: panoramica a destra, oppure carrello in avanti, e delle frecce ne indicano la direzione.

A volte viene descritta la scena e vengono riportati brani del dialogo, oppure si scrive il tipo di obiettivo che si intende usare, la luce o l'atmosfera che si vuole avere e, certe volte, si segnala addirittura il costo di un'inquadratura.



DIGGING MY HEELS IN

Scene 1 in the pub

Page 1



Action: Establishing shot with the three footballers. Ball is thrown towards camera

Shot type: Close-up
Camera: Steadicam



Action: Tim catches ball, steps into frame

Shot type: Medium wide shot
Camera: Steadicam



Action: Tim spots a girl and kisses her

Shot type: Medium wide shot
Camera: Steadicam

Instrumental/Establishing shot



Action: Tim chucks ball back, helps her with her two drinks

Shot type: Medium wide shot
Camera: Steadicam



Action: Couple turns away from bar with drinks and bumps into Tim as Tim leaves girl on sofa. There is an awkward hello

Shot type: Medium wide
Camera: Steadicam

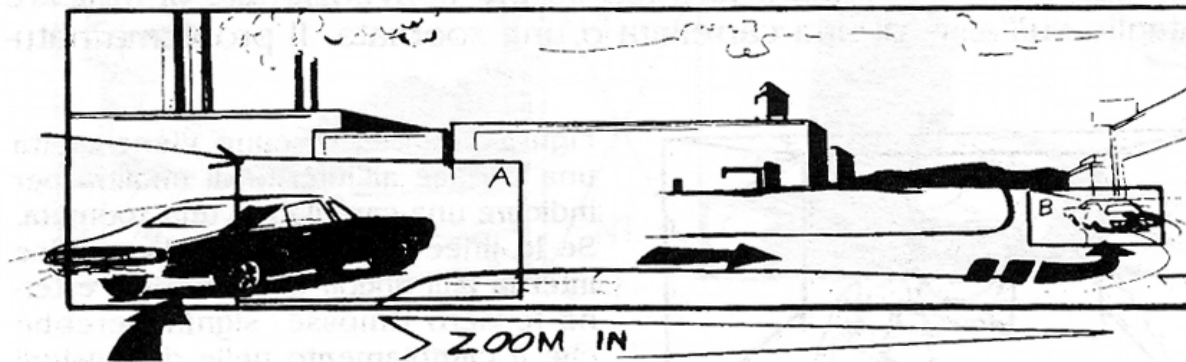
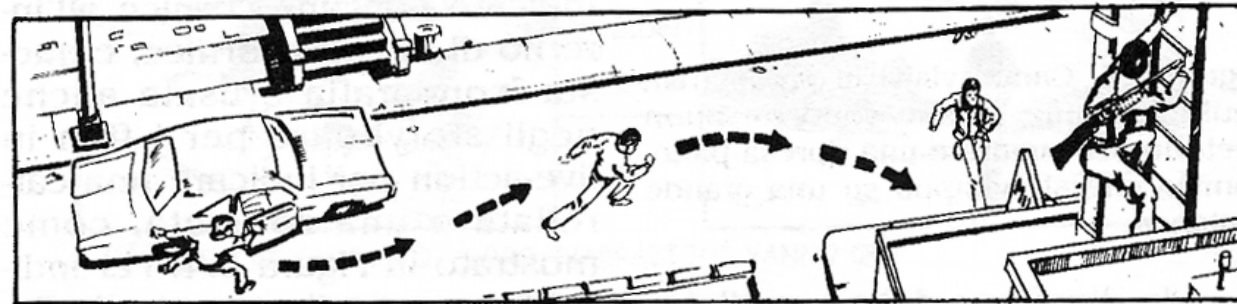


