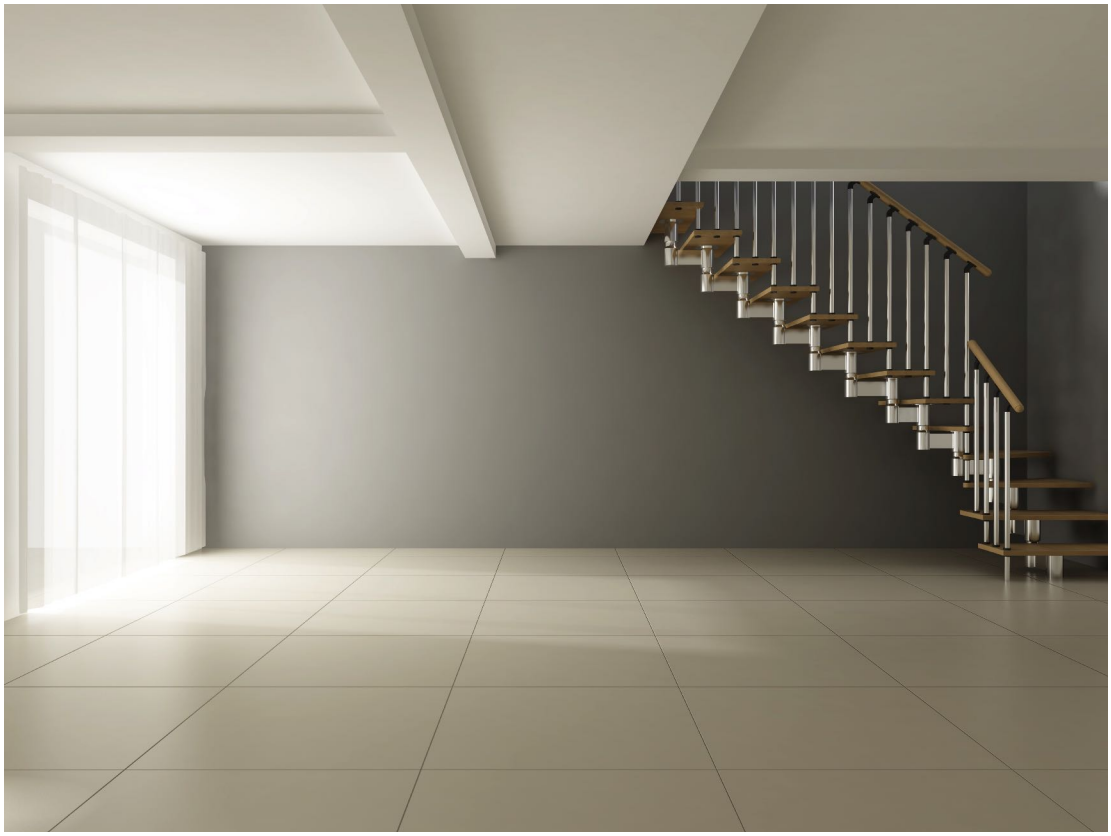
INSERIMENTO FOTOGRAFICO PER INTERNI

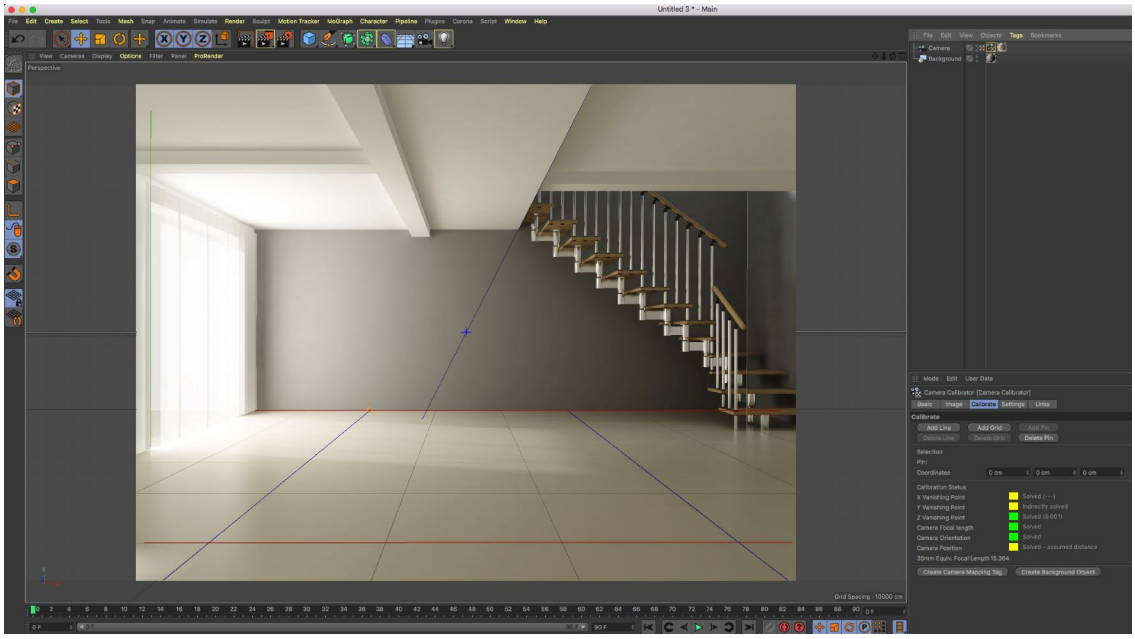
SOFTWARE: CINEMA 4D R19 + CORONA 1.7

Molto spesso si verifica l'esigenza di contestualizzare dei prodotti di arredo all'interno di una scena fotografica esistente.
Ognuno ha il suo metodo per approdare a un risultato soddisfacente…questo è semplicemente il mio metodo. Buon tutorial !

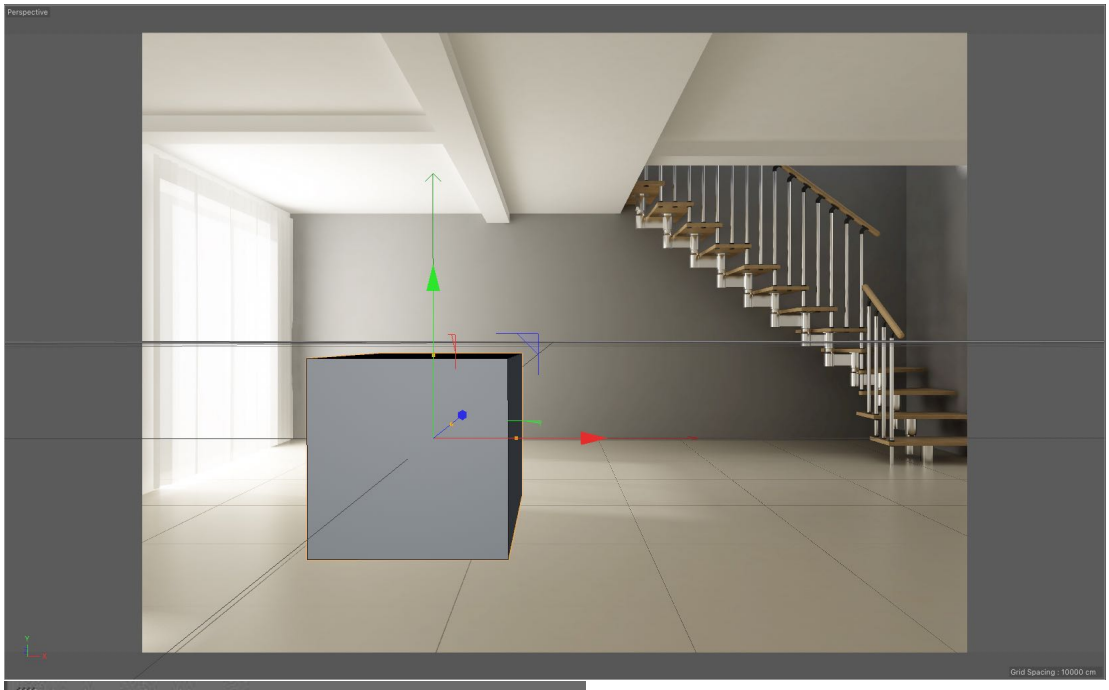


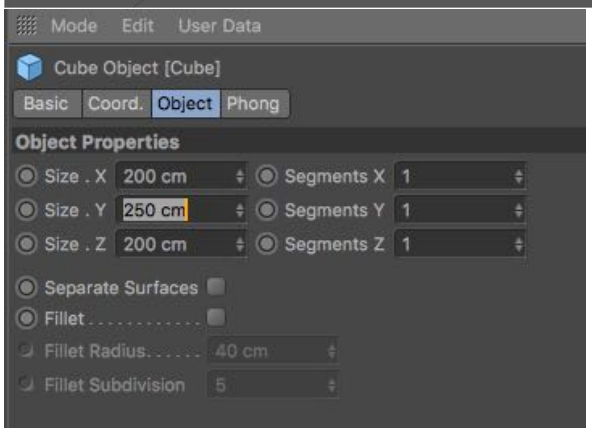
Requisito fondamentale dell'immagine è la possibilità di ricavare da essa due elementi:
1. le principali linee di fuga prospettiche.
2. almeno una dimensione attendibile (in questo caso l'altezza del soffitto pari a 250cm in prossimità della finestra)

