



ACCADEMIA DI BELLE ARTI PALERMO

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

11

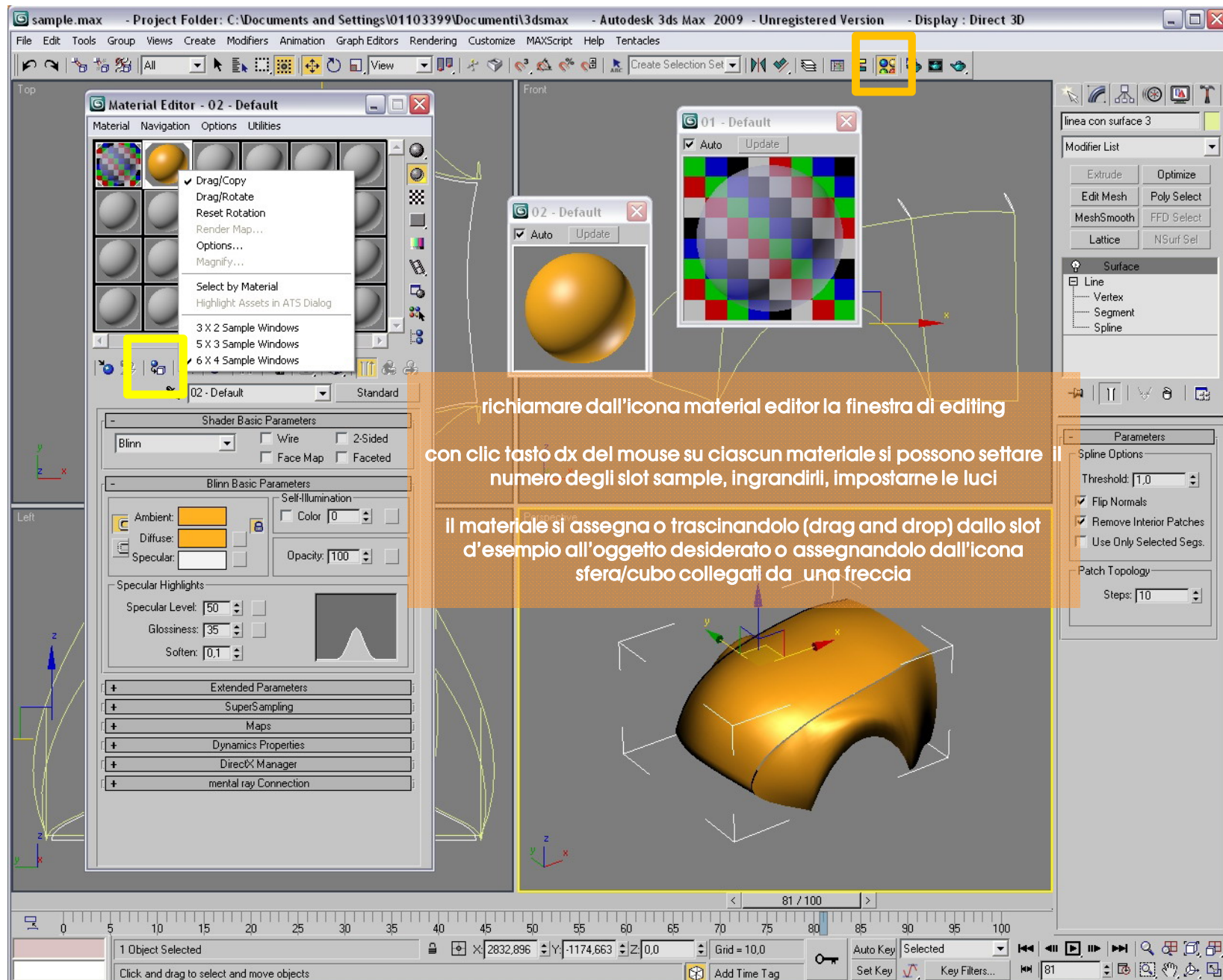
corso di tecniche della modellazione digitale computer 3D

