

Sommario

Note dell'autore	XVI
Ringraziamenti.....	XVII
L'autore.....	XVIII
Per chi è scritto il libro.....	XVIII
Organizzazione del libro.....	XIX
Convenzioni grafiche	XXI
Il Booksite e il materiale per le esercitazioni.....	XXIII
Le Certificazioni Professionali Autodesk.....	XXIV
Come contattarci.....	XXVI

Parte 1 - Autodesk 3ds Max

Capitolo 1 - Introduzione a 3ds Max	3
La modellazione tridimensionale	4
Le cineprese	4
Le luci	5
I materiali.....	6
Animazione	6
Animazione di personaggi	7
Effetti particellari ed effetti speciali	7
L'architettura di 3ds Max.....	8
Modalità di utilizzo di 3ds Max.....	8
Capitolo 2 - Le novità di 3ds Max 2016	9
Capitolo 3 - Avvio di 3ds Max	11
Avvio dal desktop.....	11
Avvio dal menu Programmi di Windows	12
Il primo avvio e la scelta della modalità di utilizzo.....	13
Modifica del driver di visualizzazione.....	14
Cambiare i driver video durante l'avvio di 3ds Max	15
Cambiare i driver dalla riga di comando.....	15
La scelta del template	16
Capitolo 4 - Interfaccia grafica	19
La scelta dell'interfaccia grafica	19
La schermata di lavoro	21
Gli elementi dell'interfaccia grafica	22
Le toolbars.....	23

Il command panel	25
Uso dei pannelli, delle icone e delle caselle valori	27
Attivazione e disattivazione della finestra Scene State.....	31
L'ambiente Enhanced	32
Il nuovo ambiente Design.....	33

Parte 2 - Operare con i file

Capitolo 5 - I formati dei file di 3ds Max..... 37

I file gestiti da 3ds Max	37
Il formato nativo .Max	38
Il formato .Drf.....	40
Il formato .Chr	40
Altri formati vettoriali	40
I formati per i file immagine e per i file video.....	42

Capitolo 6 - Creare, aprire e salvare i file..... 43

Creazione di un nuovo file	43
Impostare le unità di misura della scena	45
Aprire un file.....	46
Apertura file di versioni precedenti.....	47
Apertura dei file e plug-in.....	47
Apertura dei file e collegamenti esterni	48
Apertura tramite trascinamento	49
Aprire file modello con diverse unità di misura	49
Backup dei file.....	50
Salvare copie dei file.....	52

Capitolo 7 - Collegare i file da AutoCAD e AutoCAD Architecture 55

Controllare che tutto sia pronto.....	56
Importazione di un file Dwg.....	56
Collegamento file da AutoCAD e AutoCAD Architecture	59
Comportamento dei materiali nel collegamento.....	64
Note sul collegamento dei file	65
Importazione di modelli multipiano da AutoCAD Architecture	65
Facce mancanti e superfici bucate.....	66
Pesantezza del file e rallentamenti generali	68
Nomi layer e nomi oggetti	69

Capitolo 8 - Importare file da Revit 71

I file Rvt e Fbx	71
Collegamento di un progetto da Revit.....	72
Note sull'importazione di file da Revit.....	74
Gestire gli oggetti importati da Revit.....	74

Capitolo 9 - Importare file da Inventor..... 77

Importazione di parti e assiemi	77
---------------------------------------	----

Capitolo 10 - Inserimento di file .Max esterni in una scena	79
Unione di file .Max esterni	81
Note sull'unione dei file	86
Importazione di modelli 3d fuori scala	86
Unione dei materiali	87
Unione di file con trascinamento	88
Capitolo 11 - Archiviare i file.....	89
Il comando Archive	90
Il comando Resource Collector	92
Capitolo 12 - Visualizzare immagini e filmati.....	95
Il visualizzatore di immagini di 3ds Max	96
Il RAM Player.....	97
Parte 3 - Gestione della visualizzazione	
Capitolo 13 - Le finestre di lavoro	103
Gestione delle finestre di lavoro	103
Capitolo 14 - Le modalità di visualizzazione	107
Il sistema di visualizzazione Nitrous	108
Gestione dell'illuminazione e dei materiali.....	110
Anteprima della selezione.....	111
L'importanza dei metodi di visualizzazione.....	112
La modalità Wireframe e il mistero delle linee nascoste.....	113
Visualizzazione di statistiche e prestazione delle viewport.....	114
Capitolo 15 - La scelta dei punti di vista	117
I punti di vista di 3ds Max.....	118
Il ViewCube.....	121
La SteeringWheels	123
Richiamo rapido dei punti di vista.....	125
Capitolo 16 - L'organizzazione delle finestre	127
Ridimensionamento dinamico delle finestre.....	127
Modifica del layout delle viewport.....	128
Capitolo 17 - La navigazione delle viste.....	133
Gli strumenti per la navigazione	134
Annullare i cambi di vista	134
Comandi di navigazione per le viste ortogonali.....	135
Comandi di navigazione per le viste prospettiche	138
Comandi di navigazione per le viste cinepresa	142
Comandi di navigazione per le viste luce	145
Passare da una finestra all'altra.....	145
Zoom e Pan 2D.....	145

