

## 18.3 - PRESENTAZIONI VECTORWORKS: LUCI

Le operazioni di Render (raffigurazione) ed ombreggiatura sono in funzione del tipo di sorgente luminosa.

Per difetto (default) si dispone di una sola sorgente luminosa col 25% di luminosita'

- Richiamiamo il disegno
- **View>Standard View>Top/Plan** o (Mela 5)
- **Strumenti 3D**
- Click su **Light Creating Tool**(Strumento per la creazione di una Luce)

Selezionare **Create Directional Light**  
(Modalita' di creazione di Luce Direzionale)



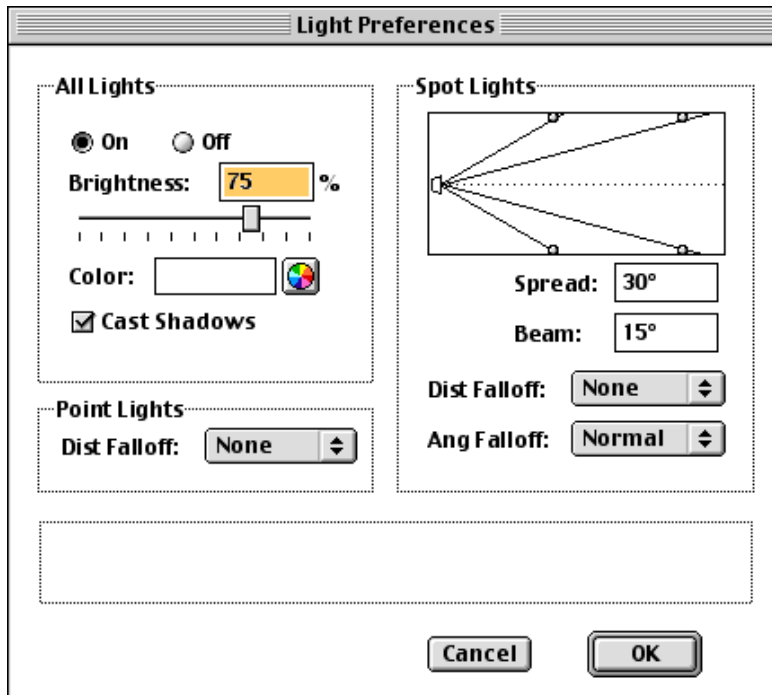
Nella **Barra Modalità** abbiamo 3 tipi di sorgenti luminose (In **VW 9** sono nel box di dialogo):

1 2 3 4



- **1: Luce diretta**
- **2: Punto luce**
- **3: Luce spot**

Per modificare l'impostazione di default, cliccando sullo strumento **LUCE (4)**  
 Compare il box di dialogo **Preferenze Luce** :



**All Light**(Luce diffusa)

- On Off** (Accesa Spenta)
- Brightness** (Luminosita')
- Color**

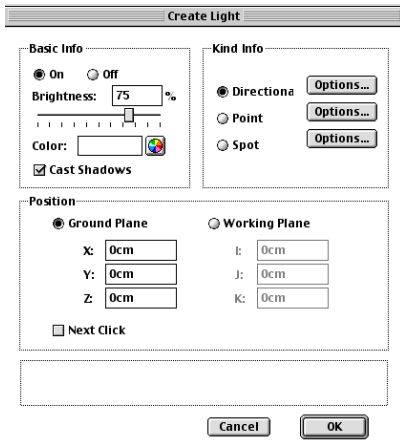
**Spot Light**(Punto )Luce

- Spread** (Diffusione) per regolare l'angolo luminoso.
- Selezionare **Beam** (Raggio) regolare il raggio luminoso.

- In **All light** spuntare **On**
- Selezionare
- **Dist Falloff** (Incremento distanza) scegliere dal menu a tendina tra:
  - None** : L'intensita' luminosa e' indipendente dalla distanza fra sorgente ed oggetto. Si ottiene Un'ampia distribuzione luminosa dallo spot
  - Smooth** (Omogeneo): L'intensita' e' direttamente proporzionale alla distanza dalla sorgente luminosa.
  - Sharp** (Preciso): L'intensita' luminosa decresce esponenzialmente con la distanza. Si ottiene un effetto localizzato.