Apriamo Cinema 4D e inseriamo un Camera. Applichiamo il Calibratore Camera (Cinema 4D Tags > Camera Calibrator)
Inseriamo l'***immagine sorgente***, le linee prospettiche e ricaviamo la vista esatta.
Non mi dilungherò sulle modalità di calibrazione poiché esistono tutorial esaustivi sull'argomento.
Esempio: https://youtu.be/CIt6jKXEITc

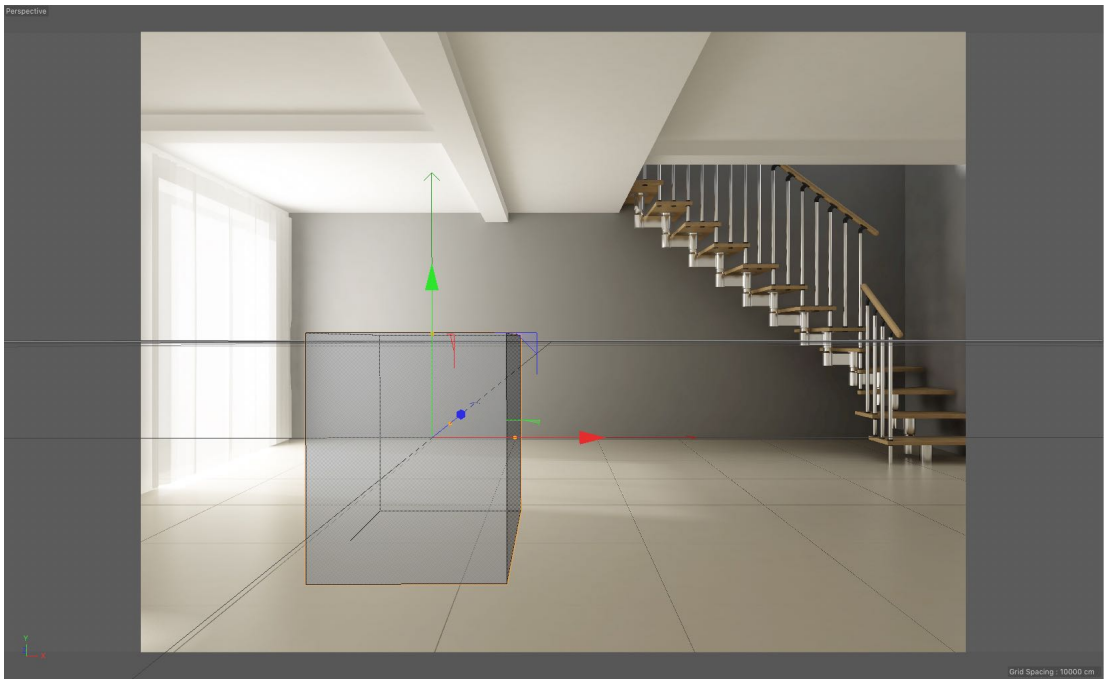


Ora inseriamo un cubo con dimensione Y = 250cm

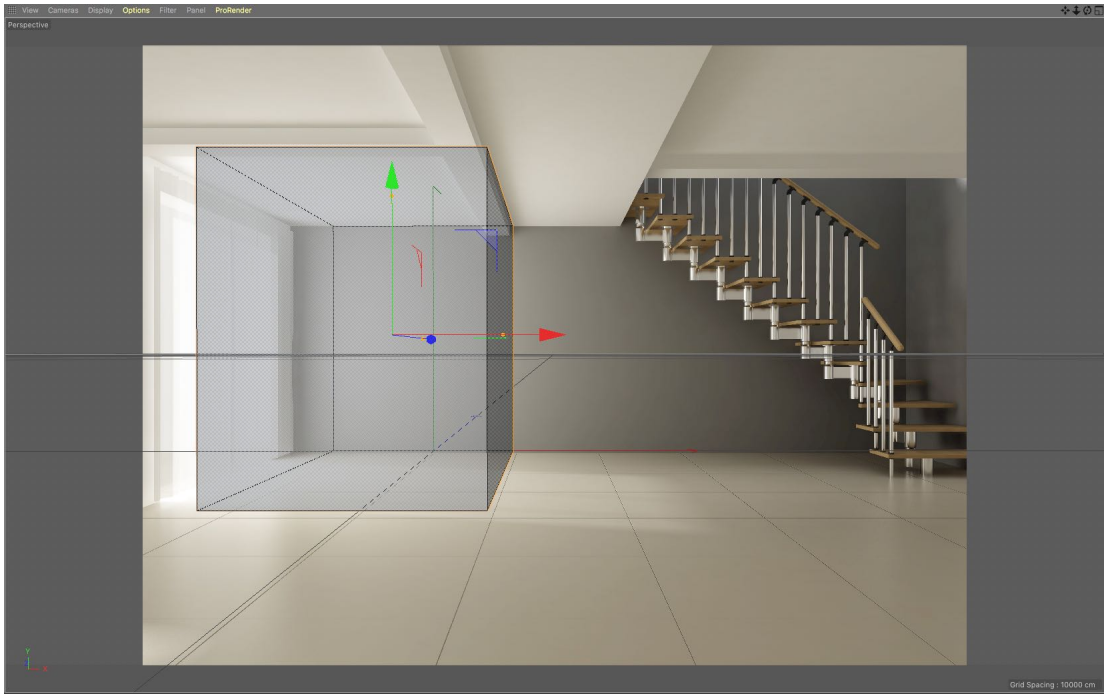




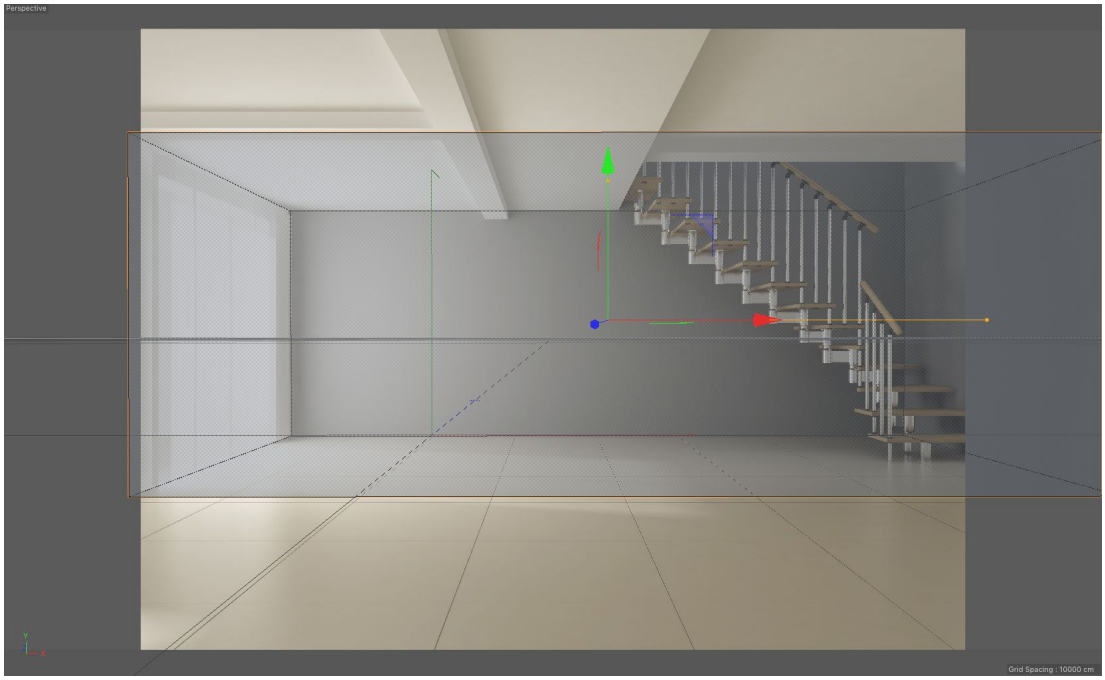
Utilizziamo per il cubo la modalità ***Raggi X***



