

WORKSHOP DI VISUALIZZAZIONE INTERNI

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 Interni è pensato per studenti e professionisti che sono interessati a conoscere a fondo le tecniche di modellazione, illuminazione e texturing con Cinema 4d + Vray e le tecniche di postproduzione avanzata per migliorare le proprie immagini di interni attraverso l'utilizzo di Adobe Photoshop.

Partendo da un file .dwg 2d modellerai un'architettura in Cinema 4d con particolare attenzione ai dettagli (serramenti, oggetti, complementi di arredo ecc.), sarai in grado di scegliere quale tipo di illuminazione utilizzare per ottenere il risultato migliore, riprodurre materiali semplici e complessi ma anche migliorare notevolmente l'immagine finale attraverso l'utilizzo di Adobe Photoshop.

Per le immagini di interni la parte relativa alla Postproduzione è meno radicale rispetto ad un'immagine di esterni ma comunque fondamentale, basti pensare che tutte le fotografie di architettura che siamo abituati a vedere nelle riviste hanno subito un processo di sviluppo e postproduzione. Adobe Photoshop è un software estremamente potente e versatile allo stesso tempo. L'utilizzo dei vari canali del Multi-pass di Vray ci permette di agire sui singoli materiali e oggetti in modo da correggerli o semplicemente migliorarli anche a render ultimato.

Ti chiediamo solamente di portare il tuo computer portatile con Cinema 4d r16/17 versione "studio" + Vray 1.9 e Adobe Photoshop installati; non è importante 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.

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

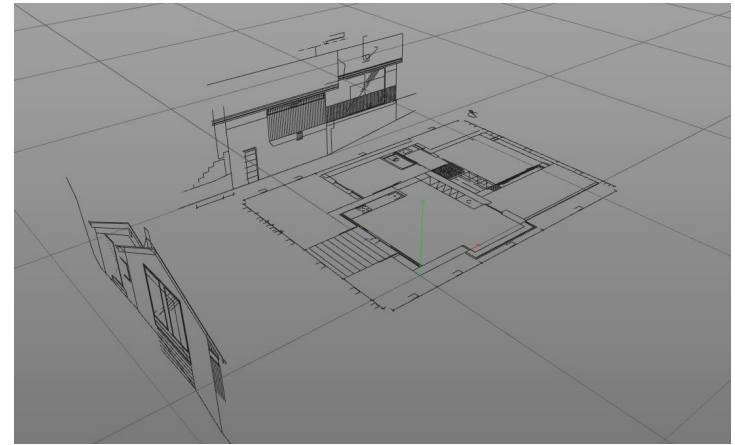
Costo: 790,00 euro, gli studenti che non hanno mai frequentato uno dei nostri Workshop hanno diritto ad uno sconto pari al 15% allegando un documento che attesti la regolare iscrizione all'Università al momento dell'iscrizione.
Se sei già stato un nostro studente hai invece diritto ad uno sconto pari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

Il workshop sarà attivato al raggiungimento minimo di 4 partecipanti.

Programma dettagliato del workshop

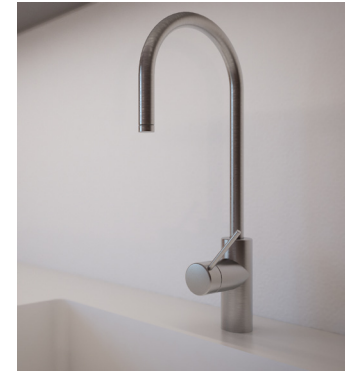
Giorno 1#

- Introduzione al corso: spiegazione del nostro workflow e panoramica dei più importanti cg artist di riferimento.
- Esportazione di un dwg corretto e importazione in cinema 4d.
- Guida all'interfaccia grafica di cinema 4d e alle sue funzionalità.
- Organizzazione del file: gestione di gruppi, livelli e riferimenti esterni.
- Modellazione base dell'architettura (muri, solai, forature).



Giorno 2#

- Modellazione avanzata: serramenti, porte, maniglie.
- Modellazione avanzata: oggetti, complementi di arredo, accessori.
- Modellazione completa di una sedia
- Smussare gli spigoli degli oggetti può cambiare radicalmente la qualità finale dell'immagine: spiegazione dei diversi metodi per ottenerla.
- Problematiche che possono capitare durante la modellazione: analisi e correzione degli errori.
- Diversi metodi per ottenere il massimo livello di dettaglio: partiamo con l'osservazione della realtà.



