

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



🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103	399\D	ocumenti\3dsma	- Autodesk 3ds Max 2009 - Unregistere	ed Version	- Display : Direct 3D		
File Edit Tools Group Views Create Modifiers Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help Tentacles								
P 🔍   🗞 1/8    All 🔄 💺 🏭 🙀 🖱 🖬    View 🖃 💵   🤌 🗇    🖑 🌾 🖓    🗞 🌾 🖓    🤽 Create Selection Set 🔄    M 🛷   😂    國 🔤    👷 🐼 🔤 🧇								
Top	Material Editor - 02 - Default						N 🖉 🔠 🚳 🖾 🏋	
Mat	erial Navigation Options Utilities		🜀 Material/Map	rowser		? 🔀	linea con surface 3	
							Modifier List 💌	
1 5				🚰 • • •   🎭 🗙 🖻			Extrude Optimize	
						<u> </u>	Edit Mesh Poly Select	
							MeshSmooth FFD Select	
				Bitmap			Lattice NSurf Sel	
			C Mtl Library	Camera Map Per Pixel			Surface	
			C Mtl Editor	Callular			Vertex	
			C Selected				Segment	
			C Scene	Checker				
<b>۲</b> ۵	) 😕 <mark>  &amp;   ×   &amp;</mark>   A   🖀   O,  🕸   📶 & A .		Show	Color Correction				
	🔐 😌 🔨 Map #0 💽 Bitmap		Materials				-∞ 11 ∀∂ ⊡	
	- Coordinates	27	☐ Incompatible	Combustion				
9	Texture C Environ Mapping: Explicit Map Channel		Root Only	Composite			- Parameters	
z_x [	Show Map on Back Map Channel: 1		By Ubject	// Dent			Threshold: 10	
	Use Real-World Scale Offset Tiling Mirror Tile Angle		C 2D maps				Flip Normals	
Left			C Compositors	Falloff			Remove Interior Patches	
			C Other	Flat Mirror			Use Only Selected Segs.	
	Blur 10 A Blur offset: 00 A Botate		I All				Patch Topology	
							Steps: 10 😂	
	+ Noise i			🕼 Gradient Ramp				
	- Bitmap Parameters	cli	ic su nuovo	nateriale apre la finestra de	el browse	er che consente	di	
_ ♣/ _	Bitmap: Autodesk\3ds Max 2009\maps\Skies\DUSKCLD1.JPG	SCE	glierlo da l	orerie già predisposte o crec	arne und	o nuovo, si riman	da	
	Heload Cropping/Piacement	al	l'help/man	ale per esplorare tutte le pos	ssibilità e	e caratteristiche	di	
	Filtering	e	ssi; il browse	consente anche di selezion	nare le b	itmap/textures d	a	
-///	C Summed Area			applicare ai mater	riali			
	C None V: 0,0 ♀ H: 1,0 ♀			Muse				
$\{ \}$	Mono Channel Output:			Normal Bump				
	C Alpha Alpha Source			Cancel				
z <i>V€</i>	RGB Channel Output: C Image Alpha							
<u>y</u> ×	RGB RGB Rome (Operation)							
1 Object Selected 1 Diject Selected 1 Diject Selected 1 Auto Key Selected 1 Auto								
	Click and drag to select and move objects		,	Add Time Tag	Set Key	Key Filters	n : 🖪 🖾 🖑 🔶 🖫	





