

TRANSIZIONE

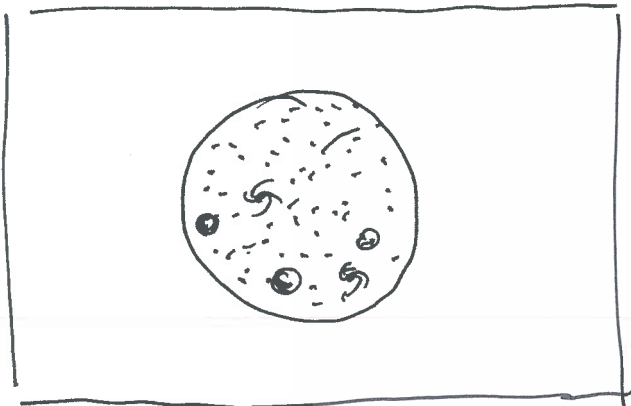


T0

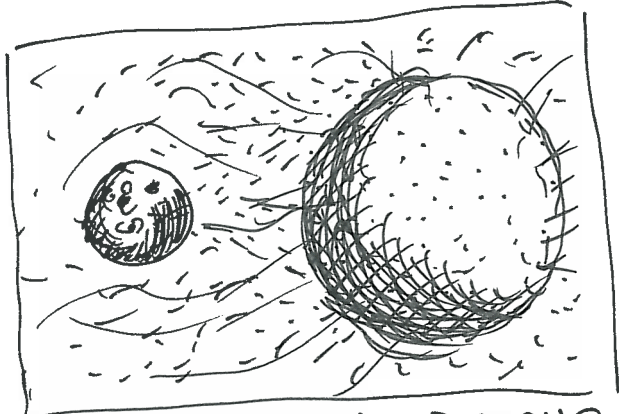


SNAPSHOT DEL COSMO
BACKGROUND GRIGIO OSCURO

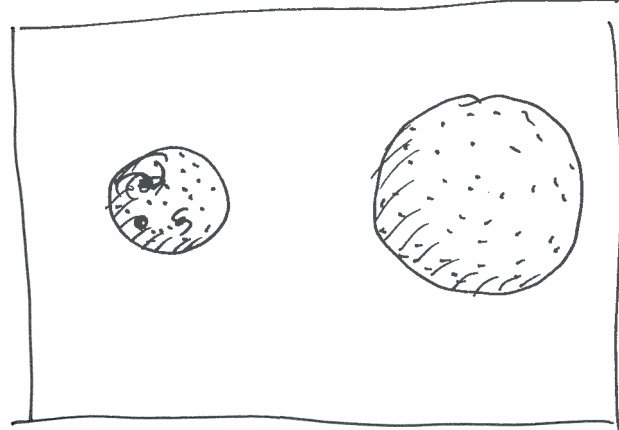
→
T1



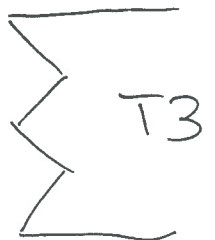
"BIGLIA" CON 15% MATERIA
VISIBILE (BACKG. G. OSCURO)



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



SCHERMO FINALE CON
BACKGROUND NERO PIENO

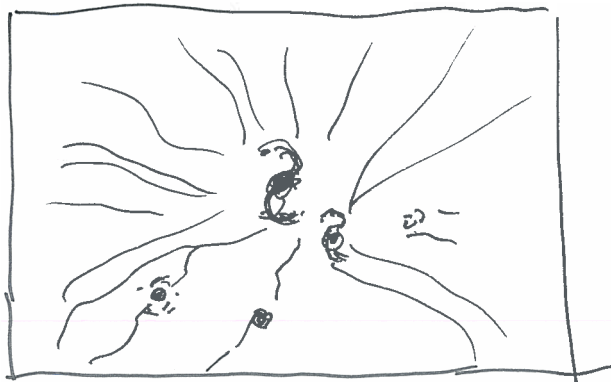


T3

SCENA 1

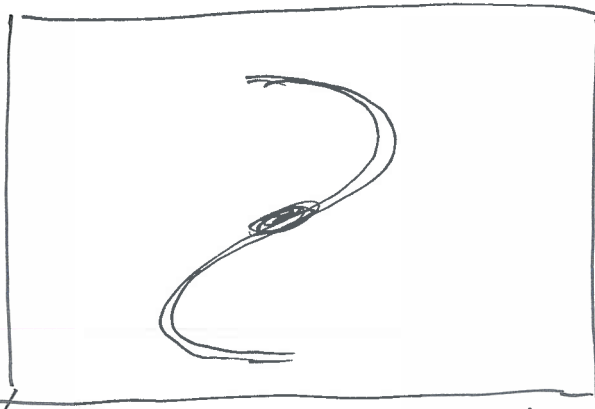
- T0 = transizione da sigla
- T1 = COLLASSO / ZOOM OUT SU BIGLIA CHE CONTIENE SNAPSHOT DEL COSMO
- TEMPO: 30"
- VOICE OVER
- HIGHLIGHTS SU ELEMENTI COSMO QUANDO CITATI
- T3 = Transizione particellare (grafica generale)
- INFOGRAFICHE

