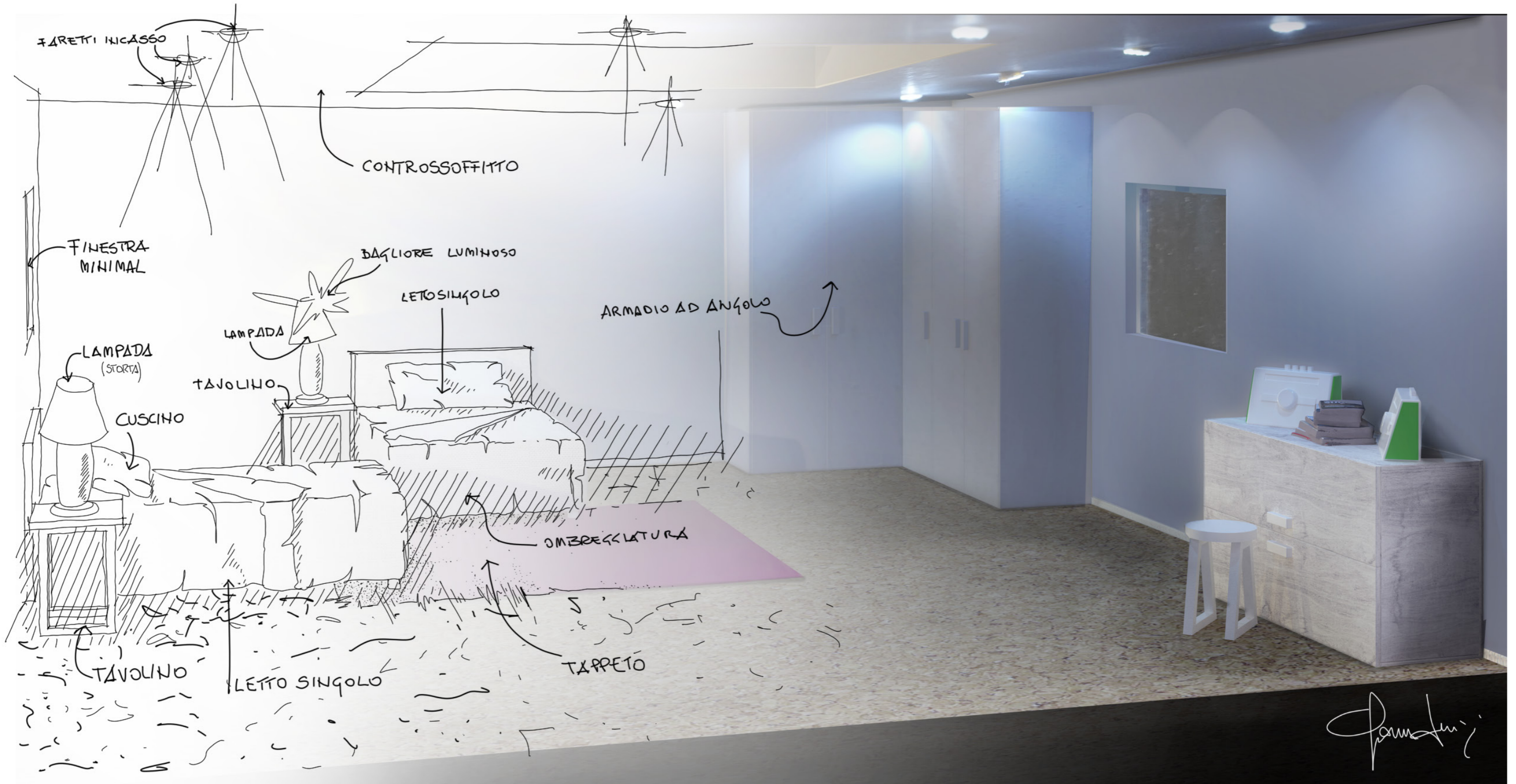


BOZZETTO INIZIALE



RENDER POST-PRODUZIONE



Corso: Strumenti di rappresentazione innovativa del progetto
Anno: 2022/2023
Professore: Papi Daniele Giovanni
Studenti: Gianni Avanzi, 960898 | GinevraBergo, 958944 |
Silvia Galbiati, 96523 | Giada Turatti, 958672 |



POLITECNICO
MILANO 1863

INDICE

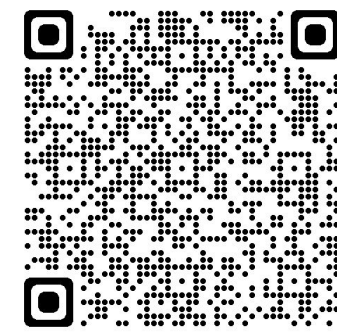
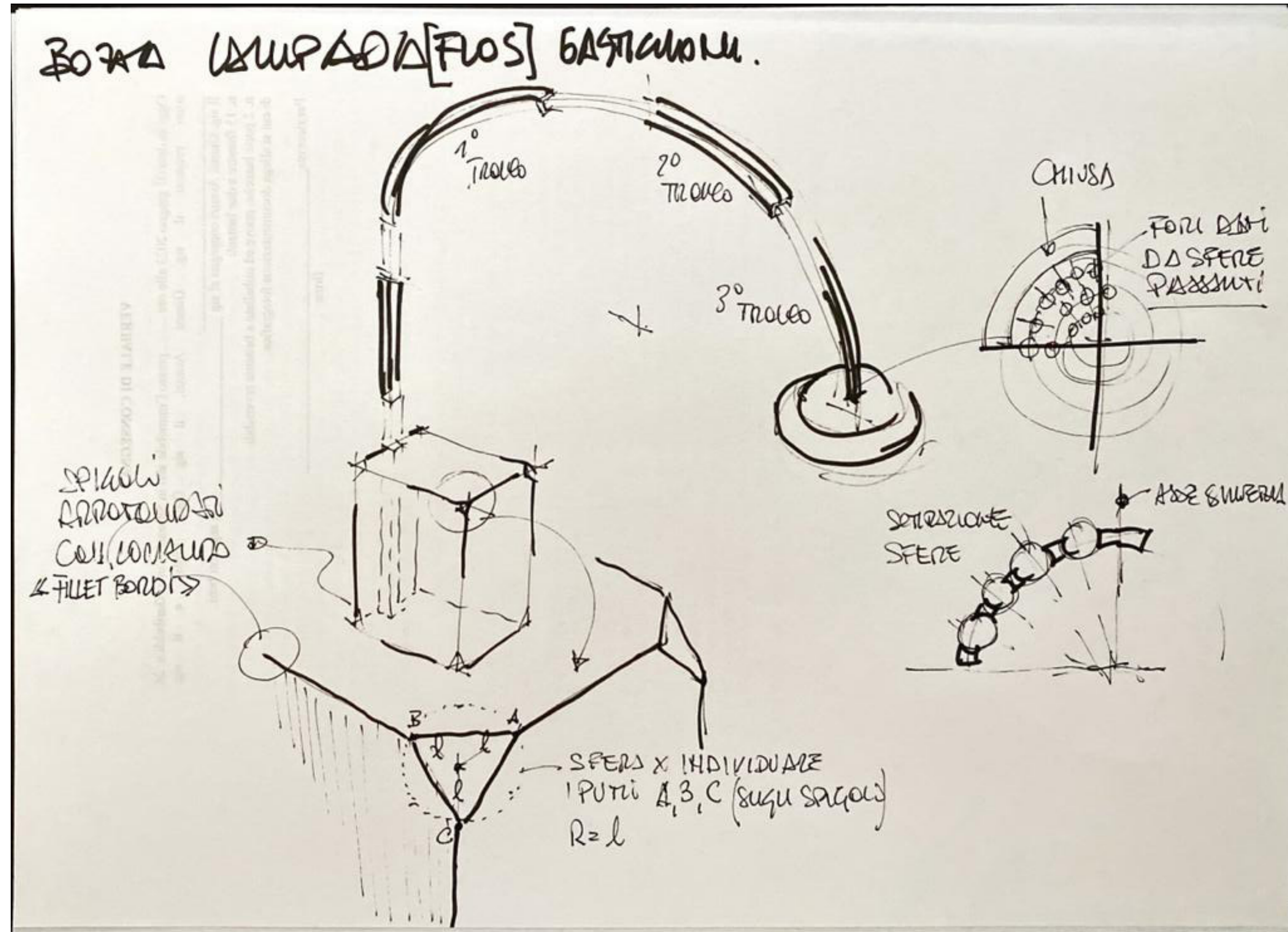
- 1** ELABORATI
- 2** BOZZETTI
- 3** SCHEDA DELL'OGGETTO MODELLATO CON METASHAPE
- 4** SCHEDE DEGLI OGGETTI MODELLATI CON RHINOCEROS
- 5** FOTOGRAFIE DELLA MAQUETTE
- 6** RENDER DEL MODELLO RHINOCEROS
- 7** CONFRONTO TRA POST PRODUZIONE E FOTO MODIFICATE



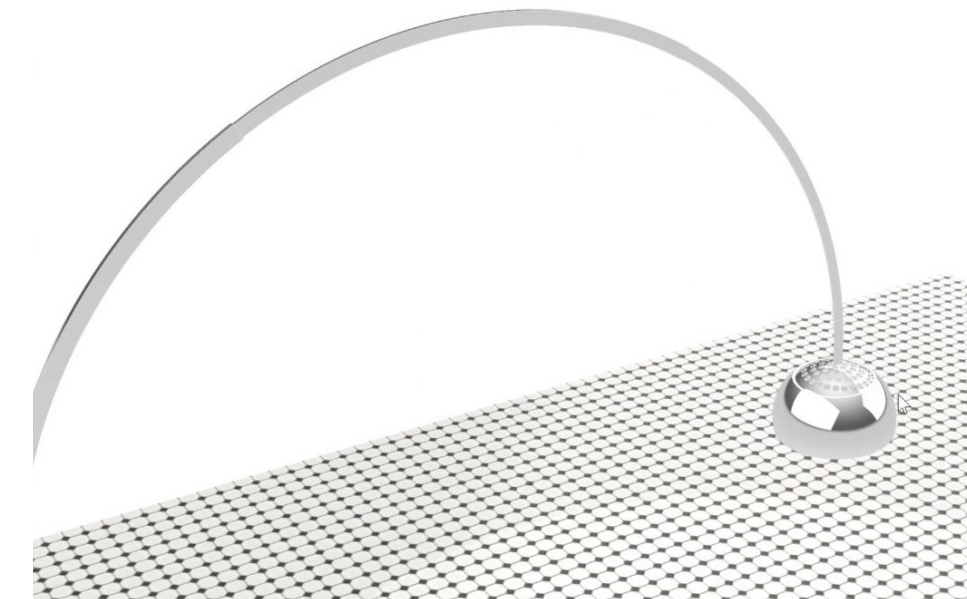
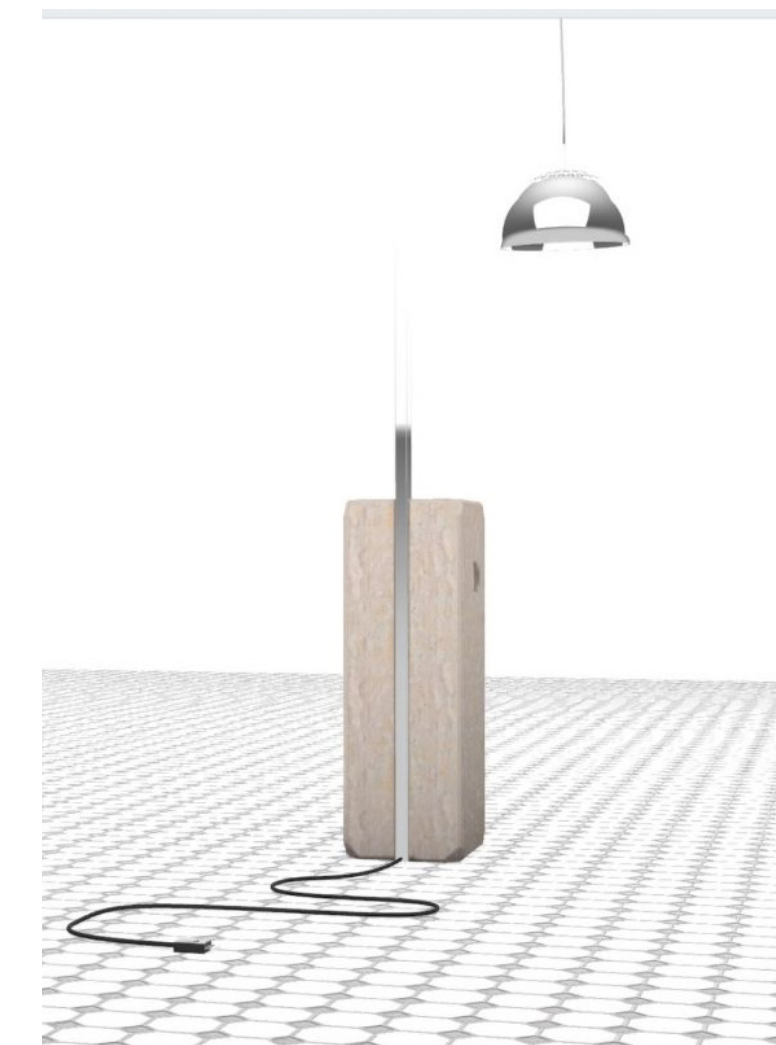
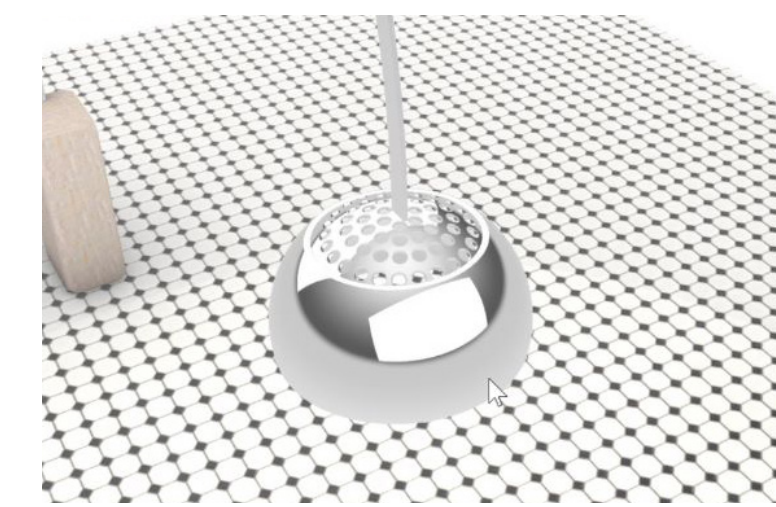
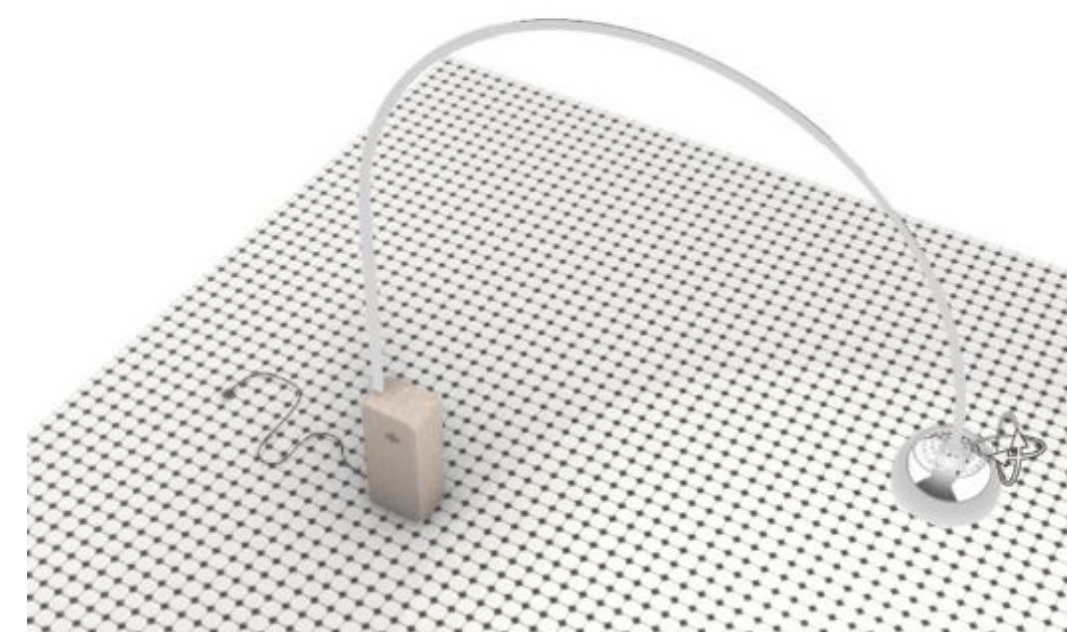
1

● ELABORATI

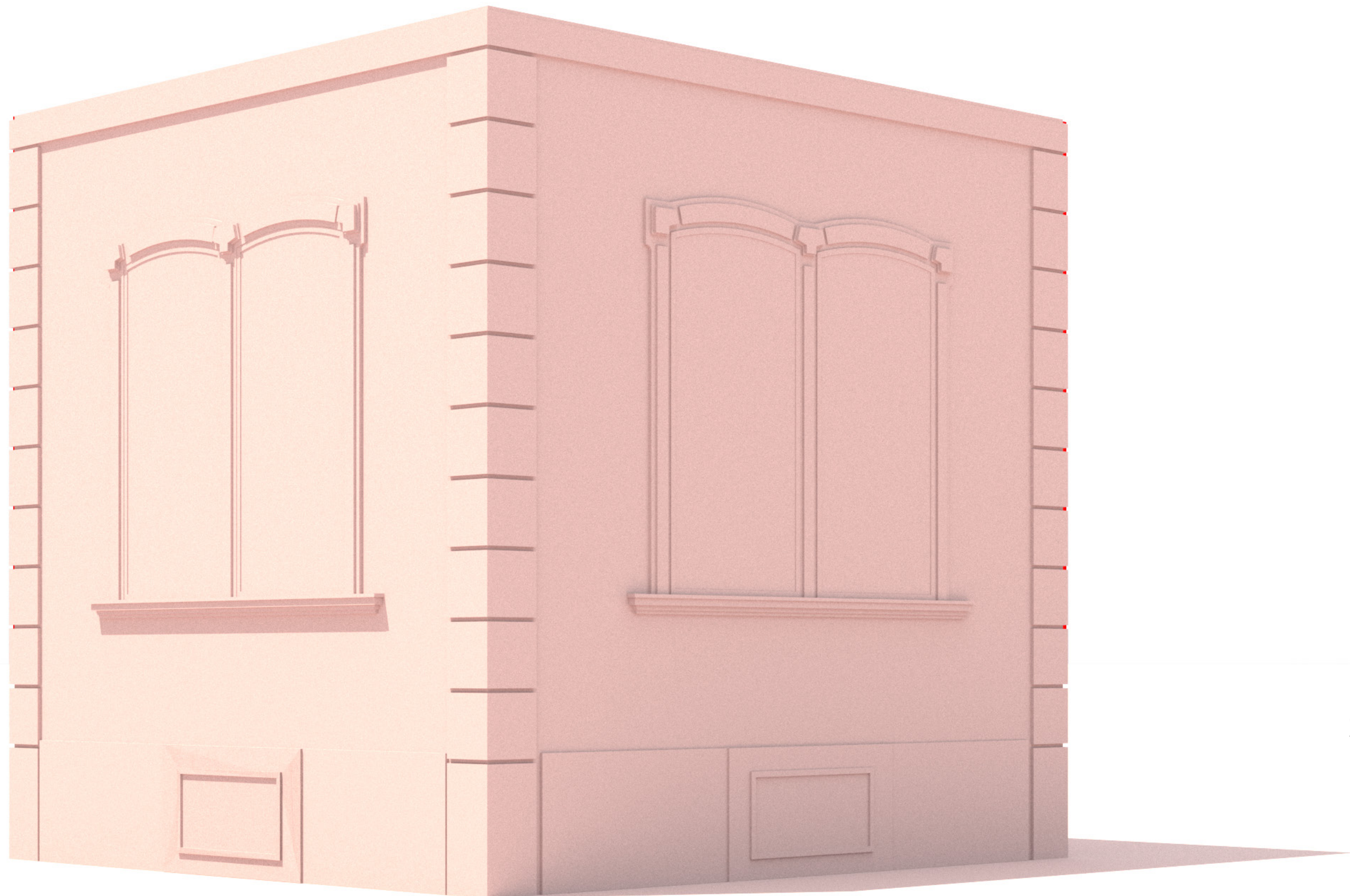
1.1 LAMPADA DI CASTIGLIONI



Link video dimostrativo:
<http://www.studiodeg.com/evento%2010/1%20video%20modellazione%20Rhinceros%20particolari%20lampada.mp4>



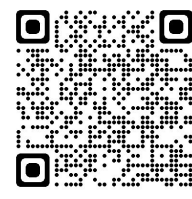
1.2 ELABORAZIONE CON VRAY



Link video dimostrativi:
<http://www.studiodeg.com/evento%2010/3%20video%20-%20modellazione%20cubo%20da%20fotoinserire.mp4>

