



ACCADEMIA DI BELLE ARTI PALERMO

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

09

corso di tecniche della modellazione digitale computer 3D

A.A. 2010/2011

docente Arch. Emilio Di Gristina

i principali comandi di 3d studio max

le viste
e il pannello visualizza
display

sample.max - Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\Documents\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

pannello viste - display

il set di settaggi permette di filtrare per categoria, nascondere/visualizzare Hide o anche congelare/scongela Freeze gli oggetti, nonché stabilire i parametri di visualizzazione

a seconda della complessità della scena la RAM della scheda video potrebbe non gestire le schermate e eventuali animazioni potrebbero essere riprodotte a scatti o peggio verificarsi dei crash per questo motivo e anche per rendere più agevole le viste nel caso di scene complesse è utile nascondere (o congelare) degli oggetti, vi sono diverse procedure ed utilità

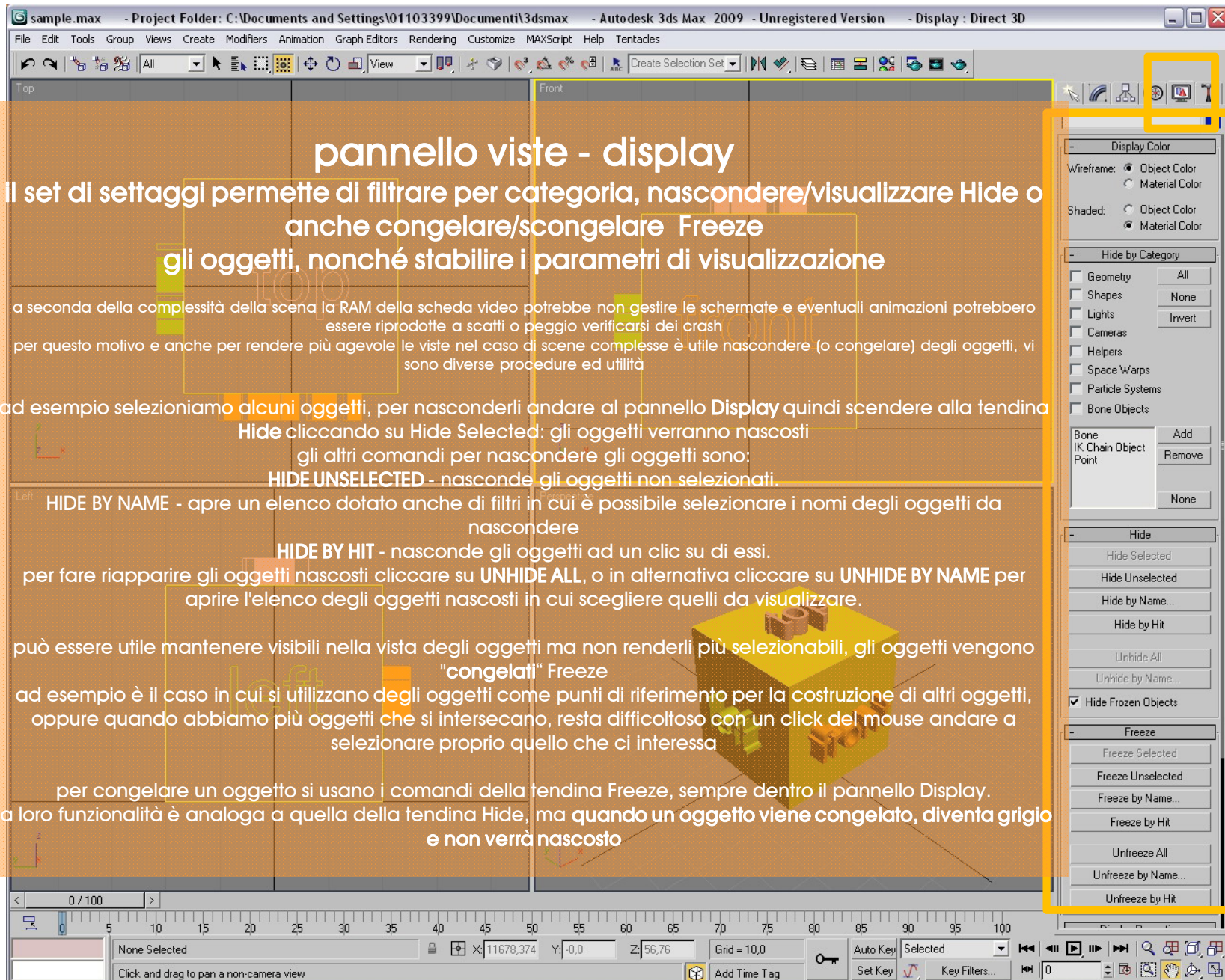
ad esempio selezioniamo alcuni oggetti, per nascondarli andare al pannello Display quindi scendere alla tendina Hide cliccando su Hide Selected: gli oggetti verranno nascosti gli altri comandi per nascondere gli oggetti sono:

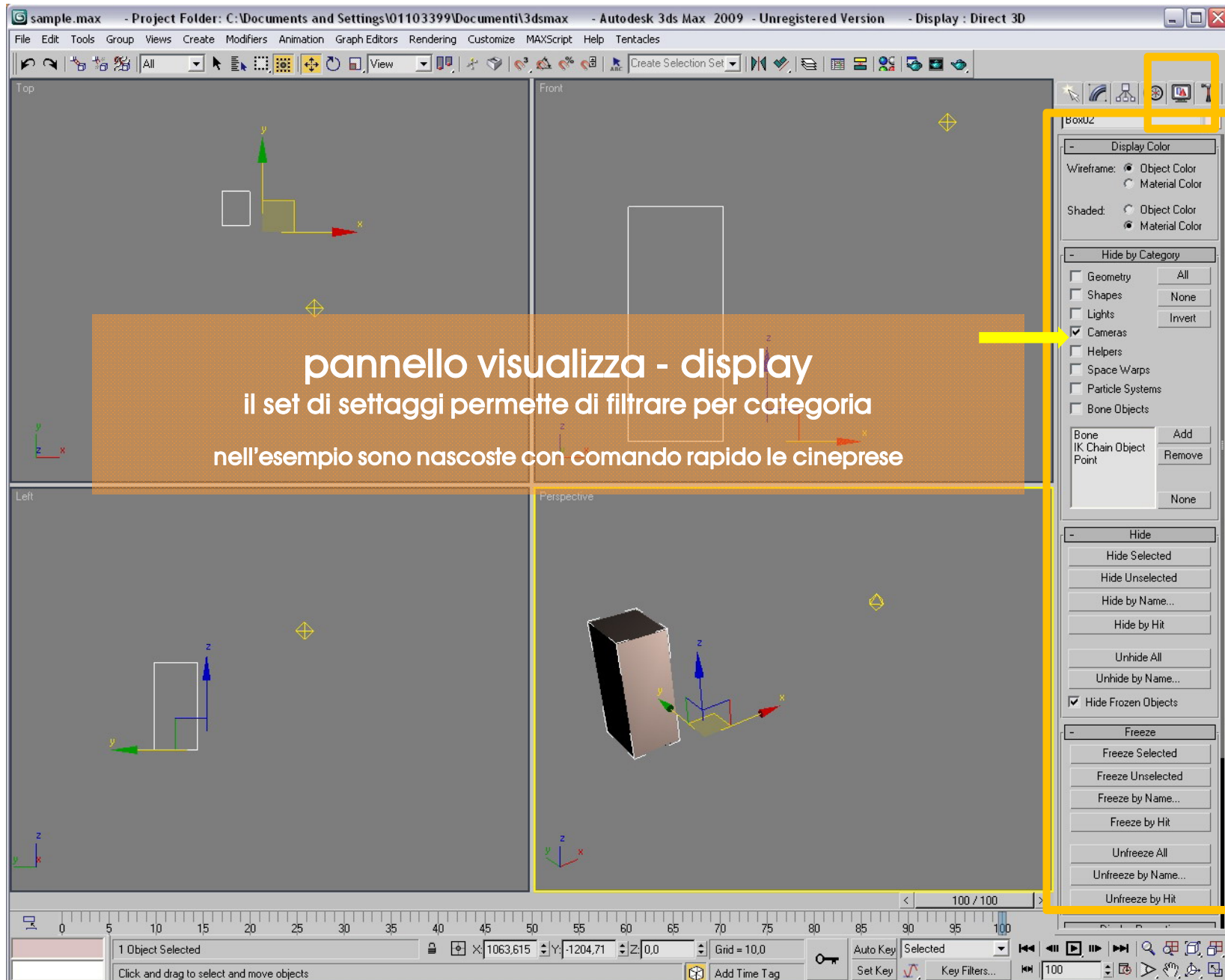
- HIDE UNSELECTED** - nasconde gli oggetti non selezionati.
- HIDE BY NAME** - apre un elenco dotato anche di filtri in cui è possibile selezionare i nomi degli oggetti da nascondere
- HIDE BY HIT** - nasconde gli oggetti ad un clic su di essi.

