



Lorenzo Moneta

Creare scenografie digitali

Storia, strumenti e tecniche di matte painting



Dino Audino



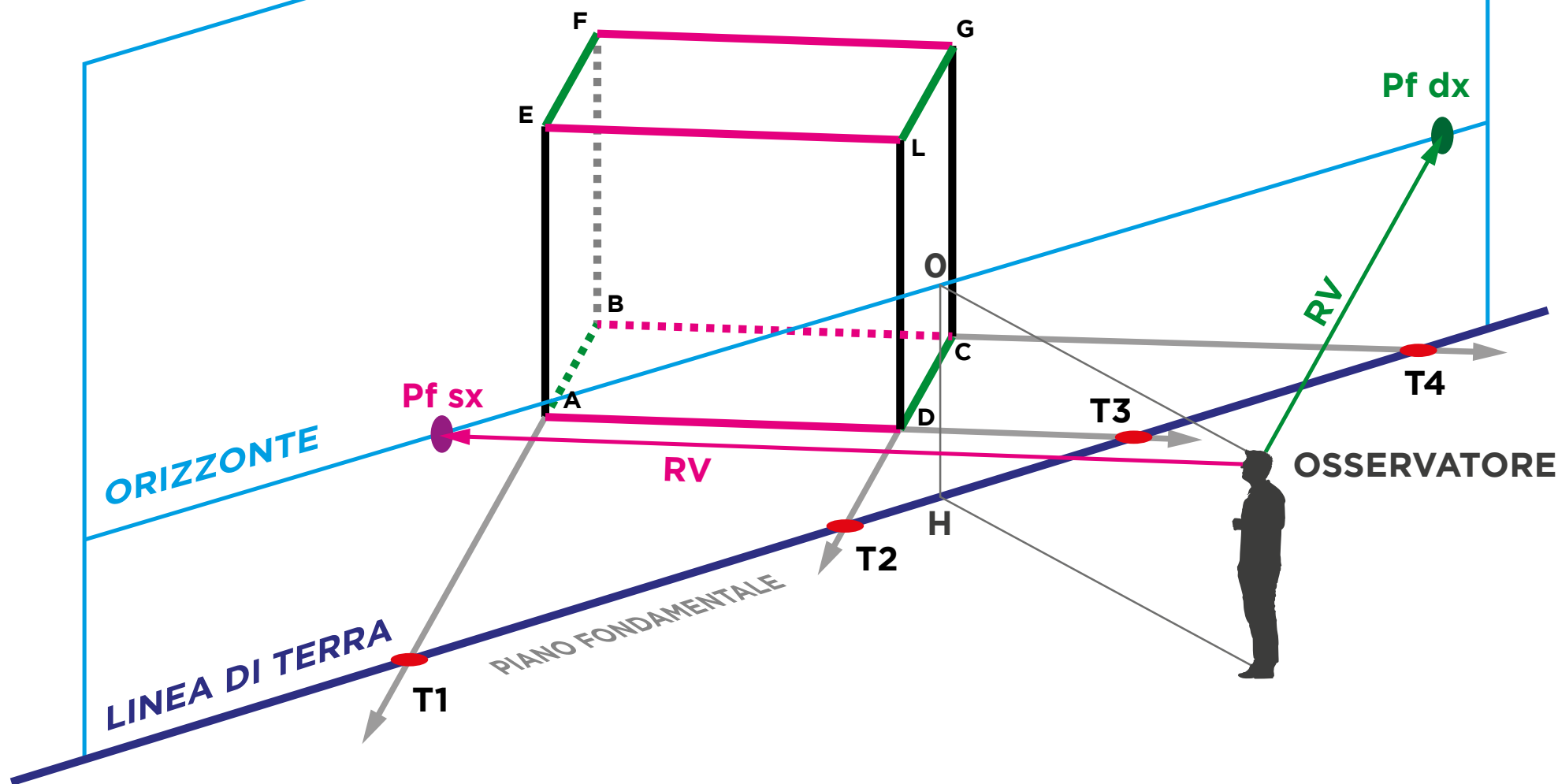
TUTORIAL 1: CREARE UNA PROSPETTIVA ACCIDENTALE

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



Ogni retta ha una Traccia T e un Punto di Fuga Pf.
 Le Tracce di AB, BC, CD e DA si trovano prolungandole fino a incontrare il Quadro. Essendo giacenti sul Piano Fondamentale, la traccia è sulla Linea di Terra.

