

Image Editor: il gestore di immagini

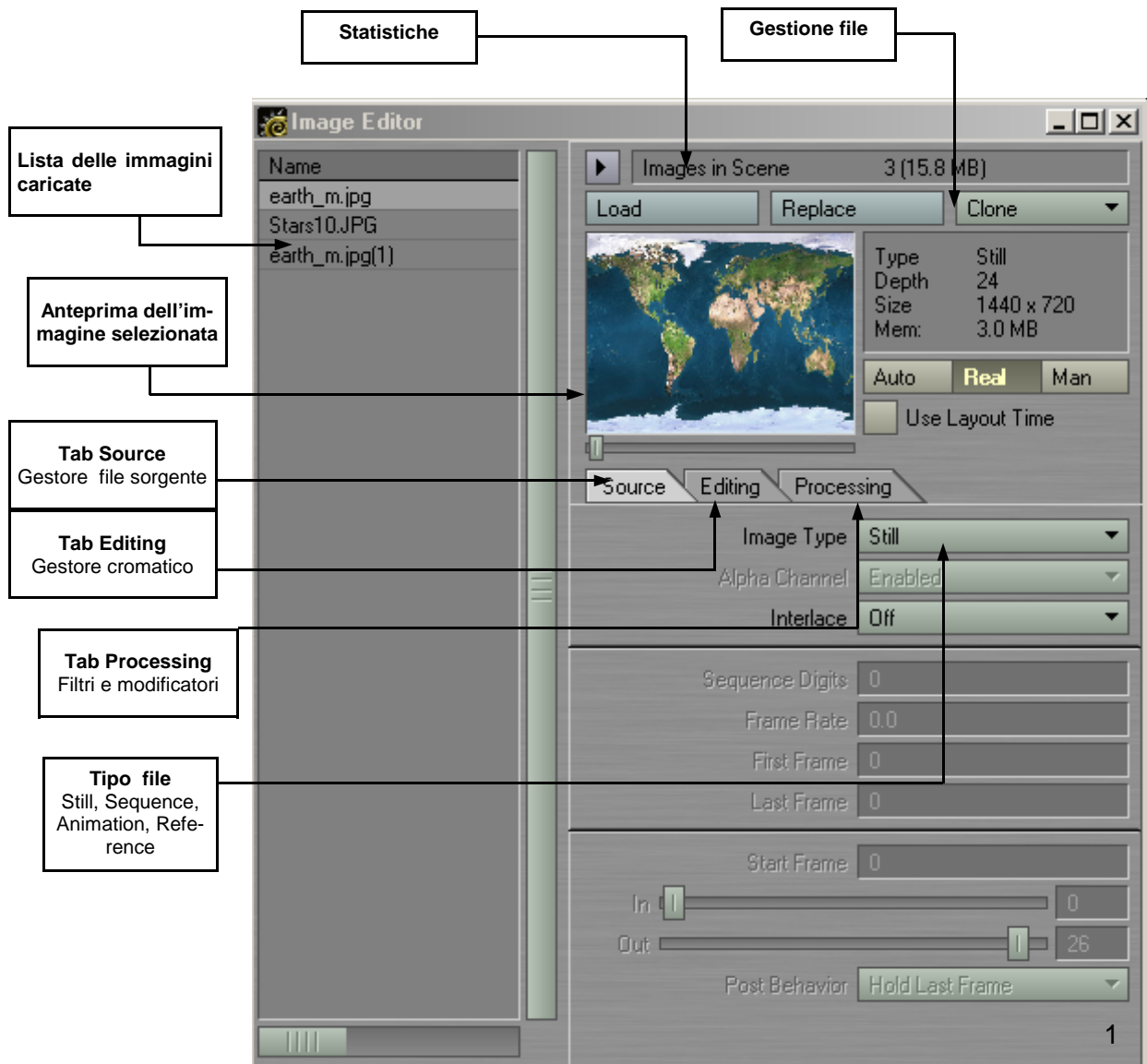
LW possiede un efficiente anche se semplice modulo per la gestione dei file grafici utili nella scena: *Image editor*.

