

WORKSHOP DI VISUALIZZAZIONE ESTERNI

Corso intensivo di Cinema 4d + Vray e Adobe Photoshop

Durata del Workshop: 6 giorni

Sede del workshop: Talent Garden Pordenone



a cura di **Alberto Cibinetto**

Informazioni utili:

Il Workshop di Visualizzazione Esterni è pensato per studenti e professionisti che sono interessati a conoscere a fondo le tecniche di illuminazione e texturing con Cinema 4d + Vray e le tecniche di postproduzione avanzata per i propri render attraverso l'utilizzo di Adobe Photoshop.

Partendo da un modello 3d fornito dal Team di Bauclassroom ma che può essere creato con il software che maggiormente utilizzate (Archicad, Revit, Rhino ecc..) potrai riprodurre qualsiasi tipo di illuminazione, creare materiali semplici e complessi ma anche strutturare un flusso di lavoro tale da poter scegliere cosa conviene ricreare in 3d e cosa invece puoi fare direttamente in Photoshop una volta terminato il render.

La novità delle ultime edizioni del Workshop è l'utilizzo del Plug-in SurfaceSPREAD per la gestione di migliaia di cloni necessari a ricreare la vegetazione nella vostra scena.

Bauclassroom è Alpha tester per SurfaceSPREAD e siamo quindi in grado di spiegare a fondo le potenzialità di questo fantastico plug-in.

Per le immagini di esterni crediamo fortemente nell'utilizzo della Postproduzione perchè un flusso di lavoro incentrato solamente sul 3d risulta essere molto dispendioso in termini di tempo e risorse economiche.

Adobe Photoshop è un software estremamente potente e versatile allo stesso tempo. Spesso infatti è necessario cambiare completamente l'aspetto di un'immagine (immagine diurna/notturna ecc..) ma non si ha a disposizione il tempo per modificare il file 3d e calcolare una nuova immagine; con i giorni dedicati alla Postproduzione sarai in grado di affrontare anche questo tipo di problematiche e ti renderai conto di quanto tempo puoi risparmiare in fase di modellazione e texturing soprattutto nella creazione di esterni.

Non siamo gli unici a credere che la Postproduzione costituisca un elemento fondamentale nel processo di creazione di un'immagine. Tutti i migliori CG Artist e Studi di Visualizzazione del mondo dedicano molto tempo nella postproduzione delle proprie immagini in modo tale che non risultino dei semplici "render" ma che portino con sè delle sensazioni.

Ti chiediamo solamente di portare il tuo computer portatile con Cinema 4d r16/17 versione "studio" + Vray 1.9 e Adobe Photoshop installati (SurfaceSPRE-AD verrà scaricato in versione "demo" durante il Workshop). Non è importante che il tuo portatile sia di ultimissima generazione (ma nemmeno troppo datato) perchè faremo in modo tale da rendere il flusso di lavoro adatto ad ogni esigenza.

Software utilizzati: Cinema 4d r16/17 versione "studio" + Vray 1.9 e Adobe Photoshop.

Plug-in utilizzati: Laubwerk SurfaceSPREAD (verrà scaricata la versione di prova durante il Workshop)

Posti disponibili: 8 posti

Durata corso: 6 giorni

Orari: 09.00 - 13.00 / 14.00 - 18.00

Docenti: Alberto Cibinetto (Baumatte)

Sede del workshop: Piazzetta Ado Furlan, 4, 33170 Pordenone PN

Hardware e software: Ogni studente deve recarsi al workshop con il proprio portatile e Cinema 4d r16/17 versione "studio" + Vray 1.9 e Adobe Photoshop installati
Caratteristiche consigliate:

- processore quad core 2,0 ghz o superiore
- 8 gb ram
- scheda video dedicata 1gb o superiore

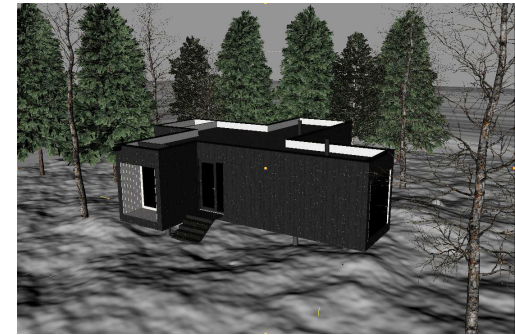
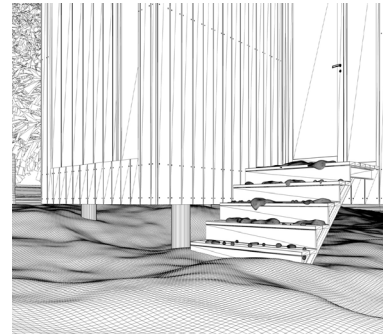
Costo: 790,00 euro, gli studenti che non hanno mai frequentato uno dei nostri Workshop hanno diritto ad uno sconto pari al 15% allegando un documento che attesti la regolare iscrizione all'Università al momento dell'iscrizione.
Se sei già stato un nostro studente hai invece diritto ad uno sconto pari al 20%.

Il workshop sarà attivato al raggiungimento minimo di 4 partecipanti.

