

Come impostare un render architettonico per la post produzione

Imparerai come impostare a livello tecnico un render che successivamente sarà lavorato in post produzione. Quindi conoscerai quali sono i livelli più importanti dei canali di regolazione di immagine (render elements) che verranno successivamente importati e compostati in photoshop. Questi canali e livelli conterranno le informazioni principali di compositing per il controllo dell'illuminazione globale e del dettaglio, la modifica delle riflessioni e refrazioni standard su tutti i materiali e texture di scena, il controllo separato delle ombre, i riflessi speculari, e molto altro...

Quali sono i livelli dei canali di immagine da impostare nei render architettonici più importanti per l'output di lavorazione in post produzione.

Livelli, selezioni e trasformazioni di base

In questo modulo del corso inizierai a prendere confidenza con le tecniche e le funzionalità di base di Photoshop: creare e gestire i livelli, utilizzare le varie selezioni, trasformare e modificare gli oggetti con le varie proprietà.

Nozioni e gestione di base sui livelli. Selezionare, collegare e raggruppare i livelli. Muovere, bloccare e sovrapporre i livelli. Come ridimensionare, inclinare, ruotare, distorcere, alterare e mettere in prospettiva un livello. Metodi di fusione e controllo dell'opacità. Colorazione e riempimento di un livello. Composizione fra livelli. Differenze fra gli strumenti di selezione: rapida, (quick selection tool, magic wand tool), professionali (polygonal lasso tool, magnetic lasso tool), ad area (rectangular marquee tool, elliptical marquee tool). Muovere, copiare e incollare i pixel e le porzioni di render selezionate.

Selezioni avanzate, maschere di livello, livelli con oggetti avanzati

Apprenderai come utilizzare le selezioni avanzate: garantiranno una qualità e precisione maggiore nella selezione dei livelli e degli elementi. Queste selezioni avanzate saranno utili quando dovrai comporre e aggiungere nel render elementi complessi: alberi, automobili, complementi di arredo, personaggi con oggetti, strutture con sagome complesse. Le maschere di livello e gli oggetti avanzati ti permetteranno di lavorare in modo non "distruttivo" sull'immagine; quindi provare tutte le soluzioni visive e grafiche sui render e se cambiato idea, poter tornare indietro in qualsiasi momento, anche una volta chiuso il file di photoshop.

Selezioni avanzate utilizzando i canali di colore RGB singoli. Selezioni avanzate con il canale alpha. Selezioni con pixel sfumati. Maschere di livello e maschere veloci. Lavorare con i livelli avanzati per la creazione di effetti e modifiche non distruttive sull'immagine.

Eliminare i difetti in un render con il fotoritocco professionale

Imparerai l'utilizzo dei vari pennelli correttivi e timbri, ognuno con le sue particolarità e differenze, ottimizzando il flusso di lavoro e ottenendo risultati professionali. Correggerai le macchie e gli artefatti

visivi, errori di texturing e materiali, rimuoverai effetti di luce e ombre indesiderati, e tanti altri interventi utili.

Pennelli, selezioni e timbri correttivi per la correzione dei difetti di rendering. Eliminazione di macchie e artefatti visivi, correzioni di texturing (ripetizioni e/o errori di materiali), rimozione di effetti di luce e ombre sbagliati e molto altro...

Tecniche di post produzione primarie per l'architettura e il design

In questa lezione introduttiva ti verranno spiegate le tecniche e i metodi principali per la creazione della prima post produzione sul render. Imparerai a controllare e dare rilievo alle luci e alle ombre di scena, ai toni chiari e quelli scuri, a mettere in risalto riflessi e dettagli. Inoltre, imparerai a comporre in photoshop i livelli provenienti dal render con le informazioni di illuminotecnica, riflessioni e refrazioni dei materiali, luci ambientali, ombre standard e avanzate (ambient occlusion) e luci di dettaglio. Potrai trasformare velocemente i render grezzi in visualizzazioni professionali per ogni tipo di lavorazione.

Tecniche e metodi di post produzione principale per i rendering di architettura e design. Compositare e lavorare i livelli di render contenenti le informazioni di illuminotecnica generale e di dettaglio, riflessi e refrazioni, ombre generali e di ambient occlusion.

Il Painting sul render

Con le tecniche di painting sul render sarai in grado di perfezionare e creare da zero: luci aggiuntive, ombre di dettagli e di ambiente, migliorare i materiali, creare nuove texture e colorazioni direttamente in photoshop. Questo ti permetterà di arricchire il render con dettagli estetici di qualità fotografica e in aggiunta correggere velocemente la qualità visiva generale. Imparerai quindi tecnicamente e manualmente a disegnare sul render, a utilizzare i pennelli di disegno e a creare nuovi pattern di texturing.