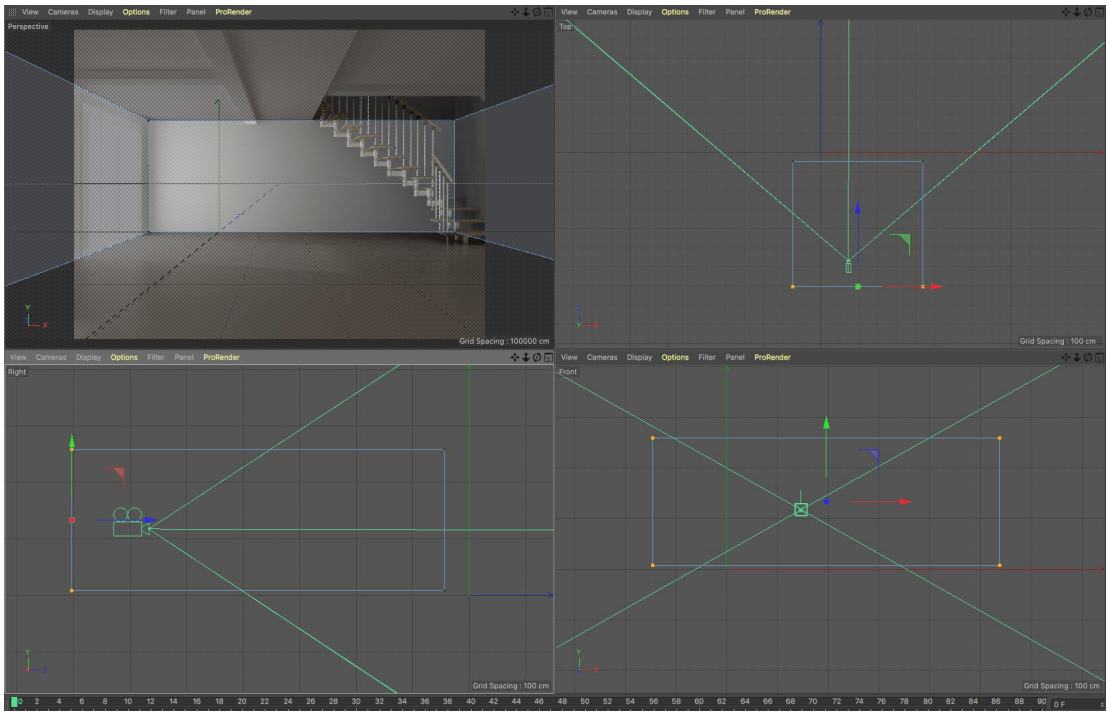
Spostiamo il cubo fino a far coincidere la faccia posteriore con la parete di fondo dell'immagine, vale a dire creare una corrispondenza tra l'altezza della stanza e la quota del cubo (250cm)



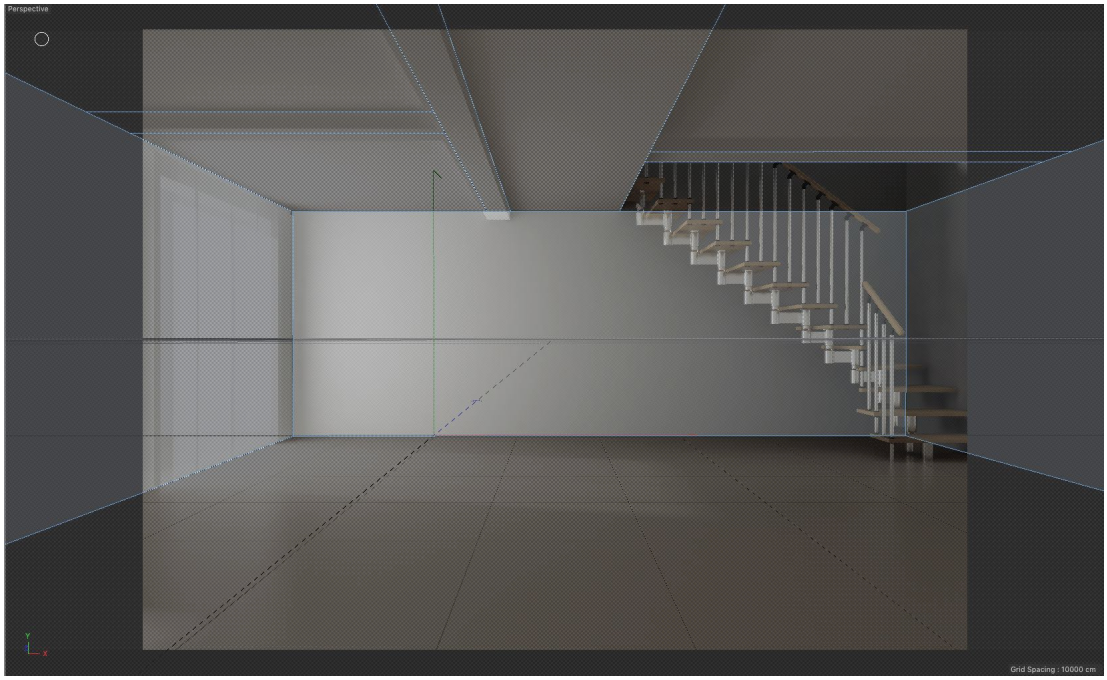
Trasformiamo il cubo in elemento editabile, lo scaliamo lungo l’asse X fino a far corrispondere le facce laterali con le rispettive pareti.



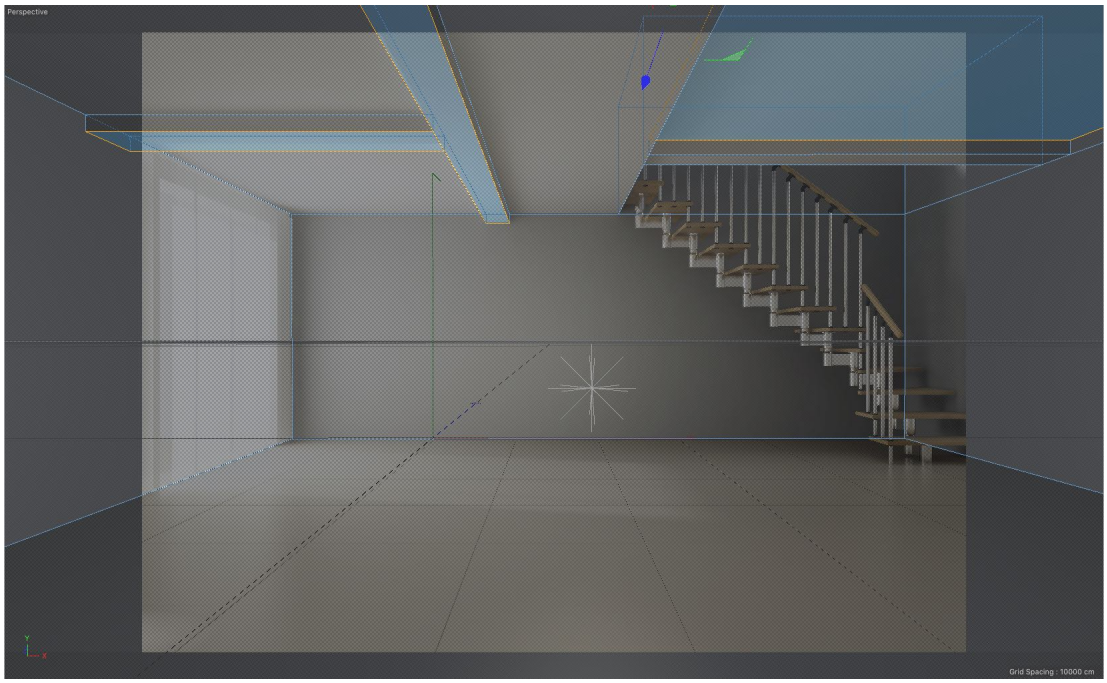
Estendiamo la faccia anteriore fino a posizionarla alle spalle della Camera



