

I Presets

LW offre la possibilità di salvare i materiali di superficie, i settaggi degli Hyperwoxels, i dati delle luci volumetriche e tanto altro ancora in uno spazio speciale chiamato *Presets*.

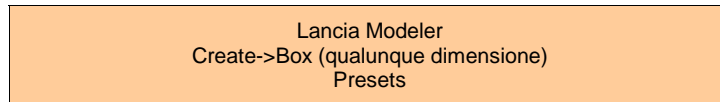
Dopo aver speso tanto tempo per creare una splendida superficie di legno o metallo, una luce volumetrica che rappresenti, per esempio, l'illuminazione di una stanza piena di fumo, possiamo per fortuna salvarla, come insieme di immagini, layer procedurali e gradienti, per poi poterla riutilizzare in qualunque progetto futuro. LW ha un'interfaccia particolare che mette a disposizione dell'utente questo spazio.

Questa interfaccia è disponibile sia in Modeler che in Layout ed è accessibile da un pulsante principale (uno di quelli sempre presenti, qualunque tab sia attivato) come presentato in fig. 1.




1

La finestra *presets* è contestuale. Questo vuol dire che si apre sempre con il contenuto che è congruente con il pannello attivo. Se aprirete *presets* dopo aver creato un semplice solido in Modeler la sua finestra apparirà vuota. Proviamo:



Si apre una finestra completamente vuota...

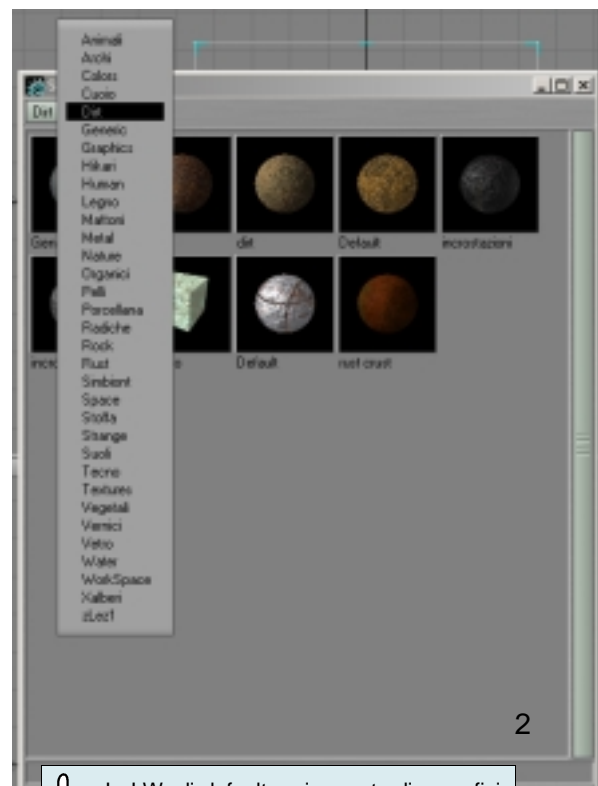
Apriamo il pannello del Surface Editor e si vedrà il pannello dei presets riempirsi automaticamente con una serie di immagini che indicano i materiali presenti in quella particolare zona della libreria delle superfici (fig. 2).




La finestra dei *presets*, per la sua particolare funzione, non può essere aperta indipendentemente dal pannello a cui fa riferimento: se apriamo il pannello *Surface Editor* la finestra *presets* conterrà la libreria delle superfici. Se apriamo il pannello delle luci volumetriche, *presets* offrirà le librerie relative, e così ancora con il pannello degli *hyperwoxels*, del *texture environments*, di *Skyracer2* ecc. Ricordatevi: aprirete *presets* dopo aver aperto i pannelli che offrono la possibilità di settare materiali...

La finestra presentata in fig. 2 ha pochi punti di controllo, quelli essenziali. Attivando il menù a discesa in alto a sinistra appaiono tutte le librerie delle superfici disponibili nel sistema.

In effetti la libreria delle superfici ha una struttura semplice, con una serie di cartelle alle quali possiamo attribuire il nome che vogliamo, dove raccogliere materiali affini e poterli poi ritrovare facilmente.



