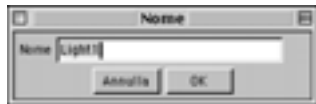


Illuminare il Progetto del Logo 3D

Questa scena utilizza la luce di base e la filosofia delle luci di riempimento. Per accentuare le zone di massima luce degli oggetti metallici, si includerà anche una luce aggiuntiva.



Passo 1. Composizione



Passo 1. Rinominare la Luce

Composizione della Scena

Prima di disporre l'illuminazione, dobbiamo sapere dove saranno collocati gli oggetti nella scena. Per il progetto del logo, l'insieme degli oggetti creati si trova già nella scena e pertanto si dovrà soltanto allestire la scena.

Passo 1: aprire la scena del logo salvata insieme ai materiali. A questo punto, poiché il logo, gli anelli ed il testo sono già al loro posto siamo già pronti per illuminare la scena.

Aggiungere l'illuminazione

Passo 1: aggiungere una luce principale per illuminare gli oggetti frontalmente. Aggiungere una nuova luce nella scena.

Editor: Oggetti=>Scena=>Luce
Scorciatoia: Nessuna

Doppio clic sul testo "Luce" in Gestione Oggetti. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il testo della luce. Modificarlo in "Light1". Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della luce in Gestione Oggetti per aprire il suo dialogo e modificare le impostazioni.



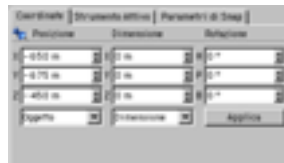
Passo 1. Light1 - Generale

Le impostazioni standard della luce Omni sono già sufficienti per questa sorgente luminosa. L'unica cosa da cambiare sono le ombre. Per standard le luci non proiettano ombre. In questa scena, i soli elementi che proiettano e ricevono ombra sono gli Anelli, i Protoni ed il modello del Logo. Le ombre Nette sono le più indicate per le superfici spigolose di questi oggetti. Clic su OK.

Passo 2: posizionando una luce direttamente di fronte al Logo, gli oggetti sembreranno banali e piatti. Posizionandola in un angolo, allora i contorni riflettenti degli oggetti brilleranno e si proietteranno le ombre l'uno con l'altro.

Per questa scena, il modo più semplice per posizionare la luce è di farlo nella vista dall'Alto.

Vista: Vista=>Vista 2
Scorciatoia: F2



Passo 2. La posizione della Light1

Adesso, posizionare la prima luce principale davanti (leggermente a sinistra) appena sotto agli elementi del Logo. Le coordinate per la posizione mostrata sono X=650, Y=675, Z=450. Si può inserire questi numeri nei campi di Posizione del Gestione Coordinate avendo selezionato Light 1 in Gestione Oggetti.





Passo 3. Light2 - Generale

Passo 3: aggiungere un'altra luce principale per illuminare gli oggetti dall'altro lato. Poiché la scena è molto scura ed i materiali degli oggetti molto bui, c'è bisogno di un'altra luce principale per vedere gli elementi ed aggiungere illuminazione ai contorni. Aggiungere una nuova luce sulla scena.

Editor: Oggetti=>Scena=>Luce
Scorciatoia: Nessuna

Doppio clic sul testo "Luce" in Gestione Oggetti. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il testo della luce. Modificarlo in "Light2". Clic su OK.

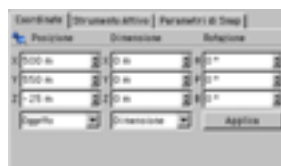
Doppio clic sull'icona della luce in Gestione Oggetti per aprire il suo dialogo e modificare le impostazioni.

Di nuovo, le impostazioni standard della luce Omni sono già sufficienti per questa sorgente luminosa. Le ombre Nette sono le più indicate per le superfici spigolose di questi oggetti. Clic su OK.

Passo 4: per aggiungere l'illuminazione ed enfatizzare i bordi riflettenti degli oggetti, si dovrà posizionare la luce nell'angolo opposto rispetto alla prima. Per creare un po' di variazione, sarà necessaria metterla un po' più vicina all'oggetto.



