



ACCADEMIA DI BELLE ARTI PALERMO

Ministero dell'Università e della Ricerca · Alta Formazione Artistica e Musicale

02

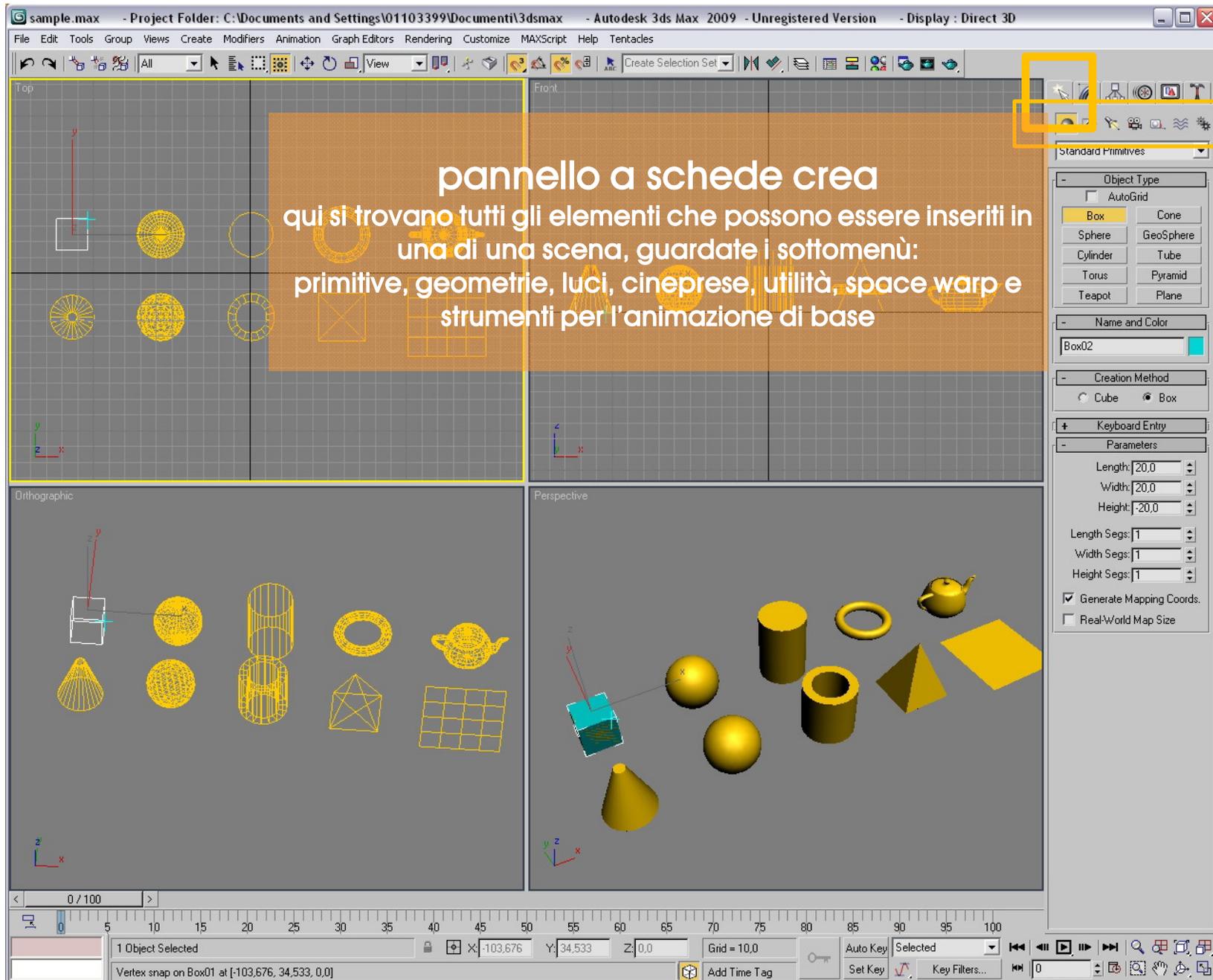
corso di tecniche della modellazione digitale computer 3D

