

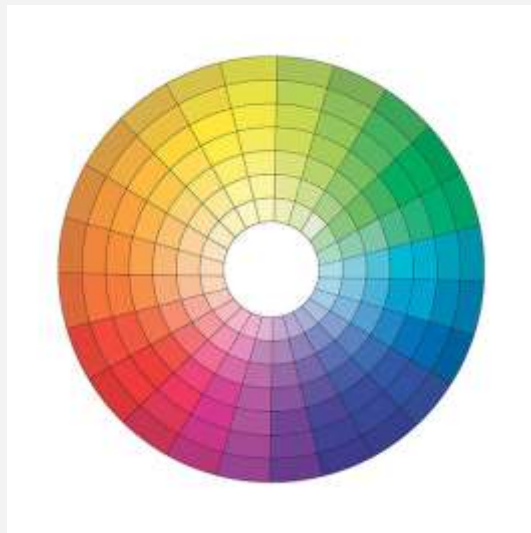


Teoria del Colore

COSA AFFRONTEREMO OGGI

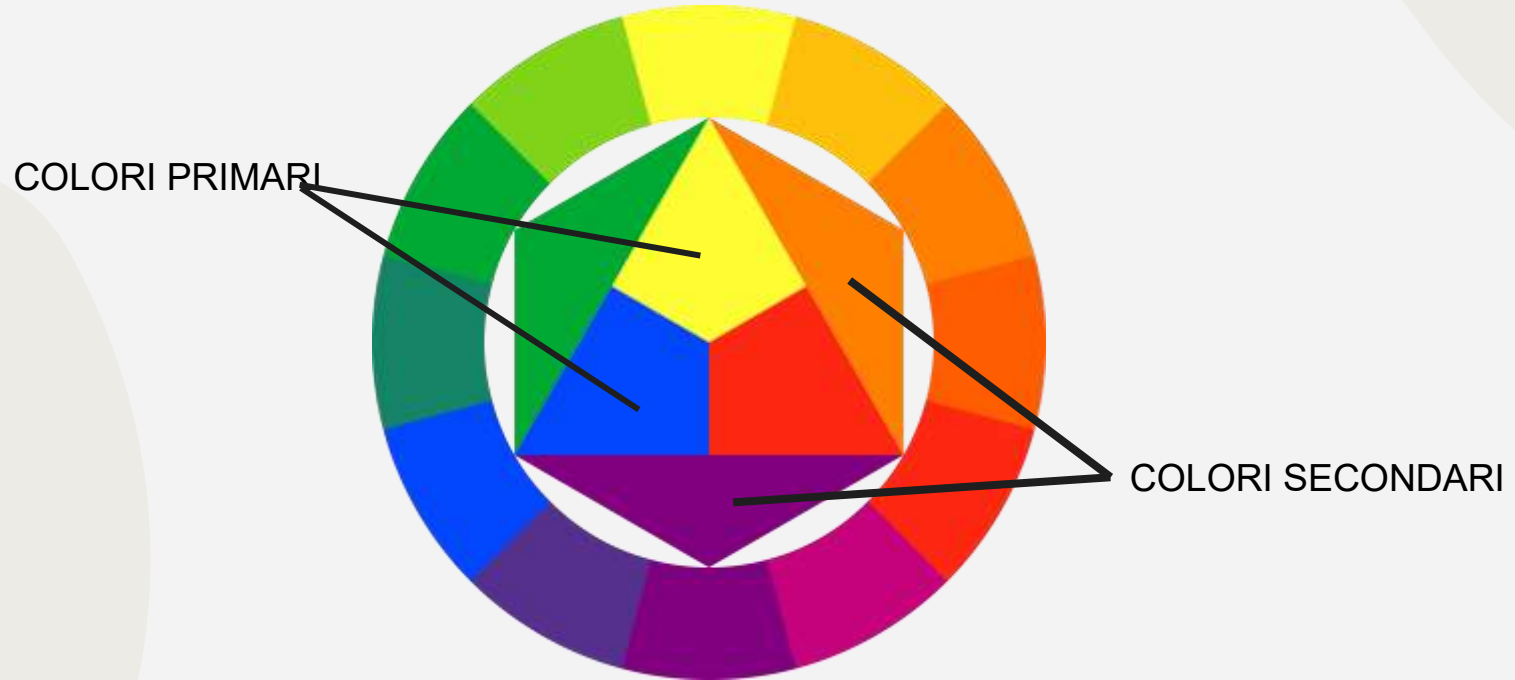
- ❖ Scala cromatica dei colori, cos'è?
- ❖ Colori primari e Secondari
- ❖ Temperatura o Gamma
- ❖ Tonalità (Hue), Luminosità, Saturazione
- ❖ CYMK, RGB, GRAYSCALE, HSB
- ❖ Armonia e Contrasto
- ❖ Abbinamenti
- ❖ Significati del colore
- ❖ Illuminazione e Mood