Capitolo 18 - Altre utilità..... 149

Salvataggio della vista attiva 149
 Catturare la finestra di visualizzazione 149

Parte 4 - Operazioni di base

Capitolo 19 - Selezione degli oggetti 153

I comandi di selezione..... 153
 I comandi di selezione diretta..... 154
 Filtri di selezione 156
 Selezione indiretta: selezione per nome..... 156
 Selezione indiretta: i set di selezione..... 158
 Selezione indiretta: il menu Edit 159
 Terminare la selezione..... 160
 Bloccare la selezione 160

Capitolo 20 - Spostamento, rotazione e scalatura degli oggetti..... 161

Comprendere il gizmo di trasformazione 162
 Il gizmo di spostamento..... 163
 Il gizmo di rotazione..... 163
 Il gizmo di scalatura 164
 Gestire gli assi: i sistemi coordinate di riferimento..... 165
 Regolare la dimensione del gizmo di trasformazione..... 166
 Spostare, ruotare e scalare con precisione 167
 Il comando Move 168
 Il comando Rotate 172
 Il comando Scale 175
 Attivazione rapida dei comandi di trasformazione..... 177
 Modificare il perno di un oggetto..... 177
 I centri di trasformazione..... 178

Capitolo 21 - Strumenti di modifica 181

Copiare gli oggetti: il comando Clone..... 182
 Copie multiple di oggetti: il comando Array 186
 Comprensione delle serie lineari e circolari 187
 Serie lineare 187
 Serie circolare..... 187
 La finestra di dialogo Array..... 187
 Area Array Transformation 188
 Area Array Dimension..... 190
 Creazione di una serie 190
 Specchiare gli oggetti: il comando Mirror 193
 Distribuire gli oggetti su un percorso: il comando Spacing Tools 195
 Allineare gli oggetti: il comando Align 198
 Allineare dinamicamente gli oggetti: il comando Place 202

Capitolo 22 - Strumenti di precisione: snap e griglie..... 207

Gli snap ad oggetto 207

I tipi di snap ad oggetto di 3ds Max.....	208
Il gizmo di trasformazione e gli snap ad oggetto.....	209
Dare la precedenza al vincolo assi.....	209
Le griglie.....	210
Le griglie automatiche: AutoGrid.....	210
Capitolo 23 - Gestione dei layer e visualizzazione degli oggetti.....	213
Creazione e modifica dei layer.....	214
La visualizzazione degli oggetti.....	217
Altre opzioni del comando Isolate.....	219
Parte 5 - Modellazione tridimensionale	
Capitolo 24 - La modellazione tridimensionale in 3ds Max.....	223
Modellare in modo efficiente.....	223
Scegliere le inquadrature.....	223
Il grado di dettaglio.....	224
Modellare in 3ds Max o importare da altri software?.....	224
Le unità di misura.....	225
Pianificazione.....	226
Lanciare i primi rendering dei modelli 3D.....	226
Capitolo 25 - Uso dei modificatori.....	229
L'elenco dei modificatori.....	229
Personalizzazione dei pulsanti per i modificatori.....	232
Più spazio ai modificatori.....	233
Capitolo 26 - Creazione di forme 2D personalizzate.....	235
Lo scopo delle forme 2D in 3ds Max.....	235
Visibilità nel render.....	235
Sezioni per la creazione di oggetti tridimensionali.....	236
Percorsi per le animazioni.....	236
Creazione di forme 2D.....	237
Il modificatore Edit Spline e i sub-oggetti.....	242
I vertici delle spline.....	247
Unione di più forme.....	248
Altre modifiche sulle spline.....	249
Capitolo 27 - Creazione di oggetti 3D personalizzati.....	253
Oggetti 3D preimpostati o personalizzati?.....	253
Creazione di geometrie predefinite.....	253
Il modificatore Edit Poly e i sub-oggetti.....	262
Capitolo 28 - Modellazione architettonica.....	269
Creazione di un edificio importando un progetto 2D di AutoCAD.....	269
Creazione del contorno con Edit Spline.....	269
Uso del Modificatore Extrude.....	274
Uso delle operazioni booleane.....	276
Creazione di sistemi di tetti con il modificatore Edit Poly.....	284
Aggiunta di particolari con gli oggetti Loft.....	288
Modellazione di porte e finestre.....	292
Modellazione concettuale.....	300