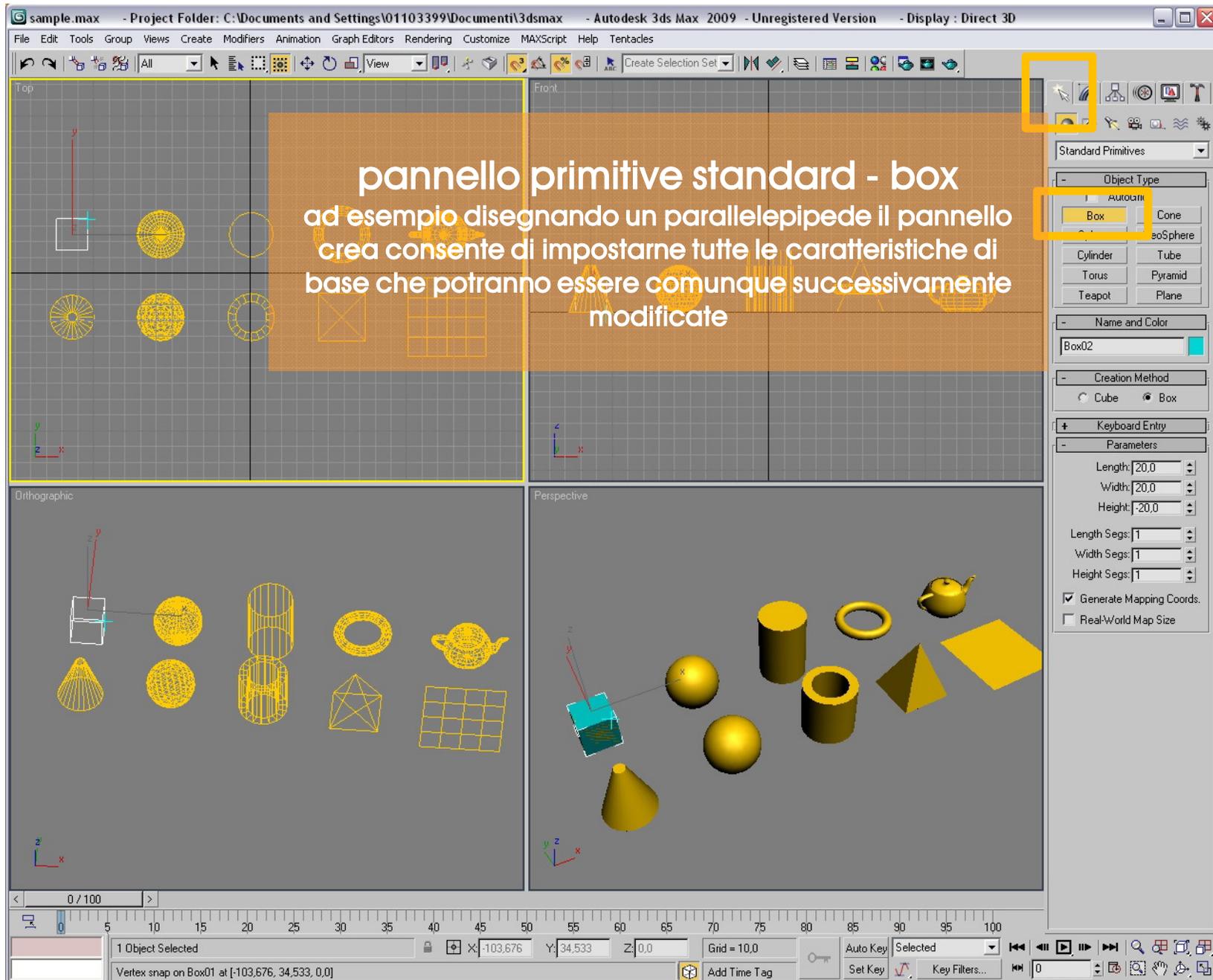
A.A. 2010/2011

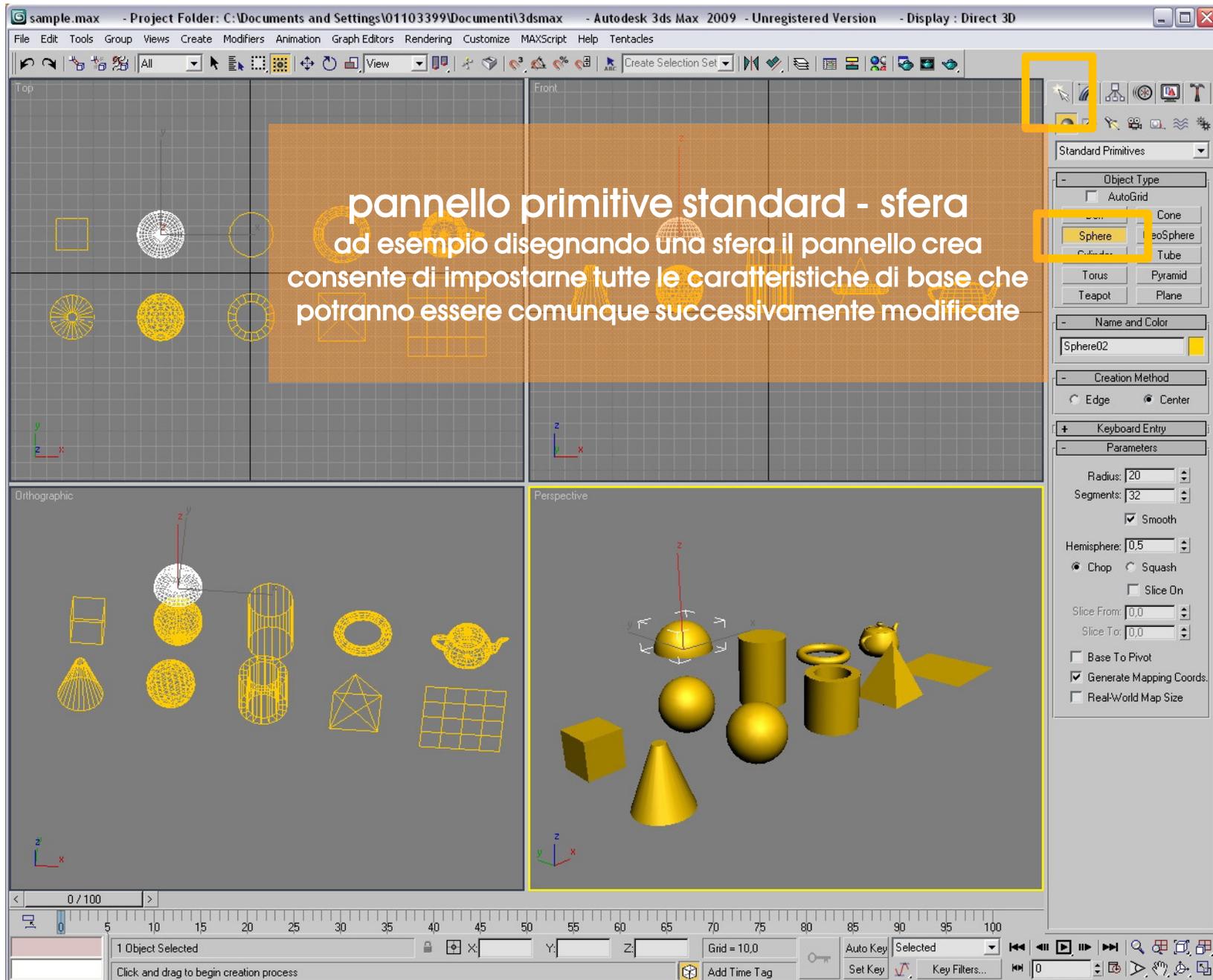
docente Arch. Emilio Di Gristina

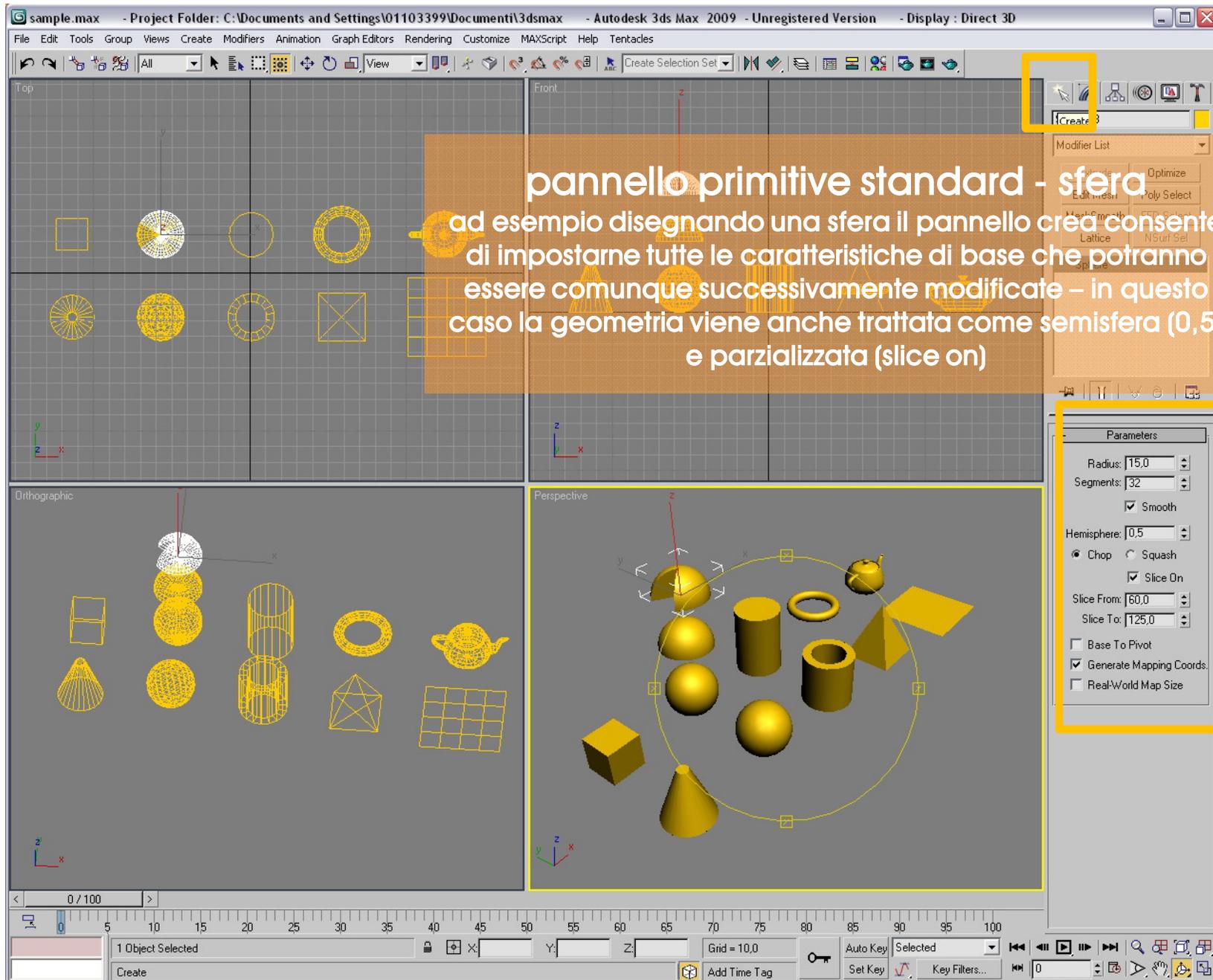
