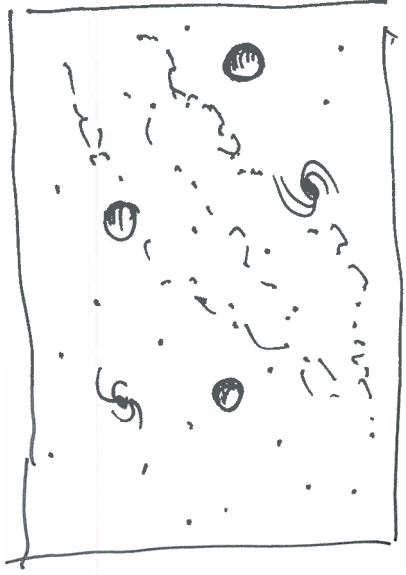


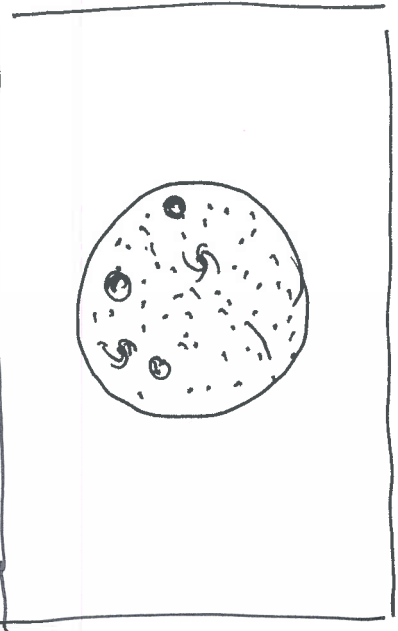
TRANSIZIONE

T0

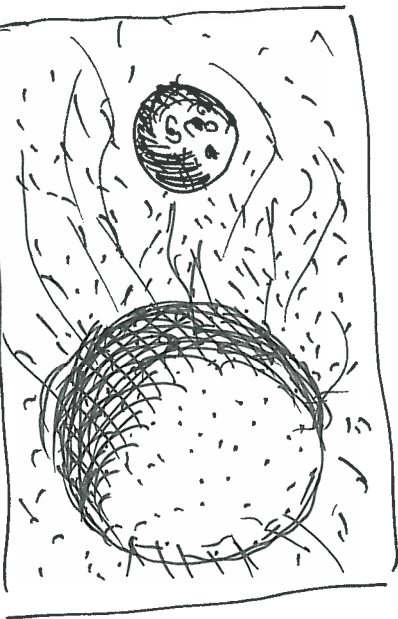


SNAPSHOT DEL COSMO
BACKGROUND GRIGIO OSCURO

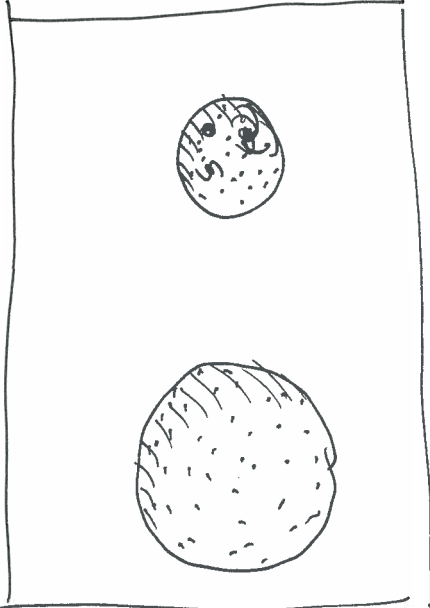
→ T1



"BIBLIA" CON 15% MATERIA
VISIBILE (BACKG. 6. OSCURO)



DAL BACKGROUND PARTONO
PUNTI A CREARE MASSA DI
MATERIA OSCURA = 85%



SCHEMA FINALE CON
BACKGROUND NERO PIENO

T3

SCENA 1

T0 = transizione da sigla

T1 = COLLASSO /

ZOOM OUT SU
BIBLIA CHE CONTIENE
SNAPSHOT DEL COSMO

TEMPO: 30"

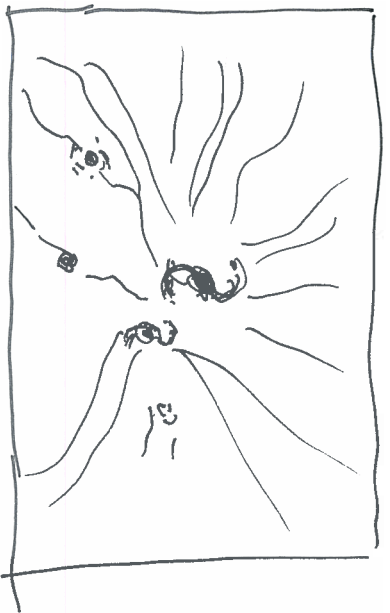
VOICE OVER

HIGHLIGHTS SU ELEMENTI
COSMO QUANDO CITATI

T3 = Transizione
particellare
(grafica generale)