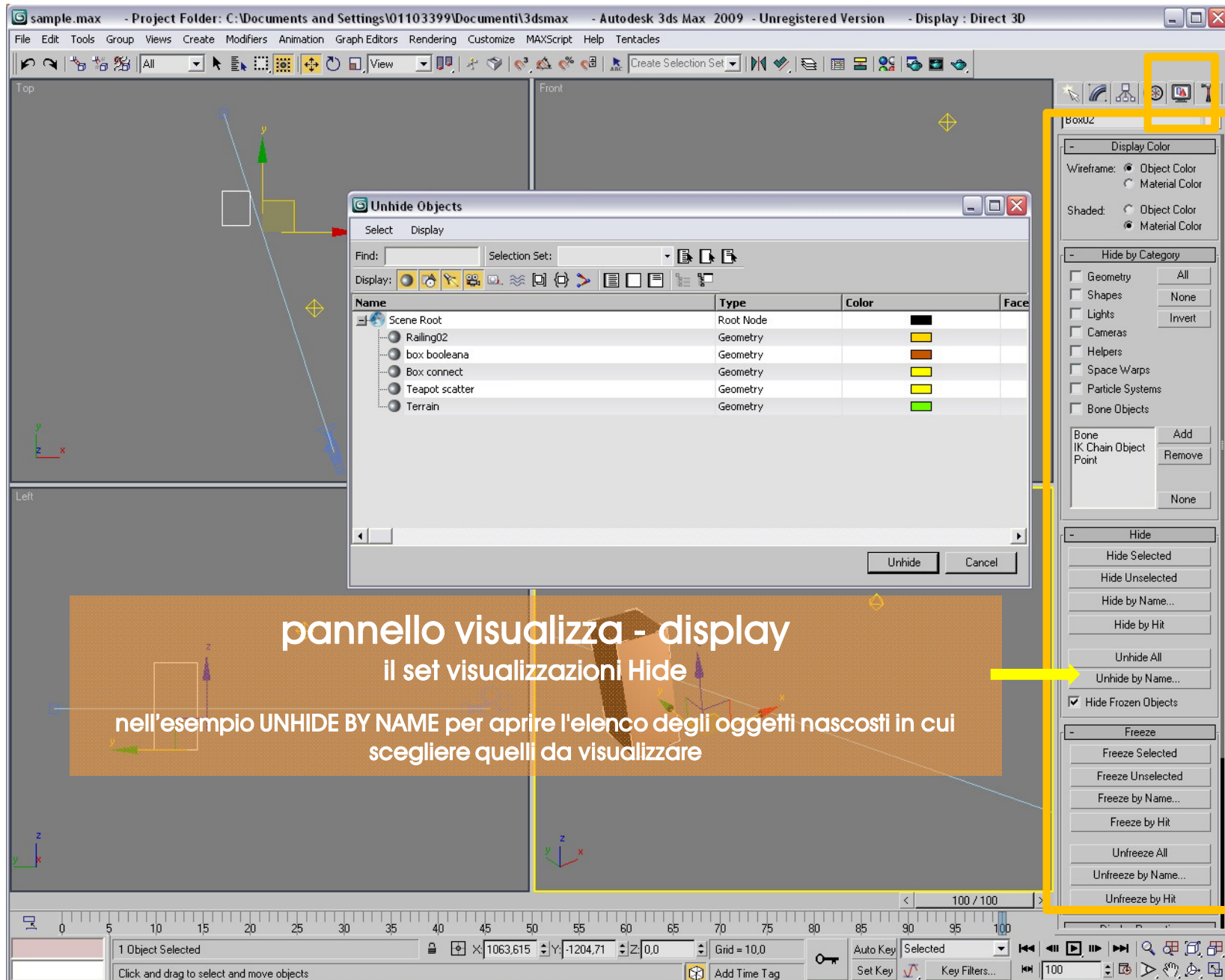
per fare riapparire gli oggetti nascosti cliccare su **UNHIDE ALL**, o in alternativa cliccare su **UNHIDE BY NAME** per aprire l'elenco degli oggetti nascosti in cui scegliere quelli da visualizzare.

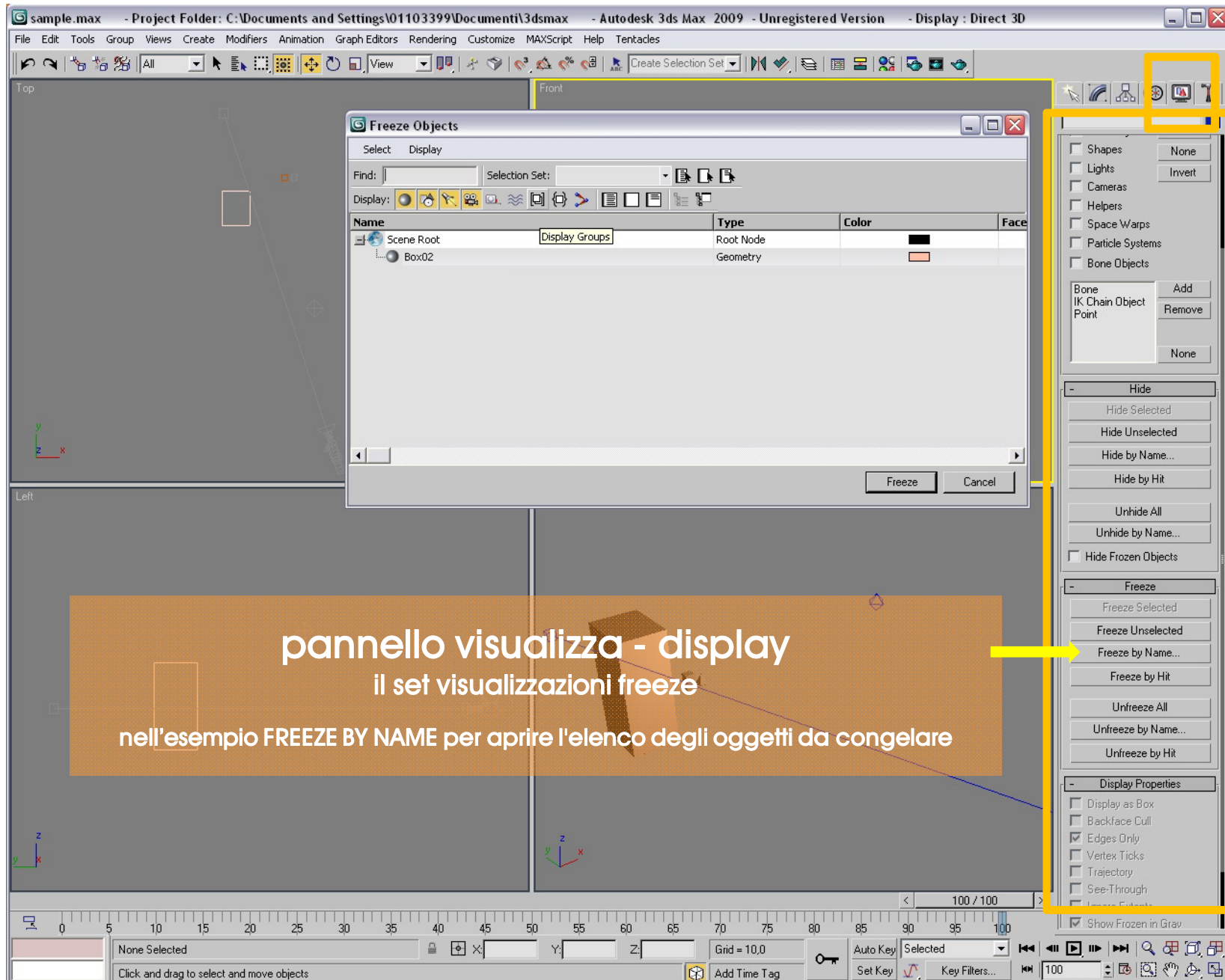
può essere utile mantenere visibili nella vista degli oggetti ma non renderli più selezionabili, gli oggetti vengono "congelati" Freeze ad esempio è il caso in cui si utilizzano degli oggetti come punti di riferimento per la costruzione di altri oggetti, oppure quando abbiamo più oggetti che si intersecano, resta difficoltoso con un click del mouse andare a selezionare proprio quello che ci interessa

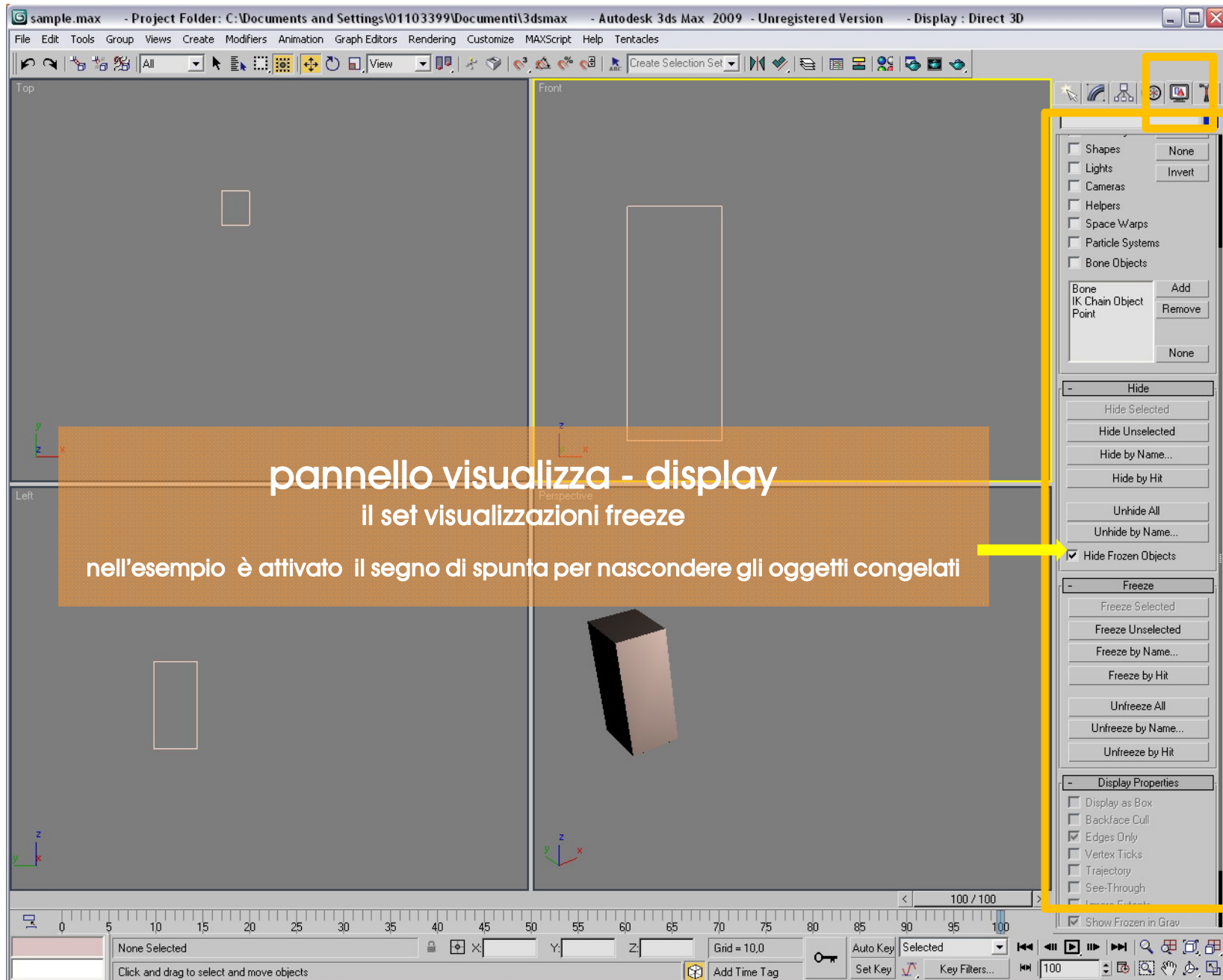
per congelare un oggetto si usano i comandi della tendina Freeze, sempre dentro il pannello Display. la loro funzionalità è analoga a quella della tendina Hide, ma quando un oggetto viene congelato, diventa grigio e non verrà nascosto