- **Ang Falloff** (Incremento Angolare): permette di regolare l'angolo del cono di luce da una fonte, **None** esclude possibili regolazioni .Scegliere dal menu a tendina tra:
  - Normal:** la maggior parte della luce e' all'interno della regione del fascio luminoso con una piccola luminosita' nella zona di diffusione.
  - Smooth** (Omogeneo): regolazione normale di diffusione mantiene il raggio di luce uniforme
  - Sharp** (Preciso): mantiene il raggio a fuoco

Se clicchiamo **Light Tool** (Strumento Luce) ci compare la seguente finestra di dialogo:

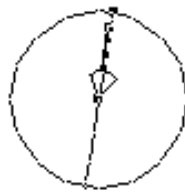


Oltre alle regolazioni viste, permette di posizionare il punto luce digitando le coordinate, in alternativa all'utilizzo del mouse

Vi consiglio di provare ad utilizzare in seguito i comandi di settaggio luce al fine di verificare le differenze visive che si ottengono.

Per il momento utilizziamo il mouse per inserire il punto luce:

- Click per posizionare il punto luce  
(cliccando nuovamente possiamo posizionarne altri)



-Andiamo nella vista 3D:

**-View> Standard View>Right Isometric**

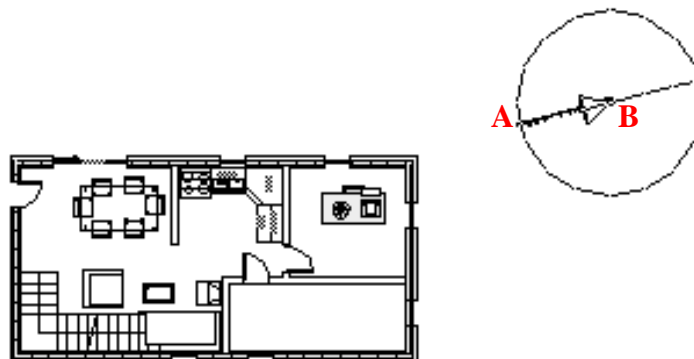
**-View>Rendering>Shared Solid** (con WV9 Shared Polygon)

Ecco come ci appare:

- Col mouse posto nel punto indicato, possiamo modificare la direzione del fascio luminoso
- Premendo il mouse nel centro del raggio luminoso possiamo spostare il punto luce nello spazio



- Torniamo in Vista dall'alto (**Mela 5**)
- Con lo strumento **Selezione 2D** clicchiamo fuori della sfera che attornia lo spot in modo che scompaia dallo schermo

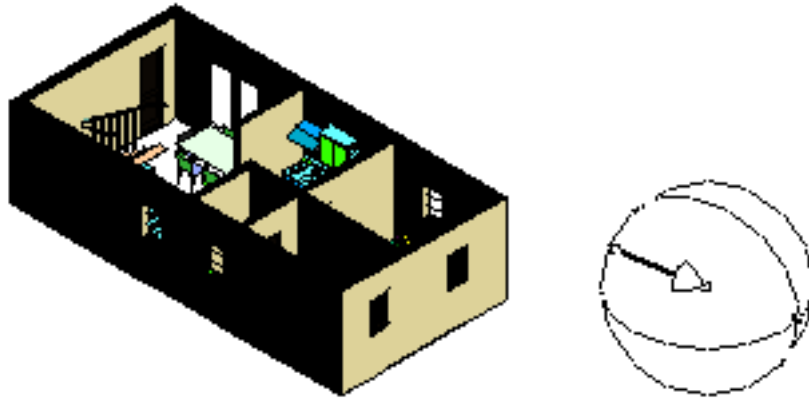


- Avviciniamo il mouse verso il centro **B** quando appare light spostiamo lo spot
- Col mouse nel punto **A** sulla circonferenza possiamo modificarne la direzione

-View> Standard View>Right Isometric

-View>Rendering>Shared Solid (con WV9 Shared Polygon)

-Abbiamo modificato l'ombreggiatura



-Salviamo col nome **PRESENTAZIONI LUCI**