

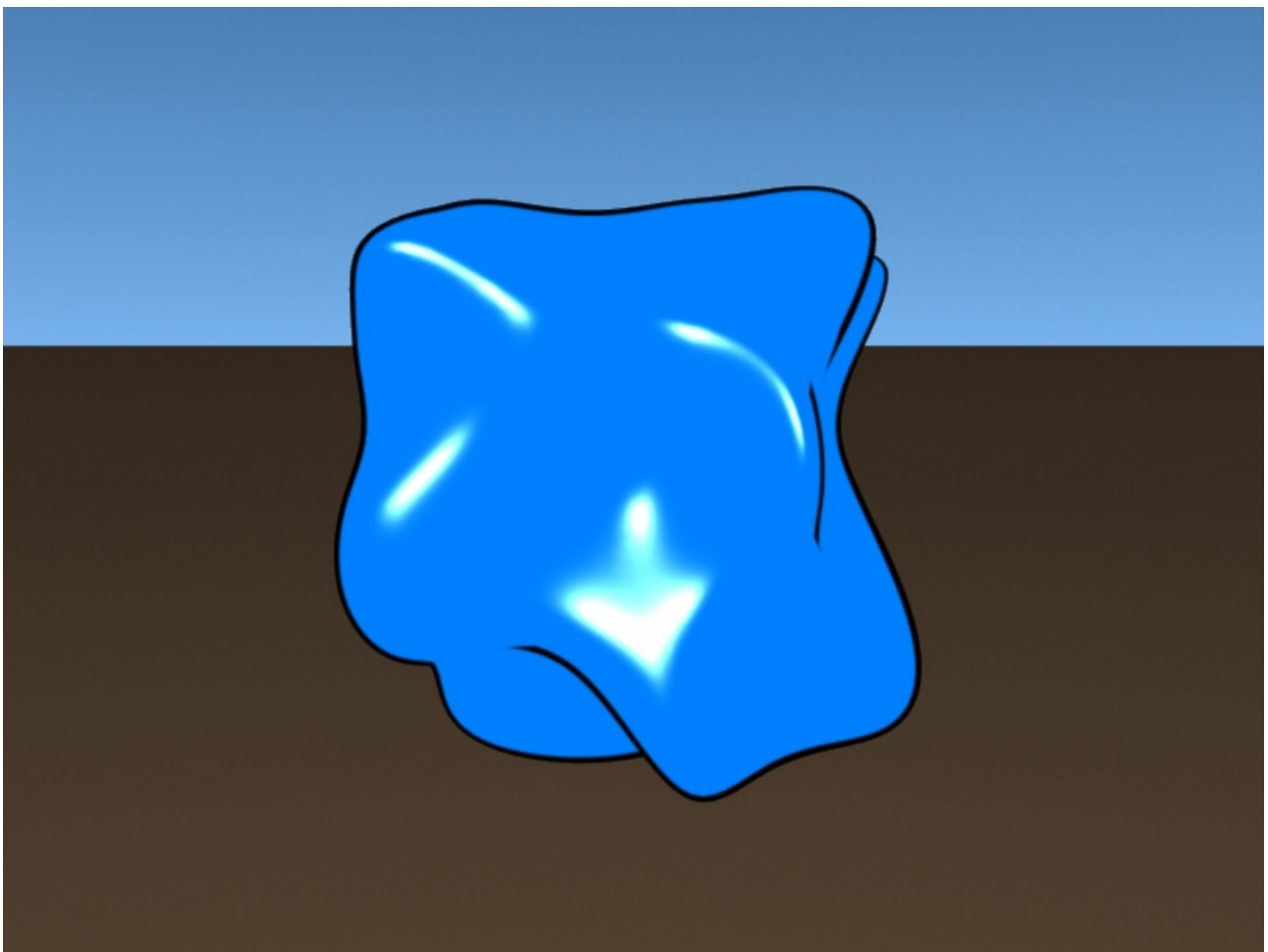
Real Time Cartoons Effect for dummies ☺

Un metodo tanto semplice quanto geniale per realizzare un effetto Cartoons direttamente in LightWave Modeler senza ricorrere ai plug-ins o quant'altro.

