

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

Ricostruiamo la fortezza di Damietta. Per cominciare	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

Ricostruiamo la fortezza di Damietta. Parte 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 INFO
È COME SAL
4.6 *Ultimare la*
BOX: LE OPZIONI

Capitolo quinto

Un digital matte p	
5.1 <i>Nascita della</i>	
5.2 <i>Gli indicato</i>	
5.3 <i>Costruire la</i>	
5.4 <i>Le proporzio</i>	

Capitolo sesto

Ricostruiamo la fe	
6.1 <i>Color match</i>	
6.1.1 <i>Strum</i>	
6.1.2 <i>Strum</i>	
BOX: ORA D'ARIA	
6.2 <i>La color cor</i>	
BOX: DAL GIORNO	
LA COLOR C	
6.3 <i>Ultimi ritoc</i>	
6.4 <i>Altri strume</i>	

Capitolo settimo

Il camera projecti	
7.1 <i>Photoshop: p</i>	
7.2 <i>Nuke</i>	
7.2.1 <i>Impos</i>	
7.2.2 <i>Model</i>	
7.2.3 <i>Impos</i>	
7.2.4 <i>Concl</i>	

Conclusioni

Il futuro del matte	
passando per il g	
BOX: ALL'ESTERO	
<i>Una time mach</i>	

Glossario

Bibliografia e sito

Indice delle citazio

	43			
	43		BOX: "IGIENE INFORMATICA". QUANDO SALVARE IL FILE	
	46		È COME SALVARE LA... PELLE	100
	50		4.6 <i>Ultimare la fase architettonica</i>	101
			BOX: LE OPZIONI DI FUSIONE (O BLENDING MODES)	105
			Capitolo quinto	
inciare	52		Un digital matte painting in fondo è un dipinto	107
			5.1 <i>Nascita della prospettiva</i>	107
	52		5.2 <i>Gli indicatori monoculari di profondità</i>	108
COMPOSIZIONE	54		5.3 <i>Costruire la prospettiva</i>	110
ro	56		5.4 <i>Le proporzioni</i>	117
	58			
	59		Capitolo sesto	
scale	61		Ricostruiamo la fortezza di Damietta. Parte II	120
	62		6.1 <i>Color match & shadow match: alterare i colori e le ombre</i>	120
	63		6.1.1 <i>Strumenti per alterare le ombre</i>	121
	63		6.1.2 <i>Strumenti per alterare i colori</i>	122
	63		BOX: ORA D'ARIA. ALLENIAMO I NOSTRI OCCHI	124
	64		6.2 <i>La color correction finale</i>	124
	65		BOX: DAL GIORNO ALLA NOTTE.	
	65		LA COLOR CORRECTION "DAY-FOR-NIGHT"	127
	66		6.3 <i>Ultimi ritocchi</i>	128
	67		6.4 <i>Altri strumenti del matte painting</i>	131
	69		Capitolo settimo	
	69		Il camera projection	134
	71		7.1 <i>Photoshop: preparare ed esportare il matte painting</i>	135
	72		7.2 <i>Nuke</i>	140
	73		7.2.1 <i>Impostare uno script di camera projection</i>	140
	73		7.2.2 <i>Modellare semplici geometrie</i>	144
	77		7.2.3 <i>Impostare e animare la camera</i>	146
			7.2.4 <i>Conclusioni</i>	148
	81		Conclusioni	
	81		Il futuro del matte painting: dal cinema alle serie tv	
	83		passando per il gaming	151
	86		BOX: ALL'ESTERO O IN ITALIA?	154
			Una time machine necessaria	155
Point	87		Glossario	159
	88			
	89		Bibliografia e sitografia	169
	91			
enti			Indice delle citazioni	171
	98			