Torsione con il modificatore Twist	304
Rastrematura e piegatura: i modificatori Taper e Bend	306
Affinamento della scena: sostituzione di oggetti	307
Importazione di architetture da scanner 3D: le nuvole di punti	310
Caratteristiche di una nuvola di punti	310
Importazione e gestione delle nuvole di punti in Autodesk 3ds Max	312

Capitolo 29 - Modellazione per il paesaggio 315

Modellazione di terreni	317
L'oggetto Terrain	318
Terreni con le superfici Patch	321
Modificatore Displace	325
Ricavare strade e fiumi	327
Creare una sede stradale su un terreno	329
Piante e vegetazione	331
Alberi mappati con i materiali	332
Modellazione di alberi in 3ds Max o librerie esterne?	333
Alberi AEC parametrici	333
Plug-in esterne per la generazione di alberi e vegetazione	334
Piante rampicanti e siepi	335

Capitolo 30 - Modellazione per design 337

Pianificazione del lavoro	338
Scopo del rendering	338
Tipo di rendering da creare	338
Scelta del software per modellare	339
Modellazione di oggetti	339
Il modificatore Lathe	340
I modificatori Taper e Shell	341
I modificatori Cross Section e Surface	342
I modificatori MeshSmooth e FFD	344

Parte 6 - Le cineprese

Capitolo 31 - Uso delle cineprese 353

Introduzione all'uso delle cineprese	353
Le cineprese di 3ds Max	356
Legacy Camera Vs. Physical Camera	358
Creazione di cineprese standard nella scena	359
Impostazione del campo visivo	362
Modifica del piano di ritaglio	366
Modifica del rapporto immagine	370
Altri parametri delle cineprese	375
Correzione prospettica con Camera Correction	375

Capitolo 32 - La scelta dell'inquadratura: nozioni di composizione 379

Il feeling dei rendering architettonici	379
Gli obiettivi e la lunghezza focale	381

La simulazione dell'occhio umano	381
La lunghezza focale	382
L'angolo del campo visivo.....	384
Obiettivi e soggetti.....	385
L'arte di inquadrare: tecnica e sentimento	386
Il centro di interesse: il soggetto	387
Schemi distributivi dell'immagine.....	389
L'orientamento dell'immagine.....	393
La posizione dei soggetti	394
I piani di composizione.....	397
Alcuni suggerimenti per i vostri rendering.....	399
Non trascurate l'importanza dell'inquadratura.....	399
Scegliere subito l'orientamento della vista.....	399
Considerate i soggetti.....	399
Movimentate la scena.....	400
Scegliete accuratamente lo sfondo	400
Decentrate l'immagine.....	400
Non trascurate l'importanza di includere oggetti in primo piano.....	401
Raccontate con le immagini	401
Non accontentatevi dei risultati	402

Parte 7 - La correzione dei colori

Capitolo 33 - La gamma dei colori.....407

I colori nei rendering tridimensionali.....	407
La gamma e la rappresentazione dei colori.....	408
Gamma correction, il crocevia di Internet.....	410

Capitolo 34 - Il linear workflow413

Ottenere un linear workflow in 3ds Max.....	413
Le procedure per il linear workflow	414
Uso della Gamma Display 2.2.....	414
Eccezioni alla correzione della gamma	416

Parte 8 - Le luci e l'illuminazione globale

Capitolo 35 - mental ray e la Global Illumination419

La Global Illumination.....	419
Introduzione a NVIDIA mental ray.....	420
Il rendering	421
mental ray.....	421
Funzionalità presenti in mental ray 3.13 integrato in 3ds Max 2016	421
Alcuni cenni sull'architettura del software	423
Algoritmi per il calcolo dei Primary Rays	424
Scanline	425
Rasterizer	425
Ray Tracing	425
Algoritmi per il calcolo dei Secondary Rays	426
Il campionamento delle immagini (sampling).....	426

