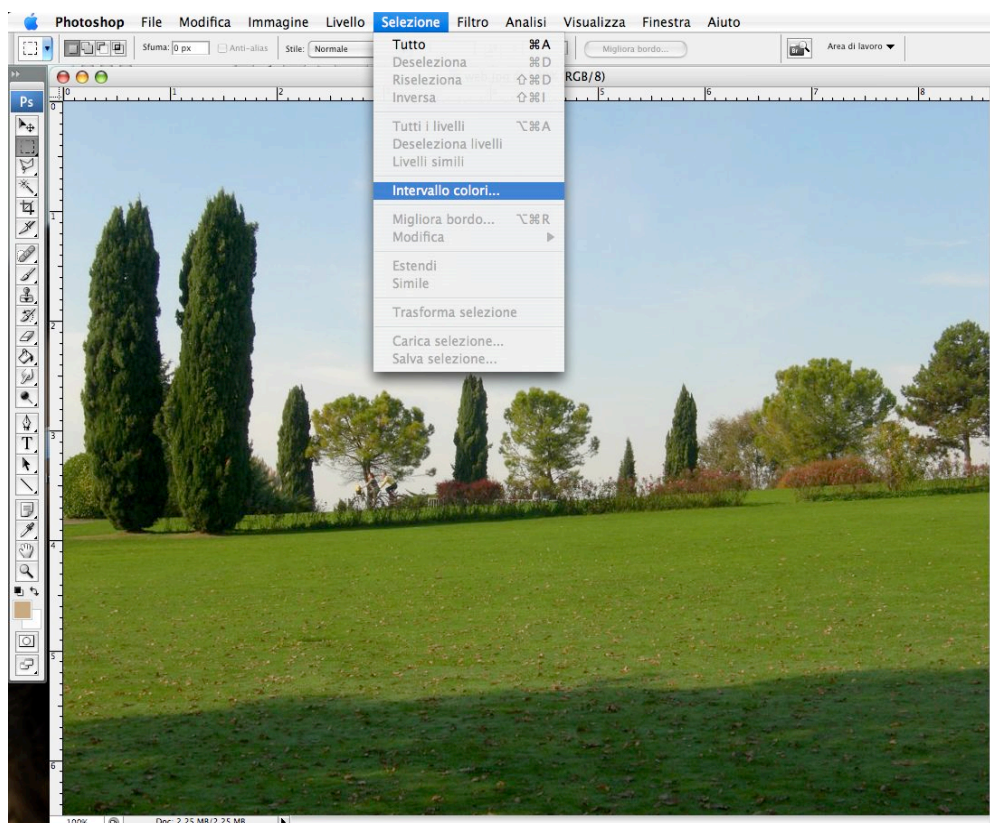


Molti, io compreso, nei render di esterni, prediligono la luce solare, utilizzando come sfondo il cielo heliodonico. Quando si deve inserire il modello in un determinato contesto, si deve utilizzare una immagine 2D, che non permette di sfruttare la diversa luce e le possibilità di variazione delle nuvole dati dal cielo heliodonico. Con un semplice escamotage...si può riuscire a contestualizzare il modello e allo stesso tempo utilizzare il cielo heliodonico come sfondo.