SCALA CROMATICA



Rappresentazione dei colori su una scala circolare

COLORI PRIMARI E SECONDARI



Cerchio cromatico di Itten

COLORI PRIMARI

ADDITIVI

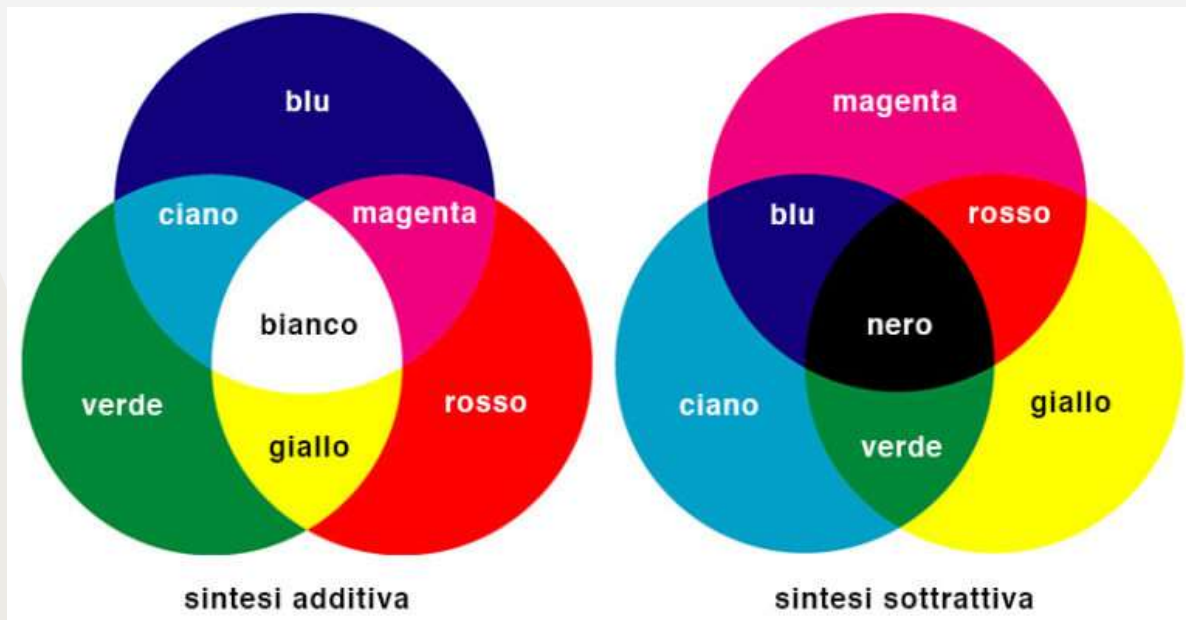


SOTTRATTIVI



COLORI PRIMARI

VISUALIZZAZIONE



TONALITA', LUMINOSITA' E SATURAZIONE

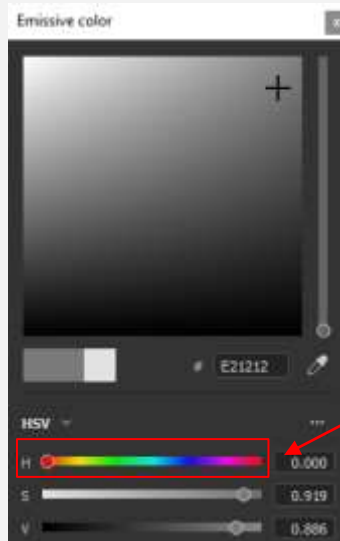
Tonalità (HUE)



Colore puro, senza bianchi o neri

TONALITA', LUMINOSITA' E SATURAZIONE

Tonalità (HUE)



Colore puro, senza bianchi o neri

GAMMA DEI COLORI

Gamma Calda



Gamma Fredda

Suddivisione dei colori in base al loro livello di vivacità

TONALITA', LUMINOSITA' E SATURAZIONE

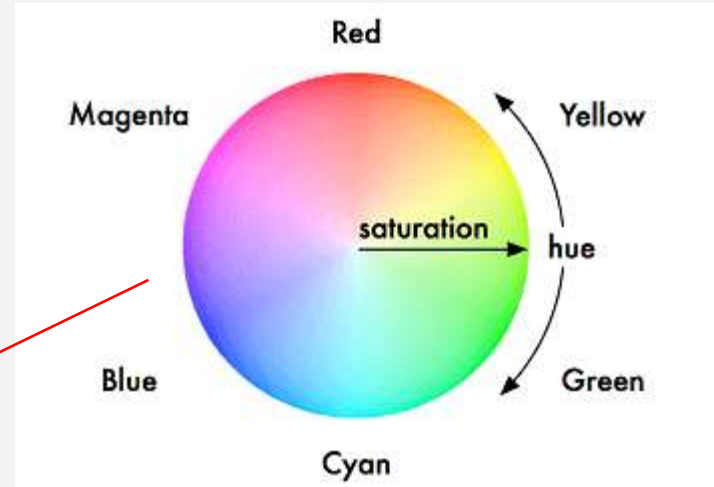
Luminosità(Brightness/Value)