Tecniche di painting sul render. Utilizzo e controllo dei pennelli di disegno. Creare, caricare nuovi stili di pennelli. Creare materiali e pattern di texturing con pennelli. Come pitturare con i livelli di riempimento tinta unita, sfumatura e pattern.

Post produzione avanzata, correzione colore e fotorealismo

In questo modulo del corso apprenderai come unire tutti i metodi e le tecniche di post produzione insegnate in precedenza, alle proprietà e menu di photoshop dedicati alle elaborazioni delle immagini e il fotoritocco professionale. Padroneggiando tali proprietà, unendole alle conoscenze apprese in precedenza sarai in grado di realizzare il massimo del fotorealismo sul render.

Utilizzo dei menu e delle funzionalità di Photoshop specifiche per il fotoritocco e l'elaborazione delle immagini professionali. Controllo di luci e contrasti, livelli di chiari/scuri, controllo delle curve, esposizione, saturazione e colore, bilanciamento dei colori, controllo dei bianchi e dei neri, utilizzo dei filtri fotografici, combaciare le colorazioni, e molto altro...

Le tecniche del bianco e nero

Con gli effetti di bianco e nero potrai realizzare render architettonici per interni e esterni molto realistici, potenziando con pochi passaggi i colori, le luci e le ombre. Proprio il controllo sui bianchi e neri di immagine ti permetterà di fare uscire con molta più forza visiva i colori, miscelandoli insieme. In questo modulo del corso apprendrai le tecniche di fusione fra livelli con l'utilizzo degli effetti di bianchi e neri per realizzare render di architettura e interior design al massimo del fotorealismo.

Tecniche, filtri e livelli di fotorealismo con il bianco e nero.

Camera RAW : controllo digitale sul rendering

Per avere un controllo fotografico maggiore lavorerai gli step successivi di post produzione direttamente in camera raw. Grazie alle proprietà avanzate di questa funzione, infatti, potrai lavorare le ultime fasi in modo veloce e pratico, migliorando ulteriormente i passaggi precedenti (di post produzione). Vedremo come dare gli ultimi ritocchi al render raggiungendo sempre di più la qualità fotografica con l'aiuto delle funzioni digitali del camera RAW.

Camera RAW menu e funzionalità. Controllo delle funzionalità basiche, preset di curve e contrasti, aggiunta e controllo dei dettagli di immagine, riduzione dei disturbi, calibrazione delle colorazioni, correzioni delle lenti di camera, aggiunta grana fotografica e maschere lomo (vignettatura), utilizzo dei preset di looks fotografici.

Post produzione per fotoinserimenti e valutazione dell'impatto ambientale

Per valutare l'impatto ambientale che avrà una struttura architettonica di qualsiasi tipo (dalla classica casa e palazzo fino a padiglioni e strutture particolari) si utilizza spesso la tecnica del fotoinserimento. Con questa tecnica infatti, potrai valutare prima di costruire realmente la struttura l'impatto estetico e "ambientale" che avverrà in quel luogo di costruzione. In questa lezione imparerai a creare una post produzione adatta al fotoinserimento di modelli 3D architettonici all'interno di fotografie reali, eliminando la sensazione virtuale e avvicinandoti il più possibile al fotorealismo.

Post produzione specifica per fotoinserimenti e impatti ambientali. Composizione del modello 3D in fotografie reali.

Composizione fotografica con l'aggiunta di persone in posa, silhouettes e contributi video

Imparerai ad inserire e comporre in modo corretto personaggi in posa o che effettuano azioni di movimento, silhouettes di ogni tipo e forma, contributi video con complementi ed elementi (alberi, automobili, oggetti, strutture..ecc..) all'interno dei render, in modo fotorealistico o grafico a seconda della rappresentazione da eseguire. Oltre che le tecniche e i metodi corretti di scontorno con selezioni e maschere, semplici e avanzate, sarai in grado di riprodurre luci, effetti e colori, costruendo una perfetta sintonia fra compositing dei contributi e il render.

Compositing e post produzione con l'inserimento di persone, silhouettes grafiche, oggetti e strutture nei render.

Miglioramento dei materiali e delle texture

Con la post produzione sarai in grado di potenziare ulteriormente la sensazione visiva e materica di ogni texture, garantendo un effetto visivo migliore. Ad esempio potrai potenziare i riflessi dei materiali avanzati (come il corian, acciai anisotropici e vetri), visualizzare in modo più realistico e "materico" cementi di ogni tipo e densità. Dare più fotorealismo a legni e marmi, (con relative venature) stucchi e gessi, stoffe, plastiche, ceramiche, rocce e granito e tutti i materiali di costruzione o di riempimento estetico.