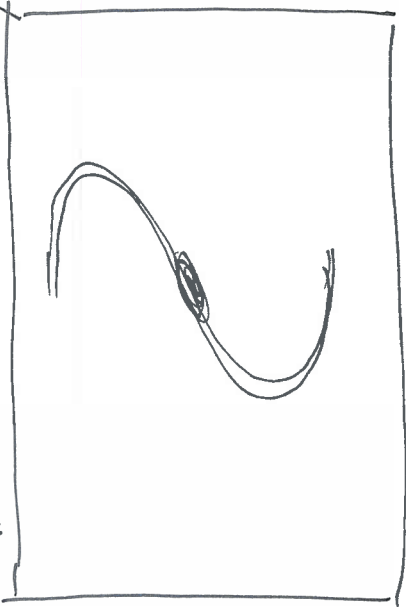
• INFOGRAFICHE

"MARBLES"



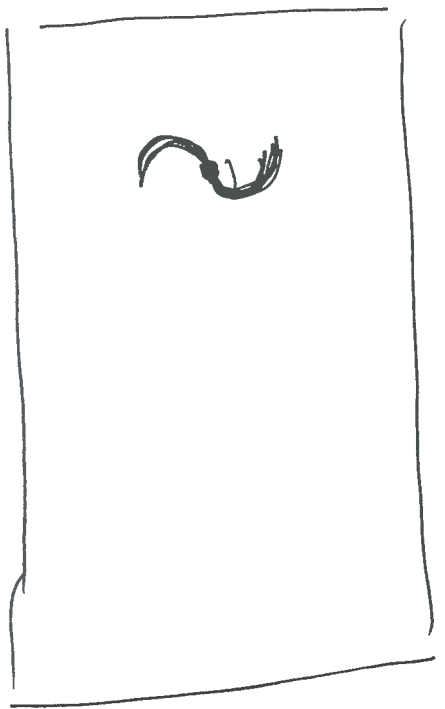
SIMULAZIONE SNS
COSMOLOGICA

T1
→



ZOOM SU "ALTHEA"

T2
PUNTO PER SCHEMI MERKATICS

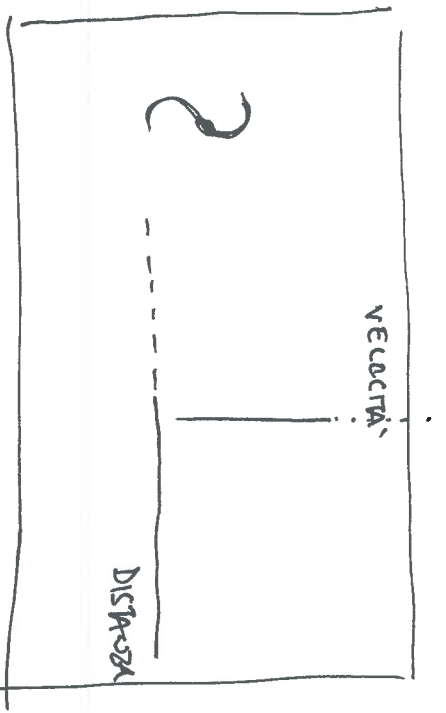


DA SIMULAZIONE "ALTHEA"
A GALASSIA STILIZZATA
GRAFICA

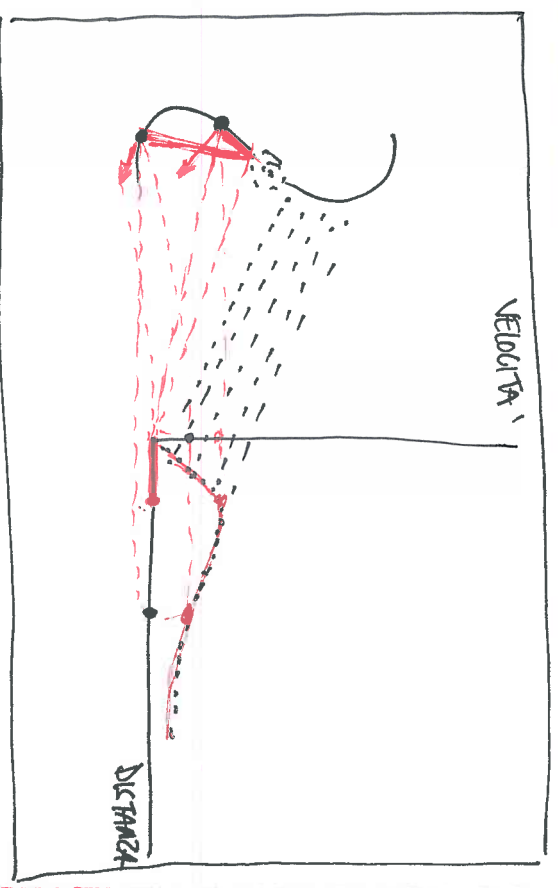
SCENA 2

- T1 = ZOOM
- TEMPO = 30"
- CONTRIBUTI SIMULAZIONI
DELLA SNS
- T2 = RIDUZIONE A
GALASSIA GRAFICA
SU 1/3 SCHERMO
EX
- INFOGRAFICHE