Quantità di bianco o nero presente nel colore

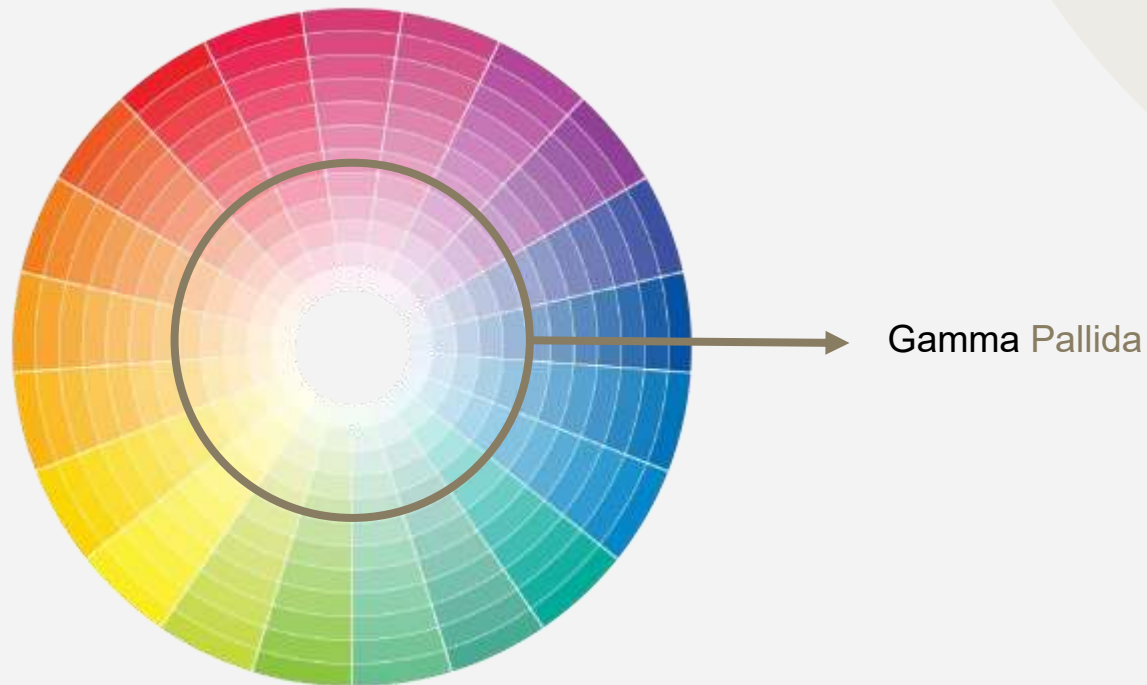
TONALITA', LUMINOSITA' E SATURAZIONE

Saturazione(Saturation)



Purezza ed intensità di una tonalità di colore

GAMMA DEI COLORI

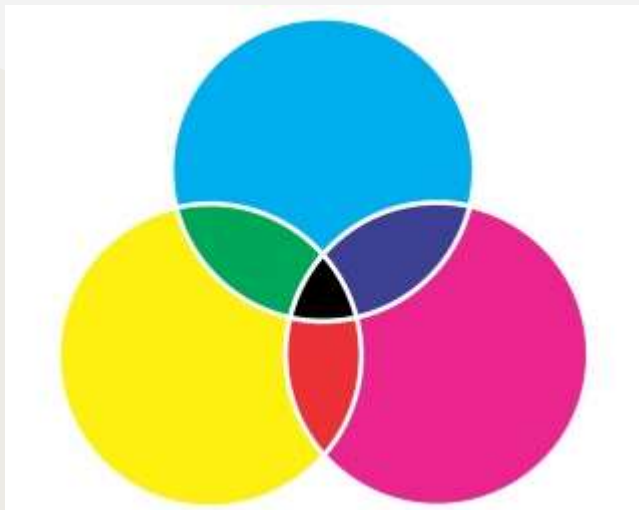


CMYK, RGB, GRAYSCALE, HSB

COLOR MODELS

I Modelli Colore vengono utilizzati per definire con che modalità vengono compresi i colori dal computer, ci sono diversi modi con cui possiamo fare intendere i colori quando andiamo a creare la nostra grafica