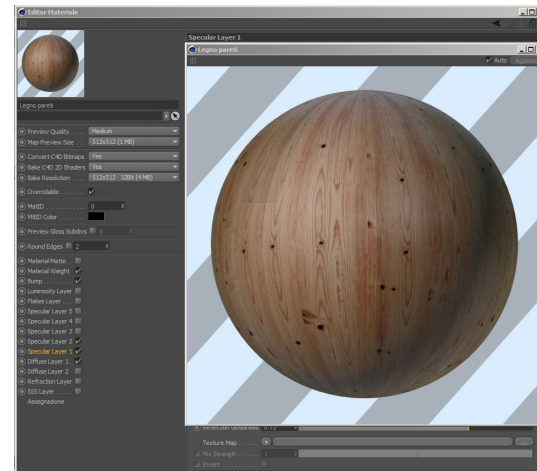
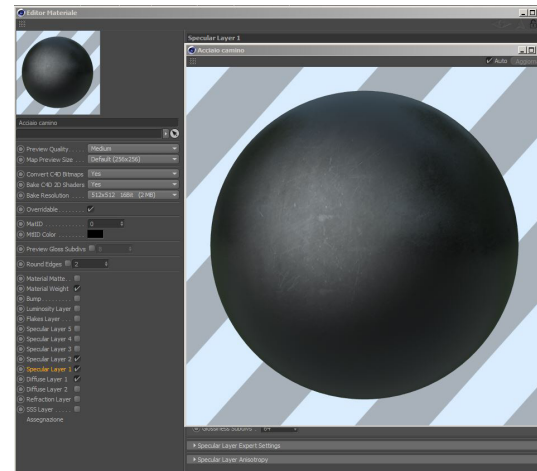
Giorno 3#

- Tecniche di sculpting: otteniamo il massimo realismo nei tessuti
- Guida all'interfaccia e alle novità di Vray 1.9.
- Gestione delle telecamere: settaggi base ed avanzati.
- Impostazioni e decentramento dell'ottica.
- Scelta dell'inquadratura e tecniche di illuminazione.
- Vray Physical Sun, Hdri, Area Light, Ies Light: scendiamo nei particolari.
- Profondità di campo: lasciarla fare al motore di render o controllarla in postproduzione, pro e contro.



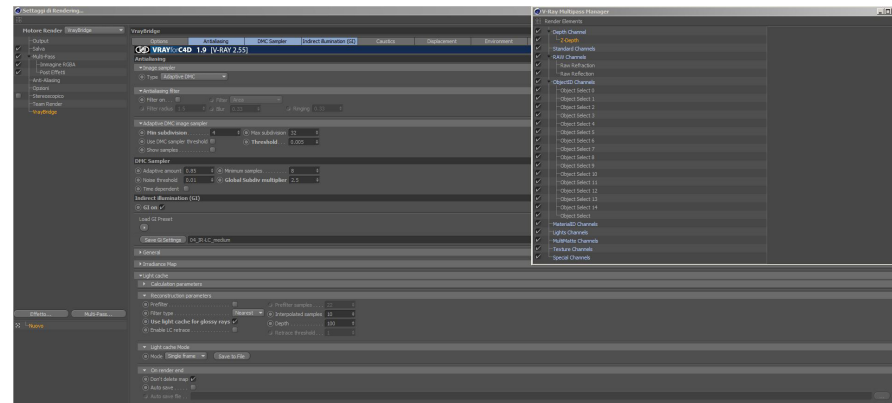
Giorno 4#

- Introduzione ai materiali più utilizzati in architettura.
- Calcestruzzo, legno, metallo: come ricrearli e l'importanza delle riflessioni.
- Creazione di materiali con texture procedurali.
- Creazione di materiali specifici partendoda texture reperite in rete.
- Rendere una texture ripetibile con Adobe Photoshop.
- Materiali speciali: Vray displacement, Vray 2sided material.



Giorno 5#

- 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 6#

- Introduzione al concetto di postproduzione con esempi esplicativi delle potenzialità di Adobe Photoshop negli interni.
- Maschere di livello e organizzazione del file.
- Photoshop Adjustment layers.
- L'importanza dei canali multipass e come utilizzarli.
- Utilizzare le maschere del multipass per selezioni veloci.
- Effetti di luce, glow e pulviscolo.
- Finalizzare l'immagine per la stampa o il web.

