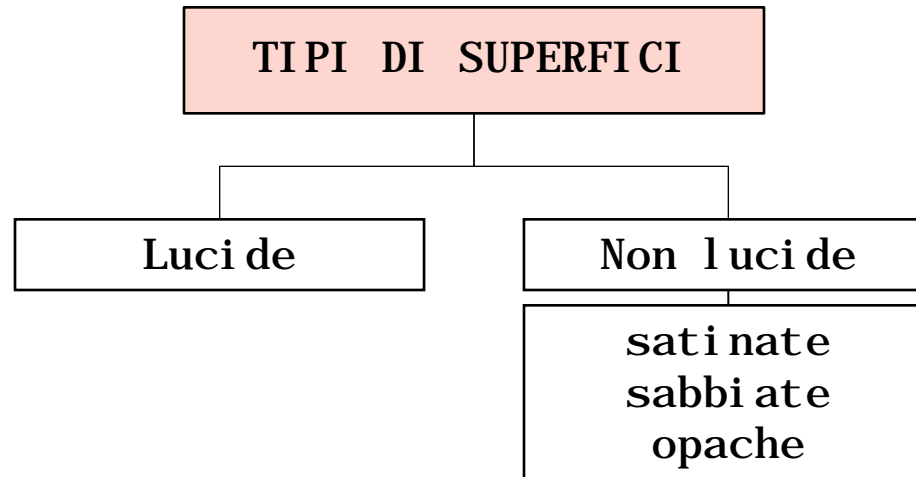


## I MATERIALI

In 3ds Max per materiali intendiamo una serie di dati e parametri che possiamo assegnare a oggetti in modo da simularne il colore, la trasparenza, la quantità di riflesso, il rilievo, la traslucenza, ecc...



