

Lorenzo Moneta

Creare scenografie digitali



Dino Audino
editore

© 2020 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Alice Crocella
Vanessa Ripani
Nicola Vox

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma
Progetto grafico e immagine di copertina: Duccio Boscoli
Finito di stampare giugno 2020

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Prefazione di Fernanda Moneta	p. 9
Introduzione	
<i>Illusionisti di mestiere</i>	13
Capitolo primo	
<i>Il mondo del matte painting</i>	21
1.1 <i>Un po' di storia</i>	21
1.1.1 <i>Prima del matte painting: backdrop painting, glass shot, doppia esposizione e stationary matte</i>	21
1.1.2 <i>Le tecniche dell'ultimo decennio</i>	25
1.2 <i>Il cinema negli anni del cambiamento</i>	25
1.3 <i>Arte e progresso tecnologico nel lavoro del Matte Painter</i>	27
1.4 <i>Le fasi di lavorazione: pre-produzione, produzione e post-produzione</i>	29
1.5 <i>Breve panoramica delle figure di riferimento nella produzione di VFX</i>	32
1.5.1 <i>Storyboard Artist</i>	32
1.5.2 <i>Previs (o Previz) Artist</i>	32
1.5.3 <i>Digital Matte Painter</i>	32
1.5.4 <i>3D Artist</i>	36
1.5.5 <i>Compositor</i>	36
1.5.6 <i>VFX Supervisor</i>	37
1.5.7 <i>VFX Producer</i>	38
1.5.8 <i>La gerarchia</i>	38
1.6 <i>La pipeline degli effetti visivi</i>	39
BOX: CONSIGLI PER LAVORARE BENE E A LUNGO	41
Capitolo secondo	
<i>Creare un digital matte painting. Principi essenziali</i>	42
2.1 <i>I tre ingredienti fondamentali del DMP</i>	42
2.1.1 <i>Ingrediente 1: la geometria</i>	42

2.1.2 <i>Ingrediente 2: la Teoria delle ombre</i>	43
2.1.3 <i>Ingrediente 3: la Regola del caos</i>	43
2.2 <i>Il workflow</i>	46
BOX: COME TROVARE LE FOTO PER IL MATTE PAINTING	50

Capitolo terzo

<i>Ricostruiamo la fortezza di Damietta. Per cominciare</i>	52
3.1 <i>Tra rigore storico e interpretazione narrativa.</i>	
<i>Lo studio delle reference</i>	52
BOX: CREARE UN'INQUADRATURA CON LE REGOLE DELLA COMPOSIZIONE	54
3.2 <i>Un buon inizio: scegliere gli strumenti di lavoro</i>	56
3.3 <i>Introduzione a Adobe Photoshop</i>	58
3.4 <i>La profondità del colore</i>	59
3.4.1 <i>I colori indicizzati. Le immagini in grayscale</i>	61
3.4.2 <i>I colori diretti. Le immagini Truecolor</i>	62
3.4.3 <i>Metodo additivo, modello RGB</i>	63
3.4.4 <i>Metodo sottrattivo, modello CMYK</i>	63
3.4.5 <i>HDR</i>	63
3.4.6 <i>La LUT</i>	64
3.5 <i>Lo spazio lavoro e le palette</i>	65
3.5.1 <i>Le palette</i>	65
3.5.2 <i>Le scorciatoie da tastiera</i>	66
3.6 <i>Strumenti principali</i>	67
3.7 <i>La palette Layers</i>	69
3.7.1 <i>Le layer mask</i>	69
3.7.2 <i>Lo scontorno</i>	71
3.8 <i>La palette Brush</i>	72
3.9 <i>La barra delle Impostazioni</i>	73
3.10 <i>I profili colore</i>	73
3.11 <i>Le dimensioni del matte painting</i>	77

Capitolo quarto

<i>Ricostruiamo la fortezza di Damietta. Parte I</i>	81
4.1 <i>Inserire il plate, il concept e la reference 3D</i>	81
4.2 <i>Usare i canali per scontornare un elemento</i>	83
4.3 <i>Fase preliminare: correggere i difetti delle foto</i>	86
4.4 <i>Tre metodi per alterare la forma delle foto:</i>	
<i>Free Transform, Perspective Warp, Vanishing Point</i>	87
4.4.1 <i>Scontorno e Import</i>	88
4.4.2 <i>Costruzione di linee in prospettiva</i>	89
4.4.3 <i>Strumenti di deformazione</i>	91
4.5 <i>Costruire elementi architettonici con gli strumenti di disegno</i>	98

BOX: "IGIENE INFORMATICA". QUANDO SALVARE IL FILE È COME SALVARE LA... PELLE	100
4.6 <i>Ultimare la fase architettonica</i>	101
BOX: LE OPZIONI DI FUSIONE (O BLENDING MODES)	105
Capitolo quinto	
<i>Un digital matte painting in fondo è un dipinto</i>	107
5.1 <i>Nascita della prospettiva</i>	107
5.2 <i>Gli indicatori monoculari di profondità</i>	108
5.3 <i>Costruire la prospettiva</i>	110
5.4 <i>Le proporzioni</i>	117
Capitolo sesto	
<i>Ricostruiamo la fortezza di Damietta. Parte II</i>	120
6.1 <i>Color match & shadow match: alterare i colori e le ombre</i>	120
6.1.1 <i>Strumenti per alterare le ombre</i>	121
6.1.2 <i>Strumenti per alterare i colori</i>	122
BOX: ORA D'ARIA. ALLENIAMO I NOSTRI OCCHI	124
6.2 <i>La color correction finale</i>	124
BOX: DAL GIORNO ALLA NOTTE. LA COLOR CORRECTION "DAY-FOR-NIGHT"	127
6.3 <i>Ultimi ritocchi</i>	128
6.4 <i>Altri strumenti del matte painting</i>	131
Capitolo settimo	
<i>Il camera projection</i>	134
7.1 <i>Photoshop: preparare ed esportare il matte painting</i>	135
7.2 <i>Nuke</i>	140
7.2.1 <i>Impostare uno script di camera projection</i>	140
7.2.2 <i>Modellare semplici geometrie</i>	144
7.2.3 <i>Impostare e animare la camera</i>	146
7.2.4 <i>Conclusioni</i>	148
Conclusioni	
<i>Il futuro del matte painting: dal cinema alle serie tv passando per il gaming</i>	151
BOX: ALL'ESTERO O IN ITALIA?	154
<i>Una time machine necessaria</i>	155
Glossario	159
Bibliografia e sitografia	169
Indice delle citazioni	171