



Lorenzo Moneta

Creare scenografie digitali

Storia, strumenti e tecniche di matte painting



Dino Audino



TUTORIAL 2: CREARE UNA PROSPETTIVA CENTRALE

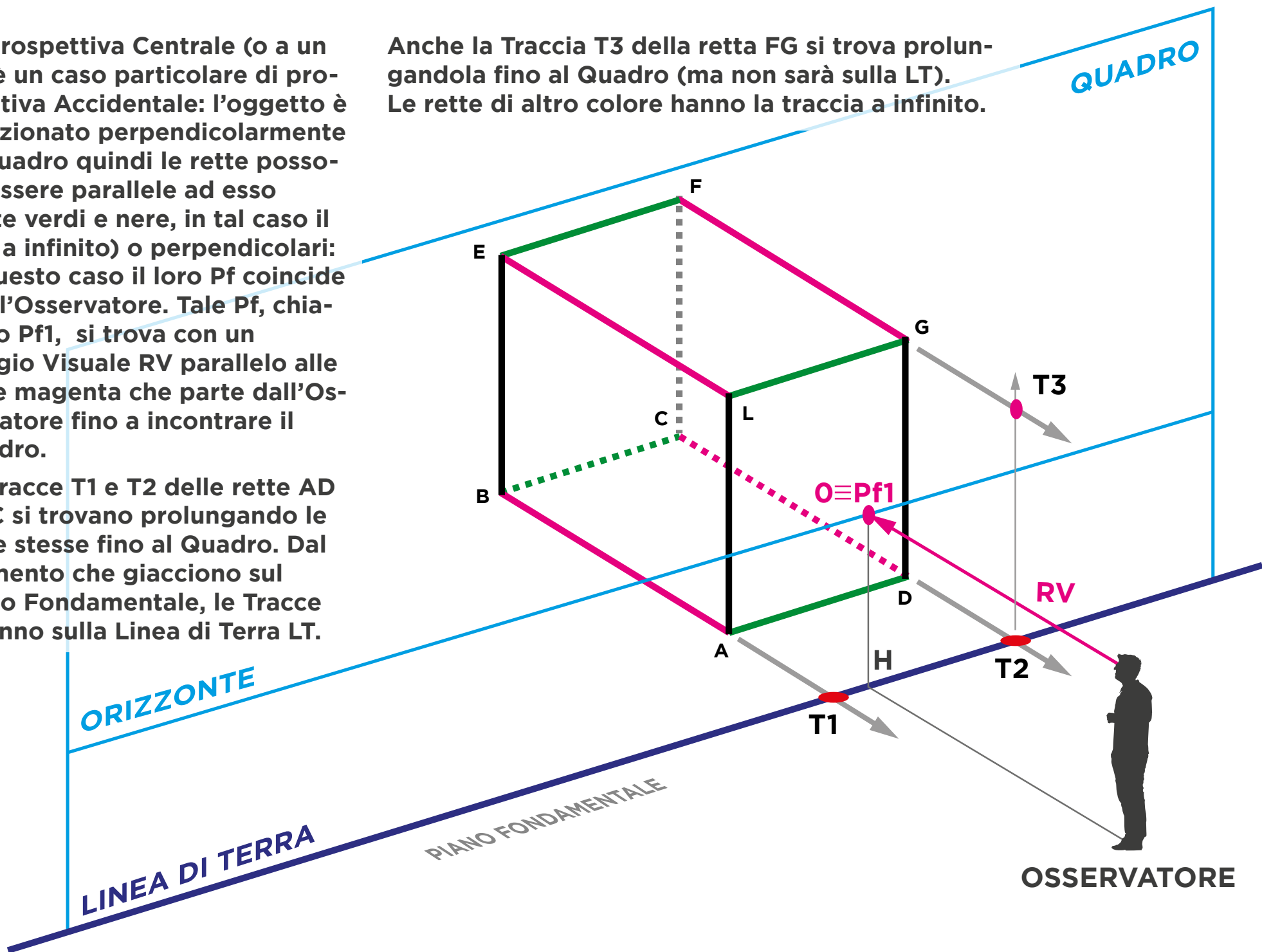
Appendice al testo *Creare scenografie digitali* | tutti i diritti riservati | Versione 1.0



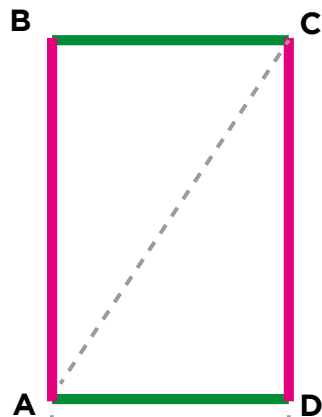
La prospettiva Centrale (o a un Pf) è un caso particolare di prospettiva Accidentale: l'oggetto è posizionato perpendicolarmente al Quadro quindi le rette possono essere parallele ad esso (rette verdi e nere, in tal caso il Pf è a infinito) o perpendicolari: in questo caso il loro Pf coincide con l'Osservatore. Tale Pf, chiamato Pf1, si trova con un Raggio Visuale RV parallelo alle rette magenta che parte dall'Osservatore fino a incontrare il Quadro.