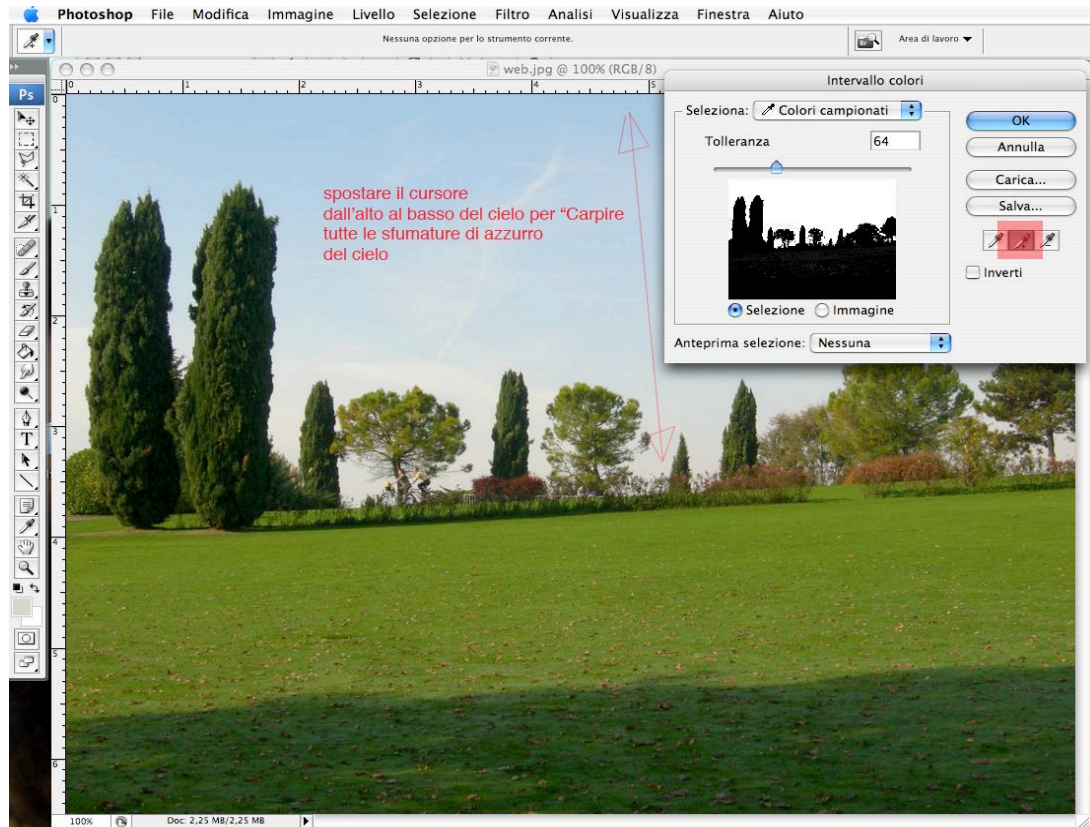
Apriamo l'immagine che dobbiamo utilizzare come sfondo con PHOTOSHOP.



(FOTO PRESA IN PRESTITO DAL BELLISSIMO ARCHIVIO FORNITO DA PETER
<http://gallery.me.com/hm52#100171>)