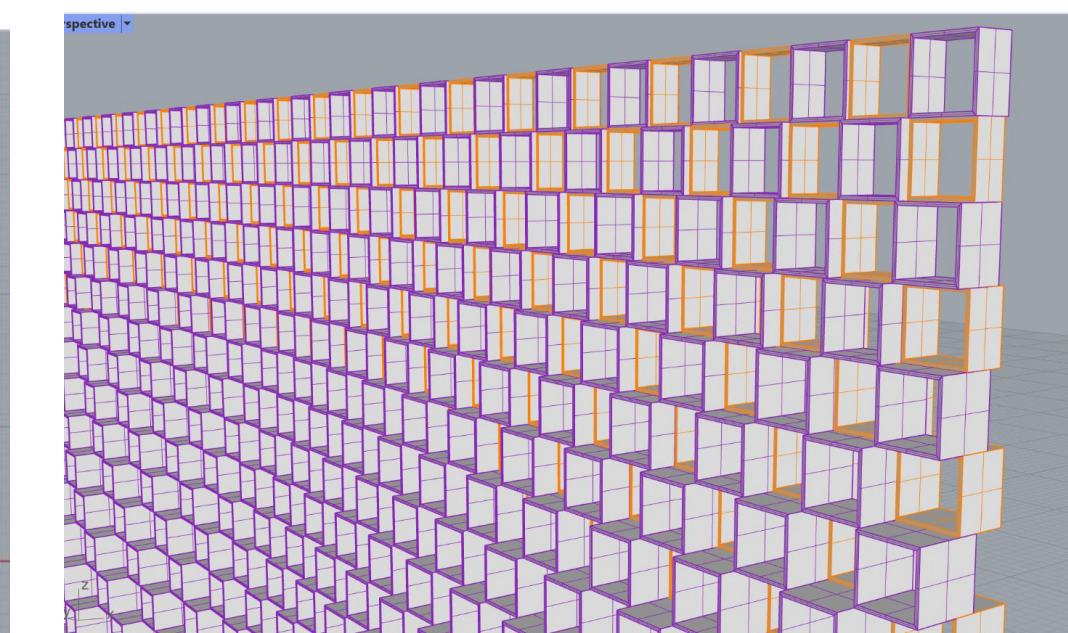
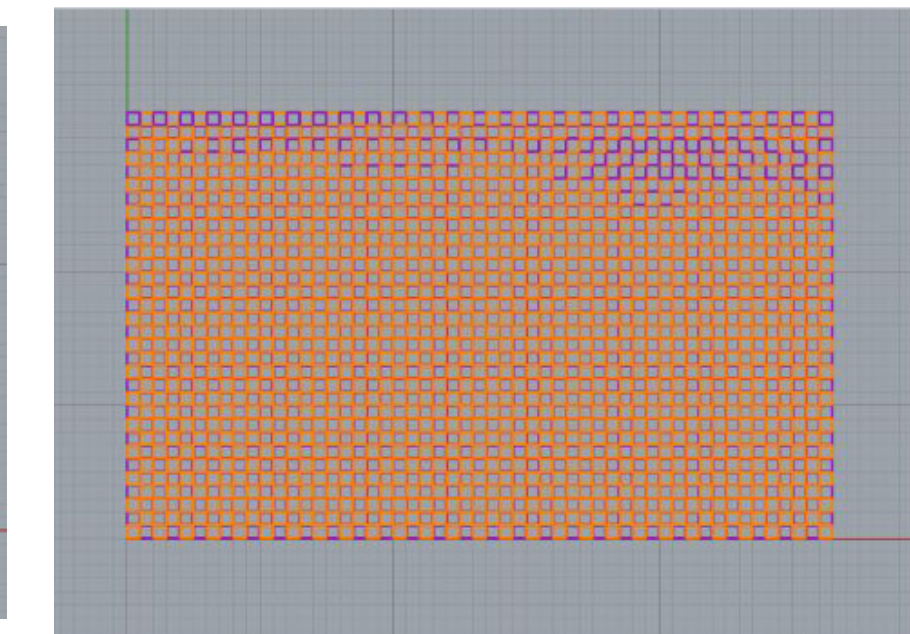
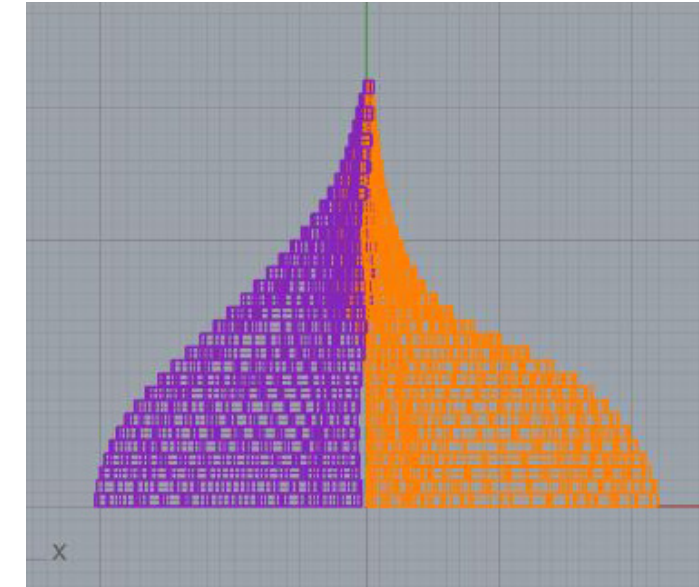
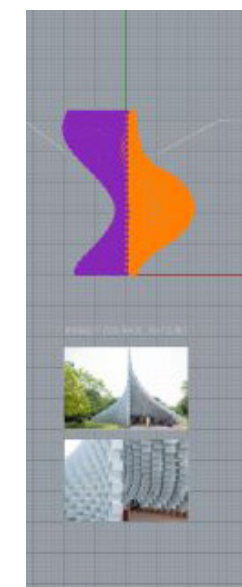
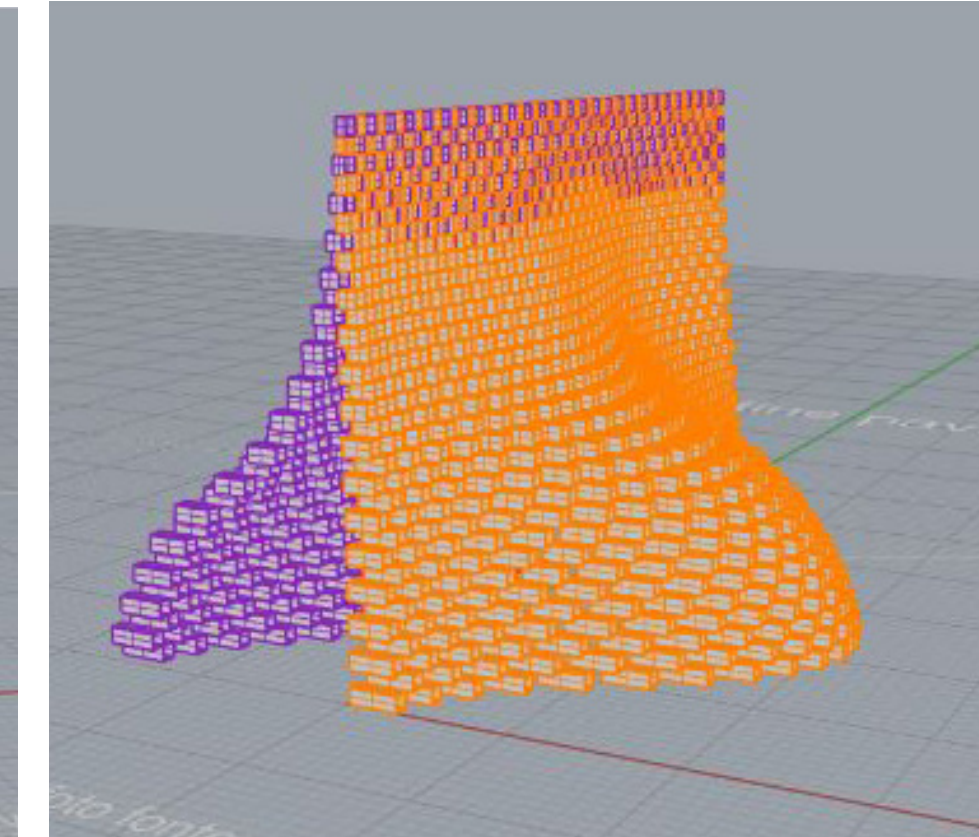
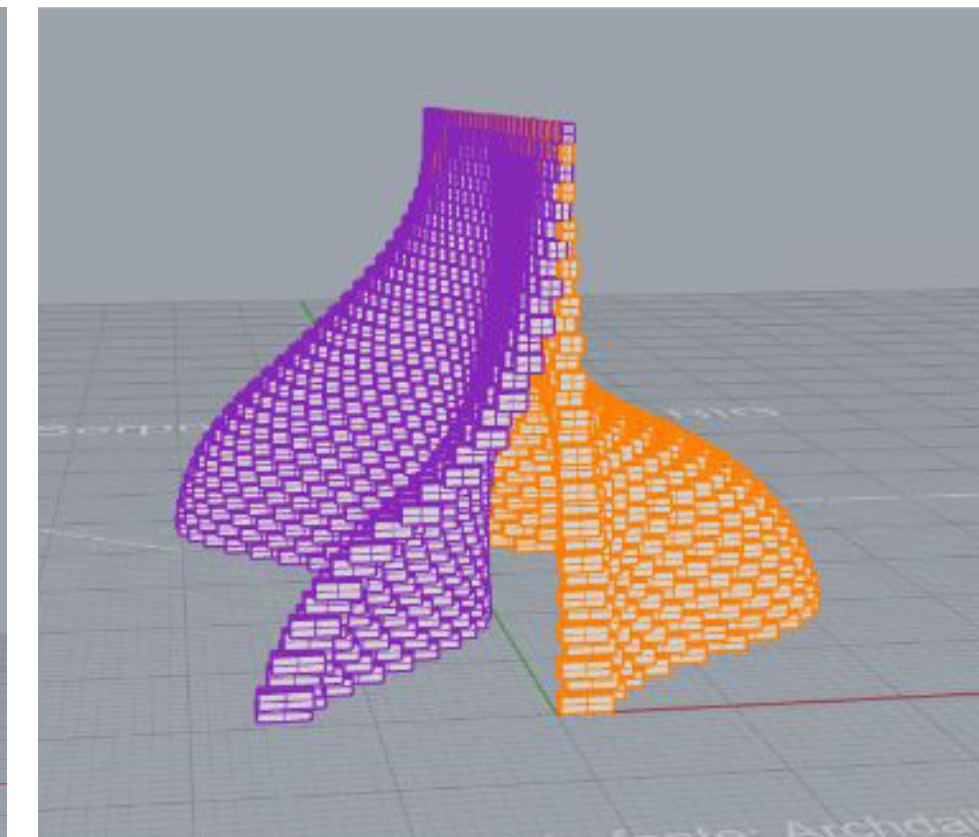
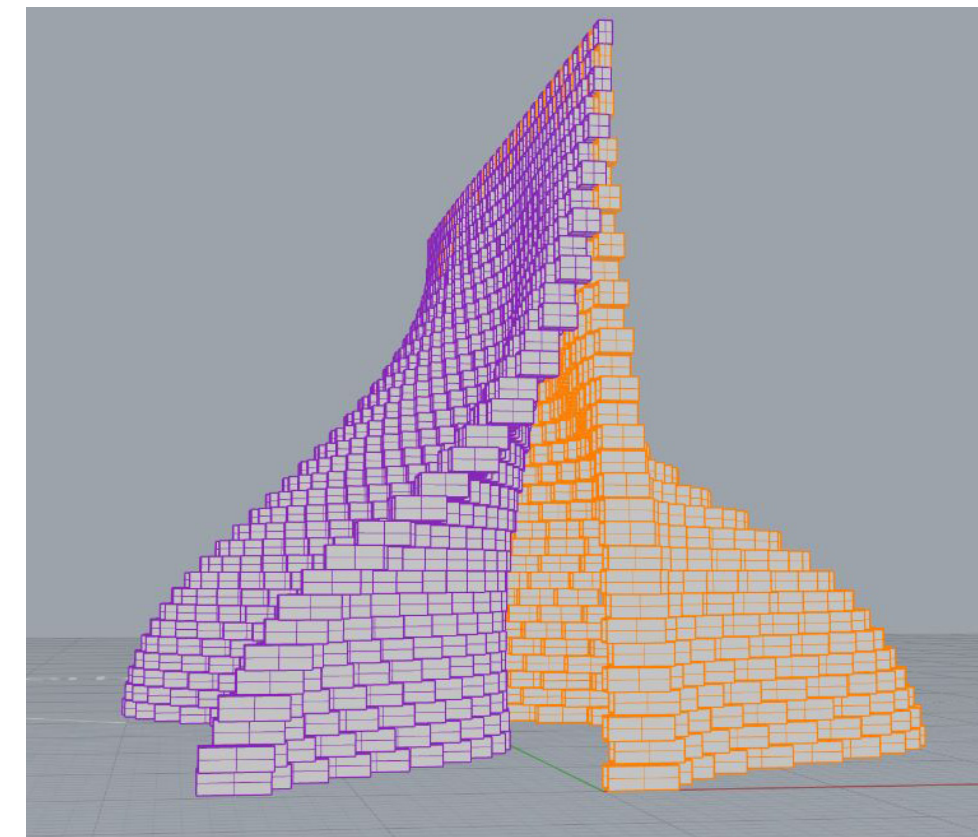


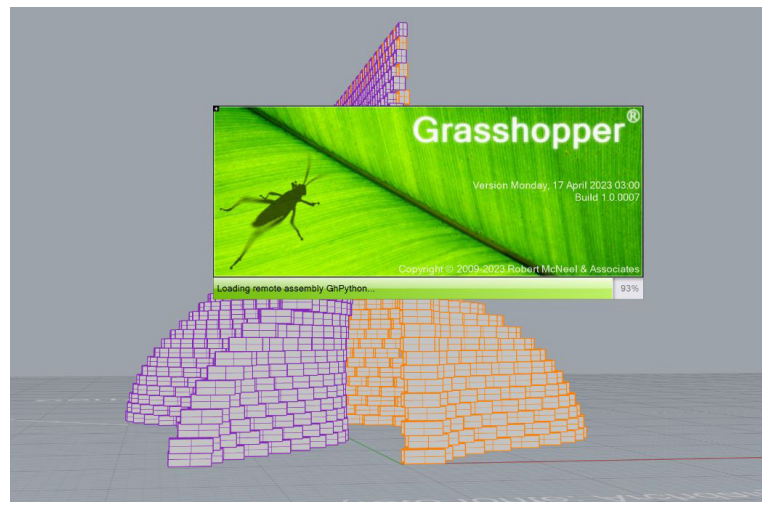
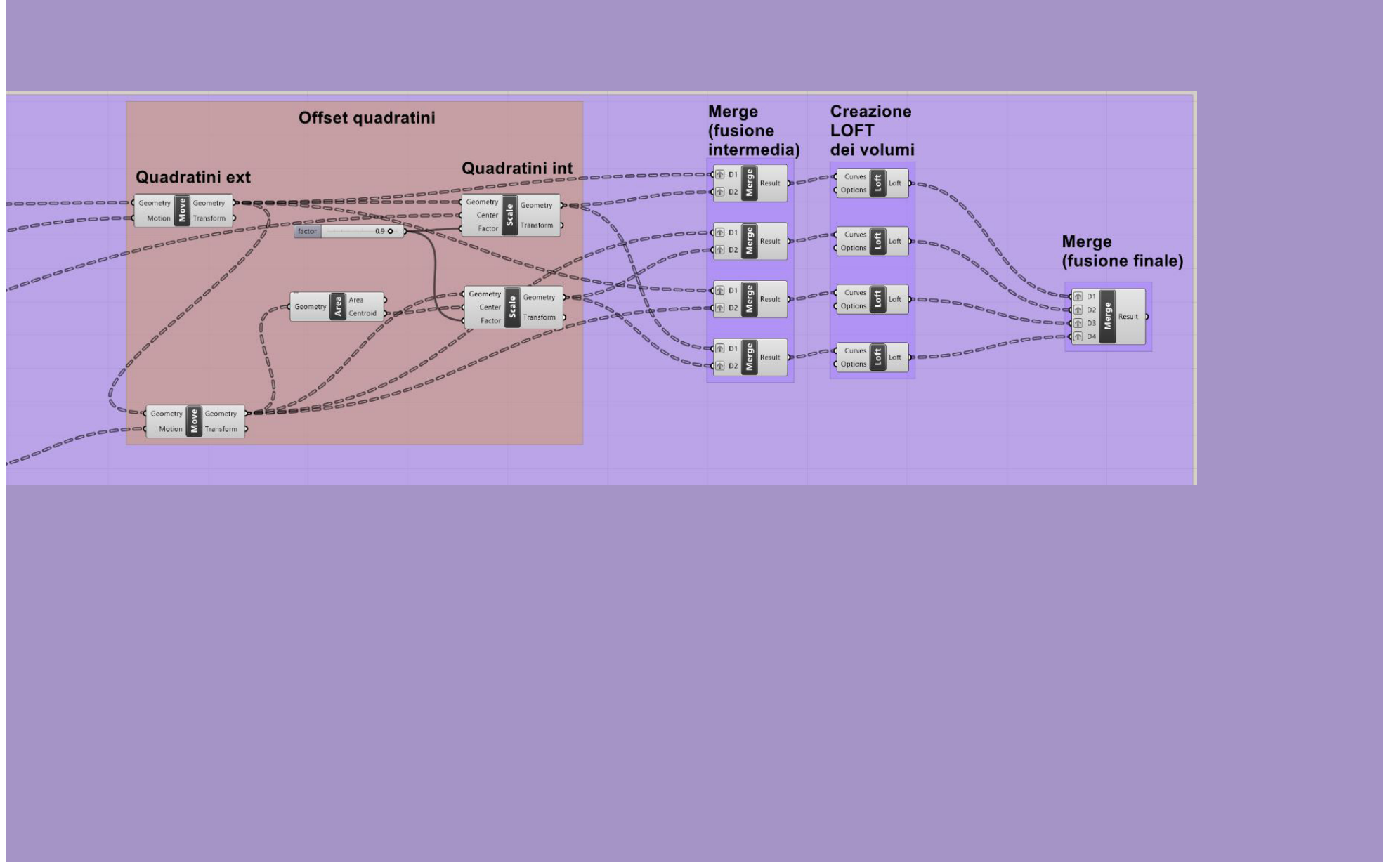
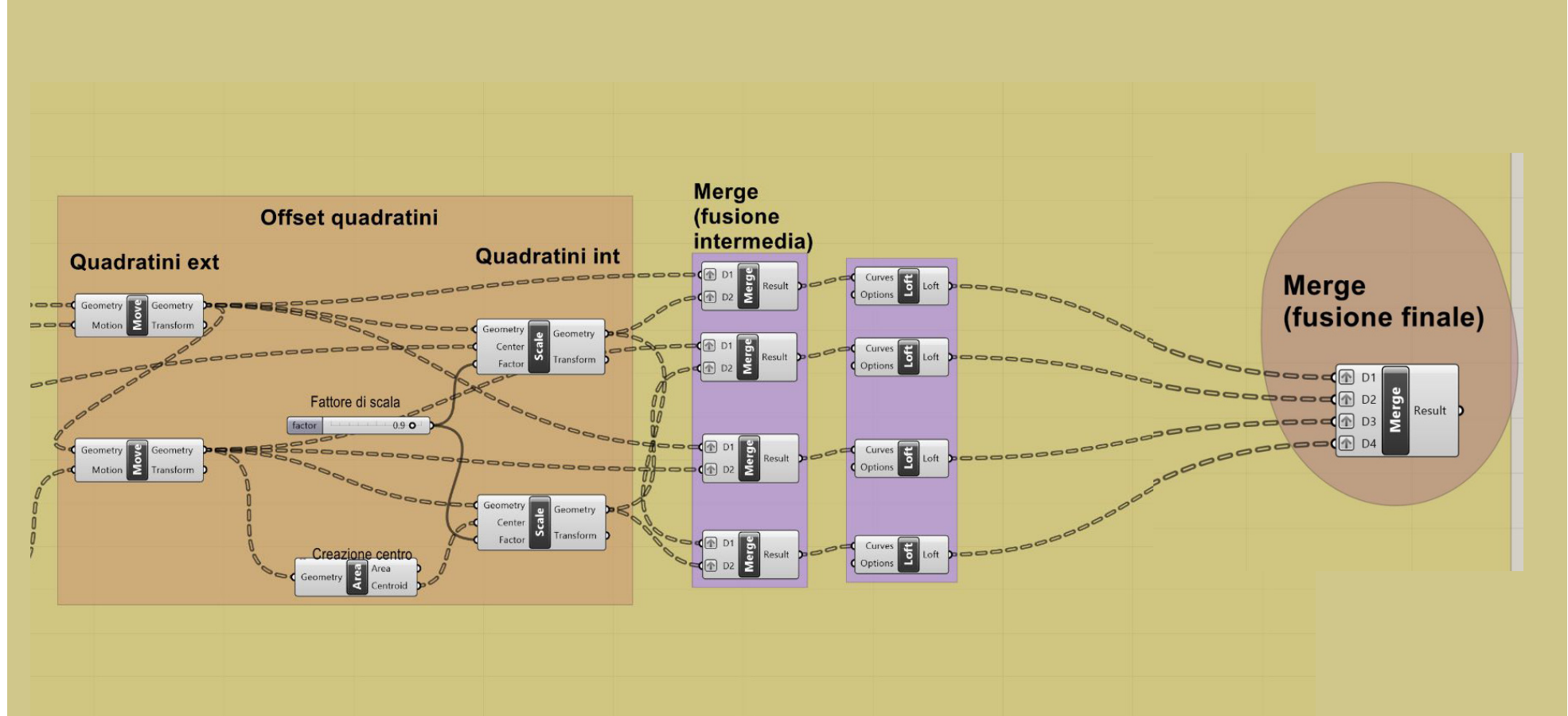
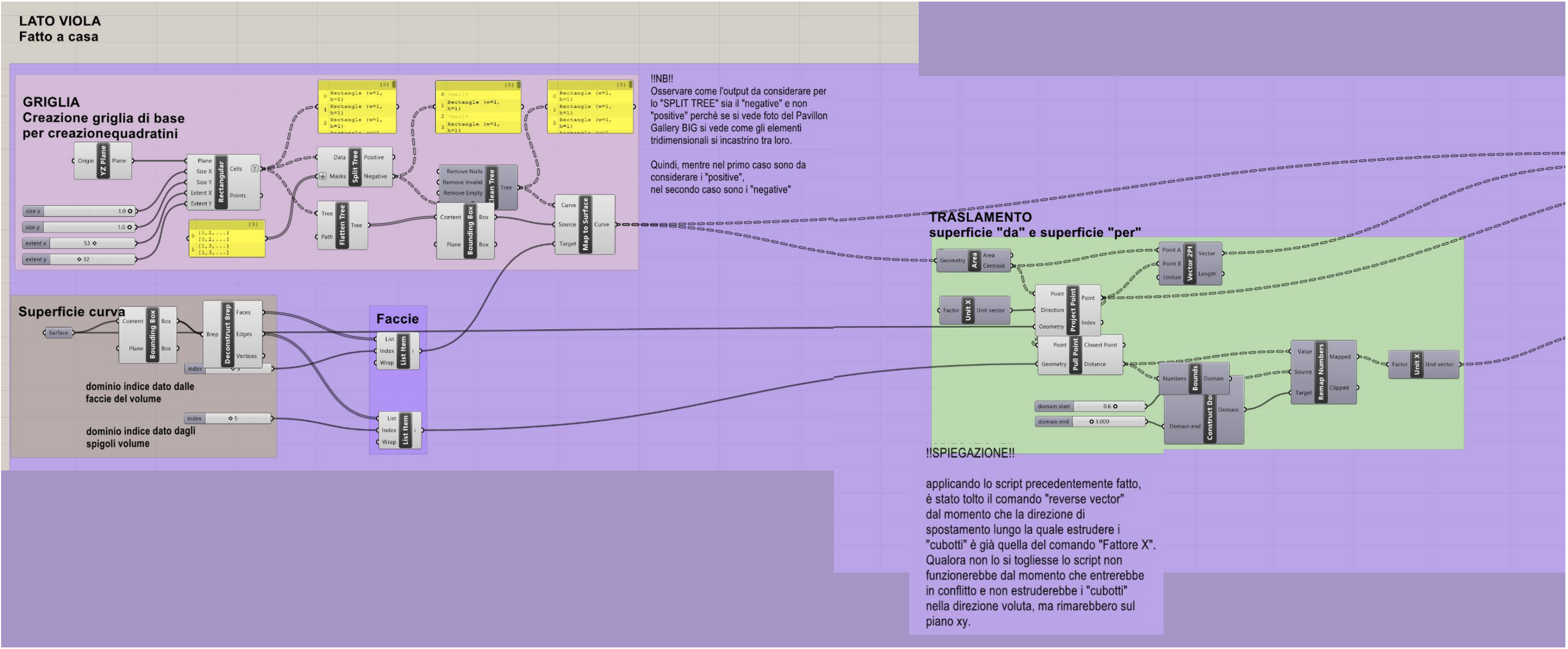
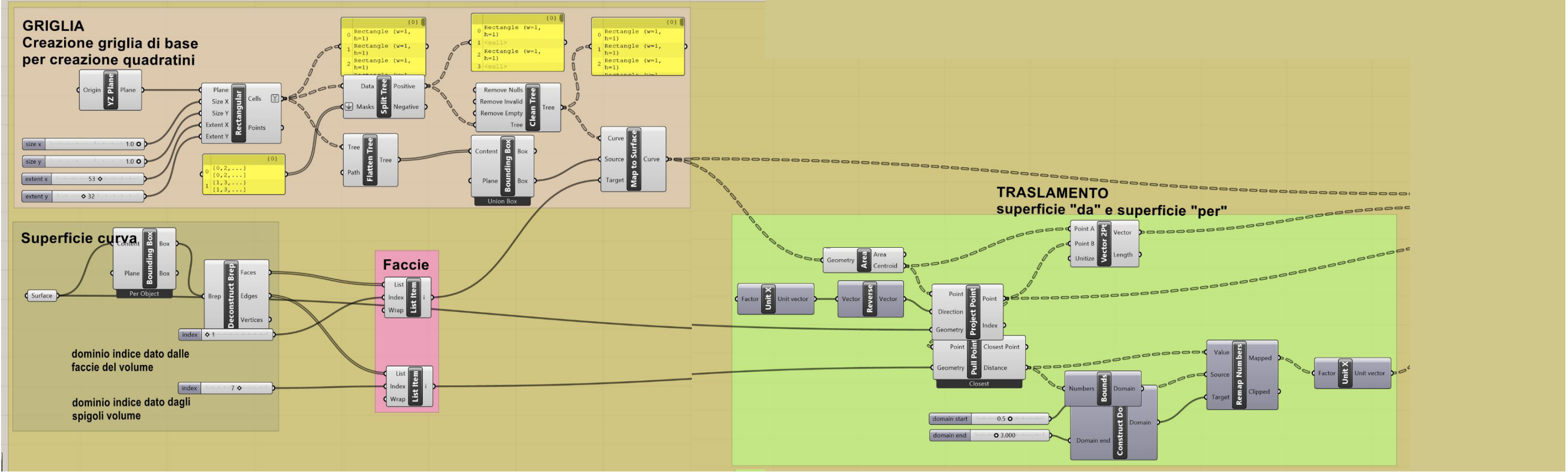
<http://www.studiodeg.com/evento%2010/4%20video%20-%20allineamento%20per%20fotoinserimento.mp4>