i principali comandi di 3d studio max

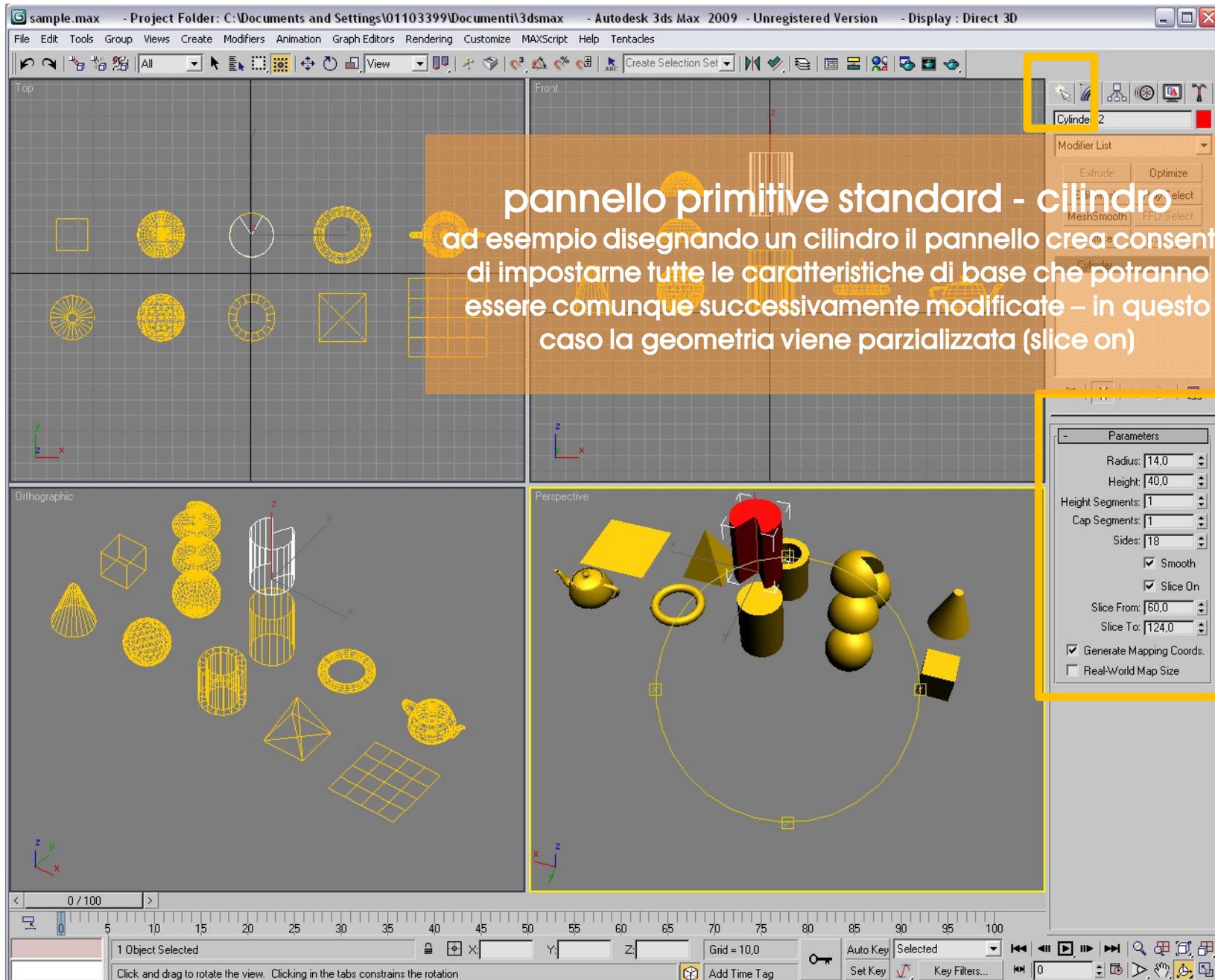
pannello crea
le primitive standard
standard primitives