A questo modulo si accede sia da Modeler che da Layout anche se il suo utilizzo è più completo e significativo nel modulo di settaggio della scena, Layout appunto.

Con *Image Editor* si può gestire l'insieme delle immagini e delle animazioni che devono essere inserite nella scena, come immagini di sfondo o di primo piano, come texture utilizzate nella definizione dei materiali di superficie, come animazioni che possono, per esempio, definire lo schermo di un cinema sul quale si proietta *Ladri di biciclette* che serve per ambientare uno spot di una nuova videocamera digitale (o di un cioccolatino, a scelta).

Ogni scena comprende un numero elevato di immagini che è necessario tenere sempre sotto controllo e, per questo, *Image Editor* funziona come un archiviatore efficiente.

L'interfaccia grafica è presentata in fig. 1:



Una volta caricate in *Image Editor* i file grafici fanno parte integrante della scena e possono essere liberamente utilizzati: un archivio sempre a disposizione per qualunque necessità.

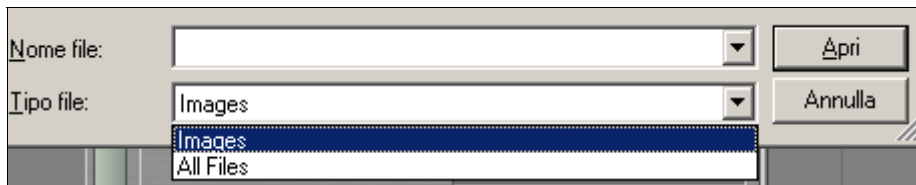
Per caricare il modulo si preme sul pulsante sempre presente in qualunque tab selezionato (in Modeler come in Layout) oppure con i tasti CTRL+F4 (fig. 1).




Per caricare un'immagine dal pannello è sufficiente premere LOAD.

Nella finestra standard di gestione file di Windows appare la cartella CurrentDirectory\Images. Il che vuol dire che le immagini devono essere già presenti nella cartella di lavoro o che vi devono essere copiate utilizzando la sequenza standard di Windows *apri cartella di origine, click destro su nomefile->copia, trasferirsi su CurrentDirectory\Images, click destro nello spazio bianco della cartella->incolla*. A questo punto, con l'immagine selezionata premere *Apri*.

Io ho tutte le immagini nella cartella HD:\3D\images\categoria. In questo modo so sempre dove posso trovare, per esempio, una texture di legno, di metallo o di pietra. Quando devo usarne una faccio il browse della directory corrispondente sfruttando la possibilità di anteprima che Windows oggi offre. Identificata l'immagine la trasferisco nella directory di lavoro *CurrentDirectory\images*. E' vero che sull'HD devo duplicare un file, ma considerando che la destinazione finale dei files di un progetto è sempre o un altro computer o un CD, la cosa funziona egregiamente.



2

 Per aprire un'immagine si lasciano i valori di default nella finestra di gestione risorse di Windows. Se si deve caricare un filmato AVI, per esempio, bisogna indicare All Files invece di Images (fig. 2).

Proviamo dunque a caricare una immagine dal CD. Macch_2.jpg va benissimo.



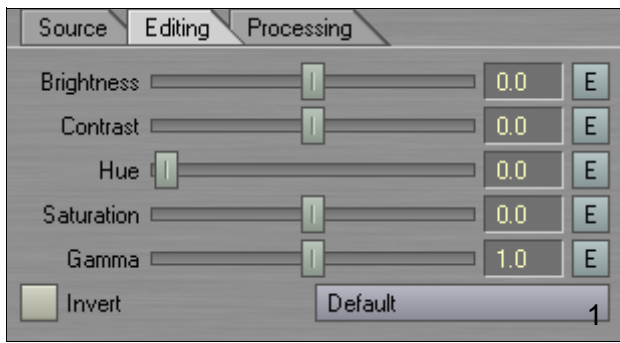
Come si vede il campo *Image Type* è definito come *Still* (istantanea, per così dire) e ciò vuol dire che l'immagine caricata è un fotogramma singolo. Se si carica un video il campo sarà *Animation*. Nel caso sia *Sequence* indica l'utilizzo di una sequenza di immagini (indicata con immagine001.jpg, immagine002.jpg, immagine003.jpg ecc).