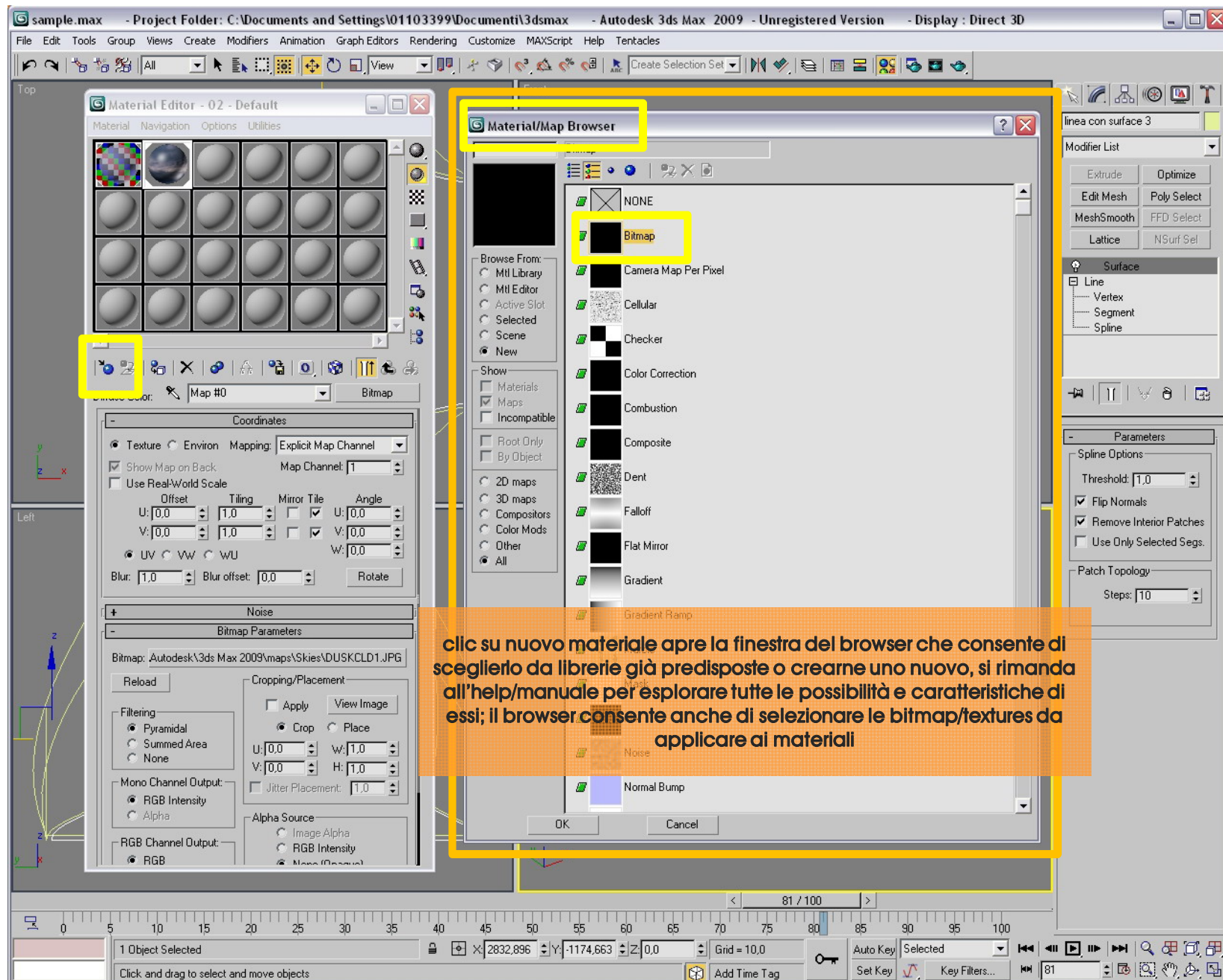
A.A. 2010/2011

docente Arch. Emilio Di Gristina

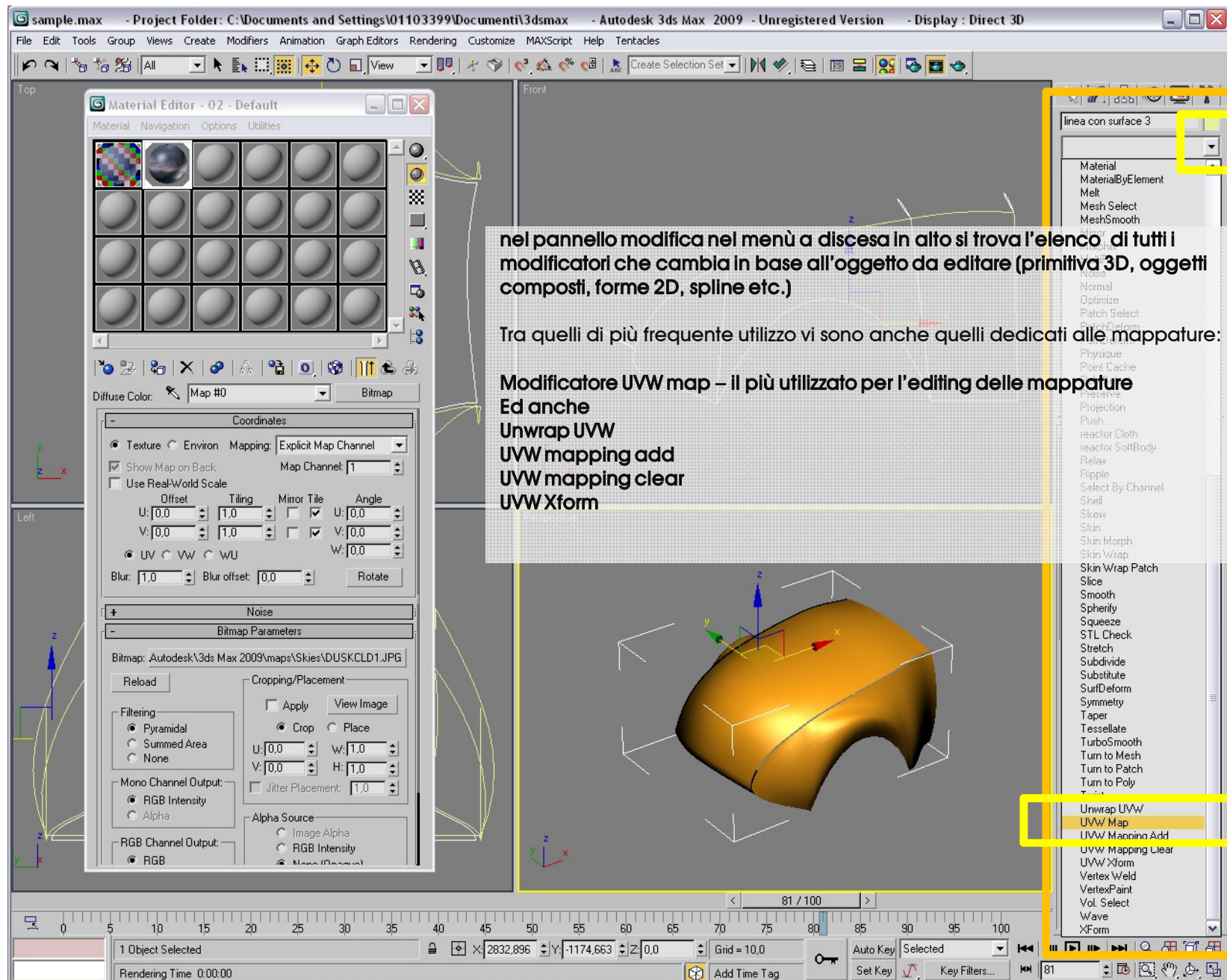
i principali comandi di 3d studio max