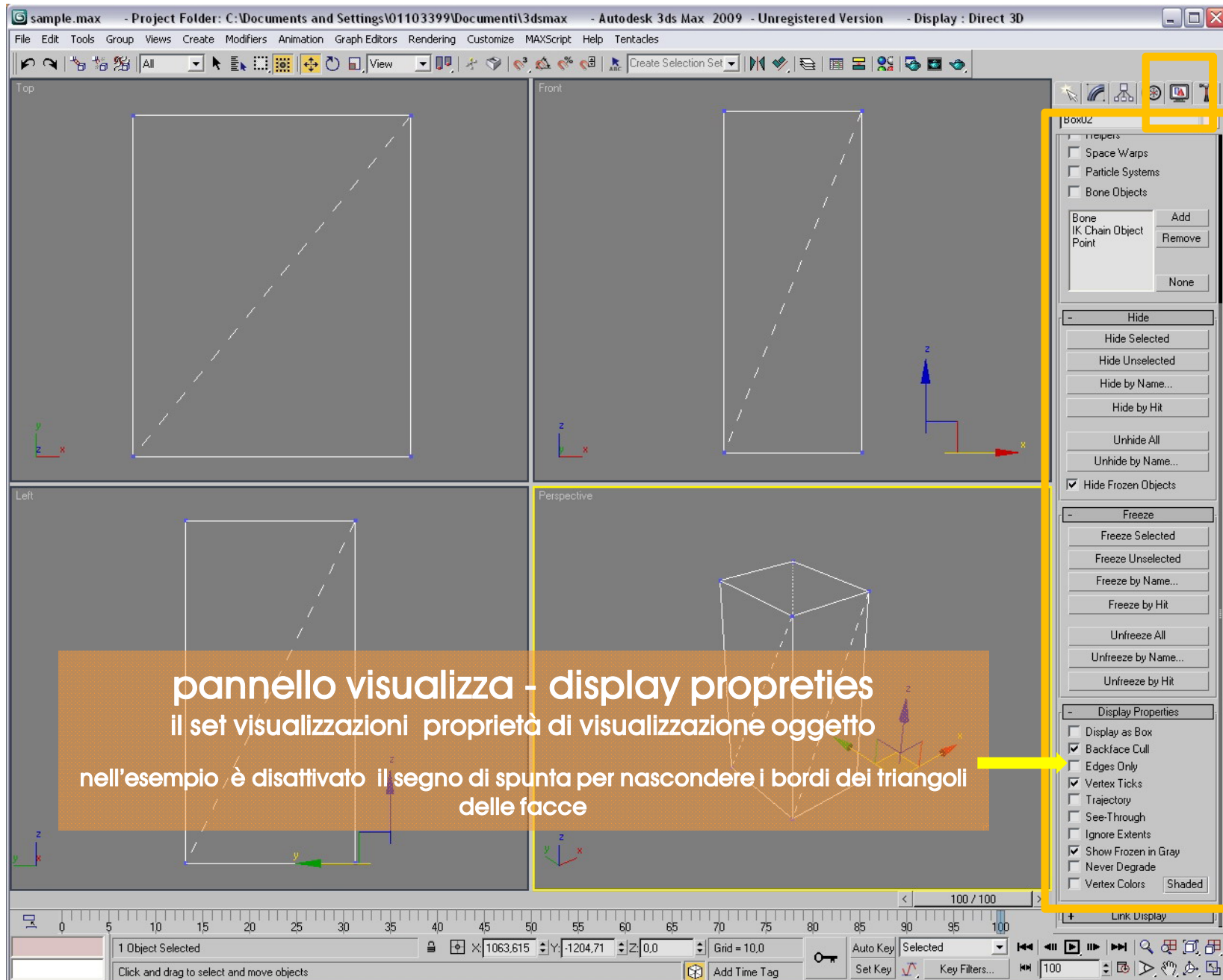




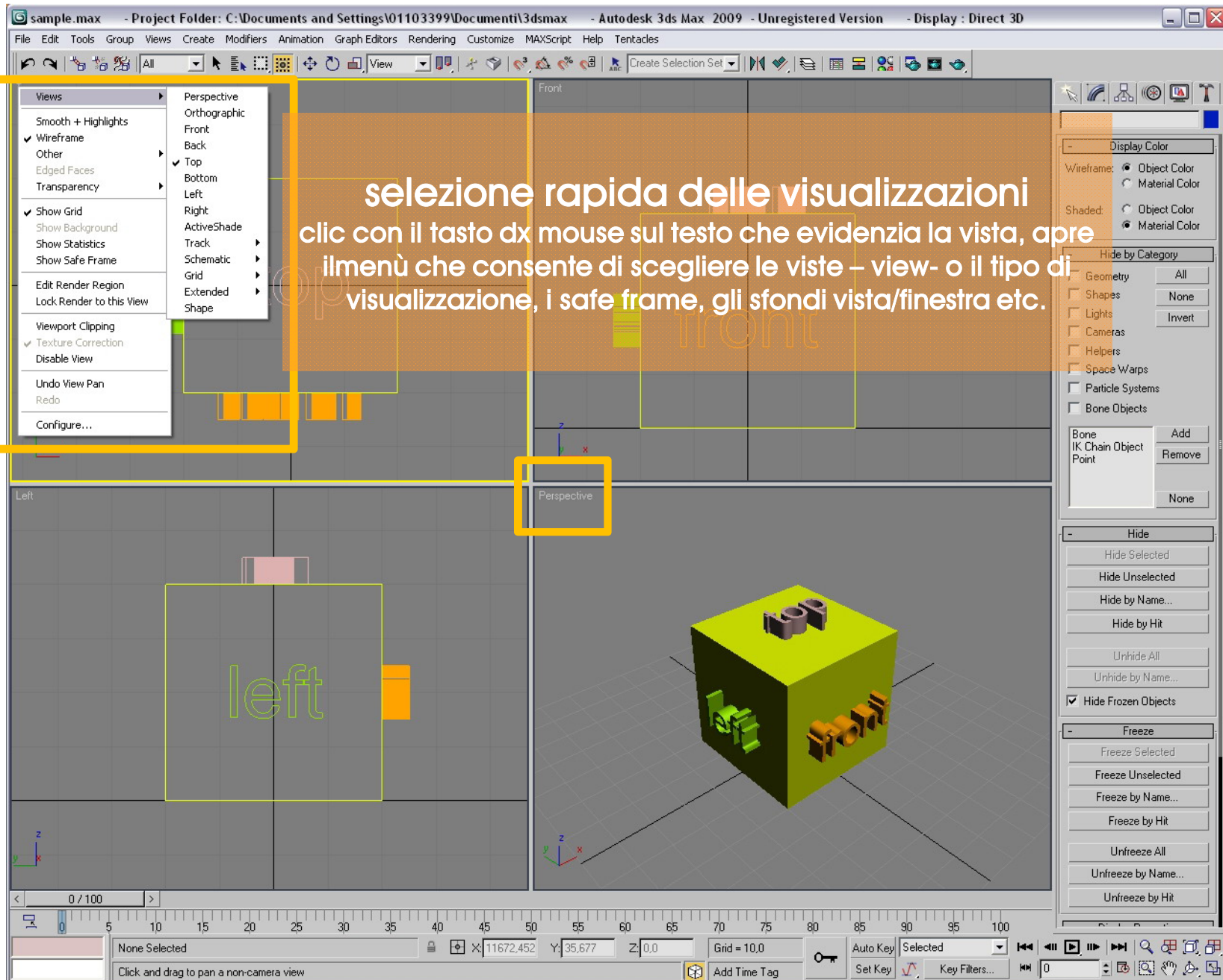
pannello visualizza - display

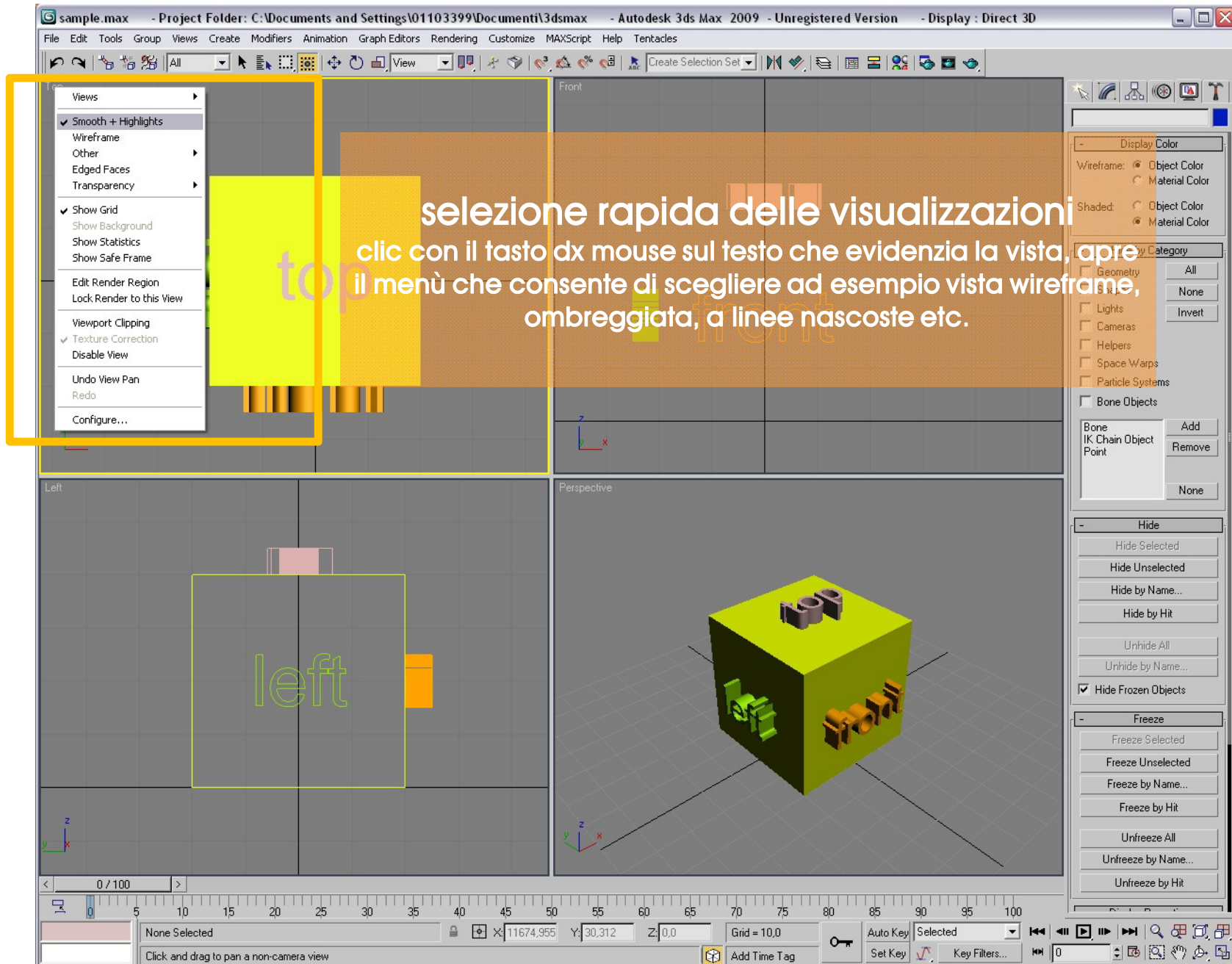
il set visualizzazioni freeze

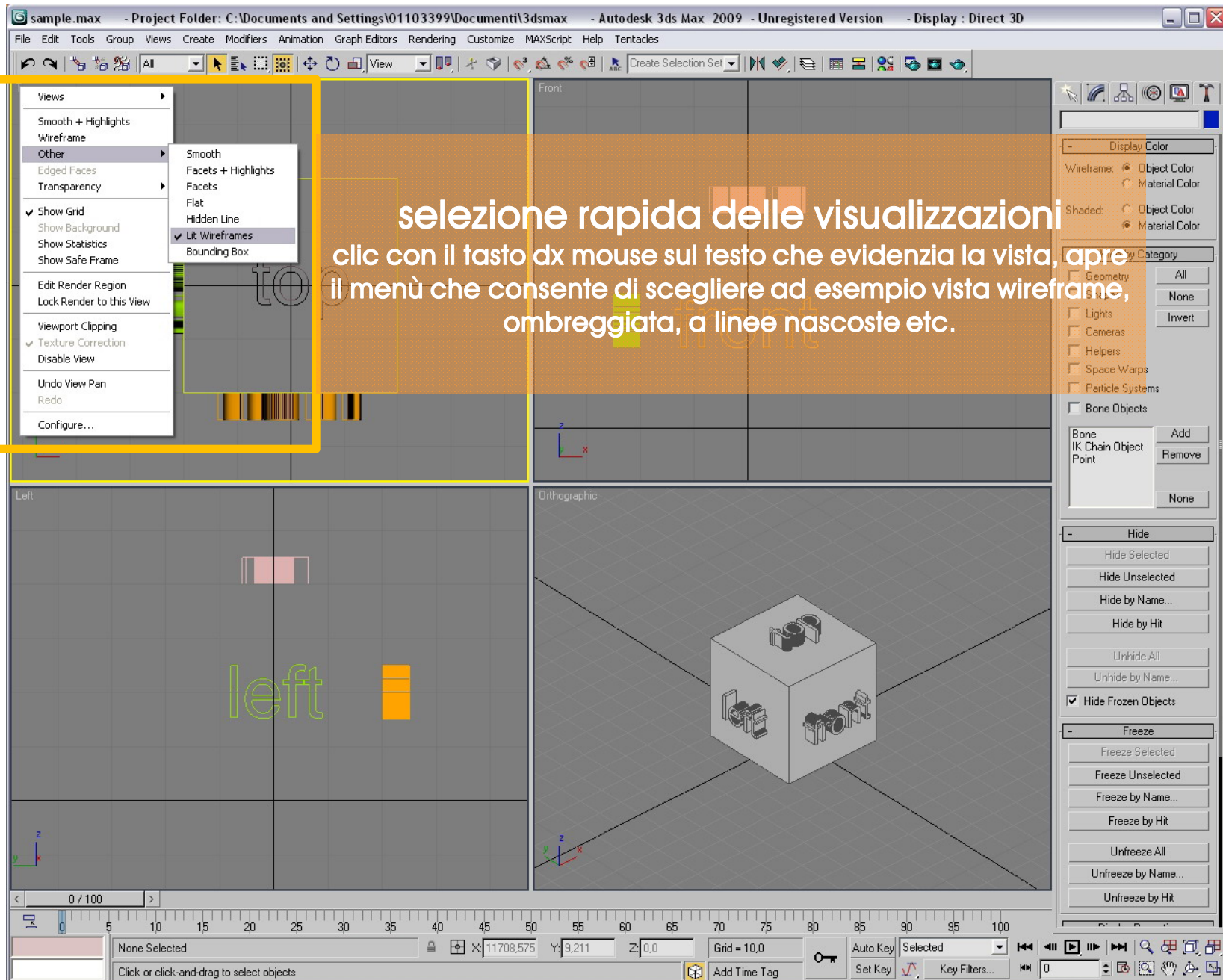
nell'esempio è attivato il segno di spunta per nascondere gli oggetti congelati