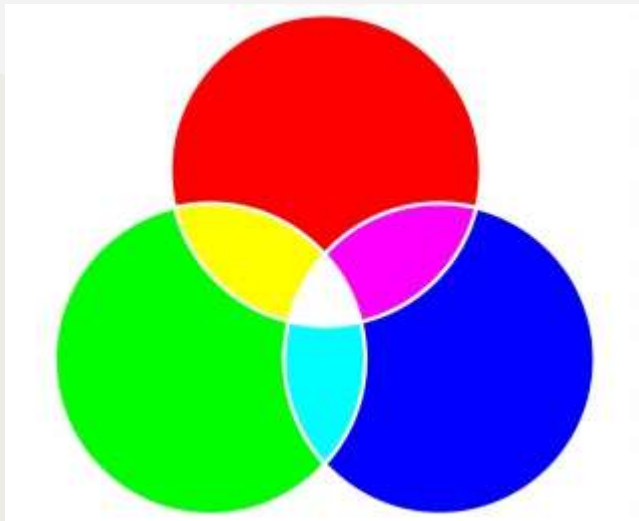
CMYK, RGB, GRAYSCALE, HSB



CMYK

Utilizzato nella stampa, composto da Cyan, Magenta, Yellow e Black, l'unione (virtuale) di questi colori compone il nero. I valori tonali dei colori in questa modalità va da 0 a 100. Modello colore sottrattivo, quando il value di tutti i colori è 0 nessun tipo di colore viene messo nella superficie, quindi abbiamo il bianco.