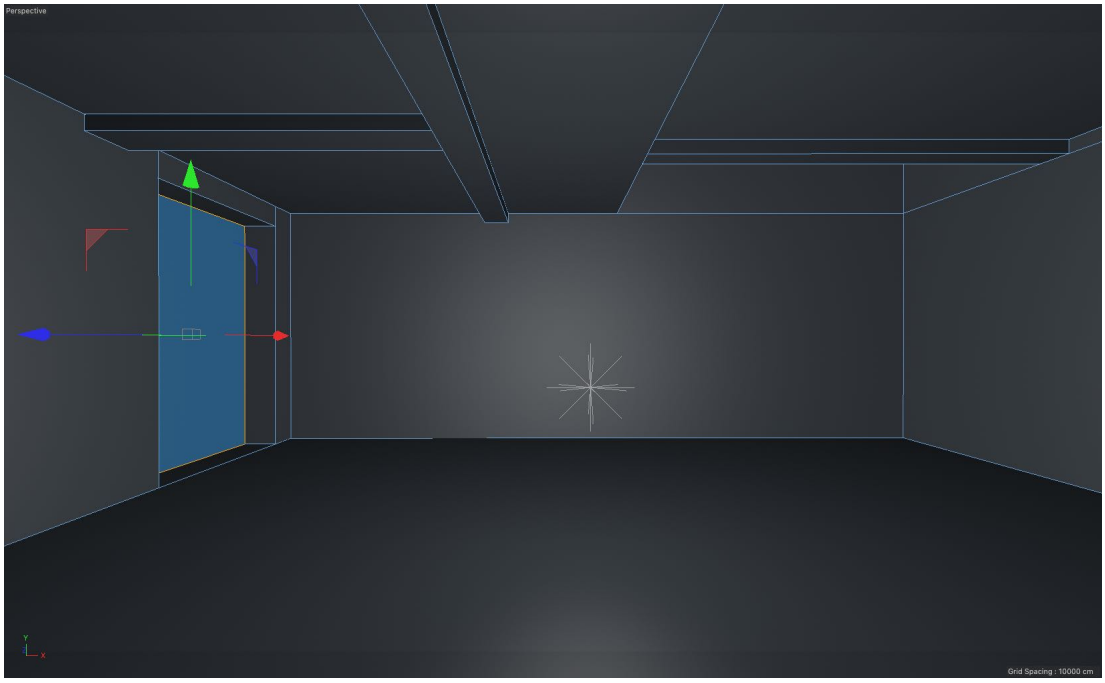
Con lo strumento ***Coltello*** tagliamo le superfici del soffitto in corrispondenza degli intradossi del controsoffitto.



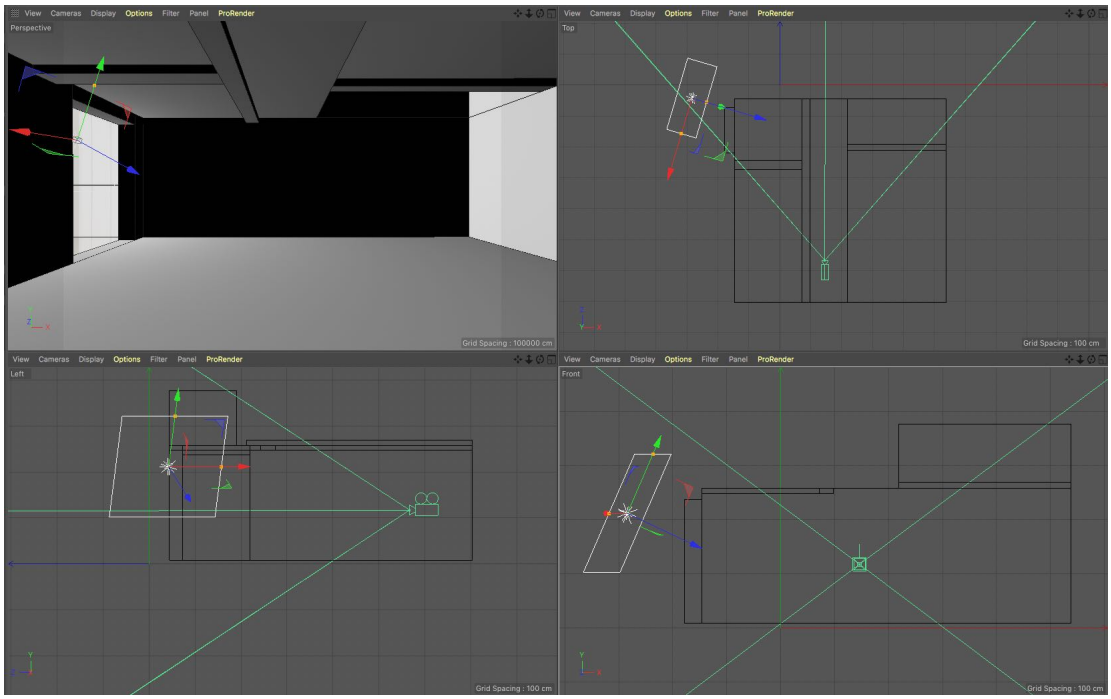
Estrudiamo i piani seguendo il riferimento dell'immagine



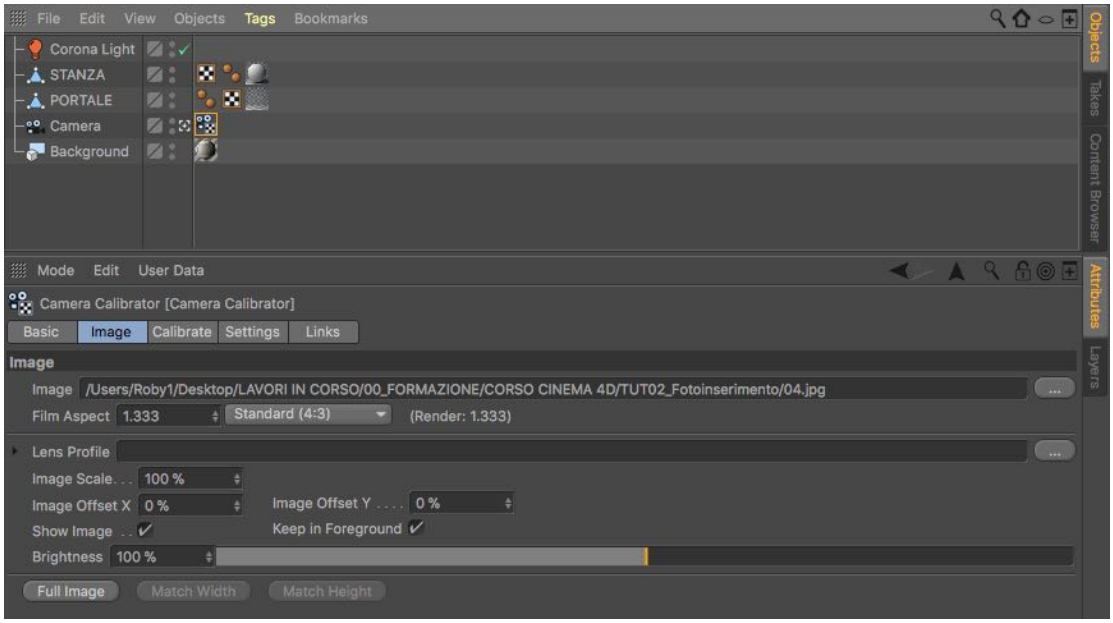
Con la stessa procedura di taglio/estrusione realizziamo il vano-finestra, selezioniamo il piano della vetrata e, con il comando **Split**, lo distacchiamo dalla mesh della stanza. Il piano ottenuto lo nominiamo “PORTALE” associandogli il materiale ***Corona Portal Material***



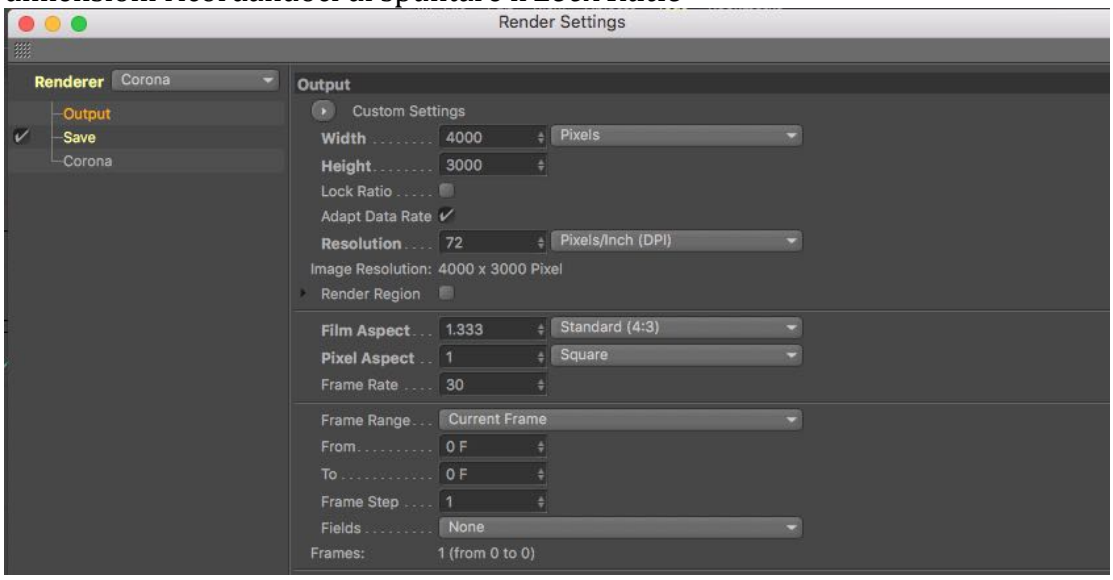
Inseriamo una **Corona Light** esterna con un’inclinazione simile a quella dell’immagine sorgente.