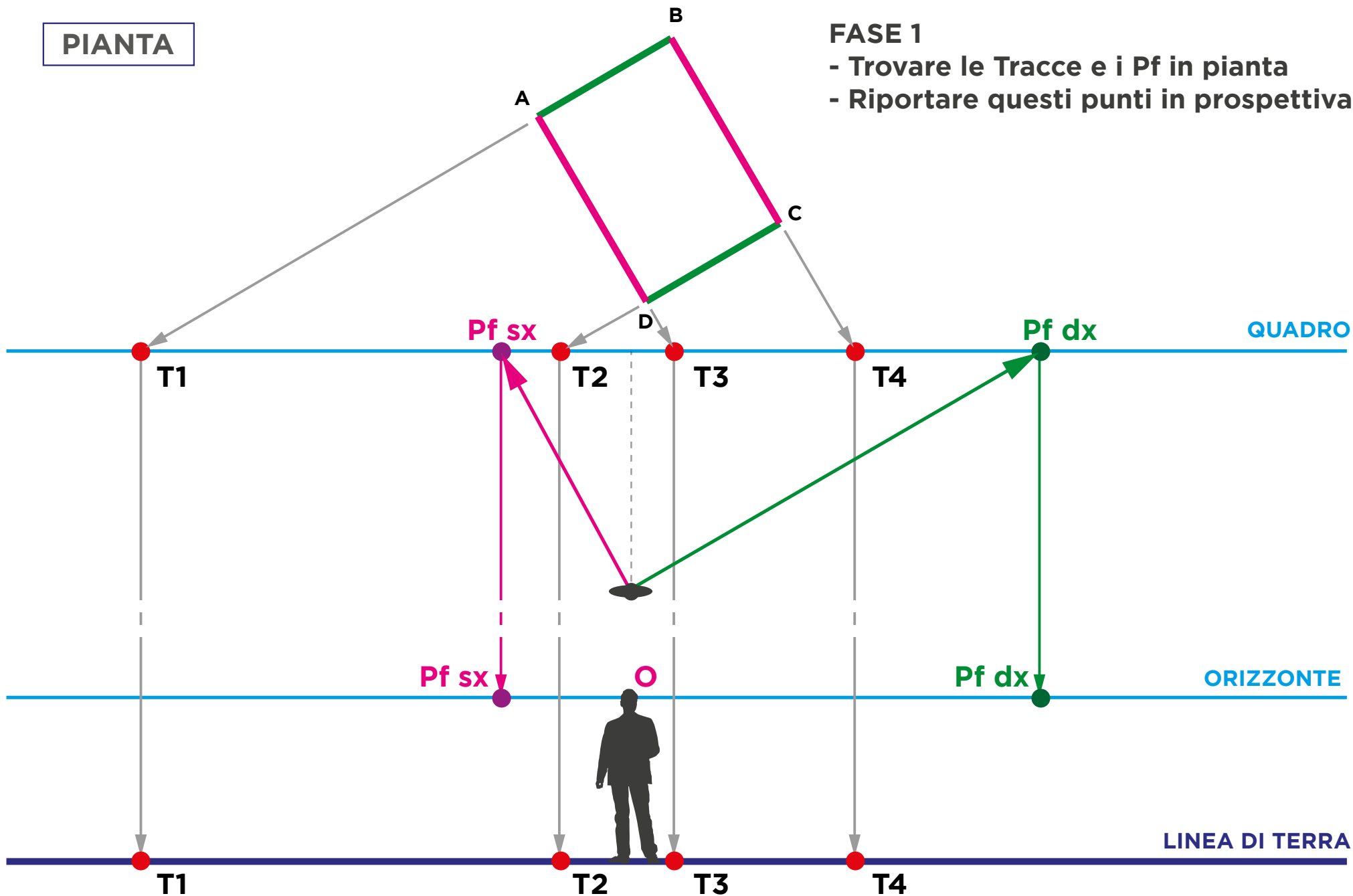
Il Pf di una retta si trova all'intersezione del Quadro con un Raggio Visuale RV che va dall'Osservatore al Quadro parallelamente alla retta stessa.
 Il Pf di una retta orizzontale è sempre sull'Orizzonte tranne quando la retta è parallela al Quadro.