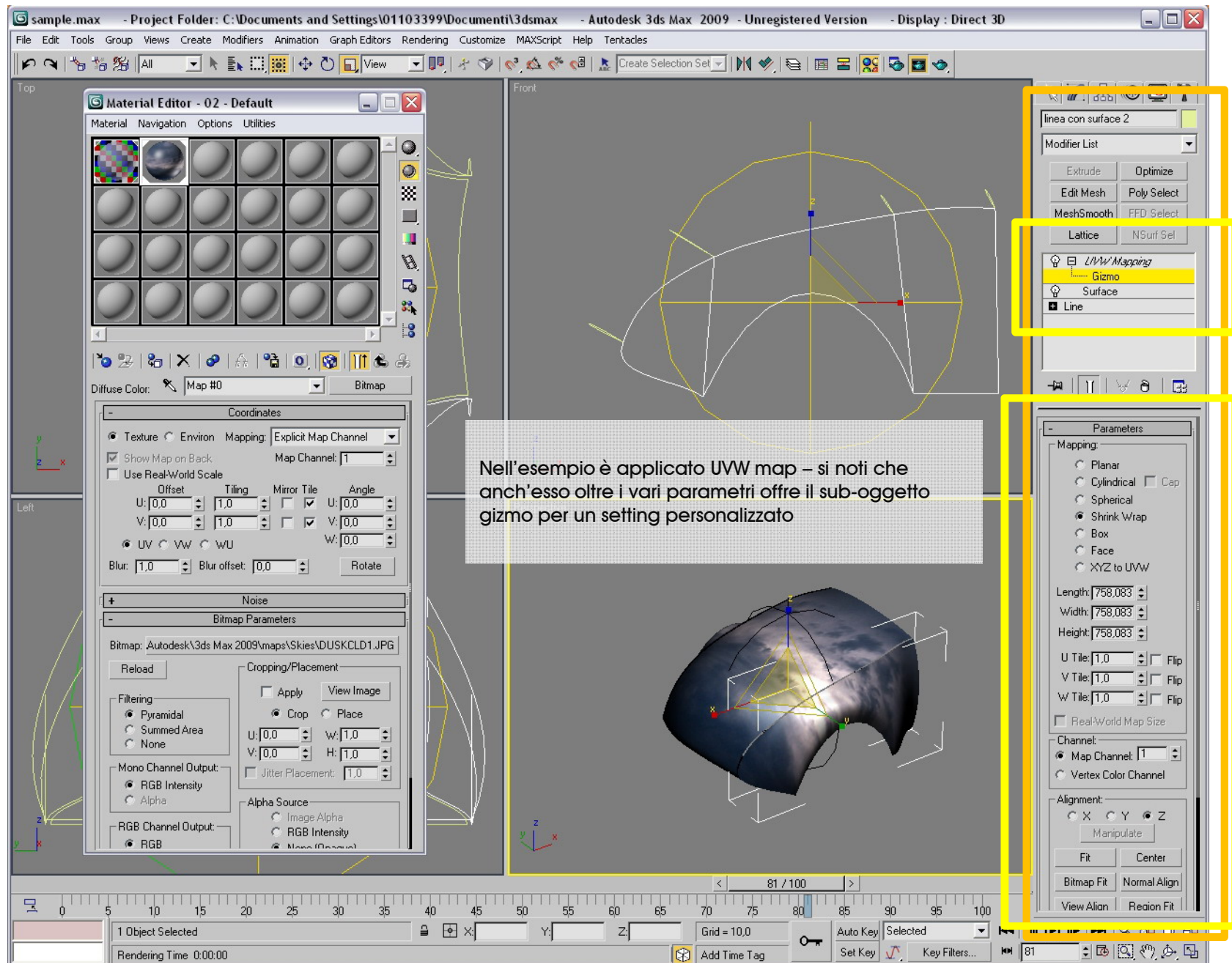
cenni editor materiali

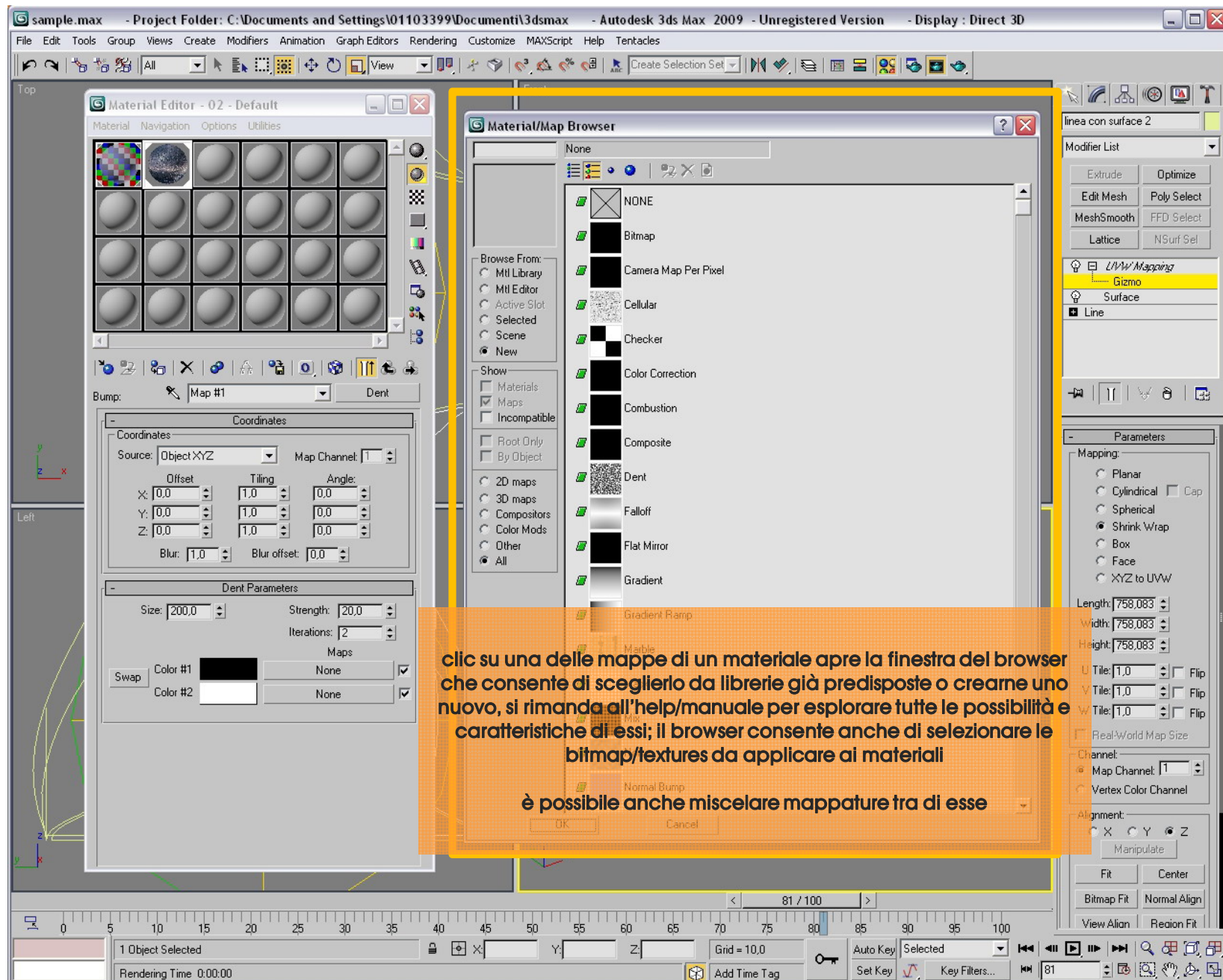


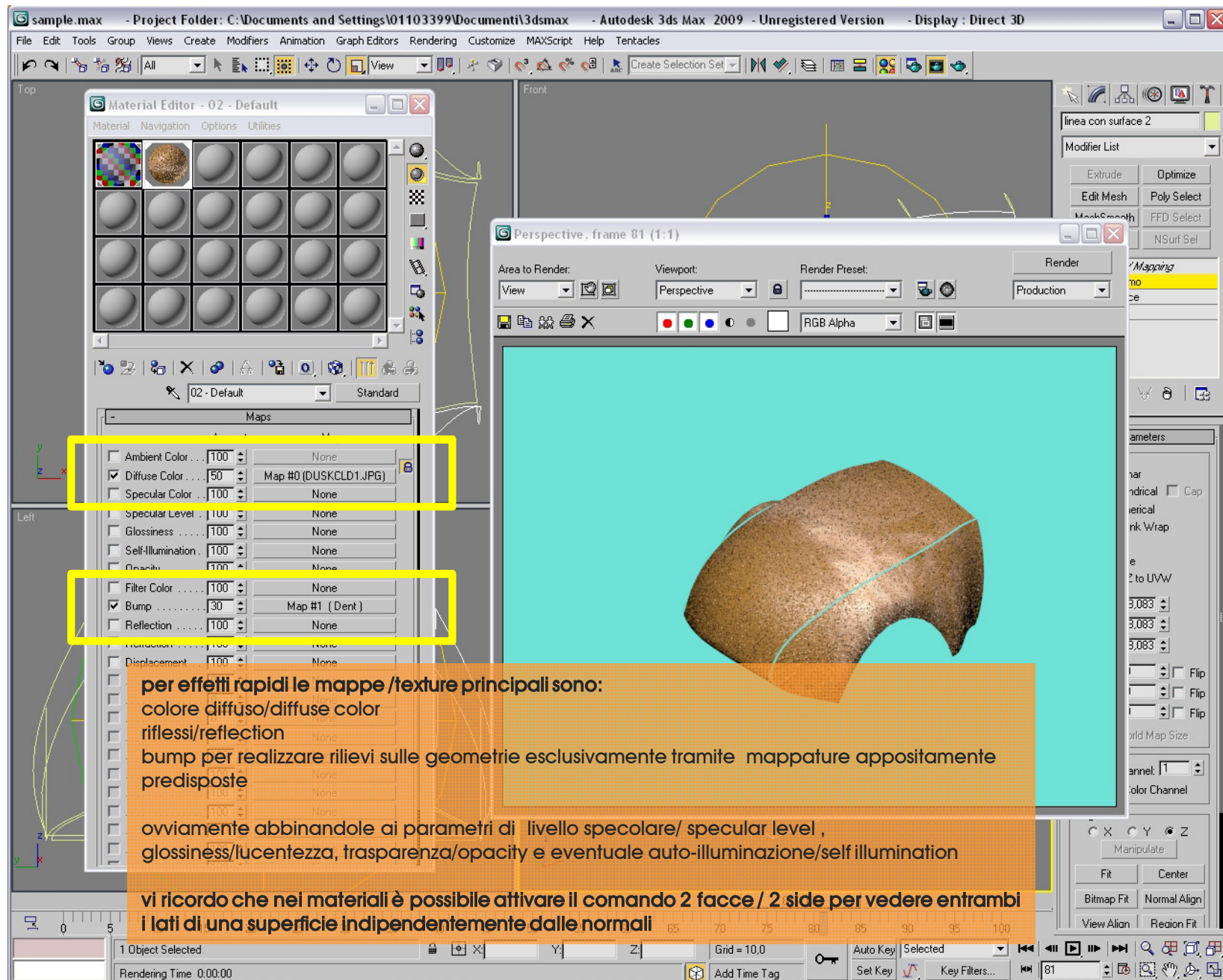