CMYK, RGB, GRAYSCALE, HSB

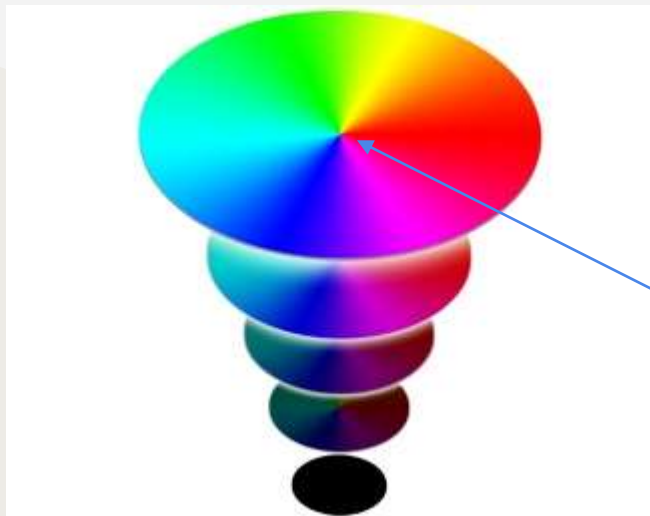


RGB

L'RGB contiene il Red, Green e Blue, l'unione virtuale di questi colori compone il bianco. Il modello colore è additivo. In questa modalità i colori vanno da da 0 a 255.

Il colore additivo è formato dalla luce, quindi è per questo che viene usato, ad esempio, dai monitor.

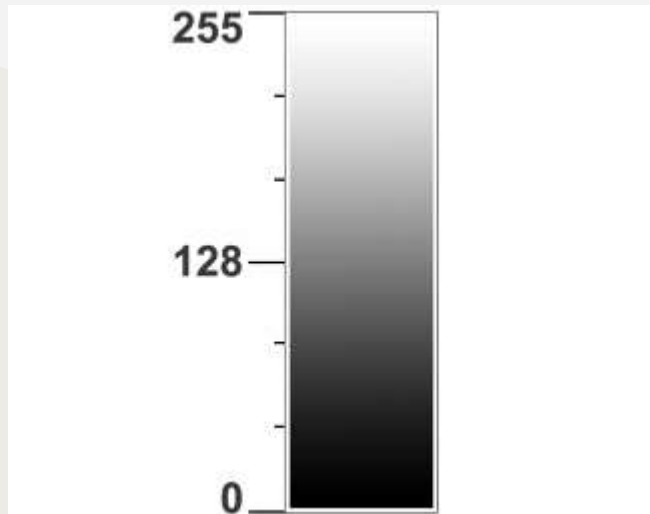
CMYK, RGB, GRAYSCALE, HSB



HSB

Il modello HSB contiene Hue, Saturation e Brightness. Anche conosciuto come HSV (Substance Painter) Hue, Saturation e Value. Descrive il pigmento del colore in base alla rotazione, partendo dal punto **centrale**. La saturazione e la brightness vanno da una numerazione percentuale da 0 a 100.

CMYK, RGB, GRAYSCALE, HSB



Grayscale

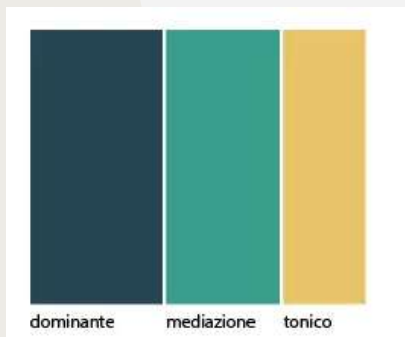
Il metodo Grayscale definisce il colore usando una sola componente: la luce. Questo valore è misurato da 0 a 255. Tutti i colori di grayscale vengono dalla modalità RGB e cambiano Value in base a tonalità, luminosità e saturazione.