PIANTA

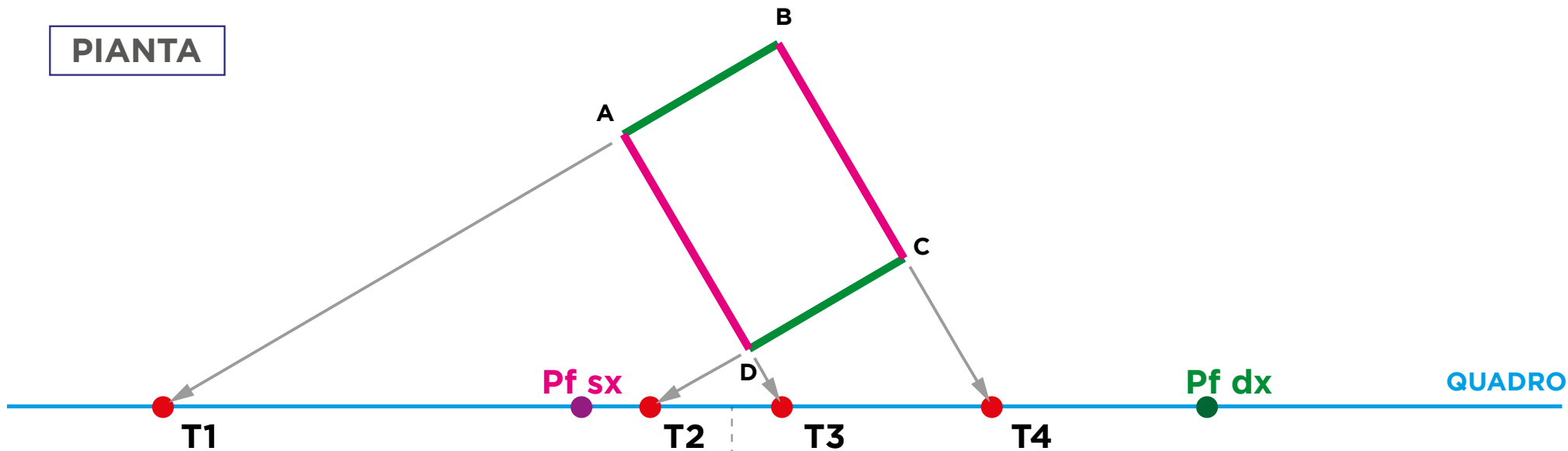
FASE 1

- Trovare le Tracce e i Pf in pianta
- Riportare questi punti in prospettiva



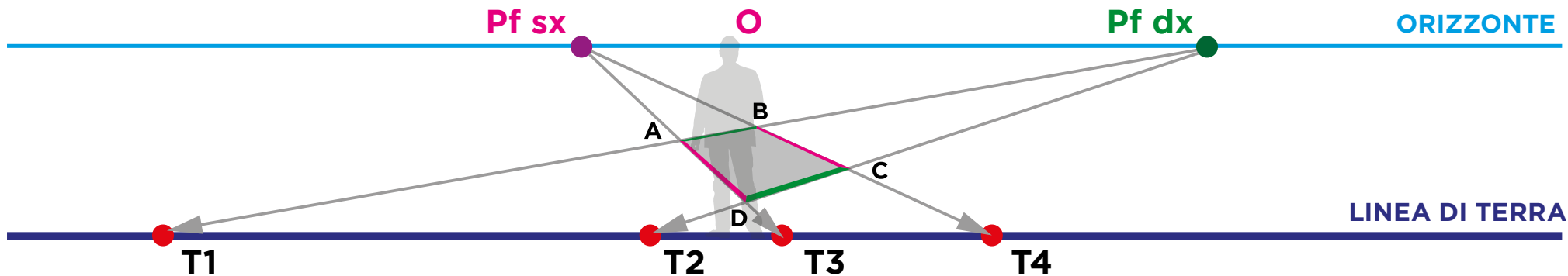
PROSPETTIVA

