



ACCADEMIA DI BELLE ARTI PALERMO

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

06

corso di tecniche della modellazione digitale computer 3D

A.A. 2010/2011

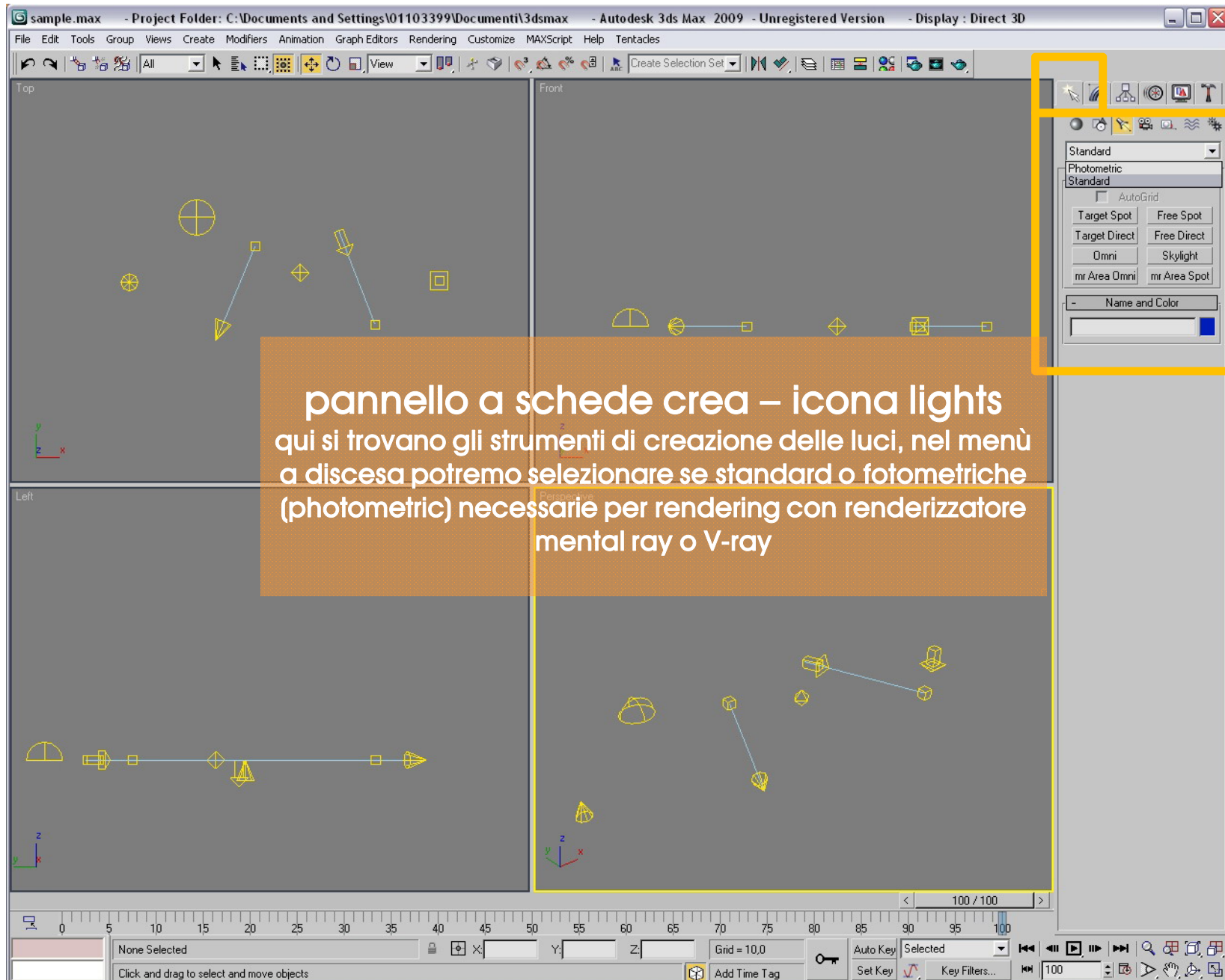
docente Arch. Emilio Di Gristina