"MARBLES"

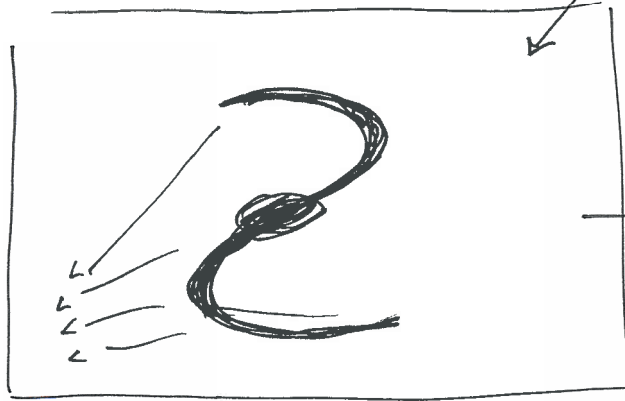


SIMULAZIONE SNS
COSMOLOGICA

T1
→



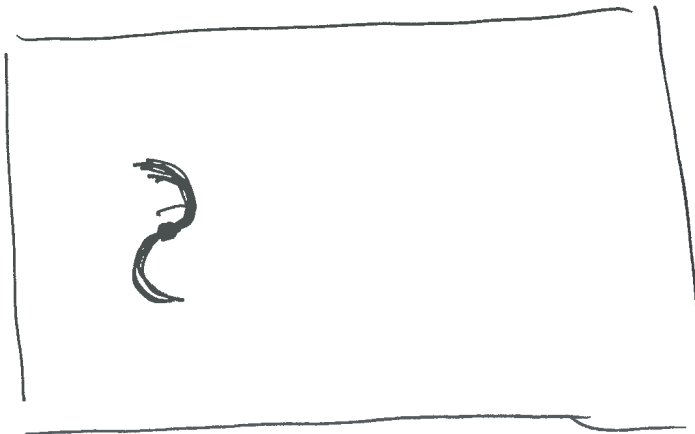
ZOOM SU "ALTHEA"