<http://www.studiodeg.com/evento%2010/5%20video%20-%20fotoinserimento.avi>

1.3 SERPETINE LINE BIG (BJARKE INGELS GRUOP)



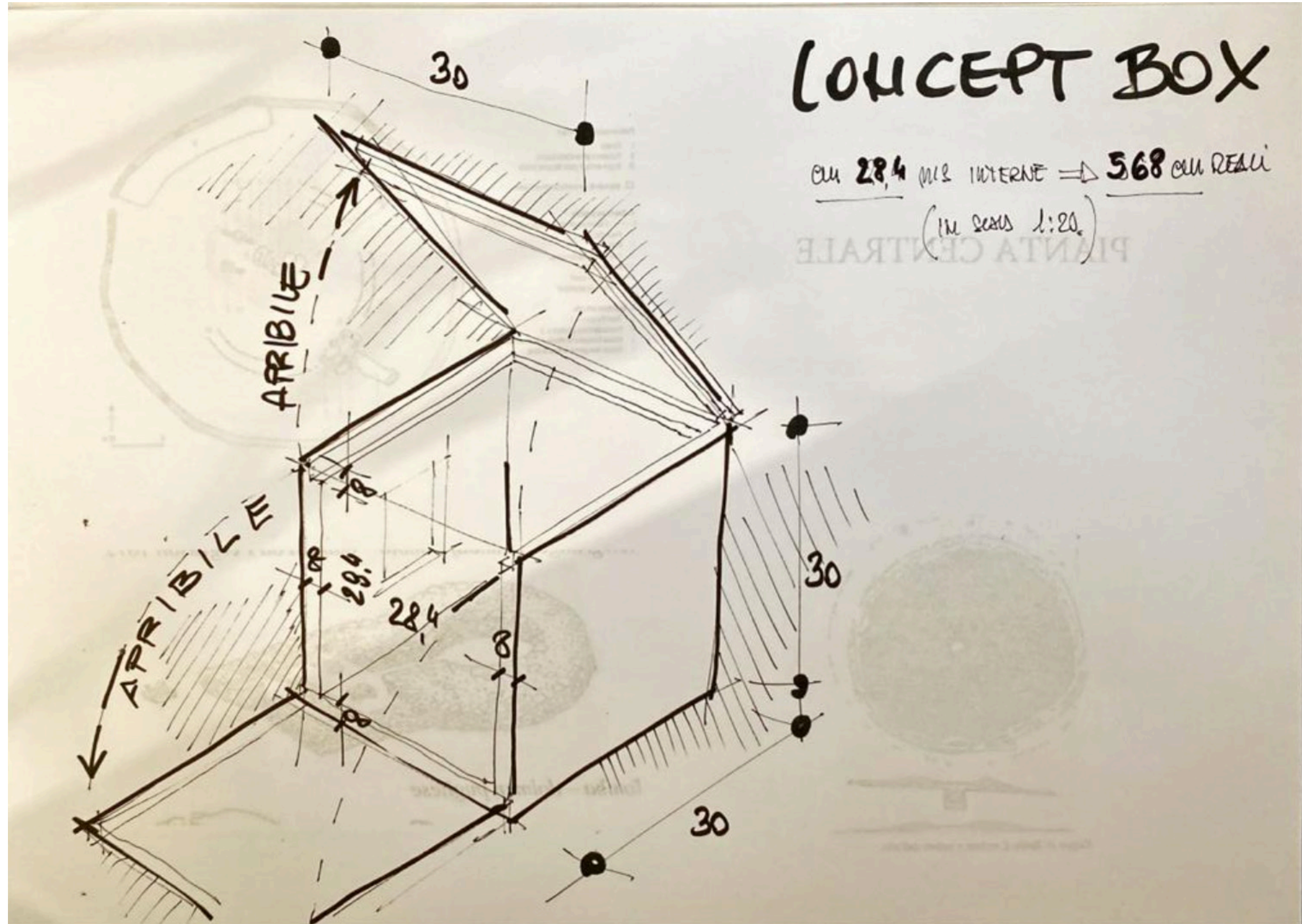


Link video dimostrativo:
<http://www.studiodeg.com/evento%2010/7%20video%20Grasshopper.mp4>

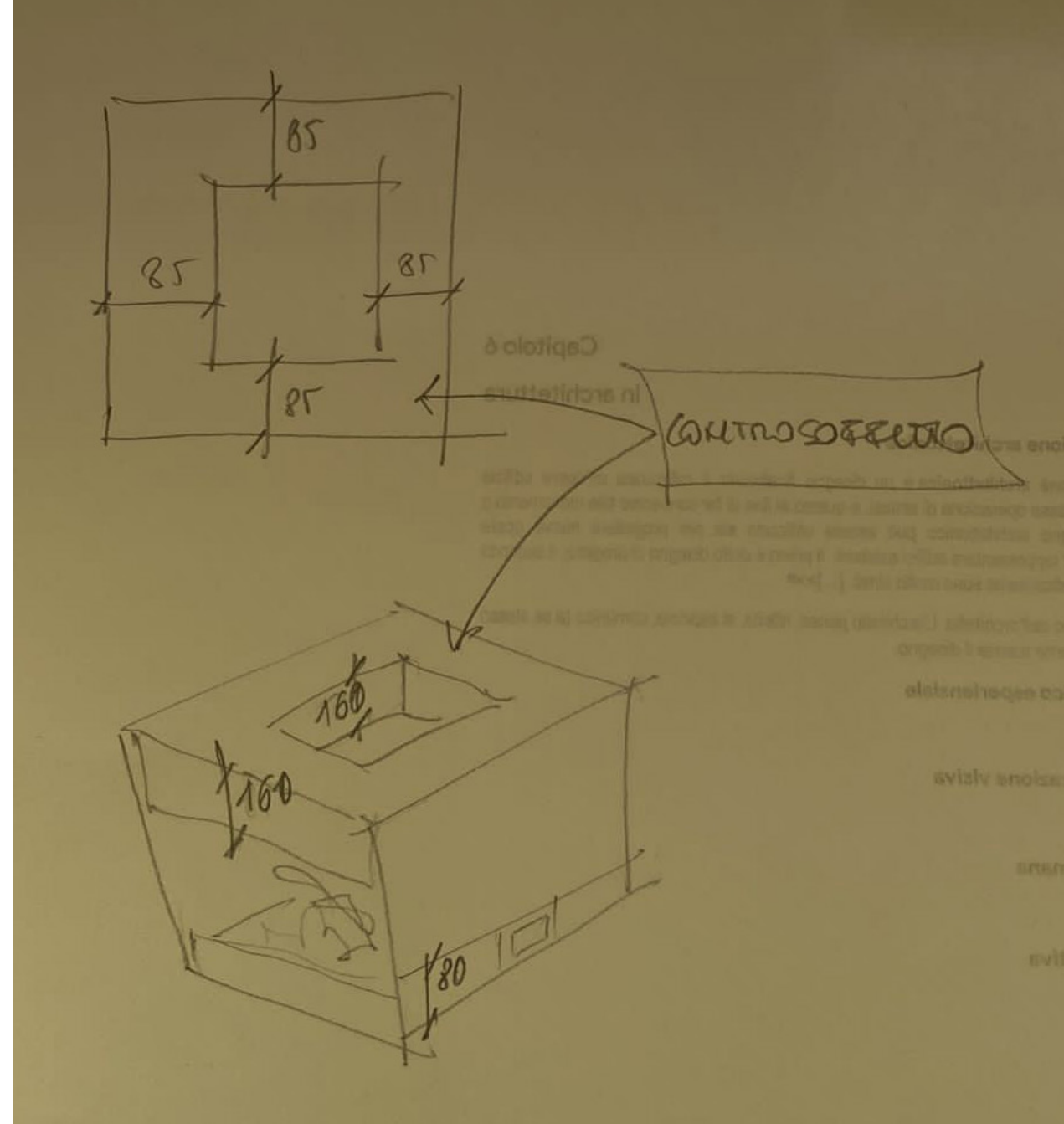
2

● BOZZETTI

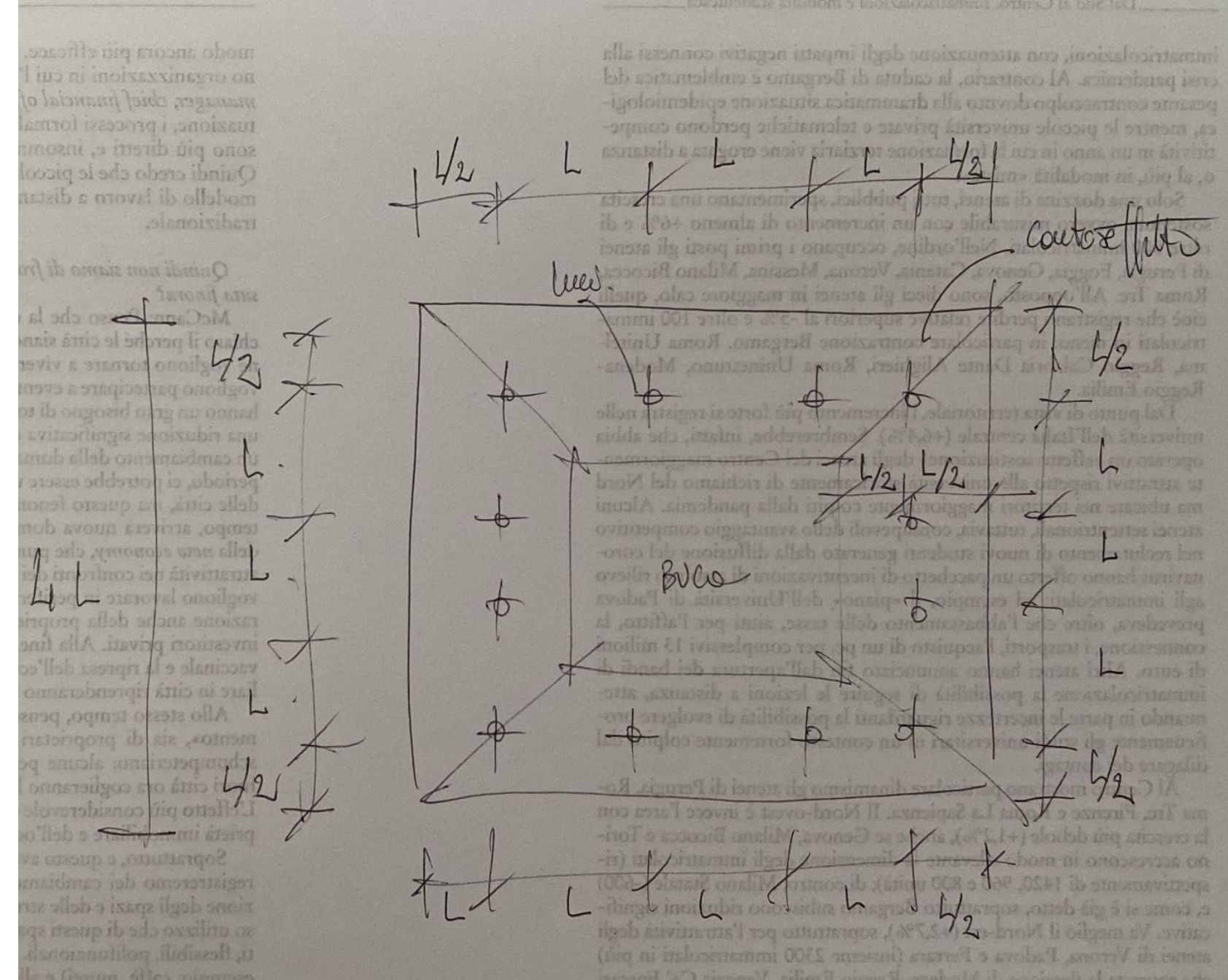
2.1 CONCEPT BOX



Per la realizzazione del modellino abbiamo utilizzato dei pannelli mdf di legno di spessore 5/8 mm e li abbiamo assemblati per formare un cubo di dimensioni 30x30 cm. Abbiamo fatto in modo che il cubo rimanesse apribile nella parte superiore e nella parte frontale per rendere più facile poi la disposizione degli oggetti al suo interno e lo scatto delle fotografie.



Durante la realizzazione del modellino ci siamo resi conto che l'altezza della camera risultava di dimensioni eccessive. Per questo abbiamo provveduto ad un rialzo del pavimento e alla realizzazione di un controsoffitto. Nel primo caso, abbiamo fatto in modo che il rialzo del pavimento potesse essere sfruttato per contenere i fili e le pile delle due lampade disposte sui comodini.



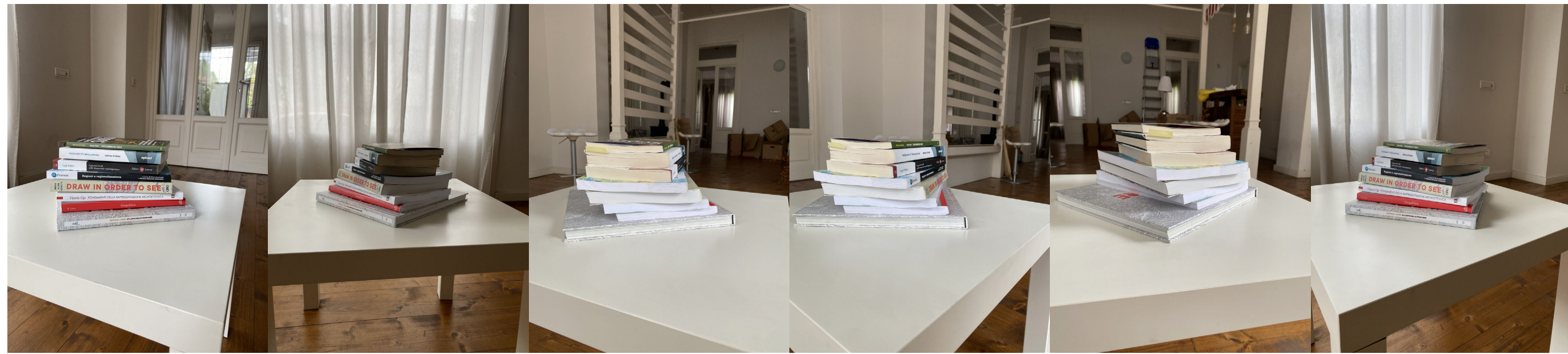
Nel secondo caso, abbiamo realizzato un controsoffitto che potesse avere dei forellini per l'inserimento dei faretti led, come sistema di illuminazione della camera, e un bucco centrale per poter comunque effettuare delle fotografie dall'alto.



3

SCHEDA DELL'
OGGETTO
MODELLATO CON
METASHAPE







Proprietà - IMG_5606

Proprietà - IMG_5606

Proprietà - IMG_5606

Proprietà	Valore
Programma Esposizione	Normale
Saturazione	
Nitidezza	
Bilanciam. bianco	Automatico
Interpretazione fotometrica	
Zoom digitale	
Versione EXIF	0232

File

Nome	IMG_5606.JPG
Tipo elemento	File JPG
Percorso cartella	E:\3 anno\2 semestre\Stru...
Data creazione	01/05/2023 12:32
Ultima modifica	01/05/2023 10:27
Dimensione	2,88 MB
Attributi	A
Disponibilità	
Stato offline	
Condiviso con	
Proprietario	DESKTOP-MBD2RSK\Gianni
Computer	DESKTOP-MBD2RSK (que...

[Rimuovi proprietà e informazioni personali](#)

OK Annulla Applica

Proprietà	Valore
Foto avanzata	
Produttore lenti	
Modello lenti	
Produttore flash	
Modello flash	
Numero di serie fotocamera	
Contrasto	
Luminosità	5.02997612521001
Sorgente luminosa	
Programma Esposizione	Normale
Saturazione	
Nitidezza	
Bilanciam. bianco	Automatico
Interpretazione fotometrica	
Zoom digitale	
Versione EXIF	0232

File

Nome	IMG_5606.JPG
Tipo elemento	File JPG
Percorso cartella	E:\3 anno\2 semestre\Stru...
Data creazione	01/05/2023 12:32

[Rimuovi proprietà e informazioni personali](#)

OK Annulla Applica

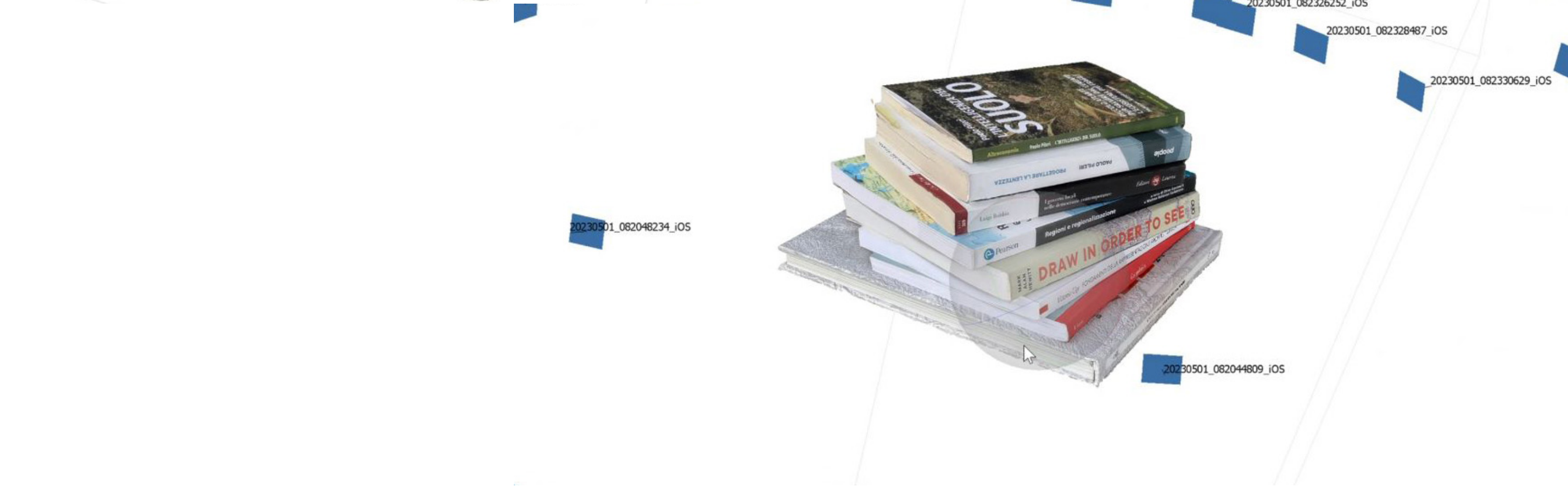
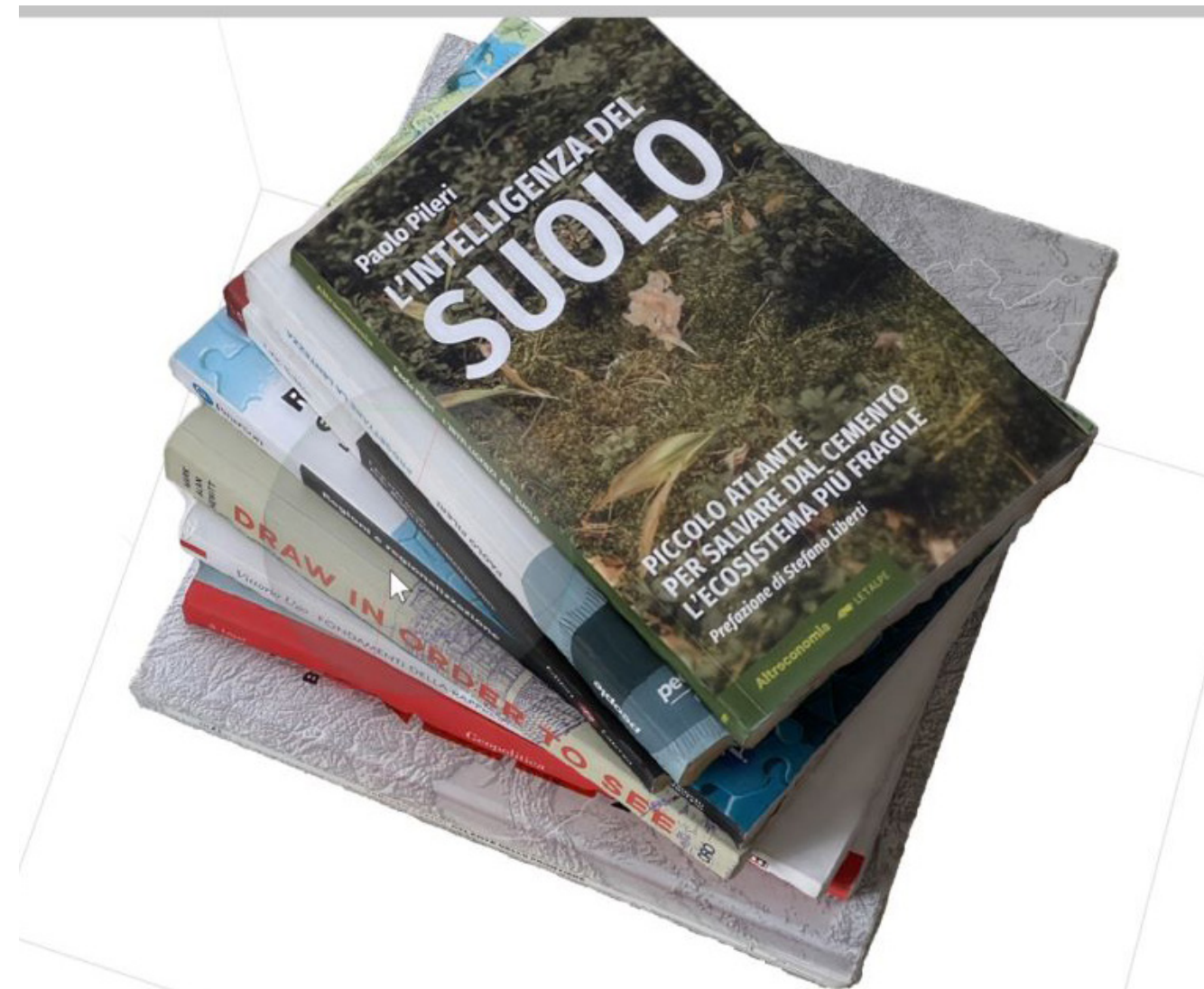
Proprietà	Valore
Profondità in bit	24
Compressione	
Unità di risoluzione	2
Rappresentazione colore	Non calibrato
Bit/pixel compressi	
Fotocamera	
Produttore fotocamera	Apple
Modello fotocamera	iPhone 11 Pro Max
F-stop	f/1.8
Tempo di esposizione	1/122 sec.
Sensibilità ISO	ISO-50
Esposizione	0 passaggio
Distanza focale	4 mm
Massima apertura	
Modalità regolazione	Motivo
Distanza del soggetto	
Modalità flash	Nessun flash, obbligatorio
Energia flash	
lunghezza focale 35 mm	26

Foto avanzata

Produttore lenti

[Rimuovi proprietà e informazioni personali](#)

OK Annulla Applica



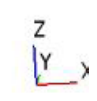
Link video dimostrativo:
<http://www.studiodeg.com/evento%2010/6%20video%20Agisoft%20Meta-shape.mp4>

Orthographic



66,320 points

Nuvola di punti (point cloud)

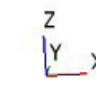


Orthographic



points: 5,134,228

Dense cloud



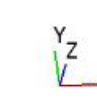
Orthographic



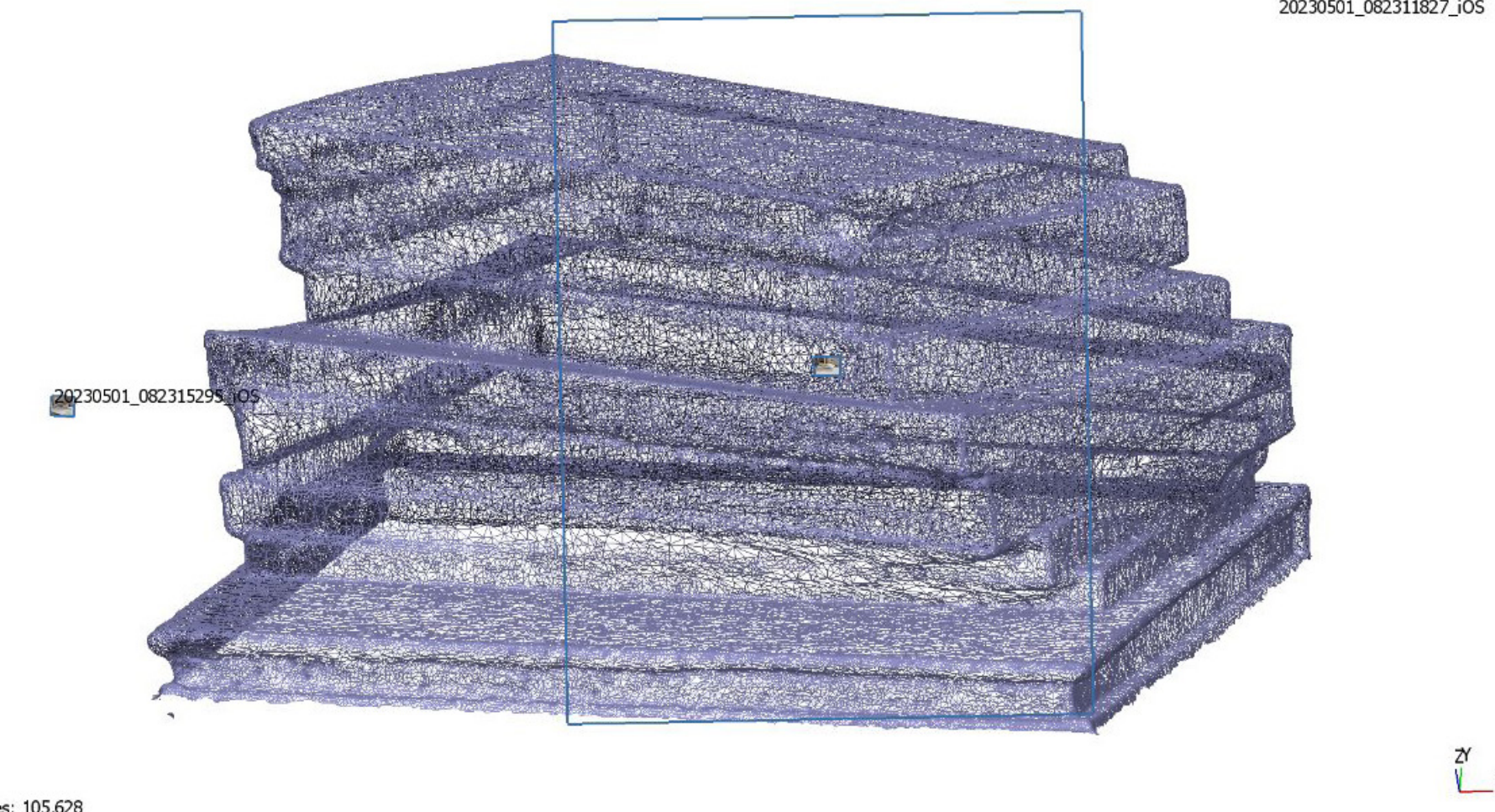
faces: 210,072 vertices: 105,628

20230501_082113456_iOS

Wireframe (mesh)



