

Area di lavoro

L'interfaccia di lavoro di 3d Studio Max è orientata ad acquisire gli strumenti di progettazione finalizzati al disegno di geometrie tridimensionali, all'illuminazione virtuale o fisica, al texture mapping di scene e oggetti. Per ogni tipo di lavorazione imparerai ad utilizzare l'interfaccia più adeguata al progetto in corso.

La barra degli strumenti, il pannello dei comandi. La barra di stato e le finestre di visualizzazione. Personalizzazione dell'interfaccia grafica di 3d Studio Max. Creazione, apertura e salvataggio di un file. I comandi import e export, il settaggio della griglia e delle unità di misura. Definizioni e utilizzo degli snaps. Congelare e nascondere gli oggetti, i comandi per raggruppare, clonare o creare una serie di oggetti. I comandi di movimento in scena e nelle viste, zoom, pan, orbita. Le varie visualizzazioni delle finestre, singola a schermo intero.

Griglia e punto zero di 3D Studio Max

La griglia di lavoro di 3D Studio Max è un elemento fondamentale per la costruzione di modelli 3D. Durante il corso, imparerai a creare modelli architettonici tridimensionali corretti, data la grandezza della griglia di lavoro, mantenendo la giusta proporzione degli spazi 3D. Inoltre la griglia di lavoro è anche il punto zero del programma che ti permetterà l'allineamento di elementi, piante e prospetti in maniera corretta.

Griglia di lavoro, che cosa è come si utilizza. Modifica e parametri. Menu Home grind. Rapportare le scene 3D alla griglia di lavoro con metodo corretto. Imparare ad evitare artefatti visivi e tempi di rendering allungati dati dalle proporzioni scorrette delle scene 3D rispetto alla griglia.

Modalità di visualizzazione degli elementi 3D

Studierai le varie modalità di visualizzazione degli elementi tridimensionali nelle viste di lavoro (realistic, shaded, hidden line, wireframe, bounding box, e il più recente clay). Questi sono i metodi principali con cui visualizzare gli elementi 3D, ognuno con delle particolarità specifiche che possono aiutarti sia nella modellazione, che nella visualizzazione e mobilità/animazione di scena. Per sfruttare appieno tali capacità del software imparerai quale di queste modalità sia più adatta per ogni lavorazione richiesta.

Menu modalità di visualizzazione elementi 3D in vista di lavoro. Modalità realistic: visualizzazione ombre e luci. Modalità modellazione shaded. Modalità hidden line (linee marcate grigie per piante e prospetti)...e molte altre.

Oggetti 3D, primitive standard, primitive estese

Imparerai a creare le prime e fondamentali forme tridimensionali (come il cubo, il cilindro, la sfera, ecc.) e studierai come da queste semplici forme si potranno sviluppare delle geometrie tridimensionali più complesse. Apprenderai l'utilizzo delle "primitive estese" che sono delle forme più complesse, utili a velocizzare il processo di lavorazione.

Il menu delle primitive standard, tutte le sue figure geometriche tridimensionali, il pulsante autogrid e la sua funzione. Il menu delle primitive estese, tutte le sue figure geometriche tridimensionali.

Le forme bidimensionali (shape e spline)

Le shapes di 3d Studio Max possono essere utilizzate come basi di partenza per la creazione di solidi e forme geometriche tridimensionali complesse. Le forme e le linee vengono usate anche nell'animazione digitale; ad esempio facendo seguire ad un oggetto in scena un determinato percorso. Imparerai ad utilizzare tutte le proprietà delle shape e delle spline, per ogni tipo di progetto e lavorazione.

Il menu delle shapes, il menu delle spline e tutti gli oggetti all'interno. Forme bidimensionali. Il menu delle extended spline e le sue funzionalità, anche per quanto riguarda l'ambiente motions graphics.

Modificare le forme 2D e 3D

Per modificare la struttura o le proprietà di un oggetto in 3d Studio Max, utilizzeremo degli strumenti chiamati "modificatori". Ogni modificatore ha un ruolo e più funzioni specifiche per modificare un oggetto in scena. Imparerai a valutare e a scegliere il modificatore più adatto per ogni tipo di lavorazione, sia per quanto riguarda il supporto alla modellazione dell'oggetto che per l'animazione dello stesso.