i principali comandi di 3d studio max

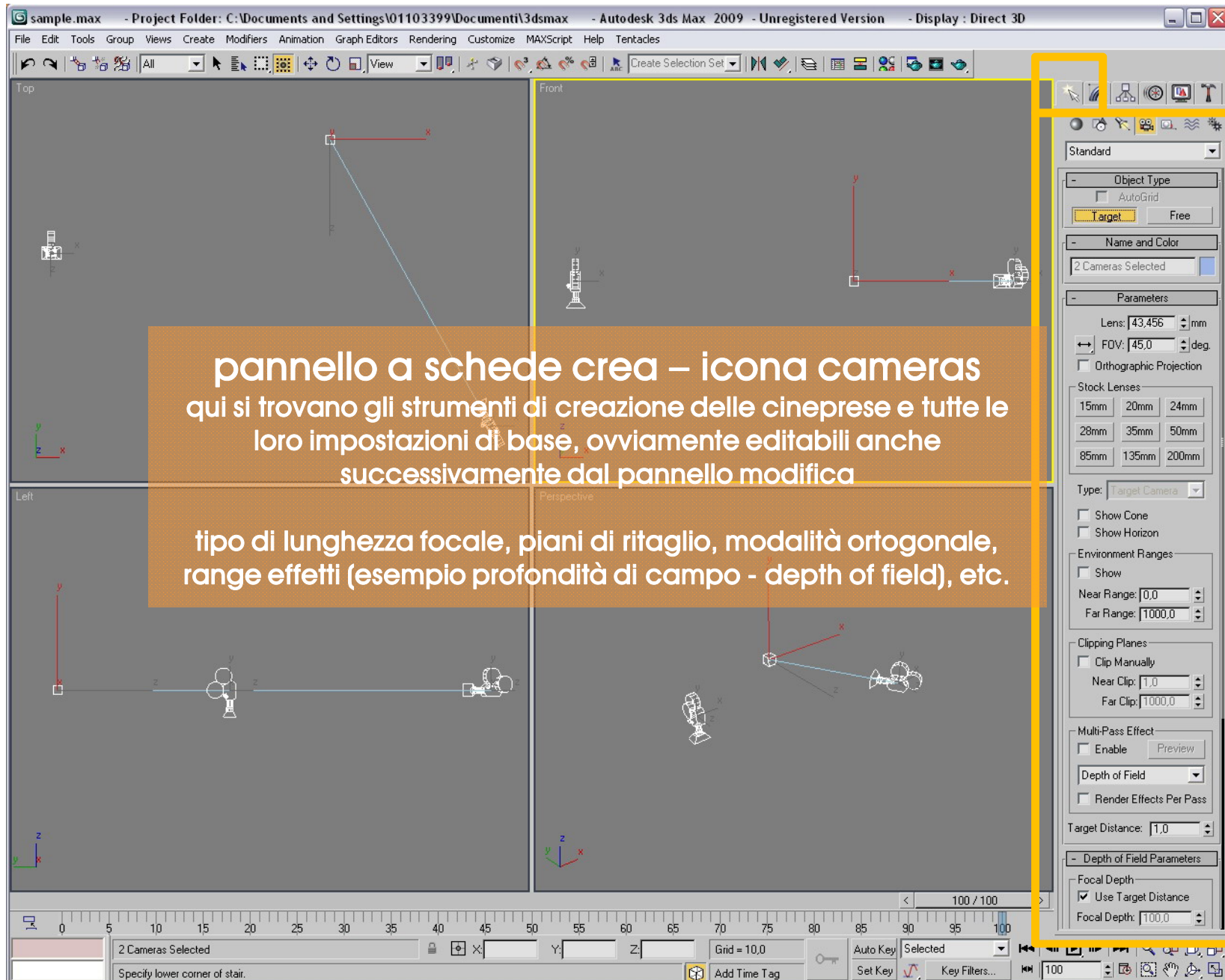
pannello crea

luci, cineprese, ausilio e sistemi

lights - cameras - helpers - systems

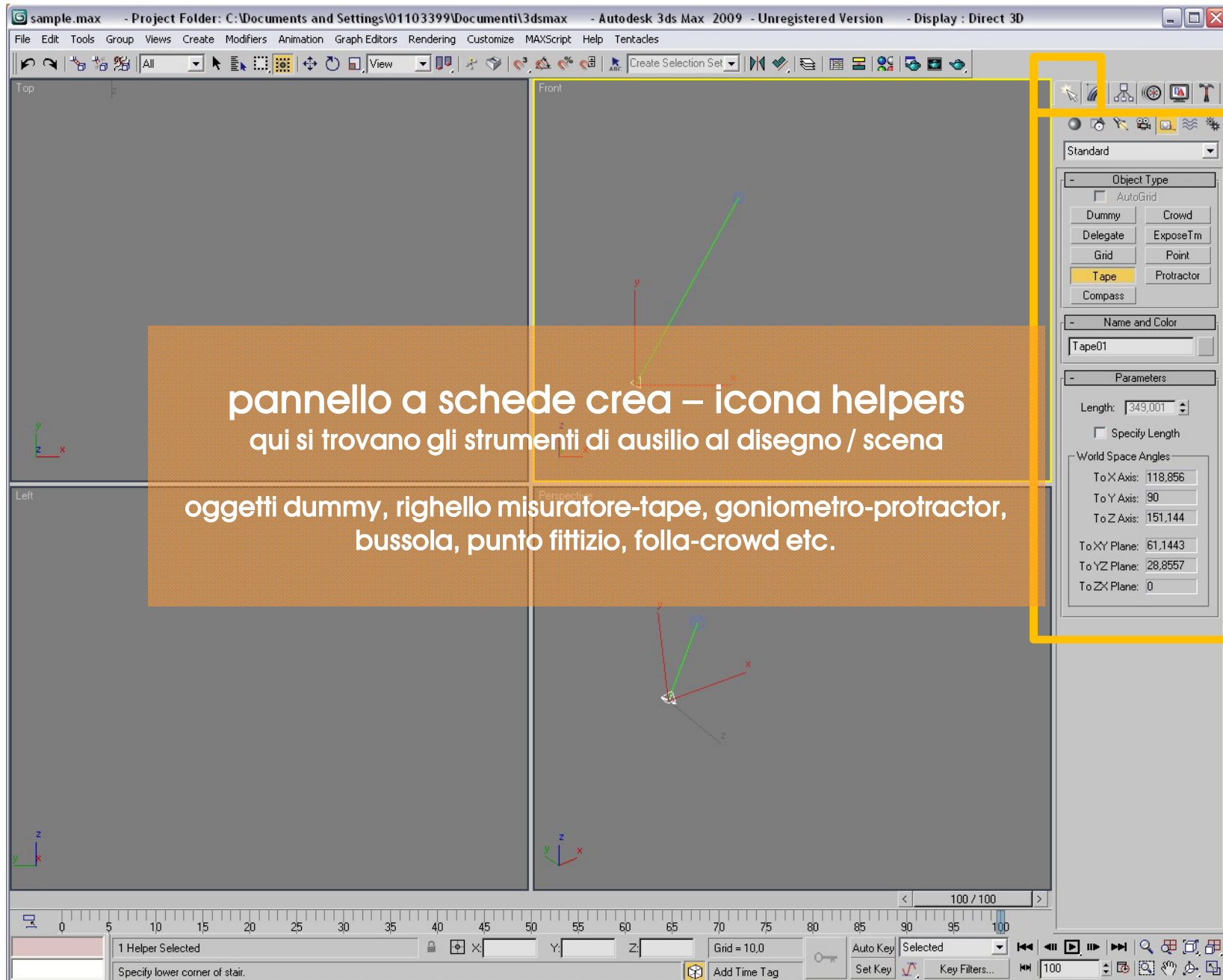


pannello a schede crea – icona lights
qui si trovano gli strumenti di creazione delle luci, nel menù
a discesa potremo selezionare se standard o fotometriche
(photometric) necessarie per rendering con renderizzatore
mental ray o V-ray



