

corso di tecniche della modellazione digitale computer 3D A.A. 2010/2011 docente Arch. Emilio Di Gristina

## i principali comandi di 3d studio max

## l'interfaccia grafica







S sa	mple.max - Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File E	Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	
l op		
		🗰 🗮 🖾 🖓 🛜 💽
	area comanai zoom e navigazione viste, da sinistra a destra :	Splines
2.40月月		- Object Type
Q (?) (Þ 🗳	200M – zoom nelia vista attiva.	Start New Shape
		Line Rectangle
Ø	200M ALL - 200M CONTEMPORANEO SU TUTTE LE VISTE.	Arc Donut
	700MEVTENTS 0 modelità solozione bili il cube griejo contre le viste in modo de rondoro visibili tut	NGon Star
	200M EXTENTS - 2 modalila selezionabili: il cubo grigio centra la visia in modo da rendere visibili futi in ossi prosenti il cubo bignoo invego contra la vista sull'oggetto o il gruppo di oggetti selezionati	
9. (*) (Þ. Þ.	in essi preserini, in cubo bianco invece centra la visia sun oggeno o in gruppo di oggeni selezionali.	- Name and Color
田	700M EXTENS ALL – presenta le stesse funzionalità del precedente ma la sua funzionalità è analoga	
	extents agendo in contemporanea su tutte le viste, non solo quella attiva	
	700M REGION - icona con la lente circondata da un auadrato, consente di selezionare una regione	da
	ingrandire, se si tiene premuto compare l'icong Field Of View angolo visivo, che permette di utilizzare	a la vista
	prospettica come vista dall'obiettivo di una cinepresa e modificare la sua focale come fosse uno zo	om. Tuttavia
O C A C	questo comando distorcerà la prospettiva della scena.	
	PAN - sposta la visuale parallelamente al piano della vista.	
,Ø-	ARC ROTATE - orbita - ruota la visuale nella vista attiva. Il punto attorno cui la rotazione avviene dipe	nde dalla
<i>p</i>	selezione prescelta: cerchio grigio = centro della vista, cerchio bianco = selezione corrente, cerch	io giallo =
办罚	selezione corrente relativamente a un sub-object di un oggetto.	
. D. 5		
	in generale consiglio di utilizzare il cerchio grigio in unione con il comando Zoom Extents.	
z		izoom, orbita
<u>y</u>		/actiona vista
<		gesiione visie
-	0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100	
	None Selected         Image: Provide and the selected<	<b>▶                    </b>
	Click and drag to select and move objects 🕅 Add Time Tag 🕺 Set Key 🕂 Key Filters 🙌 🛛	<u>-</u> ゆ への ゆ い

🜀 sample.max 🛛 - Pr	roject Folder: C:\Documents and Settings\0	1103399\Documenti\3dsmax - Autodesk	3ds Max 2009 - Unregistered Version	n – Display : Direct 3D	
File Edit Tools Group	Views Create Modifiers Animation Graph Editors	Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	s		
P A 15 16 18	Ali 🔄 📐 🔜 🛄 🔂 🖬 View	🔄 🗾 🖓 🖓 📢 📣 % 🖓 🗼 Creat	e Selection Set 🗾 🕅 🥠 🔁 🛙 📰 물 🛛	😫 🐼 🖬 🧇	
Top		Front			Utilities         More         Sets         Asset Browser         Camera Match         Collapse         Color Clipboard         Measure         Motion Capture         Reset XForm         MAXScript         reactor
y 2x		2 ×			
		Perspective			
ar ZO ing pro qu	rea comandi zoom e DOM REGION - icona con I grandire, se si tiene premu ospettica come vista dall iesto comando distorcerà	e navigazione viste a lente circondata da un ito compare l'icona Field 'obiettivo di una cineprese la prospettiva della scene	quadrato, consente d Of View angolo visivo, a e modificare la sua f a	li selezionare una re che permette di uti ocale come fosse u	gione da lizzare la vista ino zoom. Tuttavia
2 ( ) y		y z x		area comandi navigazione/	zoom, orbita e gestione viste
0 5	10 15 20 25 30 35 Selected and drag to select and move objects	40 45 50 55 60	65 70 75 80 85 Grid = 10.0 € Add Time Tag	<	田 田 四、田 ○ 平 ▲ ● 日 ◆ ◇ ◆ 回 <mark>=</mark>

sample.max - Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Document	i\3dsmax - Autodesk 3d	s Max 2009 - Unregistered Version	- Display : Direct 3D	
File Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize	MAXScript Help Tentacles	Justian Cat - 1 Nd 📣 🖙 🗠 📼 🗖 🖓		
		election Set 🗾   M 🧇   🔁   🖼 🗾 😫		Utilities More Sets C Asset Browser Camera Match Collapse Color Clipboard Measure Motion Capture Reset XForm MAXScript reactor
- y	z			
2X	×			
Left	Perspective			
area comandi zoom e navigazi	one viste			
PAN - sposta la visuale parallelamente a	pigno della vie			
2*	×	e	rea coman	arzoom, orbir
	50 55 60 6	5 70 75 80 85 Grid = 10,0 Grid = 10,0 Add Time Tag	V 0 2 0 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	●/gesiione visi ● ■ ● ● ● ♀ 窓 町 冊 100 章 區 ▷ ማ 办 际

🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Set	tings\01103399\Documenti\3dsmax - Autod	esk 3ds Max 2009 - Unregistered Ver	sion - Display : Direct 3D	
File Edit Tools (	Group Views Create Modifiers Animation Grap	h Editors Rendering Customize MAXScript Help Ten	tacles		
P 9 5 5	12 🗛 💽 🕨 💽 🖬 🔁 🖬	] 🚺 🖶 🗞 🍫 🛠 🖓 🖓 🖓 🚺	Create Selection Set 🗾   🕅 🧇   😂   🛅 🖥	=   🎎   🗞 🖬 🧇	
Тор		Front			
y z_x		z Lx			
Left	area comandi zoo	m e navigazione viste			
	ARC ROTATE - orbita - ru selezione prescelta: cerchio grigio = centro cerchio bianco = selezi cerchio giallo = selezio	iota la visuale nella vista att della vista ione corrente, ne corrente relativamente c	iva. Il punto attorno cu 1 un sub-object di un o	i la rotazione avvier ggetto.	ne dipende dalla
				area comanc	li zoom, orbita
yx		y 2 *		navigazione	gestione viste
	5 10 15 20 25 30 None Selected Click and drag to select and move objects	35 40 45 50 55 60	65 70 75 80 6 2. Grid = 10,0	<	▲ ▲ ● ■ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\(	)1103399\Documenti\3dsmax - A	utodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Versi	ion - Display : Direct 3D	
File Edit Tools G	iroup Views Create Modifiers Animation Graph Editor	s Rendering Customize MAXScript Help	Tentacles	00 5 1	
Top		Front			
					- Utilities
					More Sets
					Asset Browser
					Camera Match
					Collapse
					Color Clipboard
					Motion Capture
					Reset XForm
					MAXScript
					reactor
у 		2		S Time Configuration	· ? 🔀
<u>×</u> ×		Finestra t	ime configuration	Frame Rate	Time Display
Left		setting fotogr	ammi tempo durata etc.	NTSC C Film     C Pál C Custom	C SMPTE
		seming lologi	dinini, tempo, duluid elc.	FPS: 30	C FRAME:TICKS
				Playback-	
				🔽 🔽 Real Time 🔽 Acti	ve Viewport Only 🔽 Loop
				Speed: C 1/4x C	1/2x @ 1x C 2x C 4x
				Direction: ··· Forward	Heverse     Ping-Pong
				Start Time: 0	Length: 100 \$
				End Time: 100 😫	Frame Count: 101
				Re-scale Time	Current Time: 100
			and the second	Use TrackBar	
				Selected Objects On	y 🔽 Use Current Transform
				M Position M Hotatio	nM Scale
z		y <sup>z</sup>			OK Cancel
<u>v</u> k		L"			
_ <b>□</b> 0 5	10 15 20 25 30 3	5 40 45 50 55	_ 606570758085	90 95 100	
	None Selected	≅ ∲ X  Y:	Z: Grid = 10,0	to Key Selected 🗾 🕶 🖛	
	Click or click-and-drag to select objects		Add Time Tag	et Key Filters 🕅 🗍 🛛	