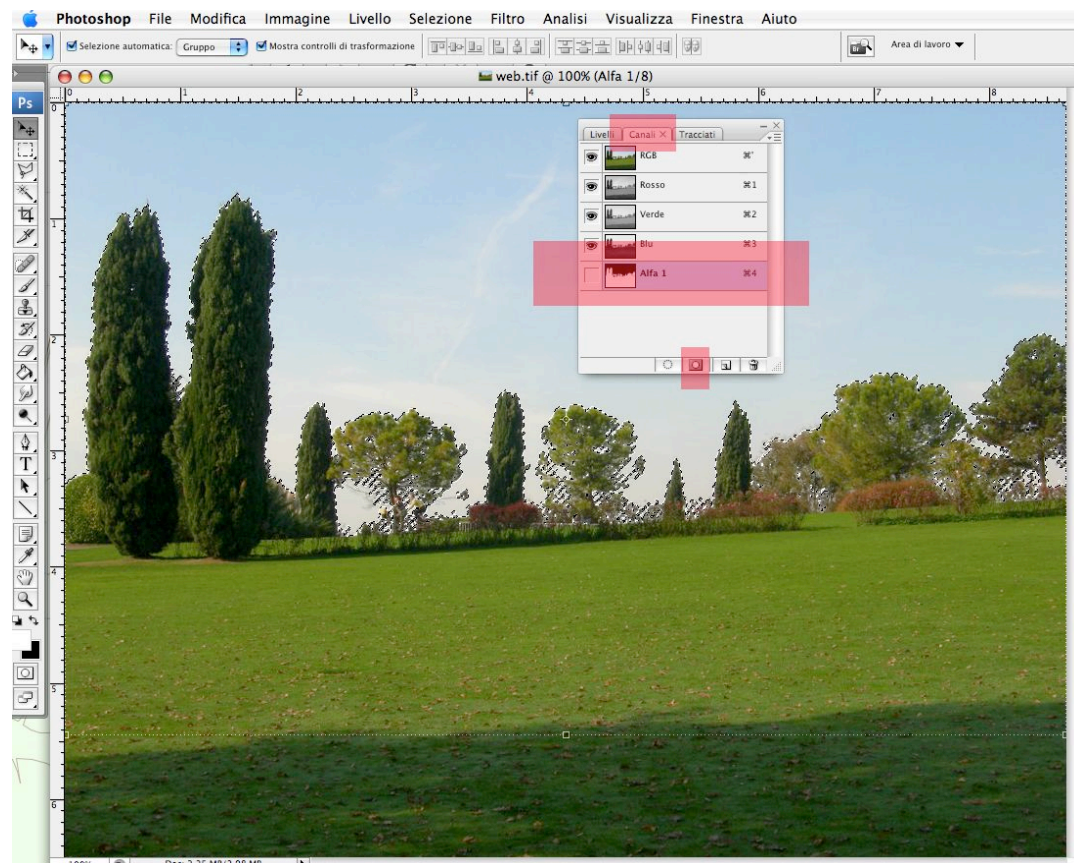


Attiviamo la palette SELEZIONE/INTERVALLO COLORI.



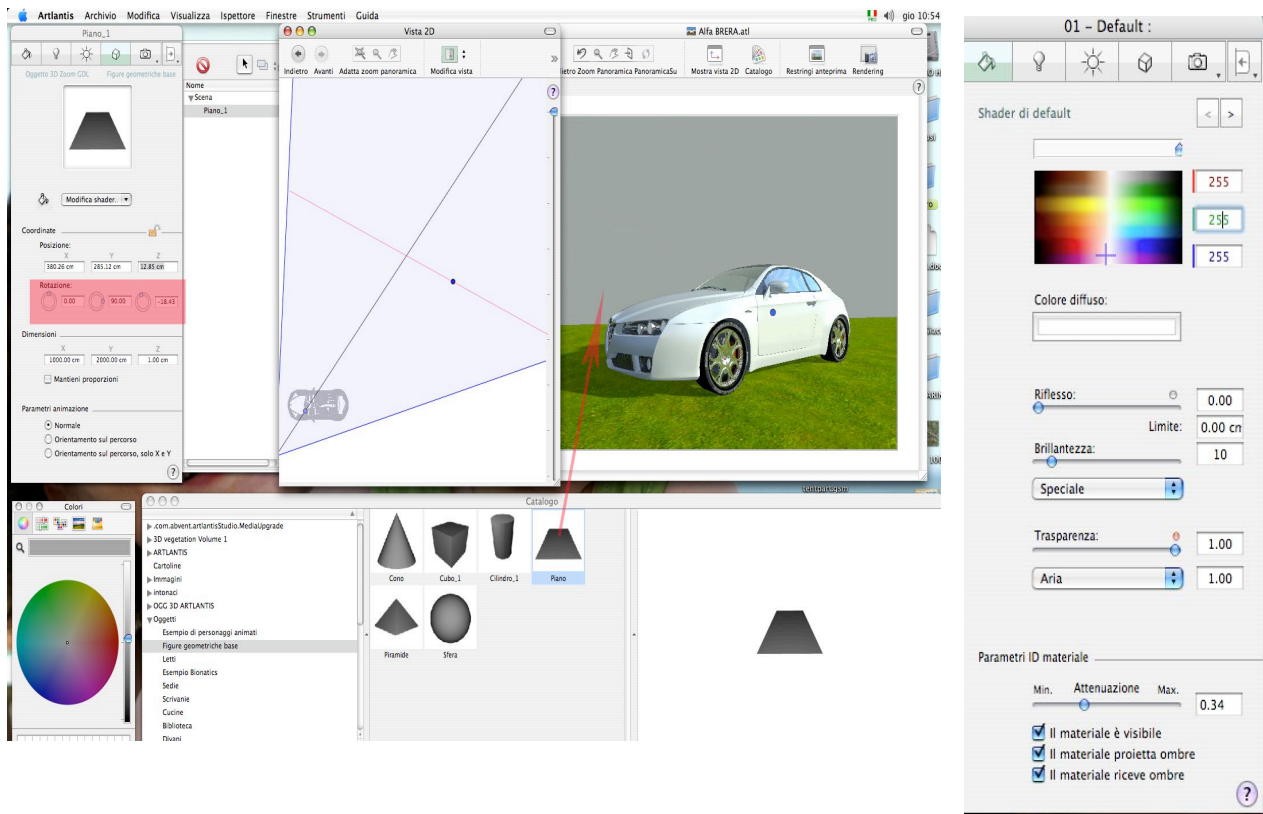
Col selettore colore puntiamo sull'area del cielo, spostandoci dall'alto verso il basso in modo da selezionare tutte le sfumature di azzurro che compongono la parte di cielo rappresentata nella foto.