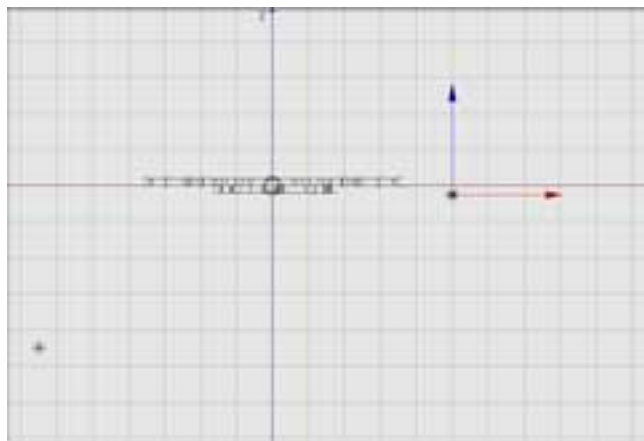
Passo 4. Gestione Oggetti



Passo 4. Posizione della Light2



Posizionare la luce principale in modo frontale (leggermente a destra) appena sopra gli elementi del Logo. Le coordinate per la posizione mostrata sono X=500, Y=550, Z=25. Si può inserire questi numeri nei campi di Posizione del Gestione Coordinate avendo selezionato Light 2 in Gestione Oggetti.



Passo 5. Hotspot - Generale

Passo 5: come gli Anelli girano mentre la Camera si muove attorno ad essi, i contorni riflessi diventeranno splendenti e brillanti. Per rendere ciò maggiormente drammatico, aggiungere uno spot. Aggiungere una nuova luce sulla scena.

Editor: Oggetti=>Scena=>Luce
Scorciatoia: Nessuna



Passo 5. Hotspot - Dettagli

Doppio clic sul testo "Luce" in Gestione Oggetti. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il testo della luce. Modificarlo in "Hot Spot". Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della luce in Gestione Oggetti per aprire il suo dialogo e modificare le impostazioni.

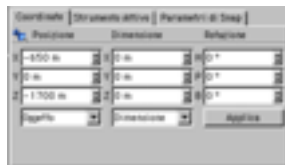
Per ottenere una zona più acuta di massima luminosità, sarà necessaria una luce Spot. Per questa luce non sono necessarie le ombre. La cosa migliore è di abbassare un po' la luminosità in modo che non ci sia una sovraesposizione (portarla al 60%).



Passo 6. Espressione Target



Passo 6/7. Gestione Oggetti



Passo 7. Posizione dell'Hotspot

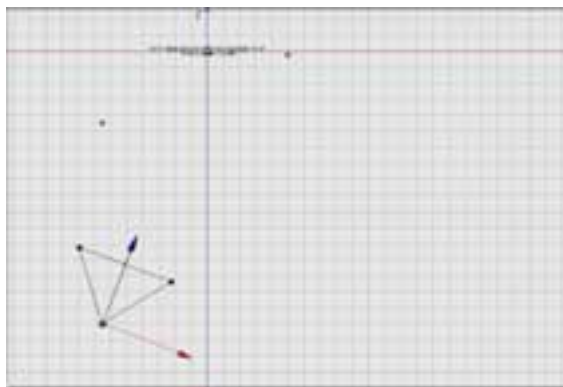
Successivamente andare nella linguetta Dettagli della luce. Per poter influenzare tutti gli oggetti, è necessario incrementare l'angolo esterno della luce. Spostarlo a 75°. Poiché questa luce è aggiunta solamente alla zona di massima luminosità dell'oggetto, non sarà necessario aggiungere della luce diffusa nella scena. Pertanto, attivare il "Nessuna Diffusione". Clic su OK.

Passo 6: è necessario assicurarsi che la luce raggiunga effettivamente il Logo e gli anelli. Pertanto si aggiungerà una Espressione Target all'Hotspot. Con hotspot selezionato, aggiungere una Espressione Target.

Gestione Oggetti: File=>Nuova Espressione=>Espressione Target
Scorciatoia: Nessuna

Quando appare il dialogo, inserire Logo nel campo. Questo tag avrà come conseguenza che la luce sarà sempre puntata sul Logo (pertanto non ci sarà alcun problema dove si sposterà la luce o il logo). Non c'è bisogno di creare un'animazione per questo, poiché lo effettua in automatico il tag.

Passo 7: ovviamente, si vorrà che questa luce provenga da un angolo. Le coordinate per le posizioni mostrate sono X=650, Y=0, Z=1700. Si può inserire questi numeri nei campi di Posizione del Gestione Coordinate con l'hotspot selezionato in Gestione Oggetti.



Passo 8. Salvare la scena.

Editor: File=>Salva
Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)