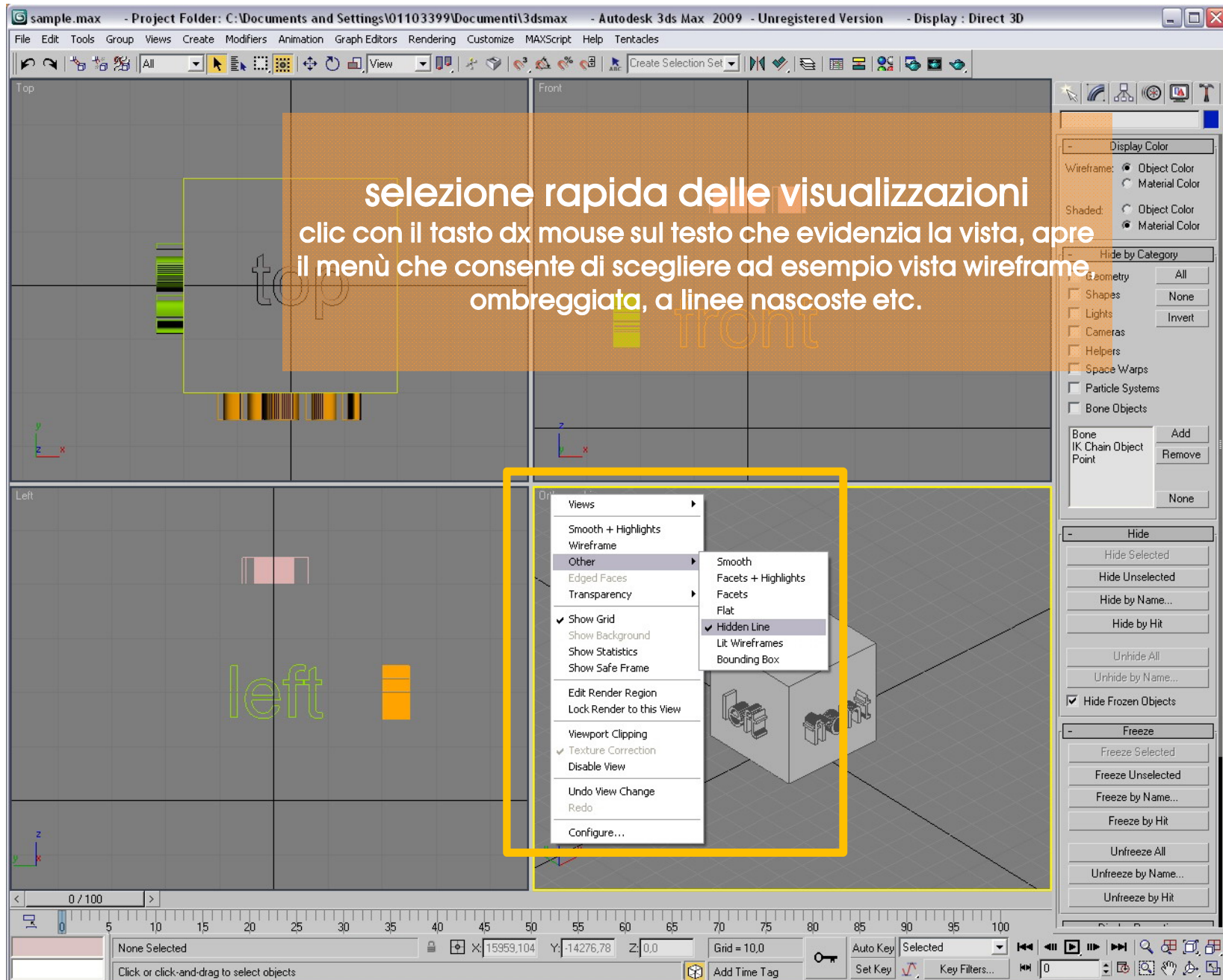
pannello visualizza - display properties
il set visualizzazioni proprietà di visualizzazione oggetto
nell'esempio è disattivato il segno di spunta per nascondere i bordi dei triangoli
delle facce