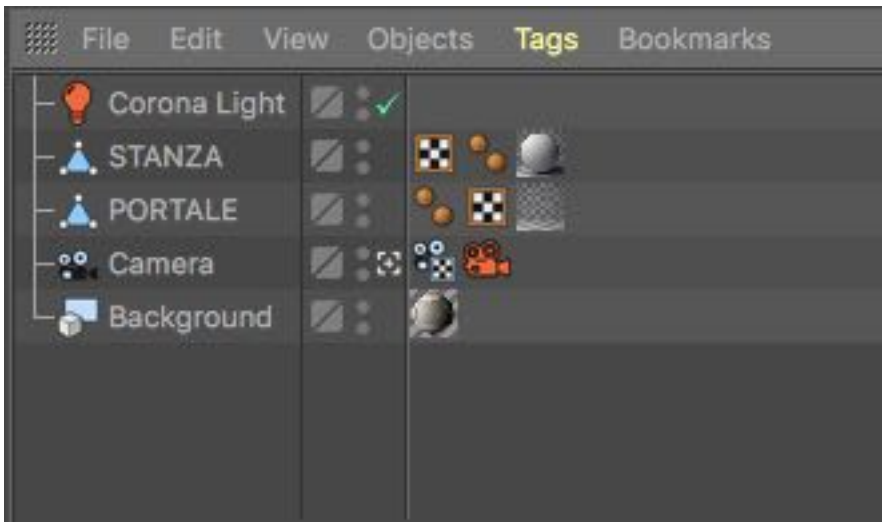
Ora settiamo la vista su Corona. Nel Calibratore Camera selezioniamo la modalità “Full Image”



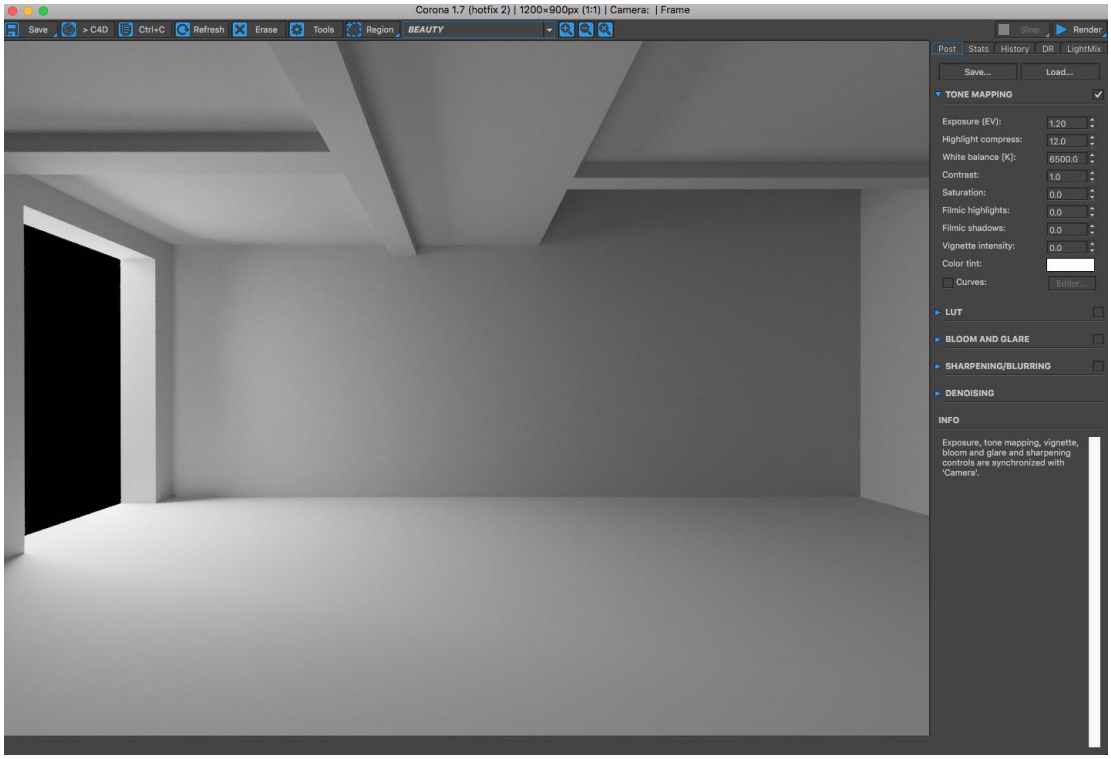
Nell’Output inseriamo le stesse dimensioni dell’immagine sorgente (in questo caso 4000 x 3000px). Per velocizzare la fase di test possiamo diminuire le dimensioni ricordandoci di spuntare il ***Lock Ratio***



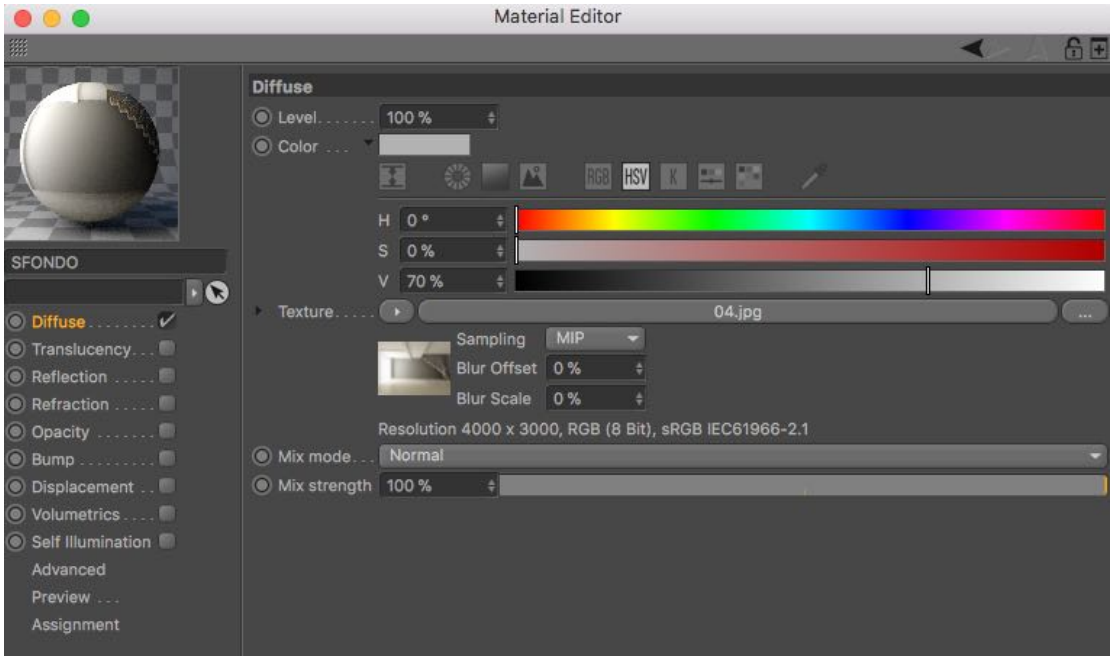
Trasformiamo la Camera in una **Corona Cam** (Camera > Corona Tags > Corona Camera)
Diamo all'intera stanza un ***Corona Material*** bianco.



