

Promemoria XXXIX lezione 27.05.2013

3D Studio MAX

I MATERIALI: lo scopo (sostanza, età, stile), importanza, materiali ed illuminazione

Il Material Editor (editor dei materiali) - 3 modi: Pulsante Material Editor sulla barra degli strumenti principale, dal menu principale Rendering/Material Editor, a tastiera il tasto M.

La finestra di dialogo Material Editor - 5 sezioni: La barra dei menu, gli slot dei materiali, la barra degli strumenti, il tipo di materiale e il nome, i parametri del materiale.

Il motore V-Ray

Inizializzare il plugin V-Ray in 3ds Max (menu a tendina Render/Render Setup/Common/Assign Renderer/Production/cliccare sui puntini e selezionare V-Ray)

Salvare il motore di Rendering V-Ray come predefinito (Save as Default).

I materiali V-ray material

Il motore Mental-ray

Salvare il motore di Rendering Mental-Ray come predefinito (Save as Default).

I materiali arch+design

Creare un materiale

Applicare un materiale ad un oggetto

Esercizio 32: Creare i seguenti materiali utilizzando dati il file *Shader test – Teapot* e le mappe.

- Plastica lucida / opaca di vari colori
- Metallo lucido / satinato
- Legno (texture) laccato lucido / laccato opaco
- Vetro trasparente / satinato neutro e di vari colori
- Tessuto (texture)
- Ceramica (texture a mosaico) lucida / opaca
- Marmo (texture) lucido

Elaborato d'esame: revisioni