🜀 sample	e.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01	103399\Documenti\3dsmax - /	Autodesk 3ds Max 20	009 - Unregistered Vers	ion - Display : Direct 3D	
File Edit	Tools Gr	Youp Views Chate Modifiers Animation Graph Editors	Rendering Customize MAXScript Help	Tentacles     Tentacles			
Top	0 0		• • • • • • • • • • • •				
	6						
	Sel	lect From Scene					
	Selec	Calestian Sate	B R B.				Splines
	Display		<b>selezione</b>	diretta	o da ele	enco	- Object Type
	Name		Type Color		Faces		Start New Shape
	69	Scene Root	Root Node				Circle Ellipse
		per applica	re un filtro alla selez	ione, utilizza	re quest <mark>o</mark> men	ù e/o le icone dei f	Donut
							NGon Star
		per visualizzare <b>la lis</b> t	a di tutti gli oggetti p	oresenti nello	a scena <mark>v</mark> ai sul	ll'icona con la frec	cia e la lista.
							- Name and Color
		si apre una finestra che	mostra gli oggetti (o	comando c	liretto da tastie	əra H) da qui si pu	ò selezionare gli
		og	getti di interesse e p	oi cliccare i	n basso <mark>a</mark> desi	tra su "select"	
y I			le selezioni di og	getti posson	o essere mem	orizzate	
2 (		selezionate gli oggett	i e poi scrivete il nor	ne della sele	ezione in ques	to campo, invio pe	r confermare
Leit							
		le selezioni memorizzat	e possono essere ric	chiamate sce	egliendole dal	lo stesso campo in	cui sono state
			SC	crime la primo	avoira		
			oon la froocia o lo l	ottoro APC a		a finastra in autoi a	
		ciliccando sullicona (	con la lleccia e le l	enere ABC SC	vato	la linesila in cui si ç	Jestiscono le
				5e1e210111 501	VOIE		
		per bloccare la selezi	one attuale, cliccar			o (o comando dire	to da tastiera
		SPACEBAD	questo caso la sele	zione non so		do si cambia nello	vista
	•	]				$\rightarrow$	
				ОК	Cancel	$\succ$	
2			2				
<	0/100	>					
20	5	1,0 1,5 2,0 2,5 3,0 3,5	40 45 50 55	60 65 70	) 75 80 85	90 95 100	
		None Selected		Z: Gi	rid = 10,0	to Key Selected 💽 😽 🖣	
		Click and drag to select and move objects		Ad 🔂	dd Time TagSe	et Ney Mr. Ney Filters	







🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools G	Group Views Create Modifiers Animating Graphin Luicon Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	
P 9 10 10	1999   All 🔄 🔪 🔝 🧱 🗳 🕐 🖳 View 🔄 💵   🤌 🧇   🗞 🎪 🦑 🖓   🤽 Create Selection Set 🔽   M1 🤣   聖 🔚 🔛   95 🖬 🤡	
Тор		🔨 🖉 品 🛞 🛄 🏌
		● 🔥 🦮 🕮 🗔 🚿 🐐
		Splines 🗸
<u> </u>		- Object Type
		AutoGrid
	facendo clic sul tasto dx del mouse sull'icona si attiva la finestra	Line Rectangle
	por l'insorimente dei dati numerici, si noti che esistene vari tini di	Circle Ellipse
		Arc Donut
	scalatura: uniforme o limitata ad uno o piu assi	Text Helix
		Section
	in alternativa tramite mouse, in modo intuitivo, una volta attivato il comando di	- Name and Color
	scalatura compariranno gli assi questa volta uniti da segmenti a 45 gradi	
	trascinando su un asse avviene la scalatura limitata lungo quell'asse.	
z ×		
	trascinando sui segmenti che collegano 2 assi, la scalatura avverrà in	
Left	contemporan <mark>e</mark> a su quei due assi	
	trascinando sul triangolo centrale, si ottiene una scalatura uniforme dell'oggetto,	
	cioè su tutti e 3 gli assi in egual misura (percentuale)	
z	qui porrere sempre	
<u>×</u> ×	leggere tutte le	
< 07100	> percentuali per asse	
	; 10 15 20 25 30 35 40 <mark>45 50 55 60 65 7</mark> 70 75 80 85 90 95 100	
	None Selected 🖉 X: Y: Z: Grid = 10,0 👝 Auto Key Selected 💌 🗺	III 🕨 III   🔍 🕀 🗍 🕂
	Click and drag to select and rotate objects Add Time Tag Set Key 🕂 Key Filters 🚧 🛛	i 🖪 🔿 🖑 🗛 🗳

