

grado di ricostruire il parallelepipedo, ma non sarebbe in grado di ricostruire le estrusioni generate da un comando che non ha. E se per assurdo non avesse nemmeno il comando Parallelepipedo (anch'esso è un plugin), non potrebbe ricostruire nemmeno quello e la scena sarebbe vuota.

Il file .Max, quindi, è strettamente dipendente dal software che lo ha generato e che contiene tutti i comandi necessari a ricostruirne i contenuti. I file di 3ds Max Design sono più leggeri dei file tridimensionali di altri programmi perché è come se contenessero, invece della complessa geometria tridimensionale finita, la semplice geometria di partenza e la storia di tutte le modifiche che le sono state apportate. In 3ds Max Design è possibile anche importare file .Max, all'interno di una scena tridimensionale (anch'essa in formato .Max), utilizzando il comando *Merge* (Unisci), del quale parleremo nel Capitolo 10.

#### Nota

Si tratta, in pratica, dell'equivalente del comando *Inserisci blocco* di AutoCAD.

Quest'ultima funzionalità è molto utile perché permette di importare oggetti tridimensionali in una scena creata da zero, come per esempio i modelli 3D dell'arredamento di un'ambientazione architettonica (Figura 5.4); possono essere file .Max creati da voi o scaricati da internet.

**Figura 5.4**

Una scena creata modellata e completata con modelli in formato .Max; il render è stato creato da Silvia Tara, una grafica professionista specializzata in ricostruzione di ambientazioni architettoniche di interni.



Ecco allora che vi è data la possibilità di cercare, magari su Internet, librerie di modelli in formato .Max ad alto dettaglio e di importarli nella vostra scena.

### Il formato .Drf

Qualche anno fa è stato introdotto nel mondo di 3ds Max Design il nuovo formato file DRF (Discreet Render Format): si tratta di file creabili con una versione leggera del software e non più commercializzata, chiamata VIZ Render; era fornito in bundle con Architectural Desktop (quando ancora si chiamava così). In realtà, il file DRF è una derivazione diretta del file MAX di Autodesk 3ds Max e il compianto Autodesk VIZ e ne conserva tutte le caratteristiche.

del diaframma: ricordate che più è alto il valore, più è chiuso il diaframma, e quindi minore è la luce che investe la "pellicola". Anche se un valore di 8 può sempre andare bene (apertura media), per le scene di esterni con luce diurna forte è consigliabile un valore di f/16, mentre per le scene di interni con le medesime condizioni di luce è consigliabile un valore di f/4.

- **Film Speed – ISO** (Sensibilità pellicola, ISO). Consente di scegliere la sensibilità della pellicola espressa in ISO; per le scene di esterni con luce diurna forte è consigliabile un valore di 100 ISO, mentre per le scene di interni con le medesime condizioni di luce è consigliabile un valore di 200 o 400 ISO.

#### Nota

Ricordate che il valore totale dell'esposizione è dato dal bilanciamento di questi parametri: variandoli tutti e tre potrete ottenere diverse condizioni di esposizione, e quindi un'immagine più o meno bilanciata.

Nel riquadro Image Control, invece, avete a disposizione alcuni parametri che agiscono su altri aspetti dell'immagine: la bruciatura delle zone di luce, i toni medi, i toni scuri e altri aspetti che non incidono sull'esposizione in generale ma che contribuiscono a migliorarla esteticamente aggiustando solo alcuni aspetti di essa. Nella Figura 37.8 sono riportati tutti questi parametri.

- **Highlights – Burns** (sovraesposizioni, bruciature). Consente di aumentare l'alone luminoso intorno alle zone sovrailuminate, cioè colpite direttamente dalla luce diretta (Figura 37.9). Questo effetto, solitamente aggiunto al rendering con un programma di ritocco fotografico, permette di donare al rendering un feeling migliore e un maggior senso di "pulizia". Si tratta di una sorta di effetto bagliore.



**Figura 37.8**

I parametri per la variazione dei singoli aspetti dell'immagine.

**Figura 37.9**

Utilizzando il parametro Highlight le zone chiare dell'immagine assumono un aspetto più "pulito"; nell'immagine in alto non è stato utilizzato, mentre in quella in basso è stato impostato a 0.1. Immagine su gentile concessione di Silvia Tara ([www.silviatarait](http://www.silviatarait)).