// SNS SIMULATION //



SI COSTRUISCONO (PARTIC.)
I DUE VETTORI VELOCITA' E
DISTANZA

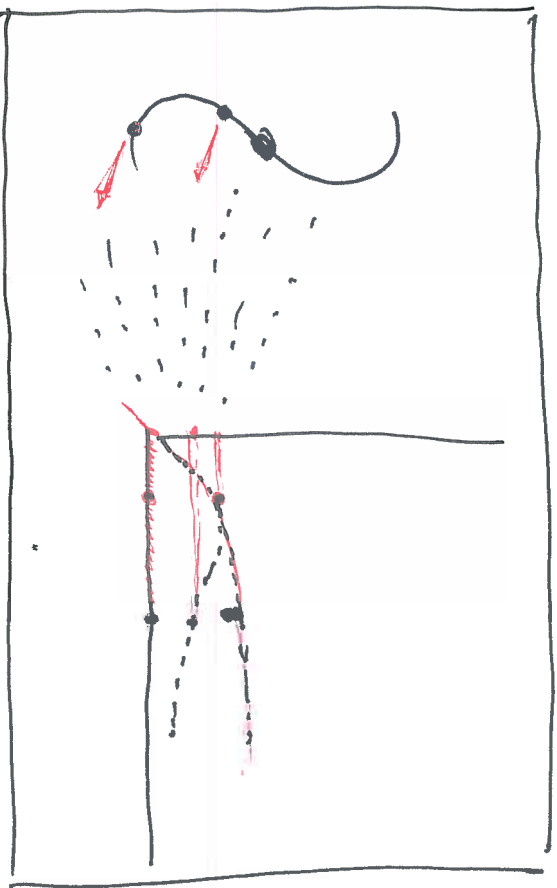


CASO SENZA PARRI MATTER
STELLA INTERNA FB ESTERNA
- MOTION GRAPHICS
- PASSAGGIO VETTORI \rightarrow VELOCITA'
E \rightarrow DISTANZA SU PLOT
(ANIMATO)
- EFFETTO PARTICELLARE A COSTRUIRE
LA CURVA DI POSIZIONE

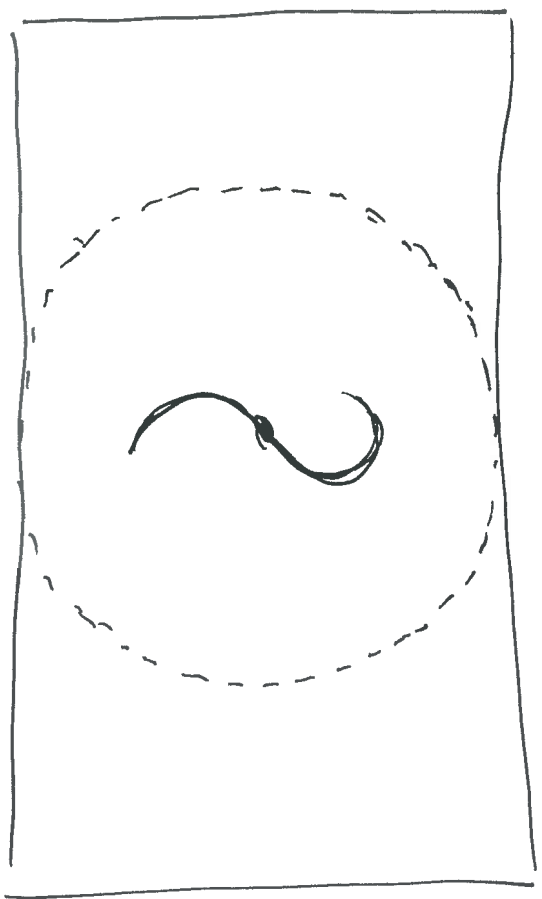
SCENA 3 (*)

- VOICE OVER
- INFO GRAPHICS

"ROTATION CURVES"



- CASO CON DARK MATTER
 STELLA INTERNA/ESTERNA
 - MOTION GRAPHICS
 - PASSAGGIO VETTORI (EVIDENZIA PUNTO GIUSTO)
 - EFFETTO PARTICOLARE A COSTRUDE NUOVA CURVA ROTAZIONE