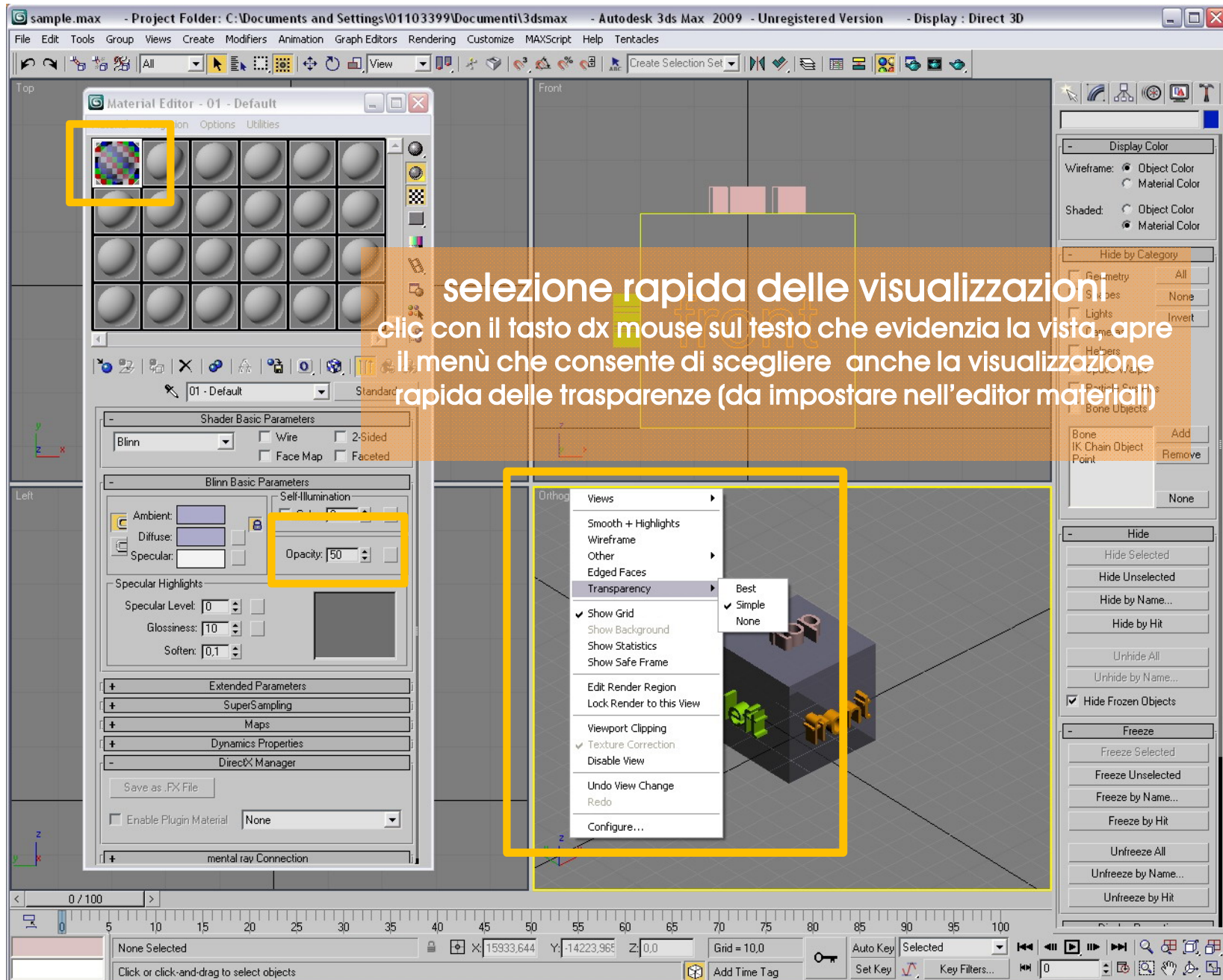




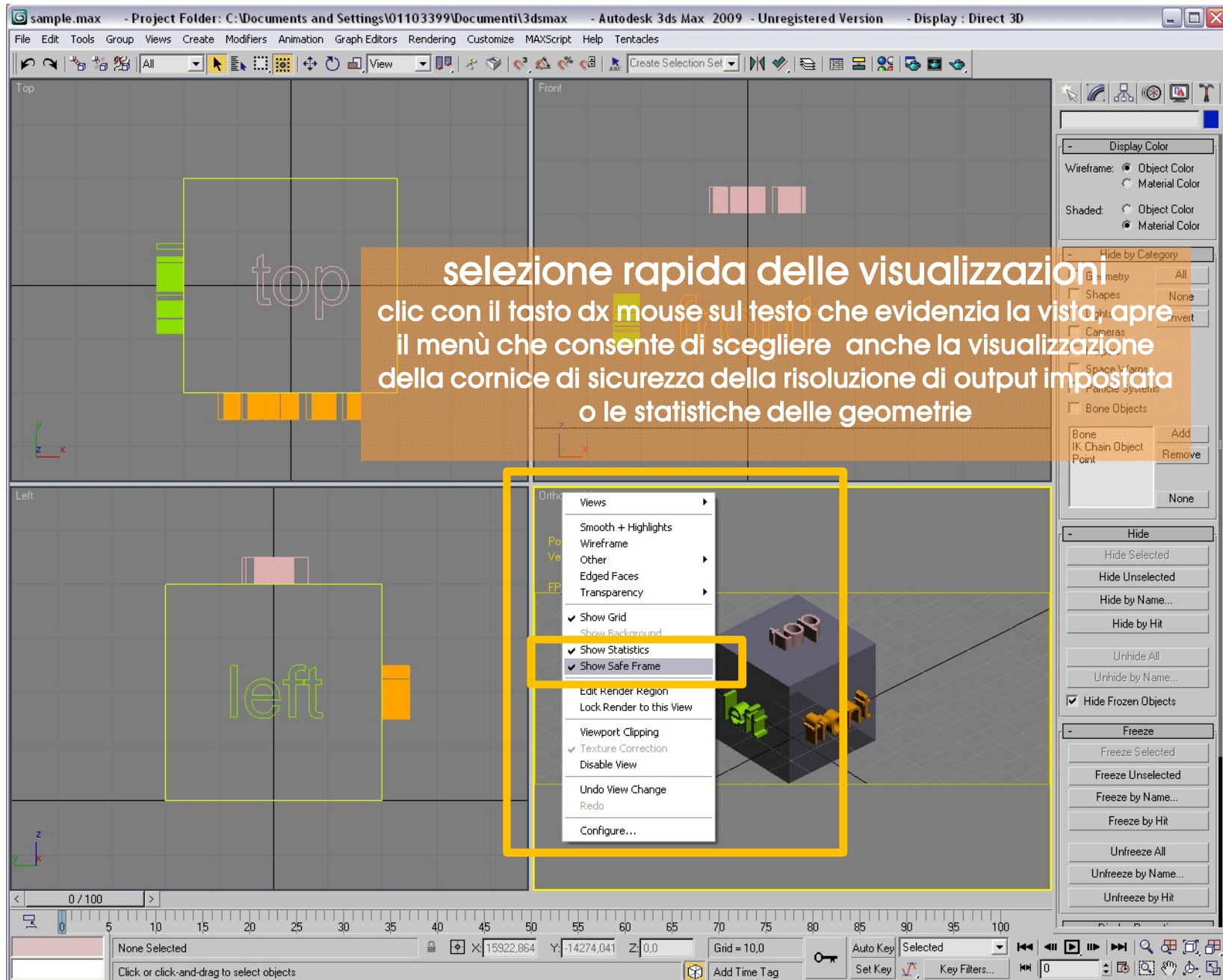


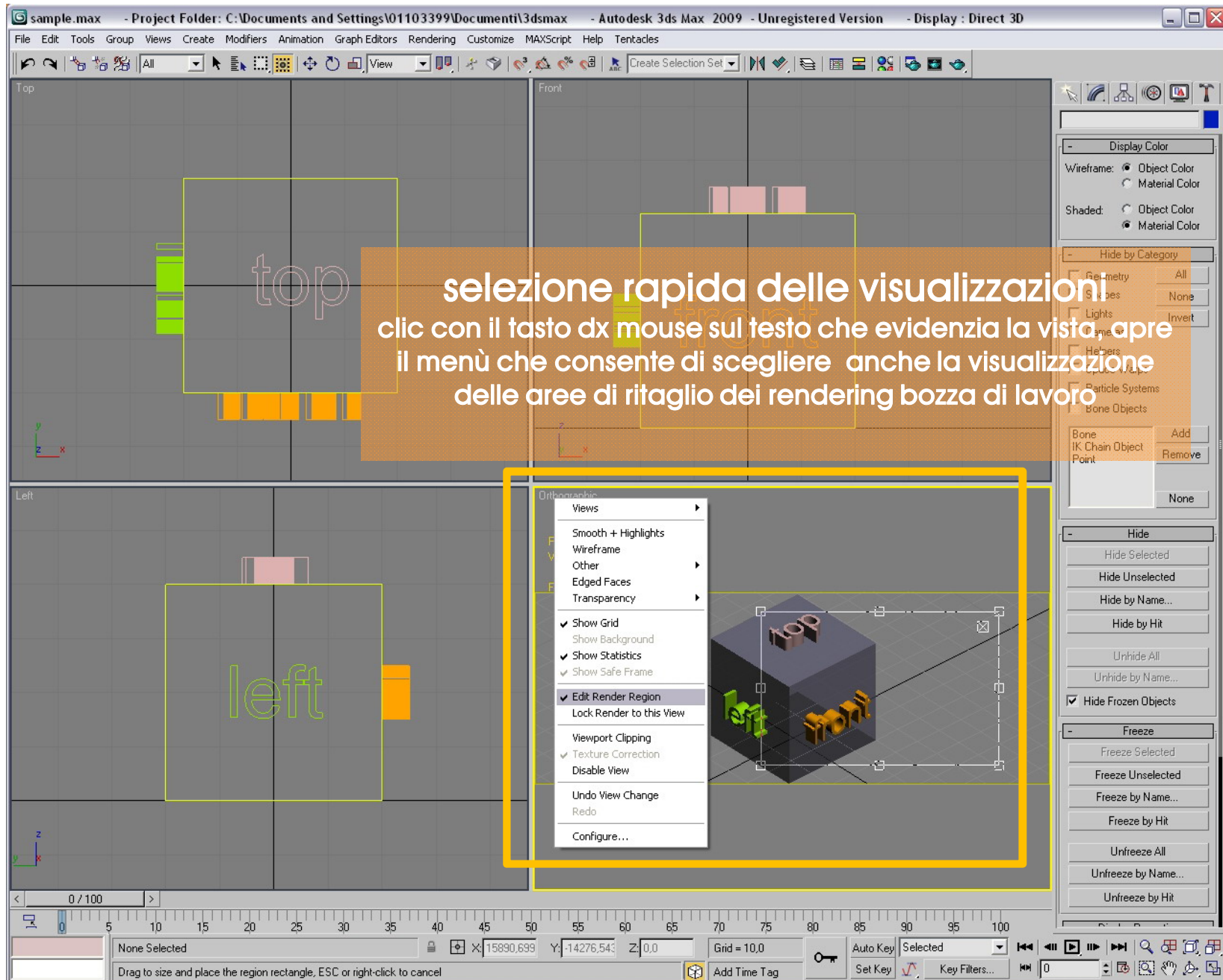
selezione rapida delle visualizzazioni
clic con il tasto dx mouse sul testo che evidenzia la vista, apre
il menù che consente di scegliere ad esempio vista wireframe,
ombreggiata, a linee nascoste etc.