Orthographic

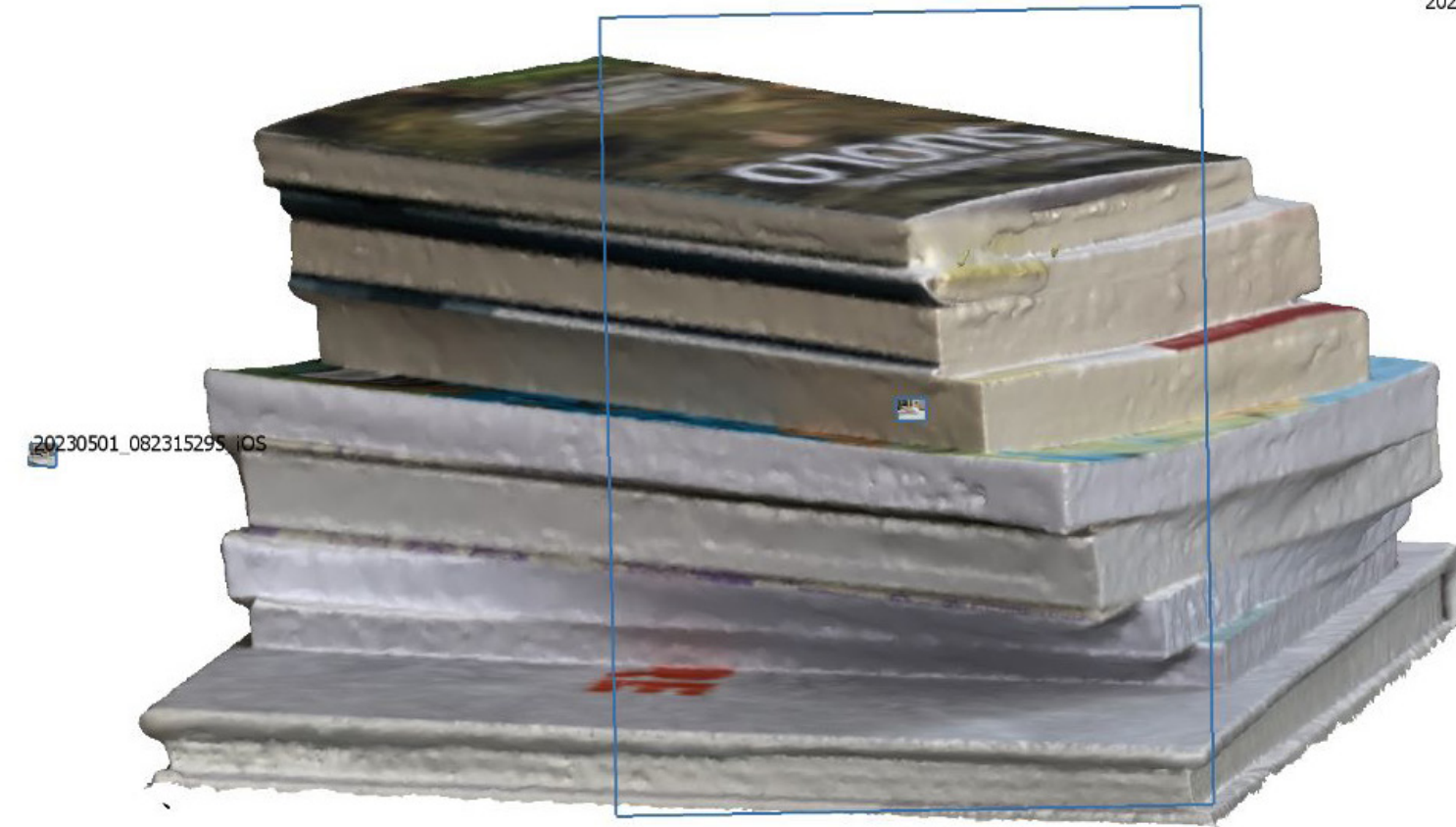


faces: 210,072 vertices: 105,628

20230501_082311827_iOS



Orthographic

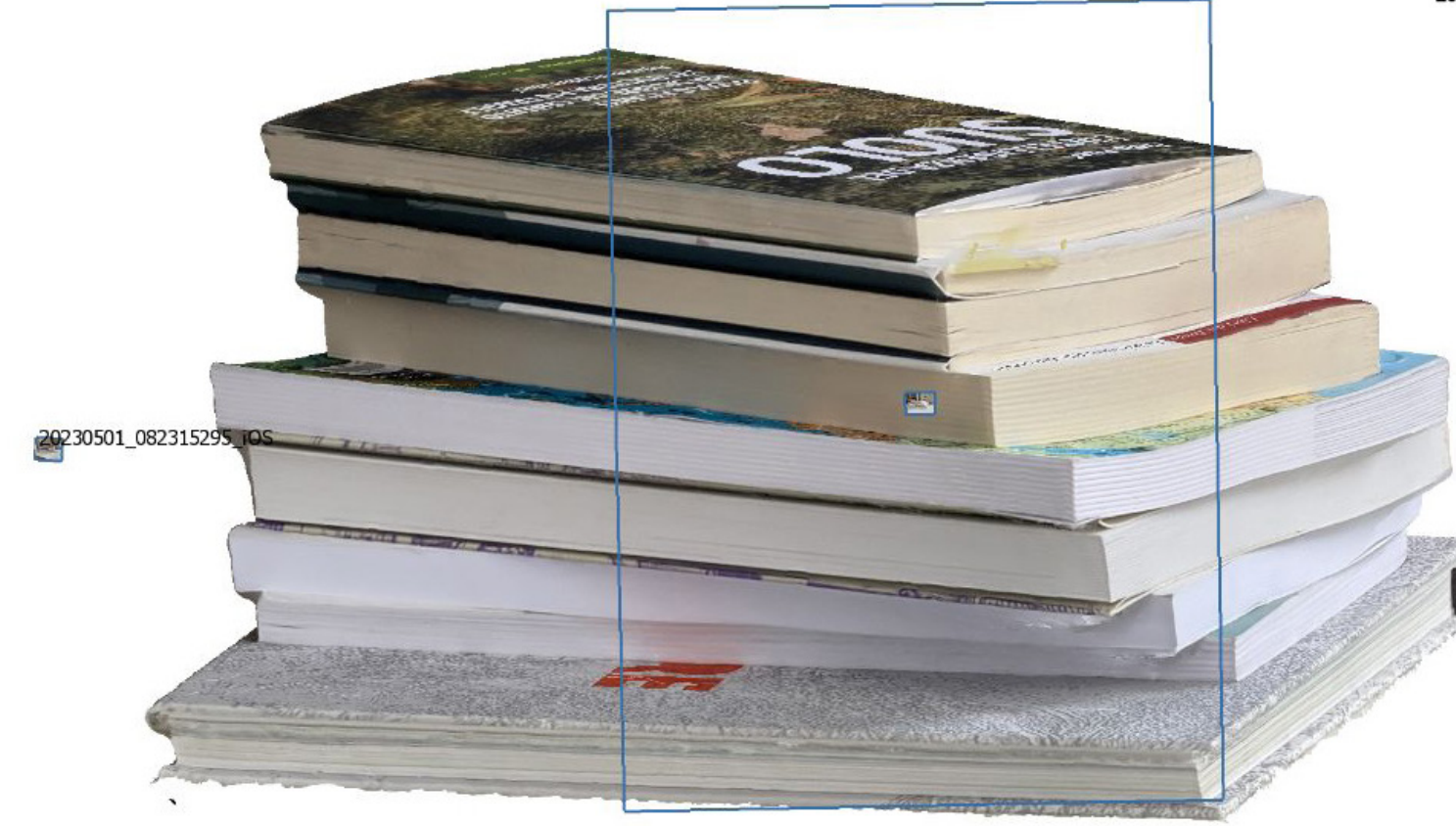


faces: 210,072 vertices: 105,628

20230501_082311827_iOS Shaded



Orthographic

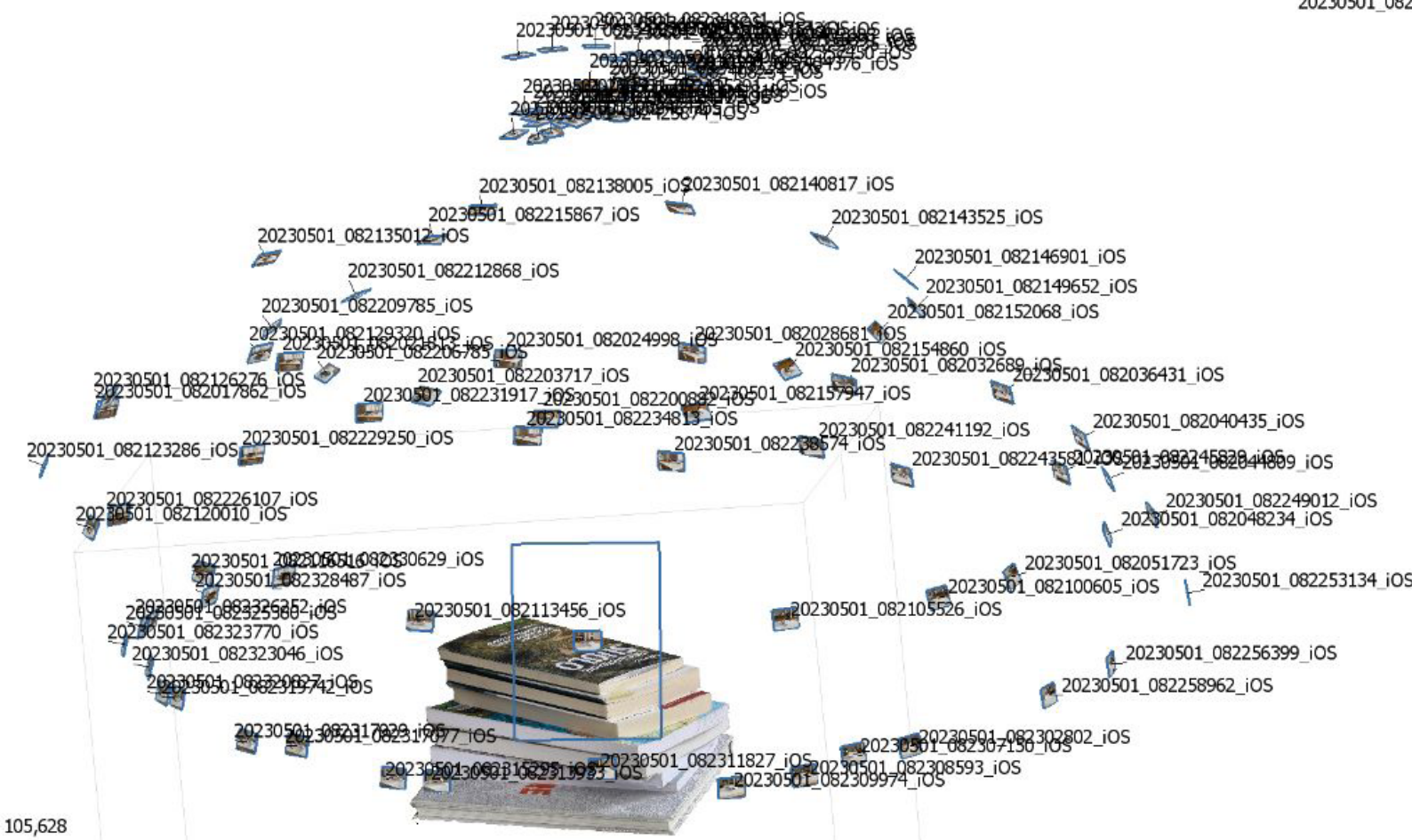


faces: 210,072 vertices: 105,628

20230501_082311827_iOS Texture mesh



Orthographic



faces: 210,072 vertices: 105,628

20230501_082108892_iOS



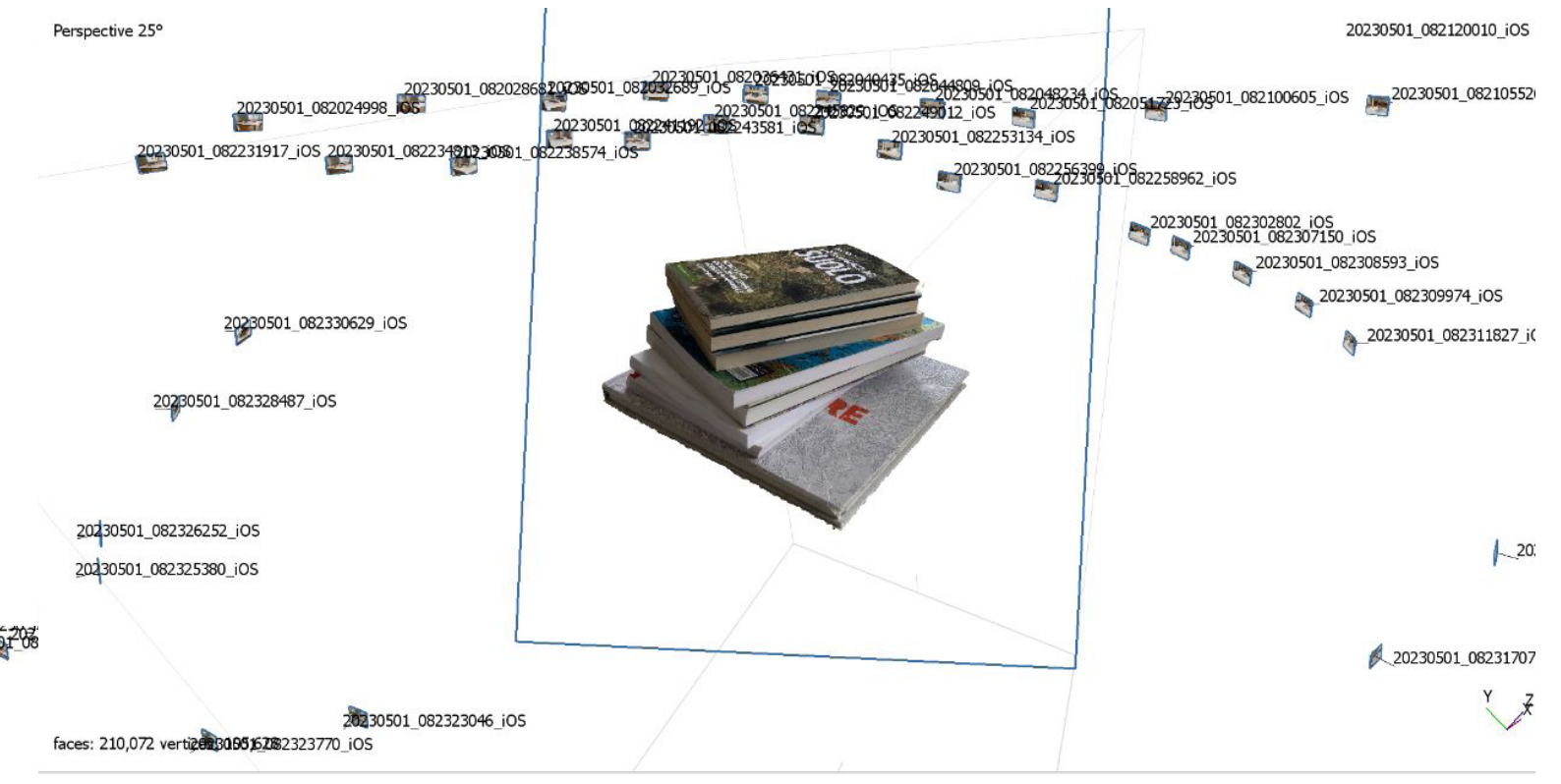
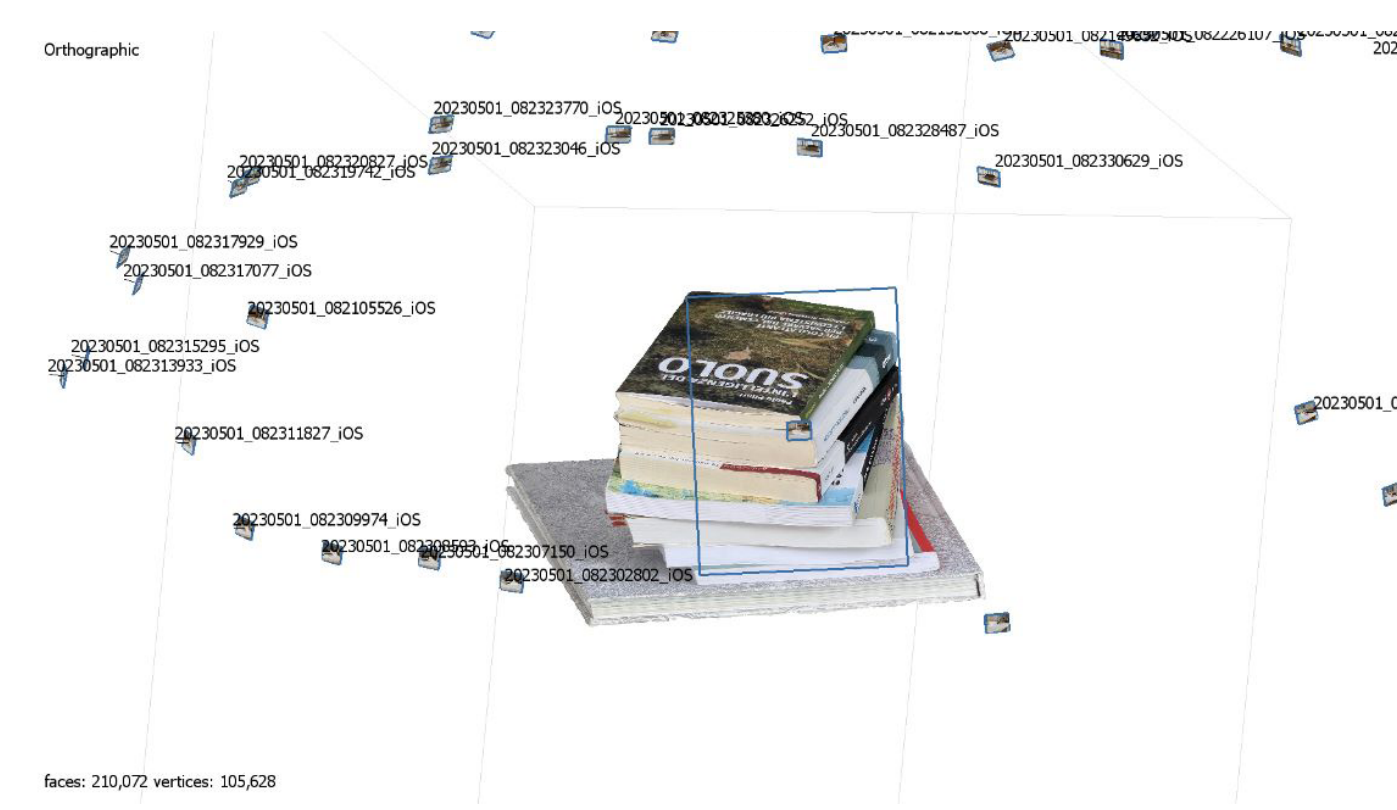
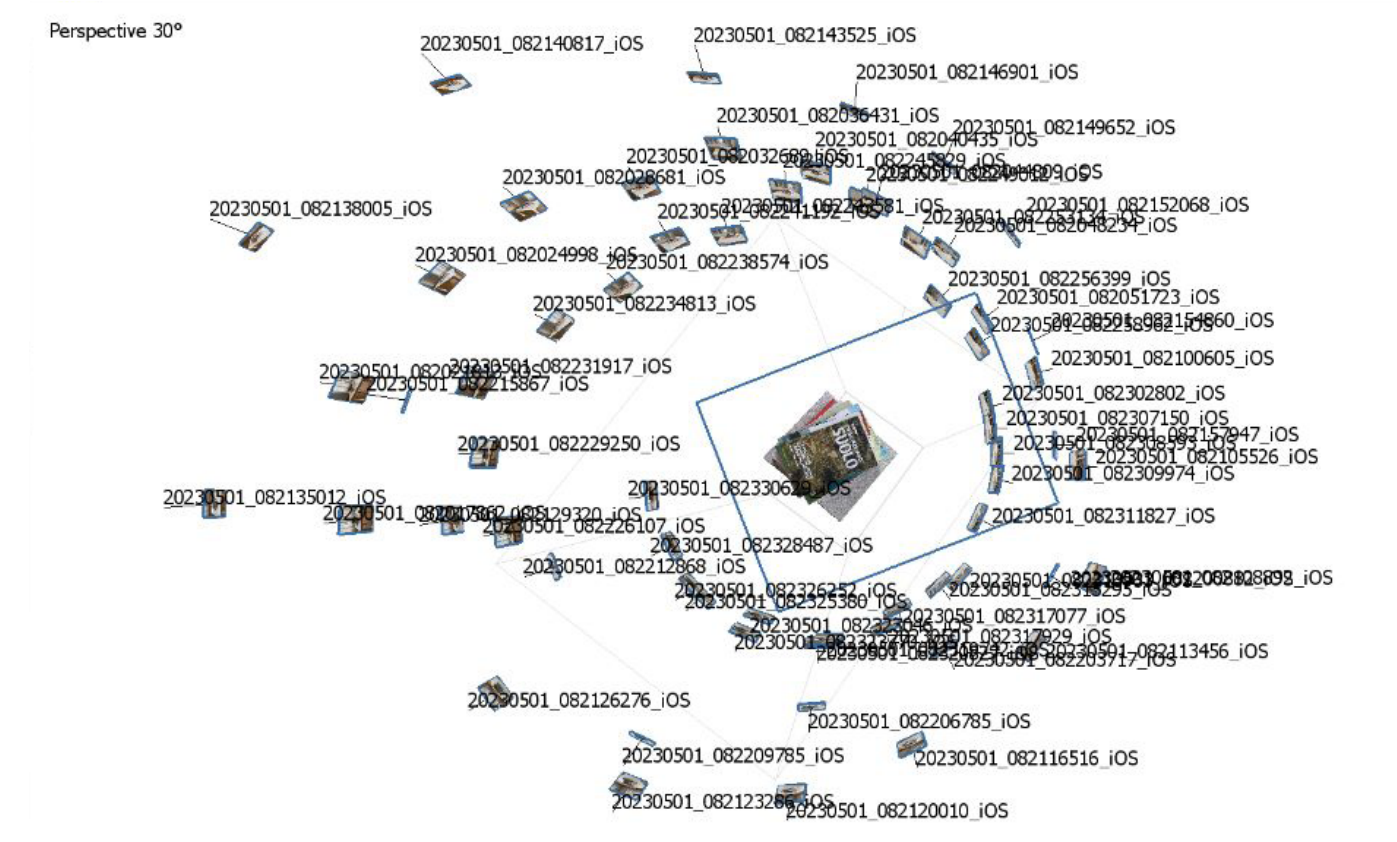
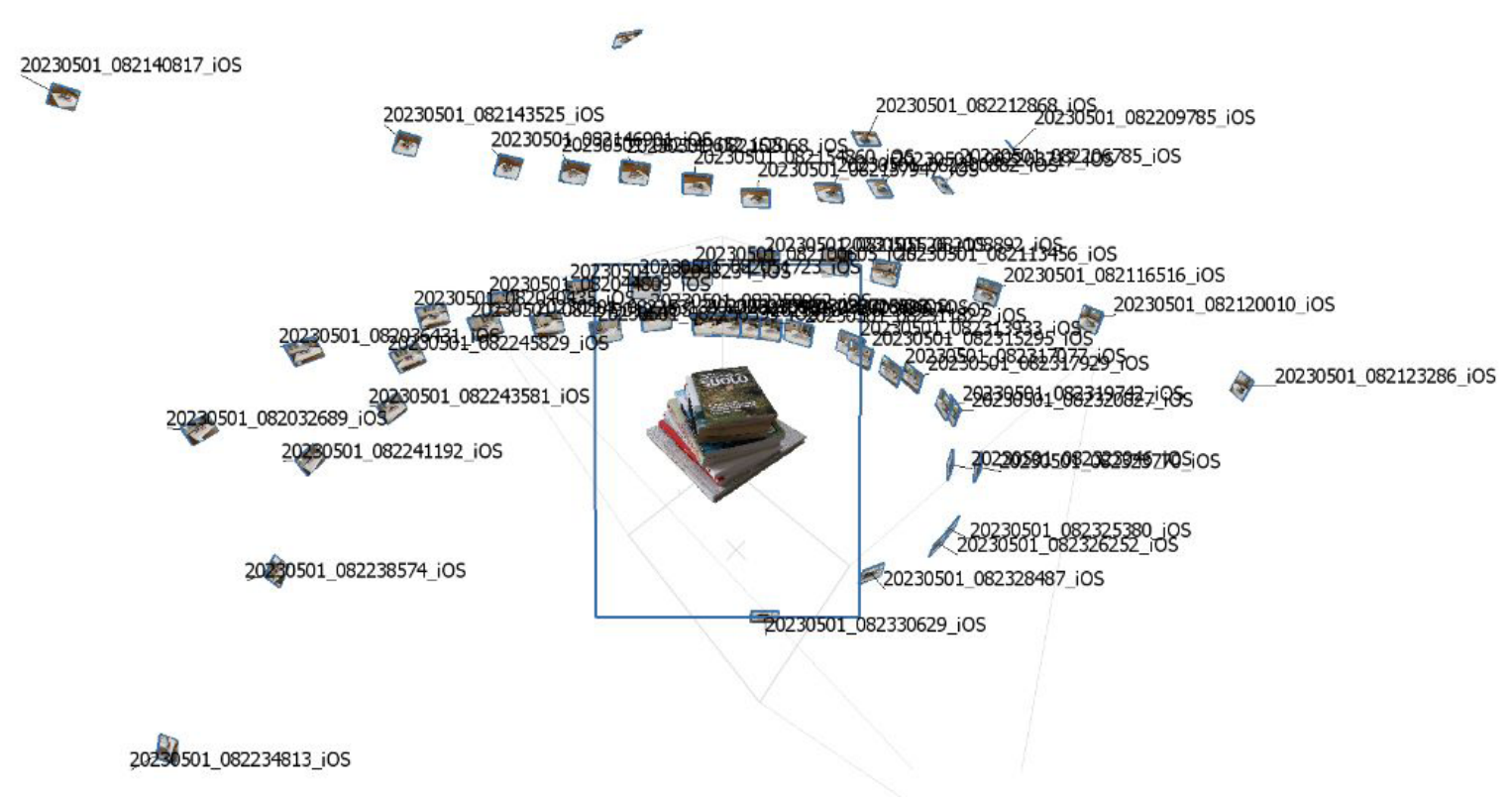
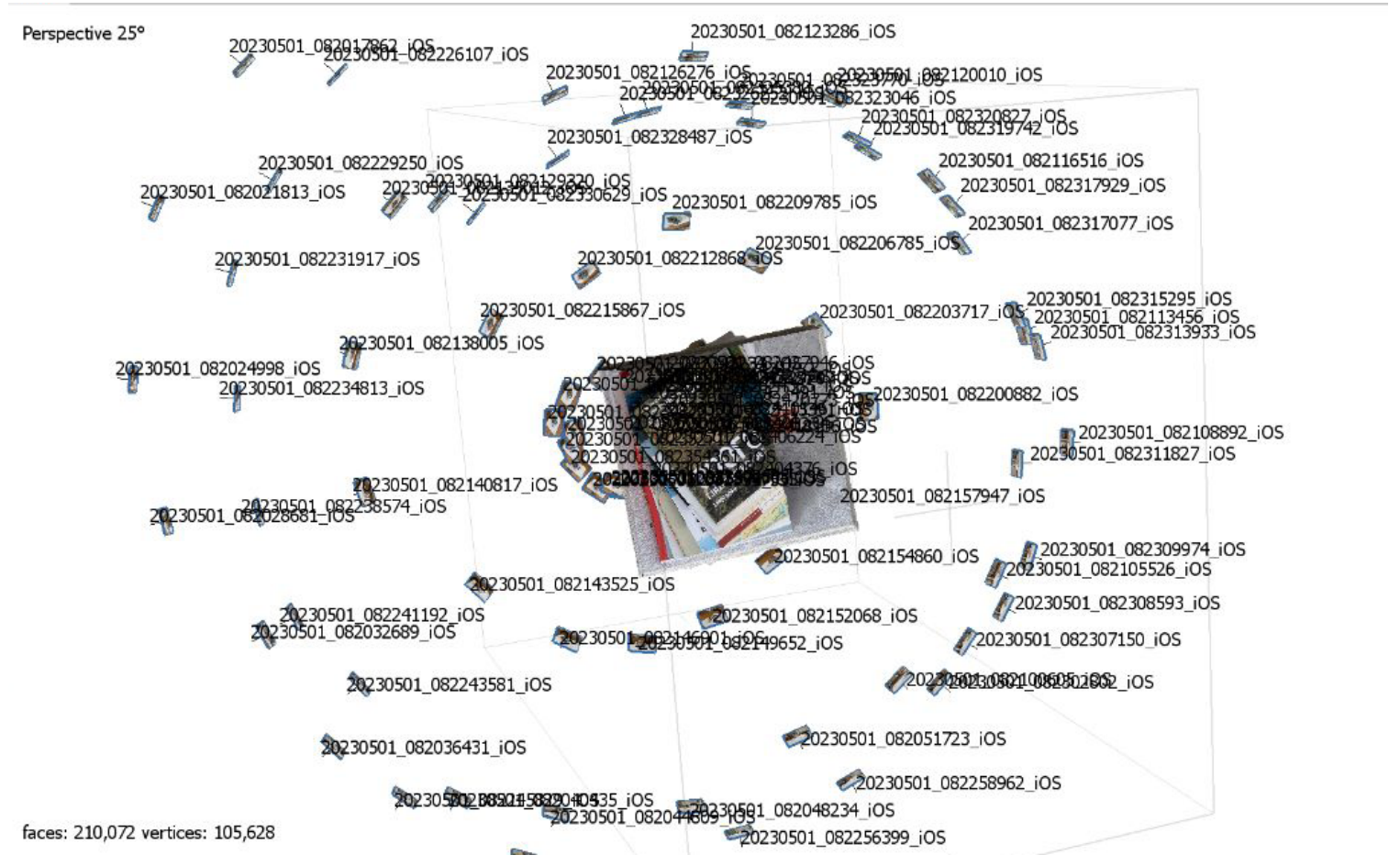
Orthographic