2

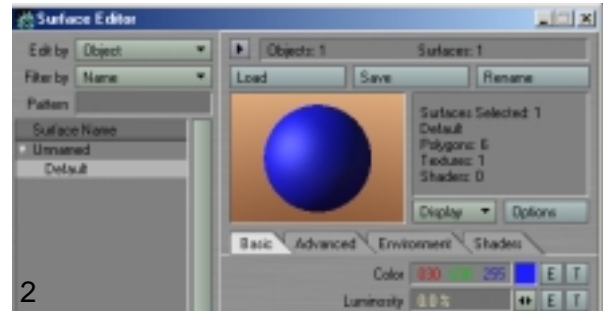
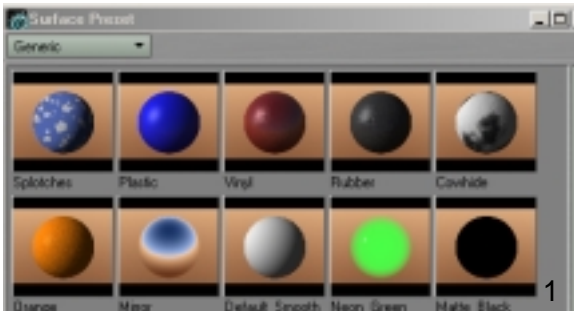


In LW, di default, nei presets di superfici, sono presenti alcune librerie di base (metal, rock, nature, color, generic ecc) ma scopriremo che, senza difficoltà, potremo arricchire il nostro carnet con un numero quasi illimitato di *presets*.

Facciamo un esercizio: attribuiamo al cubo fatto in precedenza una superficie di plastica prendendola dai materiali di default presenti nel pacchetto.

Lancia Modeler
Create->Box (qualunque dimensione)
Surface Editor
Presets
Presets->generic
Doppio click su 'Plastic'
Load Settings? = yes

Abbiamo attribuito alla nostra superficie i valori contenuti nel materiale di libreria.

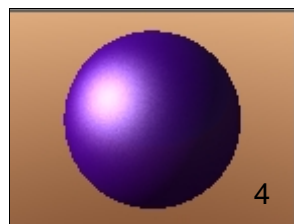


Nella fig. 2 vediamo la superficie caricata nel *Surface Editor*.

Adesso proviamo a modificare i valori dei canali per ottenere una superficie diversa. Per esempio potremmo lavorare sul colore e sulla capacità del materiale di riflettere la luce, una plastica violetta ben levigata e lucidata. Selezioniamo innanzitutto il quadratino del colore e scegliamo un violetto scuro (fig. 3)

Andiamo sul canale della *Specularity* e alziamo il suo valore a 90%, lasciando invariati i valori di *glossiness* e *reflectivity*. L'effetto è immediatamente visibile nella finestrina di *preview* in alto nel pannello (fig. 4).

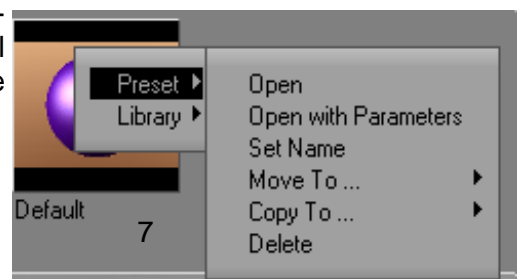
Non è niente di eccezionale, è vero, ma per imperscrutabili motivi noi desideriamo salvarla per usi futuri.



La cosa è semplice. Controllando che *presets* sia aperto nella cartella giusta (in questo caso *generic*) facciamo doppio click sull'immagine di *preview*. La nostra palla violetta finisce al suo posto, all'ultimo posto nella scheda *generic* della finestra dei *surface editor presets*.



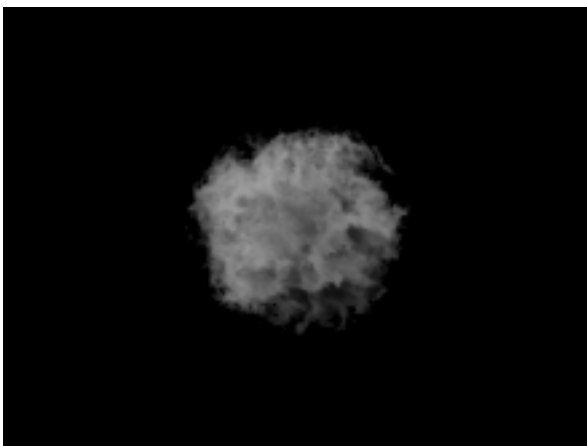
Come si può vedere la superficie ha un nome strano e poco significativo, *default*, per il semplice motivo che quello era proprio il nome della superficie in *Surface Editor*. Per rinominare il *preset* basterà cliccare col tasto destro sulla sua immagine e selezionare *Set Name* (fig. 6 e 7).