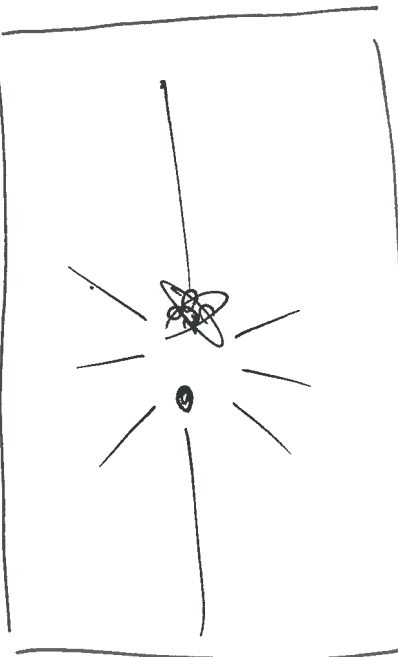
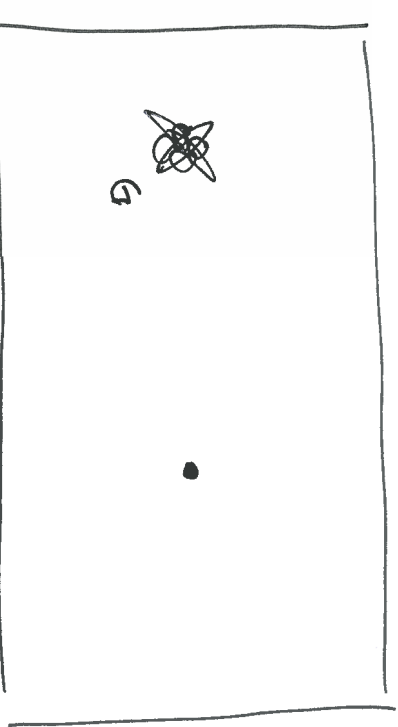
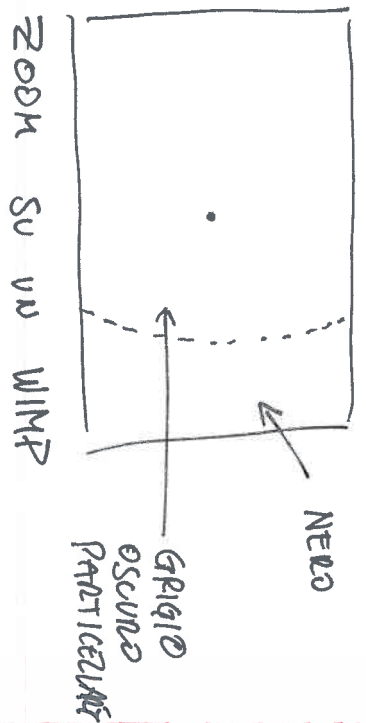
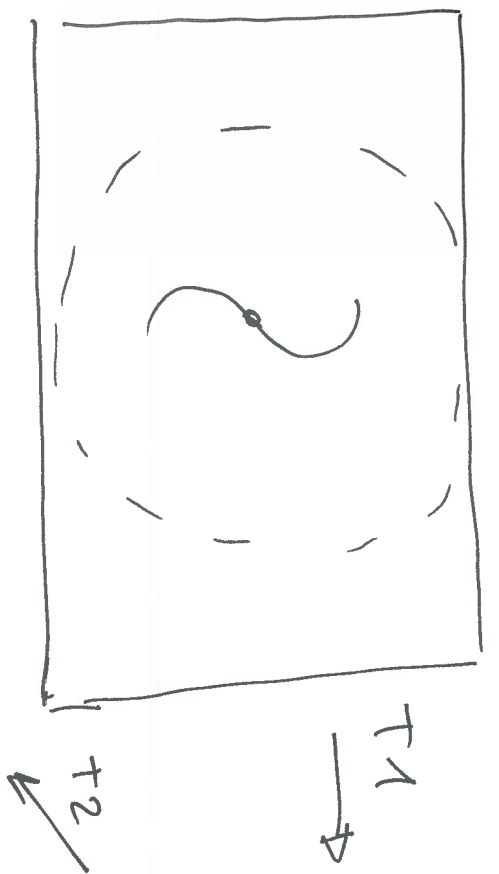
- DISVOLVENZA PLOT E CURVE (PARTICOLARE)
 - GALASSIA + ZOOM
 - N. SPINNA AL CENTRO

→ GALASSIA GALATTICA CON
 AZIONE DI MATERIA
 OSCURA

SCENA 3 (B)

- SCENA (A+B) ⇒ TEMPO = 40"
 T1 = DISSOLUZIONE PARTICOLARE DEL PLOT E ZOOM DELLA GALASSIA
 • VOICE OVER
 • INFOGRAFICHE

"ROTATION CURVES"



INTERAZIONE WIMP E ATOMO
GRAVITAZIONALE

INTERAZIONE WIMP E ATOMO
COLLISIONE DIRETTA

SCENA 4

T1 = ZOOM SU WIMP
T2 = APPARE ATOMO

TEMPO = 20''