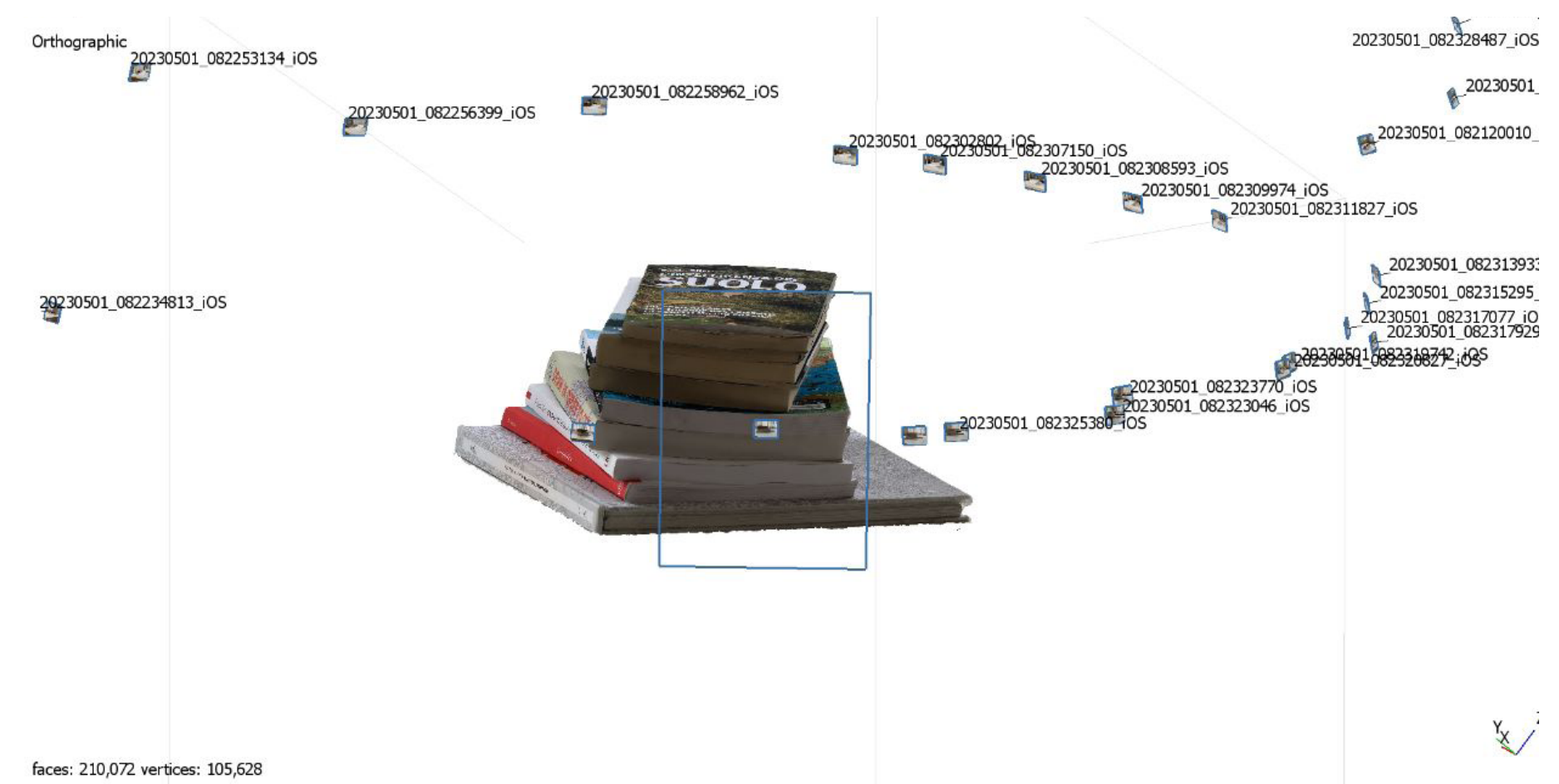
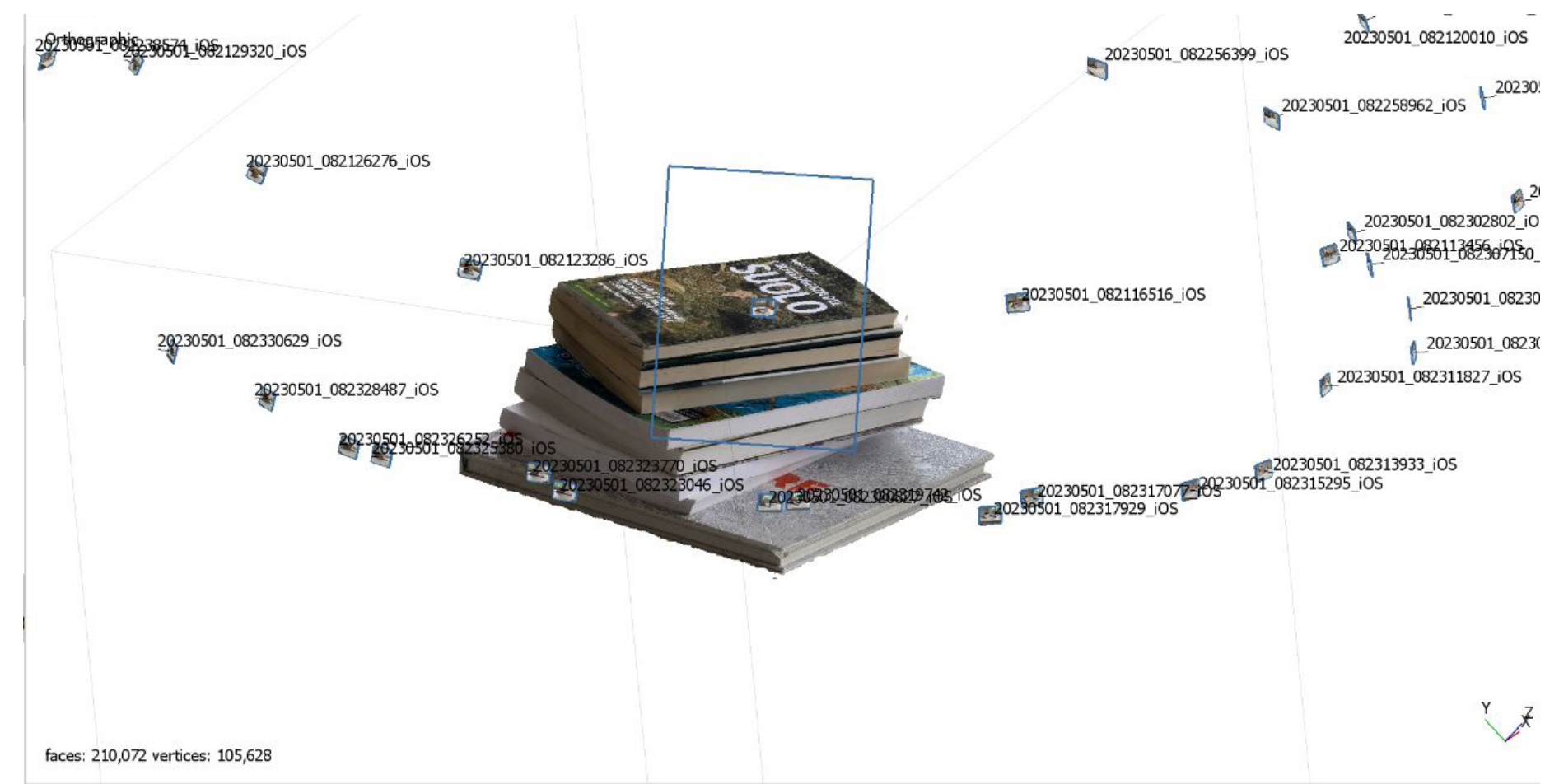
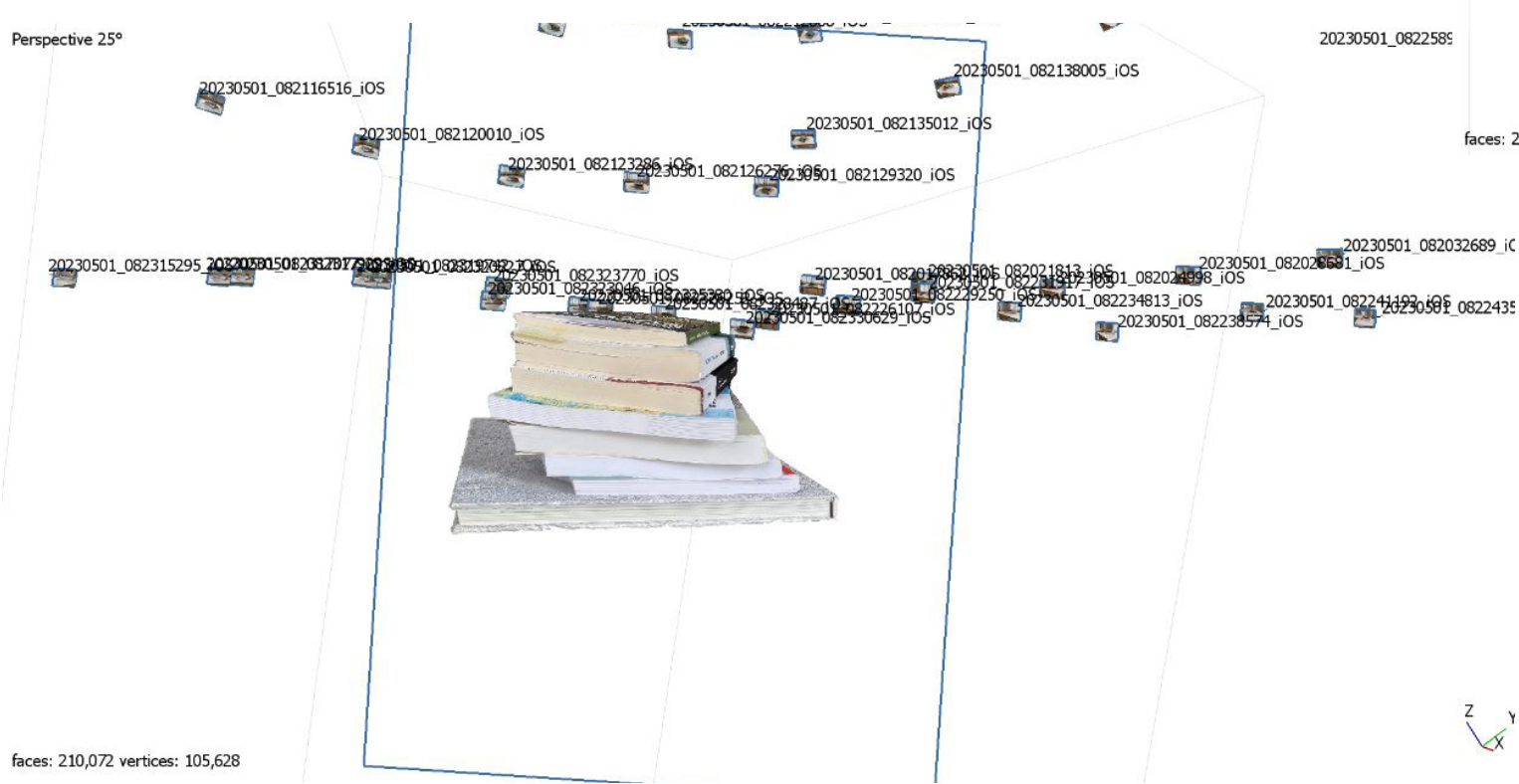
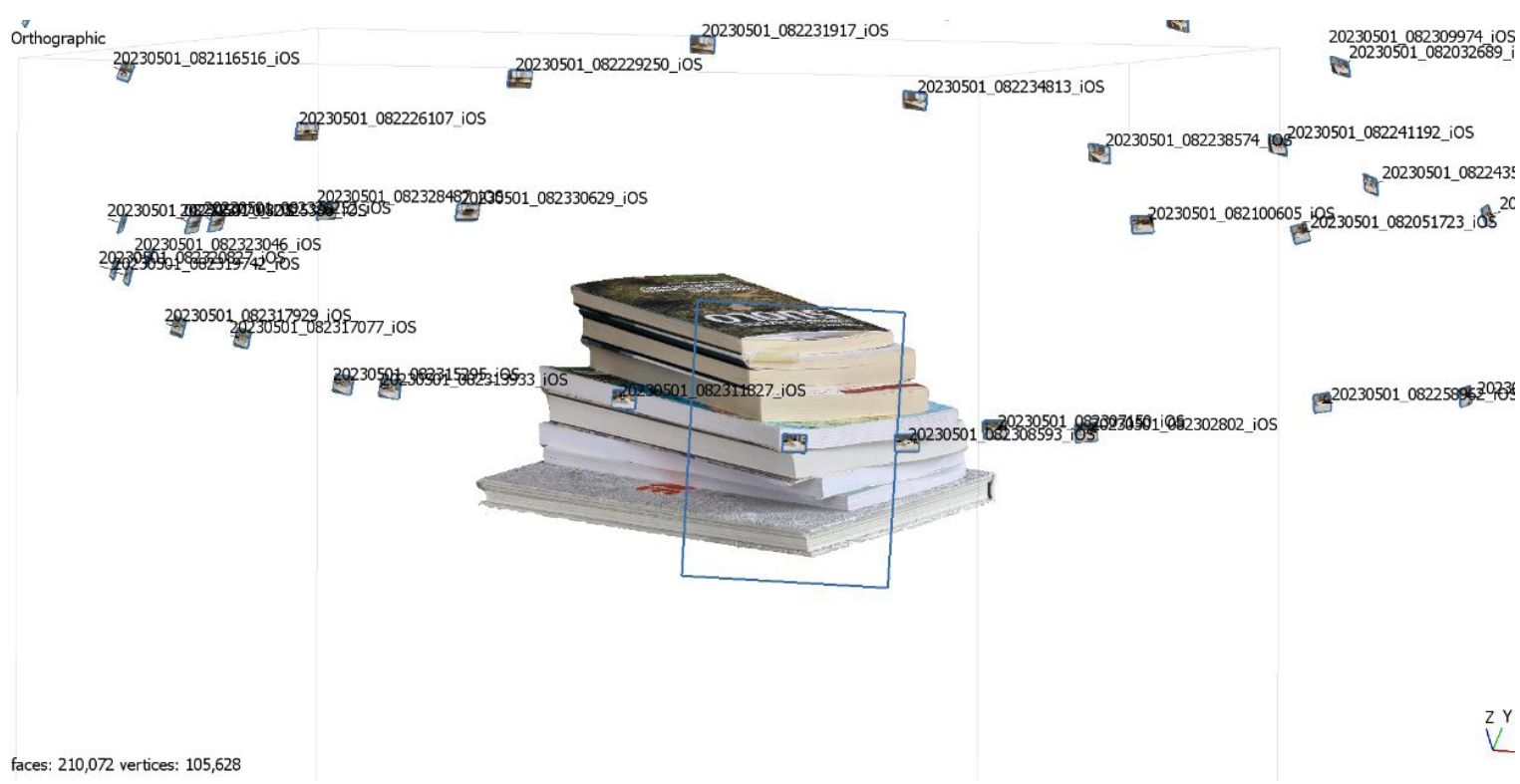
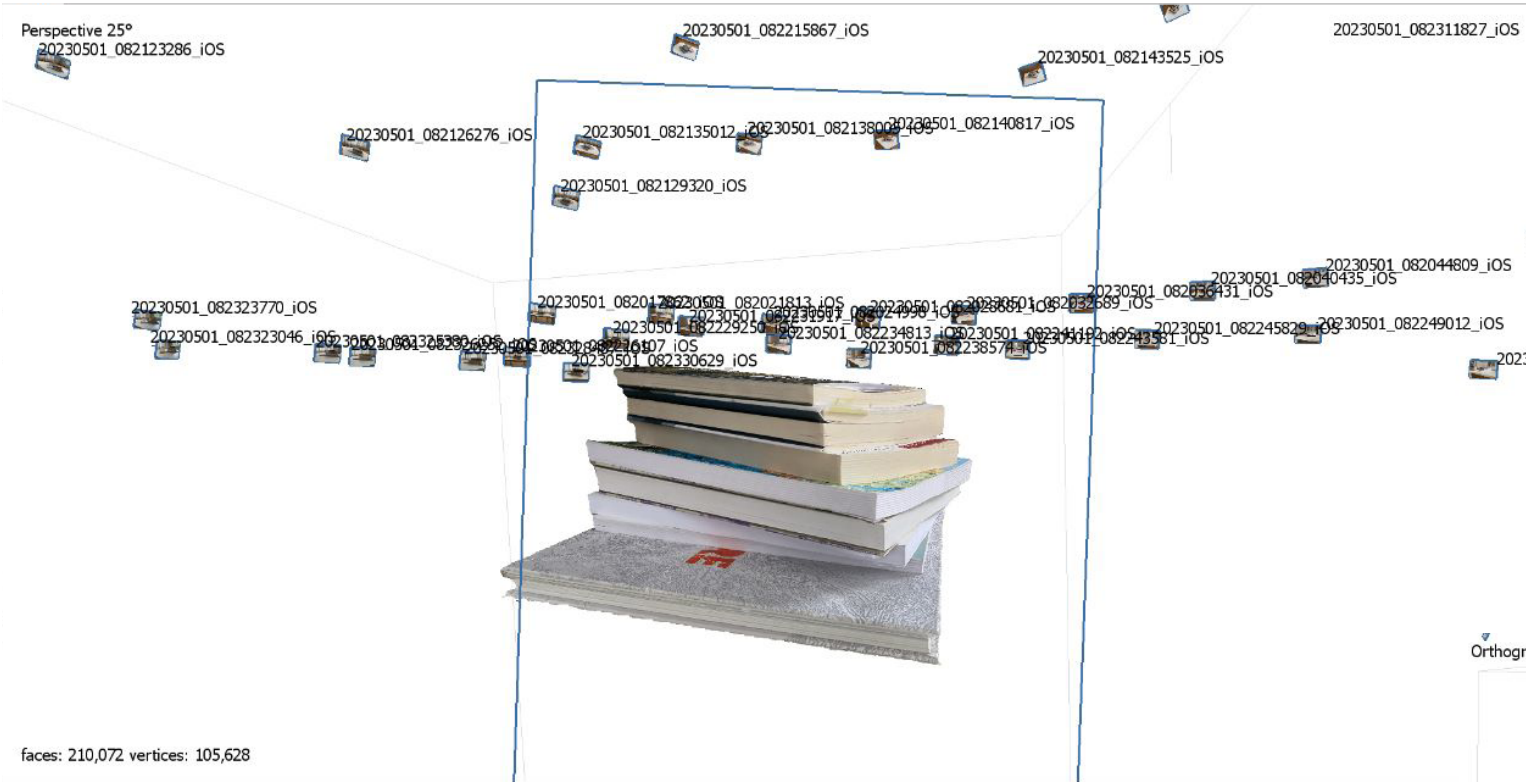


