

Promemoria XXXV lezione 07.05.2013

Photshop

Aprire il programma

Interfaccia grafica

Le palette: Navigatore, Storia, Livelli

Mano, Zoom

Tipi di File e caratteristiche

La risoluzione di un'immagine - Immagini per la stampa e immagini per il web -

Dimensionamento e ricampionamento dell'immagine

Correzione e manipolazione di un'immagine

Immagine: metodi, regolazioni, dimensione, rotazione.

3D Studio MAX

Importare un disegno da autocad

Editor material inserire una mappa bitmap:

Maps: Canali di mappa (Diffuse, Bump e Displacement)

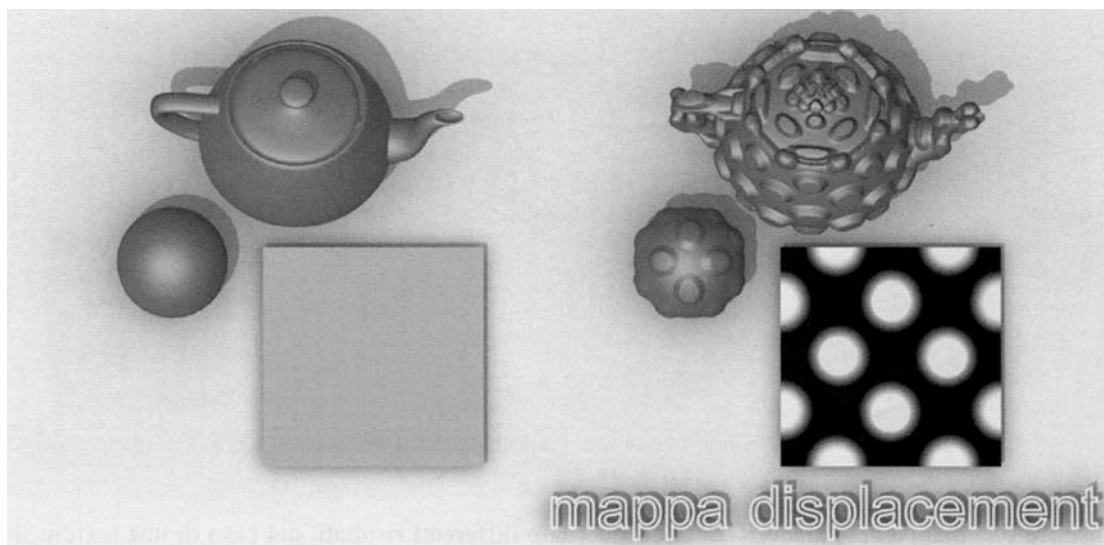
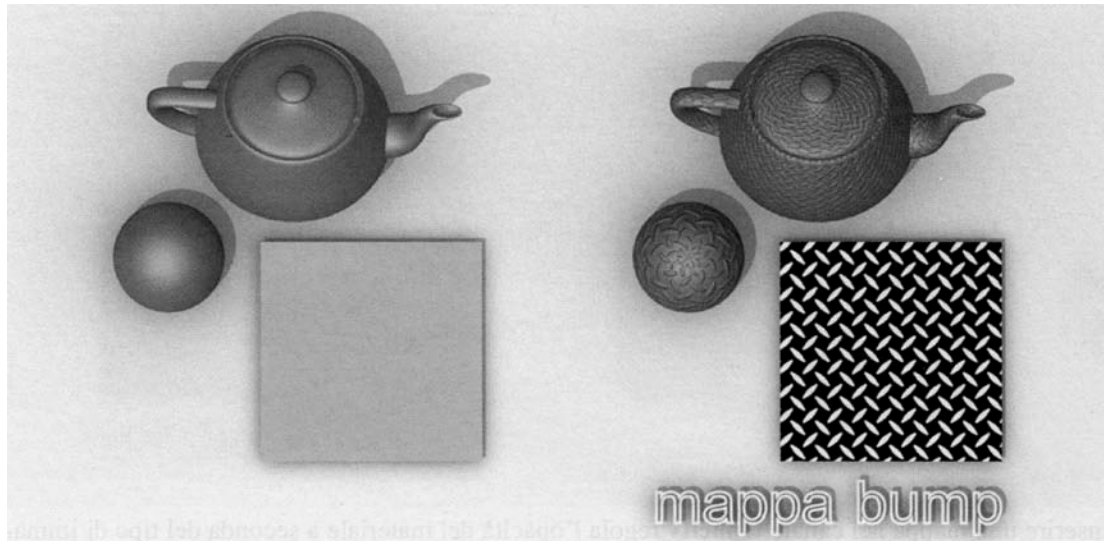
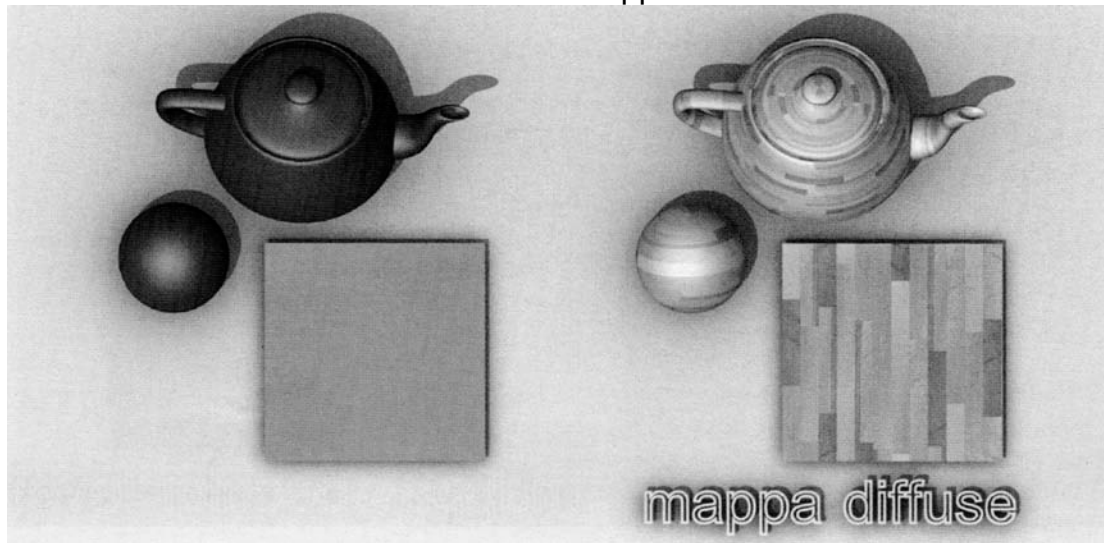
Coordinate Parametri di mappatura

