



Serre dei Giardini Margherita
17 dicembre 2025

Graphics
& Arts

Realizzare cinematografiche

L'animazione al servizio dei videogiochi

Massimo Gentili



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy





REALIZZARE CINEMATICHE – BOLOGNA GAME FARM 2025

CHI SIAMO

MASSIMO GENTILI

- **HEAD OF STUDIO AND GAME PRODUCTION**
- **IN MAGA DAL 2013**
- **23 ANNI DI ESPERIENZA NEL SETTORE AUDIO VISIVO**



REALIZZARE CINEMATICHE – BOLOGNA GAME FARM 2025

CHI SIAMO

MAGA ANIMATION STUDIO

Fondato nel 1996 da Max Carrier Ragazzi con l'obiettivo di sviluppare nuove tecniche sperimentali e artistiche di animazione per l'industria dell'intrattenimento, la televisione, il cinema e i videogiochi, con l'obiettivo di esportare il proprio lavoro sul mercato internazionale come prodotto di alta qualità "Made in Italy".

Maga si concentra su due campi: uno di supporto come società di produzione per progetti di animazione per l'industria dell'intrattenimento e dei videogiochi, l'altro è quello della sperimentazione artistica e tecnologica. I vari stili dello studio 2D, 3D, mixed style, vengono spesso combinati per sostenere e supportare al meglio le storie, progetti specifici o produzioni ibride con live action o visual effects.





REALIZZARE CINEMATICHE – BOLOGNA GAME FARM 2025

CHI SIAMO

OUR WORKS SELECTION | CINEMATICS and TRAILERS

- MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE – IN GAME CINEMATICS - [UBISOFT](#)
- MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE – E3 ANNOUNCEMENT TRAILER - [UBISOFT](#)
- MARIO + RABBIDS DONKEY KONG ADVENTURE - DLC IN GAME CINEMATICS - [UBISOFT](#)
- SECRET OOPS – TRAILER – [MIXED BAG GAMES](#)
- MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE – IN GAME CINEMATICS - [UBISOFT](#)
- SOULSTICE – IN GAME CINEMATICS – [REPLY GAMES STUDIO](#)
- SOULSTICE - TRAILERS – [REPLY GAMES STUDIO](#)
- ON YOUR TAIL – CINEMATICS - [MEMORABLE GAMES](#)
- HOT WHEELS UNLEASHED 2 – 2D MOTION COMICS CINEMATICS - [MILESTONE](#)
- TERMINATOR SURVIVORS – THE AFTERMATH TRAILER - [NACON](#)



LA PRODUZIONE DI CINEMATICHE

IL TEAM PER LE CINEMATICHE

MANAGEMENT TEAM

- Executive Producer and Producer
- Director / Animation Supervisor

PRE-PRODUCTION TEAM

- Tech Artist (Modeler – Rigger – Texture Artists – Look Dev Artists)
- Storyboard Artist

PRODUCTION TEAM

- Layout Artists and Animators
- Lighters and Render Wrangler
- Vfx Artist
- Integration in Engine Specialist

POST- PRODUCTION

- Compositors and Editor
- Music Composer
- Sfx Artist



LE ATTIVITA' DEL PRODUCER

PRE PRODUZIONE

- Definisce budget e team con Produttore Esecutivo
- Programma l'infrastruttura tecnologica del progetto con reparto IT e Tech
- Crea la schedule di progetto definendo dipendenze e milestone

PRODUZIONE

- Dialoga con lo studio di sviluppo e gestisce le milestone
- Monitora costantemente l'avanzamento del progetto
- Interviene tempestivamente in caso di imprevisti ricalibrando attività o team
- Gestisce il flusso di scambio dei file (Perforce o altro sistema)

POST PRODUZIONE

- Si occupa della delivery finale del progetto
- Si occupa dell'archiviazione e del post-mortem

QUALITÀ e GESTIONE DELLE RISORSE

Tenere bilanciati 2 aspetti fondamentali:

QUALITÀ

Il direttore artistico insieme al team spingeranno sempre per avere la massima qualità possibile.



GESTIONE DELLE RISORSE

Il producer deve saper allocare le risorse del progetto e garantire che vengano rispettati i tempi e il budget.