DA SIMULAZIONE "ALTHEA"
A GALASSIA STILIZZATA
GRAFICA

T2

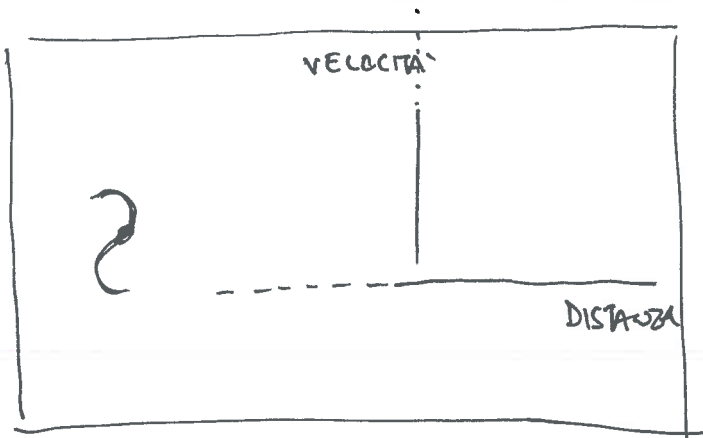
PRONTO PER SCENA MGRAPHICS



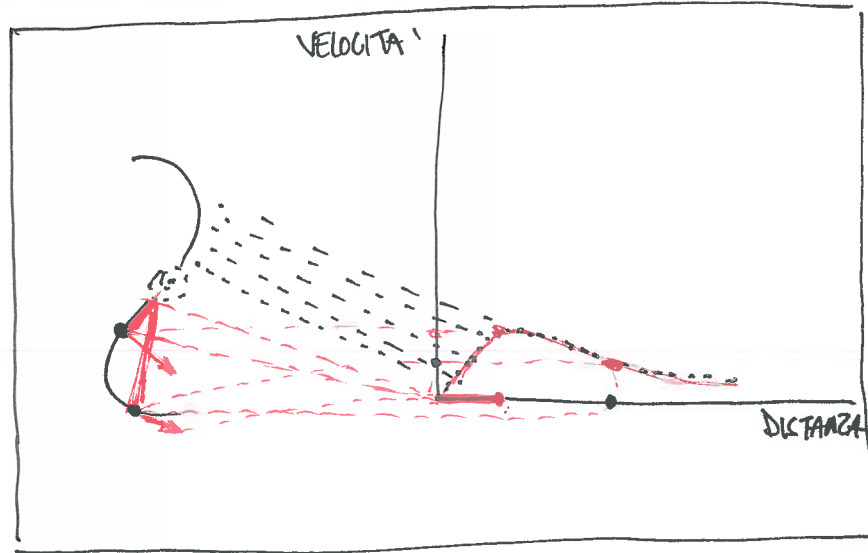
SCENA 2

- 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



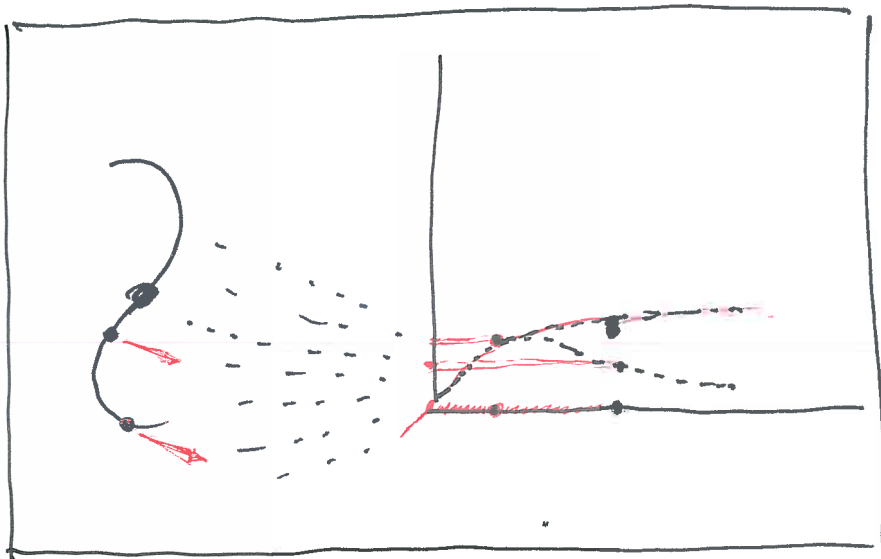
CASO SENZA DARK MATTER
STELLA INTERNA ED ESTERNA

- MOTION GRAPHICS
- PASSAGGIO VETTORI \rightarrow VELOCITA'
E \rightarrow DISTANZA SU PLOT
(ANIMATO)
- EFFETTO PARTICELLARE A COSTRUIRE
LA CURVA DI ROTAZIONE

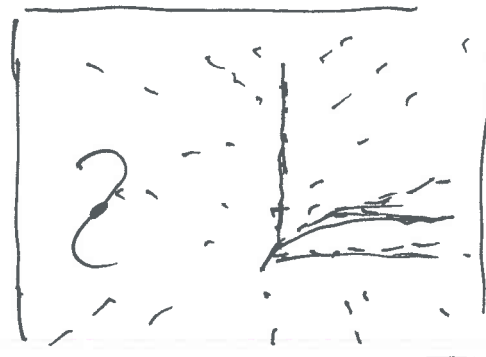
SCENA 3 (A)

- VOICE OVER
- INFO GRAFICHE

"ROTATION CURVES"

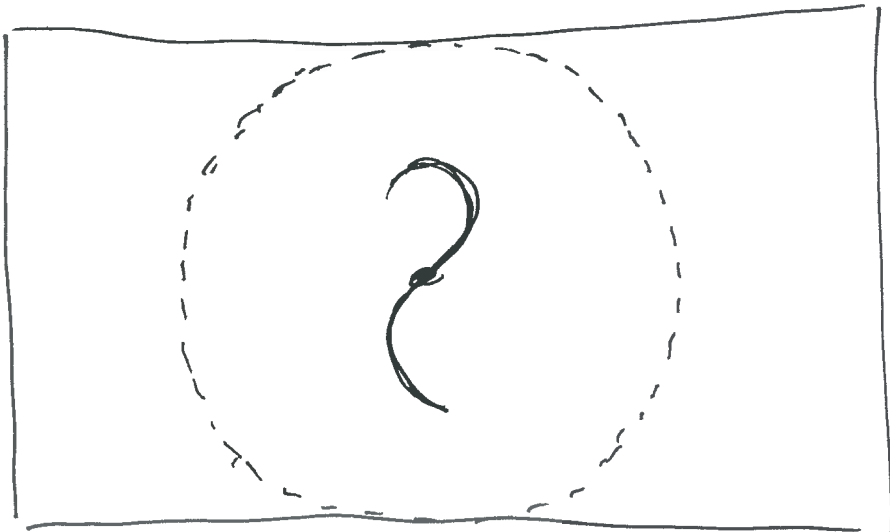
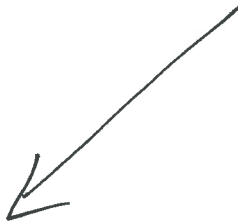


T1 →



DISSOLVENZA PLOT
E CURVE (PARTICELLARE)
- GALASSIA + ZOOM
- " SPOSTA AL
CENTRO

CASO CON DARK MATTER
STELLA INTERNA/ESTERNA
- MOTION GRAPHICS
- PASSAGGIO VETTORI (EVIDENZA PUNTO
GIUSTO)
- EFFETTO PARTICELLARE A COSTRUIRE
NUOVA CURVA ROTAZIONE