PIANTA



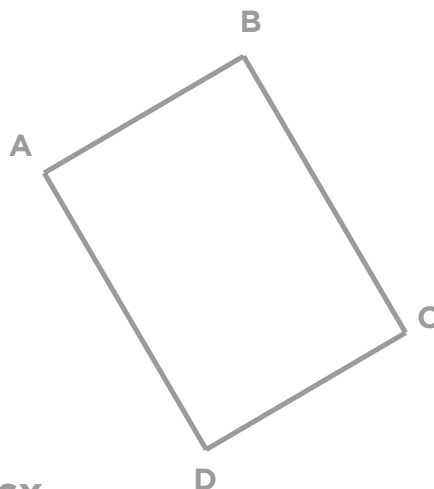
FASE 2

- Unire la Traccia e il Pf di ogni retta



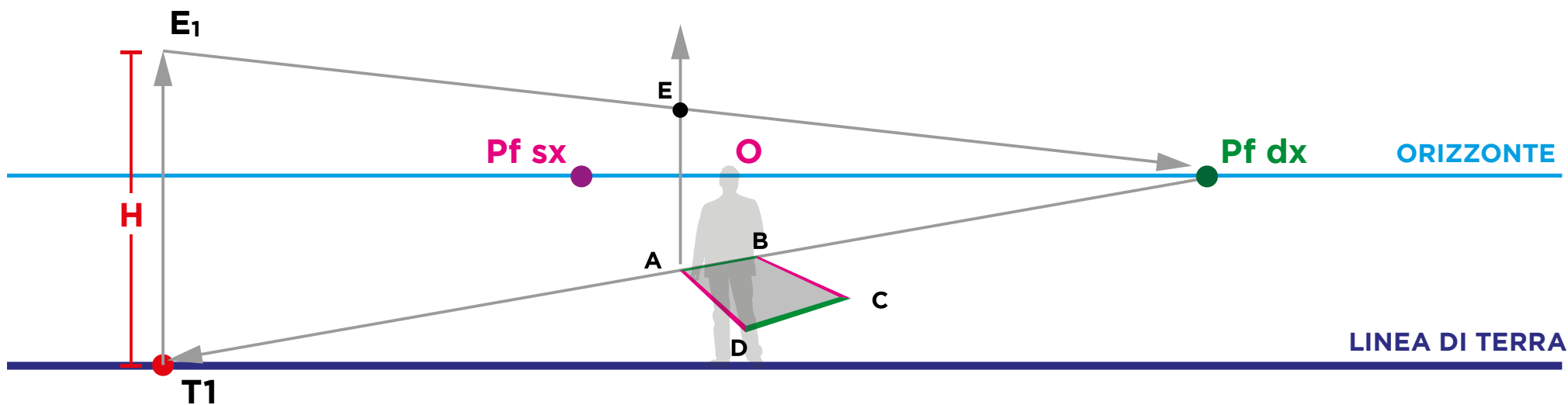
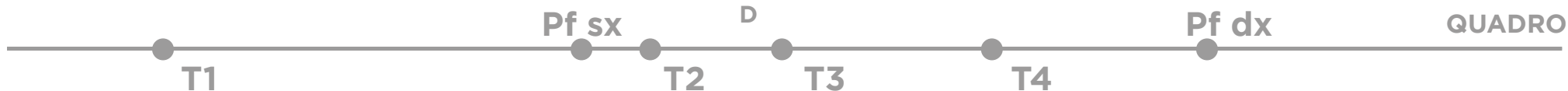
PROSPETTIVA