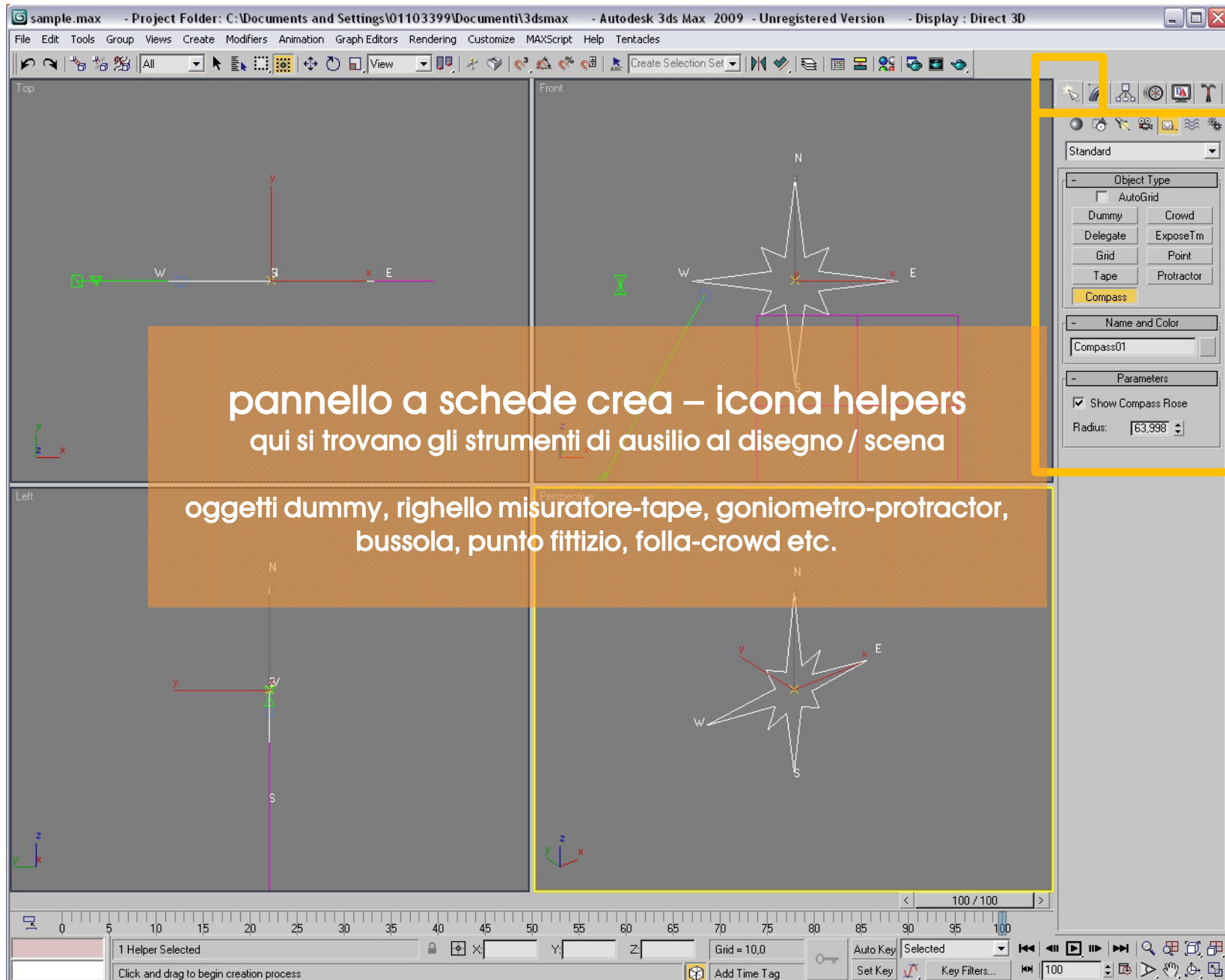
pannello a schede crea – icona cameras
qui si trovano gli strumenti di creazione delle cineprese e tutte le
loro impostazioni di base, ovviamente editabili anche
successivamente dal pannello modifica

tipo di lunghezza focale, piani di ritaglio, modalità ortogonale,
range effetti (esempio profondità di campo - depth of field), etc.