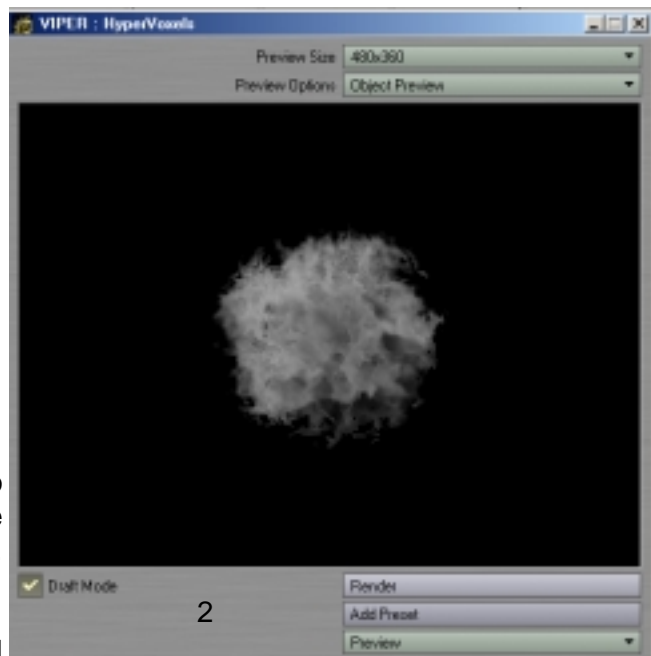
Il procedimento per caricare e salvare i presets di altri elementi in LW è simile. Proviamo a vedere come possiamo utilizzare i presets per un *hypervoxel*.

Lanciare Layout
Items->Add->Add Null
Scene->Tools->Hypervoxels
Pannello Hypervoxels->seleziona Null
Pannello Hypervoxels->Activate
Presets
Carica Default Volume
(Yes-Yes)
Rendering->render options
Render display ->Image Viewer
F9

In pochi secondi viene disegnato il volume che, caricando il preset, abbiamo associato alla particella.



- 1 Proviamo ad attivare VIPER e premiamo il pulsante Render. Abbiamo la veloce previsualizzazione della particella (fig. 2).



Anche qui proviamo solo a cambiare il colore della massa di fumo, scegliendo, per esempio, un blu intenso. Per far ciò attiviamo il tab Shading nel pannello Hypervoxels e, nel sub tab Basic, clicchiamo sempre nel quadratino colorato (fig. 3).

I passi successivi, per cambiare il colore, sono uguali alla superficie precedente.



Quando non avete un'immagine di preview nel pannello attivo (hypervoxels, lights, skytracer) dovete seguire questi passi per salvare il materiale in libreria *Presets*:

- 1) Aprite il pannello (hypervoxels, per esempio)
- 2) Aprite il pannello *Presets*
- 3) Aprite VIPER (cliccando Render se necessario)
- 4) Modificate tutti i valori che volete
- 5) Quando soddisfatti, fate doppio click sull'immagine di VIPER
- 6) Il materiale è finito in libreria!