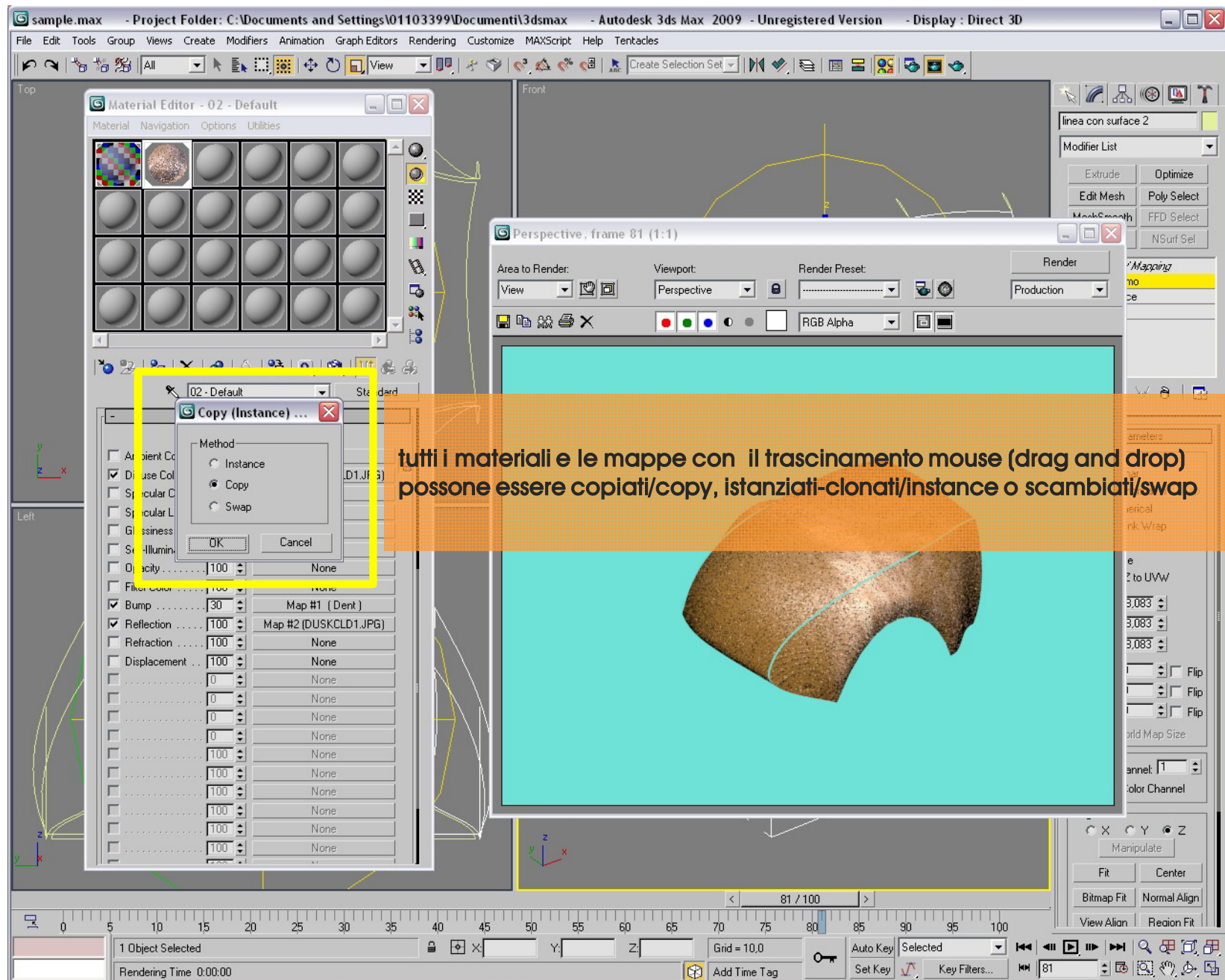
clic su nuovo materiale apre la finestra del browser che consente di sceglierlo da librerie già predisposte o crearne uno nuovo, si rimanda all'help/manuale per esplorare tutte le possibilità e caratteristiche di essi; il browser consente anche di selezionare le bitmap/textures da applicare ai materiali