Action: They walk out of frame and in front of camera and Tim goes to table

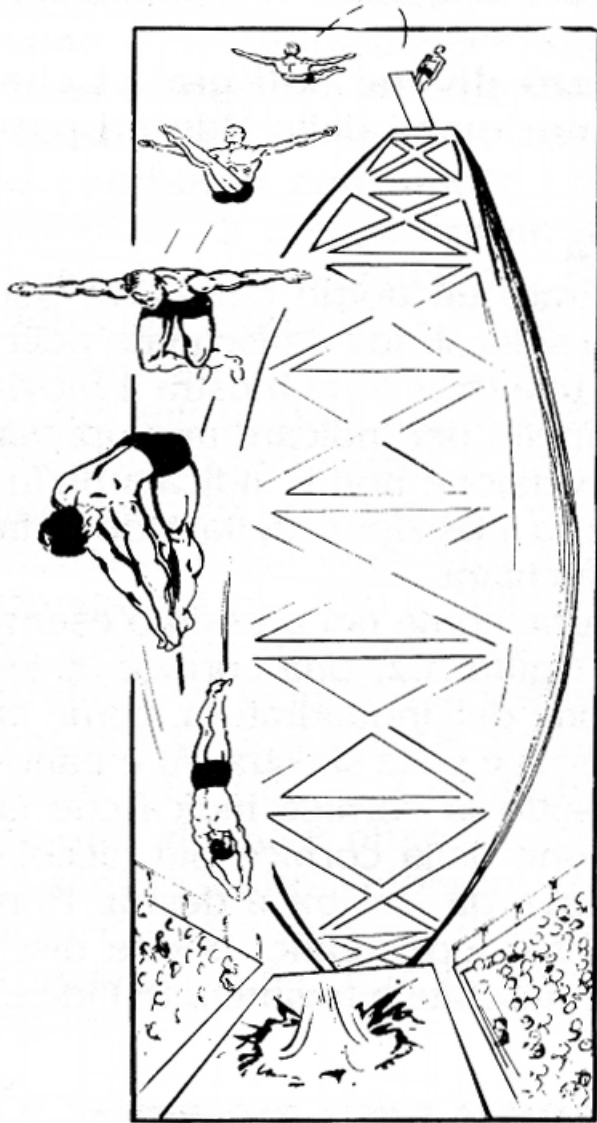
Shot type: Medium wide to wide shot
Camera: Steadicam pulls back, angle is dirty
Lense: 10 degree tilt down

RIPRESA PANORAMICA E CARRELLATA

Questo tipo di pannello può essere utilizzato per indicare una ripresa panoramica o una carrellata



Composizione dell' inquadratura



Panoramica verticale – prospettiva multipla

Metodo utilizzato per mostrare una ripresa panoramica che si sviluppa su una grande distanza



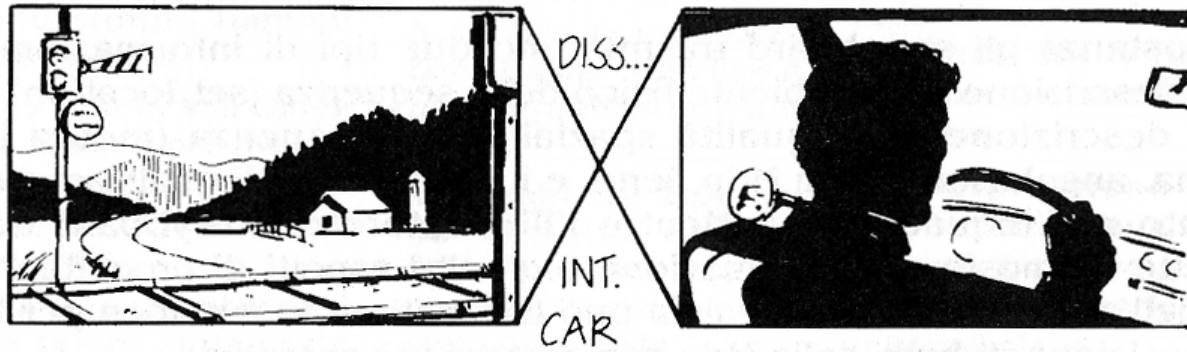
Un taglio di campo viene utilizzato per i film live-action per indicare una carrellata o una zoomata. Per indicare la direzione si aggiungono delle frecce che uniscono le cornici



DOLLY INTO CLOSE-UP



Metodo convenzionale di indicare un taglio sull'asse di una carrellata o una zoomata



