

SOMMARIO

1. Lo Space Warp FFD per deformare (anche in maniera animata) le mesh	1
2. I modificatori Subdivide, Meshsmooth e Optimize	10
3. Mappatura UV delle textures sulle mesh	18
4. Lo Space Warp Displace per modificare le mesh mediante un'immagine	24
5. Lo Space Warp Bomb per “far esplodere” le mesh	30
6. Gli Space Warp Wave (onde) e Ripple (cerchi), per deformare le mesh	36
7. Il sistema particellare Spray	42
8. Il sistema particellare Snow (neve)	48
9. Gli Space Warp Gravity e Wind per i sistemi particellari	55
10. Cambiare il sistema di riferimento con le Griglie (GRIDS)	61
11. Distanze e sistema di riferimento con il metro a nastro (TAPE)	65
12. Raggruppamenti di oggetti con i GROUPS in 3D Studio MAX	68
13. Allineamento di oggetti rispetto alle normali delle facce	73
14. Strumenti e modalità di selezione in 3D Studio MAX – I parte	76
15. Strumenti e modalità di selezione in 3D Studio MAX – II parte	83
16. Ancorare il cursore a griglia, vertici ed altro con lo snap in 3D Studio	89
17. Serie di oggetti intorno a pivot point diversi con lo strumento Array	97
18. Riflettere oggetti, copie e istanze con Mirror	107
19. Trasformazioni parametriche, di precisione, con Transform Type-In	113
20. Operazioni booleane tra mesh; case study: la palla da bowling	117
21. Realizzare la texture di una scacchiera in marmo con il material Blend	122
22. Il pedone degli scacchi: solido di rotazione con Splines per il profilo e Lathe (tornio)	128