Vantaggi: possibilità di vedere subito il risultato senza bisogno di renderizzare, possibilità d'intervenire direttamente sul modello per migliorare l'effetto.

Svantaggi: il procedimento raddoppia di fatto il numero di poligoni che compongono il modello, è consigliabile utilizzare questo metodo con modelli non eccessivamente dettagliati.

N.B. per il procedimento si fa riferimento alla versione 9.6 di LW per Windows, per le altre versioni regolarsi di conseguenza.



1 – costruzione dell'oggetto base :

a) *Costruire un oggetto Box 3x3x3 m e 4x4x4 segmenti:*

Click su Create / Primitives / Box (o premere i tasti Shift + X)

Click su Numeric (o premere il tasto n)

Modificare i seguenti valori in Size :

Width = 3 m

Height = 3 m

Depth = 3 m

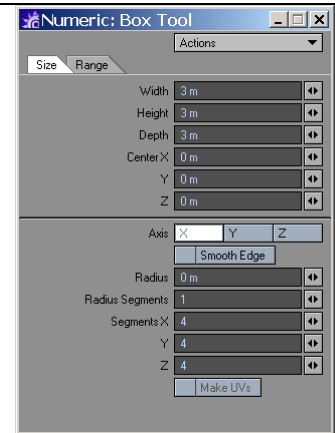
Segments X = 4

Segments Y = 4

Segments Z = 4

lasciare invariati gli altri valori

(premere il tasto Invio per confermare tutto)

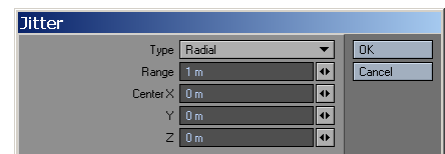


b) *Trasformare l'oggetto Box in un oggetto irregolare:*

Click su Modify / Transform / Jitter (o premere i tasti Shift + J)

Click su Type / Radial e lasciare invariati gli altri valori

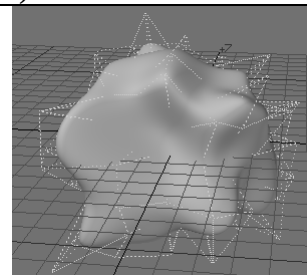
Click su OK (o premere il tasto Invio per confermare)



c) *Convertire la Mesh in una Sub Patch :*

Click su Construct / Convert / SubPatch (o premere il tasto Tab)

L'oggetto base



2 - realizzare ed impostare un oggetto copia :

d) *Copiare l'oggetto base in un Layer vuoto:*

Click su Edit / Copy (o premere i tasti Ctrl + C)

Click su un Layer vuoto

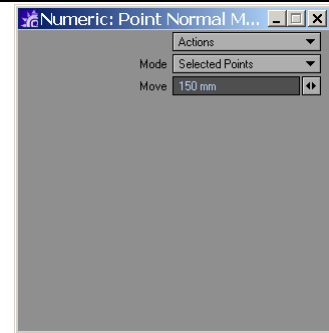
Click su Edit / Paste (o premere i tasti Ctrl + V)

e) *Calibrare l'oggetto copia:*

Click su Modify / Translate / More / Point Normal Move

Click su Numeric (o premere il tasto n)

Modificare il seguente valore : Move = 150 mm
variabile a piacere anche interattivamente
(premere il tasto Invio per confermare tutto)



f) *Invertire le normali dell'oggetto copia :*

Click su Detail / Polygons / Flip (o premere il tasto f)

g) *Annerire la copia :*

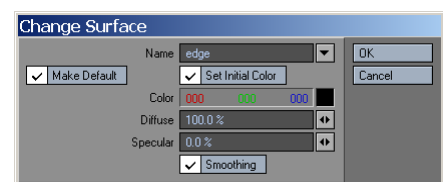
Click su Surface (tasto q) :