Il menu dei modificatori, lo studio di quelli più utili e funzionali per ogni tipo di lavorazione richiesta (bend, cloth, FFD, taper, lattice, shell, sweep, lathe, turbosmooth, noise, e molti altri). Tutti i relativi parametri e funzioni dei modificatori scelti

Gruppi e livelli 3D

Studierai le funzionalità e le differenze fra i gruppi di elementi 3D e i livelli di costruzione. Ogni oggetto presente nella tua scena 3D potrà essere raggruppato per creare una serie di elementi unici nello spostamento, scala o rotazione. Inoltre la funzionalità dei livelli di 3D Studio max, simile a quella di Autocad o Photoshop, ti permetterà di raggruppare e selezionare gli elementi in scena in maniera precisa per una lavorazione ancora più accurata.

Menu group. Funzione e modalità di utilizzo gruppo di oggetti. Group, ungroup, open, close. Menu Livelli di 3D Studio max. Utilizzo funzione livelli.

Pivot point e gerarchia elementi

Con l'utilizzo del menu gerarchia (Hierarchy) potrai cambiare il pivot point (fulcro dell'oggetto) dell'elemento 3D. Durante il corso vedrai come modificando la posizione del fulcro potrai realizzare strutture complesse con semplici click; elementi copiati in sequenza che ruotano perfettamente su un asse generando un'allineamento preciso degli stessi fra loro, o semplicemente l'apertura di porte e finestre partendo dai cardini di costruzione rispetto al centro.

Menu gerarchia. Modificare, spostare e allineare il pivot point degli oggetti 3D. Come velocizzare la lavorazione e creare strutture complesse modificando il pivot point degli elementi.

Modellazione 3D partendo da riferimenti fotografici

Con questa tecnica avanzata imparerai a modellare elementi, forme, e architetture 3D partendo da riferimenti fotografici scattati in loco o da archivio. Molto utilizzata per creare ambientazioni e elementi di architettura virtuale, ti permetterà di avere il completo controllo su qualsiasi progetto di costruzione 3D. Inoltre con l'utilizzo degli

strumenti di 3D studio max potrai aggiungere dettagli, luci, materiali, texture e colori aggiuntivi per arricchire il modello e la scenografia virtuale creata.

Modellazione 3D partendo da riferimento fotografico. Spazi, misure, proporzioni e scala dalla fotografia reale, al modello tridimensionale. Modellazione di architetture, scenografie, ambientazioni 3D da riferimenti fotografici reali.

Modellazione 3D partendo da pianta e prospetto raster o file grafici

In questo modulo del corso imparerai a modellare le architetture/scenografie virtuali partendo da piante o prospetti all'interno di 3D Studio Max. Questa tecnica di modellazione 3D è fondamentale per la realizzazione di ambienti 3D complessi dove è necessario un riferimento preciso creato prima su pianta o prospetto raster (file grafico, jpeg, png, tiff, scansione, o pdf).

Modellare in 3D partendo da riferimento raster da pianta e prospetto. Realizzazione di modelli architettonici 3D e ambientazioni virtuali partendo da piante e prospetti. Importazione immagini di riferimento pianta o prospetto nelle viste di lavoro. Menu viewport background, caricamento corretto file, modalità match viewport match bitmap. Modalità 2D zoom pan mode.

Migliorare la qualità visiva delle immagini di riferimento

3D Studio Max abbassa automaticamente la qualità delle immagini importate in vista di lavoro. Imparerai come migliorare la qualità delle immagini di riferimento per avere la risoluzione più alta e poter modellare al massimo del dettaglio.

Come migliorare la qualità delle immagini raster di riferimento in vista di lavoro. Menu asset tracking. Creazione dei proxy system di 3D Studio Max. Gestione della risoluzione del proxy system di 3DS Max.

Modellazione parametrica

Imparerai a modellare figure e elementi parametrici in 3D Studio Max. Molto richieste oggi nei rendering per architettura virtuale, queste costruzioni parametriche con varie percentuali differenti di forma, altezza, posizione e scala, sapranno stupire e affascinare chi guarderà il modello 3D realizzato.

Tecniche di modellazione parametrica. Modificatore path deform (wsm): percent, stretch, rotation, twist, move to path, path deform axis. Realizzazione modelli 3D parametrici per architettura e scenografia 3D.