Le Tracce T1 e T2 delle rette AD e BC si trovano prolungando le rette stesse fino al Quadro. Dal momento che giacciono sul Piano Fondamentale, le Tracce saranno sulla Linea di Terra LT.

Anche la Traccia T3 della retta FG si trova prolungandola fino al Quadro (ma non sarà sulla LT). Le rette di altro colore hanno la traccia a infinito.

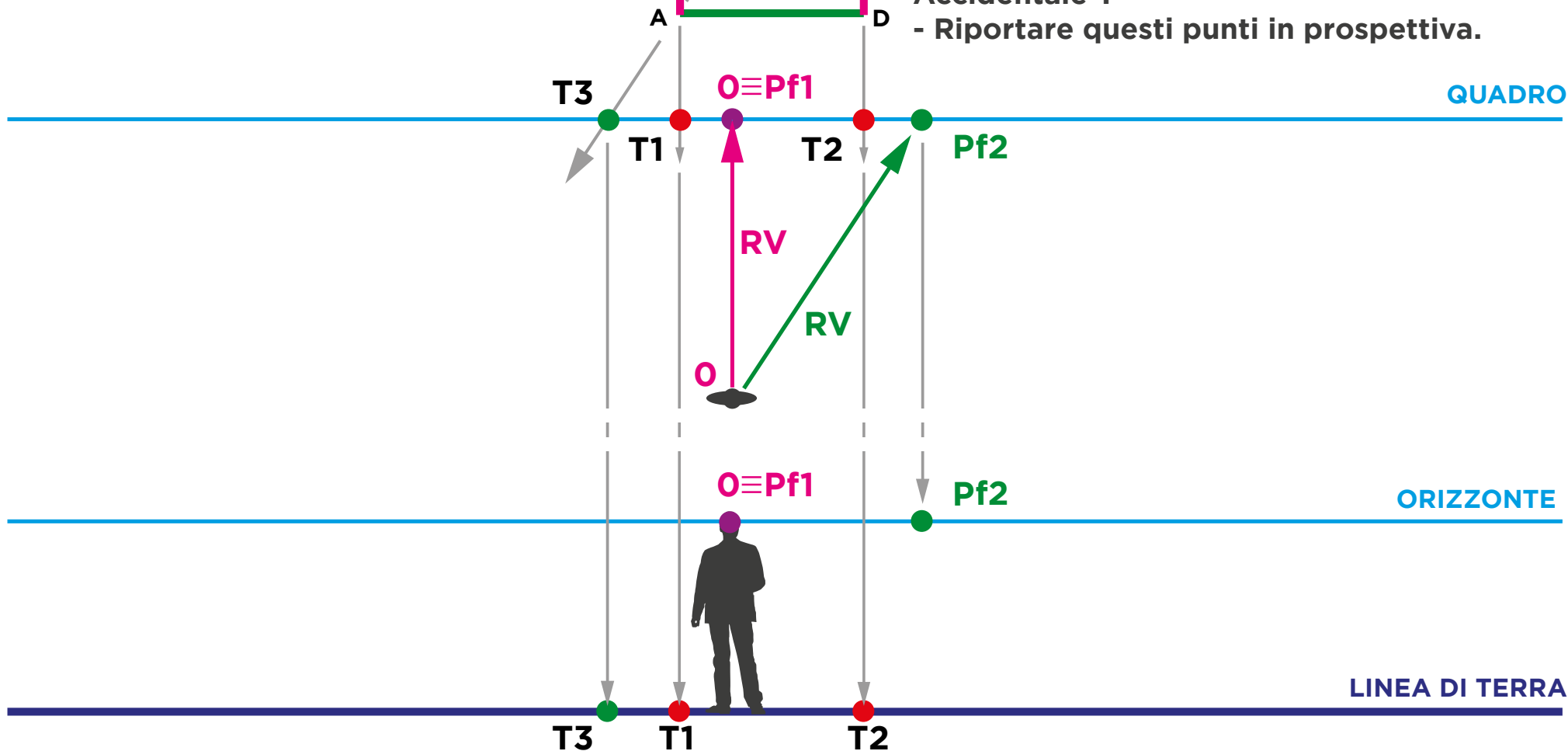


PIANTA



FASE 1

- Trovare Pf1 con un RV dall'Osservatore al Quadro e le Tracce di AB e CD (T1 e T2) come prolungamento delle stesse rette fino al Quadro.
- Trovare Pf2 e T3 (Pf e traccia di AC) come spiegato nel Tutorial 1 "Creare una Prospettiva Accidentale".
- Riportare questi punti in prospettiva.