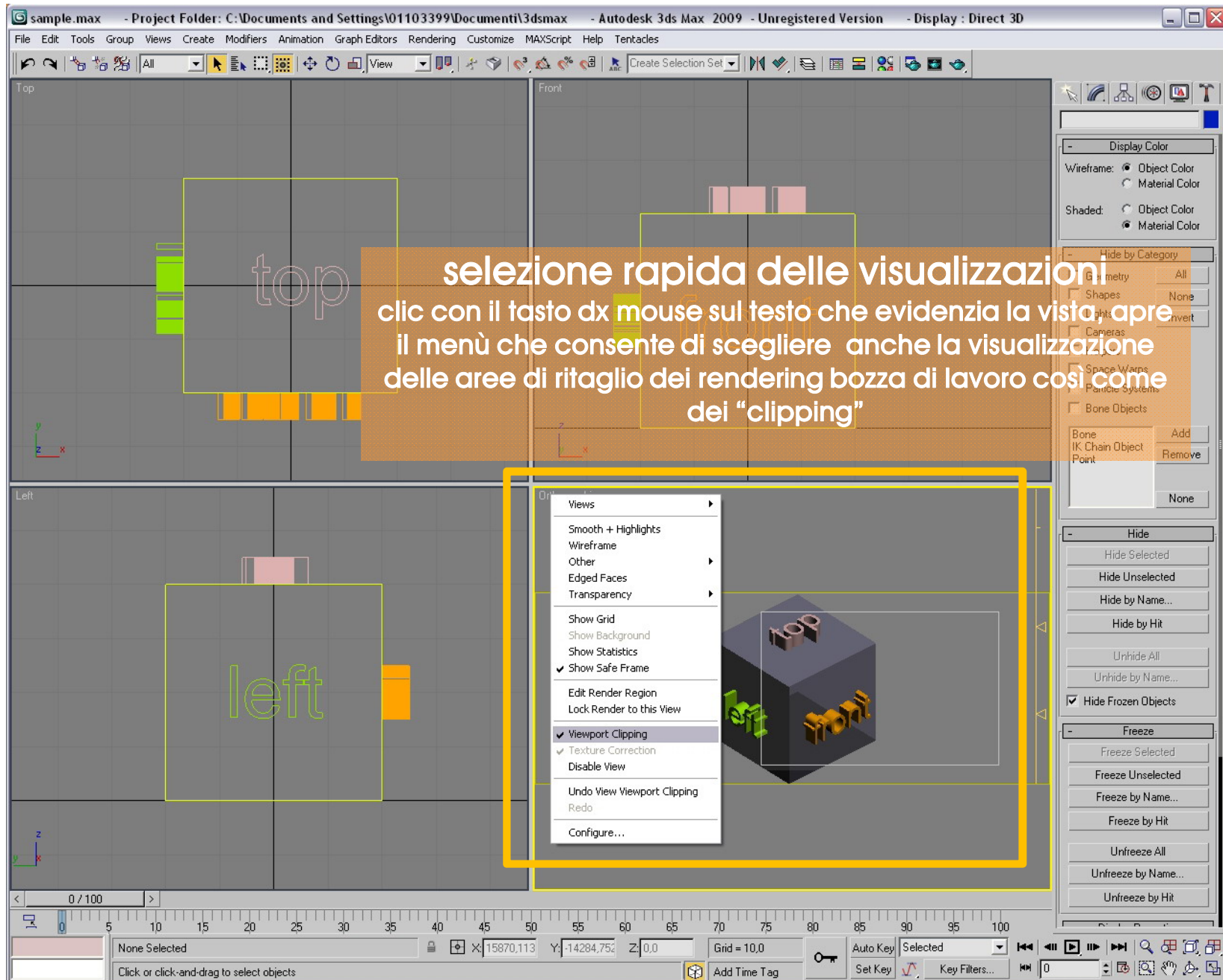


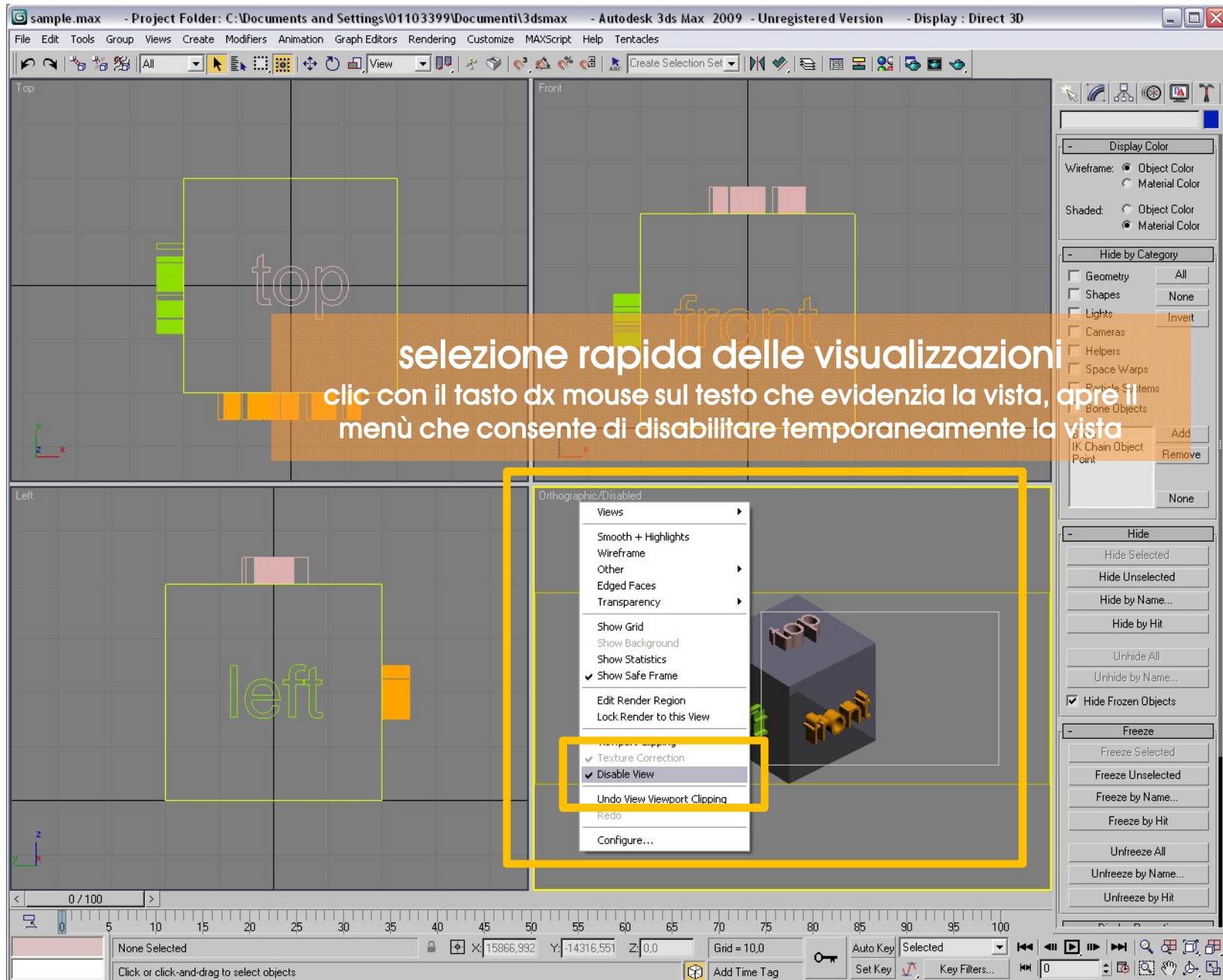


selezione rapida delle visualizzazioni
clic con il tasto dx mouse sul testo che evidenzia la vista apre
il menù che consente di scegliere anche la visualizzazione
rapida delle trasparenze (da impostare nell'editor materiali)

