

ATTENZIONE: questo è più di ogni altra cosa un esercizio, forse lo troverete utile, forse no, ma spero vi possiate cmq divertire nel provarlo. Fatta questa premessa, diciamo che questo setup permette di controllare molti degli aspetti della scena tramite un unico controllo, senza dover ogni volta scavare nella gerarchia. La scena riproduce una classica illuminazione da studio, con 3 luci ed un fondale. La versione minima di Cinema4D richiesta è la R12.

INSTALLAZIONE: il file è distribuito come libreria, quindi basta copiare il file *Vray Studio Setup.lib4d* all'interno della cartella */CINEMA 4D/Library/Browser*

Una volta installato, il contenuto della libreria sarà disponibile tra i *Preset* del *Content Browser*. È possibile salvare le modifiche tramite il comando **Salva come**.



Comandi generali

Nonostante molti degli errori di funzionamento siano stati risolti, può capitare che alcuni parametri non vengano aggiornati nell'editor. Per questo è presente un pulsante **Refresh** che induce l'aggiornamento forzato.

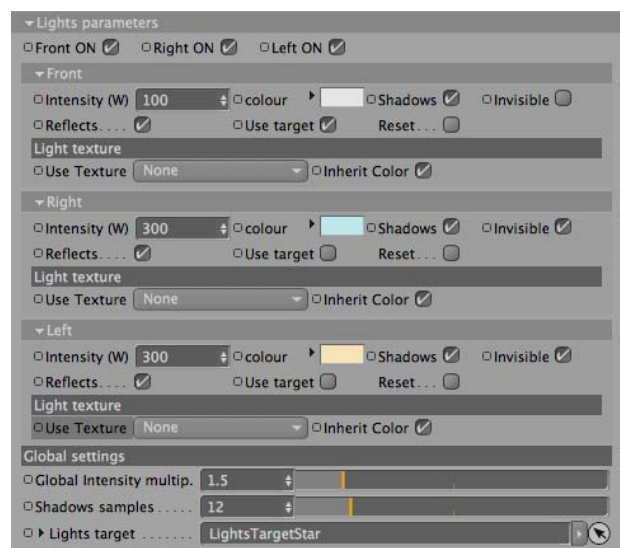
Per cercare di rendere meno affollata l'interfaccia, alcune funzioni non sono visibili finché non vengono attivate. Questo comportamento è ottenuto grazie a uno script in Python; se notate malfunzionamenti o incompatibilità, potete disattivare lo script tramite il pulsante **Disable Menu Hiding**.

Lights parameters

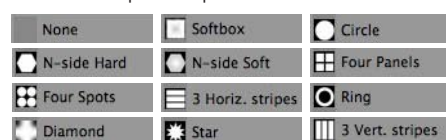
Da questo pannello è possibile controllare gli aspetti principali di ogni luce. L'**intensità** è espressa in Radiant Power (W) quindi è indipendente dalla dimensione della luce. Il pulsante **use Target** permette di orientare le luci verso il target specificato e di azzerare la rotazione una volta disattivato. Per ogni luce è possibile scegliere di utilizzare una tra le 11 texture disponibili, che possono ereditare il colore principale tramite l'opzione **Inherit Color**.

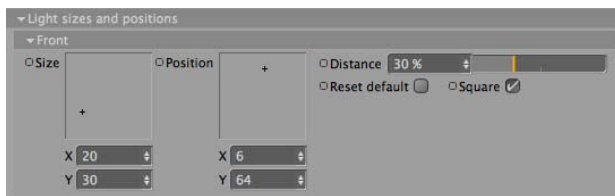
Dalla sezione **Global Settings** è possibile impostare globalmente i campioni delle ombre tramite lo slider **Shadows Samples**, così come moltiplicare tutte le intensità tramite il **Global Light Multiplier** (utile per aggiustare tutte le intensità in un colpo solo). Il pulsante **reset** imposta la luce ai suoi valori di partenza.

Di default ogni luce è impostata con le ombre attive, si riflette negli oggetti ed è invisibile alla camera.