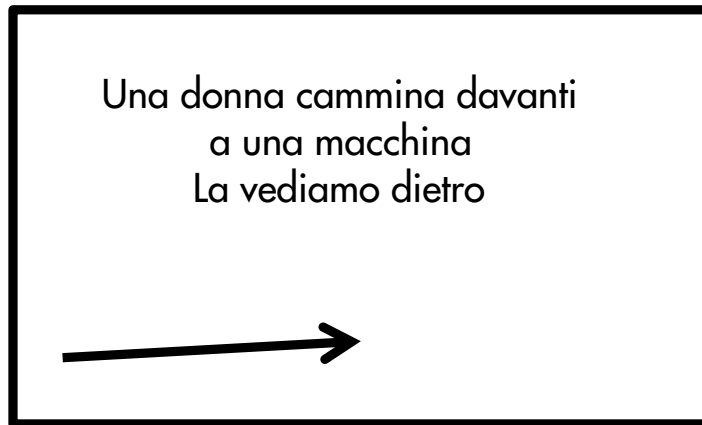
LE TRANSIZIONI VANNO QUI



(VOCE FUORI CAMPO)/DIALOGO/NARRAZIONE VANNO QUI

GLI EFFETTI SONORI VANNO SOTTO

ILLUSTRAZIONI DI STORYBOARD SEMPLIFICATE



Campo lungo donna + macchina

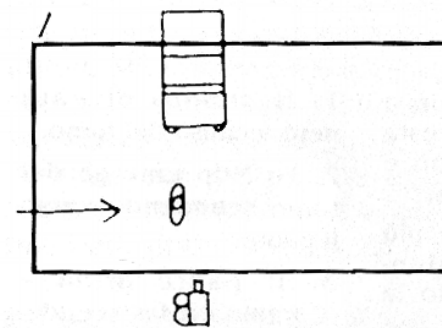


Primo piano - donna

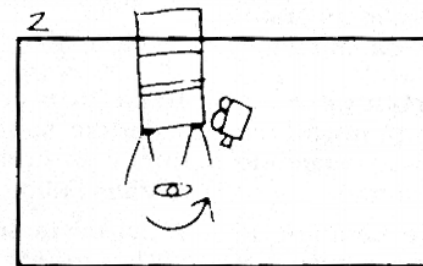
Metodo di comunicazione essenziale: una descrizione scritta e delle frecce che indicano la direzione sullo schermo del soggetto dell'inquadratura o del movimento della MdP.

La prima coppia di cornici è una planimetria dall'alto che mostra la posizione della Mdp e la direzione dell'azione.

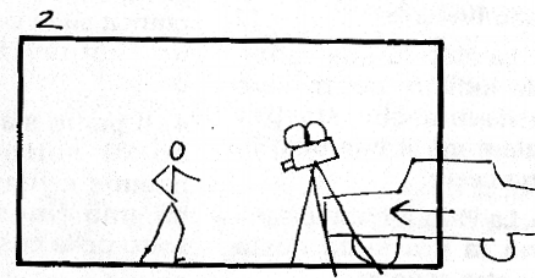
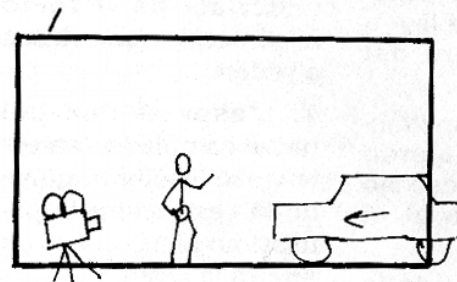
La seconda coppia di cornici mostra schemi sopraelevati che descrivono l'altezza della Mdp.



LA DONNA ENTRA DA SINISTRA.