Il nuovo Light Importance Sampling	428
Comprendere il campionamento adattivo	428
Fixed Sampling	429
Algoritmi ausiliari per il calcolo dell'illuminazione.....	430
QMC (quasi-Monte Carlo)	430
Gli algoritmi di calcolo dell'Illuminazione Globale	430
Illuminazione di una scena.....	433
La riflessione della luce	436
Attivazione di NVIDIA mental ray	437
Impostazione delle unità di misura	439
Le unità di misura per i colori.....	439
L'interfaccia grafica di NVIDIA mental ray	441
La scheda Common	442
Capitolo 36 - Le luci in 3ds Max	443
Comportamento della luce naturale e artificiale	443
L'intensità	444
L'attenuazione.....	444
Il colore e la temperatura.....	445
L'angolo di incidenza.....	446
Le luci creabili in 3ds Max.....	447
Il controllo sull'emissione dei fotoni.....	449
Il pannello mental ray Indirect Illumination	449
La gestione delle ombre.....	450
Le ombre Shadow Map.....	451
Le ombre Ray Traced	451
Le ombre Advanced Ray Traced	452
Le ombre Area Shadow	453
Le luci standard	453
Le luci standard e l'attenuazione.....	455
Le luci fotometriche.....	456
Uso delle luci fotometriche in 3ds Max	457
Il pannello Intensity/Color/Attenuation.....	460
La regolazione dell'intensità	460
La scelta del colore.....	461
Uso di un diagramma di distribuzione.....	461
Luci fotometriche preimpostate	463
La luce Daylight.....	464
Inserimento in scena del Daylight system.....	467
Il pannello Daylight Parameters	471
Il pannello mr Sun Basic Parameters.....	472
Pannello mr Sun Photons	473
I pannelli mr Sky	473
Le luci mr Sky portal	477
Il pannello mr Skylight Portal Parameters	479
Il pannello Advanced Parameters.....	479

Capitolo 37 - Il controllo dell'esposizione.....	481
Principi di esposizione fotografica	483
Il tempo di scatto	484
L'apertura del diaframma	485
La sensibilità delle pellicole.....	486
Attivazione e uso del mr Photographic Exposure Control	487
Anteprima del controllo di esposizione nella Viewport.....	489
I parametri del mr Photographic Exposure Control	489
Attivazione e uso del Physical Camera Exposure Control	493
I parametri del Physical Camera Exposure Control.....	494
Capitolo 38 - L'illuminazione delle scene	497
La Global Illumination in mental ray	497
Capitolo 39 - Illuminazione di una scena di esterni:	
il Final Gather e l'IBL.....	501
Uso dei preset di qualità	503
I parametri del Final Gather	510
I Diffuse Bounces.....	510
La funzione Diagnostic	515
Initial FG Point Density	516
Rays per FG Points.....	518
Interpolate Over Num. FG Points.....	521
Il bilanciamento dei parametri	523
Salvataggio della mappa Final Gather (cache).....	526
Illuminazione con IBL basata su immagini HDRI.....	534
Le immagini HDRI	535
Uso delle mappe HDRI per l'illuminazione della scena.....	537
Calcolo dell'illuminazione HDRI con mental ray: IBL e Final Gather.....	538
Capitolo 40 - Illuminazione di una scena di interni: la Photon Map	543
Attivazione della Photon Map.....	546
I parametri della Photon Map	546
Average GI Photons per Light	547
Maximum Num. Photons per Samples e Maximum Sampling Radius.....	552
Bilanciamento dei parametri	558
Risparmio di memoria e di calcoli.....	560
Merge Nearby Photons (saves memory).....	560
Il Trace Depth.....	561
Salvataggio della Photon Map.....	563
Uso congiunto della Photon Map con il Final Gather	566
Uso facile del Final Gather e della Photon Map	568
Capitolo 41 - Global Illumination e illuminazione artificiale.....	571
L'importanza delle luci fotometriche.....	571
Inserimento di Luci fotometriche in scena	573
Rendering di interni con luci artificiali	580

Parte 9 - I materiali

Capitolo 42 - Introduzione all'uso dei materiali..... 589

- I materiali di 3ds Max..... 591
 - Le mappe e le texture..... 591
 - Mappe o shaders? 597
- Gli strumenti di gestione dei materiali..... 597
- Il compact material editor..... 600
 - Le finestre campione 601
 - Le funzioni principali dell'editor..... 604
- Il Material/Map Browser 606
- Assegnazione e distribuzione dei materiali sugli oggetti..... 608
 - La scalatura reale dei materiali 611
 - Uso dei modificatori di mappatura..... 613
 - Mappatura su percorso 618
- La distribuzione dei materiali sugli oggetti Loft..... 621