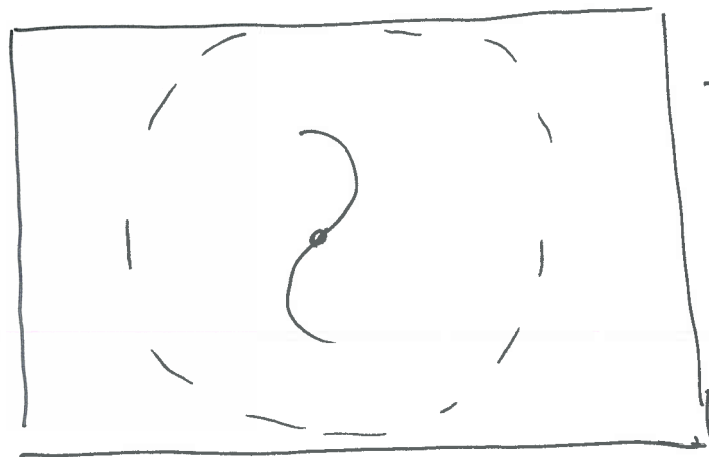


→ GALASSIA GRAFICA CON
ALONE DI MATERIA
OSCURA

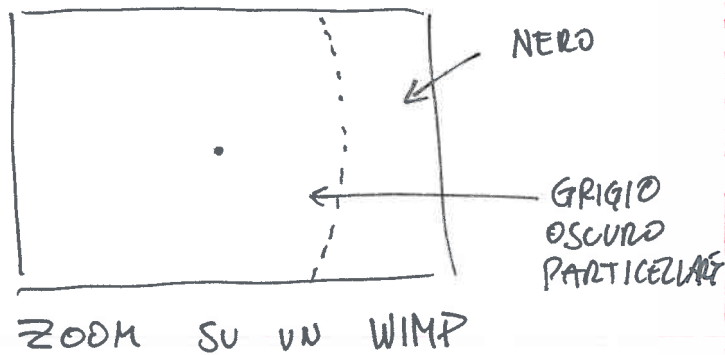
SCENA 3 (B)

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

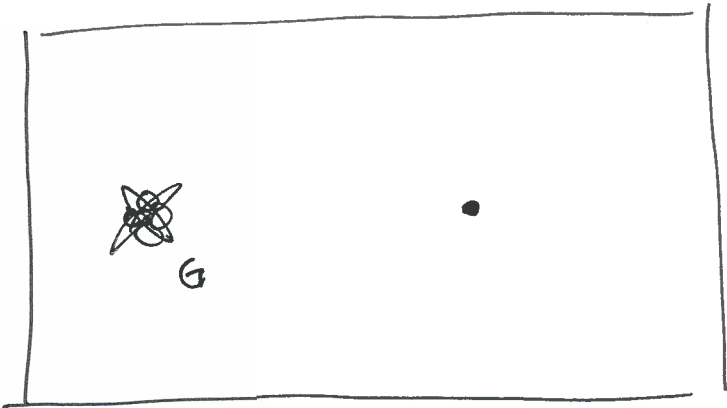
"ROTATION CURVES"



T1
→

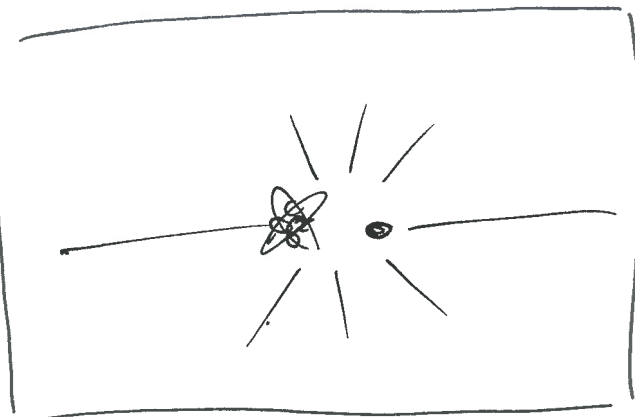


T2
↙



INTERAZIONE WIMP E ATOMO
GRAVITAZIONALE

T3
→



INTERAZIONE WIMP E ATOMO
COLLISIONE DIRETTA

SCENA 4

T1 = ZOOM SU WIMP
T2 = APPARE ATOMO

• TEMPO = 20''