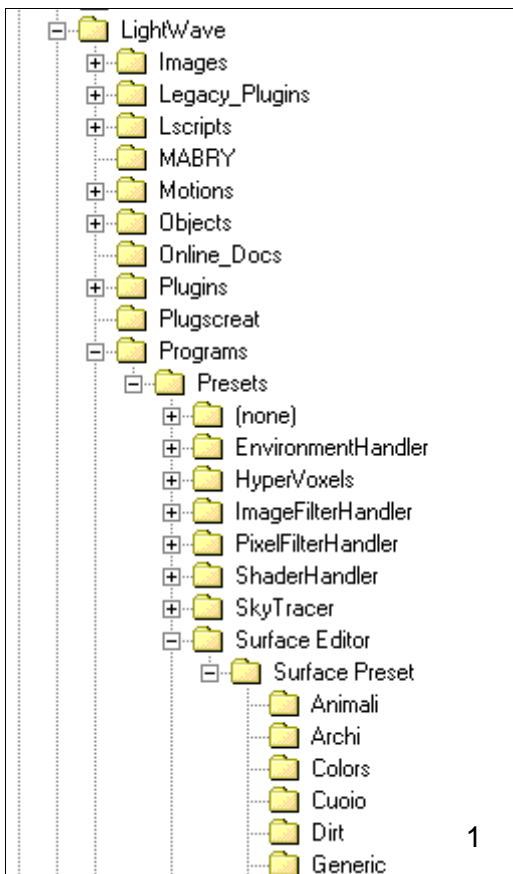
Anche per i presets, di qualunque tipo, ci si può appoggiare ad Internet. E' molto soddisfacente creare le proprie superfici per come ci servono, ma è anche molto comodo avere a disposizione il lavoro di altri, di centinaia e centinaia di appassionati nel mondo. Provate a visitare il sito www.presetcentral.com, l'iscrizione è gratuita ma obbligatoria. Dopo esservi iscritti potete fare il login ed entrare nello spazio dei downloads: i presets sono ordinati secondo le loro categorie (surface, hypervoxels, sky tracer, ecc) e le loro tipologie (pietra, metallo, acqua, naturali, fuoco, nuvole, polvere, sporco, vetro ecc).

I files dei presets sono piccoli (pochi Kb ciascuno) e spesso non vengono neppure zippati: in pochi minuti potete scaricarvene a decine.

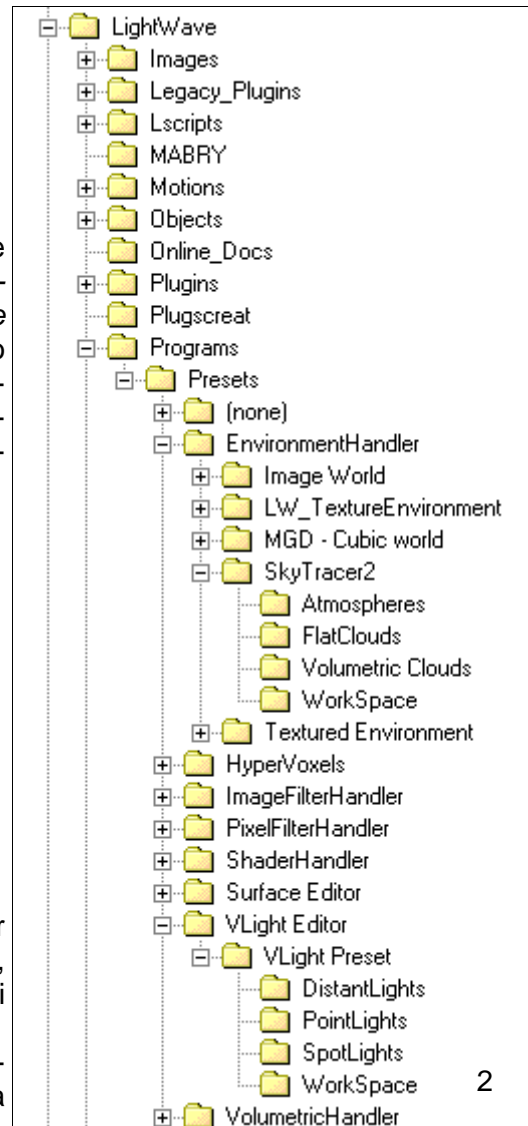
Dopo il download vi trovate sull'HD una serie di files .zip o .pst. I primi sono files compressi, i secondi già nella forma *presets*.

Dovete solo metterli al posto giusto e LW li troverà istantaneamente, quando serviranno.

Lw possiede una sottodirectory riservata alla raccolta di questi files in `c:\lightwave\programs\presets`. Questa directory contiene, al suo interno, tutta una serie di sottodirectory che, alla fine, dovranno contenere i nostri presets. Mi sa che per smettere di precipitare nel tunnel di *presets* è meglio farvi vedere la foto n. 1.



Ecco qua due snapshots di *gestione risorse* che ci mostrano la catena di cartelle e sottocartelle che bisogna conoscere.



In `Lightwave\Programs\Presets\Surface Editor\Surface Presets\Animali` metterò il mio preset, scaricato dalla rete che rappresenta il manto di una zebra, per esempio.

Alla prossima attivazione del programma il modulo Presets aperto con Surface editor attivo, alla cartella animali ce lo mostrerà.

In fig. 2 si vedono le cartelle di SkyTracer2 e delle luci volumetriche.