Capitolo 43 - Creazione di nuovi materiali 623

- I tipi di materiali in 3ds Max..... 624
- Creazione di un nuovo materiale 626
- Uso dell'Autodesk Material Library 628
- Creazione di librerie personalizzate..... 634
- Copiare i materiali in una nuova libreria 637

Capitolo 44 - I materiali per architettura e design 639

- I materiali Arch & Design..... 639
 - Template: i modelli del materiale 640
 - I parametri del materiale Arch&Design..... 647
 - Parametri fisici 647
 - Controllo sulle riflessioni 648
 - Autoilluminazione..... 649
 - Effetti speciali: Ambient occlusion e arrotondamento degli spigoli 650
 - Opzioni avanzate e ottimizzazioni per il rendering..... 653
 - Mappe per gli effetti del materiale 654
- I materiali Car paint 655
 - I parametri del materiale Car paint 656

Capitolo 45 - Materiali artificiali..... 659

- Muri: colore e intonaco..... 659
- Vetri..... 679
- Metalli..... 681
- Materiali tecnologici 687

Capitolo 46 - Materiali naturali 699

- Foglie e alberi..... 699
- Erba..... 703
- Acqua 715
- Materiali naturali e nuvole di punti..... 719

Capitolo 47 - Lo slate material editor e le mappe Substance.....	721
Lo slate material editor.....	721
L'organizzazione dei materiali per nodi	723
Creazione di materiali o mappe nello slate material editor.....	724
Il sistema wired per il collegamento tra mappe, materiali ed oggetti.....	725
Gestione dei materiali nella active view	727
Uso dello slate material editor per creare un nuovo materiale	729
Le mappe Substance	732
I modelli e le proprietà delle Substance map	734
Da sapere sulle Substance Map	737
Capitolo 48 - Sfondo e inserimenti fotografici	739
Impostare lo sfondo.....	740
Uso della mappa mr Physical Sky come sfondo.....	742
Uso di immagini panoramiche come sfondo.....	747
Integrazione del modello con foto di sfondo.....	753
Il materiale Matte/Shadow/Reflection.....	753
Corrispondenza della prospettiva con le immagini di sfondo	761
Parte 10 - L'animazione	
Capitolo 49 - 3ds Max e l'animazione.....	767
Principi di animazione.....	768
La cadenza dei fotogrammi	769
Gli standard per le animazioni	769
Animare in 3ds Max.....	770
Importare animazioni da altri programmi	772
Capitolo 50 - Animazione basata su fotogrammi chiave.....	773
Gli strumenti per le animazioni.....	773
La configurazione del tempo.....	774
Il pulsante Auto Key e i pulsanti di riproduzione.....	776
La Track Bar (Barra tracce) e i controller	776
La finestra di dialogo View Track – Curve Editor	777
La finestra di dialogo Track View - Dope Sheet.....	779
Impostazione del tempo di animazione.....	780
Creazione di fotogrammi chiave	781
Scalare la temporizzazione dei fotogrammi chiave.....	789
Animazioni per l'architettura	792
Animazione della daylight.....	792
Passeggiate animate.....	793
Personaggi animati nei progetti architettonici	795
Utilizzo dei personaggi ad alta risoluzione.....	804
Modifica dei flussi di percorrenza e delle aree di non attività	804
Capitolo 51 - I controller di movimento.....	805
Tipi di controller.....	805
Assegnare un controller.....	807
Il controller Bezier.....	809
Il controller TCB.....	817