IL BRIEF INIZIALE

Il brief iniziale è il momento in cui la produzione raccoglie tutte le informazioni che determineranno budget, tempi e allocazione del team.

Le informazioni chiave sono:

- Delivery
- Numero, durata e livelli di complessità delle cinematiche
- Target (PEGI)
- Script (o Storyboard)
- Assets già presenti (Characters/Env)
- Tipologia di Setup Tecnico (Perforce / Git ...)
- Livello di qualità dell'animazione (Animation Test)
- Budget a disposizione
- Motore di gioco
- Output finale (in game / prerender)

DIFFERENZE E LIVELLI DI COMPLESSITA'

Quando ci sono molte cinematiche da realizzare, non tutte hanno lo stesso livello di complessità. E' compito del supervisor insieme al producer valutare le singole cinematiche determinando chi nel team è più adatto ad occuparsi delle attività
Elementi che possono determinare il livello di complessità di una cinematica sono:

- Numero di character in scena
- Lunghezza della cinematica
- Tipologia dell'azione

Anche i trailer non sono tutti uguali, a seconda della tipologia hanno presupposti produttivi diversi e quindi diverse complessità:

- ANNOUNCEMENT TRAILER o TEASER
- STORY TRAILER e GAMEPLAY TRAILER
- TRAILER DI LANCIO



Schedule ☆

■ ■ ■ ■ ■
Add Task
Sort Group Fields More
Gantt Display Today

Task Name	Status	Start Date	Due Date	Duration
✓ Producer	-	20/10/25	20/02/26	90 days
✓ Cinematic Director	-	20/10/25	20/02/26	90 days
✓ Animation Test	-	20/10/25	24/10/25	5 days
✓ Setup	-	27/10/25	31/10/25	5 days
✓ Storyboard	-	03/11/25	07/11/25	5 days
✓ Previz/Animatic	-	10/11/25	21/11/25	10 days
✓ Export Enviroment	-	24/11/25	28/11/25	5 days
✓ Mocap Session	-	24/11/25	28/11/25	5 days
✓ Layout	-	01/12/25	Tomorrow	10 days
✓ Look Dev	-	01/12/25	Tomorrow	10 days
✓ Animation Blocking	-	15/12/25	26/12/25	10 days
✓ Animation Spline	-	29/12/25	09/01/26	10 days
✓ Animation Polishing	-	12/01/26	16/01/26	5 days
✓ Integration in Engine	-	19/01/26	23/01/26	5 days
✓ Lighting in Engine	-	26/01/26	06/02/26	10 days
✓ FX in Engine	-	26/01/26	06/02/26	10 days
✓ Compositing (solo Prerender)	-	09/02/26	13/02/26	5 days
✓ Final Editing (solo Prerender)	-	16/02/26	20/02/26	5 days

The Gantt chart visualizes the project timeline. Key tasks and their durations are:

- Producer**: 20/10/25 to 20/02/26 (90 days)
- Cinematic Director**: 20/10/25 to 20/02/26 (90 days)
- Animation Test**: 20/10/25 to 24/10/25 (5 days)
- Setup**: 27/10/25 to 31/10/25 (5 days)
- Storyboard**: 03/11/25 to 07/11/25 (5 days)
- Previz/Animatic**: 10/11/25 to 21/11/25 (10 days)
- Export Enviroment**: 24/11/25 to 28/11/25 (5 days)
- Mocap Session**: 24/11/25 to 28/11/25 (5 days)
- Layout**: 01/12/25 to Tomorrow (10 days)
- Look Dev**: 01/12/25 to Tomorrow (10 days)
- Animation Blocking**: 15/12/25 to 26/12/25 (10 days)
- Animation Spline**: 29/12/25 to 09/01/26 (10 days)
- Animation Polishing**: 12/01/26 to 16/01/26 (5 days)
- Integration in Engine**: 19/01/26 to 23/01/26 (5 days)
- Lighting in Engine**: 26/01/26 to 06/02/26 (10 days)
- FX in Engine**: 26/01/26 to 06/02/26 (10 days)
- Compositing (solo Prerender)**: 09/02/26 to 13/02/26 (5 days)
- Final Editing (solo Prerender)**: 16/02/26 to 20/02/26 (5 days)