Realizzare forme complesse: volte a botte, a crociera o vele

Una parte fondamentale è sapere realizzare modelli 3D di una certa complessità. In questo modulo del corso di 3D Studio Max imparerai a realizzare forme complesse per i tuoi modelli architettonici virtuali: Da volte a crociera o a botte, fino a forme ancora più particolari. La costruzione di queste forme ti permetterà di realizzare qualsiasi architettura 3D complessa.

Costruzione di forme tridimensionali scenografiche e architettoniche complesse. Utilizzo della funzione cross section e surface. Realizzazione di volte a crociera, a botte, vele, e molto altro...

Programma dettagliato del corso 3D STUDIO MAX, ARCHITETTURA

Visita: <https://www.licausistudio.com>

Oggetti composti (Operazioni booleane, funzione loft e molto altro)

Qui approfondiremo le conoscenze sulle funzionalità avanzate di 3D Studio Max: i Compound objects, cioè oggetti composti. Queste funzioni ti permetteranno di creare elementi 3D complessi composti da vari oggetti o forme che interagiscono fra loro creando effetti e composizioni particolari. Ad esempio con le funzioni booleane potrai creare sottrazione geometriche 3D per realizzare "buchi" sulle geometrie tridimensionali. Oppure con l'unione di più forme bidimensionali assieme potrai creare geometrie 3D complesse che da una forma si trasformano in un'altra.

Lo studio degli oggetti composti e dei parametri a loro associati. Conform, blobmesh, boolean, proboolean, scatter, connect, shapemerge, procutter, loft.

Da Revit e AutoCad a 3d Studio Max. Importare e creare il modello 3D

Una delle lavorazioni più comuni è realizzare planimetrie bidimensionali o modelli 3D in Autocad o revit, per poi importarli in 3D Studio Max per produrre render di qualità superiore. Durante il corso apprenderai tutte le modalità corrette per l'importazione dei file di lavoro, piante bidimensionali, modelli 3D generati in questi software, garantendone la giusta proporzione, linee di costruzione e livelli.

Impostazione e importazione corretta di piante 2D o modelli 3D generati in Autocad o Revit a 3DS Max. Impostazione e importazione delle planimetrie DWG e file FBX corrette, e molto altro...

Importare 3D da altri software in 3D Studio Max

Vedremo come importare all'interno delle nostre scene fatte in 3D Studio, modelli 3D creati in altri programmi, o scaricati dai migliori siti di contenuti tridimensionali disponibili sul mercato. Questo processo è fondamentale per la creazione di render di esterni ed interni, velocizza l'avanzamento del lavoro facendo risparmiare tempo, scaricando complementi di arredo o oggetti di scena, già pronti per l'utilizzo.

Studierai i formati migliori per l'importazione di questi oggetti, e la metodologia corretta per evitare bug o distorsioni della geometria.

Lavorare con i poligoni e le mesh

Imparerai a modellare e a costruire oggetti con le più avanzate tecniche di modellazione 3D, da quella "poligonale" a quella "mesh"; a scegliere la tecnica più adatta al tipo di lavorazione richiesta. Avrai a disposizione comandi avanzati che interverranno a un livello ancora più profondo, garantendone un completo controllo.

Studio degli strumenti di modifica al livello mesh. Studio degli strumenti di modifica a livello poligonale. Selezioni dell'oggetto a livello di vertex, edge, border, polygon, element, lo studio della soft selection. Editare la geometria con gli strumenti extrude, bevel, bridge, outline, inset, flip e molti altri. Tutte le funzionalità per editare la geometria a qualsiasi livello di selezione, dai vertici fino al poligono.

Camere e cineprese virtuali

Componenti fondamentali per dare più valore e impatto a una lavorazione 3D, sia delle immagini statiche (render) che per una animazione, sono le inquadrature e i tipi di camera utilizzati. Dalla classica inquadratura con una lunghezza focale di 35 mm, fino a quella più aberrata di 15 mm vedremo come lo studio della focale e del campo visivo, cambi radicalmente la sensazione e l'impatto della scena che stiamo realizzando.

Studieremo come e quali camere siano più adatte al progetto o filmato da presentare. Il menu delle cineprese e i parametri a esse associati. Le differenze fra le varie lunghezze focali e campi visivi. La differenza fra target camera e la free camera.