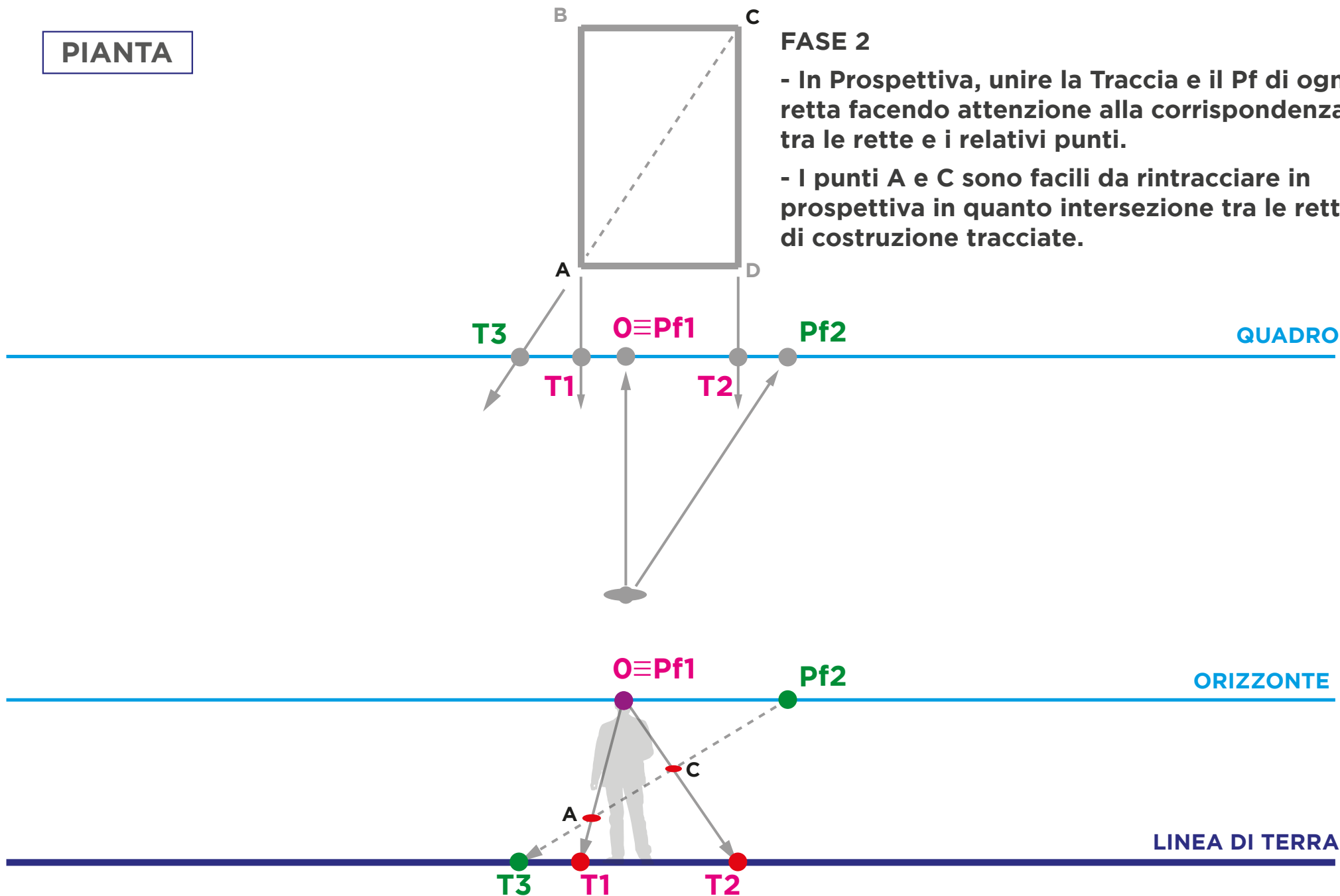


PROSPETTIVA

PIANTA

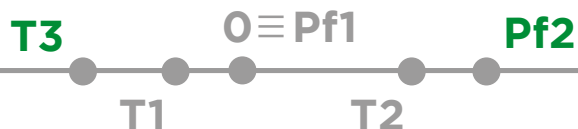
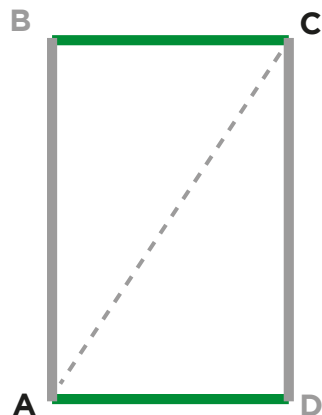
FASE 2

