

Impostazione di un render scenografico per la post produzione

Imparerai come impostare a livello tecnico un render che successivamente sarà lavorato in post produzione. Quindi la creazione dei livelli e 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 di scenografia 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 sul 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...

Post produzione di base: velocità e produttività

In questa lezione introduttiva ti verranno spiegate le tecniche e i metodi principali per la creazione della prima post produzione sul render della scenografia. 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 dei canali 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 le atmosfere visive dei render grezzi in visualizzazioni professionali per ogni tipo di lavorazione.

Tecniche e metodi di post produzione principale per il rendering di scenografie virtuali. Compositare i livelli 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 la scenografia con dettagli estetici di qualità grafica e fotografica oltre che in aggiunta correggere velocemente la qualità visiva generale. Imparerai quindi tecnicamente e manualmente a disegnare sul render utilizzando tutte le funzioni semplici e avanzate dei pennelli di disegno.

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 sensazioni visive

I metodi e i passaggi di post produzione avanzata uniti alle conoscenze di correzione colore ti permetteranno di riprodurre qualsiasi sensazione visiva su ogni scenografia. Da ambientazioni fantasy con effetti e colorazioni speciali, a scene realistiche di ambientazioni interne e esterne, fino a riproduzioni più fittizie per scene teatrali e televisive. Apprenderai come creare visivamente le emozioni che vorrai trasmettere a seconda della lavorazione scenografica richiesta.

Creazione di sensazioni visive scenografiche con l'utilizzo delle tecniche di post produzione avanzata e correzione colore. Menu e funzionalità di photoshop dedicati: 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 le tecniche e gli effetti di bianco e nero potrai realizzare render scenografici per interni e esterni molto personalizzati, 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 soggetti rappresentati nella scenografia (personaggi, strutture, elementi) miscelandoli insieme alle colorazioni e alle luci. In questo modulo del corso apprenderai le tecniche di fusione fra livelli con l'utilizzo degli effetti di bianchi e neri per realizzare scenografie reali e fantastiche al massimo della qualità.

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

Camera RAW : looks estetici e controllo digitale sul render

I passaggi finali di post produzione avverranno in camera raw di Photoshop. Grazie alle proprietà avanzate di questa funzione, infatti, potrai lavorare le ultime fasi in modo veloce e pratico, migliorando ulteriormente i passaggi precedenti, creando il tocco finale voluto. Raggiungerai la qualità estetica professionale 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 ed estetici.

Fotoinserimenti scenografici

Questo modulo del corso è dedicato alle tecniche di fotoinserimento con scenografie e strutture virtuali all'interno di fotografie reali. Imparerai a eliminare la sensazione virtuale dal modello e costruirai una perfetta sintonia fra foto e 3D. Il fotoinserimento ti sarà utile quando vorrai presentare un modello scenografico da inserire e comporre in un contesto reale.

Post produzione specifica per fotoinserimenti scenografici.

Composizione fotografica con l'aggiunta di silhouettes, personaggi e contributi grafici

Imparerai ad inserire e comporre in modo corretto all'interno delle scenografie 3D 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..) in maniera fotorealistica o grafica a seconda della lavorazione da eseguire. Oltre che le tecniche e i metodi corretti di scontorno con selezioni e maschere sarai in grado di riprodurre luci, effetti e colori, sugli elementi importati costruendo una perfetta sintonia.

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

Creazione e compositing di texture e pattern

Sarai in grado di creare le texture da zero direttamente in Photoshop, composandole successivamente nella scenografia virtuale utilizzando le tecniche di post produzione apprese in precedenza. Questo ti permetterà di creare livelli aggiuntivi con materiali multilivello da

usare in ambientazioni avanzate dove più elementi si fondano insieme creando effetti materici diversificati. Studierai inoltre come creare pennelli di disegno avanzati con pattern di texture per disegnare direttamente sul render.

Creare pennelli con texture e pattern direttamente in Photoshop. Tecniche di painting con pennelli.

Miglioramento generale dei materiali e delle texture

Con la post produzione sarai in grado di migliorare ulteriormente la sensazione visiva e materica di ogni texture, garantendo un effetto visivo migliore. Ad esempio potrai potenziare i riflessi dei materiali, visualizzare le texture in modo più realistico e "materico" e creare sensazioni di profondità visiva maggiori.

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

Post produzione per render scenografici 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 o grafica: Mattina, pranzo, pomeriggio, tramonto.

Post produzione per render scenografici 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 scenografia, sia reale che di fantasia.

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

Creazione di effetti speciali

La post produzione sui render scenografici spesso vuole dire la costruzione di effettistica, quindi far risaltare le caratteristiche estetiche, emozionali e costruttive nel loro insieme. Sarai in grado di creare effetti speciali di ogni tipo: fuochi pirotecnici o fotorealistici, simulazione dell'acqua, raggi laser, effetti particellari, creazione di liquidi colorati, colate laviche, effetti di scrittura e inchiostri, monitor e schermi retroilluminati e molto altro...

Creazione di effetti speciali fotorealistici, cinematografici e teatrali.

Agenti atmosferici

Imparerai a creare agenti atmosferici sui render di scenografia. Quindi, riproduzione della neve (in caduta e statica), simulazione della

pioggia e della grandine, illuminotecnica speciale per giornate nuvolose, vento, erosione degli elementi, fulmini e tempeste. Imparerai a comporre gli agenti atmosferici simulando effetti reali nelle tue scenografie e grafiche 3D.

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

Esportazione del render per stampa, schermi, 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, proiezione per schermi teatrali, 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 e schermi digitali. Come esportare i render per una visualizzazione corretta sul web e dispositivi mobili.