• VOICE OVER

T3 = RIAPRE SCENA

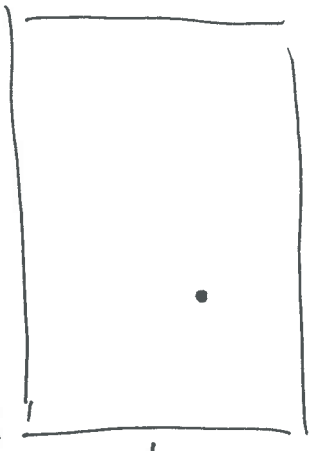
CON WIMP E ATOMO

• INFORMATICHE

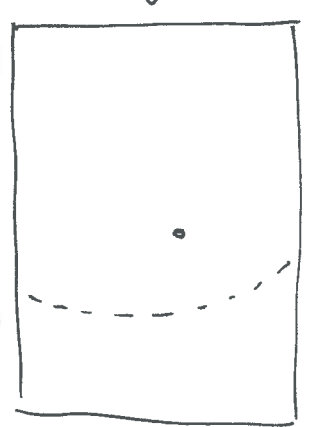
WIMPS

TRANSIZIONE
DA COLUSSIONE WIMP

MOVIMENTO CONTINUA →



ZOOM OUT DA WIMP →



ZOOM OUT SU
ALONE

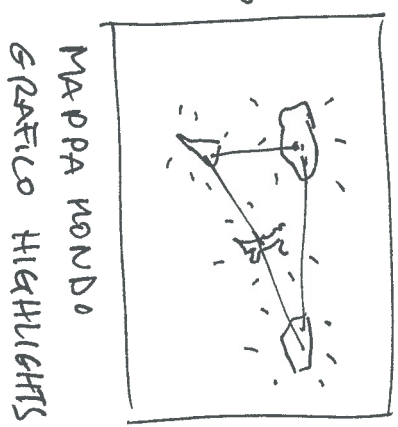


ZOOM OUT GALASSIA

IPER
VELOCE



MILKY WAY → TERRA



MAPPA MONDO
GRAFICO HIGHLIGHTS

STACCO: // FADE TO
NETTO // BLACK

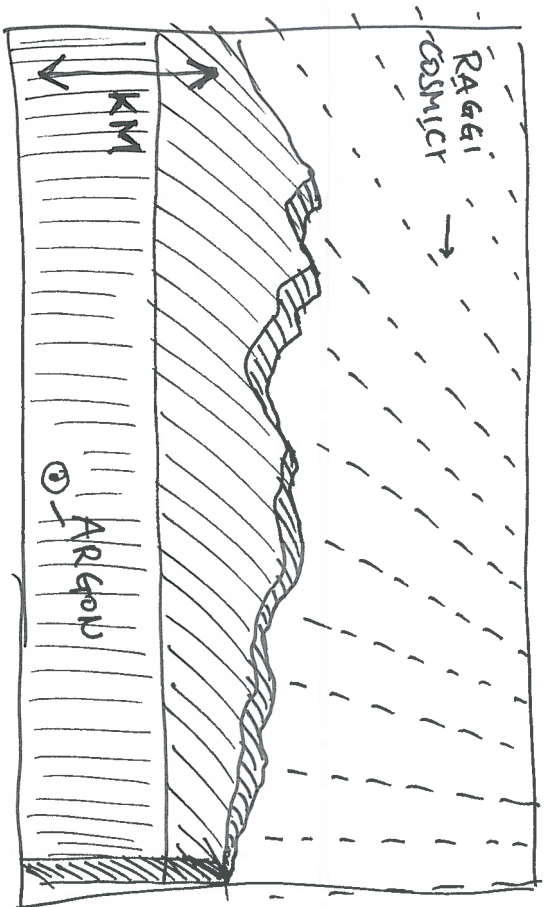
SCENAS

- ~~BRONZA~~ VELOCE PROGR.
- TEMPO = 20''
- VOICE OVER
- HIGHLIGHTS SULLE
- VARIE SEDE E CITTA'
- FINALE HL SU
- GRAN SASSO
- INFORMATIVI



// DARK SIDE

COLLABORATION "



SCENA SI COSTRUISCE A "PEZZI"

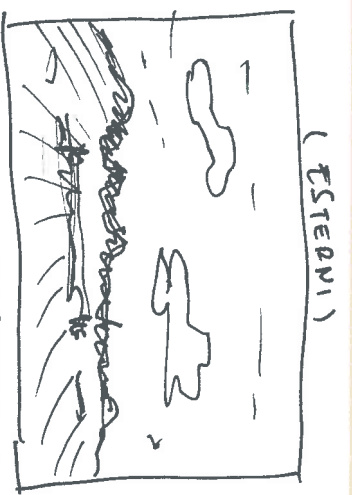
- MONTAGNE / TERRA
- SOTTO TERRA
- ARGON
- INFO GRAFICHE
- RAGGI COSMICI

SCENA 6

- SU VOICE OVER SI COSTRUISCE SCENA
- TEMPO = 30"
- INFO GRAFICHE SEMPLICI SU FONDO "TERRA" QVASI PASTELIZATO

" ARGON "