Programma dettagliato del workshop

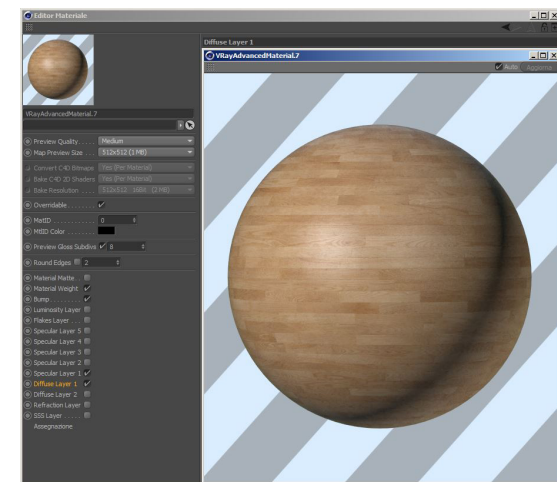
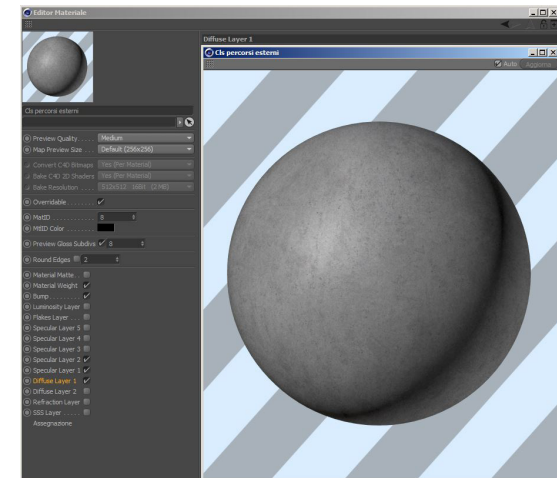
Giorno 1#

- Introduzione al corso: da dove partite e dove vogliamo farvi arrivare.
- Esportazione dai diversi software di modellazione.
- Guida all'interfaccia di cinema 4d e Vray.
- Perfezionamento del modello 3d e gestione delle telecamere.
- Scelta dell'inquadratura e dell'illuminazione.
- L'impostazione di un file: livelli, riferimenti esterni e gruppi.
- Rendering volumetrico e white balance.



Giorno 2#

- Tecniche di illuminazione: Vray physical sun e Hdri.
- Simulazione di diverse condizioni atmosferiche: sole, cielo nuvoloso, immagine notturna.
- Introduzione ai materiali più utilizzati in architettura.
- Creazione di materiali con texture procedurali.
- Creazione di materiali specifici partendo da texture reperite in rete.
- Rendere una texture ripetibile con Adobe Photoshop.
- Materiali speciali: Vray displacement, Vray 2sided material.



Giorno 3#

- Utilizzo del Plug-in SurfaceSPREAD per la gestione della vegetazione
- Cinema 4d tag: come alleggerire la viewport.
- Parametri di rendering: quali i più importanti e come settarli.
- Vray 1.9 multipass: quali canali utilizzare.
- Output: risoluzione dell'immagine finale.
- Formato immagine, l'importanza del formato a 32 bit.
- Utilizzo delle Render Farm per imprevisti dell'ultimo minuto.
- Render region: renderizzare solo una parte del render per correggere eventuali errori.



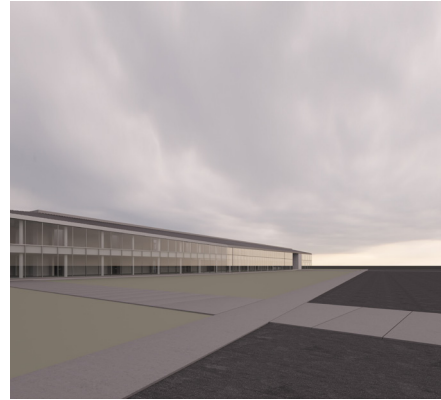
Giorno 4#

- Introduzione al concetto di postproduzione con esempi esplicativi delle potenzialità di Adobe Photoshop.
- Formati immagine e risoluzione .
- Principi fondamentali della composizione di un'immagine.
- Maschere di livello e organizzazione del file.
- Creazione di oggetti avanzati e modifiche di trasformazione libera.
- Photoshop Adjustment layers.
- Tecniche di scontornamento: quali sono e come usarle.
- Inserimento di cielo e background nelle immagini.



Giorno 5#

- Aggiunta di dettagli nei render (persone,alberi,oggetti).
- L'importanza nella ricerca delle texture adatte alla nostra immagine.
- Correzione/aggiunta di parti di render senza dover ricalcolare l'immagine.
- Aggiungere effetti di nebbia, pioggia, neve nelle immagini.
- Aggiungere agenti atmosferici, scie luminose, bagliori di luce.
- Postproduzione rapida: cosa si è in grado di fare in Photoshop con un'ora di tempo.



Giorno 6#

- Creazione della propria immagine partendo dal modello 3d sul quale avrete lavorato i giorni precedenti, sceglierete l'inquadratura e l'atmosfera che riterrete più adatta. Ognuno di voi metterà in pratica quanto imparato e verrà seguito passo per passo nella definizione dell'immagine finale.