PRODUCTION TRACKING (FLOW)

Shots ☆

Add Shot ▾

Sort ▾

Group ▾

Fields ▾

More ▾

Pipeline ▾

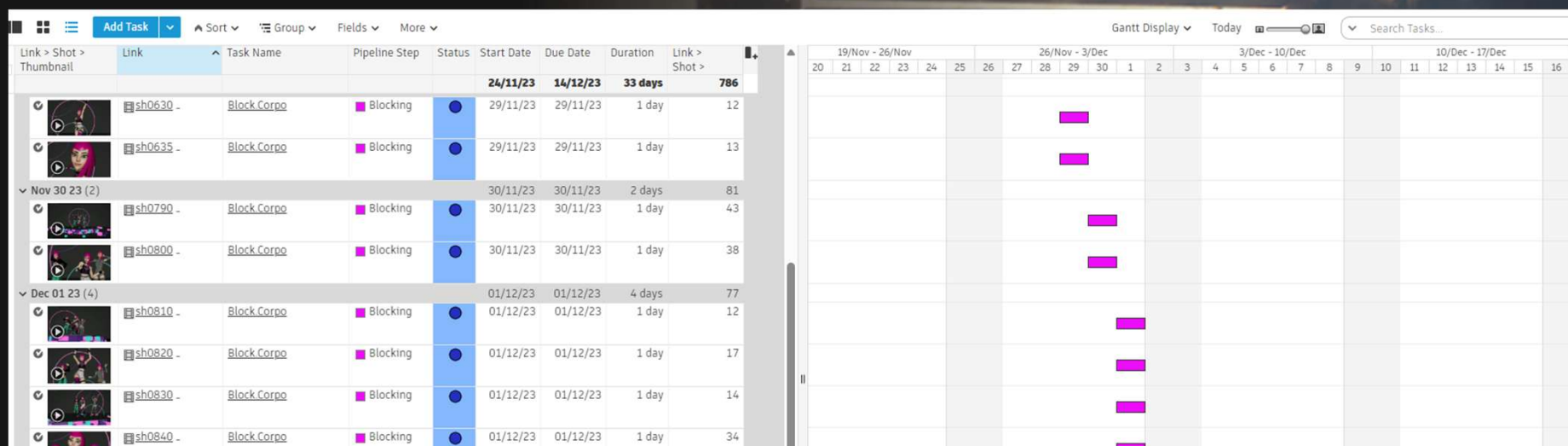
Edit Order	Shot Code	Frame Dura...	Animatic		Layout		Blocking		Spline		Polishing		Integration		FX		Light	
			Status	Task Name	Status	Task Name	Status	Task Name	Status	Task Name	Status	Task Name	Status	Task Name	Status	Task Name	Status	Task Name
	102	sh0800	38	Animatic	Layout	Block Viso	Spl Viso								smoke_Chor		Lighting	
	103	sh0810	12	Animatic	Layout	Block Corpo Block Viso	Spl Corpo Spl Viso								smoke_Chor		Lighting	
	104	sh0820	17	Animatic	Layout	Block Corpo Block Viso	Spl Corpo Spl Viso								smoke_Chor		Lighting	

L'impostazione del production tracking (in questo caso Flow) parte da una precisa breakdown list di tutti gli shot delle cinematiche. Una volta definiti tutti gli shot si definiscono i task (corrispondenti agli step di produzione).

Le informazioni principali sono:

- Nr. di shot per cinematica e durate
- La nomenclatura precisa
- I task per singolo shot
- Gli asset presenti per singolo shot

PRODUCTION TRACKING (FLOW)



Una volta inserite tutte le informazioni ogni singolo task va assegnato ad un artista, in modo che il producer abbiamo sempre il controllo sulla singola attività di produzione.

L'obiettivo principale di un production tracking è poter avere velocemente tutte le informazioni (quindi va tenuto aggiornato costantemente) in modo da consentire un'analisi immediata della situazione così da poter agire per ricalibrare team e risorse.