Textures disponibili per le luci





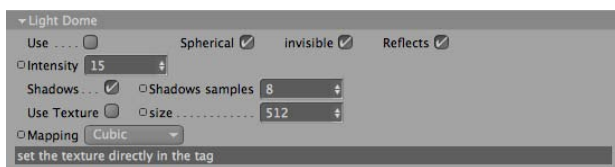
Light size and position

Da qui è possibile impostare dimensione e posizione delle luci. Il campo **Size** varia da 0 a 100 inteso come percentuale delle dimensioni dello stage, quindi a 100 la luce coprirà l'intera altezza o profondità. Il campo **Position** controlla le coordinate locali della luce sugli assi X e Y, mentre **Distance** rappresenta la distanza dal centro dello stage (ovvero dal soggetto). Il pulsante **Reset default** porta le luci nella posizione e dimensione di default. L'opzione **Square** rende la luce perfettamente quadrata (in questo caso la dimensione è controllata tramite il solo valore Size x)



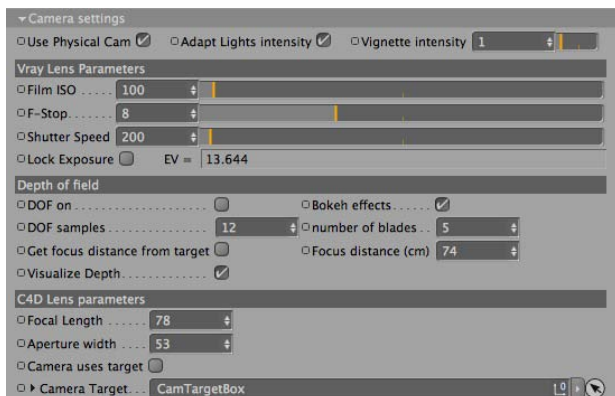
Presets

Da qui è possibile selezionare alcune combinazioni predefinite di intensità, colori e posizioni per le luci. E' consigliabile cliccare su Refresh dopo aver selezionato un preset affinché le luci si aggiornino correttamente.



Light Dome

Se decidete di usare un LightDome per illuminare la scena, potete attivarlo da qui. Come negli altri pannelli è possibile impostare molte delle caratteristiche della luce. Purtroppo non è possibile impostare la texture dal pannello ma dovrete farlo direttamente dal tag della luce. Il light dome non esclude le altre luci ed ha un controllo indipendente per i campioni delle ombre.

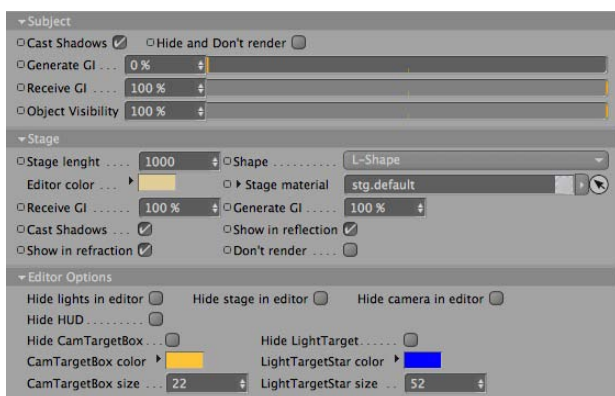


Camera settings

Da qui è possibile passare dalla camera standard alla PhysicalCam di vray, ed accedere ai suoi parametri principali.

Se avete impostato le luci nella scena con la camera standard e decidete di passare alla PhysCam (ai suoi valori di default 100/8/200), potete cliccare su **Adapt Light Intensity** per moltiplicare internamente le intensità ed ottenere così la stessa illuminazione di partenza. In ogni caso lo Studio utilizza di default la PhysCam.