Tension.....	818
Continuity	818
Bias.....	818
Altri parametri del controller TCB.....	819
Usò del controller TCB	819
Il controller Linear.....	824
Il controller Noise.....	827
Il controller Waveform.....	830
Il controller Link Constraint.....	833
Il controller Path Constraint	836
Il controller LookAt Constraint.....	838
Il controller List.....	842
Il controller On/Off.....	845
Animare la visibilità degli oggetti	845
Capitolo 52 - La cinematica inversa	849
Creazione di gerarchie.....	851
Il pannello Hierarchy	855
Usò dei vincoli per le geometrie.....	855
La gestione dei perni	858
Usò della cinematica inversa	860
Usò dei solvers nella cinematica inversa	863
Capitolo 53 - Strumenti per l'animazione avanzata	867
Sistemi particellari.....	867
Aggiunta in scena e definizione di un sistema particellare	871
Collegamento del sistema particellare con uno space warp	876
Smorzamento delle particelle con i deflettori.....	878
Creazione di Particle Flow preimpostati	880
Elementi naturali con i sistemi particellari	883
Simulazioni dinamiche della fisica reale con Mass FX.....	884
Parte 11 - Il rendering	
Capitolo 54 - Concetti basilari sul rendering in 3ds Max	895
La finestra Rendering e il Render Frame Window.....	896
Clonare il Render Frame Window	898
Capitolo 55 - Il rendering della scena con NVIDIA mental ray	899
Le proprietà del rendering	900
I tempi di output	900
Le dimensioni del rendering	900
Lo strumento Print Size Assistant	901
Salvataggio delle immagini e dei video	903
Le tipologie di immagini.....	905
I formati video.....	906
Scelta dell'area da renderizzare	907
I parametri del motore di rendering NVIDIA mental ray	909
La precisione e la qualità di calcolo: il campionamento	910

Il campionamento Unified / Raytraced	912
Il campionamento Classic / raytraced	913
Il campionamento Rasterizer / Scanline	914
La soglia di contrasto	914
Il filtro di campionamento.....	915
Il Light Importance Sampling	916
Gli algoritmi di calcolo.....	916
Regolazione di effetti su ombre e materiali	917
Il render delle scene con l'Illuminazione Globale.....	918
Il render di animazioni.....	923
Animazione con il solo Final Gather.....	924
Animazione con Final Gather e Photon Map	928
I preset di scena e il Batch Render	932
Creazione di render panoramici	934
Le immagini panoramiche	934
Creazione di sequenze animate	937
Creazione di rendering stereoscopici.....	941
La stereoscopia	943
Creare rendering stereoscopici anaglifici.....	946
Creazione dell'immagine anaglifica con la post produzione.....	950
Capitolo 56 - Aggiunta di effetti fotografici ai render.....	953
La profondità di campo.....	953
Comprendere la profondità di campo	954
Il diaframma e la regolazione della profondità di campo	955
Rapporto tra profondità di campo ed esposizione.....	956
L'effetto Bokeh	958
Ricare la profondità di campo con le Legacy Camera standard	958
Ricare la profondità di campo con le Physical Camera.....	963
Luci volumetriche.....	969
L'effetto bagliore.....	970
Le caustiche	973
Capitolo 57 - Analisi illuminotecnica del progetto	977
Inserimento del Light Meter nella scena.....	978
Lo strumento Lighting Analysis Assistant.....	980
Capitolo 58 - Render in rete con Backburner	989
Il processo del rendering in rete di Backburner.....	991
Preparazione della scena.....	991
Avvio del Backburner Manager e dei Backburner Server	992
Avvio del rendering in rete e assegnazione dei Job.....	994
Monitorare le attività di distribuzione dei render	996
Errori e problemi.....	997
Capitolo 59 - Rendering con NVIDIA iray	999
Creazione di rendering unbiased	1002
L'uso dei solvers	1006
La gestione delle risorse hardware	1006
L'effetto motion blur	1007
Generazione di caustiche	1012

Creazione di Render Elements..... 1013
Rendering di spaccati tridimensionali con iray..... 1016

Capitolo 60 - Rendering in Autodesk A360 1019

I Cloud Credits..... 1019
Compatibilità della scena con A360 1020
Attivazione di A360 e login al servizio 1021
 Selezione delle viste da renderizzare 1022
 Selezione del tipo di servizio..... 1023
 Scelta della qualità di rendering..... 1024
 Scelta della dimensione e della proporzione per l'immagine 1025
 Selezione dell'esposizione..... 1026
 Scelta del tipo di immagine 1027
Avvio del calcolo del rendering..... 1028
La galleria dei render 1028

Parte 12 - Script e personalizzazione comandi

Capitolo 60 - Uso di Script e ScriptMacro..... 1033

Cercare gli Script su internet..... 1034
Uso degli Script..... 1034
 Il comando Run Script 1034
 Lo Script Editor 1036
 Note sull'uso degli Script..... 1037
Comprendere MAXScript..... 1038
Gli Script Macro e la personalizzazione dei pulsanti 1039
MAXScript e Python..... 1042

Indice analitico..... 1043