Una volta selezionato il cielo, creiamo un canale ALPHA della selezione.



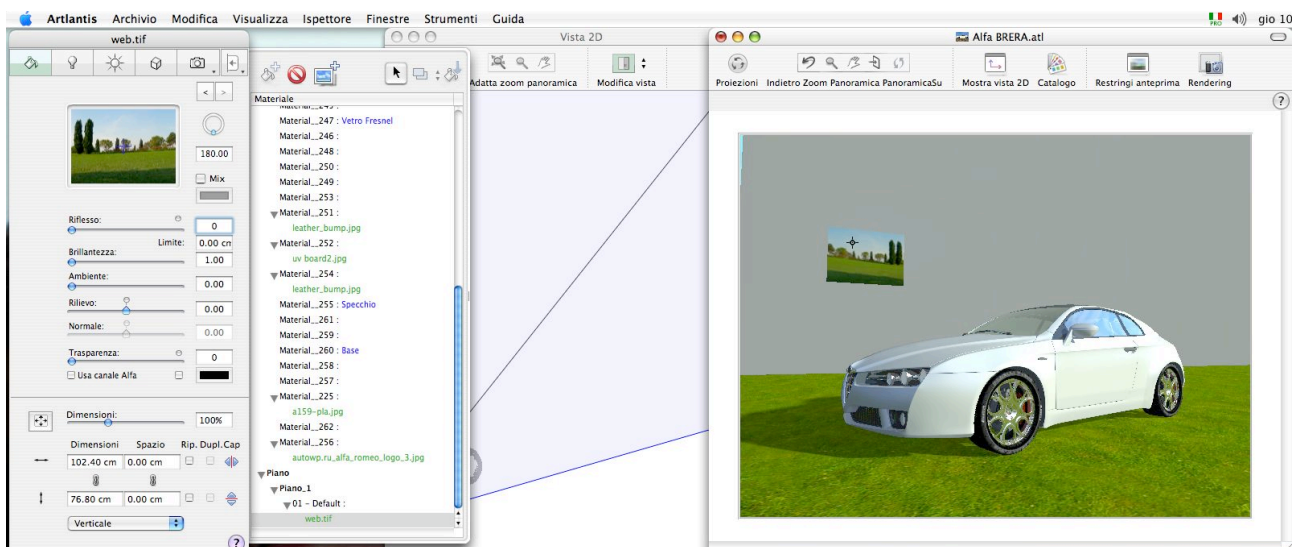
Salviamo l'immagine come FILE FORMATO TIFF CON TRASPARENZA.