La funzione **Lock Exposure** permette di mantenere costante l'esposizione, variando automaticamente il valore di Shutter Speed al variare dell'apertura diaframma (F-stop)



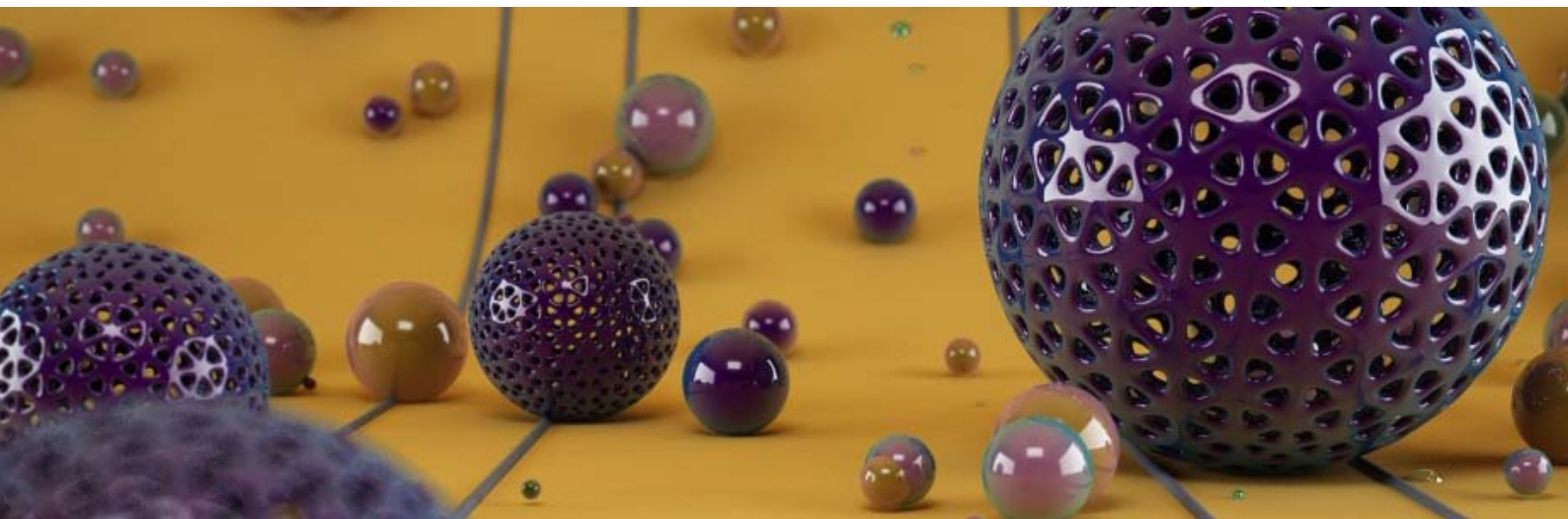
Subject, Stage & Options

Da questi tre pannelli si possono impostare varie opzioni di compositing e di visualizzazione in editor. Il pannello Subject agisce su tutti gli oggetti che si trovano dentro il gruppo SUBJECTS nella scena. Dal pannello Stage è possibile scegliere tra 3 tipi di fondale (C-shape, L-shape, S-shape), impostarne il materiale e le opzioni di compositing.

Dal pannello Editor Options è possibile attivare/disattivare la visualizzazione in editor di alcuni elementi predefiniti, come ad esempio i target di luci e camera.

Bene, più o meno è tutto, come vedete niente di eccezionale :) ma mi sono divertito molto a costruirlo e spero lo troverete anche voi almeno divertente. Se avete commenti, domande, o volete solo insultarmi, scrivete una mail, commentate sul sito, o urlate molto molto forte.

VISUALTRICKS



WARNING: This is more an exercise than anything, maybe you will find it usefull, maybe not, but I hope you'll have fun with it anyway. With that been said, let me explain what it does: basically its an automated studio shot setup controlled by xpresso that will give you access to almost anything via a single controller. You can control lights intensity, colour, position and switches, as well as camera settings, all the way down to stage material, without having to dig in your hierarchy each time.

HOW TO INSTALL: just put *Vray Studio Setup.lib4d* into the folder:

/CINEMA 4D/Library/Browser

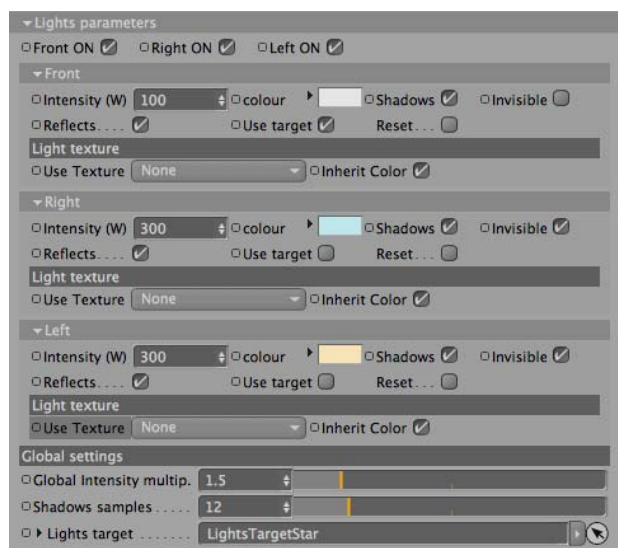
Once installed you can access it from the Content Browser Presets. You must use the **Save As** command to save changes.



General Commands

Even if most of the issues of the previous version have been fixed, It may occur that the editor doesn't update properly on some changes. In that case you can use the **Refresh** button to force editor update.

To reduce interface cluttering, some options aren't visibile until you activate them; this hide/show behaviour relies on a Python script that also load icons for some menus. If for any reason you need to deactivate the script, you can do it via the **Disable Menu Hiding** checkbox.



Light parameters

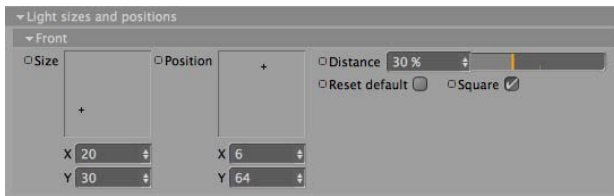
From this panel you control main aspects of the lights. The **intensity** is expressed in Radiant Power (W) so is not dependent on the light size. The **Use target** button will orient the lights towards the target you specify (and reset their rotations when turned off).

There is a global slider to set **Shadows samples** on all lights, as well a **global intensity multiplier** to raise all intensities at once, useful to adapt lights for a physical camera for example. The **Reset button** will reset light intensity and switches; by default all the lights are Invisible, shows in reflections and casts shadows.

For every light you can choose to use one of the 11 textures available. Textures are white by default but can inherit the light color with **Inherit Color** turned on.

Textures available for the lights





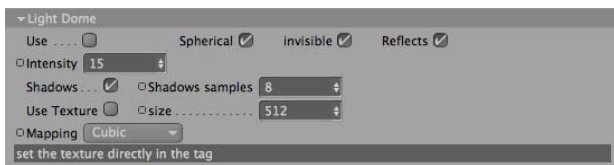
Light size and position

From here you control where the light should be and what's its size. The **Size** slider ranges from 0 to 100 meant as percentage of the stage dimensions, so at 100 the light will fill the entire stage height or width. The **Position** field control light local coordinates on Y and X, while the **Distance** represent the light distance from the center of the stage (i.e the subject). The **Reset default** brings the light back to its original position and size. The **Square** option makes the light a perfect rectangle (in this case only X size controls the effective size)



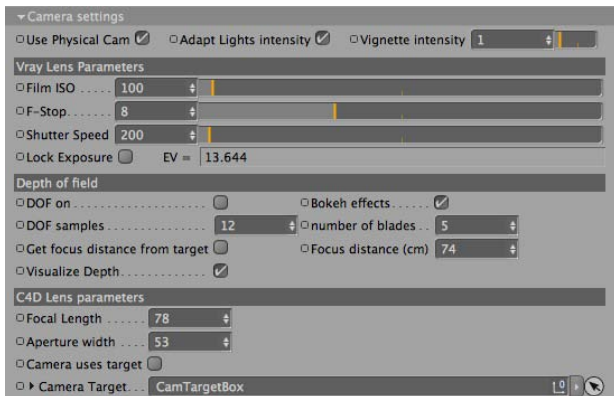
Presets

From here you can choose to use some preset combinations of lights positions, colors and intensities. You may have to click the **Refresh** button to get presets update correctly.



Light Dome

If you want to add a dome light to the scene you can activate it from here. As in main light panels you can access various parameters and switches. Unfortunately you cannot load the texture directly from the panel but you'll have to set it manually in the light tag. The Dome Light won't exclude other lights and has an independent shadow samples value.