- In Prospettiva, unire la Traccia e il Pf di ogni retta facendo attenzione alla corrispondenza tra le rette e i relativi punti.
- I punti A e C sono facili da rintracciare in prospettiva in quanto intersezione tra le rette di costruzione tracciate.



PROSPETTIVA

PIANTA



QUADRO

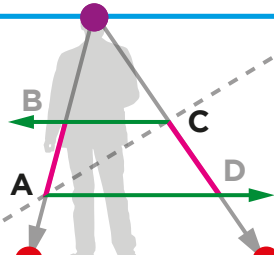
FASE 3

- Le rette verdi, parallele al quadro, non hanno né Traccia né Pf ma si possono trovare grazie ai punti A e C tracciando delle rette parallele alla Linea di Terra a partire da questi punti.

$O \equiv Pf1$

Pf2

ORIZZONTE



T3

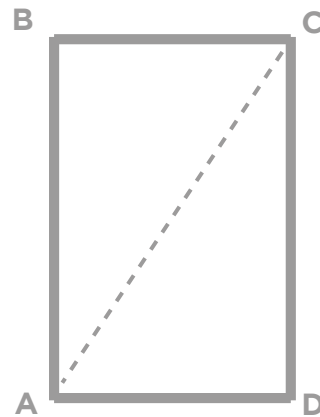
T1

T2

LINEA DI TERRA

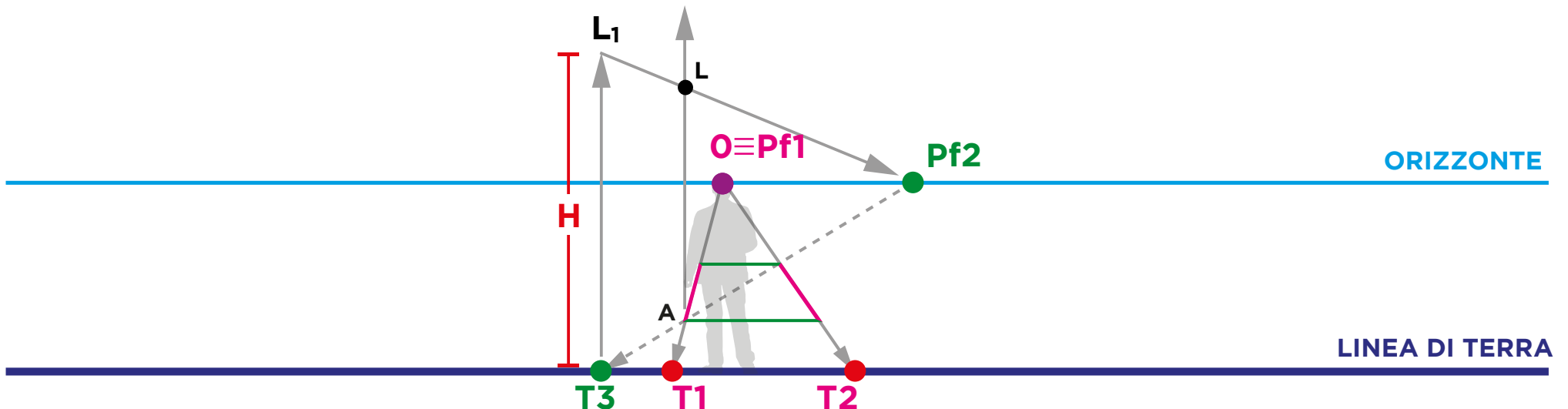
PROSPETTIVA

PIANTA



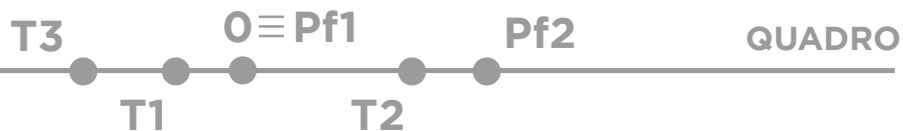
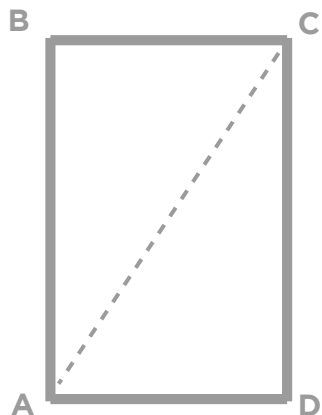
FASE 4

