



**Selezione di oggetti e superfici**

---

- Utilizzo degli strumenti di selezione per selezionare gli oggetti
- Utilizzo dello strumento bacchetta magica per selezionare le superfici

**Applicazione di grafica ai modelli**

---

- Avvio di un nuovo progetto e importazione di un modello
- Applicazione di un grafico di sfondo
- Applicazione di grafica aggiuntiva
- Modifica delle proprietà grafiche
- Modifica di un'etichetta in Illustrator
- Aggiunta di un colore di sfondo
- Utilizzo di tecniche avanzate

**Lavorare con gli sfondi**

---

- Cosa si può fare con le immagini di sfondo
- Avvio di un progetto con un'immagine di sfondo
- Aggiunta di un'immagine di sfondo a una scena esistente
- Cosa fare quando match image non imposta correttamente la prospettiva
- Costruire il proprio background

**Lavorare con le luci**

---

- Esplorazione di due tipi di luci
- Sperimentare la luce ambientale
- Sperimentare con la luce del sole
- Utilizzo di una luce ambiente personalizzata
- Sperimentare con il bagliore

**Spingere i limiti: Tecniche di costruzione di modelli e scenografie**

---

- Usare forme geometriche dagli asset iniziali
- Lavorare con i piani
- Utilizzo di parti dai modelli
- Prestito di un materiale da un altro modello

**Post-elaborazione con Adobe Photoshop CC**

---

- Apertura di una scena sottoposta a rendering come file PSD in Photoshop
- Modifica dello sfondo
- Uso delle maschere per effettuare le selezioni
- Regolazione dei materiali
- Correzione del colore nell'immagine