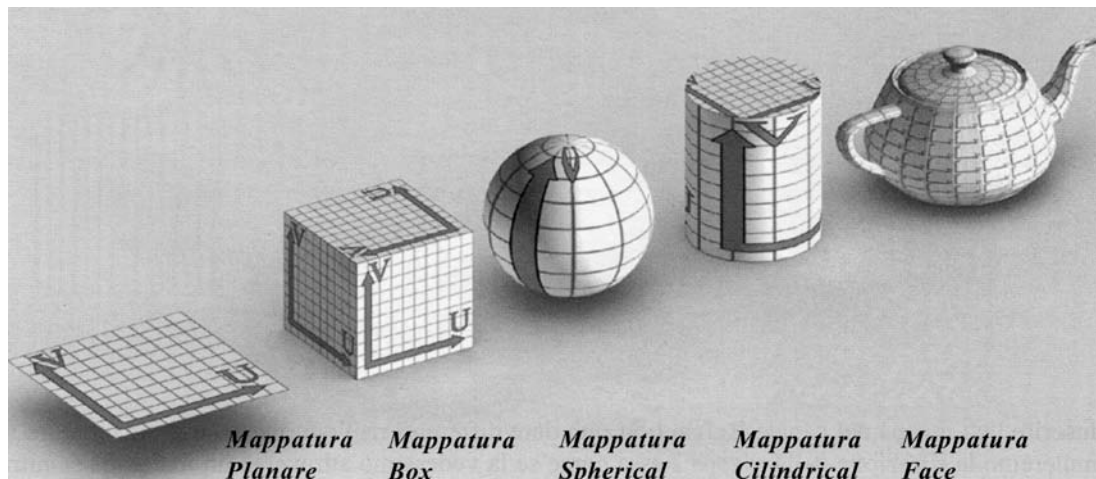
Modificatore UVW map (opzioni di mappatura: Planar, Cylindrical, Spherical, Box ...)