# QUALITÀ DELLE SUPERFICI

## Riflessione

### FRESNEL

### METALLICA

Luci da

NON Luci da  
% di  
Glossatura

Luci da

NON Luci da  
% di  
Glossatura

## Rifrazione

### Luci da

NON Luci da  
% di  
Glossatura

### Colorata

### Neutra

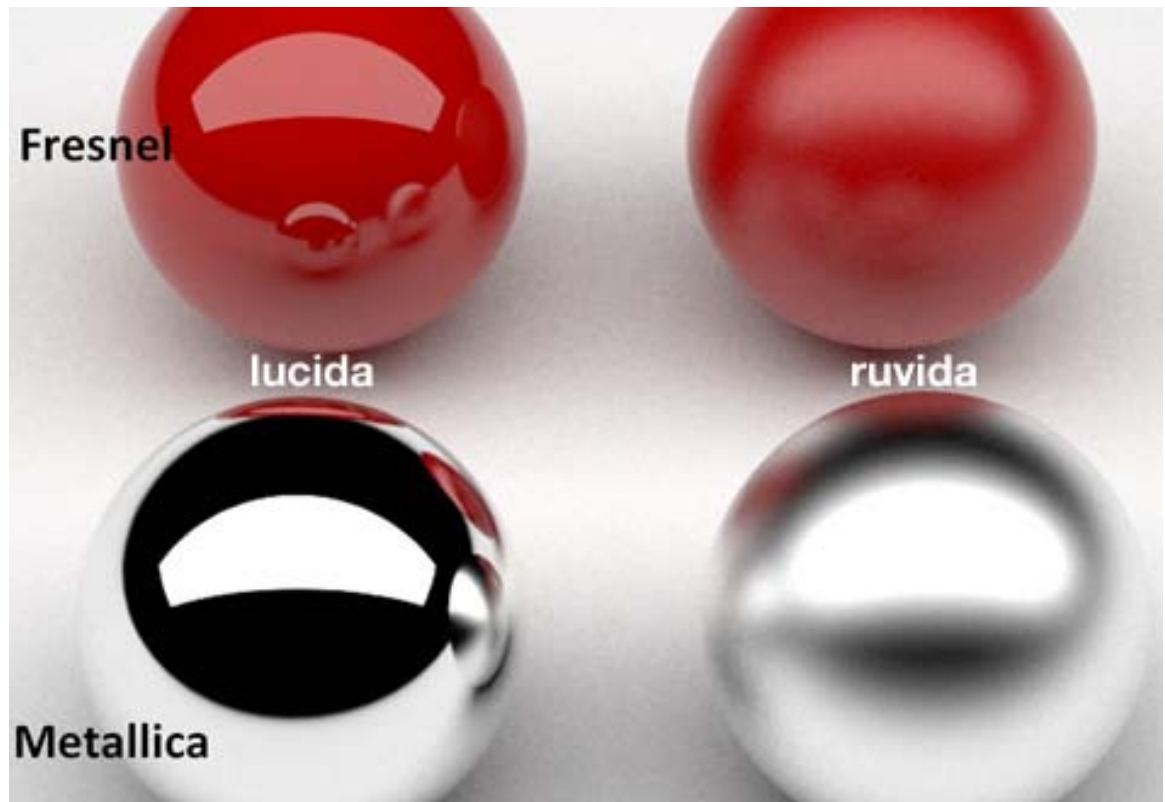
RI FLESSI ONI

FRESNEL

METALLI CA

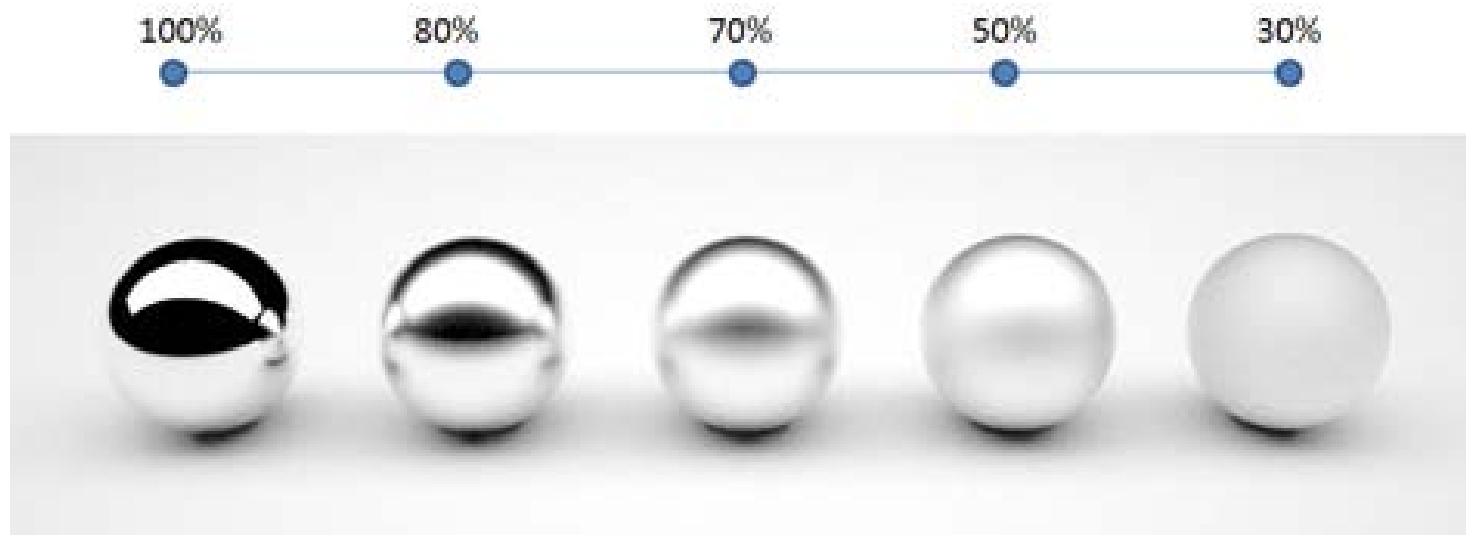
Di pende dall'angolo di incidenza della luce, più si va verso il centro più la riflessione di mi nuisce, aumenta ai bordi. (vetro, legno, plastica ecc...)

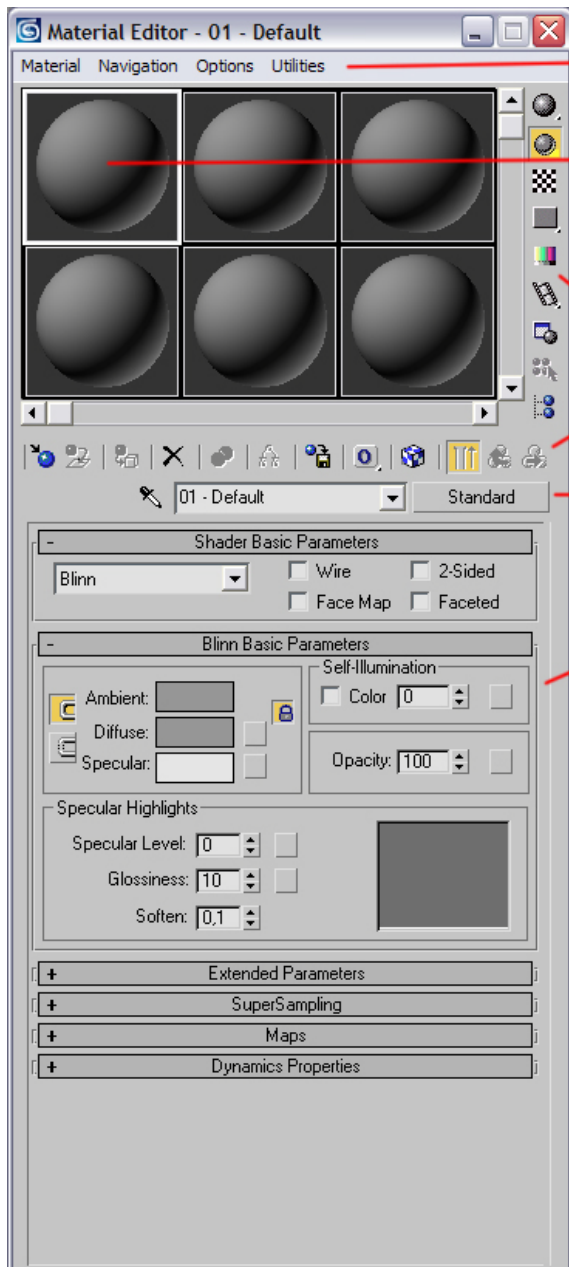
La riflessione è uguale in tutte le direzioni. (oggetti di metallo)