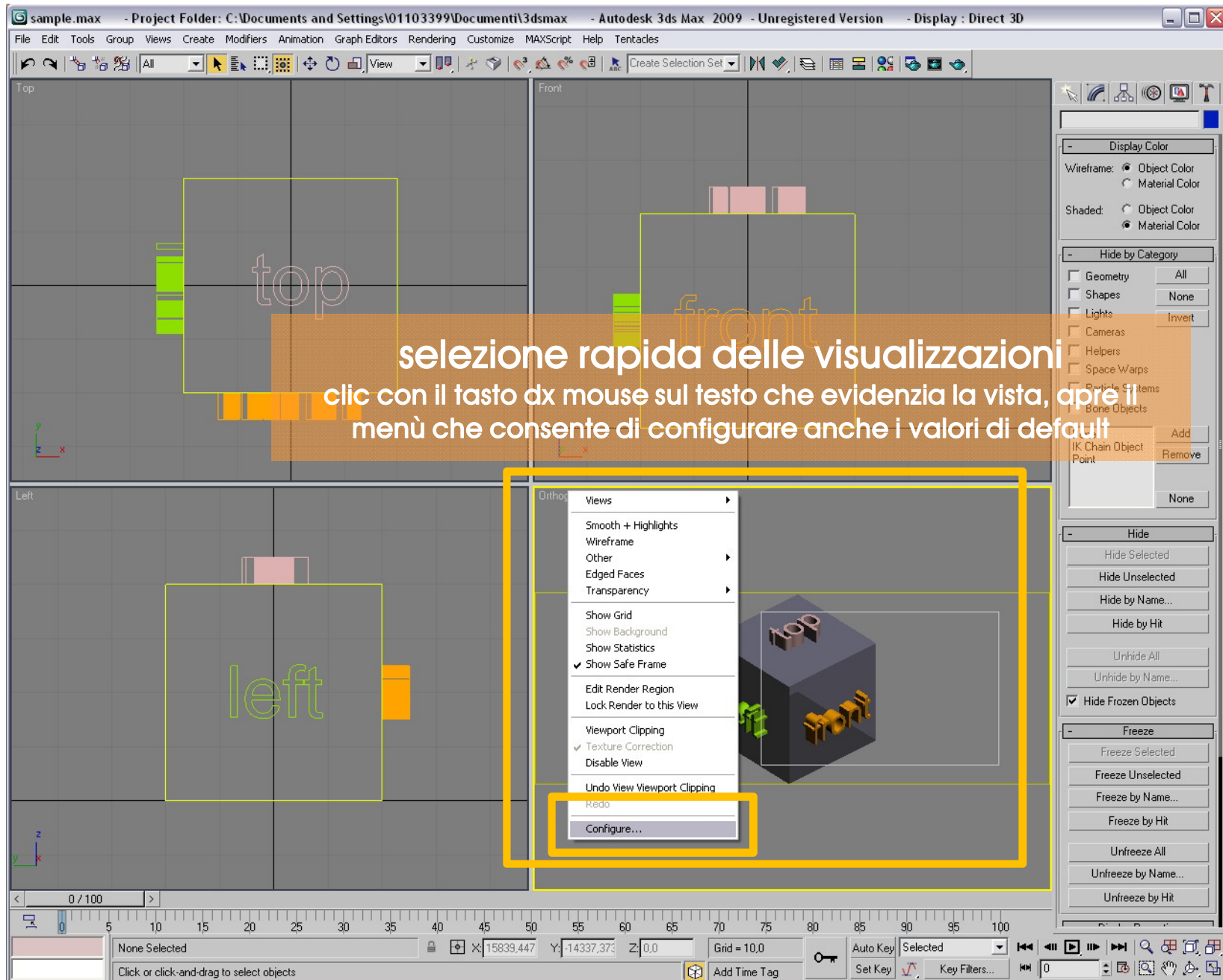


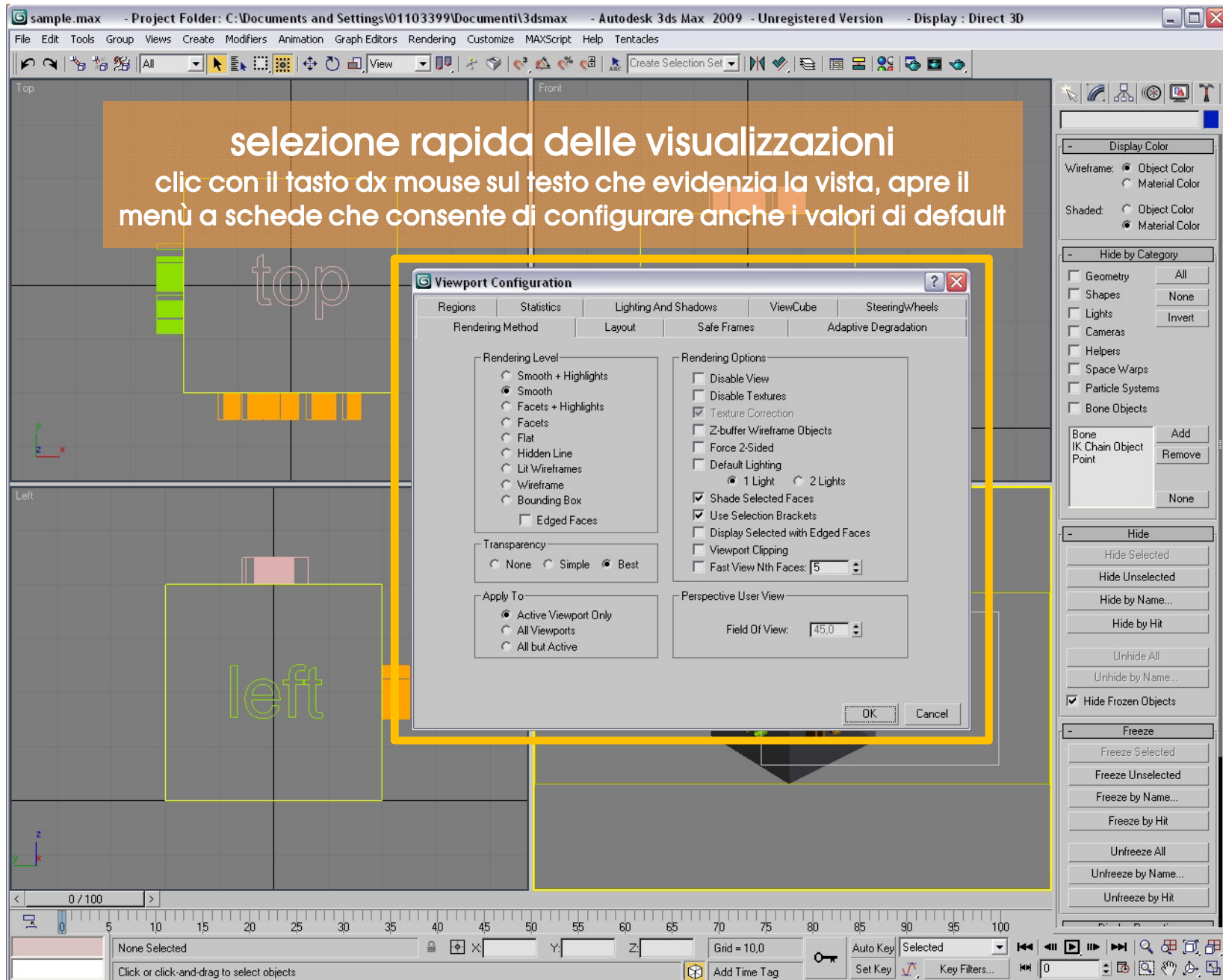


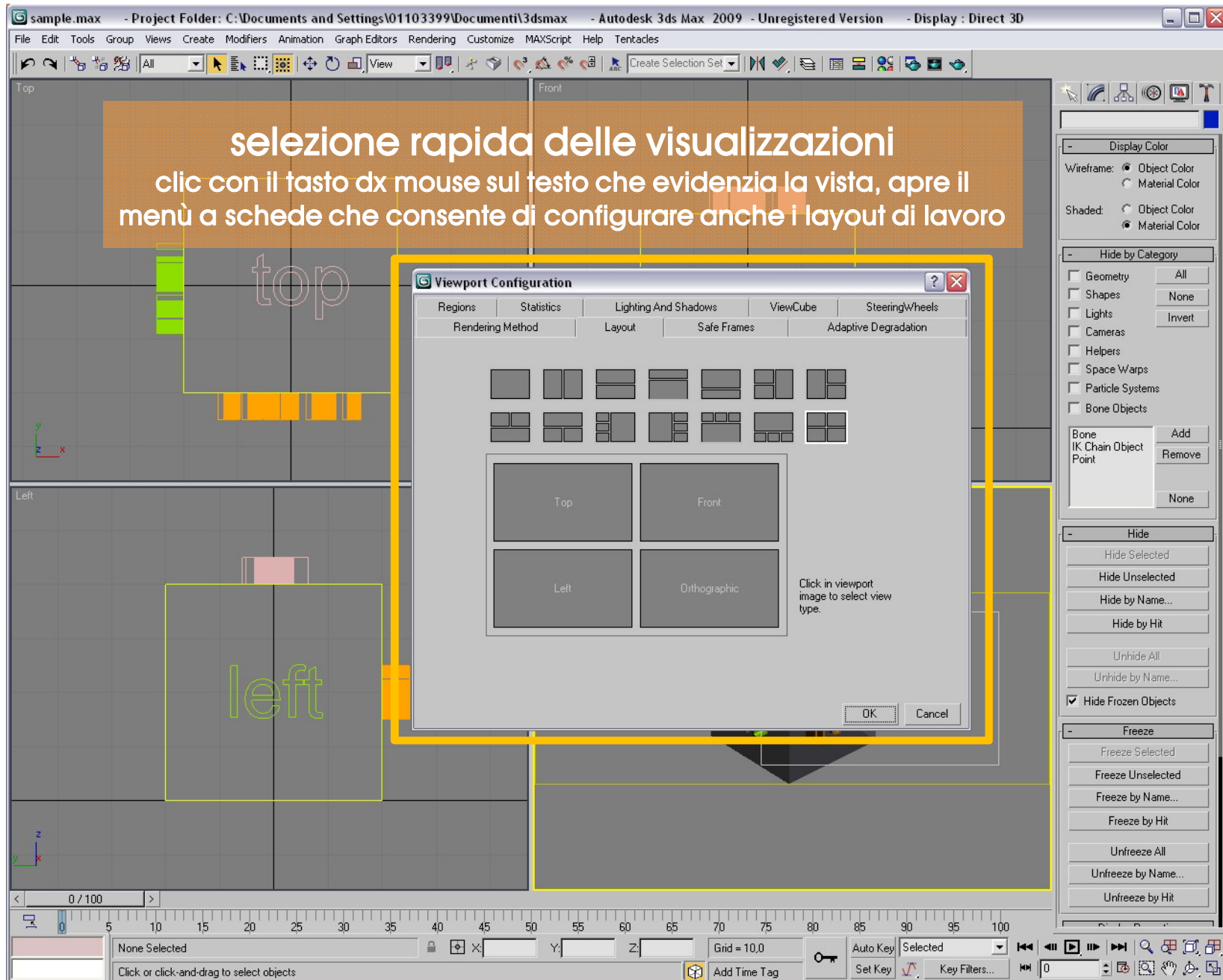


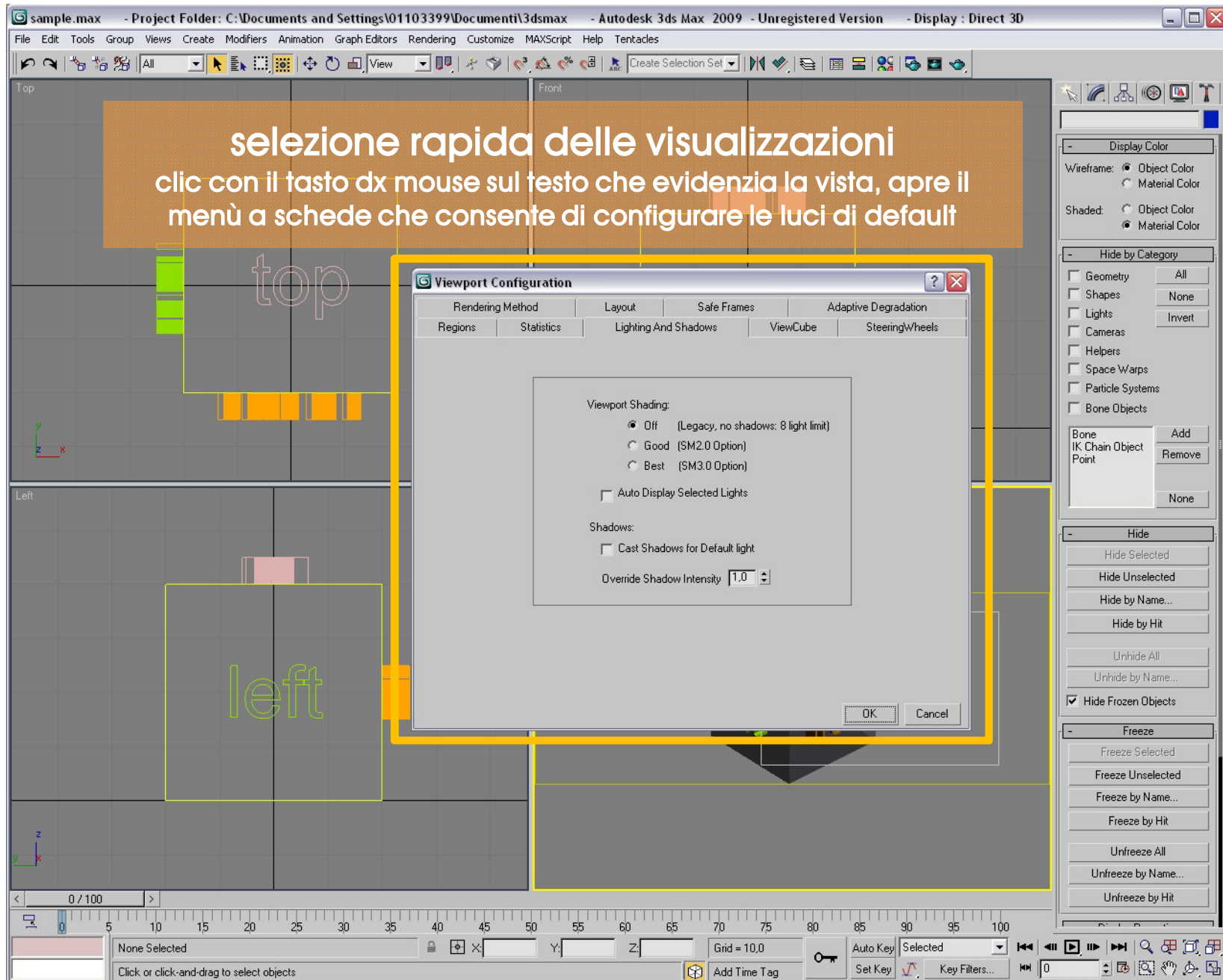


selezione rapida delle visualizzazioni
clic con il tasto dx mouse sul testo che evidenzia la vista, apre il
menù che consente di disabilitare temporaneamente la vista









selezione rapida delle visualizzazioni
clic con il tasto dx mouse sul testo che evidenzia la vista, apre il
menù a schede che consente di configurare le luci di default

Viewport Configuration

Rendering Method | Layout | Safe Frames | Adaptive Degradation

Regions | Statistics | Lighting And Shadows | ViewCube | SteeringWheels

Viewport Shading:

- Off (Legacy, no shadows: 8 light limit)
- Good (SM2.0 Option)