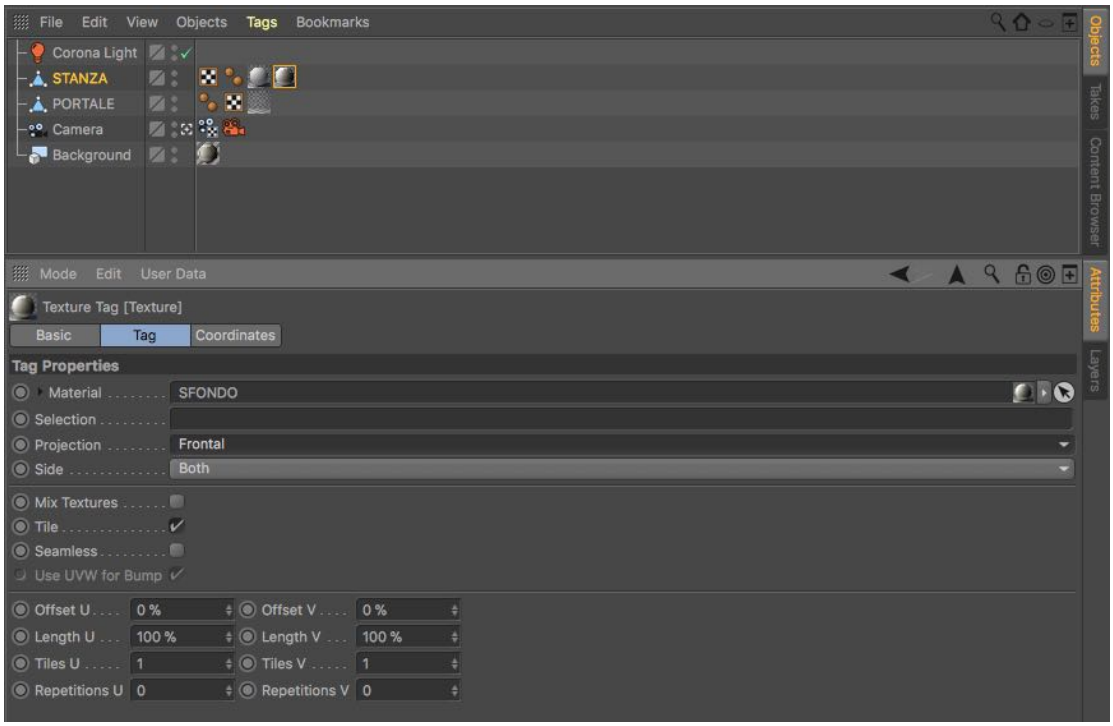
Eseguiamo un test per valutare il modello e le luci.



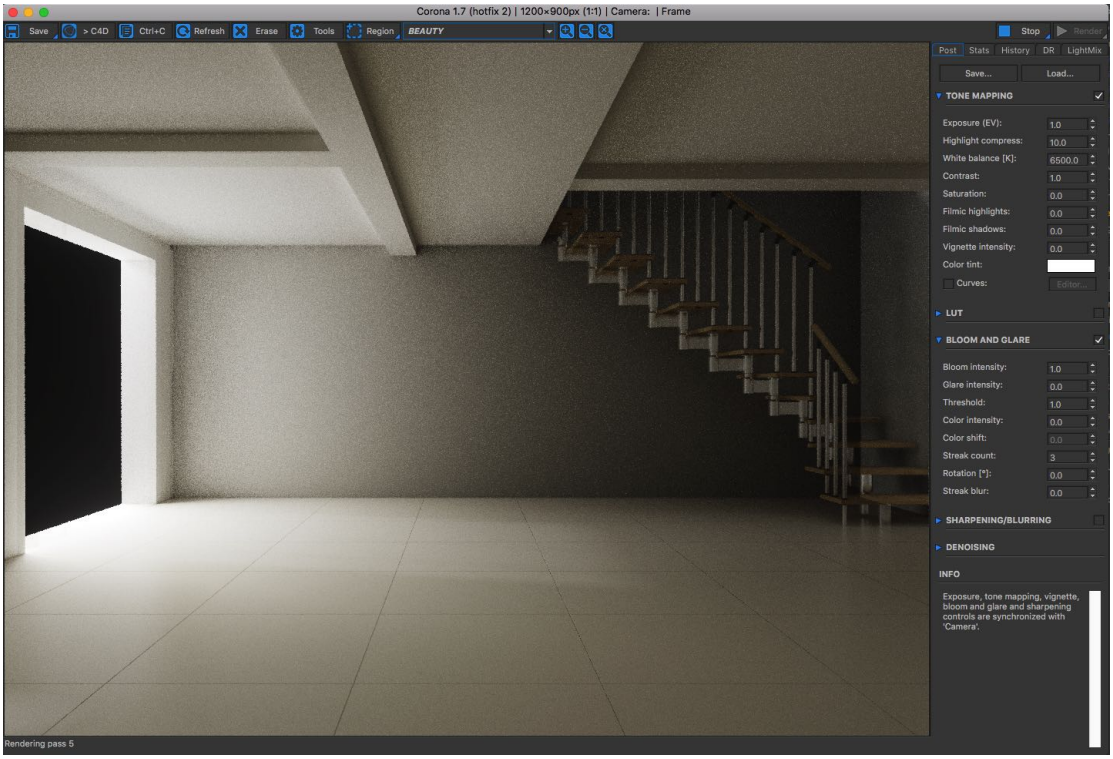
Prepariamo il materiale **SFONDO.** New Corona Material > sul canale Diffuse inseriamo l'immagine sorgente



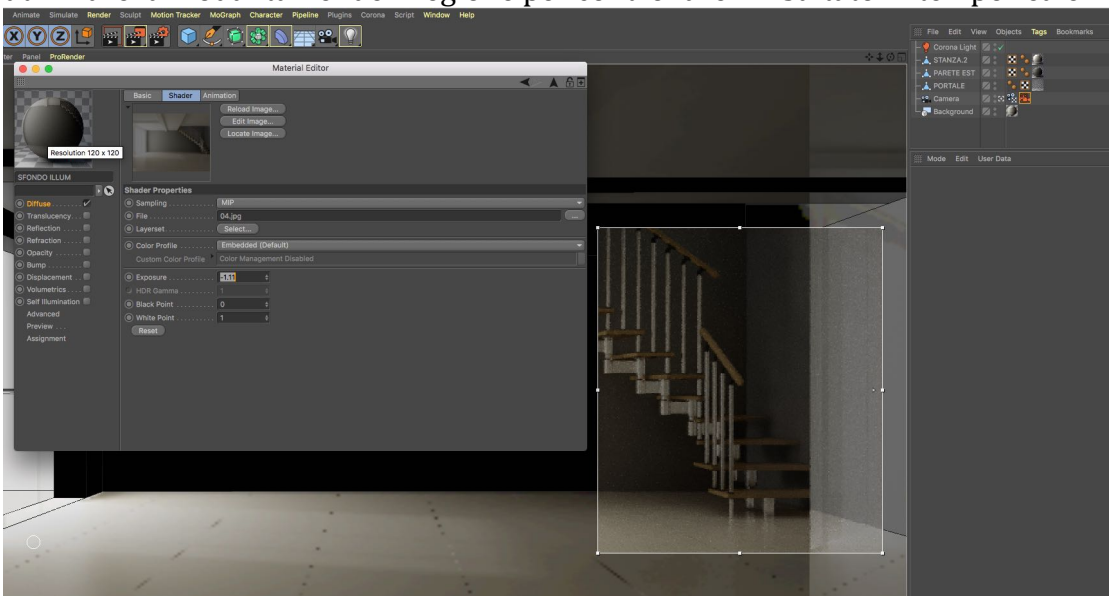
Applichiamo il materiale SFONDO all'intera stanza utilizzando una **Proiezione Frontale**