Armonia e Contrasto

Ci sono due modi per comporre un colore

Armonico

Quando un colore si compone in modo armonico, significa coordinare i diversi valori che il colore ha utilizzando i colori che hanno qualcosa in comune, esempio: le colorazioni della stessa HUE



Contrasto

Il contrasto si ottiene quando in una composizione i colori non hanno NULLA in comune fra loro. Esempio: HUE diverse ma hanno la stessa luminosità



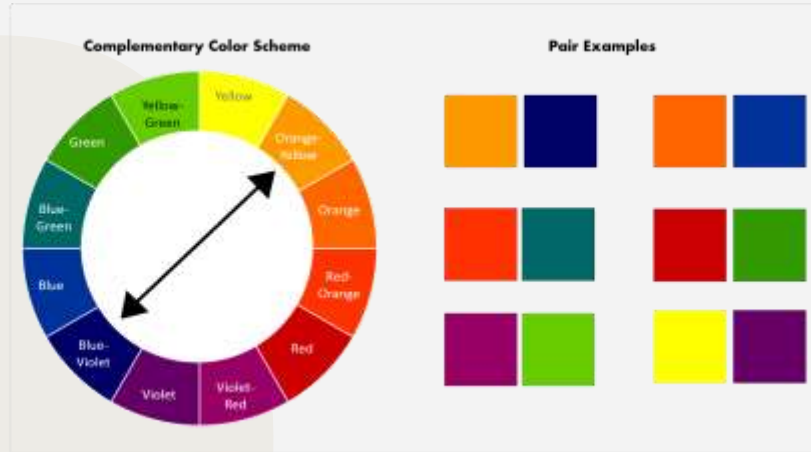
Abbinamenti

Come gli accordi musicali, ci sono dei colori che insieme funzionano meglio rispetto ad altri, e ci sono delle combinazioni particolari per visualizzarle al meglio

Tipi di combinazioni:

- Combinazioni complementare
- Armonie triadiche
- Accostamenti Tetradici
- Colori Analoghi
- Colori semi-complementari
- Combinazione a quadrato

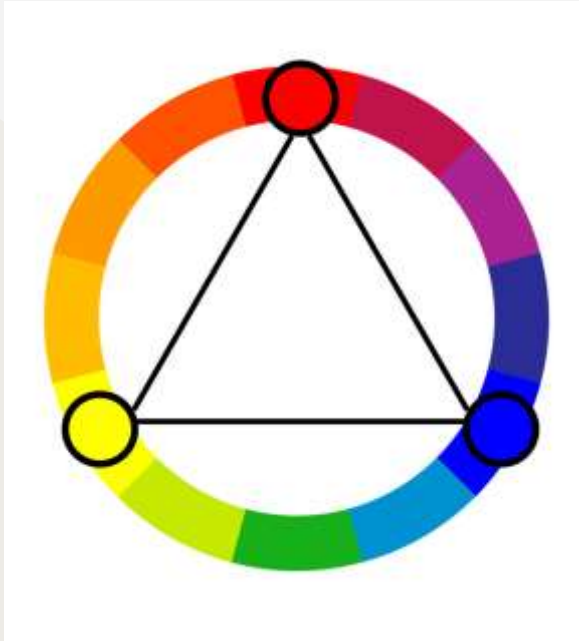
Abbinamenti



Combinazione Complementare

È la combinazione fra un tono e un suo opposto nella ruota dei colori (HUE), di conseguenza il suo colore complementare