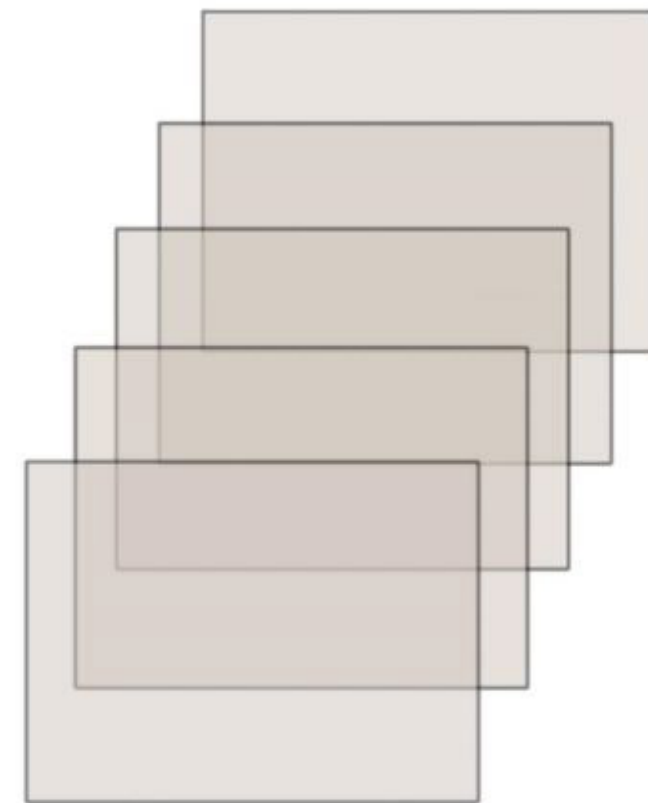
faces: 210,072 vertices: 105,628

20230501_082108892_iOS

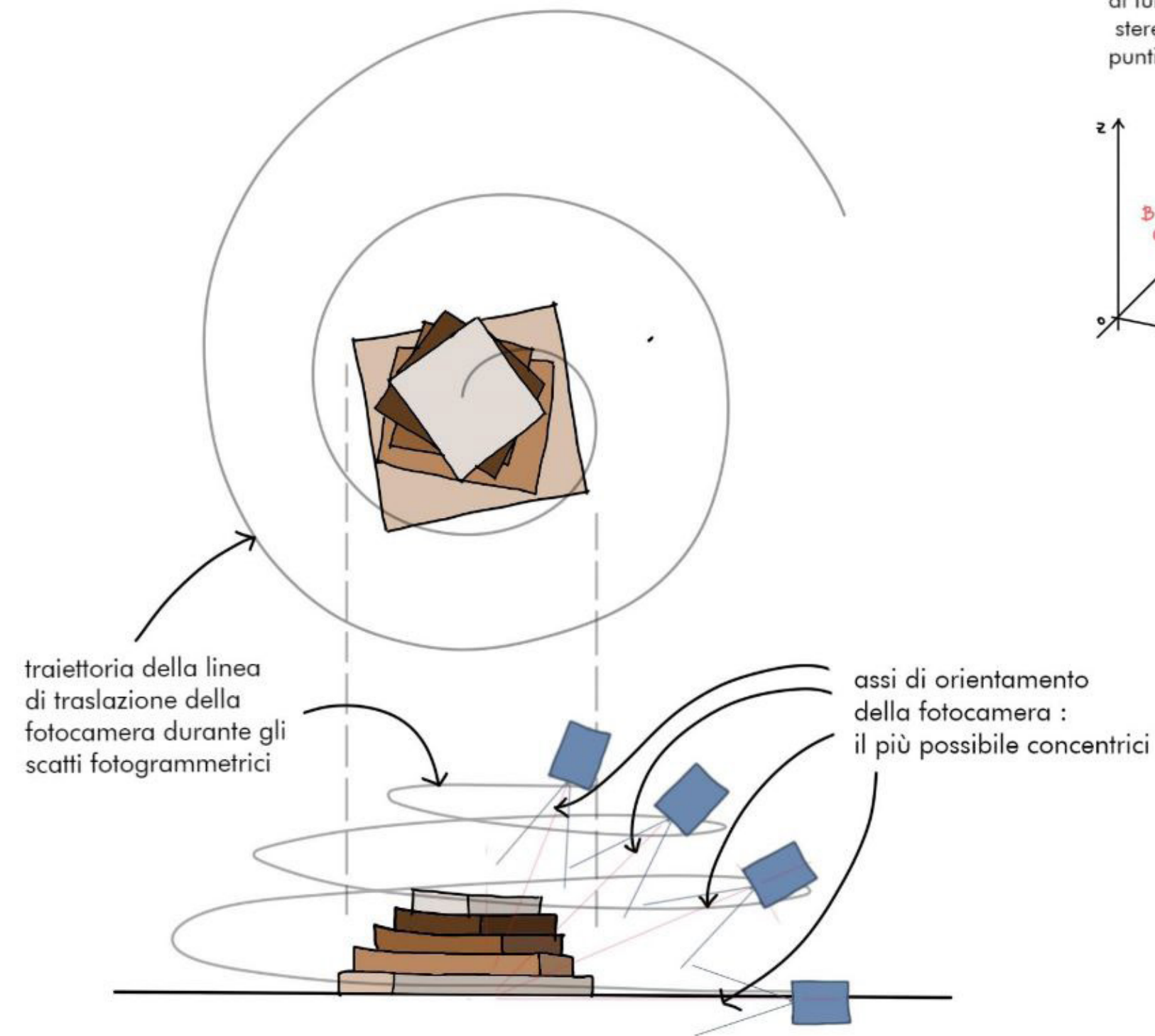




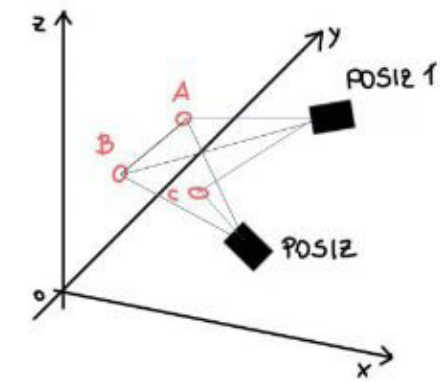




metodo fotogrammetrico:
schema immagini
con sovrapposizione delle
stesse pari al 60% dei punti.



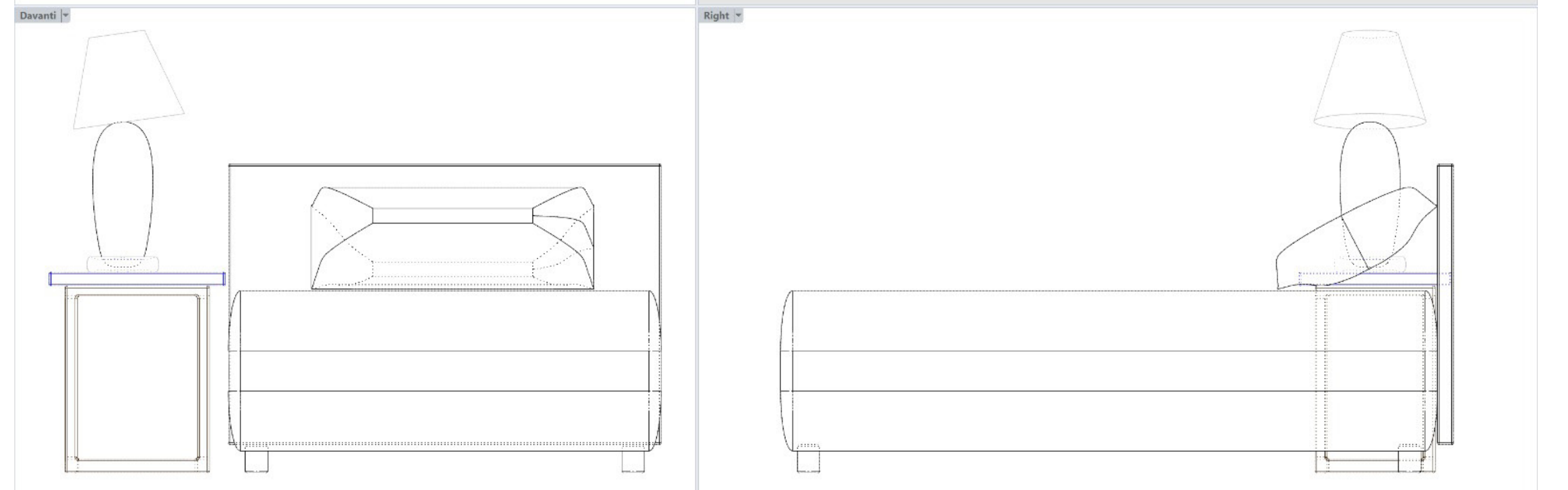
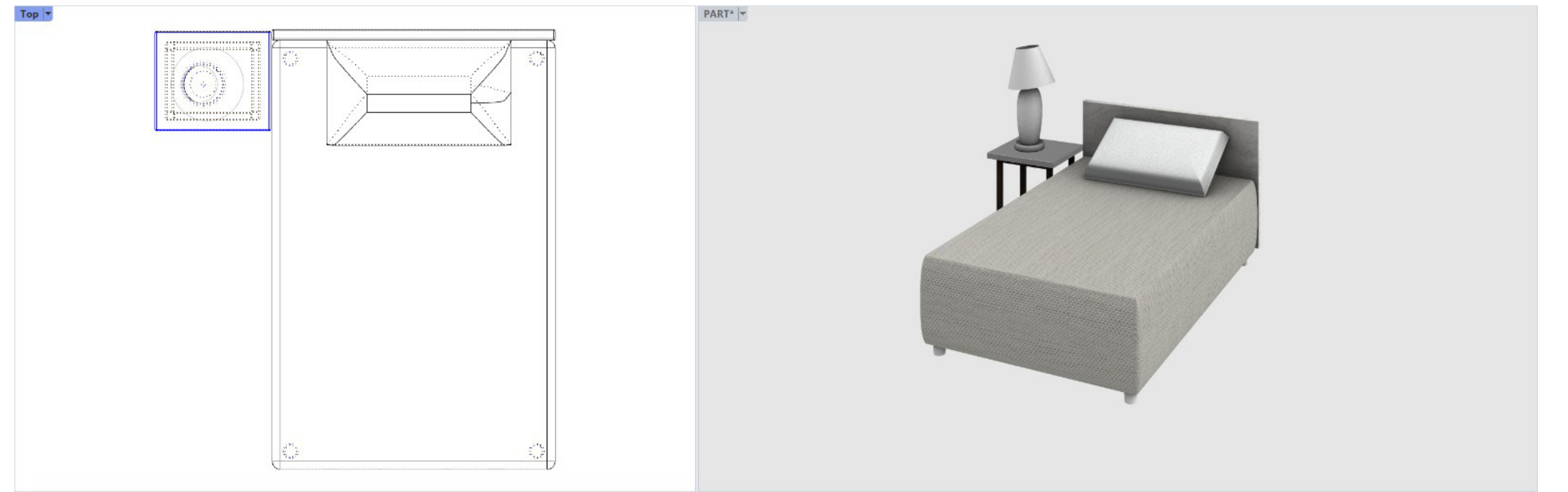
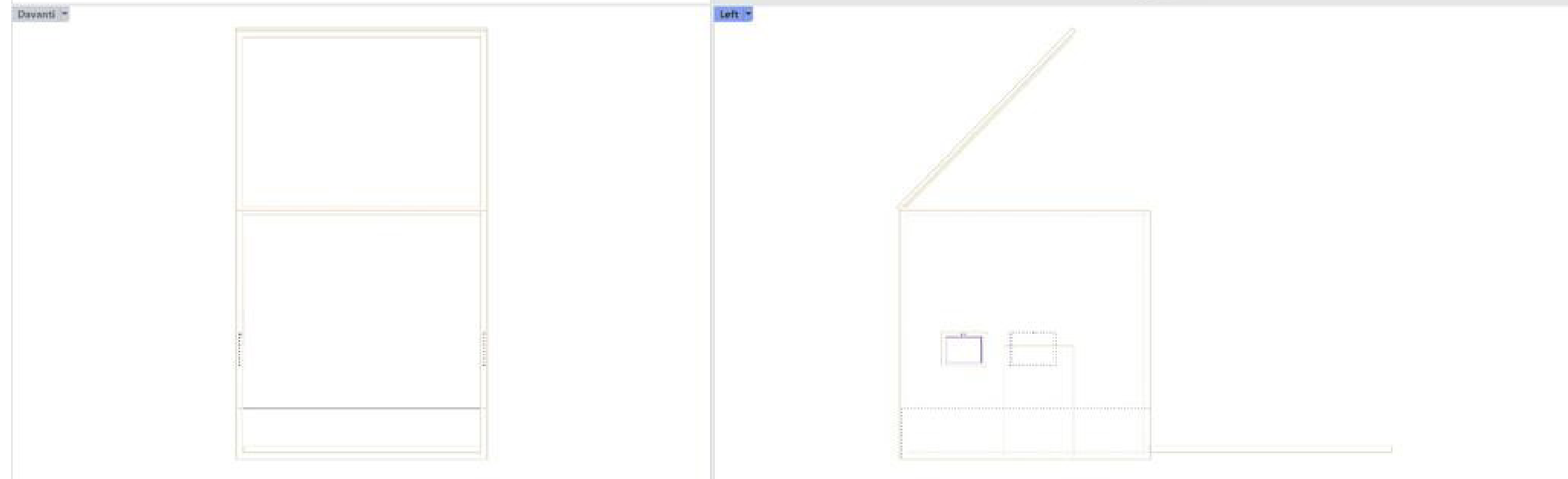
rappresentazione schema
di funzionamento metodo
stereoscopico rilievo dei
punti in fotogrammetria

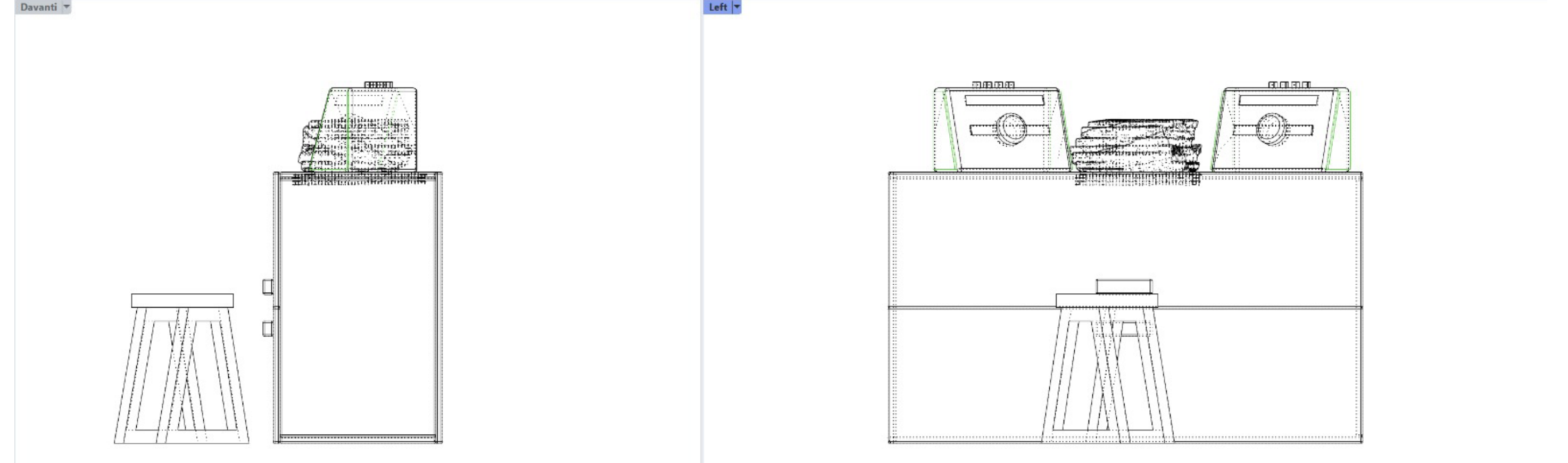
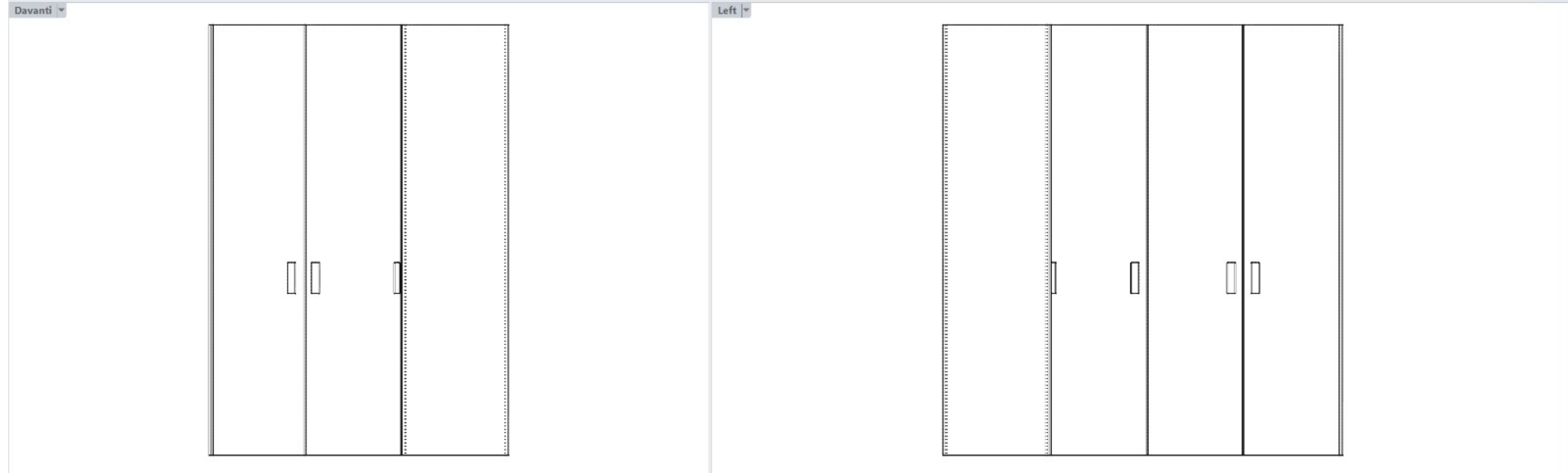
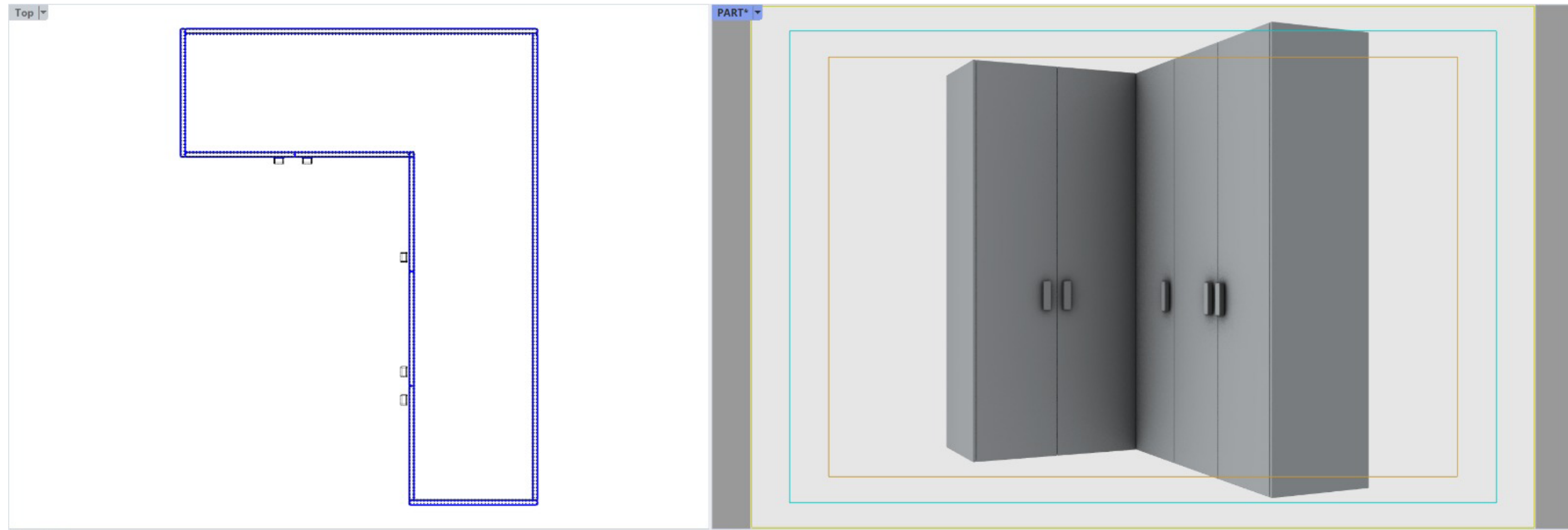