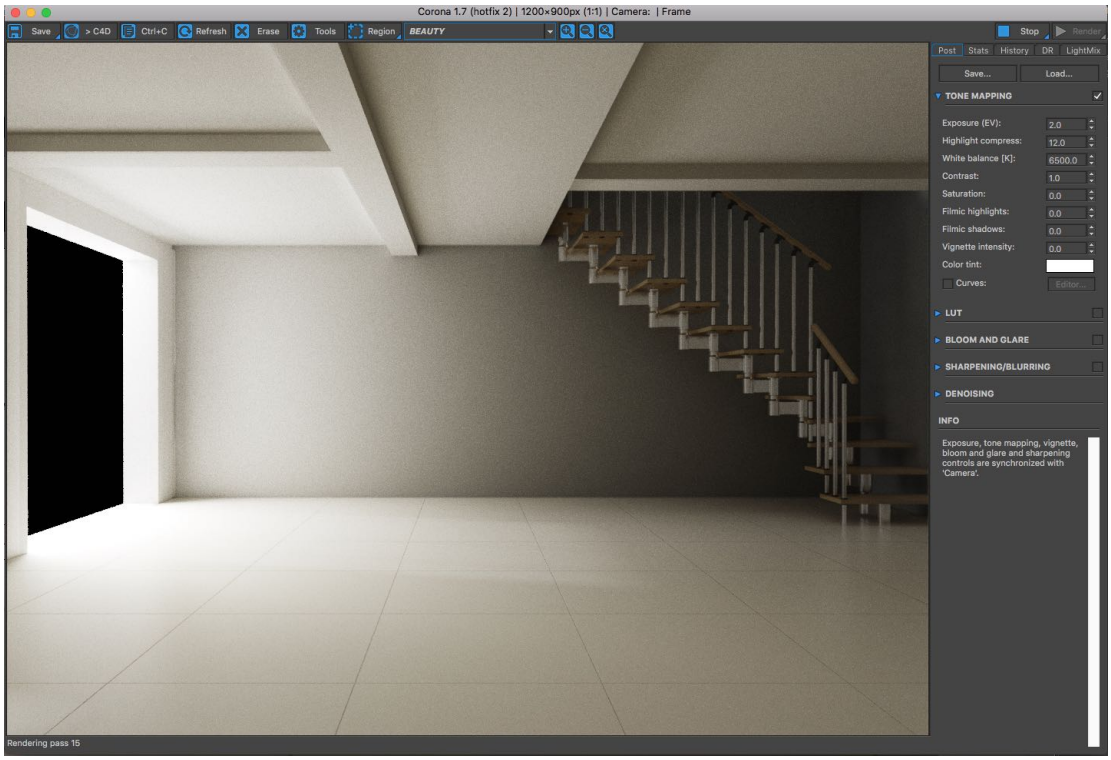
Sul test si noterà un'anomalia sulla parete di sinistra in corrispondenza della scala dovuto all'illuminazione allo schiacciamento forzato della scala sui due piani ortogonali.



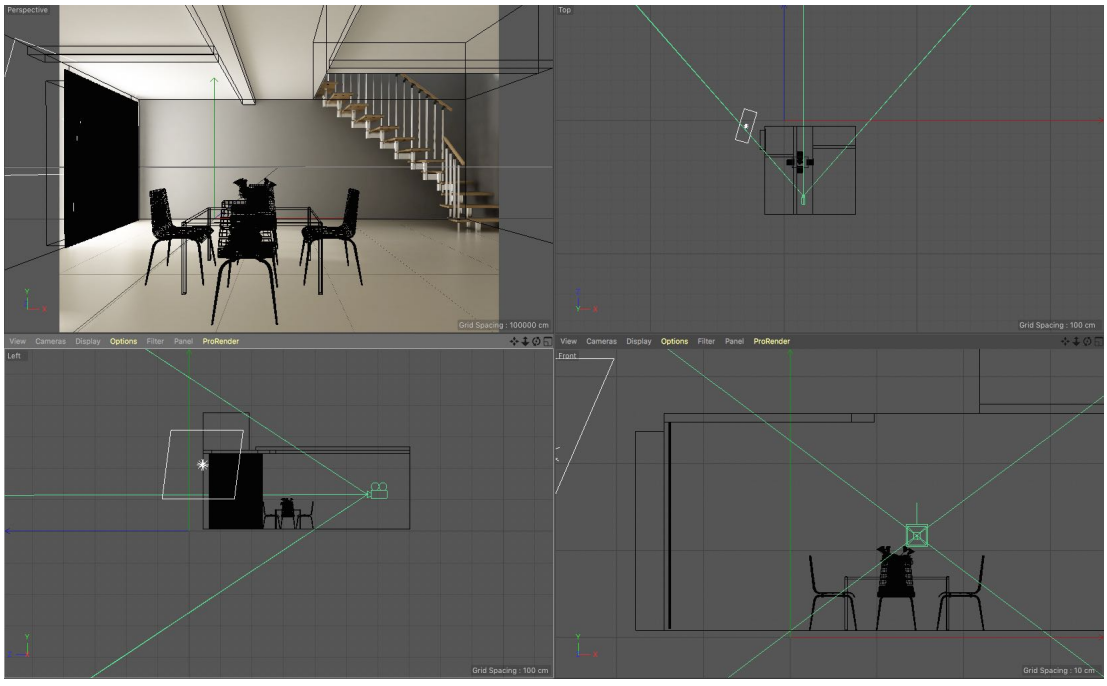
Per correggere visivamente l'anomalia dobbiamo conformare l'esposizione della parete di sinistra a quella dell'intera stanza.
Stacchiamo la parete di sinistra dalla mesh, duplichiamo il materiale SFONDO > SFONDO ILLUM e applichiamolo alla parete. Regoliamo l'esposizione della mappa di diffusione (Immagine sorgente) del nuovo materiale. Possiamo utilizzare la modalità Render Regione per controllare il risultato in tempo reale.



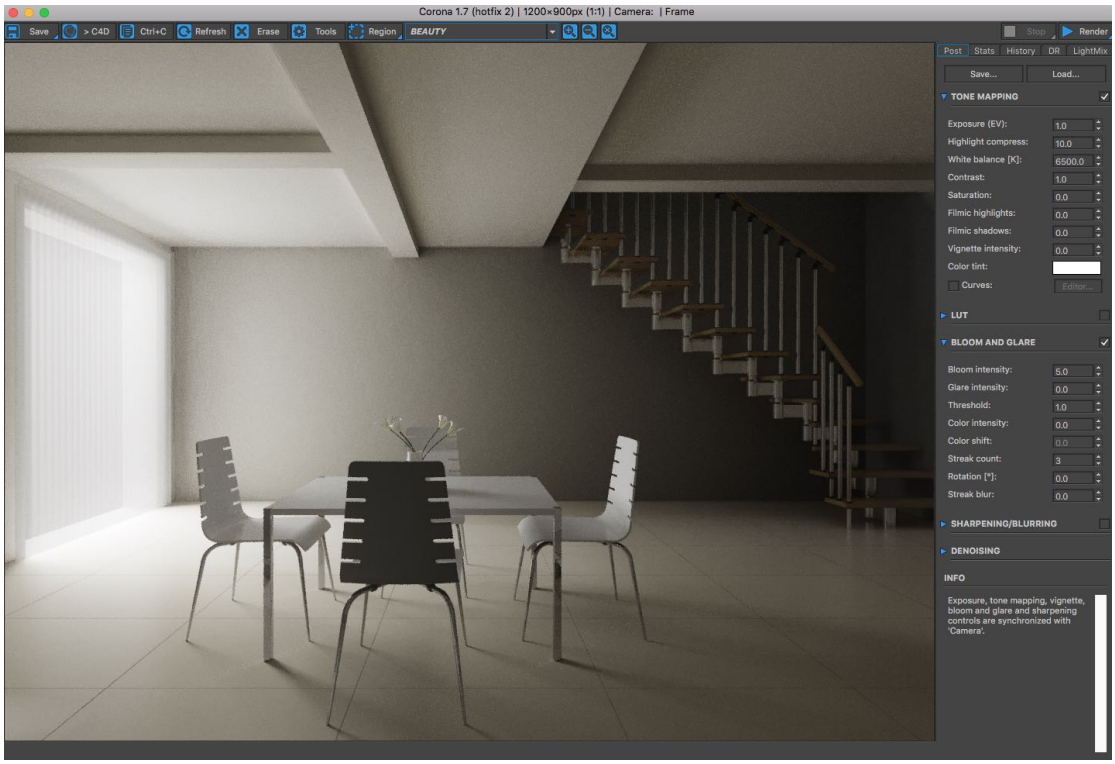
Nuovo test….meglio.