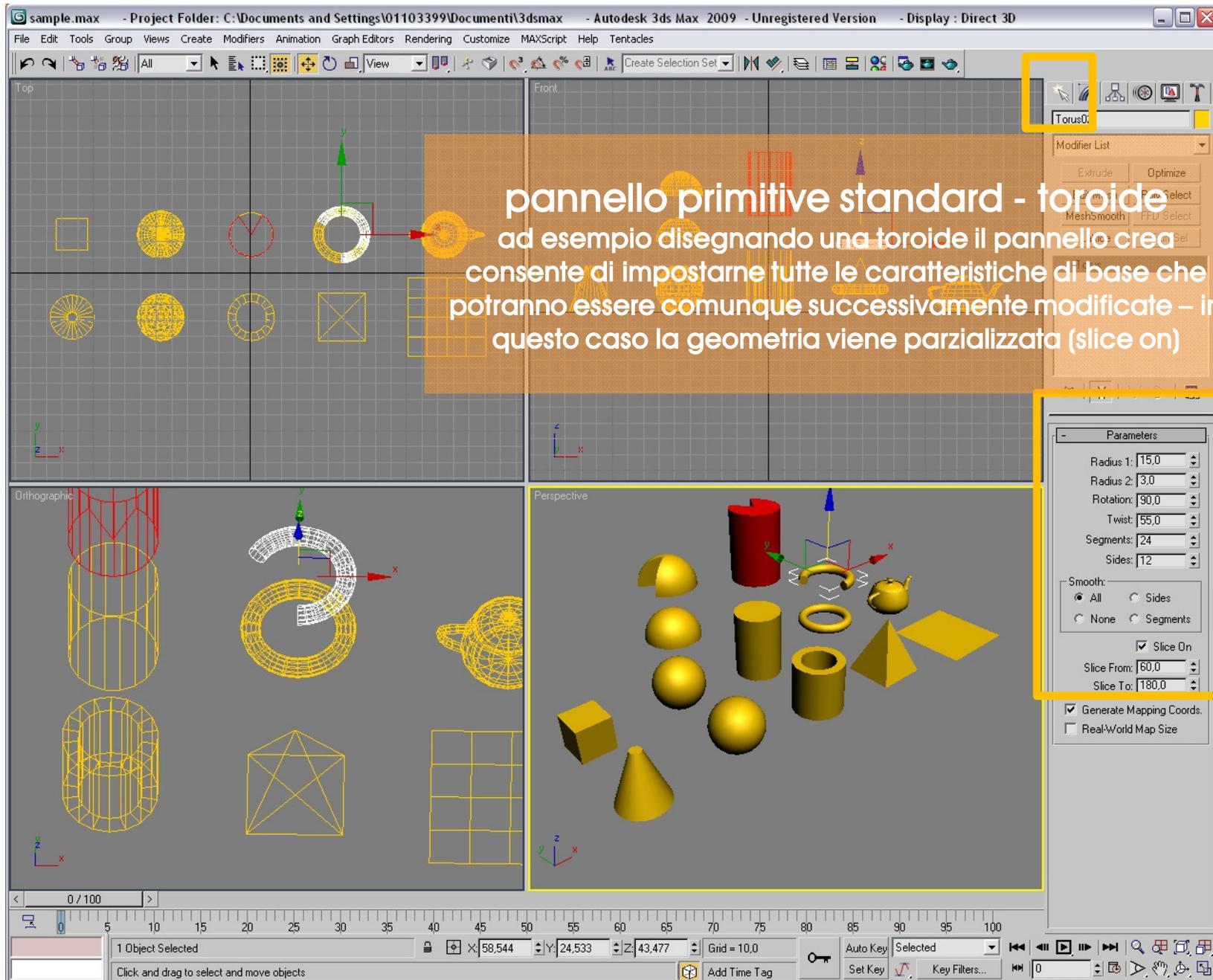




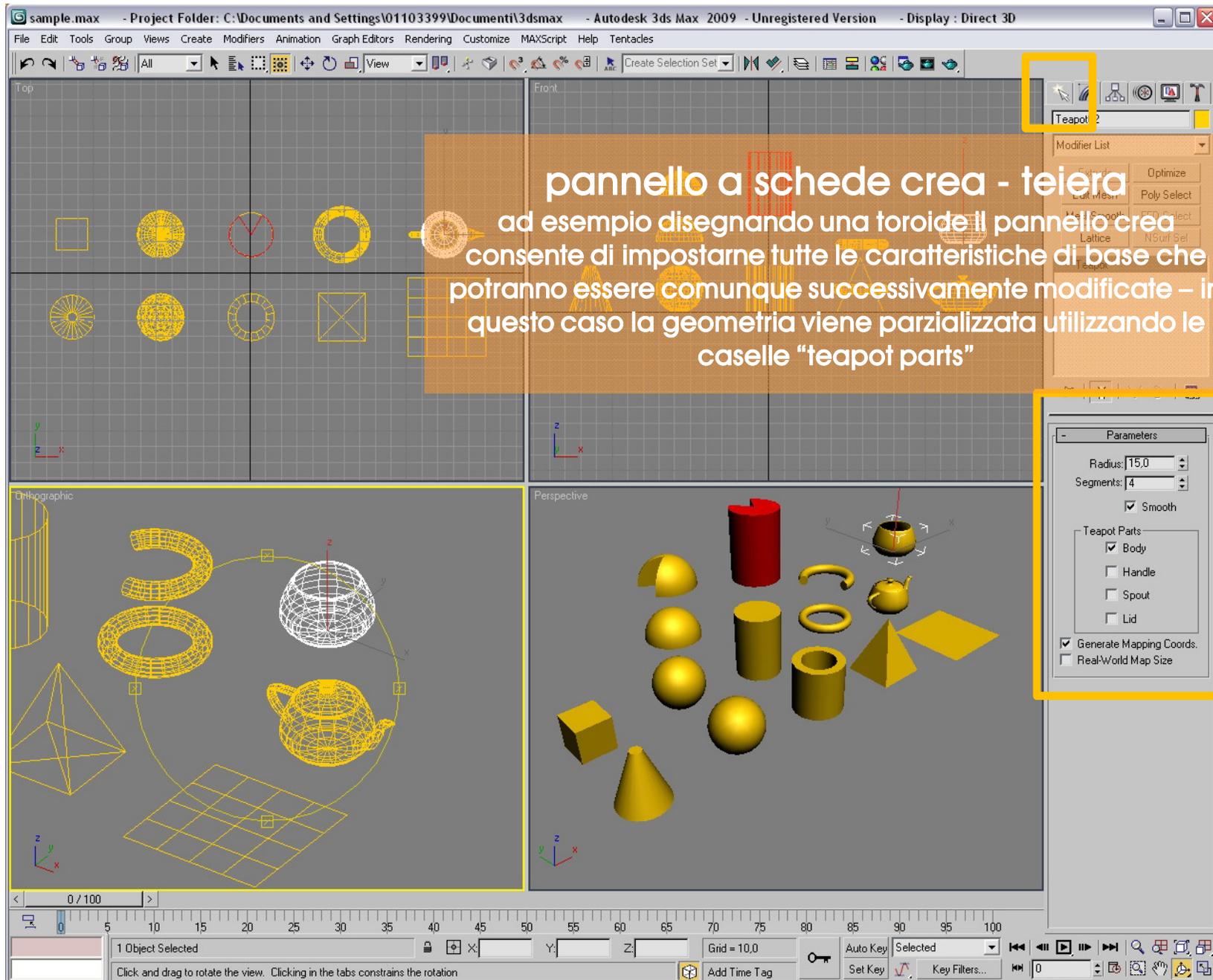




pannello primitive standard - cilindro
ad esempio disegnando un cilindro il pannello crea consente di impostarne tutte le caratteristiche di base che potranno essere comunque successivamente modificate – in questo caso la geometria viene parzializzata (slice on)



pannello primitive standard - toroide
ad esempio disegnando una toroide il pannello crea
consente di impostarne tutte le caratteristiche di base che
potranno essere comunque successivamente modificate - in
questo caso la geometria viene parzializzata (slice on)



pannello a schede crea - teiera
ad esempio disegnando una toroide il pannello crea
consente di impostarne tutte le caratteristiche di base che
potranno essere comunque successivamente modificate - in
questo caso la geometria viene parzializzata utilizzando le
caselle "teapot parts"