🜀 sample.max - Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation Grap culturs Renue ng Customize MAXScript Help Tentacles	
🕪 🔍 % 15 12 🕼 🔽 🖳 🖳 🗮 🕀 🕐 🖆 View 🖃 🥊 🛠 🗇 🖃 🐼 🚳 🖉 🚱 🖬 🖉	
Top	🖉 品 🛞 🛄 🏌
World Parent	
Grid Working	
	Object Type
	Start New Shape
	Line Rectangle
sistema di coordinate di riferimento e posizione assi	Circle Ellipse
	Arc Donut
quanao si operano spostamenti, rotazioni si presti ben attenzione ai sistema ai	Text Helix
coordinate che si è impostato in quel momento per evitare effetti indesiderati o err	S f m
	Name and Color
Si tratta dei possibili sistemi di riferimento che possiamo impostare nella scena	
VIEW - gli assi si allineano alla vista attiva, in tutte le viste ortogonali sono orientati secondo il classico RGB:	
X (rea) a destra, Y (green) in dito e 2 (blue) rivoito versoi al voi NB: pella vista Perspective invece pon giviene una modifica dell'orientamento degli assi	
SCREEN - gli assi si allineano al piano dello schermo del monitor, in tutte le viste (compresa la Perspective) saranno allineati come i	nella
vista View.	
WORLD - é un sistema in cui gli assi sono allineati a un sistema di riferimento globale, il loro orientamento resta fisso nello spazio, qu	lindia
seconda della visia su cui si lavora vedremo una configurazione differente di assi.	
PARENT - prende come sistema di riferimento l'oggetto genitore, utile per la gestione delle delle catene gerarchiche di oggett	i.
LOCAL - Sistema di riferimento locale, cioè relativo all'oggetto selezionato. I 3 assi si orientano a seconda dell'orientamento dell'og	getto.
GIMBAL questo sistema di riferimento si utilizza quando sulle tracce di rotazione di un oggetto è impostato un controller di anima	zione
al tipo Euler XYZ., serve a rendere modificabile solo una singola fraccia al rotazione senza anadre da influire su quelle relative agi duo assi, utiliarimo por lo apimazioni	
GRID - sistema di riferimento in cui ali assi sono orientati in base alla arialia attiva, il sistema World ad esempio può essere pensato	come
un sistema Grid in cui la griglia di riferimento è quella di default che già troviamo nella scena. Si ricorda che è possibile creare gi	riglie
orientate in maniera differente rispetto a quella di default	
PICK - seleziona questo sistema e poi clicca su un oggetto nella scena, quest'ultimo diverrà l'oggetto di definizione del nuovo siste	madi
None Selected	
Click and drag to select and rotate objects 😥 Add Time Tag Set Key 🕂 Key Filters 🕅 0	1 B D (?), D B

🜀 sample.max - Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors F nuering Ustomize MAXScript Help Tentacles	
	💊 📶 品 🛞 🛄 🏌
	🏶 🛪 🖴 🖧 🔨 💽
	Splines
	C- Object Type
sistema di perno temporaneo	AutoGrid  Start New Shape
auando si operano spostamenti, rotazioni si presti ben attenzione al	Line Rectangle
quando si operano sposiameni, rotazioni si presi ben anenzione a	Arc Donut
sistema ai perno che si e impostato in quei momento per evitare ettetti	NGon Star
indesiderati o errori	Text Helix
	Name and Color
dall'alto in basso :	
USE PIVOT POINT CENTER - due punti rossi alla base dei due rettangoli	
in questo caso ogni oggetto ha gli assi centrati nel suo Pivot Point	
se ad esempio attiviamo una rotazione le circonferenze appaiono solo su un oggetto della	
selezione, ma ruotando rispetto a un asse, ogni oggetto ruota attorno al proprio centro	
la retazione avviene rispotte al contre della selezione	
USE TRANSFORM COORDINATE CENTER - un punto rosso a dx dei due rettangoli	
la rotazione avviene rispetto all'oriaine del sistema di riferimento selezionato	
→         0         5         10         15         20         25         30         35         40         45         50         55         60         65         70         75         80         85         90         95         100           None Selected <th></th>	
Click and drag to select and rotate objects	





🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools G	Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentades	
P 9 5 5		
Тор	Grid and Span Sattings	N 🖉 🔠 🕲 🏋
	Snans Dotions Home Grid Liter Grids	● 💦 🌾 🕮 💷 🐲 🐐
	Standard Twinie and Coordinate	Splines 👻
		- Object Type
	人 「 Pivot [ ] 「 Bounding Box	AutoGrid
	L Perpendicular ♂ Tangent	Line Rectangle
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Circle Ellipse
	△ Frace	Arc Donut
		NGon Star
	finestra settaggi snap e griglie	Section
		- Name and Color
	clic tasto ax mouse apre la finestra al alalogo per settare gli snap	
	desiderati di default	
, y		
2X		
dur	ante la creazione di oggetti o lo spostamento dell'oggetto stesso o dei suoi suoi sub-oggetti (cioè	
verti	ci, bordi o poligoni) è possibile vincolare lo spostamento del puntatore a particolari caratteristiche	
	della scena come ad esempio i punti della griglia o vertici di altri oggetti	
	questa finestra consente d <mark>i</mark> settare i vincoli degli snap:	
	Vertex: vertici degli oggetti presenti nella scena.	
	Edge <mark>-</mark> bordi	
	Face - facce	
	Perpendicular - segmenti ortogonali	
	Pivot - Pivot Point degli oggetti	
	Grid Points - punti della griglia	
	Enapoini - punii reminali ai un borao MidBeint - punti mediani di un borao	
	Center Eace - centro delle facce	
	Tangent - punti tangenti a una spline curva	
z	Bounding Box - Bounding Box degli oggetti	
×W	Grid Lines - linee della griglia	
< 07100		
	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100	
	None Selected 🗧 💽 X Y: Z: Grid = 10,0 👝 Auto Key Selected 💌 🛤	
	Click and drag to select and rotate objects Set Key 🕂 Key Filters 🛏 🛛	i 🖪 ▷ 🖑 🗛 🗳

