

Promemoria XXXVII lezione 21.05.2013

### **Photpshop**

Gli strumenti: Sposta, Strumenti di selezione, Taglierina, Righello, Colore di sfondo e Colore di primo piano, Contagocce, Strumenti di Modifica e Disegno, Gomma, Testo, Trasformazioni: scala, ruota, inclina, distorci, prospettiva, altera.

### **3D Studio MAX**

Il materiale multi/sub object

Modificatore unwrap UVW

Esercizio 30: In 3ds Max, applicare un materiale multi/sub object e alcune textures con modificatore UVW Map e Unwrap UVW. Realizzare e modificare le textures con Adobe Photoshop.

Elaborato d'esame: revisioni

### **Es. 30 a\_Cubo – materiale multi/sub object**

Aprire un file 3ds max

Disegnare un cubo

M = editor material

Standard – multi/sub object – discard

Assegnare un materiale nel Diffuse per 6 ID applicandoli al cubo, tutti sullo stesso slot material.

Per modificare un ID convertire il cubo in editable mesh (tasto destro – convert to – convert to editable mesh – polygon (face) – Surface Properties – Material – Set ID)

### **Es. 30 b\_Cubo – texture multi/sub object, UVW map e Unwrap UVW**

Aprire un file 3ds max

Disegnare un cubo

M = editor material

Standard – multi/sub object – discard

Assegnare una texture (maps Diffuse) per 6 ID (istanza) applicandoli all'oggetto, tutti sullo stesso slot material.

Convertire l'oggetto in editable mesh (tasto destro – convert to – convert to editable mesh)

Nel pannello Modify – Selection – Polygon e poi clicchiamo sulla faccia superiore del cubo (che diverrà rossa per la selezione)

Da Modyfier list installare il modificatore UVW Map. Vedendo il cubo in modalità wireframe si noti che ora la faccia è circondata da una linea gialla e a metà di un lato c'è un piccolo segmento sporgente che indica la parte superiore della texture.

Nella sezione parameters, sotto Mapping, è selezionato Planar (di default). Lasciarlo così.

Da Modyfier list installare il modificatore Unwrap UVW.

Ora sono attivi 2 modificatori.

Ora la faccia è circondata da una rettangolo verde che sta a indicare che il modificatore agisce su quella porzione di oggetto. Nella sezione Parameters, cliccare su Edit.

Si apre L'EDIT UVWs con un quadrato che rappresenta la faccia selezionata. Nella parte superiore destra c'è un menu a discesa, cliccare sulla freccetta ed aprire il menu – scegliere la texture di inetrresse.

Cliccare su Options e togli lo spunta da Tile Bitmap (disattiva la ripetizione su tutto).

In alto a sinistra sono presenti i modificatori base, cliccare su Freeform Mode e tracciare una selezione attorno al quadrato grande. Attraverso le maniglie rosse scalare il quadrato dal bordo rosso adattandolo ad una sola parte della texture (es. solo la texture col n. 1).

Modificare lo stile di visualizzazione del cubo in modalità smooth + highlights, si noti come adesso nella sua faccia superiore ci sarà il n. 1.

Per fissare la modifica convertire il cubo in editable mesh (tasto destro – convert to – convert to editable mesh).

Ripetere il tutto per ogni faccia del cubo. Ma installato il modificatore UVW Map selezionare Box al posto di planar nella sezione parameters.

Applicando il modificatore UVW Map per la faccia di base (n. 6) essa risulterà specchiata, utilizzare l'icona Mirror fra i modificatori di base presenti in alto a sinistra dell'EDIT UVWs.

### **Es. 30 c\_Cubo – texture Unwrap UVW**

Aprire un file 3ds max

Disegnare un cubo

Convertire il cubo in editable mesh (tasto destro – convert to – convert to editable mesh).

Da Modyfier list installare il modificatore Unwrap UVW.

Si apre L'EDIT UVWs – In selection modes elezionare face

Menu Mapping – Flatten Mapping

Menu tools – Render UVW Template (modificare i vari parametri) poi premere su Render UV Template.

Save image in formato jpg alta qualità.

Non chiudere 3ds max e la scheda Edit UVWs.

Aprire il file appena salvato in Photoshop ed elaborare la mappa con cui si vuole mappare il cubo.

Tornare a 3ds Max e in Edit UVWs nel menu CheckerPattern scegliere Pick Texture e nel material/Map browser scegliere Bitmap ed indicare l'immagine della texture jpg appena costruita con Photoshop.

Chiudere l'Edit UVWs e premere M per aprire il material editor.

Caricare in uno slot alla voce maps – Diffuse color la stessa texture. Assegnare al cubo.

Per fissare la modifica convertire il cubo in editable mesh (tasto destro – convert to – convert to editable mesh).