TRANSIZIONE
NETTA
DA "ARCON"



IMMAGINI REPENTORIO
MINIERA COLORADO



GIRATO SARDEGNA
VIS

SCENA 2

- T1/T2/T3 = DISSOLVENZE
- T4/TS = STACCHI

- DA ESTERNO GRAN SASSO CON CARRELLATA FINO SEDE ESPERIMENTO

- GIRATO VIS (+ FOTO PER COSTUME) 3D

- INFOGRAFICHE (LIEVI SOLO X INDICARE LUOGHI)

(INTERNI)



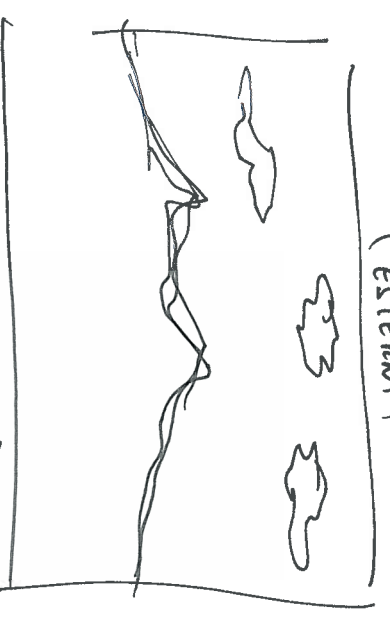
GIRATO NAPOLI
VIS SILICON PH

(INTERNI)



GIRATO REPENTORIO O VIS
CERN

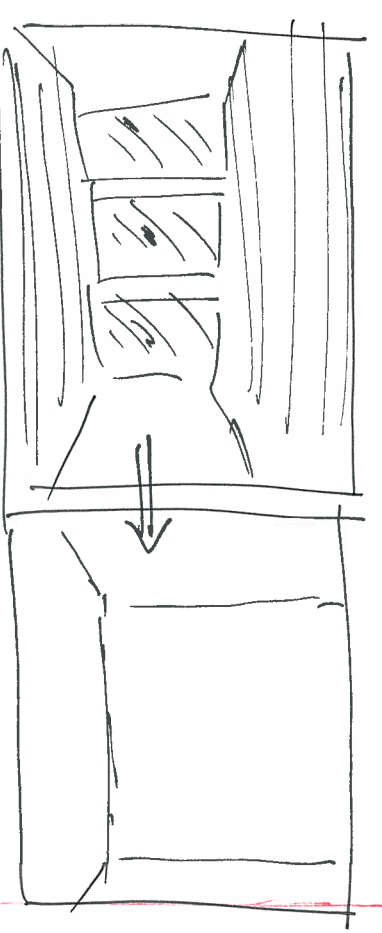
(ESTERNO)



GIRATO GRAN SASSO
VIS

TS

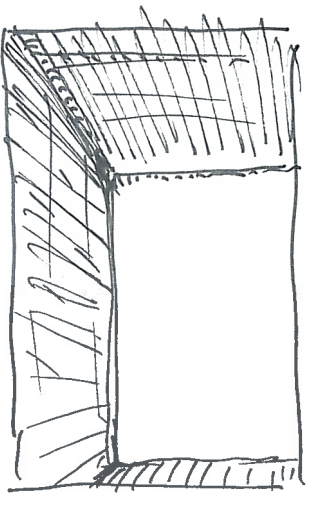
TS



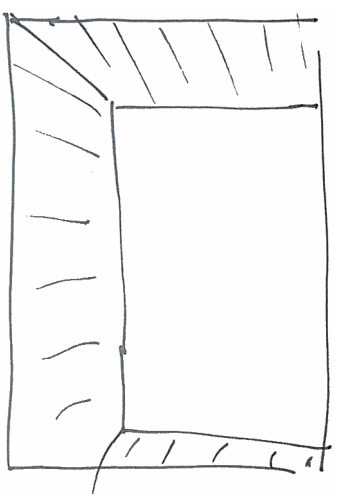
DA INGRESSO ESTERNO
LABORATORI GRAN SASSO