🜀 sample.max - Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	
🕪 🔍 😘 🎋 🕼 📶 🔄 📐 🔜 🗰 🕂 🔂 🖬 View 🔄 💵 者 🇇 🧭 🧟 🥙 🖉 🖾 Create Selection Set 🖃 M 🤣 😂 🔳 😫 🚱 🗖 🤣	
	、 🖉 品 🛞 💁 🏌
Grid and Snap Settings	
Snaps Uptions Home Gind User Ginds	
visiter ↓ (pixels)	
	- Object Type
Snap Preview Radius: 30 🛫 (pixels)	Start New Shape
Ander 50 to 100	Line Rectangle
Percent: [10.0 ↓ (%)	<u>Circle</u> <u>Ellipse</u>
Shap to frozen objects	NGon Star
	Text Helix
T Use Axis Constraints J Use Axis ConstraintsJ Use Axis ConstraintsJ Use Axis ConstraintsJ	Section
	- Name and Color
finestra settadai snap e arialie	·
clic tasto ax mouse apre la finestra al alalogo per settare	
le opzioni di snap delle rotazioni	
Let Perspective	
ll parametro che interessa è ANCLE è llintervalle angelare delle span	
in parameiro che interessa e Angle e finiervallo angolare dello shap	
in quesio esempio e imposicilo su 5 gradi, significa che le forazioni avvenanno a	
intervali a 5 gradi, e quina gi angoi intai saranno semple mulipi a 5	
in questa finestra troviamo anche, il settina dello span di scalatura	
in questo caso il comando che interessa è il PEDCENT che indica ali intervalli di	
scalatura dello span, se è impostato il valore 10 la scalatura dell'oggetto avverrà	
solo per multipli di 10 (valore percentuale)	
None Selected 20 30 30 40 40 30 50 60 60 70 70 80 80 90 90 95 100 1	
Click and drag to select and rotate objects	

🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools G	iroup Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	
P 9 5 5	1939   All 🔄 📐 🔝 🛄 🕂 🔁 🗗 View 🖃 🖳 🛠 🧇 🦿 🦓 🥸 🥙 🔝 Create Selection Set 🔄 🕅 🄗   🗃 呂   951   🐼 🖬 🧇	
Тор		N 🖉 🔠 🚳 🛣 🎢
		○ 28 × 8 □. * *
		Splines
		Object Turce
		AutoGrid
	🖸 Grid and Snap Settings 📮 🗆 🔀	Start New Shape
	Snaps Options Home Grid User Grids	Hectangle
		Arc Donut
	Gind Spacing; [10,0] 😴	NGon Star
	Perspective View Grid Extent: 7	Text Helix
	✓ Inhibit Grid Subdivision Below Grid Spacing	Section
	I Inhibit Perspective View Grid Resize	- Name and Color
	Dynamic Update	
	Active Viewport     All Viewports	
<u>×_</u> *		
Leit		
	finantra nattagai angra a griglia	
	linesira senaggi snap e grigile	
	clic tasto dx mouse apre la finestra di dialogo per settare	
	ie opzioni della griglia di detault	
a a a a a a a a a		
z		
<u>y</u>		
< 07100		
<u> </u>	10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100	
	None Selected         ≝         Mail         Y:         Z:         Grid = 10,0         Auto Key         Selected         Image: Mail         Im	
	Click and drag to select and rotate objects Key 🞷 Key Filters 🍽 🛛	

🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	
File Edit Tools G	roup Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	
P A 5 5	1999   All 📃 🔪 🛼 🛄 🧱 🕀 🚺 🖬   View 🖃 💵   🛷 🗇   🦿 🏟 🥙 🕲 1 🔭 Create Selection Set 🖃   M 🥠   登   圖 🔚   999   😓 🖬 🧆	
Тор		、 🦳 品 🛞 🛄 🏌
		j spiines
		- Object Type
	G Grid and Span Settings	Start New Shape
	Snans Options Home Brid User Brids	Line Rectangle
	Grid object automation	LircleLlipse
	TActivate grids when created	NGon Star
		Text Helix
	Alignment:	Section
	World space C Dbject space	- Name and Color
9		
<u>z ×</u>		
Lat	Permative Permative	-
Leit		
	tinestra settaggi snap e grigile	
	clic tasto dy mouse apre la finestra di dialogo per settare	
	cile idalo da mode apre id imesita di didiogo per sendre	
	le opzioni della griglia personalizzata	
z		
y x		
< 0/100		
	<u>i 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100</u>	
	None Selected         Image: Selected         Y:         Z:         Grid = 10,0         Auto Key         Selected         Image: Med 400	
	Click and drag to select and rotate objects 😰 Add Time Tag Set Key 💭 Key Filters 🙀 🛛	<u>回ゆゆべり</u> ゆ, 凹



🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documenti\3dsmax - Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version - Display : Direct 3D	$-\Box$
File Edit Tools G	Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentacles	
P 9 5 5	18   All 🔄 📐 🔜 🛄 💭 🕘   View 🔄 💵 者 🏈   🗞 🙋 🚭 🔝 Create Selection Set 🔄   M 🤣 😂 🔟 😂 🖾 🧇	
Тор	Front front	N 🖉 🔠 🕲 🏌
		🖉 🏷 🛱 🖬 🎘 🖤
	Named Selection Sets	Splines
		- Object Type ;
		AutoGrid
		Line Rectangle
		Circle Ellipse
		Arc Donut
		Text Helix
		Section
		- Name and Color
у	Heady	
28		
1 - 0	finestra set di selezione	
Leit		
	Clic tasto mouse apre la finestra di dialogo per creare,	
	nominare ed editare set di selezione	
	(si veda anche: selezione diretta o da elenco)	
	(si vedd diferie. selezione diferid o dd elenco)	
	cliccando sull'icona con la freccia e le lettere ABC sotto, si apre una	
	finestra in cui si gestiscono le selezioni salvate	
	si ricorda che per bloccare la selezione attuale, cliccare sull'icona con il	
	lucchetto (o comando diretto da tastiera SPACEBAR) in questo caso la	
	selezione non scompare quando si cambia nella vista	
2		
2P		
< 07100		
	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100	
	None Selected	<b>■ ▶ ■ ●  ● ●</b>
	Click and drag to select and rotate objects 🔯 Add Time Tag 💆 Set Key 🕂 Key Filters 🛤 🛛	i 🖪 🕙 🖉 🖬













The Edit Table Group Hense Create Nuclear: Animator Guide Editors Rendering Cureations Nuclear Nuclear Science Editors Rendering Cureations Rendering Rendering Cureations Rendering Rende	🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Docu	ments and Settings\01103399	\Documenti\3dsmax	- Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistered Version	- Display : Direct 3D	
Control of a cick-onding to asis of and the first of a cick on diage to asis of and the first of a cick on diage to asis of and the first of a cick-onding to asis of a cick-onding to asis of a cick-onding to asis of a cick-onding to	File Edit Tools	Group Views Create Modifiers	Animation Graph Editors Rendering	g Customize MAXScript He	elp Tentades		
Image: Contract View 1       Image: Contract View 1         Image: Contract View	<b>P A B 2</b>	9 26   Ali 🔄 🕈 En 📖		.   4 Q   6, Q   6 0	🕯   🛣   Create Selection Set 🔄   M 🖤   😂   🛅 🛱   🐒		
Concernation of the second degree relation of the second degree re	Тор			Front			® 💁 🏌
Image: Subset List Versi Ve	5					o 🛪 🔁 🖸	≗⊡. ≫ 🀐
Image: Comparison of the second se						Standard Primitin	/es 💌
Comando vista schematica Utilissimo per visualizzare tutte le gerarchie etc. della scena 3D						Diec Object	
Edit Let Were Layout Option Digitaly Were         Image: Constraints         Image: Constraints <td></td> <td>Schematic View 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>ric Cone</td>		Schematic View 1					ric Cone
Contractions Co		Edit Select List Views Layout	Options Display View				eoSphere
Image: Section       Section       Text01       Text02       Text03       Box1       Pyremd1         Image: Section       Section       Featlornt/ss       Section       Secti			의 <mark>까</mark>   코   롱 고 <i>흑 혁</i>    <mark>3</mark>	🔓   🔻 📥   🎦   JSchem	atic View 1		Tube
Control textor t							Pyramid
scatole Text01 Text02 Text03 Box1 Proma1							
Image: Sector       Text01       Text02       Text03       Bot 1       Pyrmid 1         Image: Sector       Text04       Text04       Text03       Bot 1       Pyrmid 1         Image: Sector       Text04       Text04       Text04       Text04       Text04         Image: Sector       Text04       Text04       Text04       Text04       Text04       Text04         Image: Sector       Text04       Text04 <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>							
Image: Sector       Text01       Text02       Text03       Dox1       Premid1         Image: Sector       Text01       Text02       Text03       Dox1       Premid1         Image: Sector       Text01       Text03       Dox1       Premid1         Image: Sector       Text03       Dox1       Premid1       Premid1         Image: Sector       Text03       Dox1       Premid1       Premid1       Premid2         Image: Sector       Text03       Dox1       Premid2       Premid2       Premid2       Premid2         Image: Sector       Text03       Dox1       Dox1       Premid2       Premid2       Premid2         Image:							
Image: Sector in the state       Image: Sector in the state <td< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></td<>							
Image: Controller       Image: Controller         Image: Controler       Image: Controler </td <td></td> <td></td> <td>scatola Text01</td> <td>Text02</td> <td>Text03 Box 1 Pyrami</td> <td>d 1 🔤</td> <td></td>			scatola Text01	Text02	Text03 Box 1 Pyrami	d 1 🔤	
Image: Controllers       Image: Controllers         Image: Controllers       Image: Controlers         Image: Controll	<b>y</b>						
Let Relationships Constraints Controllers Param Wires Light Inclusion Modifier Stack Modifier Stack Mo	<u>z x</u>						
Controllers Param Wires Light Inclusion Modifier Stack Modifier Stack Mod				Display 💟			-
Controllers Cick or click-and-drag to select objects Modifiers Base Objects Modifiers Controllers PRS Expand Focus	Leit			Constraints			
Controllers Expand Focus				Controllers		$\sim$	-
Comando vista schematica utilissimo per visualizzare tutte le gerarchie etc. della scena 3D		<		Param Wires	III		
Imities       Base Objects         Modifier Stack       Modifier Stack         Image: Stack       Modifier Stack         Image: Stack       Image: Stack		Sa	Click or click-and-drag to select obje	ects Modifiers			
Comando vista schematica utilissimo per visualizzare tutte le gerarchie etc. della scena 3D			$\mathbf{A}$	Entities			
Comando vista schematica Utilissimo per visualizzare tutte le gerarchie etc. della scena 3D				Base Objects			
COMANDO VISTA SCHEMATICA utilissimo per visualizzare tutte le gerarchie etc. della scena 3D		f/		Modifier Stack			
utilissimo per visualizzare tutte le gerarchie etc. della scena 3D				Controllers	comando v	ista schematio	
Expand Focus     Gillissinito per visualizzare futile le gerarchie erc.       della scena 3D				<u>PRS</u>	utilissimo per visualiz	zaro tutto lo gorarok	via ata
della scena 3D				Expand Focus		cule fulle le geruici	
					della	a scena 3D	
z	z			z			
	y y			×			
	< 0/100						
	× 0	5 10 15 20	25 30 35 40	45 50 55	60 65 70 75 80 85	90 95 100	







🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01	1103399\Documenti\3dsmax - /	Autodesk	: 3ds Max 2009 - Unregi	istered Version	- Display : Direct	3D	
File Edit Tools Grou	up Views Create Modifiers Animation Graph Editors	Rendering Customize MAXScript Help	p Tentacle	95				
P 9 15 16 2	🖇 📶 💽 📐 🚉 🧱 🙀 🖑 🛋 View	💀 🧞 🗞 😵 😵 🚛 🔽	Creat	te Selection Set 🗾 🕅 🧇	ا 😫 🔳 🖻	😼 🖬 🧇		
Тор		Front						x 🖉 🔠 🕲 🏋
				🜀 Render Setup: Defa	ult Scanline Rend	erer 💶 🗖 🔀		
Serspective, fr	ame 0 (1:1)	-		Render Elements	Raytracer Adv	vanced Lighting		Standard Primitives
Area to Bender	Viewport: Bender Procet:	Rende	er 📘	Common	Re	nderer		[- Object Type ];
View 🗾 🕎	Perspective		•	- Corr	nmon Parameters	i		AutoGrid
			-	Single	Every Nth Frame			Sphere GeoSphere
				C Active Time Segmen	it: O To 100			Cylinder Tube
				C Range: 0	€ To 100 ;			Torus Pyramid
-				File Numb	er Base: 10			Name and Calar
				- área to Bender				
				View	🗌 🔲 Auto Regi	on Selected		
				Cutput Size				
				Custom	Aperture Width(mn	n): 🔀 🗧		
				Width: 640	320x240	720x486	_	
				Height: [480	• <u>640x480</u>	800x600		
				Online	FixerAspect. [			
				Atmospherics	🗌 Render Hidden Geo	metry		
				Effects	Area Lights/Shadov	vs as Points		
4				I ✓ Displacement I Video Color Check	Force 2-Sided			
				Render to Fields				
				Advanced Lighting				
				Use Advanced Light	ing Liabting when Required			
				Bitmap Provies	Lighting when nequired		>	
				Bitmap Proxies Disabled		Setup		
	comando rena	derina		Production      Prese	t 🕶			
				C ActiveShade View		Render		
CIIC SU	rasto render o sull'ico	ona della telera						
Z		z						
<u>y</u>		y*						
0.1100								
	ip ip zu zp 3p 3p Ione Selected	40 45 50 55	ы 	ьр 7μ 7/5 Grid = 10,0	Auto Key	au sp 10 Selected ▼	 	<b>▶ ■ ■   \ \ \ \ \ \ \   \</b>
R	lendering Time 0:00:00			Add Time Tag	Set Key	Key Filters	HH 0	i 🗗 🖑 🖉 🖬