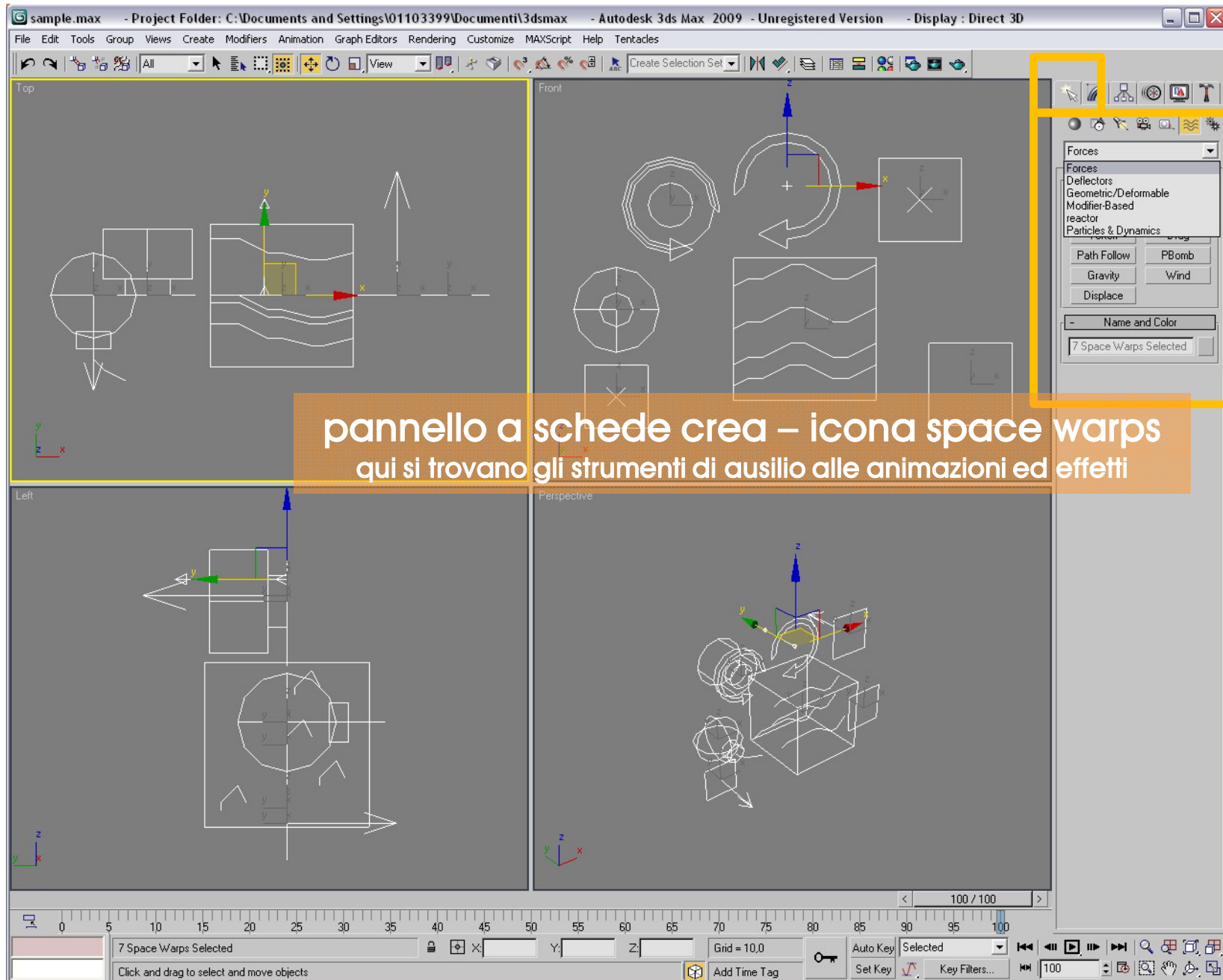
pannello a schede crea – icona helpers
qui si trovano gli strumenti di ausilio al disegno / scena

oggetti dummy, righello misuratore-tape, goniometro-protractor,
bussola, punto fittizio, folla-crowd etc.