Il campo *Alpha Channel* attiva il canale alfa delle immagini che ne siano provviste (come quelle prodotte dal programma stesso e salvate in tale modalità).

Lasciate il campo *Interlace* a *Off* se non dovete utilizzare video digitalizzati, altrimenti dovete indicare l'ordine di interlacciamento (fotogrammi pari o dispari).

Sequence Digit, Frame Rate, First Frame ecc indicano opzioni da utilizzare per una sequenza di immagini.

Il tab Edit è molto interessante:

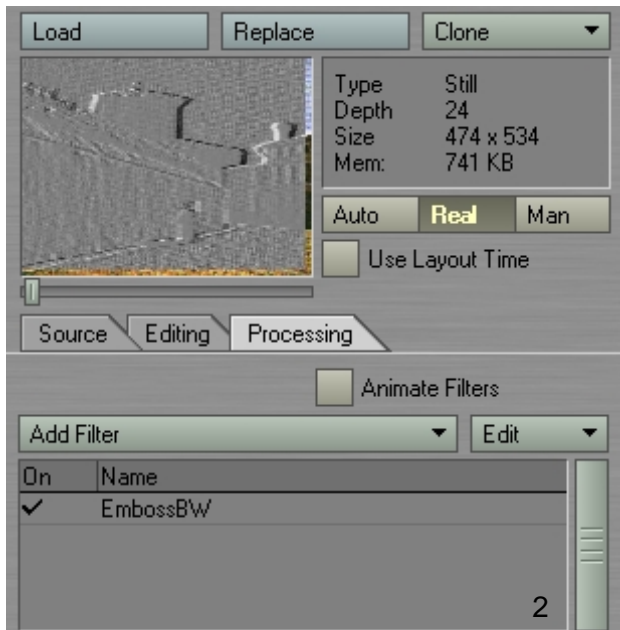


Si possono alterare i valori di luminosità, contrasto, tonalità, saturazione ed il valore di gamma di modo che LW applichi tali modifiche prima che l'immagine venga usata nella scena. Ancora più interessante la possibilità di animare questi valori nel tempo. L'utilizzo più frequente è l'alterazione dei valori di *brightness* e *contrast* per creare immagini da utilizzare sui canali di *bump*

e di *specularity*.

Ma cerchiamo di immaginare cosa si può ottenere con un video a colori che, durante l'animazione, modifica i suoi valori cromatici...

Il pulsante *invert* fa proprio quello che dice di fare, *invert*e i valori cromatici, producendo il *negativo* dell'immagine.



Il tab *Processing* mette a nostra disposizione lo spazio dei *plug-ins* dedicati al pre-trattamento dell'immagine: sono come i filtri presenti in Photoshop, rammenti di codice creati con scopi molto limitati ma che possono essere usati assieme, per raggiungere obiettivi molto vari ed interessanti.

I *plug-ins* di questo tipo sono spesso molto semplici (per modo di dire, come sa chi ha provato a programmare un algoritmo di *edge* detection) e non hanno interfaccia grafica e parametri modificabili.

Nella fig.2 si può vedere un classico filtro *emboss* (rilievo) nella sua versione in bianco e nero. L'effetto viene immediatamente mostrato nella finestra di anteprima. Alcuni filtri hanno un'anteprima anche nella finestra OpenGL, come per esempio i filtri *Bloom* e *Corona*, che servono ad aggiungere aloni di sovrapposizione molto realistici nei settori chiari dell'immagine.

Il pannello *Image Editor* mette a disposizione il suo contenuto a qualsiasi altro modulo che utilizzi immagini: è il caso del pannello *Surface editor*, presentato in fig.2, nel cui campo *Image* appare la lista delle immagini caricate. Il pulsante *Edit image* permette di accedere velocemente al tab *Edit* del pannello di cui stiamo parlando.

LW è integrata! La sinistra di LW sa sempre quello che fa la destra di LW (e non è necessariamente una battuta impegnata politicamente).

3