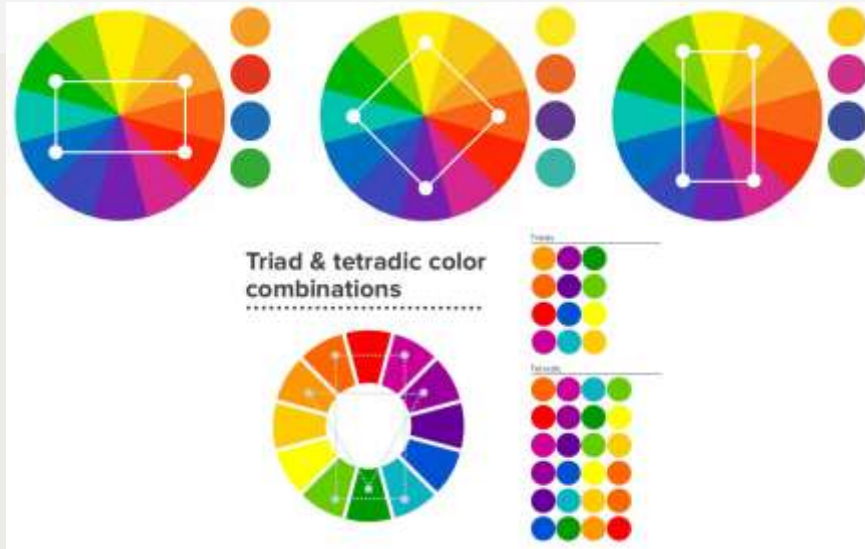
Abbinamenti



Armonie Triadiche

E' la combinazione di tre colori ma seguono uno schema di tipo triangolare, ruotando questo triangolo si tiene un abbinamento armonico

Abbinamenti



Accostamenti Tetradici

Quando si usa un **RETTANGOLO** (non un **quadrato**) al posto di un triangolo, si chiama abbinamento tetradico, si chiama anche doppia combinazione di colori complementari (immaginate degli edge fra i vertici del rettangolo, infatti otterrete dei complementari)

Abbinamenti



Colori Analoghi

Accostamento di tre colori simili in HUE, si ottiene scegliendo il colore al centro per poi andare a spostarsi a destra e sinistra.

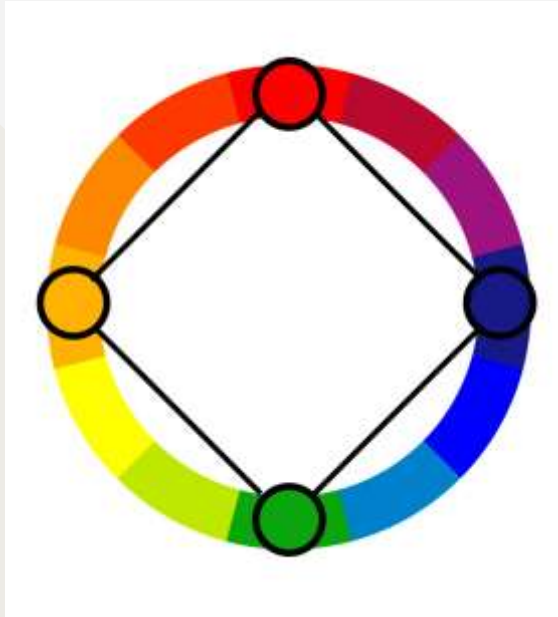
Abbinamenti



Colori Semi-complementari

Combinazione di tre colori, si ottiene selezionando un tono e al posto di scegliere quello complementare, si procede con quelli subito accanto. A sinistra l'immagine per chiarificare meglio la spiegazione.

Abbinamenti



Combinazione a quadrato

Combinazione di quattro colori ai vertici di un quadrato. Simile all'accostamento tetraidrico, solitamente si usa con colori più saturati.