Name = **edge**

Color = 000 000 000 (nero)

spuntare Smoothing

Click su OK (o premere il tasto Invio per confermare)

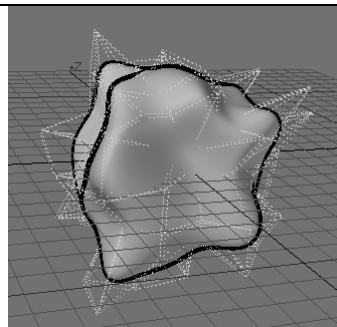


3 - testare l'effetto ottenuto :

h) *Rendere i due Layers attivi:*

Click + tasto Shift su entrambi i Layers

Se tutto è ok ecco il modello col bordo nero



Se il risultato è soddisfacente è possibile proseguire, altrimenti se il bordo risulta troppo grosso o troppo sottile si può correggere ripetendo il passaggio al punto 2-e (operando in Wireframe con il primo Layer in Background si ha un riferimento visivo più preciso).

4 – rifinire il modello :

i) *Colorare l'oggetto base :*

Click sul primo Layer

Click su Surface (tasto q) :

Name = **fill**

Color = 000 128 255

spuntare Smoothing

Click su OK

(o premere il tasto Invio per confermare)

Click su Surface Editor

(o premere il tasto F5) :

Click su Surface Name / **fill**

Modificare i seguenti valori in Basic:

Luminosity = 100%

Diffuse = 0.0%

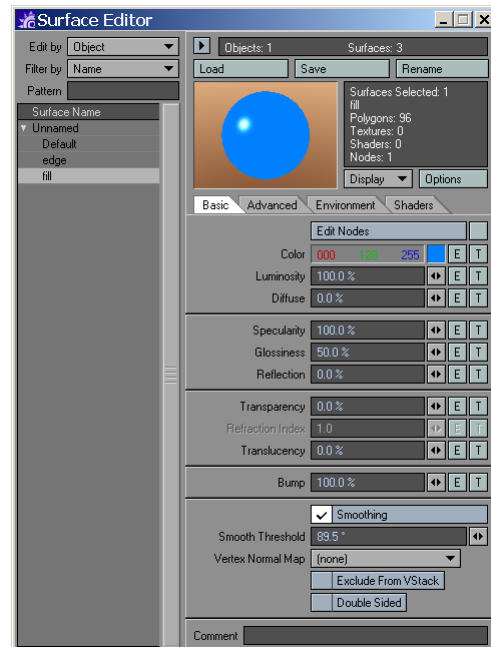
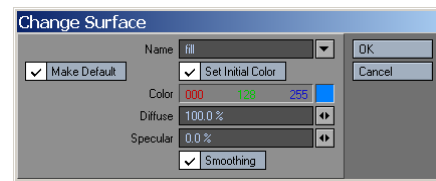
Specularity = 100%

Glossiness = 50.0%

lasciare invariati gli altri valori

Click su Surface Editor

(o premere il tasto F5)



j) *Spostare l'oggetto copia nel Layer dell'oggetto base :*

Click sul secondo Layer

Click su Edit / Cut (o premere i tasti Ctrl + X)

Click sul primo Layer

Click su Edit / Paste (o premere i tasti Ctrl + V)

A questo punto è già possibile salvare il modello ed importarlo nel Layout per l'animazione ed il rendering, oppure si può procedere ad un'ulteriore rifinitura.

5 – finitura estrema :

k) *Aumentare il dettaglio e riconvertire la Sub Patch in Mesh:*

Click sul primo Layer

Click su Multiply / Subdivide / Subdivide

(o premere i tasti Shift + D)

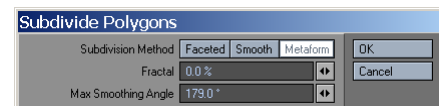
Click su Subdivision Method / Metaform

lasciare invariati gli altri valori

click su OK (tasto Invio)

ripetere un seconda volta

Click su Construct / Convert / SubPatch (o premere il tasto Tab)



Salvare il modello ed importarlo nel Layout per l'animazione ed il rendering.