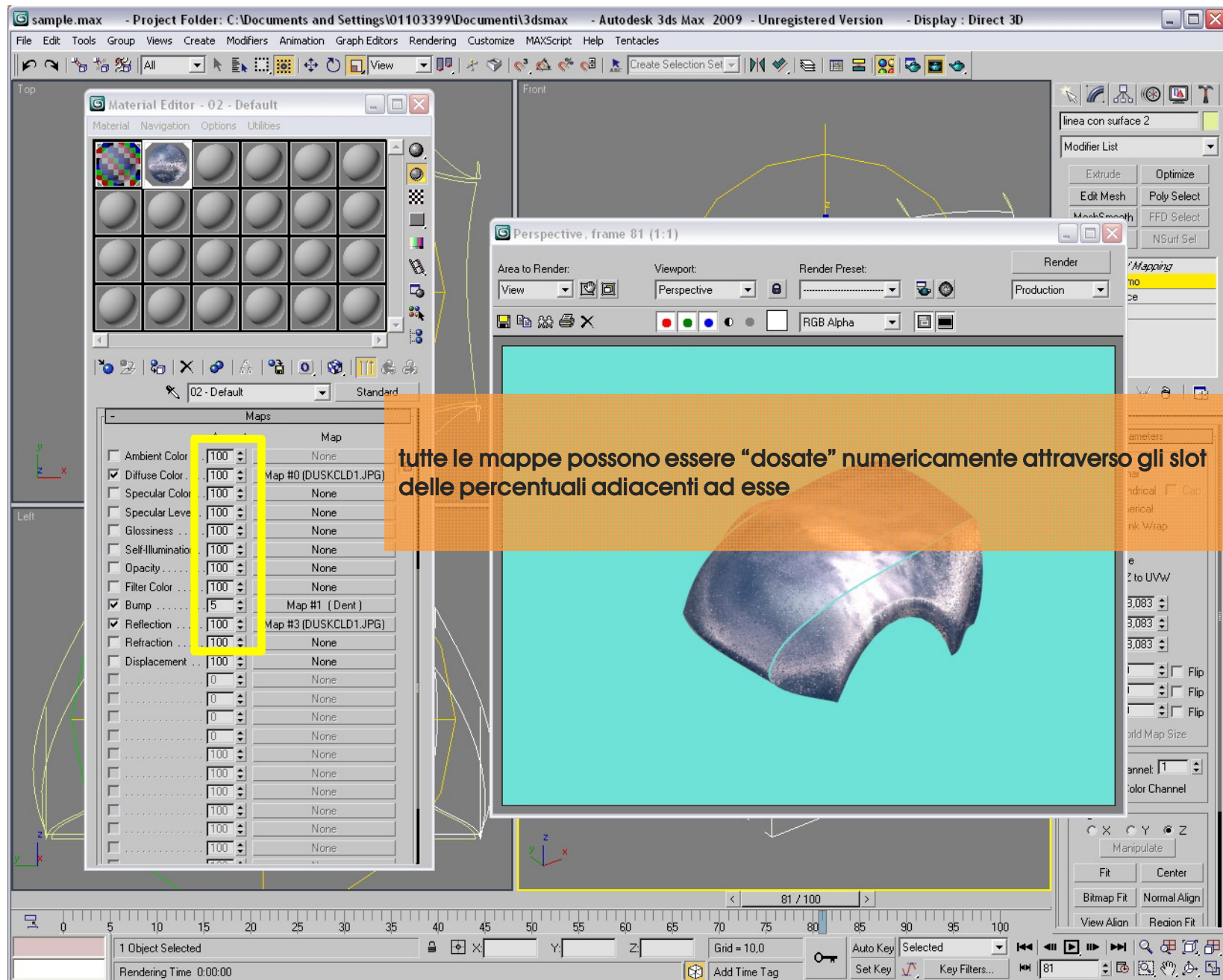


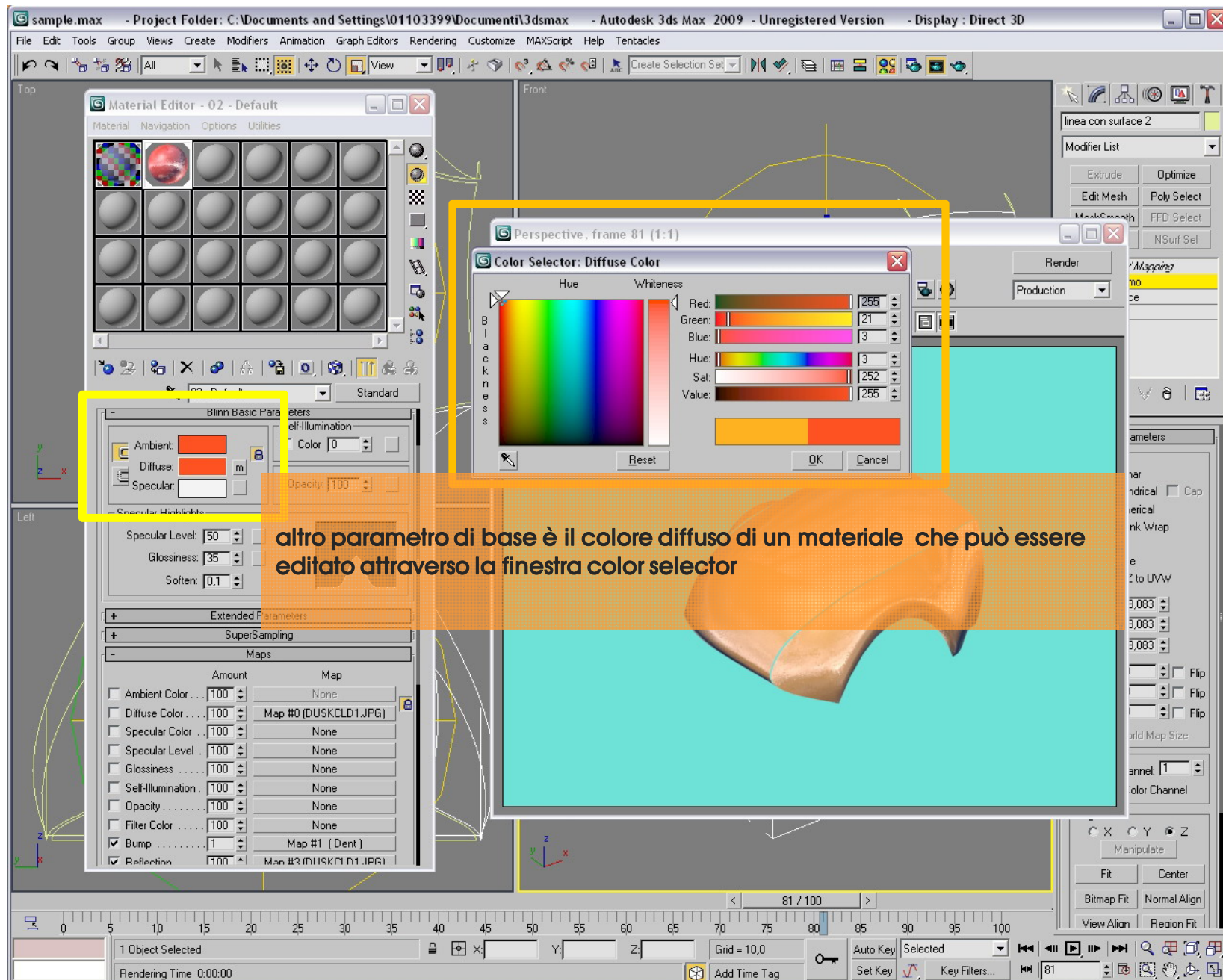


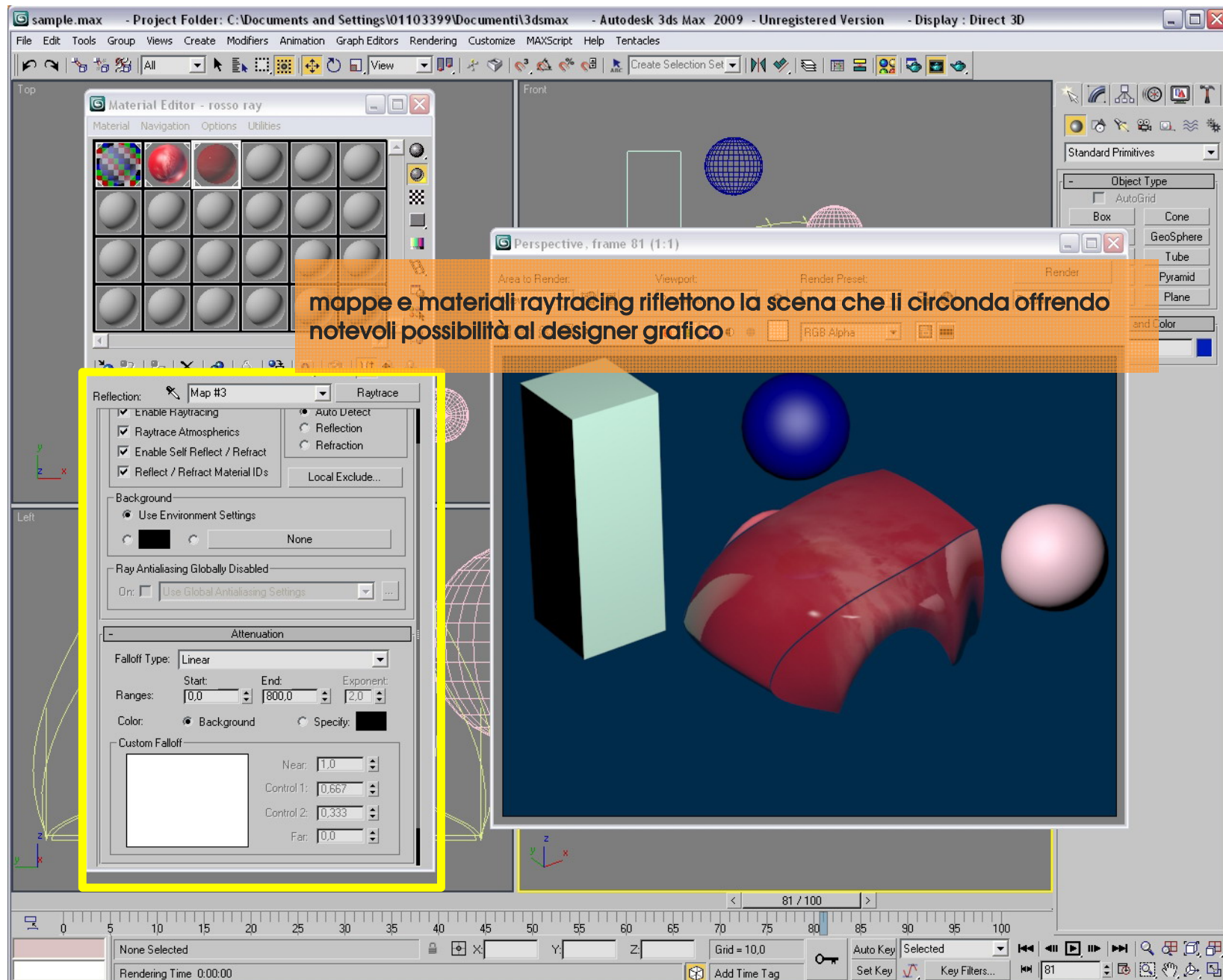


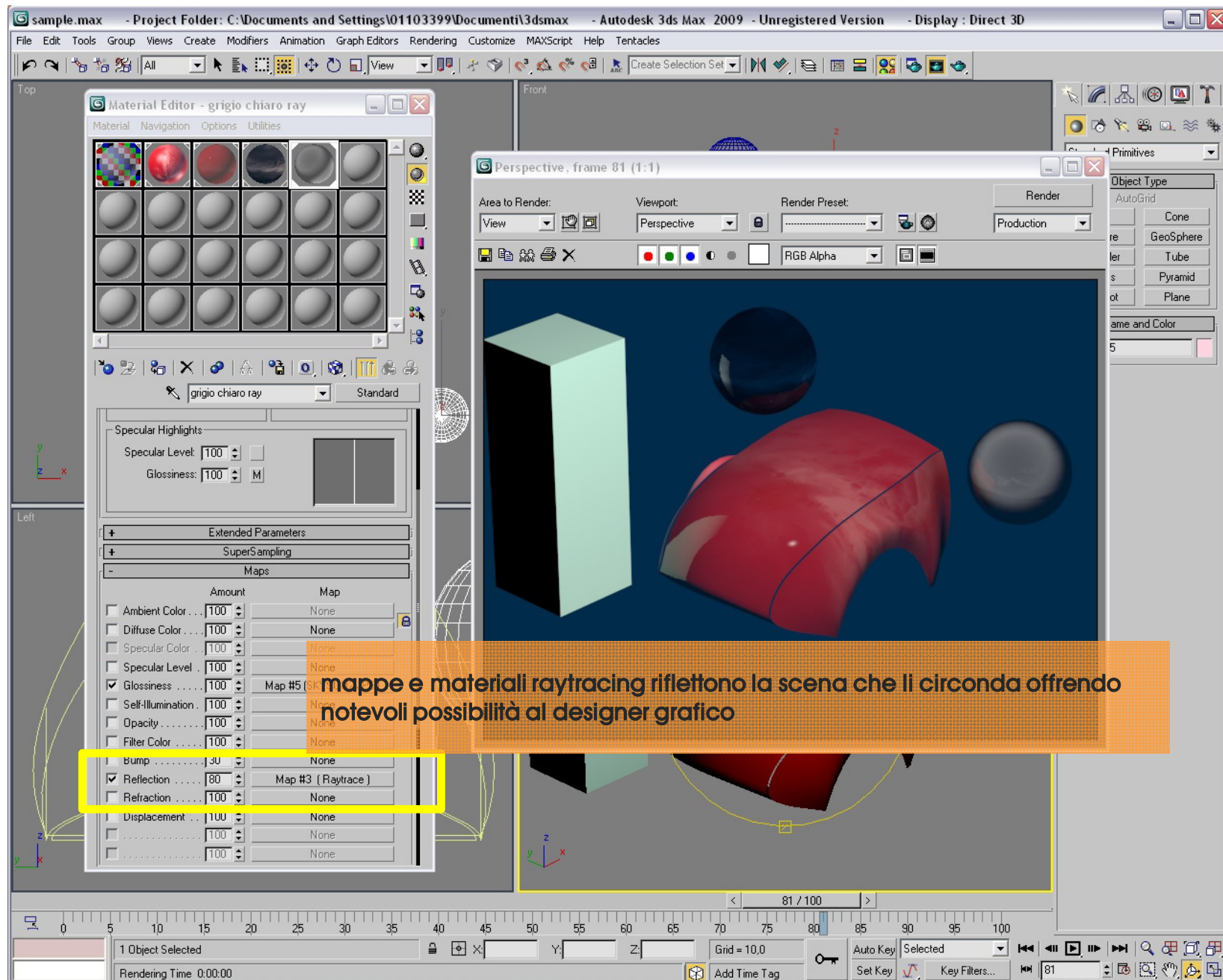








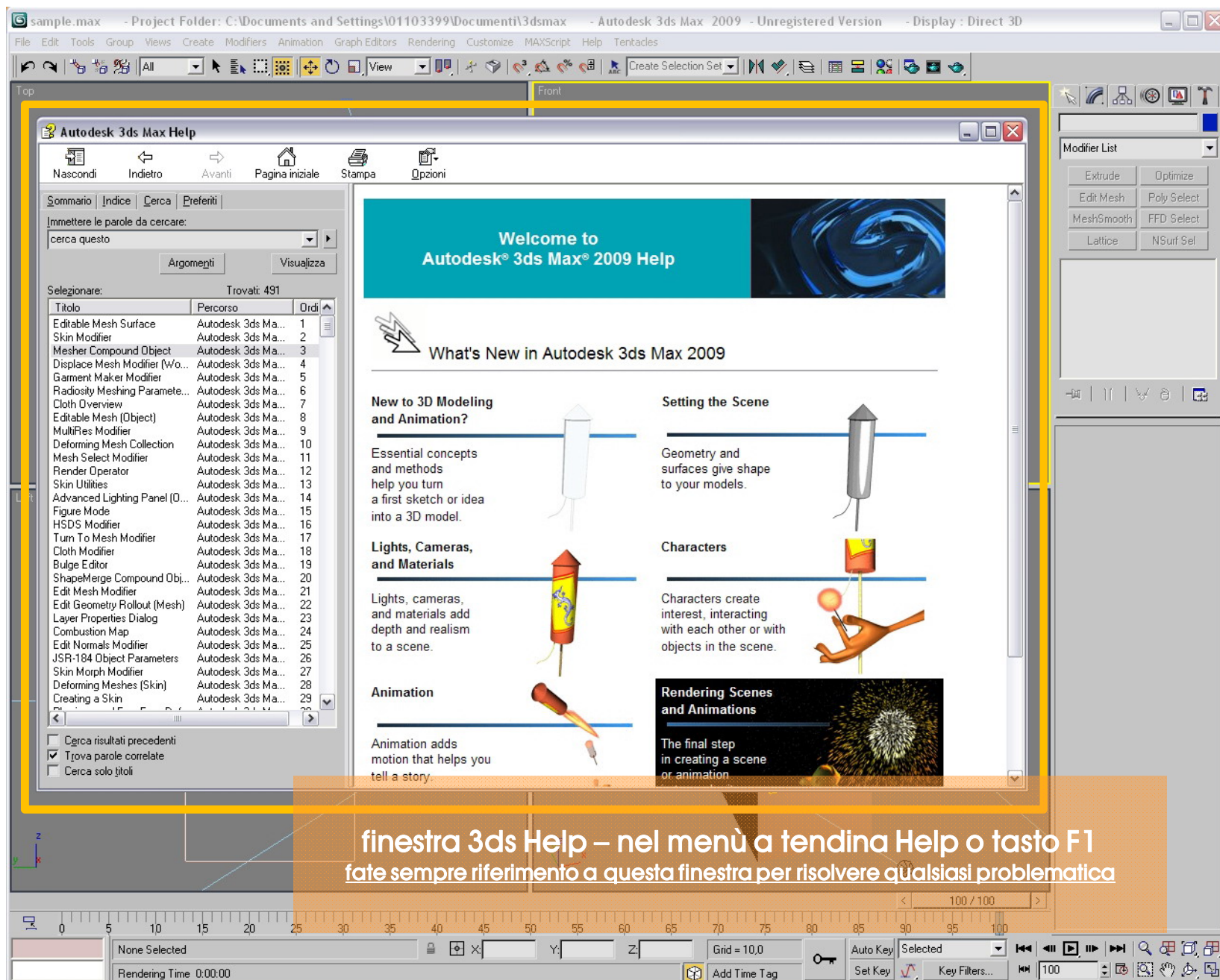




Vi invito ad esplorare tutte le possibilità dei materiali e dei loro straordinari parametri, anche esaminando materiali già predisposti in librerie.

Vi ricordo che dalla versione 2009 è disponibile su 3D studio max anche il renderizzatore Mental-ray che offre ulteriori possibilità nei rendering /global illumination nonché tutto un set di materiali ad esso dedicato (pro-materials etc.) di cui vi è stata fornita una dispensa a parte per tutti i setting specifici del final gather

Per chi è interessato ai rendering iper-realistici Vi invito anche a studiare il renderizzatore (in plug in a parte) V-ray



<http://accademia.egdisegno.eu>

<http://rappresentazione.egdisegno.eu>