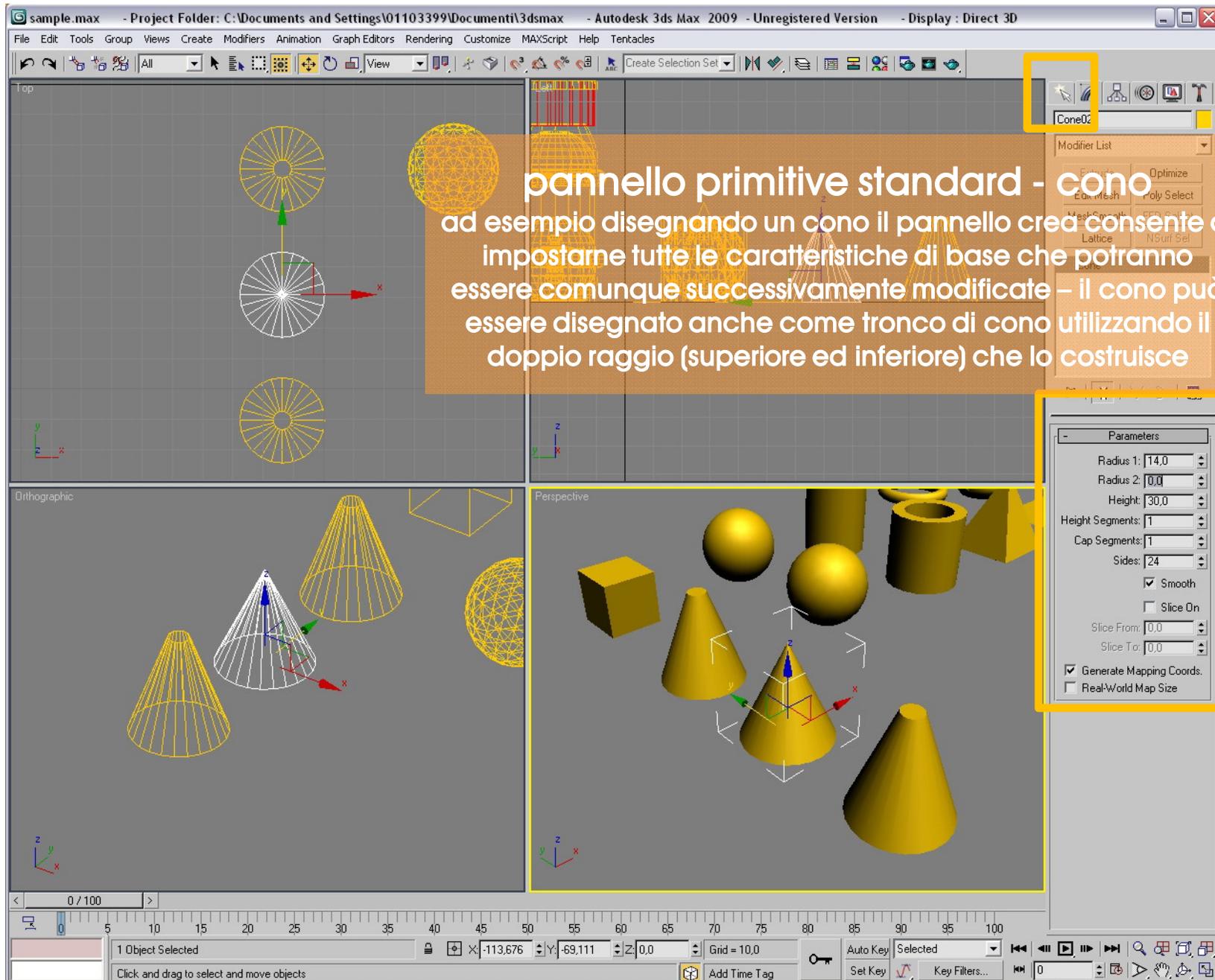
Parameters

Radius: 15.0
Segments: 4
 Smooth

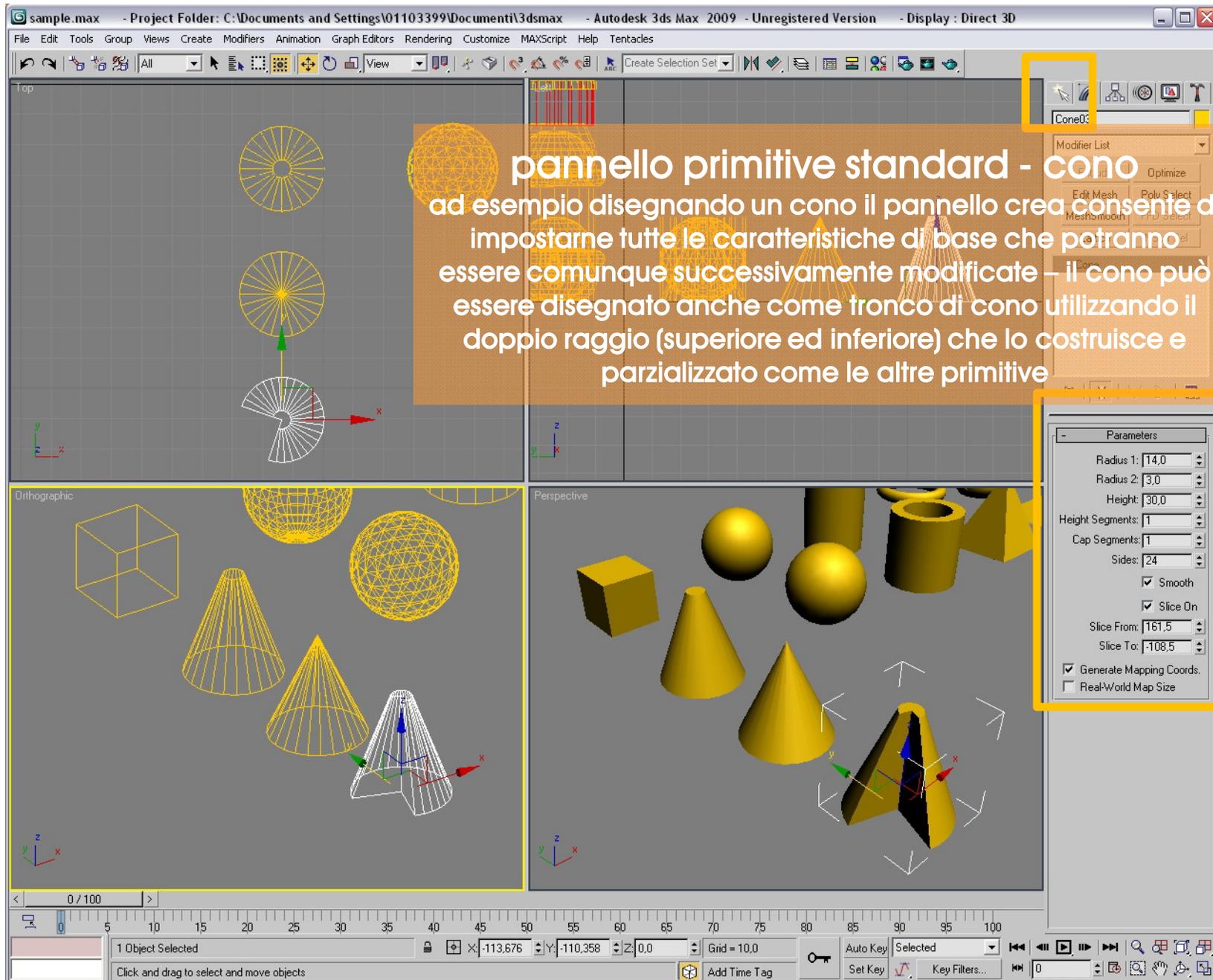
Teapot Parts

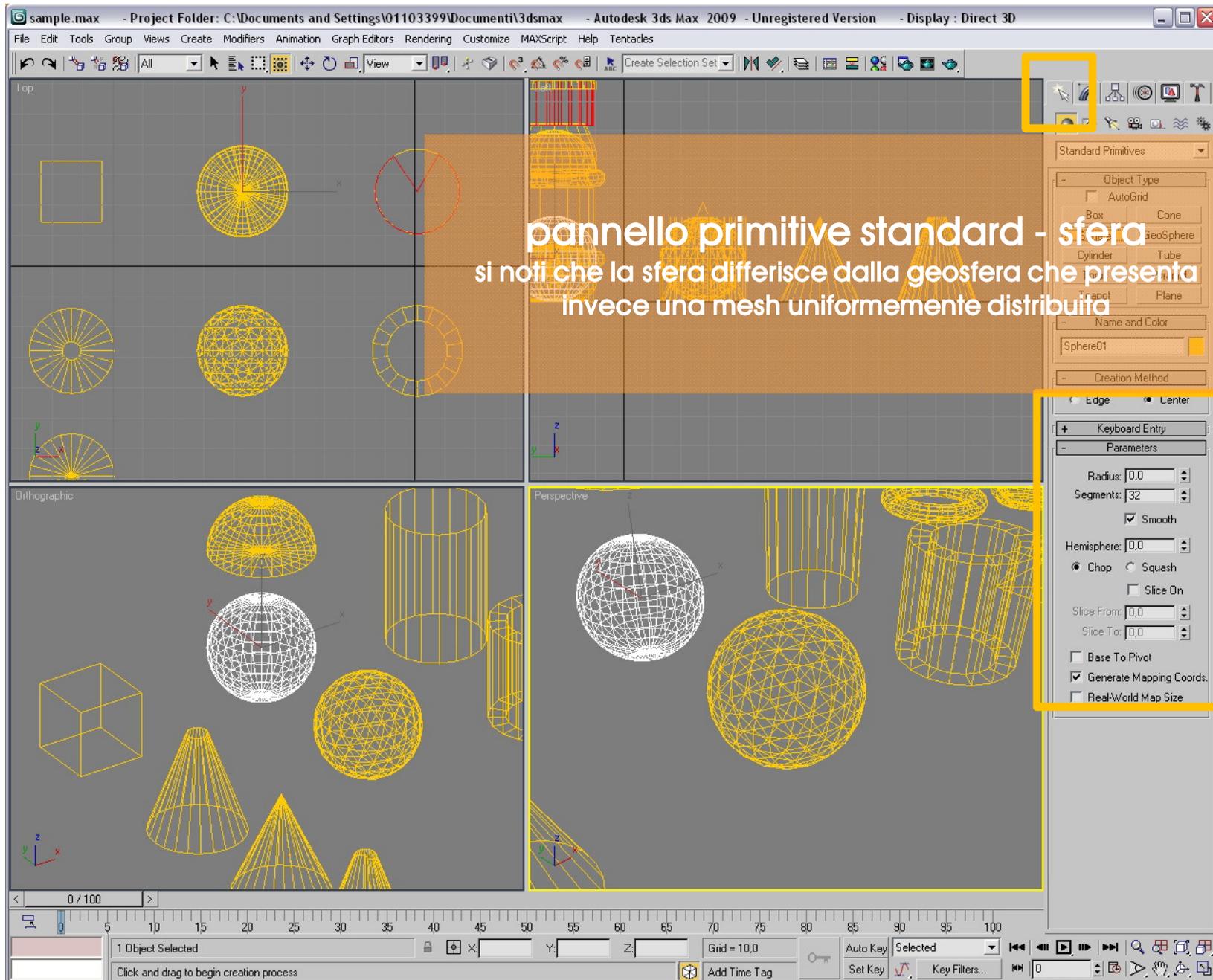
- Body
- Handle
- Spout
- Lid

Generate Mapping Coords.
 Real-World Map Size

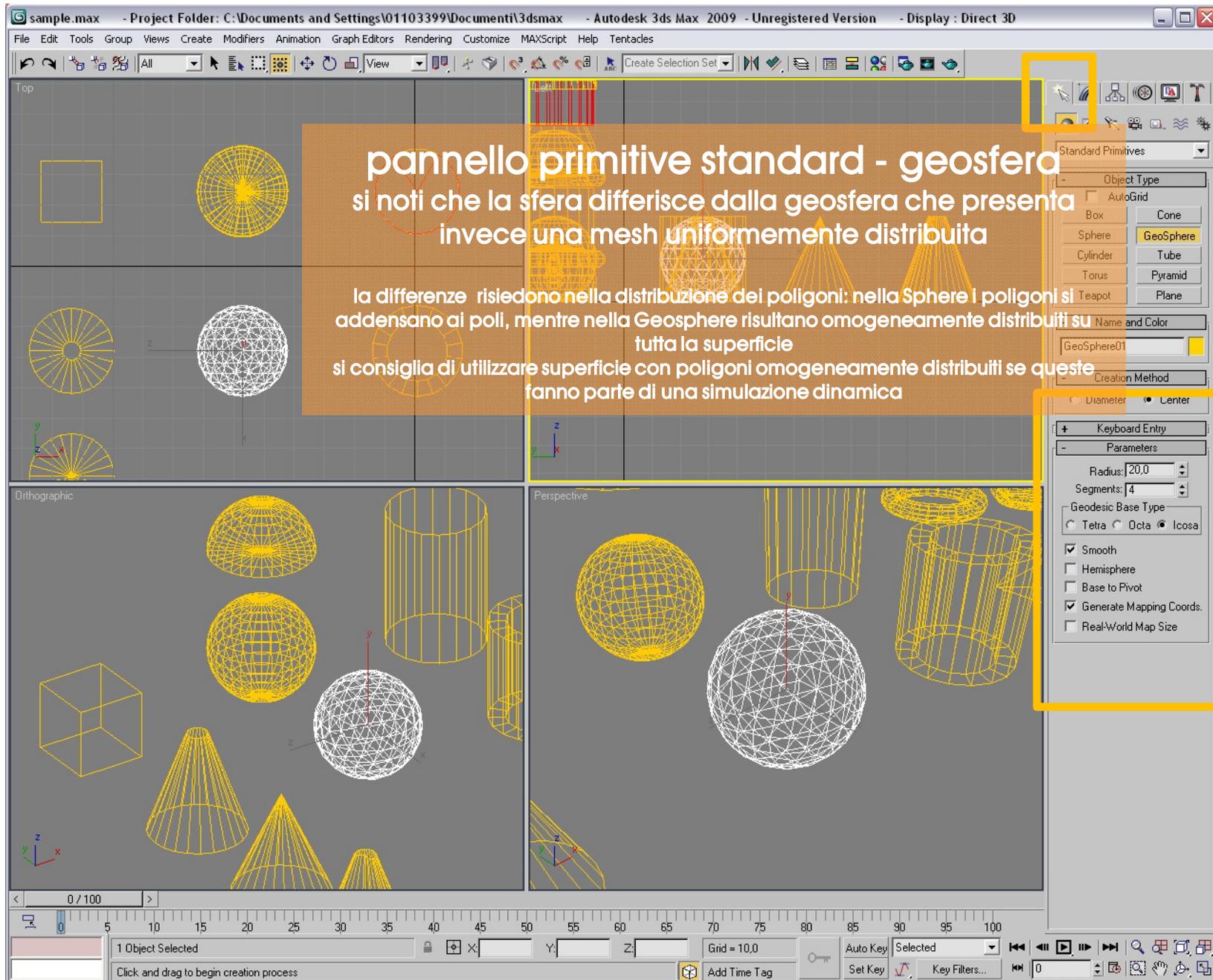


pannello primitive standard - cono
ad esempio disegnando un cono il pannello crea consente di impostarne