🜀 sample.max	- Project Folder: C:\Documents and Settings\01103399\	cumenti\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							
<b>N</b> A 20	29   All ► 🗈 🛄 🕀 🔿 🖬 View _ 💌 💵	* 🗇 🔽 🦚 🦚 🖓 🔝 💁 Create Selection Set 🔽 🕅 🎸 🔁 🖉 🖉					
Тор	Material Editor - 02 - Default		N 🖉 🕾 🎯 🛄 🏌				
Mate	erial Navigation Options Utilities	🖸 Material/Map Browser 🔗 🖓	linea con surface 2				
		None	Modifier List				
			Extrude Optimize				
			Edit Mesh Poly Select				
			MeshSmooth FFD Select				
		Bitmap Bitmap	Lattice NSurf Sel				
		C Mtl Library B Camera Map Per Pixel	P □ L/VW/Mapping				
		C Mtl Editor	© Surface				
1		C Selected	Line				
1		C Scene Checker					
<sup>1</sup> 0	) 🌫   🇞   🗙   🔗   🏠   💁   🧕   🕅 🗞 🐁	Show Color Correction					
Bum	np: 🔨 Map #1 🔽 Dent	Materials					
	- Coordinates						
y	Source: Object XVZ	Root Only Composite	- Parameters				
z_×	Offset Tiling Angle:	C 20 mm	C Planar				
	× 0.0 ÷ 1.0 ÷ 0.0 ÷	C 3D maps	C Cylindrical 🗖 Cap				
Left	Y: 0.0 € 1.0 € 0.0 €	Compositors B Falloff	Spherical Shrink Wrap				
	Blur: 10 A Blur offset: 00 A	C Other III Flat Mirror	C Box				
		Gradient	C Face				
	- Dent Parameters		Length: 758 083 1				
	Size: 200,0 C	🖉 Gradient Ramp.	Width: 758,083 🛊				
	Maps		Height: 758,083 拿				
	Swap Color #1 None 🔽 C	o sonsonte di socalierle da librerie aià predimente e ere arr					
	Color #2 None C	e conserile di sceglieno da librene gia predisposie o credif ava si rimanda all'help/manuale par esplorare tutto lo possi					
		aratteristiche di essi: il browser consente anche di seleziona					
		bitman/textures da applicare ai materiali	Heal-World Map Size				
			Map Channel: 1				
		è possibile anche miscelare mappature tra di esse	Vertex Color Channel				
		UK Cancel	Alignment:				
2 <i>¥ć</i>			Manipulate				
			Fit Center				
		< <u>81/100</u> >	Bitmap Fit Normal Align				
	5 10 15 20 25 30 3 <u>5</u> 40	45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100	View Alian   Reaion Fit				
	1 Object Selected	X: Y: Z: Grid = 10,0 _ Auto Key Selected 💌	Hee   en   🕨   Hee   🔍 🕀 河 🔠				
	Rendering Time 0:00:00	Add Time Tag Set Key 🕂 Key Filters	H 81 🖸 🕼 🖓 🤣 🖓				

🖾 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	
Top Front	🛞 🛄 🏋 🛛
Material Navigation Options Utilities	2
	•
	Optimize
	Poly Select
Perspective, frame 81 (1:1)	FFD Select
Bender	
Area to Render: Viewport: Render Preset:	apping
🗙 02 - Default 👻 Standard	8 8
r Maps	
	eters
Z X V Diffuse Color	
ndri	ical 🗖 Cap
Left Specular Level . [100 ] None Ink	cal Wrap
Self-Illumination. 100 ♀ None	
e 2te	uw
I     Filter Color	83 \$
□ Reflection	83 🛊
	83 单
E per effetti rapidi le mappe /texture principali sono:	Flip
	Flip
	Man Size
bump per realizzare rilievi sulle geometrie esclusivamente tramite mappature appositamente	
	nel: 11 🔍
🔽 🔽 ovviamente abbinandole ai parametri di livello specolare/ specular level ,	Y @ Z
glossiness/lucentezza, trasparenza/opacity e eventuale auto-illuminazione/self illumination	ulate
	Center
VI ricordo che nel materiali e possibile attivare il comando 2 facce/2 side per vedere enframbi	Normal Align













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 tuuto 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