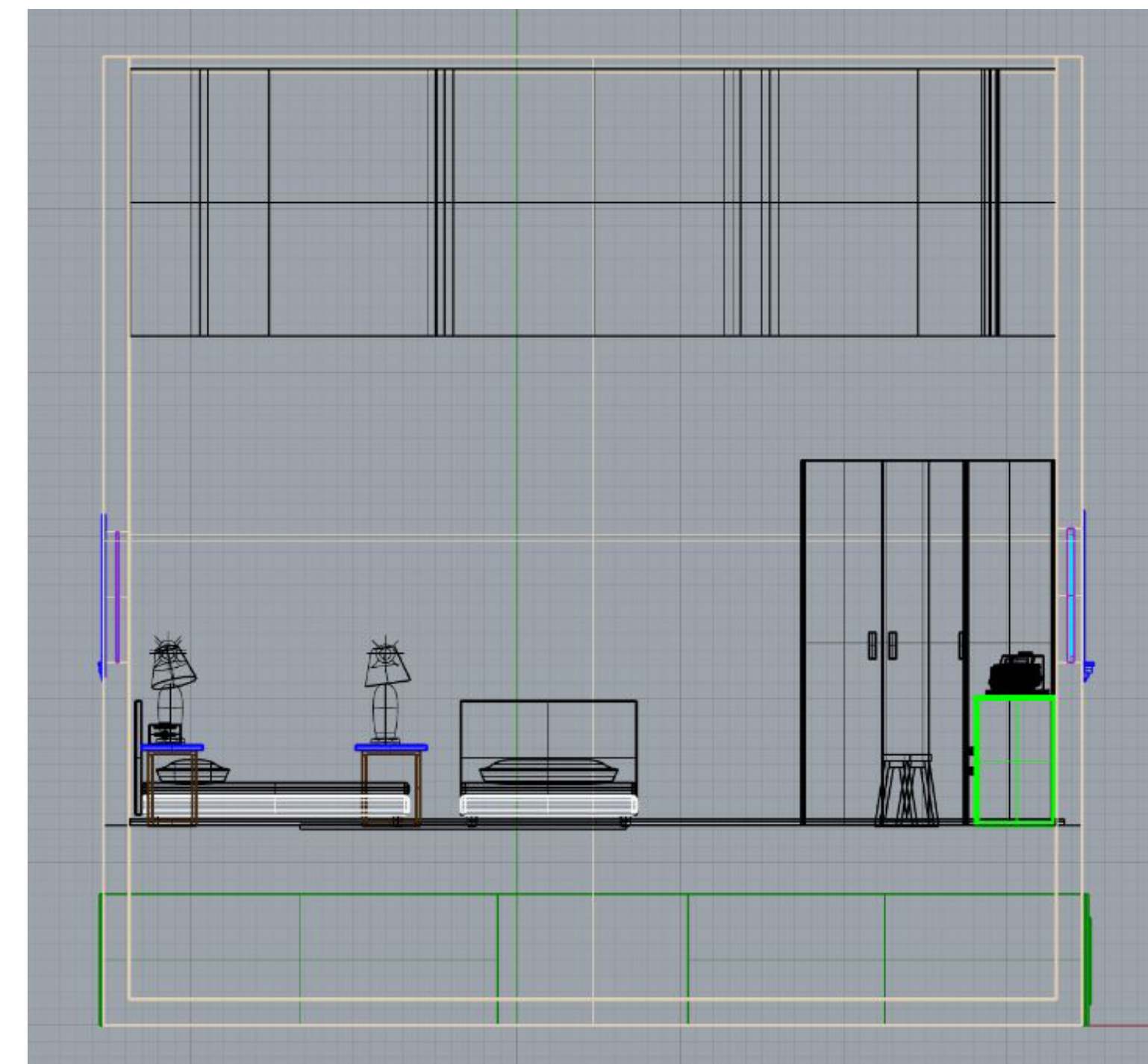
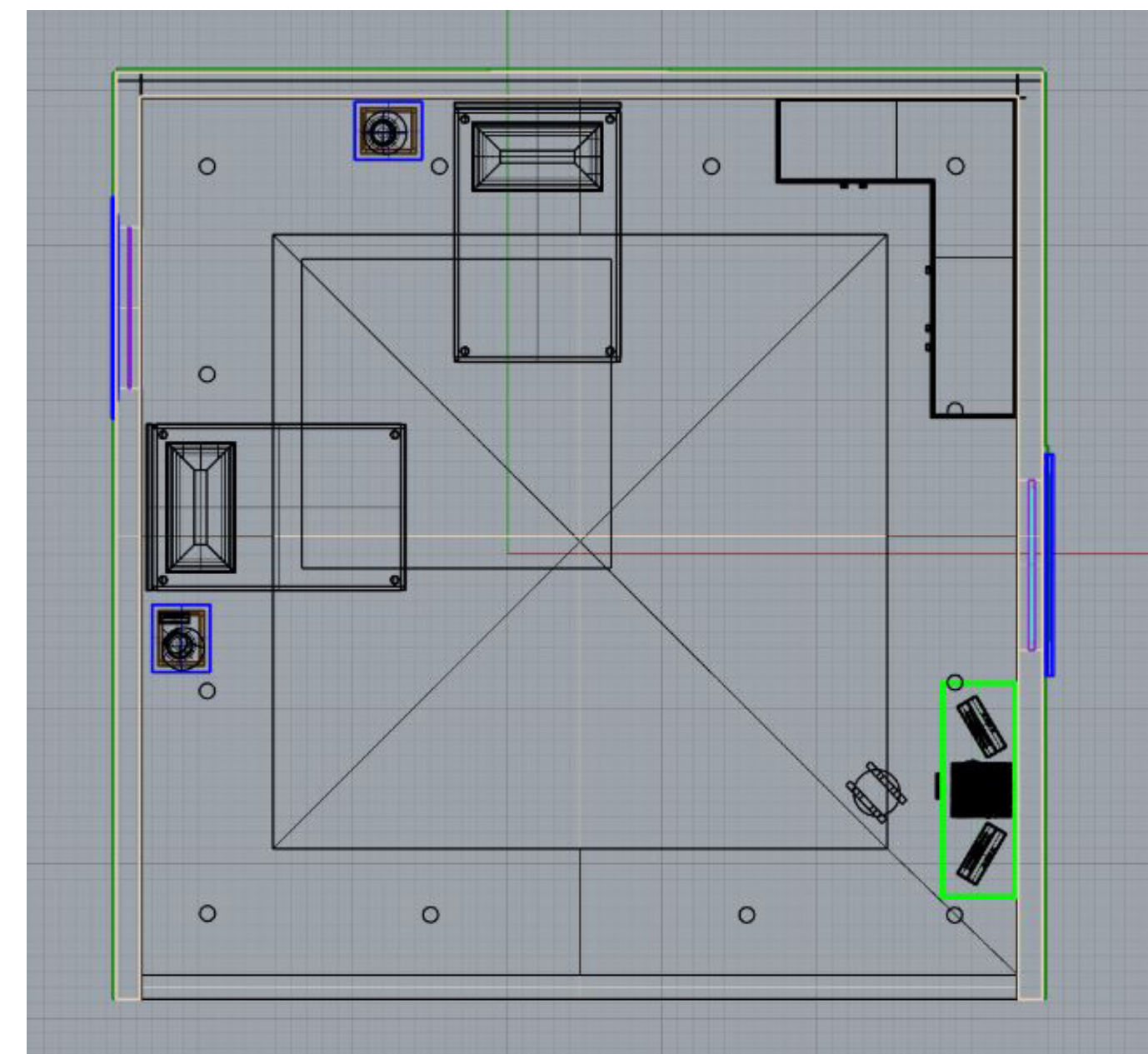
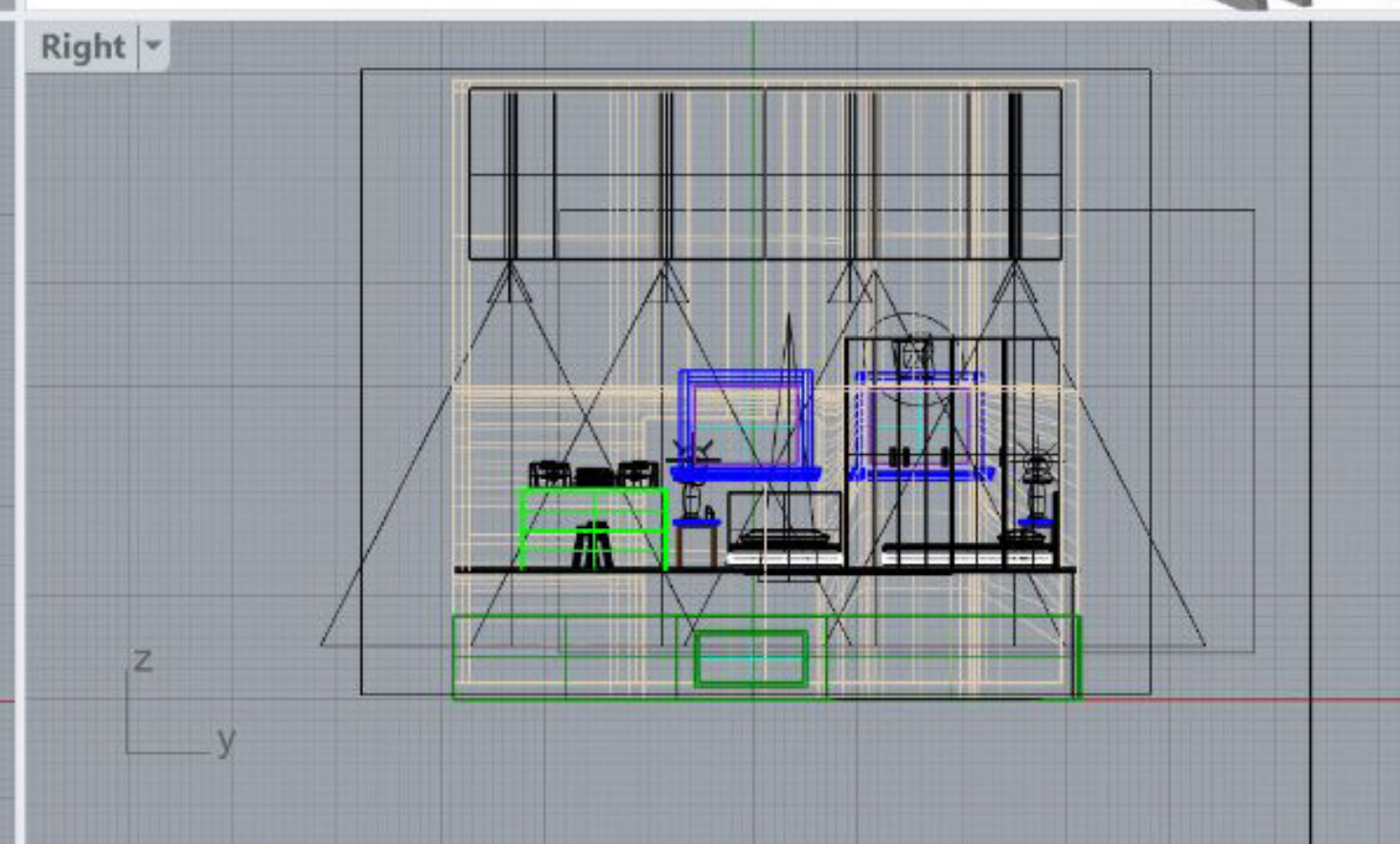
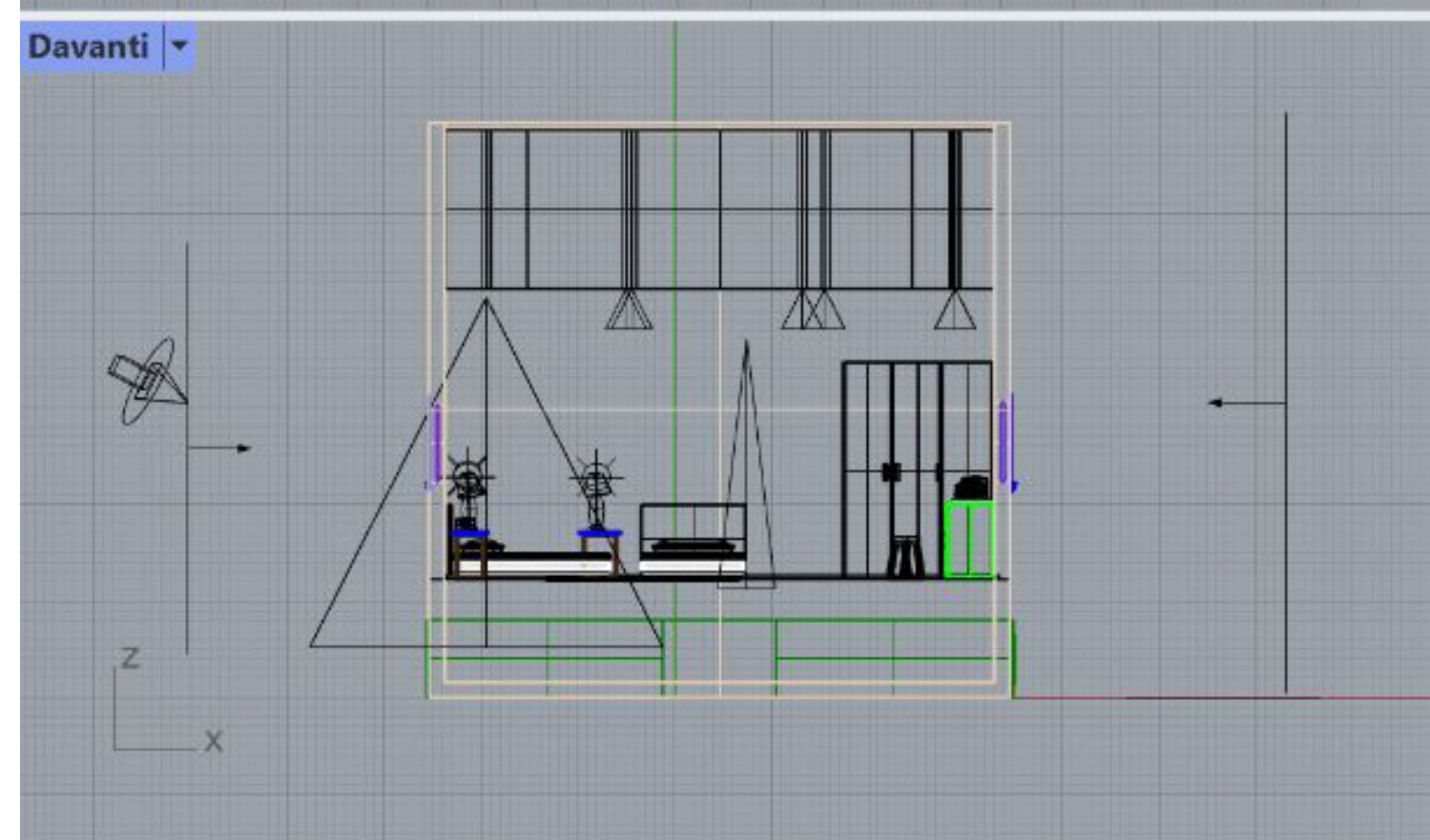
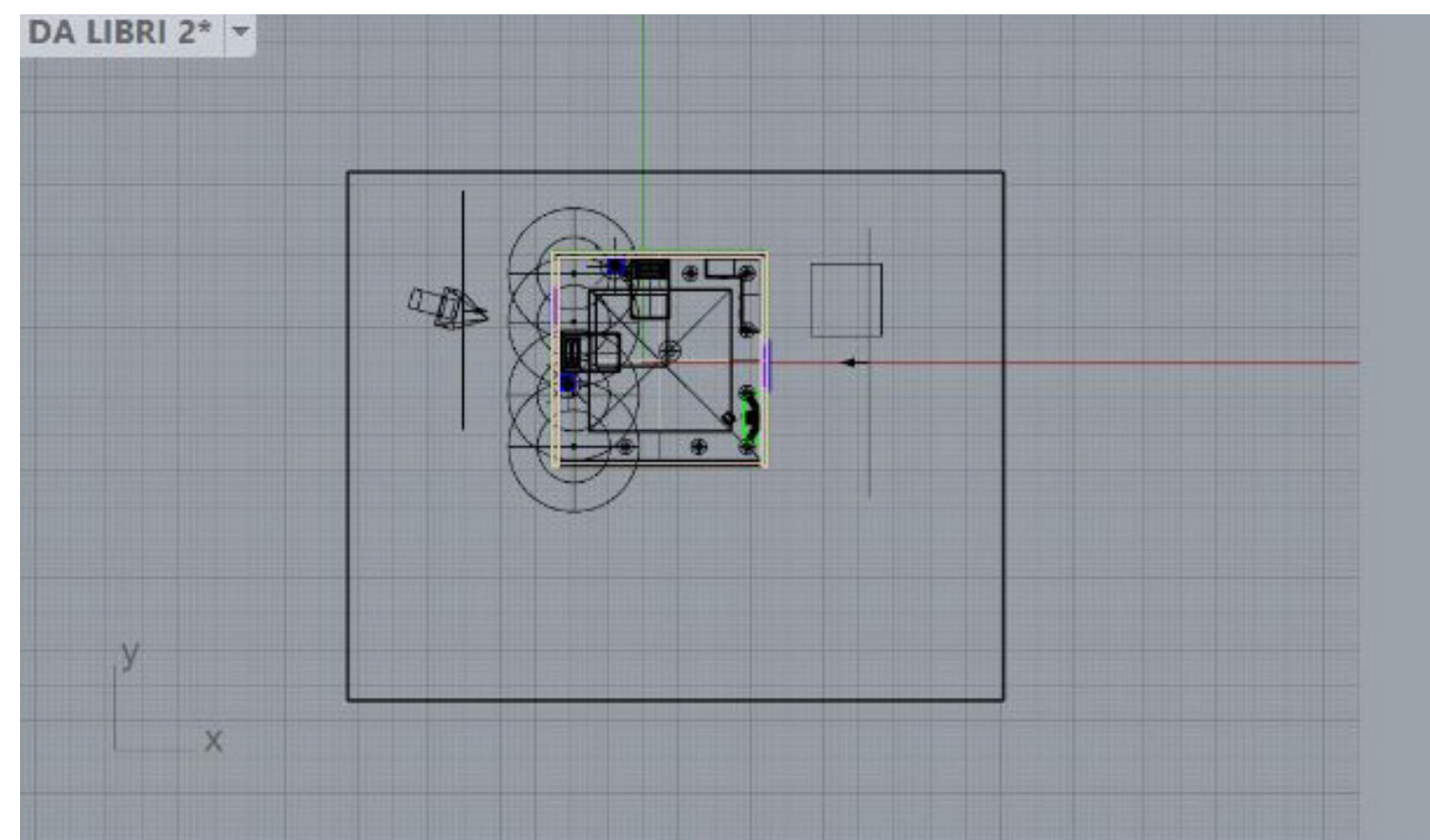


4

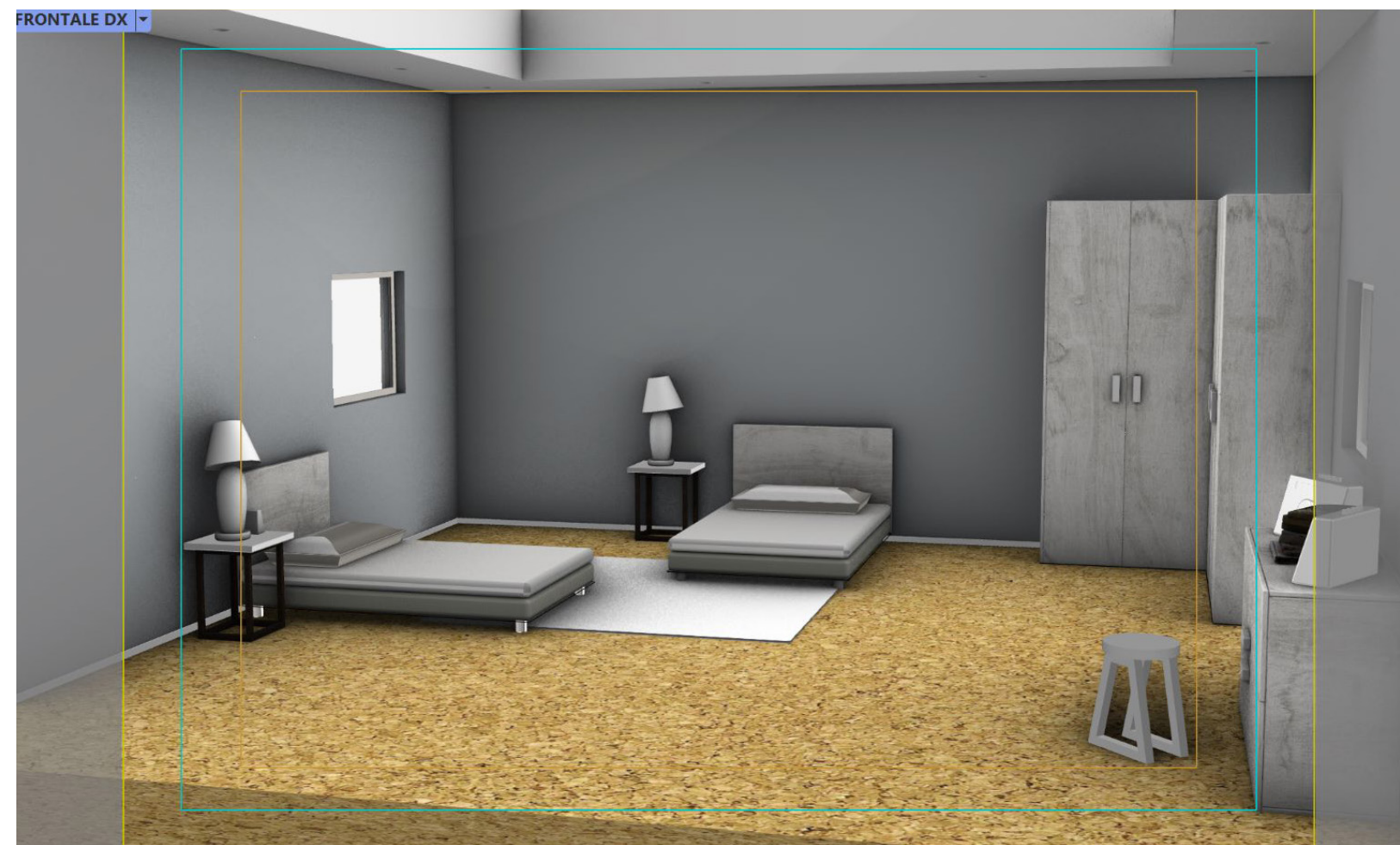
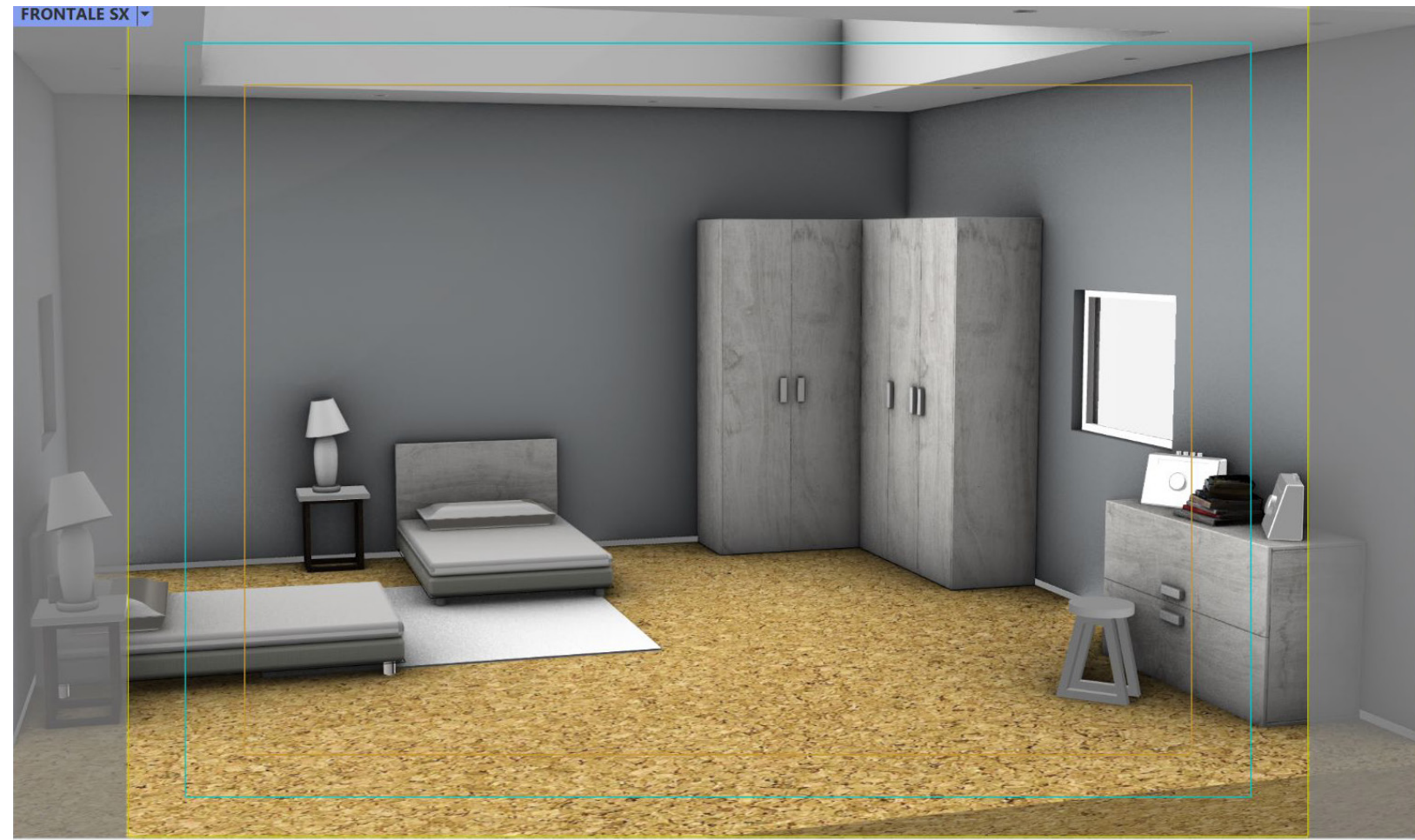
SCHEDE DEGLI
OGGETTI
MODELLATI CON
RHINOCEROS







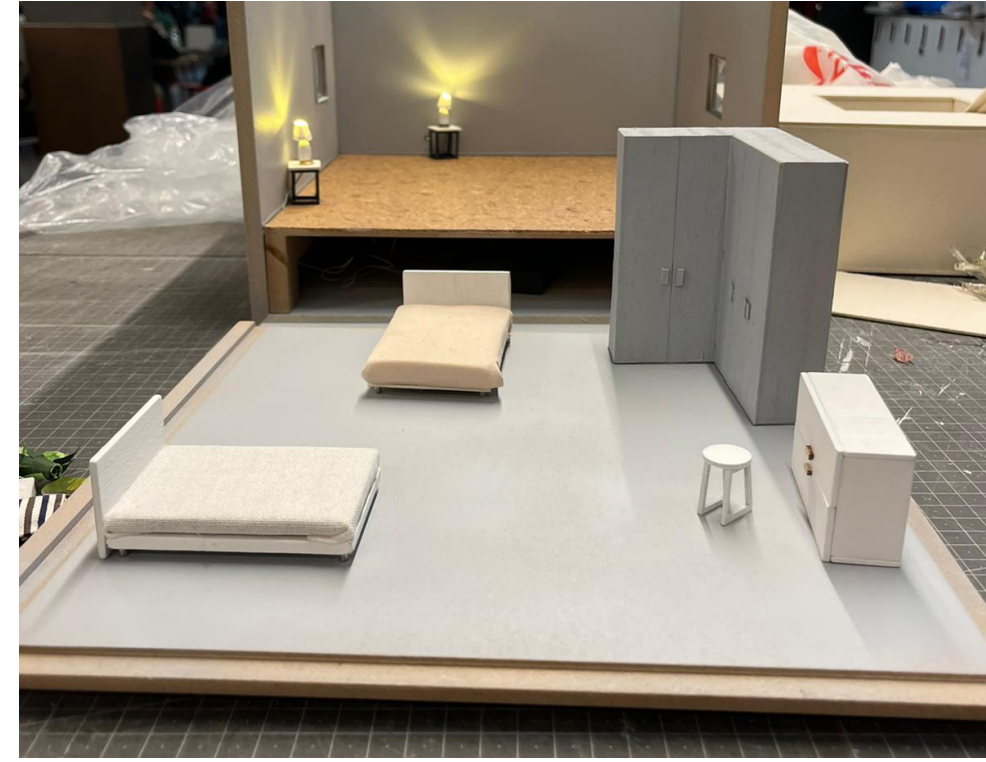
Link video dimostrativo:
<http://www.studiodeg.com/evento%2010/2%20video%20modellazione%20Rhinceros.mp4>