tutte le caratteristiche di base che potranno essere comunque successivamente modificate - il cono può essere disegnato anche come tronco di cono utilizzando il doppio raggio (superiore ed inferiore) che lo costruisce



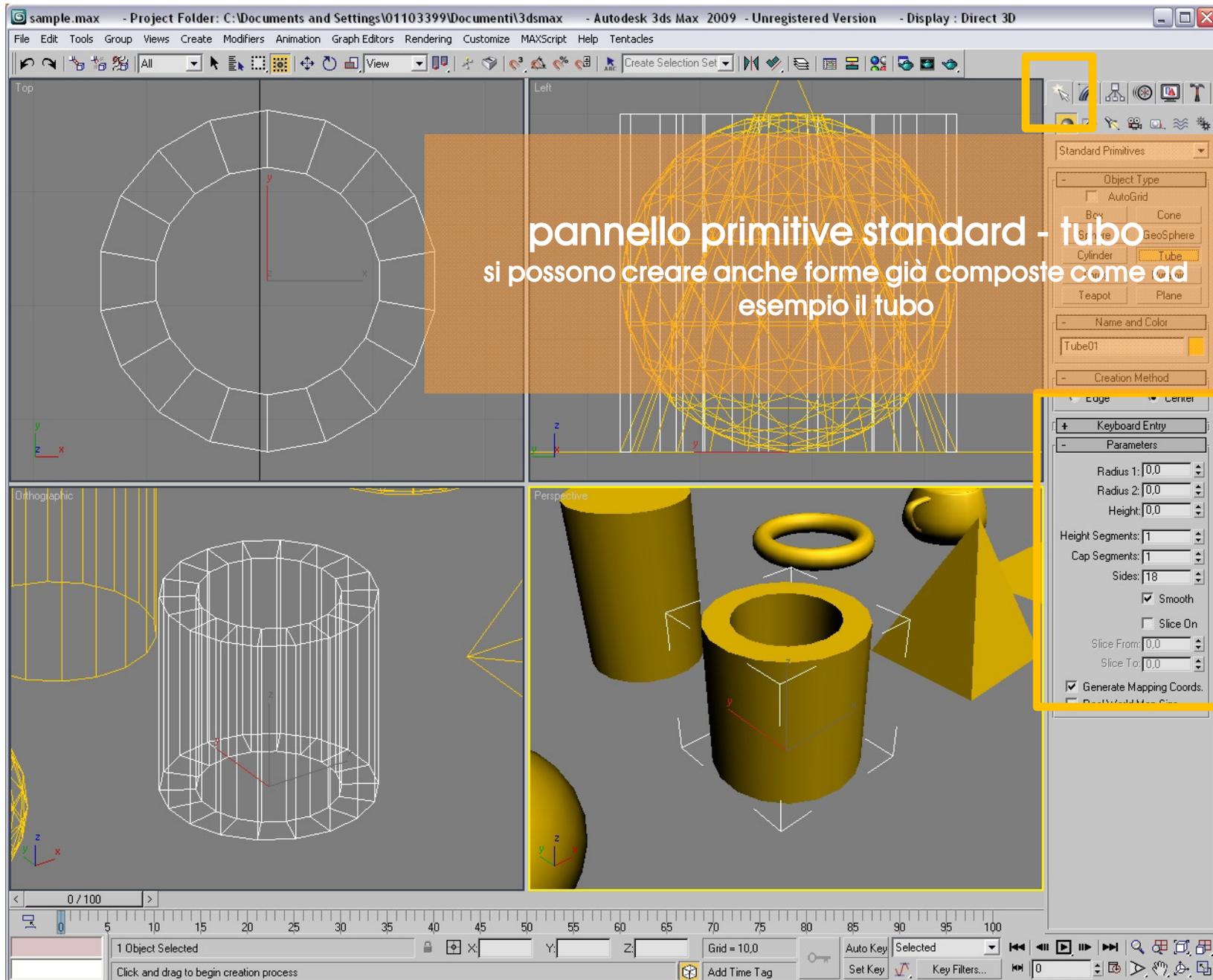


pannello primitive standard - sfera
si noti che la sfera differisce dalla geosfera che presenta
invece una mesh uniformemente distribuita