PIANTA



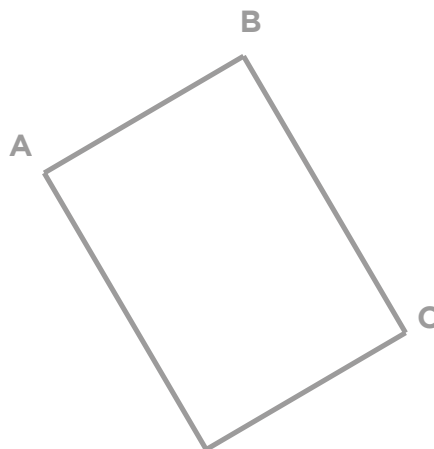
FASE 3

- Per disegnare il resto del solido occorre riportare l'altezza H su una qualsiasi Traccia (ad esempio T1).
- E1 è la proiezione sul Quadro di E. Proiettando E1 in Pf dx sarà possibile trovare E all'intersezione con la verticale costruita su A.



PROSPETTIVA

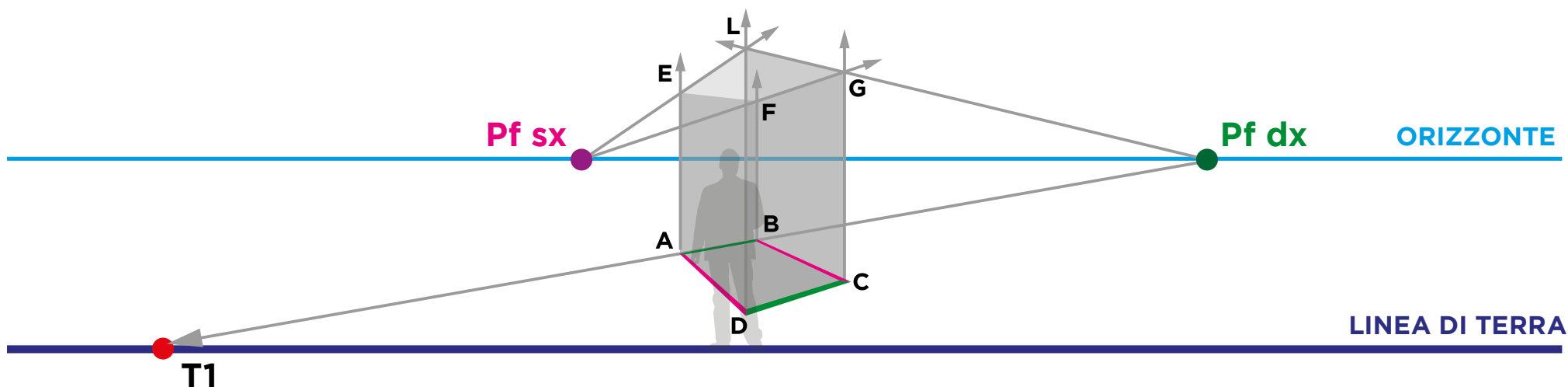
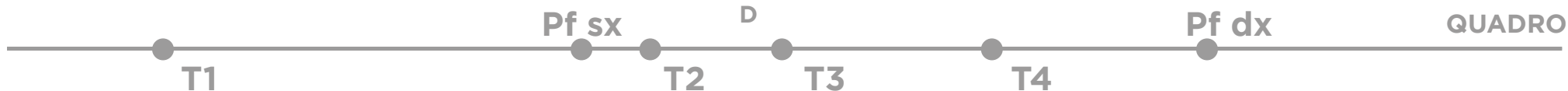
PIANTA



FASE 4

- 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 F, G e L grazie al parallelismo delle rette.



PROSPETTIVA



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