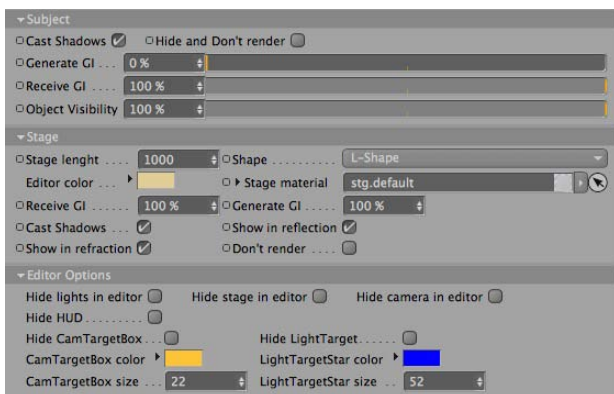


Camera settings

Here you can switch between standard camera and Vray Physical-Camera, and access many parameters such as shutter speed, iso and f-stop.

If you set up your lights with standard camera and then switch to PhysCam (at its default values of 100/8/200), you can click on **Adapt Light Intensity** to internally multiply light intensity to get the same illumination as before. Of course you can leave it off and use the light global multiplier instead, or just rise every light intensity. The **Lock Exposure** option will keep the exposure constant, allowing to automatically adjust the Shutter speed on aperture variations.

From the panel you can also choose the focal length and aperture width, as well the possible target.



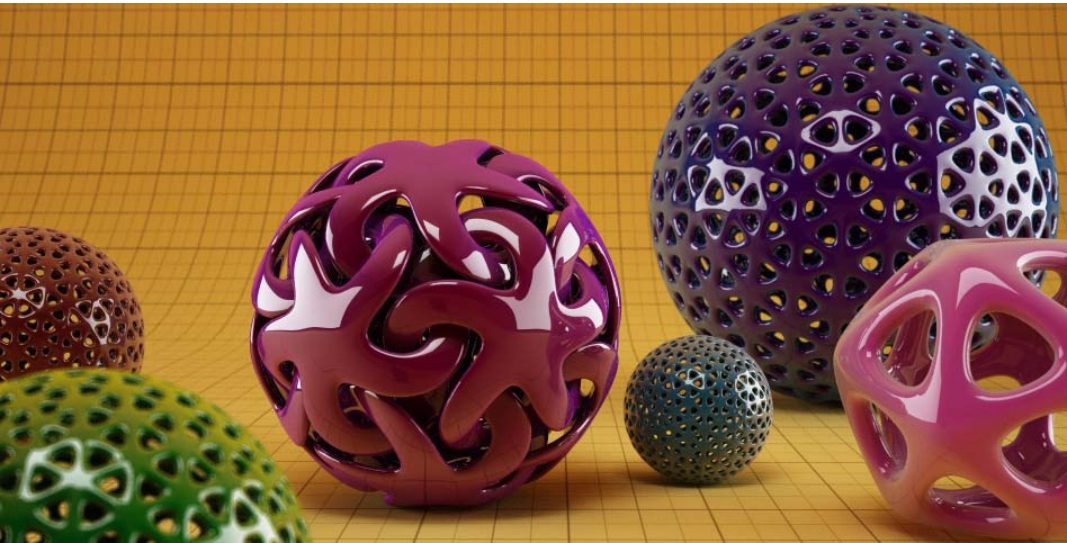
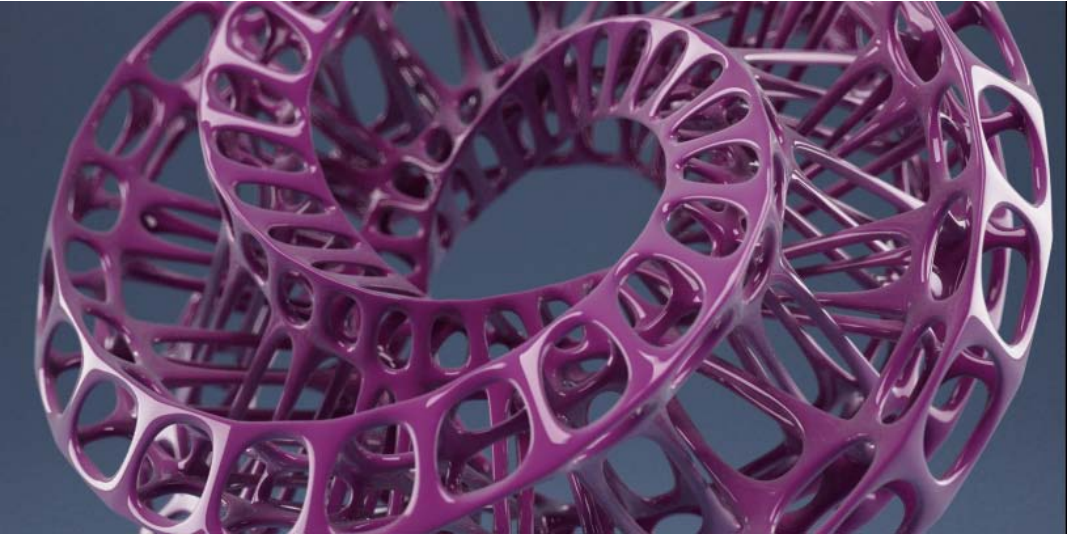
Subject, Stage & Options