Utilizzo delle tecniche fotografiche e di post produzione per aumentare il realismo e la qualità estetica generale di tutti i materiali e delle texture nel render.

Post produzione per render architettonici diurni

Lavoreremo con le tecniche di post produzione grafica e fotografica per render diurni (esterni ed interni) per valorizzare maggiormente le luci ambientali e solari per creare effetti di luce realistici. Sarai in grado di costruire e migliorare gli effetti visivi di luce diurna per ogni tipo di orario e situazione: dalle tenui luci della mattina, alla forza di illuminazione dell'ora di pranzo, fino alla luce diffusa dei tramonti.

Tecniche di post produzione specifiche per un'illuminazione diurna fotorealistica: Mattina, pranzo, pomeriggio, tramonto.

Post produzione per render architettonici notturni

Gli effetti di luce, ombre e colorazioni sui render notturni sono molto più tecnici rispetto al giorno e servono spesso per enfatizzare l'illuminotecnica prodotta dalle lampade e faretti della scena (interna o esterna), per creare effetti di chiaro/scuro "emozionali" o per dare forza a una o più aree di luce/ombra in particolare. Apprenderai le tecniche di lavoro con la post produzione notturna per ogni tipo di scena, luce, lampada e illuminotecnica generale da rappresentare sul render.

Tecniche generali di lavorazione per render notturni: Illuminotecnica generale, creazione di luci fotorealistiche e atmosferiche, miglioramento di faretti e lampade.

Creazione di effetti speciali per locali e location

La post produzione su rendering di locali e location ti permetterà di risaltarne le caratteristiche estetiche, emozionali e costruttive uniche nel loro insieme. Sarai in grado di creare effetti speciali di ogni tipo per risaltare la struttura dei locali (bar, ristoranti, negozi, centri commerciali, stadi..ecc) o delle location (stand di vendita di prodotto, elementi fieristici, studi TV, autosaloni ecc..). Imparerai a comporre in post produzione elementi pubblicitari come grafiche, pannelli luminosi, scritte ed elementi, ma anche effetti speciali come il fuoco, il ghiaccio, acqua realistica o colorata, e molto altro...

Lavorazioni specifiche di post produzione per render di locali e location. Creazione di effetti speciali e pubblicitari.

Agenti atmosferici

In questo modulo imparerai a creare agenti atmosferici in post produzione per rendering di architettura di esterni o interni. Quindi, riproduzione della neve fotorealistica, illuminazione speciale per giornate

nuvolose, simulazione della pioggia, generazione della nebbia. Imparerai a comporre gli agenti atmosferici simulando effetti reali nei tuoi render per enfatizzare la sensazione visiva voluta.

Creazione in post produzione di agenti atmosferici. Simulazione della neve, creazione della pioggia e della nebbia. Simulare effetti di illuminotecnica specifici per agenti atmosferici.

Presentazione e impaginazione di piante e prospetti con render e infografiche

Imparerai a impaginare piante e prospetti insieme ai render, a costruire layout grafici di base con l'inserimento di infografiche a supporto delle immagini. Con l'impaginazione e l'inserimento di infografiche testuali potrai presentare i progetti in modo chiaro per ogni tipo di lavoro: da tesi universitarie ad esecutivi di vendita, fino alle presentazioni su cartellonistica.

Impaginazione di piante e prospetti con i relativi render. Inserimento di grafiche e infografiche. Costruzione tabelle, relazioni fra testi e tabelle. Costruzione di righe e colonne. Proporzioni visive corrette fra piante e prospetti, render, grafiche e testi.

Esportazione del render per stampa e monitor, web e dispositivi mobili

Il processo finale della lavorazione in photoshop consiste nell'esportazione dei render per ogni dispositivo e piattaforma: dalle stampe (tavole di presentazione fino a cartellonistica), presentazioni su monitor e tv, esportazione per il web e dispositivi mobili. Imparerai i passaggi di esportazione, le informazioni tecniche generali e le estensioni dei file di salvataggio.

Formati e metodi di esportazione generali. Metodi e differenze di colorazioni (RGB, CMYK). Differenze fra 8bit per canale 16 bit e 32. Conoscere i migliori formati di esportazione per stampa e da monitor. Come esportare i render per una visualizzazione corretta sul web e dispositivi mobili.