- Per disegnare il resto del solido occorre riportare l'altezza H su una qualsiasi Traccia (ad esempio T3).
- L1 è la proiezione sul Quadro di L. Proiettando L1 in Pf2 sarà possibile trovare L all'intersezione con la verticale costruita su A.



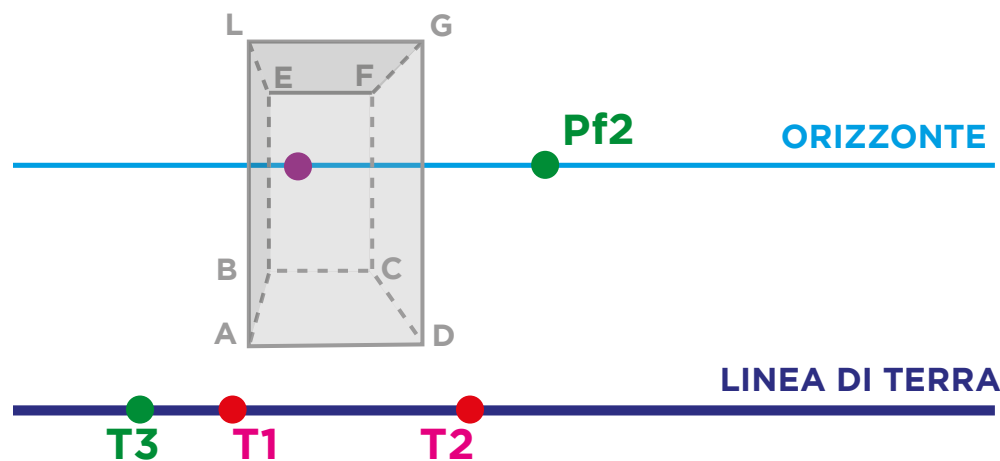
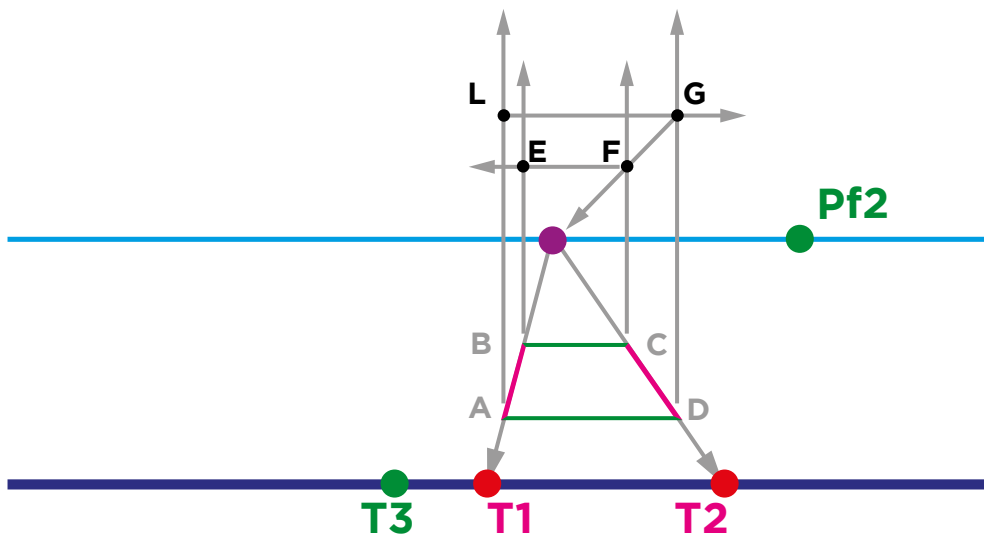
PROSPETTIVA

PIANTA



FASE 5

- Trovato un vertice, trovati tutti. Trattandosi di una prospettiva a Quadro verticale, le rette verticali restano tali.
- Tracciando la verticale su B, C e D è possibile trovare anche E, F e G grazie al parallelismo delle rette.



PROSPETTIVA



**Appendice al libro *Creare scenografie digitali*
Lorenzo Moneta | Dino Audino editore | tutti i diritti riservati**