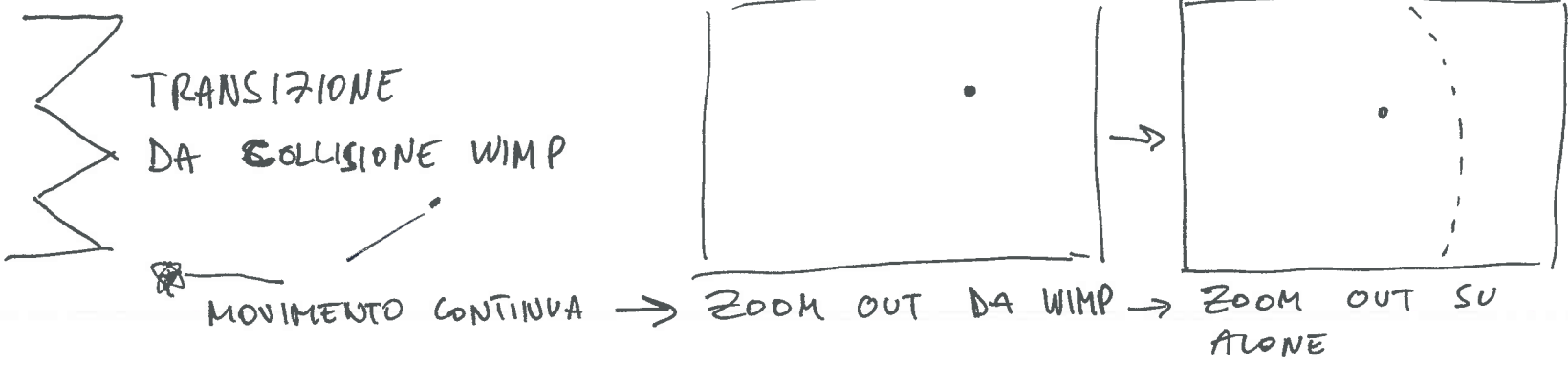
• VOICE OVER

T3 = RIAPPARE SCENA
CON WIMP E ATOMO

• INFOGRAFICHE

“WIMPS”

SCENA 5



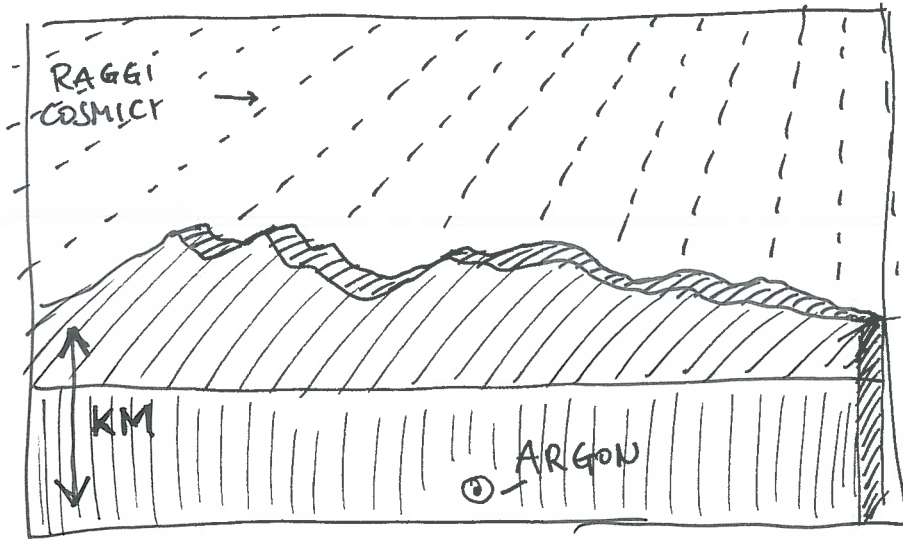
STACCO NETTO // FADE TO BLACK

- buona VELOCE PROGR.
- TEMPO = 20"
- VOICE OVER
- HIGHLIGHTS SULLE VARIE SEDI E CITTA'
- FINALE HL SU GRAN SASSO
- INFOGRAFICI



" DARK SIDE
COLLABORATION "

SCENA 6



SCENA SI COSTITUISCE A "PEZZI"

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

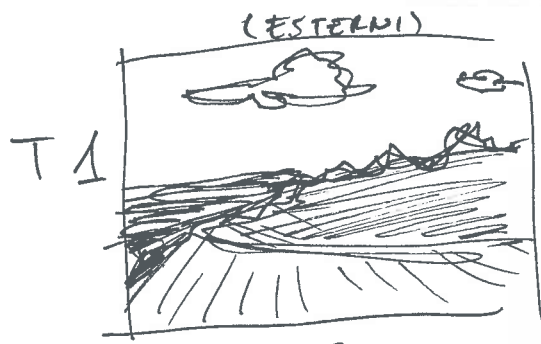
- SU VOICE OVER SI COSTRUISCE SCENA
- TEMPO = 30"
- INFO GRAFICHE SEMPLICI SU SFONDO "TERRA" QUASI PASTELLATO

"ARGON"

TRANSIZIONE
NETTA
DA "ARGON"