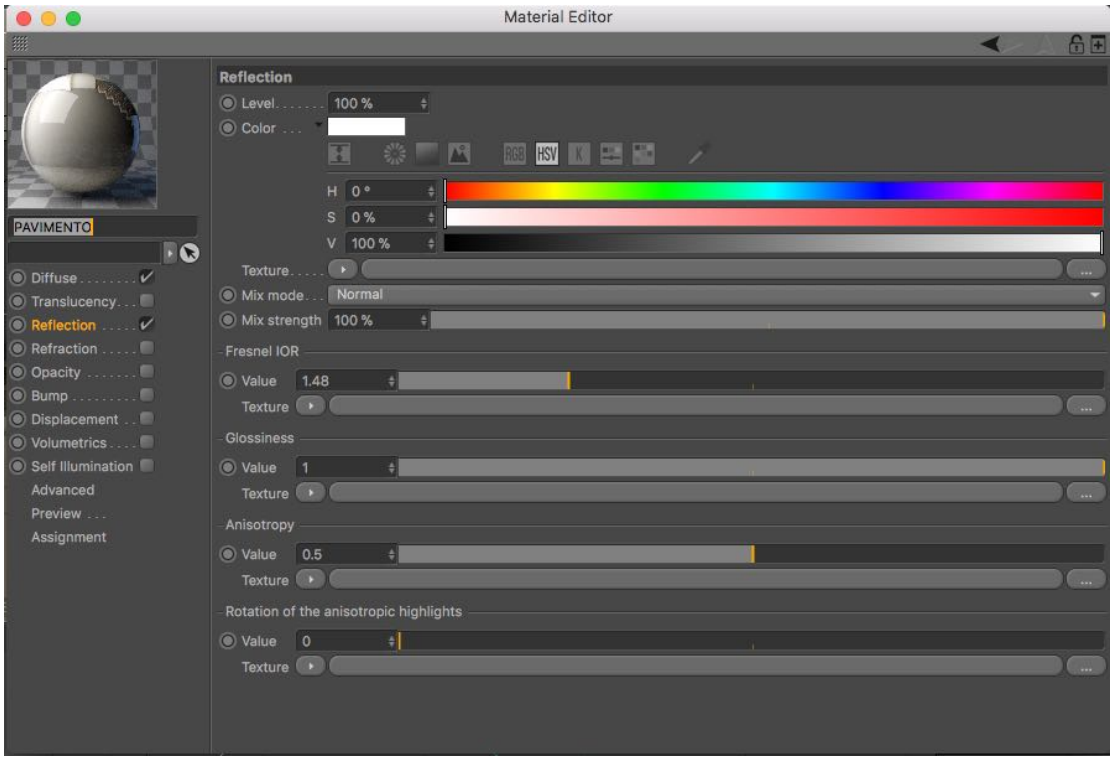
A questo punto la scena di base è pronta. L'operazione iniziale fatta sulla corrispondenza metrica immagine/geometria ha fornito una vista prospettica dimensionalmente affidabile. Pertanto posso introdurre oggetti nella scena senza doverli "adeguare". Proviamo a inserire una tenda in prossimità del portale e un tavolo con sedie



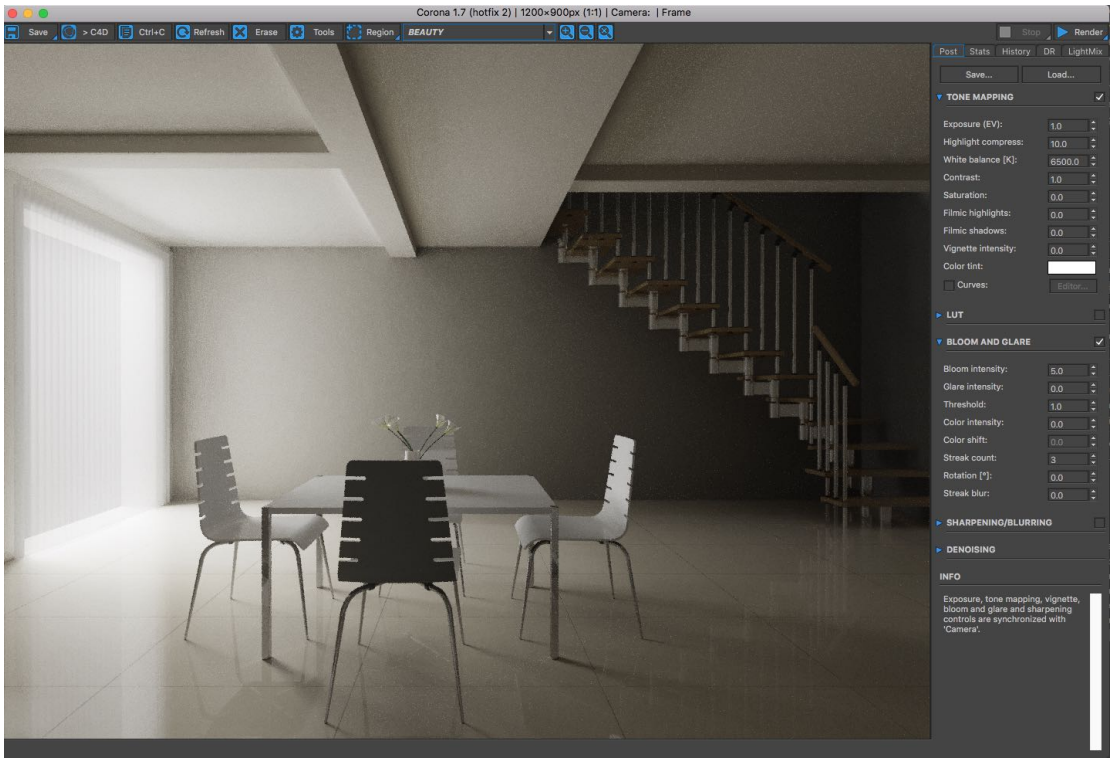
Test….



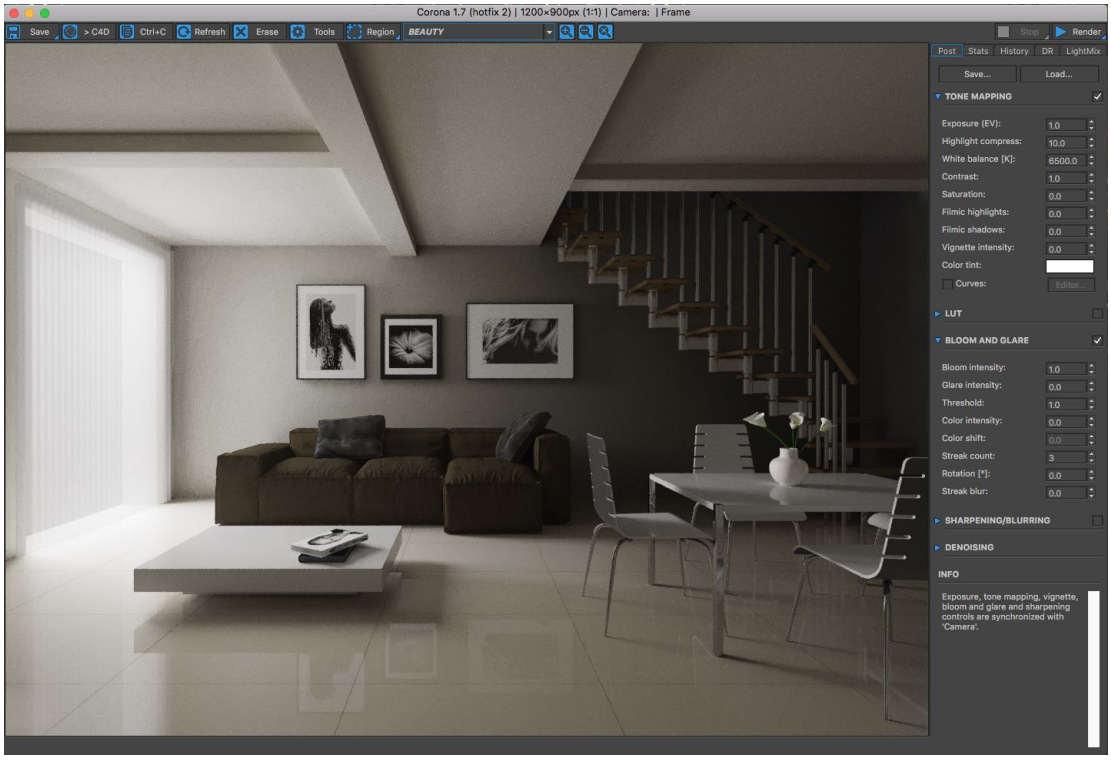
Se volessimo aumentare, ad esempio, la riflessione del pavimento basterà staccare il piano del pavimento, creare un materiale SFONDO > PAVIMENTO con l'aggiunta del canale di riflessione e applicarlo al pavimento



Test....



...e cosi via...



Buon inserimento!

Arch. Roberto Russo
www.solidart.it