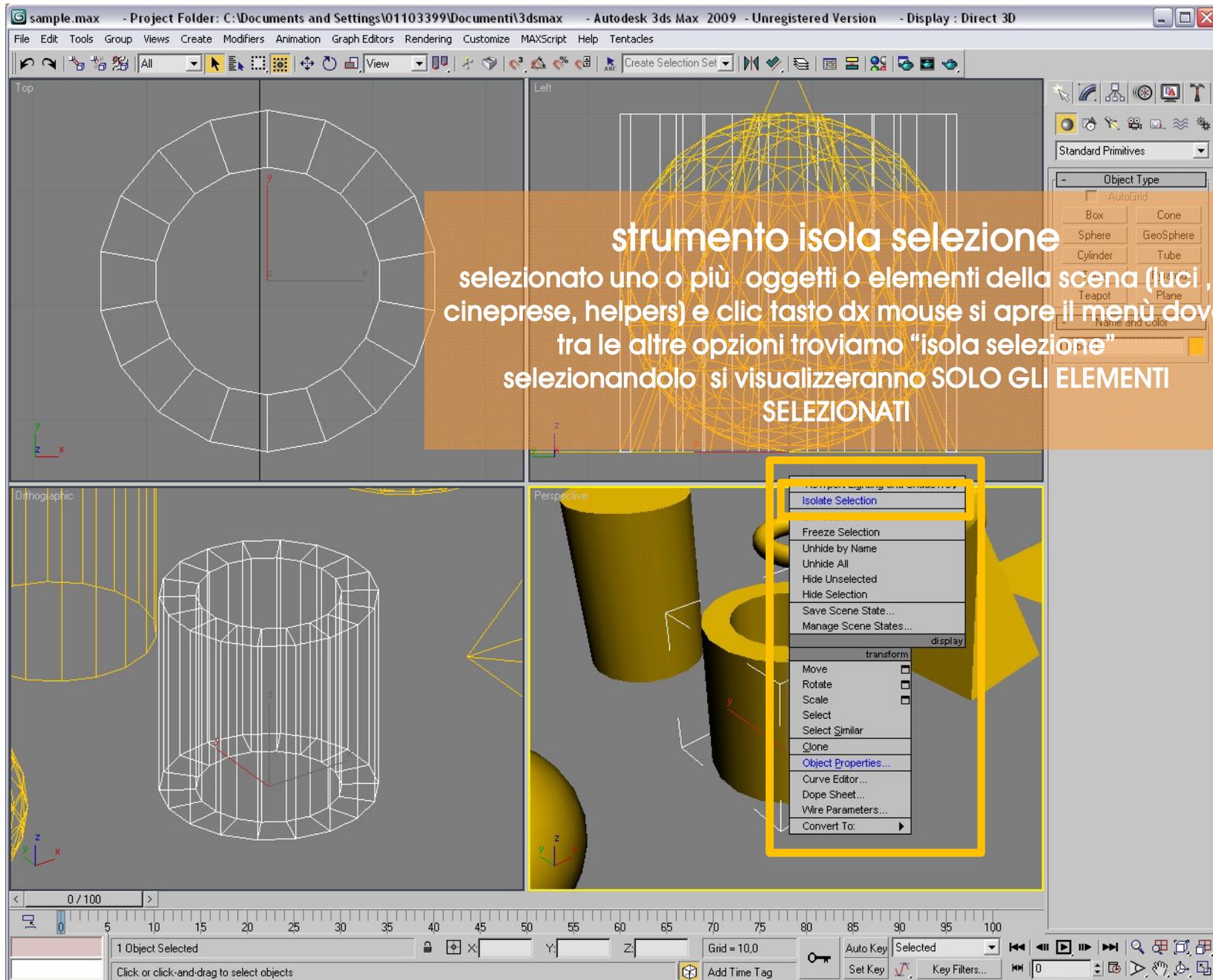


pannello primitive standard - geosfera
si noti che la sfera differisce dalla geosfera che presenta
invece una mesh uniformemente distribuita

la differenza risiedono nella distribuzione dei poligoni: nella Sphere i poligoni si addensano ai poli, mentre nella Geosphere risultano omogeneamente distribuiti su tutta la superficie
si consiglia di utilizzare superficie con poligoni omogeneamente distribuiti se queste fanno parte di una simulazione dinamica