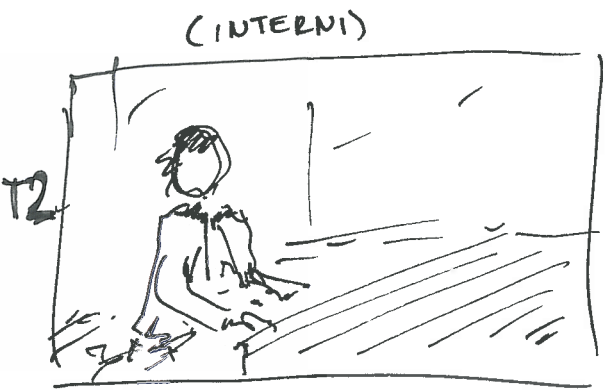
IMMAGINI REPERTORIO
MINIERA COLORADO



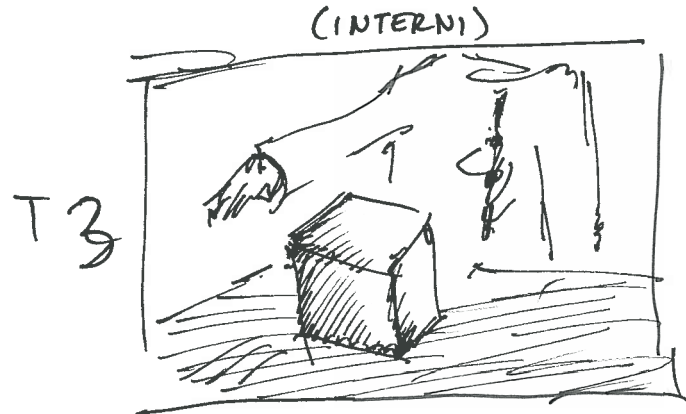
GIRATO SARDEGNA
VIS

SCENA 7

- T1/T2/T3 = DISSOLVENZE
- T4/T5 = STACCHI
- DA ESTERNO GRAN SASSO CON CARRELLATA FINO SEDE ESPERIMENTO
- GIRATO VIS (+ FOTO PER COSTRUZ 3D)
- INFOGRAFICHE (LIEVI SOLO X INDICARE LUOGHI)

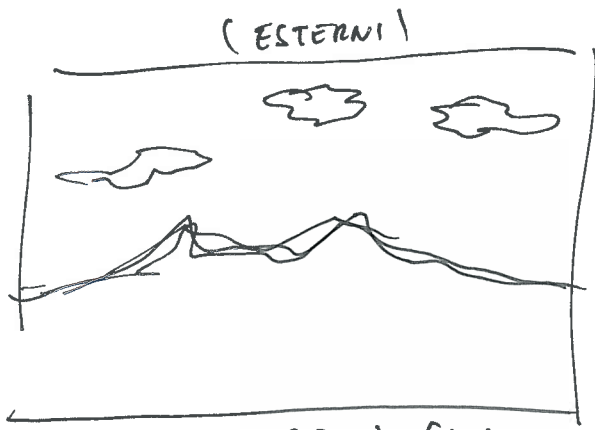


GIRATO NAPOLI
VIS SILICON PM

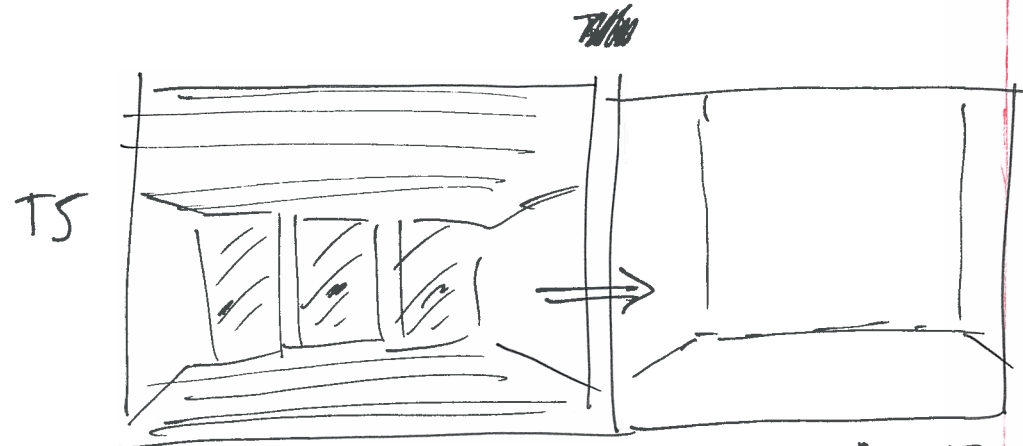


GIRATO REPERTORIO O VIS
CERN

T4



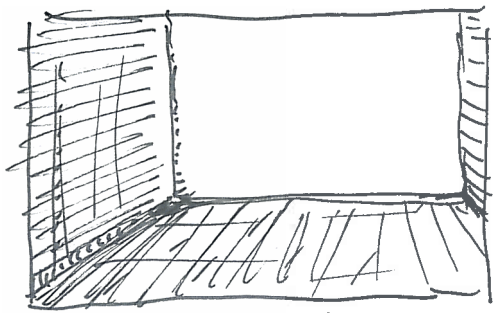
GIRATO GRAN SASSO
VIS



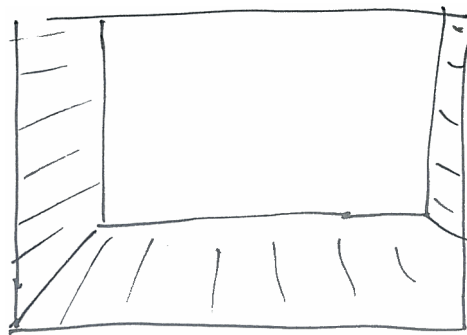
DA INGRESSO ESTERNO
LABORATORI GRANSASSO

