

## ATI alla scoperta di Veio La tecnologia del film di animazione

a cura di CINECA

Il cartoon 3D “Ati alla scoperta di Veio”, realizzato da CINECA con la regia di Giosuè Boetto Cohen, va ad integrare il cortometraggio 3D stereoscopico in computer grafica “Apa l’etrusco alla scoperta di Bologna”, precedente creazione del Laboratorio di Visualizzazione Visit di CINECA.

Fin dalla sua uscita nel 2011, Apa, unendo alta resa grafica e grande attenzione alla filologia, è stato considerato come una novità nel panorama dei filmati divulgativi di tipo museale. Il film, a cui dà voce l’indimenticabile Lucio Dalla, ha vinto il primo premio FIAMP Unesco (mediometraggi per la cultura) al Festival del Cinema di Montreal 2012.



Nella versione di Villa Giulia nuove scene, appositamente realizzate, raccontano il legame tra gli etruschi del Nord e quelli del Sud, attraverso un inedito personaggio narrante, ATI, cugina di APA. È lei che guiderà gli spettatori dalle sale del museo di Villa Giulia verso uno dei più importanti santuari dell’antichità, quello di Portonaccio a Veio, potente città etrusca acerrima nemica di Roma. Voce al nuovo personaggio sarà l’attrice Sabrina Ferilli.

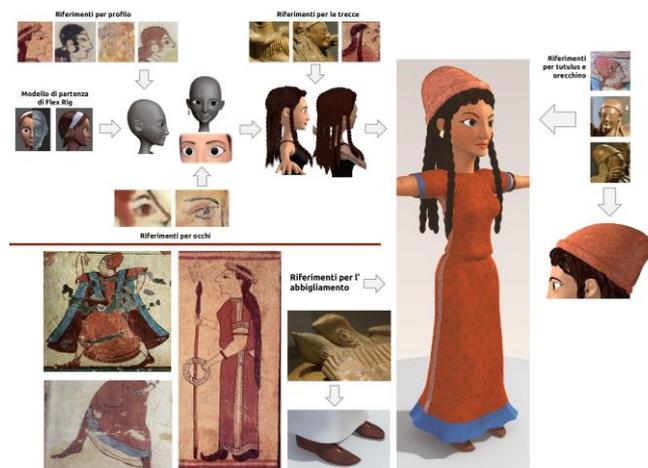
Come per Apa, anche per il cartoon che vede ATI come protagonista l’origine tecnica dei **modelli 3D** è molto varia e comprende, oltre alla modellazione

completa di oggetti, acquisizioni con **scansione laser**, **fotomodellazione** ed **elaborazione di modelli** a partire da risorse messe in condivisione dalla comunità di *Blender* (il software open utilizzato da CINECA per tutte le proprie produzioni in computer grafica). In particolare, la ricostruzione delle sale del Museo di Villa Giulia e dei reperti esposti si è avvalsa di una campagna fotografica e di scansioni laser (con scanner Surphaser 25HSX) che hanno reso il processo di produzione molto più rapido

Per Ati circa i due terzi dei modelli 3D è stato originato da scansioni e/o fotogrammetria, mentre per APA solo il 3% dei modelli aveva questa origine. Il rimanente era stato pazientemente ricostruito e modellato. La scelta di basare molto lavoro sulle scansioni non solo ha velocizzato la creazione dei modelli, ma ne ha accresciuto la precisione, favorendone anche l’uso per la stampa 3D, che ha portato alla creazione di oggetti per uso didattico ed alla produzione di gadget.

Per il cartoon è stato poi realizzato un modello digitale del terreno (DTM) della zona del tempio di Veio, popolato con una vegetazione che richiamasse quella probabilmente diffusa nella zona in epoca etrusca.

Per l’occasione sono stati migliorati gli strumenti di lavoro collaborativo, tutti open source, come Blender Render Farm Cineca, una farm programmata per *renderizzare* i frame del filmato sfruttando il tempo di calcolo dei supercalcolatori Cineca, i più potenti in Italia per la ricerca, tra un progetto di ricerca e l’altro.



Immagini: <http://bit.ly/EtruschiBologna>