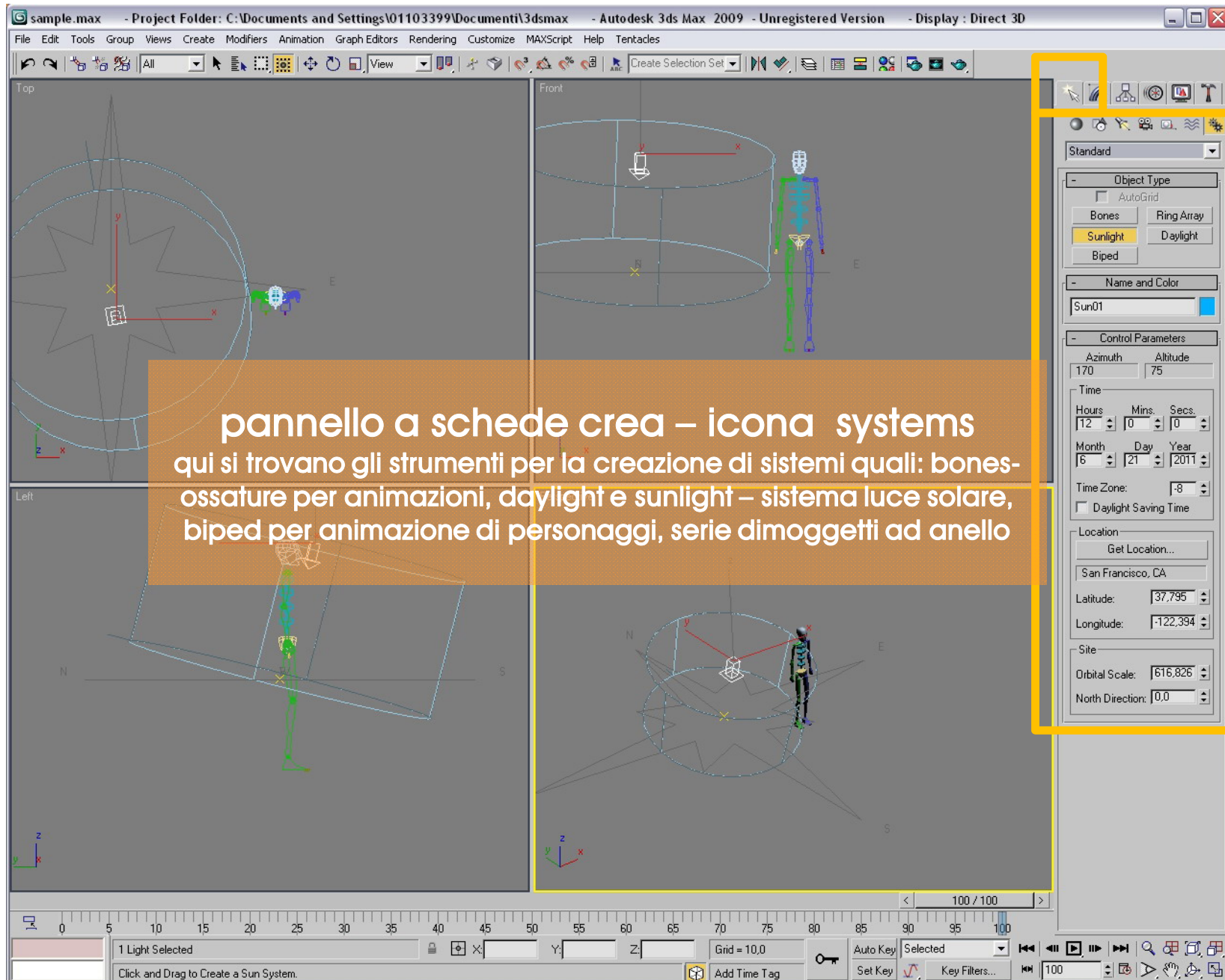


pannello a schede crea – icona helpers
qui si trovano gli strumenti di ausilio al disegno / scena

oggetti dummy, righello misuratore-tape, goniometro-protractor,
bussola, punto fittizio, folla-crowd etc.



pannello a schede crea – icona space warps
qui si trovano gli strumenti di ausilio alle animazioni ed effetti



pannello a schede crea – icona systems
qui si trovano gli strumenti per la creazione di sistemi quali: bones-
ossature per animazioni, daylight e sunlight – sistema luce solare,
biped per animazione di personaggi, serie dimoggetti ad anello

<http://accademia.egdisegno.eu>

<http://rappresentazione.egdisegno.eu>