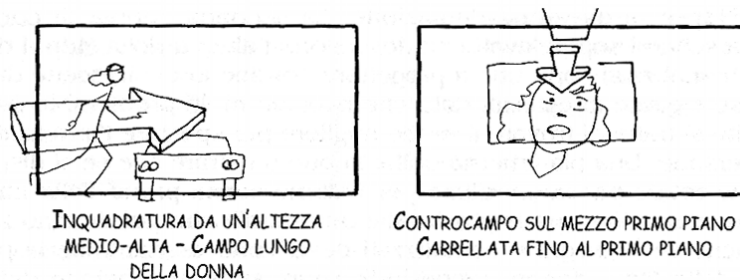
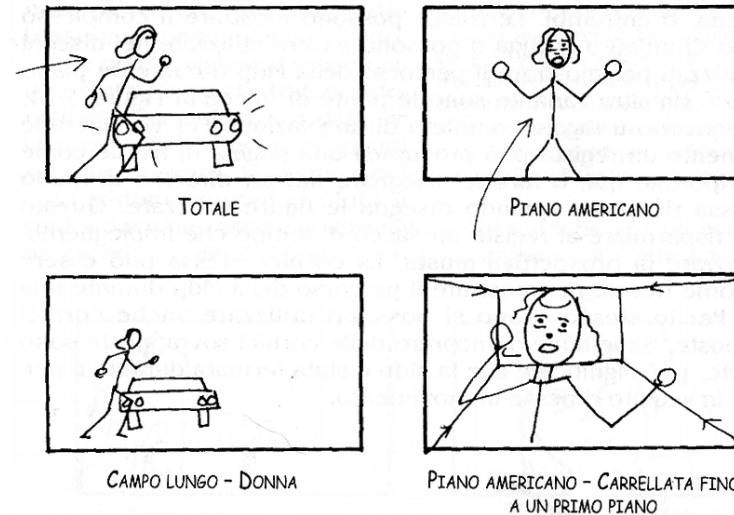


SI GIRA, SORPRESA DAI FARI.



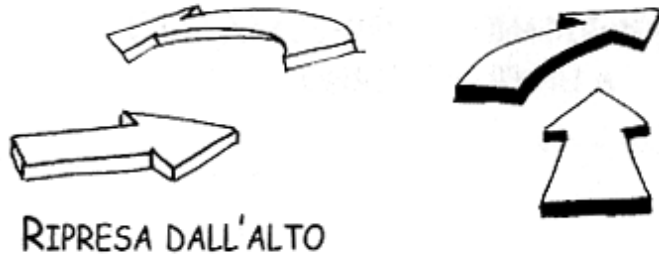
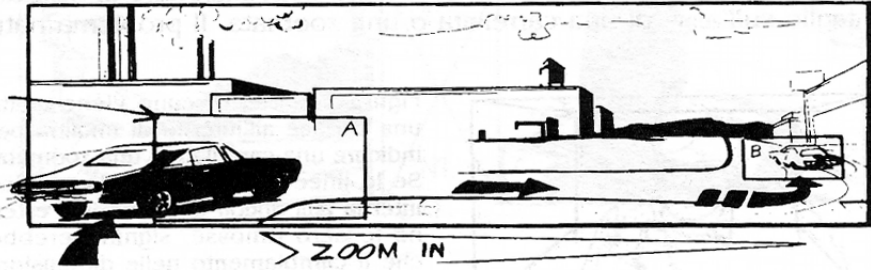
I disegni schematizzati mostrano la posizione della Mdp ma danno poche indicazioni sulla dimensione dell' inquadratura sulle qualità emotive o dinamiche dell' inquadratura

Si utilizzano figure stilizzate che trasmettono la posizione dei soggetti e la direzione dell' azione

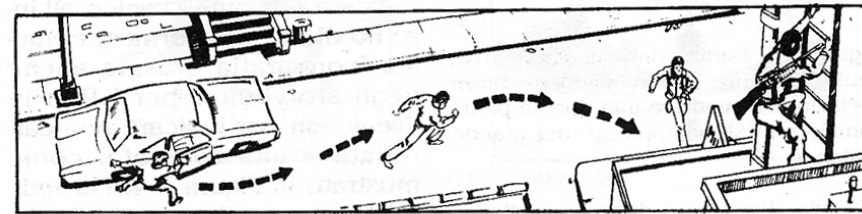


Si possono utilizzare delle frecce in prospettiva indicanti il movimento della Mdp o del soggetto

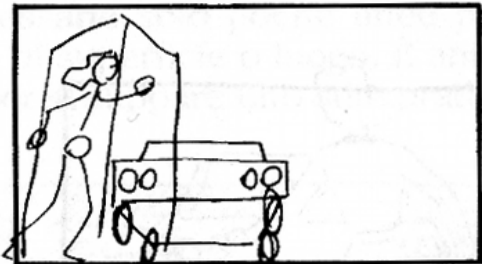
Le frecce possono mostrare il complesso percorso di un'auto in fuga



possono essere utilizzate nei disegni schematizzati per mostrare il percorso della Mdp