LA PREPRODUZIONE

STORYBOARD E PREVIZ

- Consente di capire il ritmo della cinematica
- Si iniziano ad impostare le inquadrature
- Importante per definire la lunghezza degli shot e dialoghi

GLI ASSETS

- Valutare il livello di realizzazione degli asset del gioco:
- Modelli, Rig dei personaggi e Enviroments
- Esportazione degli asset dal motore di gioco

LA PRODUZIONE

LAYOUT

- Definire le camere e il posizionamento dei character
- Utilizzo di placeholder e character non final

ANIMATION

- Keyframe animation e Mocap animation
- Fasi dell'animazione: Blocking , Spline e Polishing

INTEGRAZIONE IN ENGINE

- Importante per verificare velocemente le animazioni in engine
- Possibilità di effettuare modifiche direttamente in engine
- Autonomia anche con motori di gioco diversi:
 - Unreal, Unity, Snowdrop ecc...

LA PRODUZIONE

LIGHTING

- Fondamentale per enfatizzare e dare forza alla cinematica
- Deve rispettare il look dev del gameplay
- È importante l'ottimizzazione per non appesantire il frame rate

VFX

- Riutilizzo di effetti già presenti in game
- Realizzazione di Fx nuovi con tool esterni (es: Houdini)
- Importante fare attenzione al frame rate

ANIMATIC



**LAYOUT
BLOCKING**

POLISH



**FINAL RENDER
LIGHTING
VFX**

IL RENDER

CINEMATICHE IN ENGINE / REAL-TIME

- RENDER REAL TIME (UTILIZZO DEL MOTORE DI GIOCO)
- SICUREZZA DELLA CONSISTENZA TOTALE CON IL GAMEPLAY
- SEMPRE AGGIORNATE (CONSISTENTI CON VARIAZIONI ASSET, EQUIPAGGIAMENTO, METEO)
- PROBABILE OTTIMIZZAZIONE FINALE
- MINOR PESO IN TERMINI DI STORAGE NEL GIOCO

CINEMATICHE PRE-RENDERIZZATE (FILMATI OFFLINE DI ALTA QUALITA')

- RENDER OFFLINE (GENERALMENTE UTILIZZANDO IL MOTORE DI GIOCO)
- MAGGIORE RICERCA DELLA CONSISTENZA CON IL GAMEPLAY
- QUALITA' MAGGIORE, MA NON AGGIORNABILI
- NESSUNA OTTIMIZZAZIONE FINALE
- MAGGIOR PESO IN TERMINI DI STORAGE NEL GIOCO



REALIZZARE CINEMATICHE – BOLOGNA GAME FARM 2025

LA POST PRODUZIONE

COMPOSITING e EDITING

- Solamente in caso di cinematiche pre-renderizzate/trailer

MUSIC E SFX

- Creazione di musiche ad hoc per trailer
- Team di musicisti dedicato



©2023 505 Games. Developed by Avantgard. SGA. Published by 505 Games. All rights reserved to their respective owners.

OTTIMIZZAZIONE FINALE E DEBUG

OTTIMIZZAZIONE

- Può coinvolgere tutto il team delle fasi precedenti
- Il problema del frame rate

DEBUG

- Utilizzo di software di Debug (Jira)
- Integrazione di Jira con Flow

TAKEAWAYS

OBIETTIVO

Mantenere la qualità e lo scope dello studio di sviluppo bilanciati con le risorse di tempo e team a disposizione.

COME?

- CONTROLLO - avere sempre tutte le informazioni aggiornate
- TRASPARENZA - condividere sempre tutti gli step produttivi con lo studio di sviluppo
- DIALOGO CON IL TEAM – confronto continuo con le figure chiave del proprio team
- ANTICIPAZIONE - prevedere i problemi tenendosi pronti a ricalibrare le risorse
- FLESSIBILITA' - saper rivedere e ricalibrare le procedure a seconda del progetto



REALIZZARE CINEMATICHE – BOLOGNA GAME FARM 2025

Thanks for the attention!

CONTATTI

MAGA ANIMATION STUDIO

Via Sempione 11, 20900 – Monza (MB) Italy
www.maga-animation.com

Phone office +39 039 3900617

General enquiries

contact@maga-animation.com

Head of Production

mgentili@maga-animation.com