A INTERNO SEDE
ESPERIMENTO

"LOCATIONS"



SEDE (GIRATO) ESPERIMENTO
DS20K



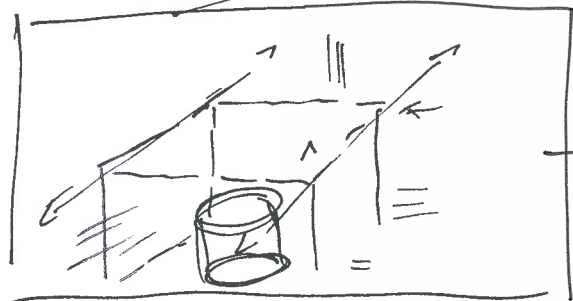
SI OPACIZZA LEGGERMENTE
IMMAGINE FONDO



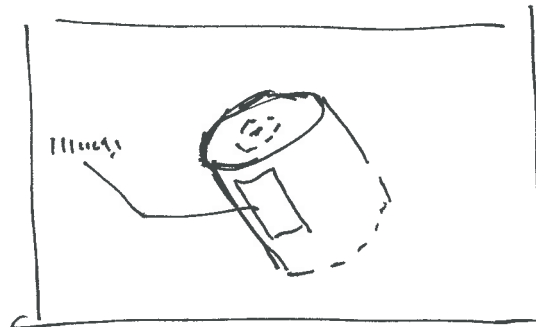
APPARE 3D
CON SOLITA
MOTION GRAPHICS
COME FINALE

SCENA 8

- REALIZZAZIONE MODELLO 3D ESPERIMENTO*
- MOTION GRAPHICS SOLITA A CREARE LINEE DA SCHEMI / INVOLUCRO
- TEMP = 45''
- VOICE OVER
- INFO GRAFICHE
- * PROVVISORIO *



REALIZZAZIONE MOTION
SCHEMA ESPERIMENTO
3D

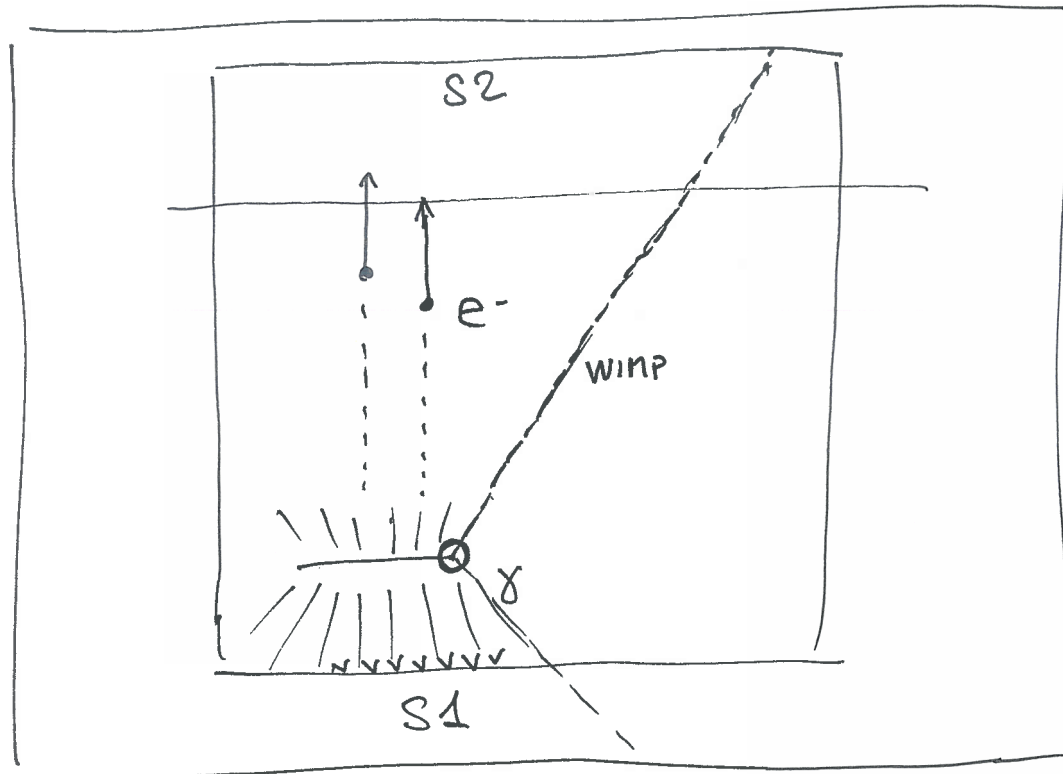


UNA VOLTA FORMATOSI
TUTTO L'INVOLUCRO,
MOVIMENT CAMERA E
DISSOLUZIONI MATERIA
X VEDERE SEZIONI SPECIFICHE
CON EVIDENZIAZIONI