Apriamo ora il nostro modello in ARTLANTIS



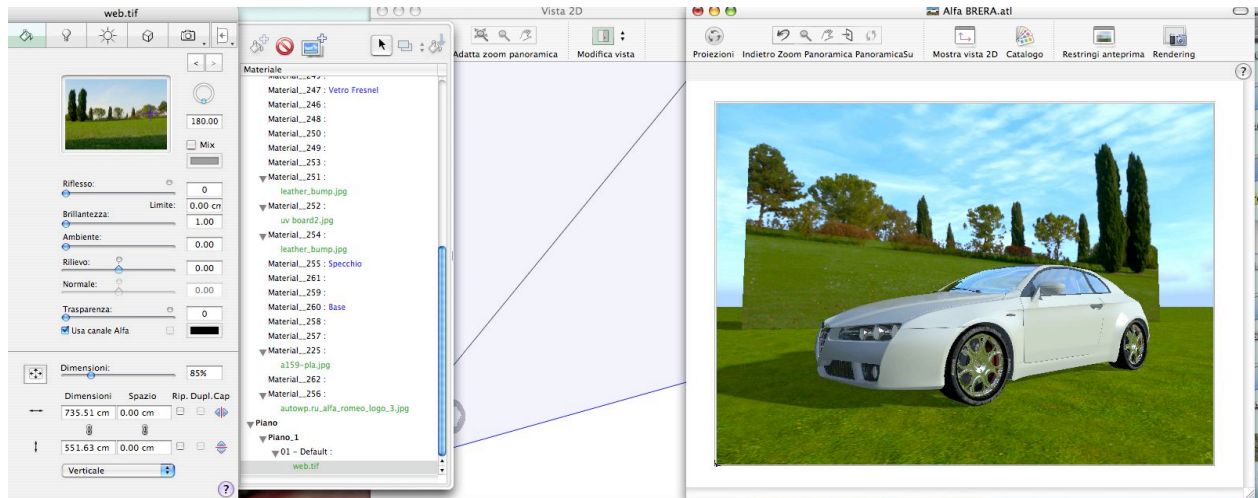
facciamo in modo che il piano sia della dimensione idonea a riempire la scena retrostante. Ruotiamolo inoltre in modo da essere perpendicolare alla camera.

Aplichiamo al piano verticale l'immagine dello sfondo modificata in Photoshop.

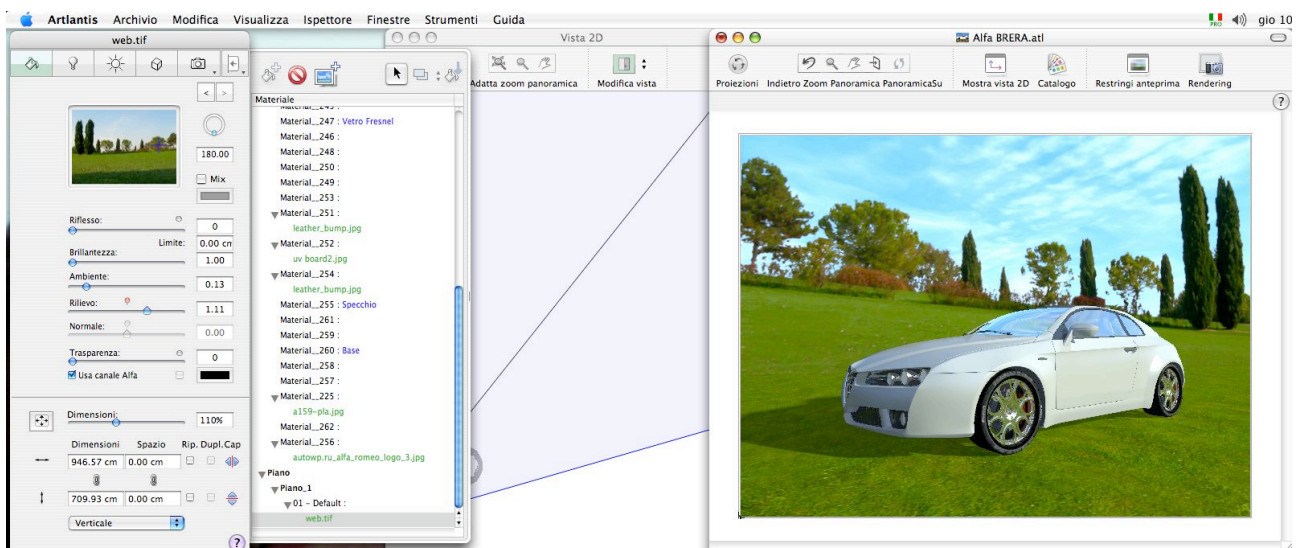


Cominciamo a modificare i parametri dell'immagine in modo da renderla idonea come dimensioni.

Attiviamo la spunta relativa CANALE ALPHA



regoliamo ulteriormente la dimensione dell'immagine, in modo da integrare lo sfondo in modo ottimale sia dal punto di vista delle dimensioni che della luce.



Non ci rimane che renderizzare.



MAUROP
parolo.mauro at gmail dot com