5

FOTOGRAFIE DEGLI
OGGETTI E DELLA
MAQUETTE

5.1 FOTOGRAFIE DEGLI OGGETTI



5.2 FOTOGRAFIE DELLA MAQUETTE

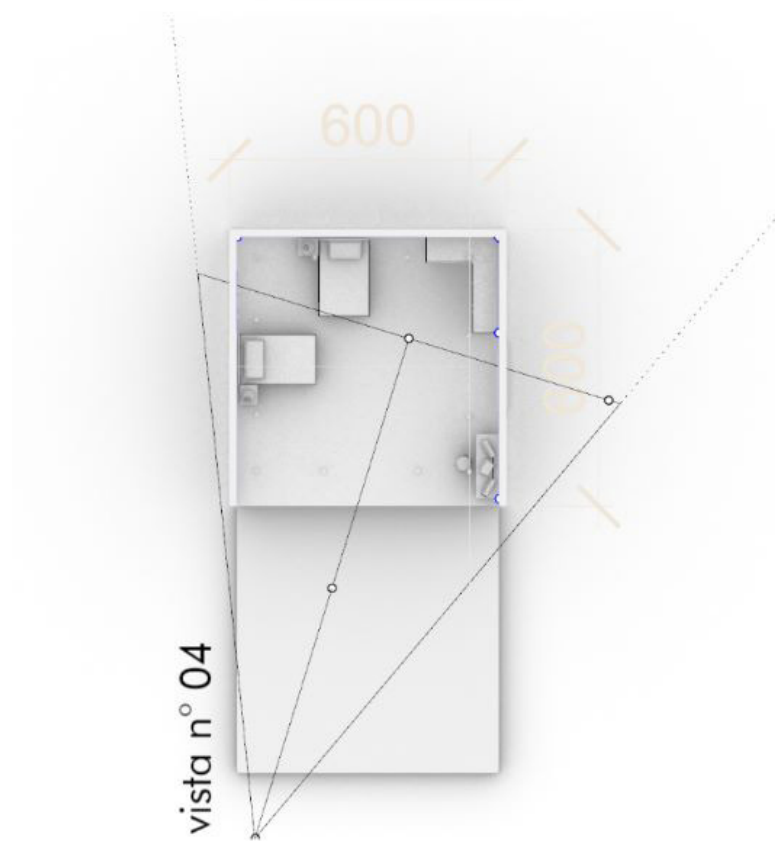
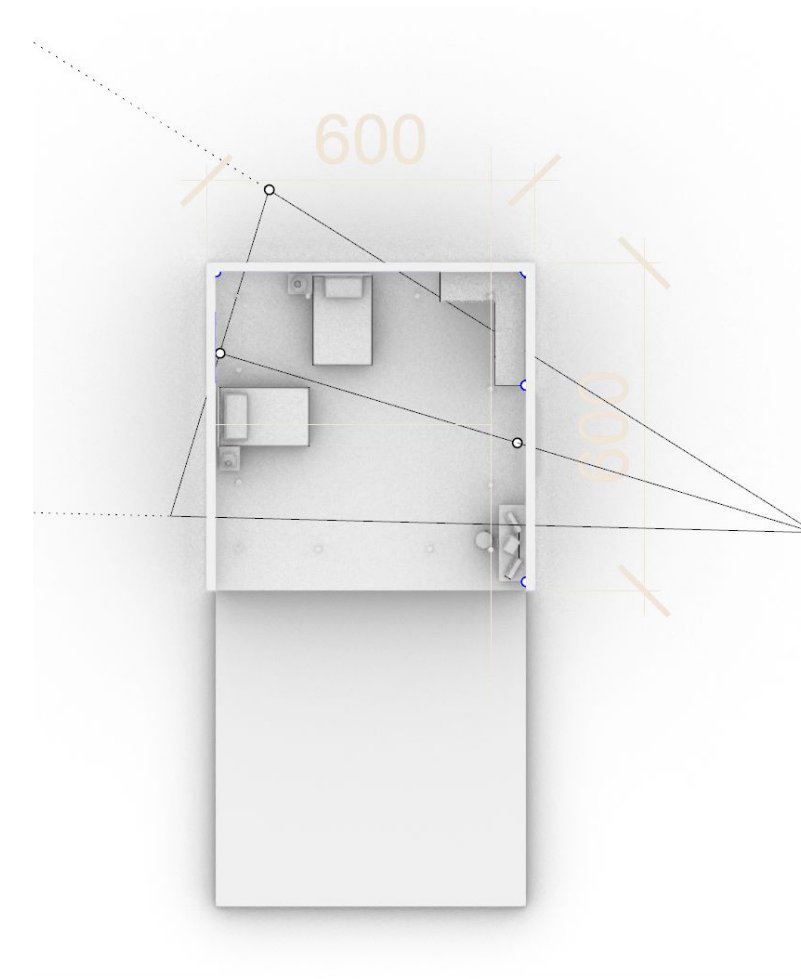
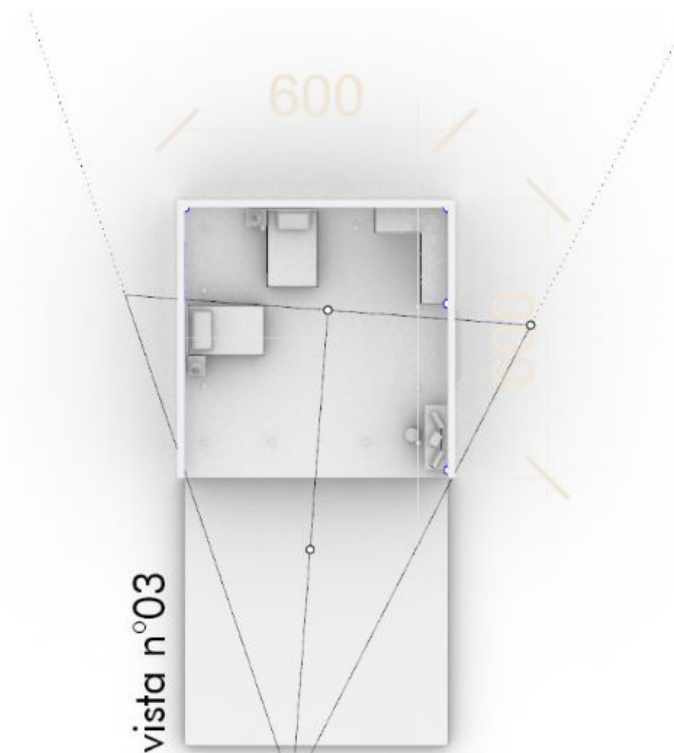
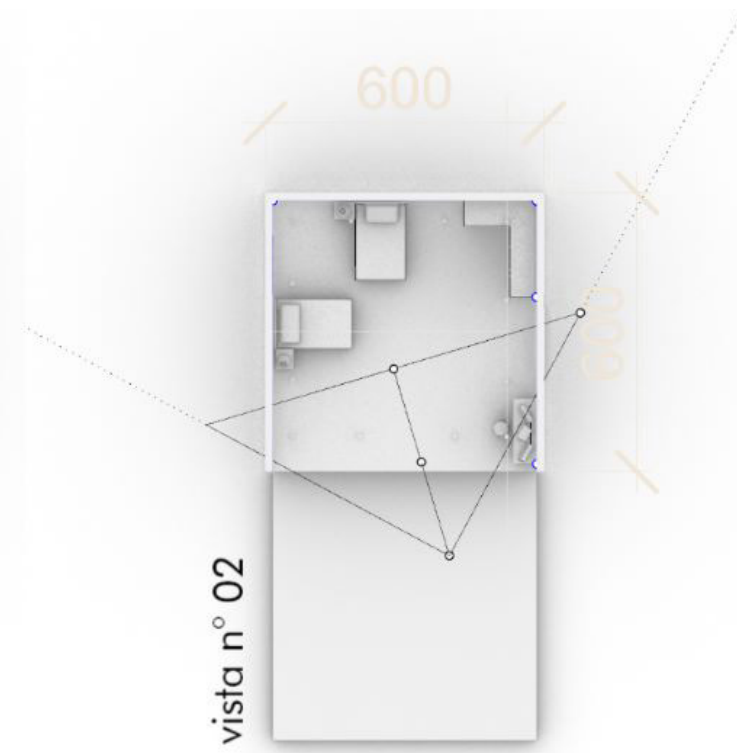
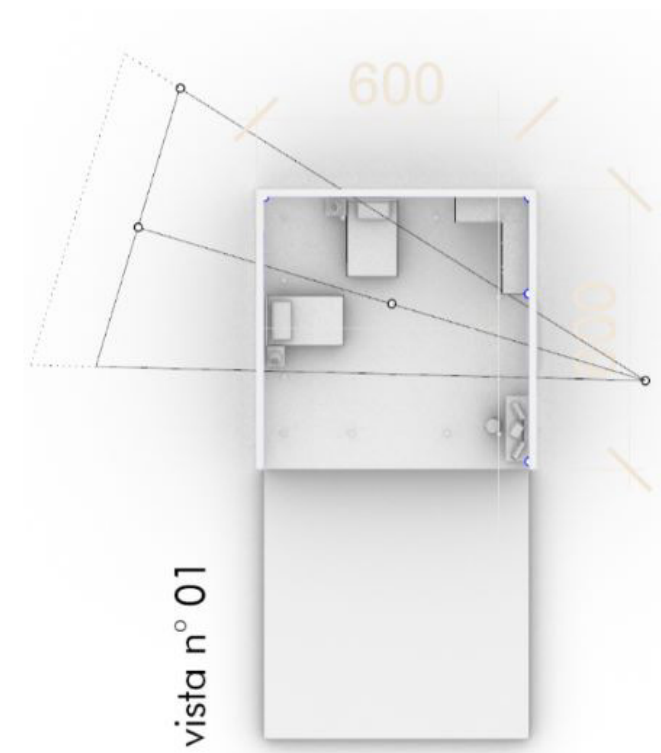


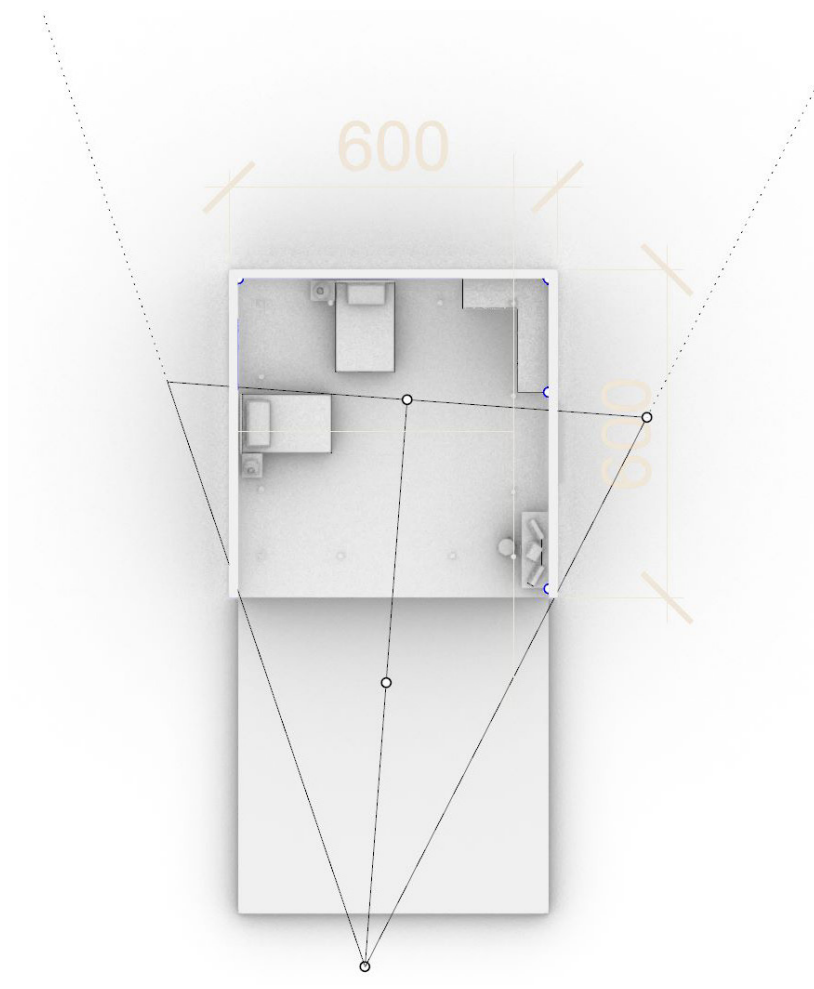
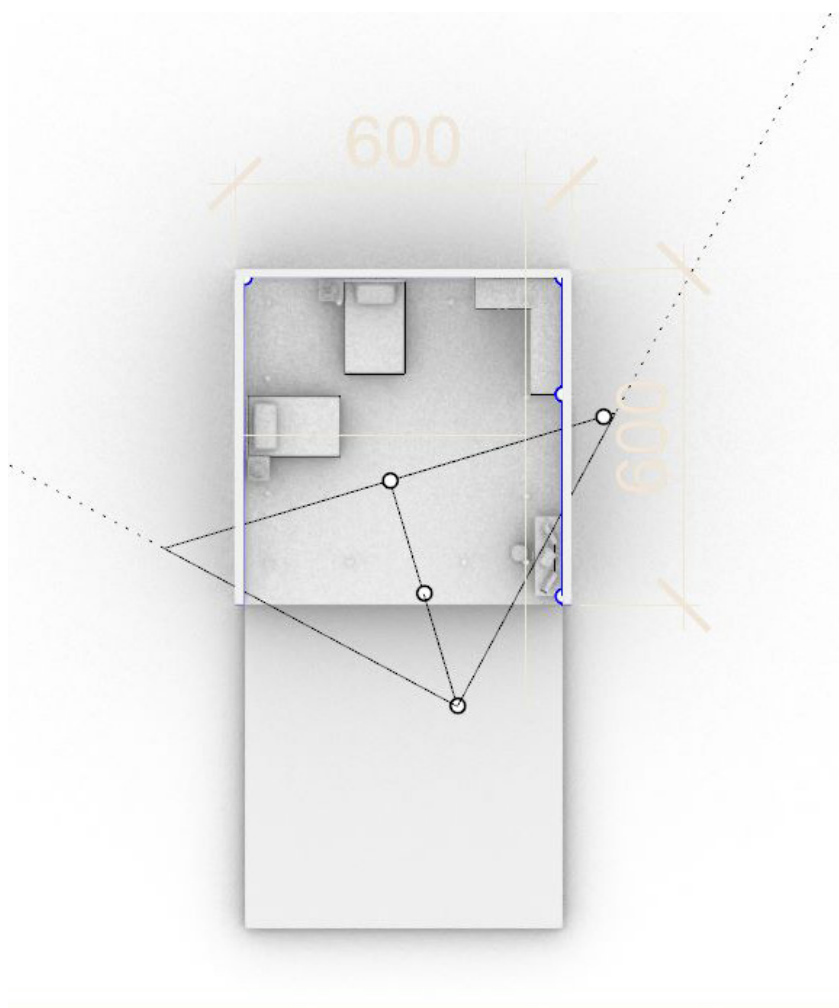


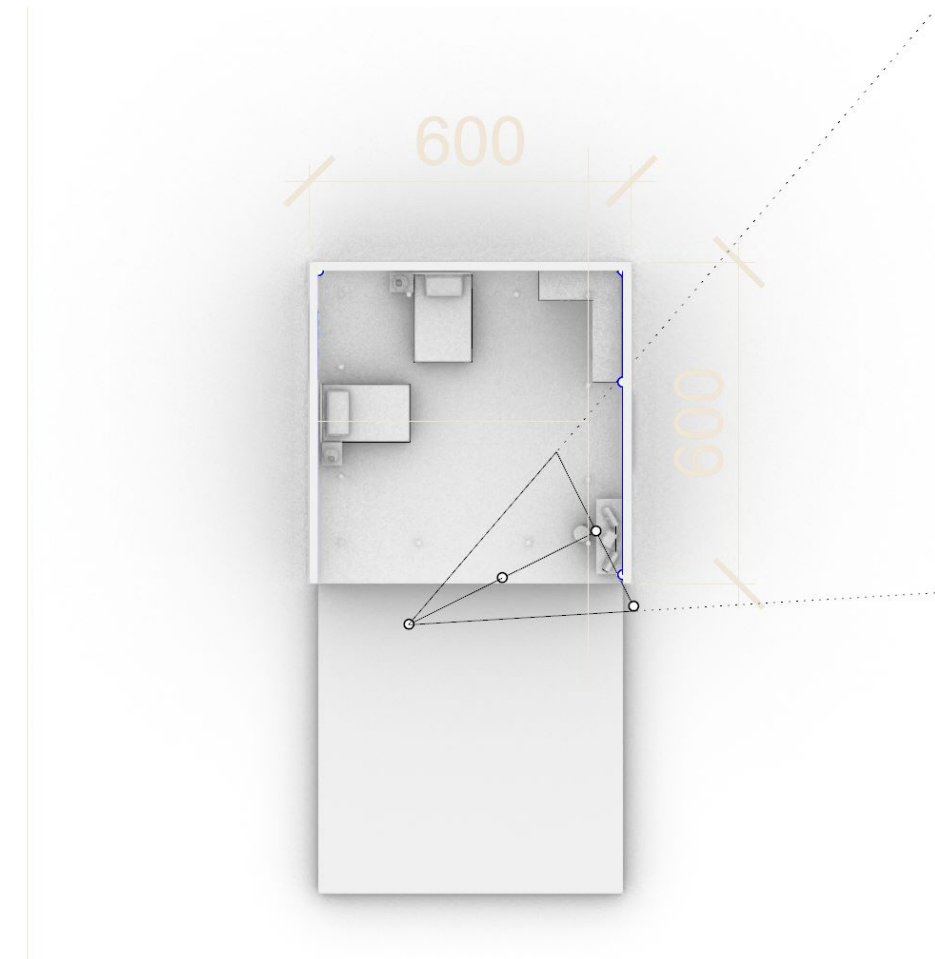
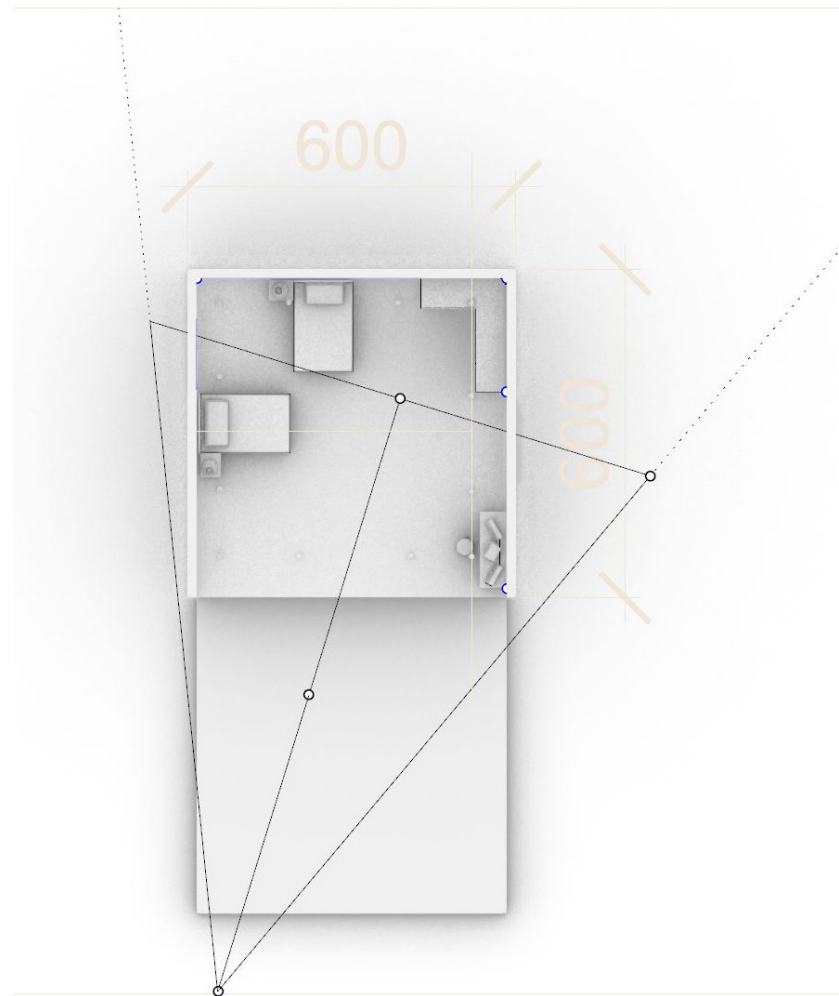
6

RENDER DEL
MODELLO
RHINOCEROS

6.1 RENDER DEL MODELLO RHINOCEROS









7

CONFRONTO TRA
POST PRODUZIONE
E FOTO MODIFICATE

7.1 GIANNI AVANZI

Post-production by Gianni Avanzi



Scena 1

Il vivace impulso elettrico emesso dalla sveglia automatica del regolatore d'umore accanto al letto strappò Rick Deckard dal sonno. Sorpreso - come lo era sempre nel ritrovarsi sveglio senza alcun preavviso -, si alzò in piedi e, nel suo pigiama variopinto, si stiracchiò le membra. Nell'altro letto, anche sua moglie Iran aprì gli occhi, grigi e spenti, batté le palpebre e con un gemito li richiuse. (Cap.1 pag. 7)

Post-production by Gianni Avanzi



7.2 GINEVRA BERGO



Scena 1

«Se scegli un incremento della cattiveria» disse Iran, gli occhi adesso ben aperti e vigili, «sappi che io farò altrettanto. Selezionerò il livello massimo e tu assisterai a un litigio al cui confronto quelli che abbiamo avuto finora sembreranno una bazzecola. Componi quel codice e vedrai, devi solo provarci.» Si alzò in fretta e furia, balzò alla consolle del proprio regolatore d'umore, e rimase lì, in piedi, a fissarlo con aria di sfida» (Cap.1 pag. 8)



7.3 SILVIA GALBIATI



Scena 4

«Dalla camera da letto giunse la voce di Iran: << Non reggo la TV prima di colazione>>
<<Digita l'888>> disse Rick mentre il televisore si avviava. <<Desidero di guardare la TV, qualsiasi cosa ci sia in onda.>> <<Adesso non mi va di digitare proprio un bel niente>> rispose Iran.
<<E allora componi il 3>> suggerì lui.
<<Non posso comporre un codice che stimola nella mia corteccia cerebrale il desiderio di digitare! Se c'è un codice che non mi va di comporre è proprio quello, perché poi mi verrebbe voglia di digitare, e quella di digitare in questo momento è la pulsione che più di tutte mi è più estranea. Voglio solo starmene seduta qui sul letto a fissare il pavimento. >> » (Cap1. pag. 10-11)



7.4 GIADA TURATTI



Scena 3

«In quel momento disse Iran, “quando ho escluso l’audio del televisore, ero d’umore 382, lo avevo appena digitato. Quindi, sebbene quel vuoto lo afferrassi con la mente, in realtà non lo provavo. La mia prima reazione è stata di gratitudine per il fatto di poterci permettere un regolatore d’umore Penfield. Poi però mi sono resa conto di quanto fosse malsano avvertire l’assenza di vita, ovunque, non solo in questo edificio, e non avere alcuna reazione... mi capisci? No, temo di no. Un tempo, questo era considerato indice di malattia mentale, lo chiamavano “assenza di adeguata affettività”. Così ho lasciato l’audio a zero, mi sono seduta davanti al regolatore d’umore e ho fatto qualche esperimento. E alla fine ho trovato un codice per la disperazione.» (Cap1. pag. 9)