A INTERNO SEDE
ESPERIMENTO

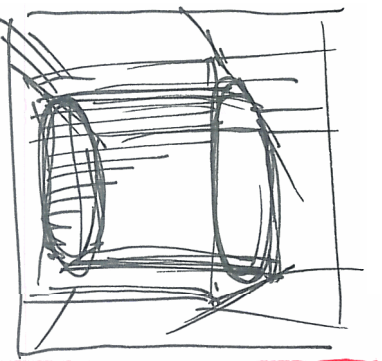
LOCATIONS



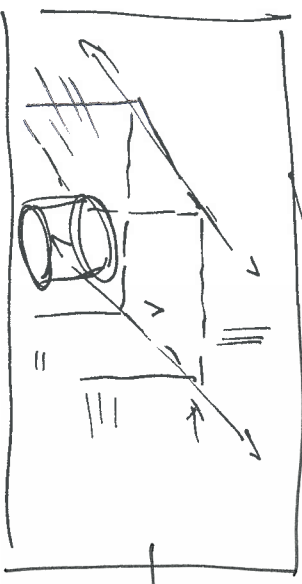
SEDE (GIARDO) ESERIMENTO
DS20K



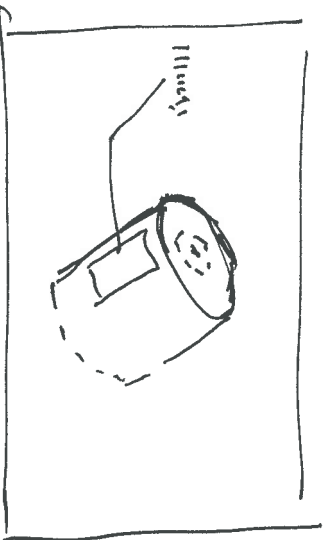
SI OPERAZZA LEGGERMENTE
IMMAGINE FONDO



APPARE 3D
CON SOLITA
MOTION GRAPHICS
COME FINALE



REALIZZAZIONE MOTION
SCHEMA ESERIMENTO
3D



UNA VOLTA FORMATOSI
TUTTO L'INVOLUCRO,
MOVIMENT CAMERA E
DISSOLUZIONI MATERIA
X VERDE SEZIONI SPECIFICHE
CON EVIDENZIAZIONI

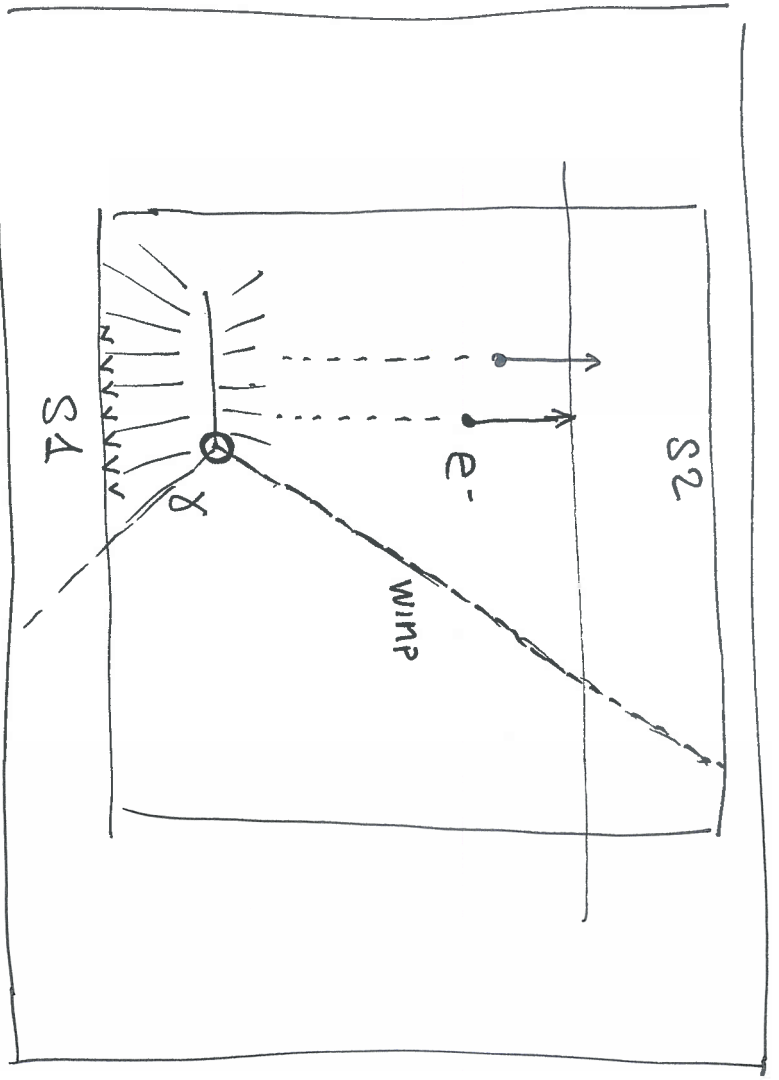
Possibilita
LOOP
ISOLARE

SCENA 8

- REALIZZAZIONE MODELLO 3D ESERIMENTO*
- MOTION GRAPHICS SOLITA A CREARE LINEE
- * SCHEMI / INVOLUCRO
- TEMPO = 45"
- VOICE OVER
- INFO GRAFICHE
- * PROWISORIO *

"DS20K-3D"