6	sample.max	- Project Fo	lder: C:\Docum	ients and S	ttings\01103399\Documenti\3d	smax - Autod	esk 3ds Max 2009 - Unreg	istered Version - Display : Dire	ct 3D	
File	Edit Tools	Group Views Cr	eate Modifiers (	Animation Gr	aph Editors Rendering Customize MA	XScript Help Ten	tacles			
F	🗭 🔍 😘 🎋 📶 📃 🕨 🛼 🛄 🧱 🖑 🖬 View 🖃 🖳 2 🖗 🔗 📢 🎄 🦑 🚭 👗 Create Selection Set 🚽 🕅 🤣 🗟 🖬 呂 🕵 🐼 💆 🤣									
Тор	D					Front				N 🖉 👃 🛞 🖪 🏋
					N					
	울 Autodes	k 3ds Max Help								
		Ŷ	⇒ 1	4	<b>4 6</b>					Modifier List
	Nascondi	Indietro	Avanti Pagin	a iniziale S	tampa <u>O</u> pzioni					Extrude Optimize
	Sommario I	ndice   <u>C</u> erca   <u>P</u> r	eferiti						<u>^</u>	Edit Mesh Poly Select
	Immettere le	parole da cercare:								MeshSmooth FFD Select
	cerca quest	0		<b>+</b> +	Weld	ome to				Lattice NSurf Sel
		Argon	ne <u>n</u> ti	Visualizza	Autodesk® 3ds	6 Max® 2009	Help		Г	
	Selezionare:		Trovati: 491							
	Titolo	[	Percorso	Ordi 🔨				- 1 min - 2		
	Editable Me	sh Surface	Autodesk 3ds Ma.	. 1	and a start of the					
	Mesher Con	er npound Object	Autodesk 3ds Ma. Autodesk 3ds Ma.		What's New in	Autodesk 3	s Max 2009			
	Displace Me	esh Modifier (Wo	Autodesk 3ds Ma.	4		/ latoacon or	15 MIGA 2005			
	Radiosity M	eshing Paramete	Autodesk 3ds Ma.	6						-miniwalm.
	Cloth Overv	iew sh (Object)	Autodesk 3ds Ma.	7	New to 3D Modeling		Setting the Scene		_	
	MultiRes Mo	odifier	Autodesk 3ds Ma.		and Animation:					
	Deforming M Mesh Selec	1esh Collection t Modifier	Autodesk 3ds Ma. Autodesk 3ds Ma.	10 11	Essential concepts		Geometry and			
	Render Ope	erator	Autodesk 3ds Ma.	12	and methods		surfaces give shape			
	Skin Utilities Advanced L	.ighting Panel (0	Autodesk 3ds Ma. Autodesk 3ds Ma.	13 14	a first sketch or idea		to your models.	<b>V</b>	1 <b>- 1</b>	
	Figure Mode	2	Autodesk 3ds Ma.	. 15	into a 3D model.			2		
	HSDS Mod Turn To Me	her sh Modifier	Autodesk 3ds Ma. Autodesk 3ds Ma.	16 17						
	Cloth Modifi	er	Autodesk 3ds Ma.	18	Lights, Cameras,		Characters			
	ShapeMerg	e Compound Obj	Autodesk 3ds Ma.	20	and materials		-			
	Edit Mesh M	lodifier m Rollout (Mosh)	Autodesk 3ds Ma.	21	Lights, cameras,	1	Characters create	0		
	Layer Prope	rties Dialog	Autodesk 3ds Ma.	23	and materials add	1	interest, interacting			
	Combustion Edit Normal	Map Modifier	Autodesk 3ds Ma.	24	depth and realism		with each other or with			
	JSR-184 Ob	ject Parameters	Autodesk 3ds Ma.	26	to a scene.	1	objects in the scene.			
	Skin Morph Deforming N	Modifier teshes (Skin)	Autodesk 3ds Ma. Autodesk 3ds Ma	27 28						
	Creating a S	ikin	Autodesk 3ds Ma.	. 29 🔽	Animation		Rendering Scenes	- Standard		
	<					-				
	Cerca rist	ultati precedenti			Animation adds		The final step			
	I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	role correlate o titoli			motion that helps you	4	in creating a scene			
					tell a story.	1	or animation			
					1					
	7				fin a drag 2 day					
					linesira 3as F	ieip – n	el menu a t	enaina Heipo	ICISIO	
9	fate sempre riferimento a questa finestra per risolvere aŭalsiasi problematica									
	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,									
-	≏ Q	5 10	1,5 2,0	2,5 3)	35 40 45 50	55 60	65 70 75	80 85 90 95 1		
		None Selected			별 년 X	Y:] 2	2: Grid = 10,0	Auto Key Selected	▼  44   411	
		Rendering Time	0:00:00				🚯 🛛 Add Time Tag	Set Key 🕂 Key Filters	<b>HH</b> 100	1 B B (*) A L

http://accademia.egdisegno.eu

http://rappresentazione.egdisegno.eu