## GLOSSATURA

È il grado di lucidità delle superfici.





Barra dei menu

Slot dei materiali

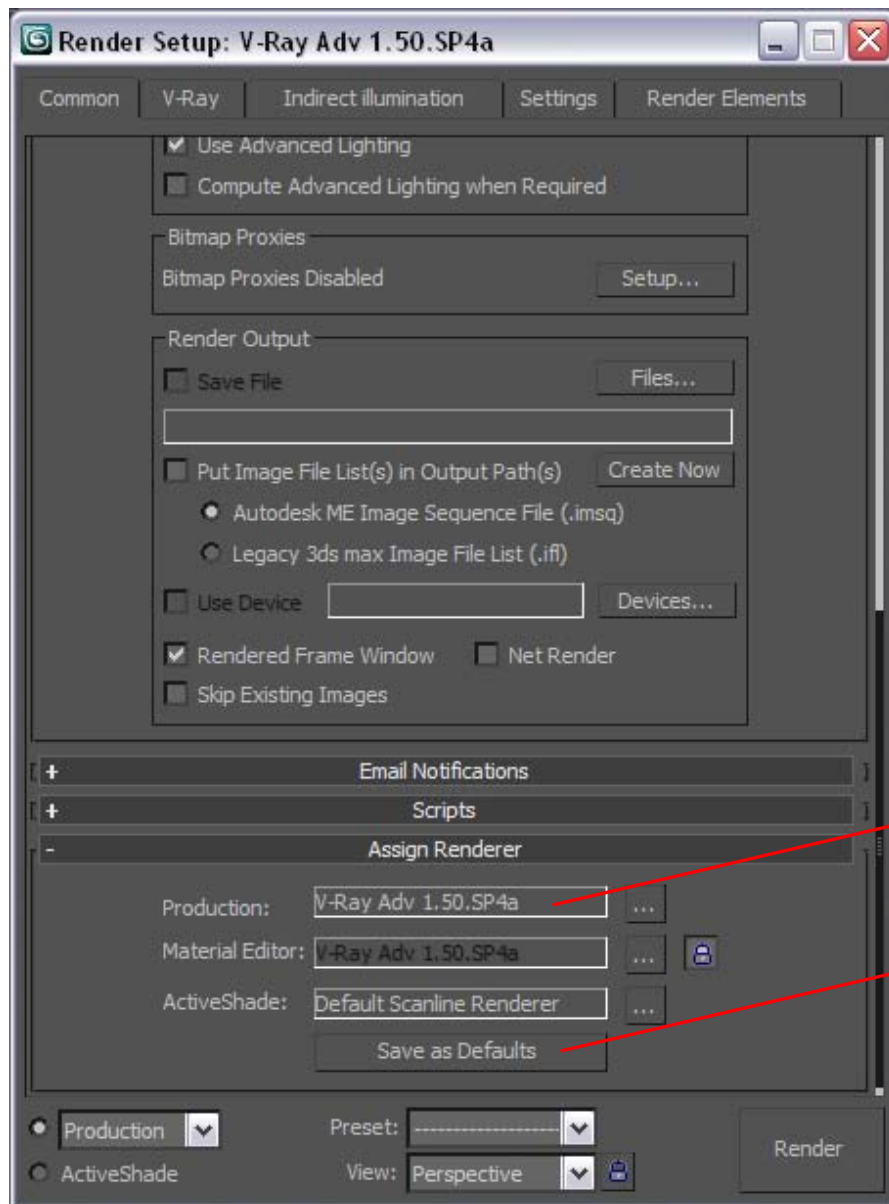
Barre degli Strumenti

Tipo di materiale e nome

Parametri del materiale



Material Editor senza e con materiale V-Ray.



Assegnare V-Ray

Salvare come motore di render predefinito

Inizializzare V-Ray e salvarlo come motore di render predefinito.