Maxscript

Vedremo come importare e utilizzare gli script creati per 3D Studio Max. Questi script servono per ottimizzare delle fasi di lavoro all'interno del programma, come ad esempio sweep profile per creare cornici e cornicioni complessi, per palazzi o stanze con semplici click.

Cosa è un maxscript e come funziona. Come caricare gli script creati per 3D Studio Max e farli funzionare.

Oggetti AEC extended

Si prenderanno in esame tutte le tematiche che sono vicine alla modellazione per l'architettura e il design. Studieremo gli oggetti AEC extended con le relative funzioni: wall, railing e foliage. Studieremo la funzione wall per la creazione di muri architettonici in maniera efficace e veloce.

La funzione railing, per la creazione di ringhiere e balaustre. Lo strumento integrato Foliage per la creazione di alberi e siepi. Oggetti AEC extended e i loro parametri. Le funzioni wall, railing e foliage.

Oggetti windows e doors

Le finestre e le porte sono elementi fondamentali per la realizzazione di ambienti interni ed esterni. Nel corso studieremo le componenti di 3ds Max che facilitano la creazione di porte e finestre all'interno dei nostri progetti 3D. Imparerai a creare e inserire porte e finestre all'interno della funzione wall, così da avere già pronte le animazioni dell'apertura e chiusura.

Oggetti windows e doors e tutti i loro parametri. Come animare porte e finestre nella funzione wall. Le differenze fra le varie tipologie di porte e finestre disponibili. Modellazione di porte e finestre in 3ds Max.

Creare tetti e scale

In questa sezione del corso imparerai a creare tetti e scale per i tuoi progetti 3D. Vedremo la creazione di tetti piani, a una falda, o a due falde. Studierai come inserire un camino all'interno del tetto. Vedremo come, partendo da un disegno in pianta, si possa modellare un tetto 3D. Le scale sono un elemento ricorrente nei progetti

architettonici 3D, per questo motivo in 3ds Max è presente una funzione specifica che riduce notevolmente i tempi di modellazione.

Studierai tutti i parametri di questa funzione per ottimizzare i tempi di lavoro. Modellazione di tetti 3D. La funzione stairs e i suoi parametri per la creazione di varie tipologie di scale 3D.

Modellazione di colonne semplici o complesse

Le colonne semplici o complesse sono elementi architettonici e scenografici fondamentali nella creazione e modellazione di scenografie 3D. Imparerai a modellare lunghe sequenze di colonne che seguano percorsi definiti all'interno delle scene 3D. Imparerai a modellare, texturizzare, colonnati semplici o complessi, partendo da forme bidimensionali (spline e shapes) o direttamente dalla modellazione poligonale

Creazione, modellazione e modifica di colonne semplici o complesse. Creare colonnati che seguano percorsi precisi all'interno delle scenografie 3D. Modificatore Lathe: Proprietà e parametri; degrees, weld core, flip normals, direction, align (min, center, max).

Elementi del paesaggio

Gli elementi del paesaggio e il paesaggio stesso, in una composizione 3D sono fondamentali per "descrivere" la struttura o l'elemento di design che avete creato. Imparerai a creare e modellare terreni, altipiani e colline. La costruzione di strade che seguano una superficie complessa come una collina o una montagna in maniera uniforme e precisa. Imparerai a creare alberi, piante e rocce in un progetto 3D.

Creazione di alberi e piante con piani alpha, per ottimizzare i tempi di calcolo della scena. Modellazione di vari tipi di terreno. Costruzione di strade che seguano percorsi su terreni complessi. Modellazione di elementi paesaggistici, come rocce alberi e piante. Studio di piani alpha per creare piante e alberi.

Strumento sweep. Creare stucchi e modanature

Con lo strumento sweep imparerai a creare in maniera veloce e professionale, stucchi e modanature. Imparerai inoltre a creare e gestire i telai delle porte più diffuse. Così aumenterai il dettaglio della scena, aumentandone l'aspetto realistico e tecnico.

Lo strumento sweep e tutti i parametri ad esso associato. Come creare stucchi e modanature o telai delle porte.