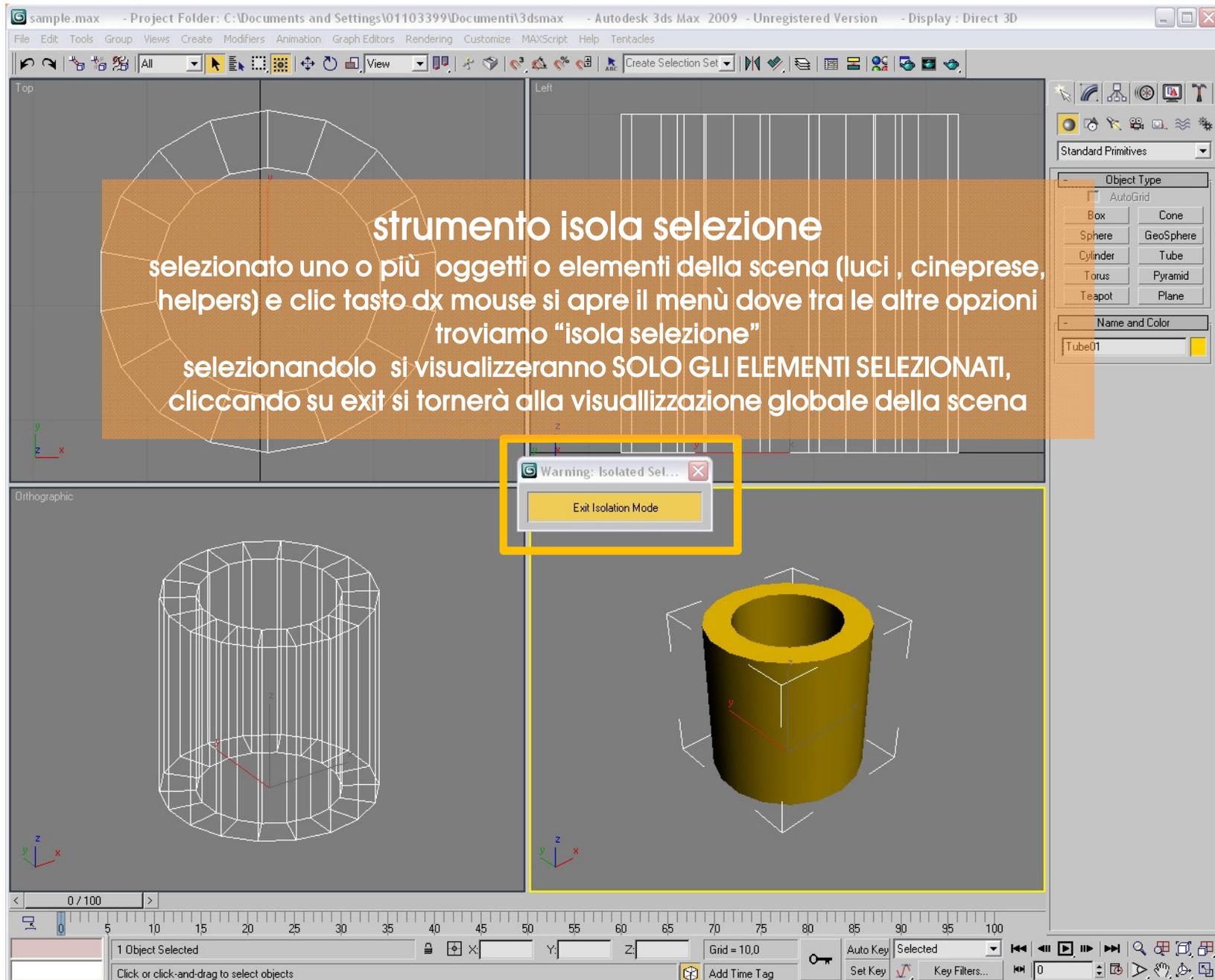


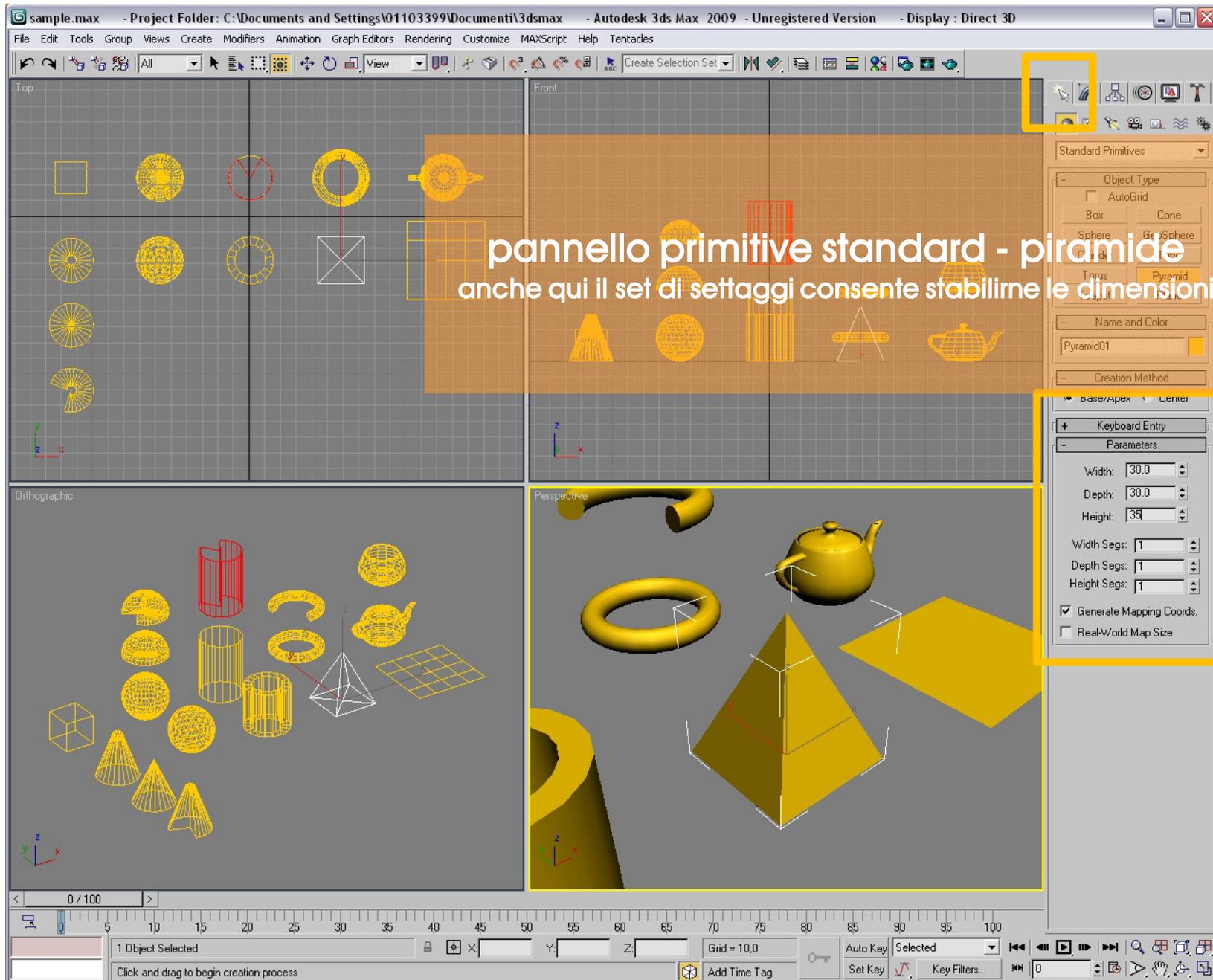
pannello primitive standard - tubo
si possono creare anche forme già composte come ad
esempio il tubo



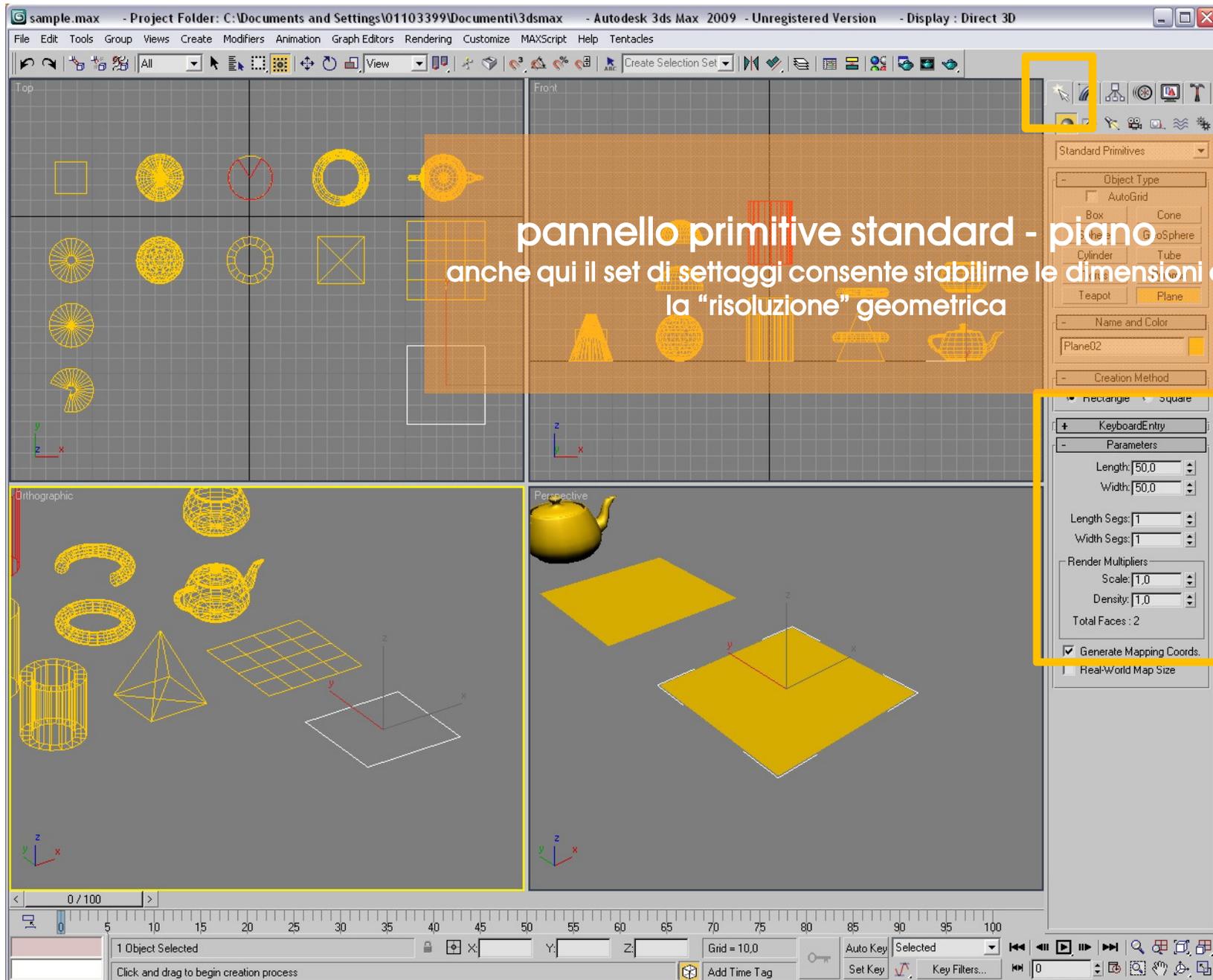
strumento isola selezione

selezionato uno o più oggetti o elementi della scena (luci, cineprese, helpers) e clic tasto dx mouse si apre il menù dove tra le altre opzioni troviamo "isola selezione" selezionandolo si visualizzeranno SOLO GLI ELEMENTI SELEZIONATI





pannello primitive standard - piramide
anche qui il set di settaggi consente stabilirne le dimensioni



pannello primitive standard - piano
anche qui il set di settaggi consente stabilirne le dimensioni e
la "risoluzione" geometrica

<http://accademia.egdisegno.eu>

<http://rappresentazione.egdisegno.eu>