TRANSIZIONE
DA 3D
A VETTORIALE



ANIMAZIONE VETTORIALE COLLISIONE ARBON/WIMP
 PRODUZIONE ELETTRONI E FOTONI
 RILEVAZIONE SEGNALI S1 e S2

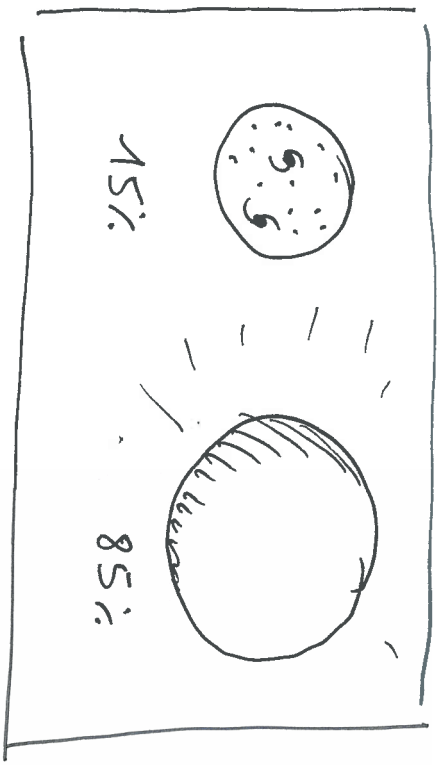
SCENA 9

- ANIMAZIONE VETTORIALE DELL'ESPERIMENTO WIMP vs ARBON
- ~~ANIMAZIONE~~
- TEMPO = 45"
- VOICE OVER
- INFO GRAFICHE
- * PROVVISORIO *

4 DETECTION "

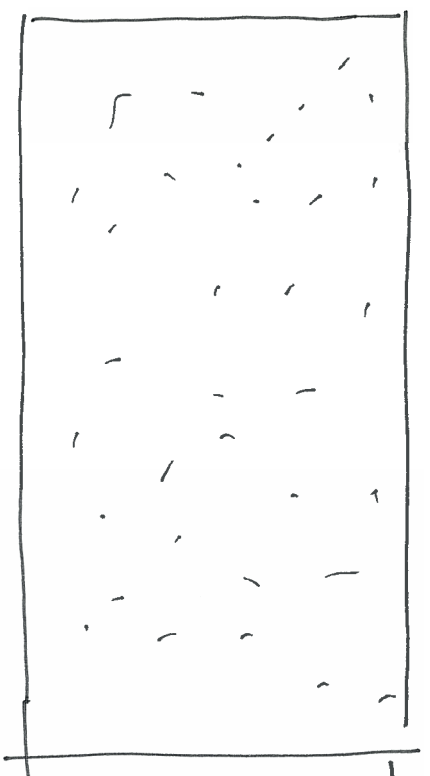
TRANSIZIONE
DA FARE DA
ESPERIMENTO

TØ



SI RIFORMA LA SFERAD) DA
(ANIMAZIONE SCENA 4)

CHIUSA >



(ANIM) SI DISSOLVE TUTTO (PARTICELLADE VS NERD)
PER INIZIARE CREDITI

→ FINE VOICE OVER

SCENA 10

- TEMPO = 15"
- INFO GRAFICHE
- TØ = DA FARE UNA VOLTA DECISA BENE SCENA 9.

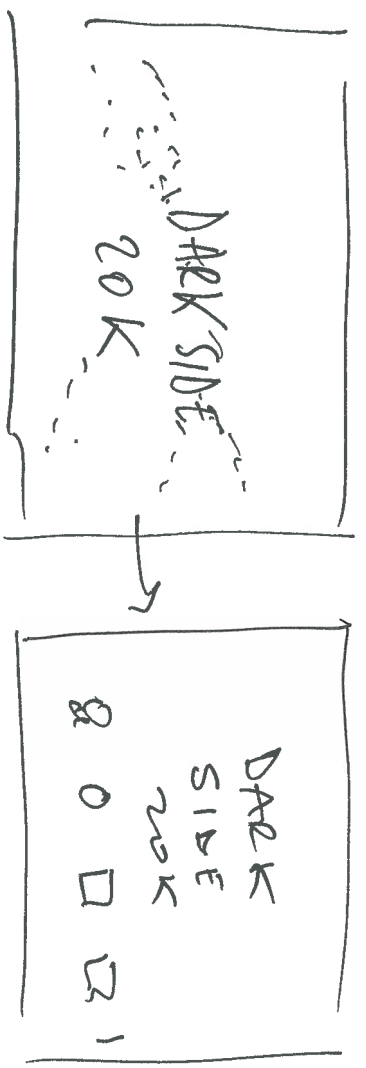
" WRAP-UP "

TITOLI INIZIALI

ANIMAZIONE PARTICELLARE

CHE FORMANO LE SCRITTE

E LOGHI



DA DECIDERE
UNA VOLTA AVUTI
TUTTI I LOGHI

CREDITS

TITOLI / CREDITI

CODA

DA FARE

{ Sperimento }
VERTICALE
CON GRAFICHE