Strutture metalliche

Non meno importante è la rappresentazione di strutture industriali ed elementi decorativi in metallo. Dai capannoni alle tettoie per terrazzi e giardini. Vedremo la creazione di strutture metalliche semplici o complesse.

Strutture industriali, capannoni, solai in metallo, tettoie per terrazzi o giardini. Modellazione 3D di strutture metalliche, con il modificatore lattice e con gli strumenti di modifica a livello poligonale o mesh.

Foto inserimenti e camera match

Per valutare l'impatto del progetto architettonico o di design nell'ambiente in cui verrà realizzato, si utilizzerà il foto inserimento. Il foto

inserimento è l'unione di un modello 3D all'interno di una foto digitale. Il risultato sarà quindi un'immagine unitaria che da una visione d'insieme dell'opera e dell'ambiente in cui verrà costruita. Imparerai le tecniche più veloci e efficaci per effettuare i foto inserimenti di modelli 3D in fotografie digitali.

Foto inserimenti. Strumenti di base per sistemare gli assi cartesiani. Adattare la vista prospettica in maniera corretta. Adattare l'illuminazione dell'ambiente fotografato al modello tridimensionale. Tecnica del camera matching.

Realizzare scene esterne, diurne e notturne

Una delle lavorazioni essenziali è la modellazione di una o più scene di esterni che rappresentino la struttura architettonica creata (ville, palazzine, uffici, hotel, autogrill, ponti, viadotti, stazioni ferroviarie ecc.). Può servire inoltre per rappresentare prodotti in scena da catalogo, come sedute di design per esterni, paletti luminosi, gazebo, piscine e molto altro. Durante il corso imparerai a realizzare scene diurne e notturne ad alto fotorealismo.

Creazione di vari ambienti esterni, sia diurni che notturni per oggetti di design industriale o architettonico. Modellazione delle scene, texturing e lighting, rendering finale e post produzione.

Realizzare ambientazioni di interni

Saper creare o riprodurre ambientazioni "interne" con vari stili di rendering è fondamentale. Fotorealistico, volumetrico e toon, sono i più utilizzati. Durante il corso imparerai a progettare e differenziare i rendering con varie tipologie di resa e capire le differenze tra i vari stili, inserendo anche oggetti di design industriale o architettonico.

Allestimenti per resort o spa, sanitari, cucine, illuminotecnica, design interni. Progettare ambienti interni per design industriale e architettonico in maniera veloce e professionale. Realizzazione di vari ambienti 3D interni, per rappresentare prodotti di design industriale o architettonico per cataloghi o rendering video.

Il render e le sue impostazioni

Qui procederemo con il "rendering". Il rendering è la raccolta delle informazioni che abbiamo dato alla scena; parametri delle luci e dei materiali, composizione degli oggetti e parametri di camera, che verranno estrapolati e composti in un file di uscita oppure una sequenza di immagini per un'animazione. Studierai come creare rendering "a livelli" per comporre scene complesse e quindi ottimizzarne i tempi, come alleggerire i calcoli che il computer dovrà eseguire.

Il pannello del rendering e i suoi parametri. Lo studio dei vari formati e le differenze dell'output size (custom, PAL, HD ed altri) a seconda del dispositivo dove il lavoro sarà presentato (monitor, tv, proiettore, cartaceo).

Il motore di rendering VRAY

Vray è un potente e versatile motore di rendering, con la capacità di offrire un altissimo rapporto tempo/qualità per la resa finale dei progetti. Molto usato e richiesto nel mondo del lavoro, sia negli studi di architettura e design, che in ambienti creativi e pubblicitari. Nel modulo di Vray imparerai ad ottimizzare e conoscere i parametri per avere un controllo totale sul progetto, a gestire scene 3D in maniera

veloce ma di qualità e scene di alta risoluzione per still frame professionali.

Il menu di Vray e le sue funzioni. Tutte le differenze fra i parametri. Come ottimizzare i settaggi per sfruttare tutte le risorse disponibili del computer, quindi velocizzare notevolmente il processo di rendering.

Luci e illuminazione +Vray lights

In questo modulo studierai i passaggi per una resa ottimale dell'illuminazione di una scena (3D). Dagli oggetti pubblicitari o di design, ricostruendo la luce di un soft-box fotografico, a un'illuminazione diurna e notturna per ambienti virtuali 3D, fino ad ottenere effetti speciali. Con Vray, imparerai a creare luci fotorealistiche e d'impatto per ogni tipo di lavorazione.