- Best (SM3.0 Option)

Auto Display Selected Lights

Shadows:

- Cast Shadows for Default light

Override Shadow Intensity: 1.0

OK Cancel

Display Color

Wireframe: Object Color
 Material Color

Shaded: Object Color
 Material Color

Hide by Category

- Geometry All
- Shapes None
- Lights Invert
- Cameras
- Helpers
- Space Warps
- Particle Systems
- Bone Objects

Bone Add
IK Chain Object Remove
Point None

Hide

Hide Selected
Hide Unselected
Hide by Name...
Hide by Hit

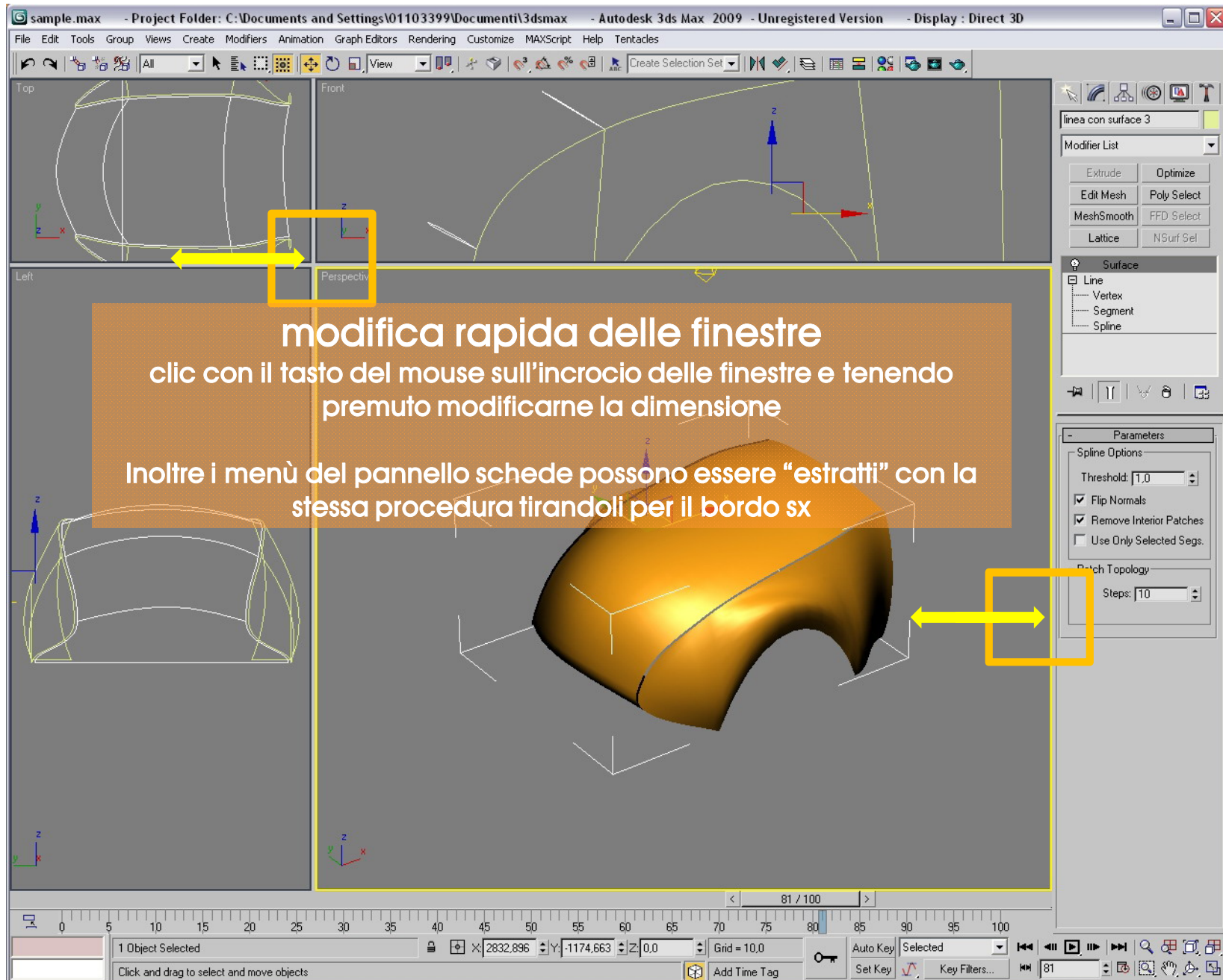
Unhide All
Unhide by Name...

Hide Frozen Objects

Freeze

Freeze Selected
Freeze Unselected
Freeze by Name...
Freeze by Hit

Unfreeze All
Unfreeze by Name...
Unfreeze by Hit



<http://accademia.egdisegno.eu>

<http://rappresentazione.egdisegno.eu>