Esercizio 29: Disegnare in 3ds Max alcune geometrie 3d a piacere e inserire per ognuna, la mappa Diffuse, la mappa Bump e la mappa Displacement, utilizzando immagini bitmap differenti.

Elaborato d'esame: revisioni

Canali di Mappa

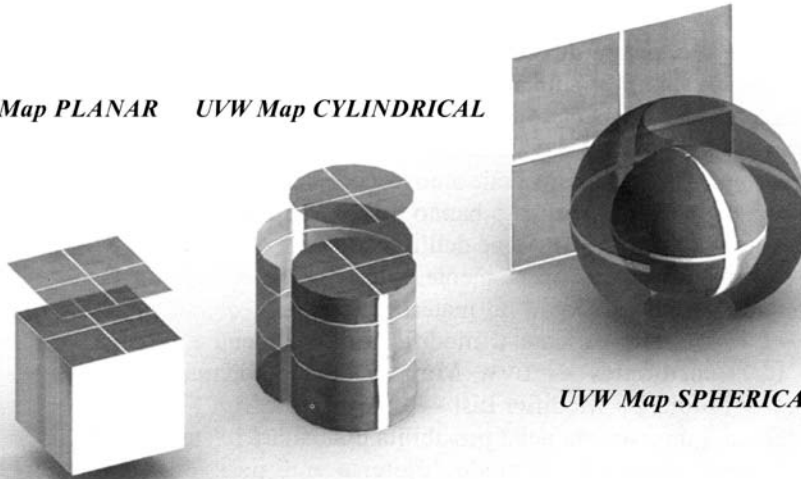




Modificatore UVW Map

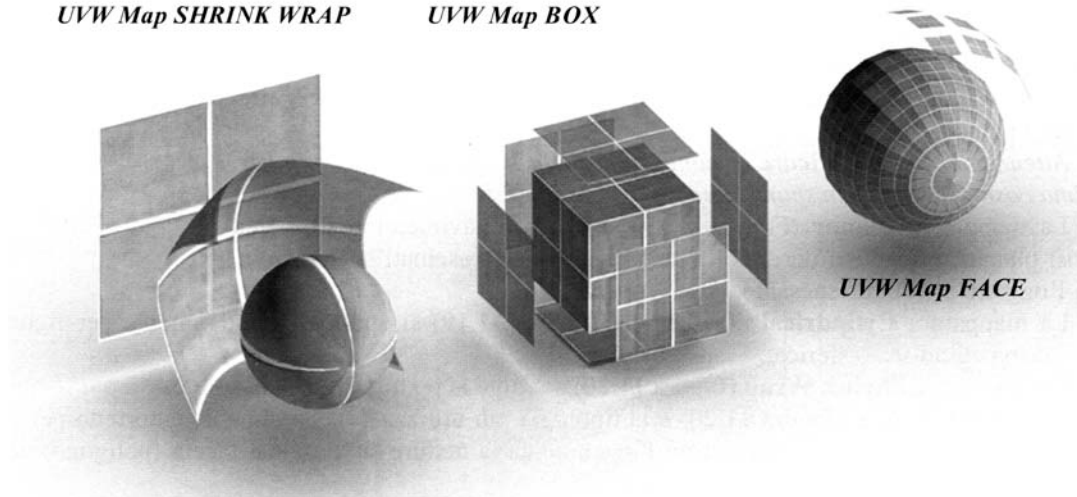


UVW Map PLANAR *UVW Map CYLINDRICAL*



UVW Map SPHERICAL

UVW Map SHRINK WRAP *UVW Map BOX*



UVW Map FACE