Il pannello delle luci, il pannello delle ombre. Tutte le funzioni delle luci standard e delle Vray lights. Target spot, target direct, omni, free spot, free direct, skylight. Vray light, Vray IES, Vray ambient light, Vray sun.

Illuminazione avanzata con Vray IES light

Le IES light sono dei file distribuiti dai produttori di lampade che contengono all'interno il profilo fotometrico della luce in questione. Vedremo come importare e utilizzare questi file all'interno di Vray, come settare i parametri per creare luci particolari e visivamente perfette, soprattutto per progetti dove l'illuminazione di scena sia più tecnica e di particolare rilevanza.

Esercitazioni specifiche su ambienti specifici 3D con l'utilizzo delle luci IES. Rendering delle scene, settaggi delle luci IES, texturing e lighting.

Texturing e materiali + Vray materials + Photoshop (texturing)

Qui imparerai a creare materiali per ogni tipo di progetto. Da quelli realistici ad alta resa fotorealistica (rendering architettonici, design di oggetti, environment di scene per cataloghi pubblicitari e altro) a quelli scenografici (set televisivi, scenografie per il cinema e teatro e motion graphics). Imparerai a lavorare tramite l'utilizzo del potente motore di rendering fisico Vray.

Creazione e modifica di texture tramite Photoshop. Il material editor di 3d Studio Max e Vray e le sue funzioni. Creare i materiali da zero, importare o salvare un materiale. I vari tipi di materiali e i loro parametri. Le funzioni avanzate dei materiali e texturing. Cos'è e come funziona UVW map. Le funzionalità di Photoshop adibite alla modifica e alla creazione delle texture.

Materiali per architettura & design industriale

Qui imparerai a creare e a gestire dettagliatamente tutti i materiali che si utilizzano nell'ambito di rendering architettonici e di oggetti di design industriale.

Studio e resa dei materiali più utilizzati nei rendering architettonici e di design industriale. Materiali wireframe. Plastica lucida, plastica opaca, plastica satinata. Ceramica riflettente, ceramica opaca. Tendaggi complessi, tele trasparenti o bucate. Parquet lucido, satinato o opaco. Legni non trattati, legni smaltati. Pietra e roccia. Mattonato. Muro pietrato. Simulazione di fregi e dettagli architettonici senza modellazione (utilizzo di V-Ray displacementmod). Simulare un mosaico di qualsiasi forma e dimensione. Cemento e stucchi. Pavimento lucido, pavimento opaco. Gres porcellanato. Acciaio cromato. Acciaio anisotropico. Acciaio satinato. Metalli. Creare una rete metallica senza modellarla. Simulazione della carta. Pavimento a listoni e tiles di qualsiasi tipo.

Materiali per simulare l'acqua

L'acqua è un elemento fondamentale da sapere riprodurre in maniera fedele nei vostri rendering architettonici. Per questo studieremo i più importanti materiali che simulano l'acqua, per ogni esigenza di rendering.

Acqua semplice trasparente. Acqua mossa per vasca idromassaggio. Acqua torbida. Acqua per simulare le BIOPISCINE. Acqua colorata. Acqua con il cloro. Mare.

Generazione delle CAUSTICHE per l'acqua

Vedremo come generare materiali più realistici per la simulazione dell'acqua con l'implementazione delle caustiche nel rendering. È un effetto tipico dell'illuminazione sull'acqua in generale, molto realistico e raffinato per qualsiasi rappresentazione.

Generazione delle caustiche all'interno del rendering. Modifica e gestione delle caustiche.

Creazione di erba e tappeti con V-Ray displacementmod e V-Ray fur

Imparerai la creazione di erba estremamente realistica e raffinata con lo studio dei parametri del V-Ray displacementmod e il V-Ray fur.

Creazione di vari tipi di erba fotorealistica. Creazione di vari tipi di tappeti fotorealistici.

Post produzione in Photoshop

Per rendere ottimale la resa nel render di un progetto occorre necessariamente intervenire con le varie tecniche di post produzione sull'immagine. In questo modo i render risulteranno meno digitali, più fotorealistici e conformi al tipo di lavorazione richiesta. Imparerai tutte le tecniche per aggiungere ombre, luci, colori, effetti e "difetti" che la realtà ha da offrire.