Significati del colore

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Rosso



Significati del colore

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Rosa



Significati del colore

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Arancione



Significati del colore

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Giallo



Significati del colore

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Verde



Significati del colore

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Celeste



Significati del colore

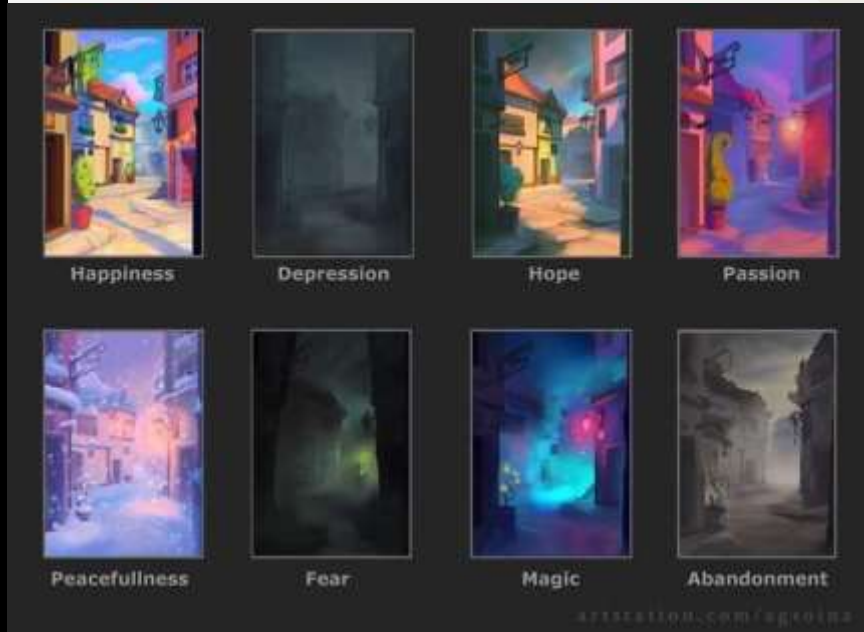
I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi

Viola



Illuminazione e mood

I colori possono influenzare determinati stati d'animo, ora faremo alcuni esempi



Illuminazione e mood

Felicità + Speranza



Peng Zhou, Peaceful Land, Artstation

Illuminazione e mood

Peacefulness + Fear



Concept Art for a temple, u/Wolfpack_Games, Reddit

Illuminazione e mood

Magia (Foresta)



Strange Magic Concept Art, Win Arayphong, Pinterest

Illuminazione e mood

Magia (Interni/Palude) + Fear



Blue Valley, Finnian MacManus



Purple Nest, Hevenurion, Artstation

Illuminazione e mood

Paura



Layers of Fear concept art, Bartosz Kapron, Artstation



The Room, JoakimOlofsson, Deviantart

Illuminazione e mood

Abbandono



Abandoned project, Ben Keeling, Artstation

Illuminazione e mood

Come ricreare un mood?

Ricreare un mood è una parte fondamentale di un progetto e del processo creativo, e va ricreato per ogni metodo possibile necessario: Post process, illuminazione, texturing etc.



Considerazioni Finali



La palette e l'illuminazione scelta non deve mai essere una limitazione, a meno che non si parli di limitazioni di hardware, ma un inizio di uno studio di una scena o di un texturing.

Wes Anderson per esempio utilizza una saturazione altissima per far uscire meglio i colori, ma quando ha necessità cambia in desaturazione, stravolgendo totalmente le tonalità e la luminosità di tutto quello che sta registrando.

L'unico modo per sapere come combinare dei colori, oltre la parte teorica è Creare, creare e creare.

Quindi...



Wes Anderson



Task di oggi!

Vi verrà passato un ambiente creato con un set di asset dall'unity store

Scegliete due fra questi mood:

- *felicità*
- *tristezza*
- *speranza*
- *passione*
- *tranquillità*
- *paura*
- *magia*
- *abbandono*

E, dopo aver fatto un accurata ricerca di reference in base al mood scelto, ricreateli, potete cercare tranquillamente altre reference, ma in queste slides troverete già qualche aiuto

Buon Lavoro