From these three panels you can access various compositing option (pretty self explanatory). The Subject panel affects all the objects child of the group SUBJECT in the object manager. If you vary the stage length, the lights positions will adapt accordingly. By default there are two separate targets for lights and camera and from here you can control their color, size and visibility.

From the Stage panel you can choose between 3 different stage shapes (C-shape, L-shape, S-shape) and the stage material.

Well, that's pretty much all, as you see not a big deal :) but i had fun building it and hope you'll find it fun at least. If you have comments, questions, or just want to insult me, write a mail, sign the guestbook, or yell very very loud.

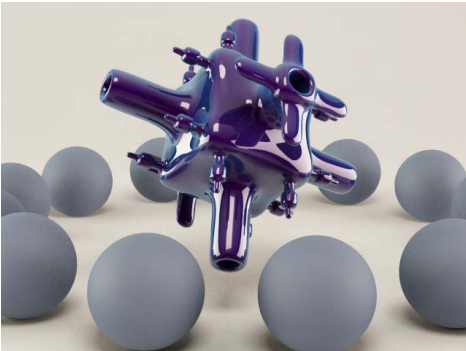
VISUALTRICKS



Light Presets



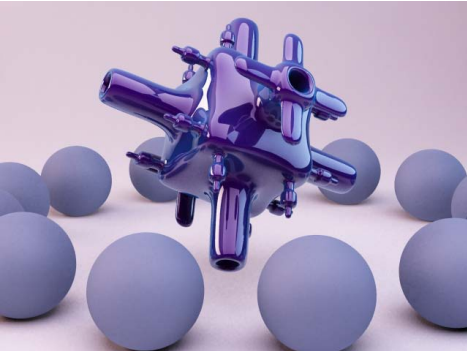
Default light



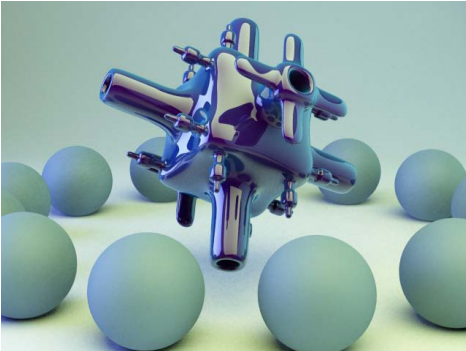
Warm light



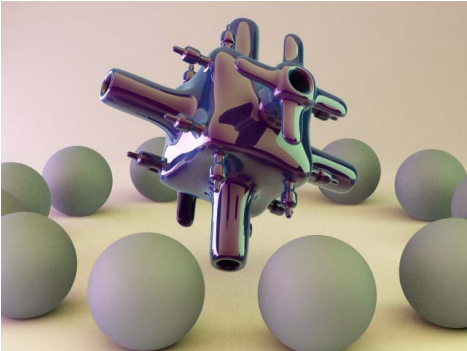
Cold light



Violet FX



Acid FX



Dream FX

Some material presets