6	sample.max	- Project Fo	older: C:\Doc	uments and S	Settings\01103399\Documenti\3	dsmax - Auto	desk 3ds Max 2009 - Unreg	istered Version - Display : Di	rect 3D	
File	Edit Tools	Group Views C	reate Modifier	s Animation G	raph Editors Rendering Customize I	1AXScript Help Te	ntacles			
F		。% Al	💌 🕅 🗄 🕅	i 📖 🔶 🕐	🔲 View 💽 📭 🖓 🔗 🗞	🔬 % 🖓 🗼	Create Selection Set 💌 🕅 🦃	😂 🖾 😤 🞇 🚱 🖾 🧶		
Тор						Front				N 🖉 🙏 🛞 🚺 🏋 🛛
	_				1					
	ያ Autodes	ik 3ds Max Hel	p					_		
		Ŷ	⇒	睂	<i>A</i> <b>b</b>					Modifier List
	Nascondi	Indietro	Avanti P	agina iniziale	Stampa <u>O</u> pzioni					Extrude Optimize
	Sommario I	ndice   <u>C</u> erca   <u>P</u>	referiti							Edit Mesh Poly Select
	Immettere le	parole da cercare:	,							MeshSmooth FFD Select
	cerca quest	0		<b>-</b> +	We	come to				Lattice NSurf Sel
		Argo	me <u>n</u> ti	Visualizza	Autodesk® 30	ls Max® 2009	9 Help		Г	
	Selezionare:		Trovati	491						
	Titolo		Percorso	Ordi 🔨				- 1 mile		
	Editable Me	esh Surface	Autodesk 3ds	Ma 1	Se and					
	Mesher Cor	er mpound Object	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	ма 2 — Ма 3	What's New i	n Autodesk 3	ds Max 2009			
	Displace M	esh Modifier (Wo	Autodesk 3ds	Ma 4			43 Max 2003			
	Radiosity M	eshing Paramete	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	Ma 5 Ma 6						
	Cloth Overv Editable Me	/iew ash (Ωbiect)	Autodesk 3ds	Ma 7 Ma 8	New to 3D Modeling		Setting the Scene			
	MultiRes M	odifier	Autodesk 3ds	Ma 9	and Ammadon :					
	Deforming Mesh Selec	Mesh Collection	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	Ma 10 Ma 11	Essential concepts		Geometry and			
	Render Ope	erator	Autodesk 3ds	Ma 12	and methods		surfaces give shape			
	Skin Utilitie: Advanced I	s Lighting Papel (0	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	Ma 13 Ma 14	help you turn		to your models.	U		
	Figure Mod	e	Autodesk 3ds	Ma 15	into a 3D model			2		
	HSDS Mod Turn To Me	ifier sh Modifier	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	Ma 16 Ma 17						
	Cloth Modifi	ier	Autodesk 3ds	Ma 18	Lights, Cameras,		Characters			
	Bulge Edito ShapeMerg	r ie Compound Obi	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	Ma 19 Ma 20	and Materials					
	Edit Mesh N	lodifier	Autodesk 3ds	Ma 21	Lights cameras	de	Characters create			
	Laver Prope	try Hollout (Mesh) erties Dialog	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	Ma 22 Ma 23	and materials add	197	interest, interacting			
	Combustion	Мар	Autodesk 3ds	Ma 24	depth and realism		with each other or with			
	JSR-184 Ot	s Modifier bject Parameters	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	ма 25 Ма 26	to a scene.	T	objects in the scene.			
	Skin Morph	Modifier	Autodesk 3ds	Ma 27						
	Creating a 9	Mesnes (Skin) Skin	Autodesk 3ds Autodesk 3ds	ма 28 Ма 29 😱	Animation		<b>Rendering Scenes</b>	and the second		
	<						and Animations	and the second		
	Cerca ris	ultati precedenti			Animation adds		The final step			
	Trova pa	role correlate			motion that helps you	2	in creating a scene	BELLE VIE STA		
	I Cerca so	lo <u>t</u> itoli			tell a story.	8 <u>-</u>	or animation	A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR O		
	a de la calencia de la ca									
	z				finestra 3ds	lelp – r	nel menù a to	endina Help o	tasto	
<u>y</u>	fate sempre riferimento a questa finestra per risolvere autalsiasi problematica									
_										
	¢ • • • • •	5 10	1,5 2,0	25	30 35 40 45 9	i0 55 6	0 65 70 75	80 85 90 95	100	
		None Selected			≙ 🕂 ×	Y:	Z: Grid = 10,0	Auto Key Selected	▼  44   411 [	▶ <b>                          </b>
		Rendering Time	0:00:00				🛞 🛛 Add Time Tag	Set Key 🕂 Key Filter	s MM 100	1 B B M A

http://accademia.egdisegno.eu

http://rappresentazione.egdisegno.eu