Introduzione al programma e comandi principali. Interfaccia del programma. Disposizione dei menu. Comandi principali. Area di lavoro. Selezioni e livelli.

Importare i render da 3D Studio Max in photoshop.

Semplice e a livelli

Durante il corso imparerai varie tecniche di importazione e composizione rendering. Dalla classica uscita render immagine unica, alla più avanzata e complessa uscita render a livelli, dove ogni livello verrà renderizzato e importato in Photoshop separatamente, in modo da ottenere un'immagine perfettamente uniforme e realistica.

Importazione del render semplice in photoshop. Importazione di render complessi a "livelli" in photoshop e montaggio degli stessi.

Aggiungere contributi video al render con composizione fotografica, attraverso gli strumenti ritaglio e scontorno

Imparerai ad utilizzare e aggiungere contributi 3d e 2d da librerie grafiche nella fase finale di post produzione, per velocizzare il workflow lavorativo nella produzione di render.

Aggiunta di background e sfondi. Inserimento di persone, silhouette o personaggi. Aggiunta di vegetazione e piante. Inserimento di oggettistica e complementi. Agenti atmosferici (acqua, pioggia, vento, sabbia, nebbia e altro). Effetti particellari. Inserimento del fuoco. Luci ed effetti particolari.

Tecniche del painting sul render

Ti verranno insegnate le migliori tecniche di painting sull'immagine con Photoshop. Con queste conoscenze saprai intervenire professionalmente sull'immagine, aggiungendo dettagli "disegnando" sul render. Queste tecniche sono fondamentali per potere ricreare alla perfezione luci e ombre che esistono nella realtà, simulando colori che la resa digitale del render non può dare.

Studio delle varie tecniche di painting sul render. Creazione di luci e ombre. Creazione di colore e punti colore. Strumento e tipi di pennelli. Opacità e flusso dei pennelli. Palette dei colori.

Fusione dei livelli

Con queste tecniche vedrai come fondere due o più livelli assieme, creando effetti particolari di grande resa visiva. Potrai creare e aggiungere facilmente riflessi a vetri, effetti di luce, effetti colore o composizione sul render, utilizzando correttamente i metodi di fusione.

Come fondere i livelli assieme. Studio e differenze fra le fusioni. Esercitazioni sulla fusione dei livelli. Pannello fusione livelli. Oggetti avanzati. Maschere di livello. Modifiche non distruttive.

Filtri fotografici

Per rafforzare l'effetto colore o la resa del render da te prodotto, aggiungerai filtri fotografici all'immagine. Un tramonto più marcato, una scena più "calda" o al contrario effetti con filtri freddi, per dare ai tuoi render la tonalità di colore giusta per ogni lavoro.

Studio ed effetti dei vari filtri fotografici di Photoshop.

Filtri di photoshop e aggiunta filigrana fotografica al render

Questo modulo ti servirà per creare effetti particolari sul tuo render, come effetti cartoon o disegno a mano. Oppure per aggiungere

“disturbi” sull’immagine come la filigrana fotografica, per aumentarne il realismo del render.

Studio e resa dei principali filtri di photoshop. Aggiunta e resa di filigrana fotografica sul render.

Maschere colore e maschere lomo (vignettature)

Con l’aggiunta di maschere colore e maschere lomo (vignettatura), darai effetti ancora più particolari all’immagine, simulando un vero e proprio “scatto” fotografico sul render, come l’effetto delle vecchie macchine fotografiche “lomo”.

Colorare con le maschere e i livelli di regolazione. Maschere lomo.

Fotoritocco (colore, luce, contrasti) e livelli di regolazione

Con questi strumenti controllerai il livello di luci e ombre nel render, del colore e dei contrasti, aumentando o diminuendo dove necessario, senza dovere rifare il render da capo, ma intervenendo su Photoshop. imparerai inoltre a regolare la tua immagine con modifiche non distruttive. Tutti i piccoli dettagli di scena verranno visualizzati in maniera molto più accurata.

Strumento livello luci. Strumento livello curve. Strumento controllo saturazione immagine. Strumento bilanciamento colore immagine. Regolazioni del contrasto immagine. Livelli di regolazione.