La prospettiva può essere visualizzata utilizzando dei cubi tridimensionali

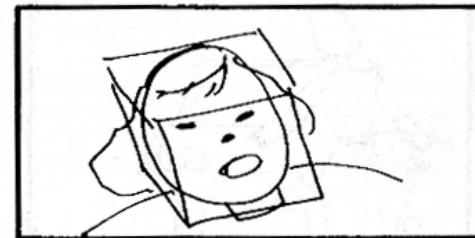
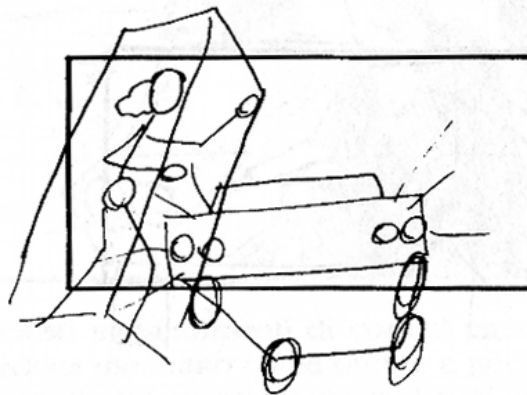


CAMPO LUNGO DAL BASSO



PRIMO PIANO DAL BASSO -
INQUADRATURA OBLIQUA

Inquadrature dal basso



Campo lungo dal basso e
primo piano dall'alto

Project Title _____ Page _____ of _____

Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Script or Voiceover	Production Notes
	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Script or Voiceover	Production Notes
	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Script or Voiceover	Production Notes
	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
Describe or Sketch Video Scene # _____	Outline your Script or Voiceover	Production Notes
	_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____

Audio:		Angle: Shot: Location: Time:
Audio:		Angle: Shot: Location: Time:
Audio:		Angle: Shot: Location: Time:
Audio:		Angle: Shot: Location: Time:
NAME:	PAGE:	



ANIMATIC

Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

Progetto Multimediale AA 2011-2012

A partire dallo storyboard si costruisce una video-sequenza, detta animatic.

L'animatic serve a dare una idea più definita di come sarà la scena in movimento e con i relativi tempi.

Materialmente un animatic è una serie di disegni montati in sequenza.

Rispetto allo storyboard, l'animatic contiene importanti informazioni in più

- Quantità: quali e quante inquadrature sono necessarie
- Timing: quando appare l'inquadratura e quanto a lungo permane sullo schermo!
- Cosa succede nell'inquadratura (azione)

Costa molto in termini di tempo, ma può far risparmiare molto tempo (e denaro) durante le fasi successive!

L'animatic può contenere effetti e movimenti della camera

Pan

Zooming

Zooming reverse

Carrellata verticale

...

Possono esserci effetti

Transizioni tra inquadrature

Split screen

Altro...

Se il brano ha dialoghi (Voice Over VO) e suoni, l'animatic serve a sincronizzarli con il montaggio delle scene

I dialoghi possono anche essere scritti a mò di didascalia

Lo storyboard dev'essere digitale

Quindi se è stato disegnato a mano, va scannerizzato dando un nome con indice progressivo

L'animatic può essere realizzato in Flash

Oppure con altre piattaforme più specifiche:

Adobe After Effects

Premiere

Apple Final Cut Pro;

Qualunque sia il programma il processo per costruire un animatic è lo stesso

1. Importare le immagini dello storyboard
2. Importare ogni traccia audio, come dialoghi o effetti sonori
3. Caricare le immagini nella timeline dell'applicazione, trasformandole in clips pronte per essere editate
4. Editare sia le tavole che l'audio.
5. Esportare il prodotto finale (animatic) come video, es. QuickTime movie.

LINK UTILI

<http://www.storyboards-east.com/storybrd.htm>

<http://www.storyboards-east.com/animat.htm>

<http://goanimate.com/>

<http://storyboard.qarchive.org/>

<http://www.newfreedownloads.com/Multimedia-Graphics/Image-Editors/Storyboard-Tools.html>

http://www.synfig.org/Main_Page

<http://www.creatoon.com/index.php>

<http://www.videomakers.net/content/view/story-planner-e-story-planner-pro/2453/73/>

<http://www.cgitalia.it/forum/viewtopic.php?f=17&t=1754>

<http://www.toonboom.com/products/storyboard>