POSSIBILITA'
LOOP
ISOLARE

"DS20K-3D"

TRANSIZIONE
DA 3D
A VETTORIALE
→



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

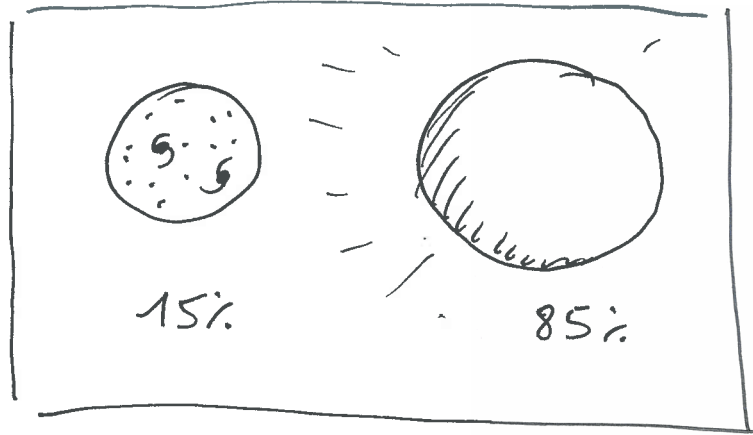
SCENA 9

- ANIMAZIONE VETTORIALE DELL'ESPERIMENTO WIMP VS ARGON ~~ARGON/WIMP~~
 - TEMPO = 45''
 - VOICE OVER
 - INFO GRAFICHE
- * PROVVISORIO *

"DETECTION"

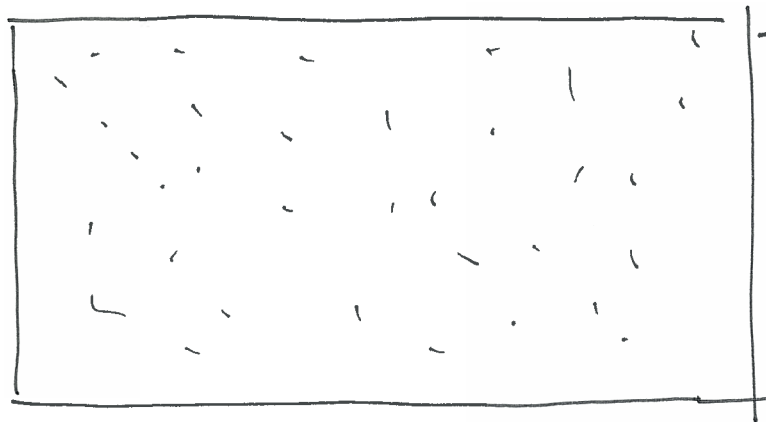
TRANSIZIONE
DA FARE DA
ESPERIMENTO →

TØ



SI RIFORMA LA SFERA DI DM
(ANIMAZIONE SCENA 4)

CHIUSA >



→ FINE VOICE OVER

(ANIM) SI DISSOLVE TUTTO (PARTICELLARE VS NERO)
PER INIZIARE CREDITI

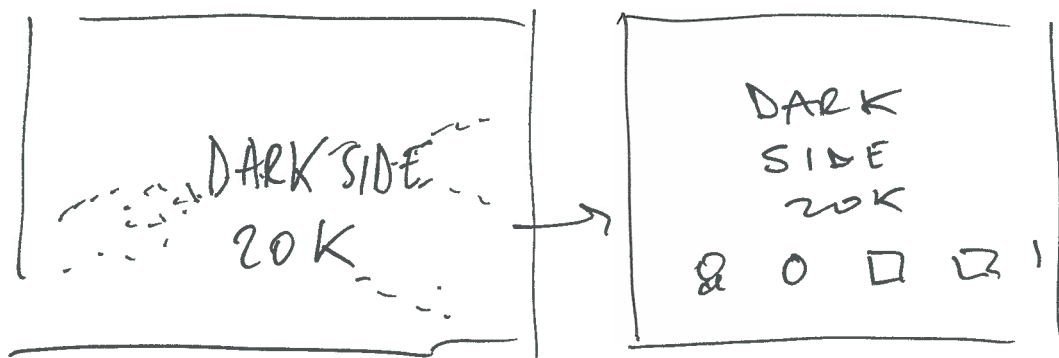
SCENA 10

- TEMPO = 15''
- INFOGRAFICHE
- 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

↓
{ SCORRIMENTO
VERTICALE
CON GRAFICHE

