

di Ernesto Sagramoso

Esperti di modellazione a tre dimensioni

Una guida che aiuta l'utente anche esperto a conoscere tutte le potenzialità offerte da 3ds Max.

3D Studio Max 2014, soprannominato 3ds Max o Max, è un programma per la modellazione tridimensionale dotato di un'architettura in grado di gestire processori a 32 e a 64 bit in modalità nativa. Questo prodotto è stato sviluppato dalla divisione Media & Entertainment di Autodesk, nota software house americana produttrice anche di Maya e Softimage. Questa guida si rivolge sia all'utente che si avvicina per la prima volta a questo applicativo sia a chi

desidera conoscerne le funzionalità più avanzate. Realizzata con il contributo di urbanisti, interior designer e artisti esperti del settore, permette di sfruttare 3ds Max nel campo dell'industrial design, della modellazione architettonica organica e dell'animazione dei personaggi per il cinema o i cartoons.

Nei primi capitoli l'autore illustra le basi dell'interfaccia utente aggiornata alla versione 2014 nei diversi contesti di utilizzo, introduce le

caratteristiche grafiche degli oggetti e illustra come destreggiarsi con i file di 3ds Max, delle selezioni mirate e degli strumenti per la visualizzazione. Passa quindi alle caratteristiche basi delle forme, alla modellazione con le Primitive solide e alla modifica degli oggetti. Interessanti le sezioni dedicate alla gestione delle deformazioni attraverso i modificatori geometrici, al nuovo editor dei materiali, ai sistemi di illuminazione per esterni/interni e ai motori di rendering. Prima di concludere si tratta delle tecniche per il rendering di immagini statiche, dell'utilizzo combinato di Photoshop e delle tecniche base per l'animazione. Ricordiamo che sul sito www.4mgroup.it è possibile



3DS MAX 2014 - LA GRANDE GUIDA

Autore Edoardo Pruner

Editore Mondadori Informatica

Pagine 369

Euro 50,00 Iva Inclusa

Isbn 978-88-6114-377-7

scaricare gratuitamente una serie di contenuti relativi all'animazione di personaggi, alle mappature avanzate, alle gerarchie di oggetti e agli scheletri. È presente anche un glossario dei termini italiani e inglesi della grafica computerizzata.

Tutto con un solo clic

Excel, uno dei software più diffusi al mondo, consente di effettuare sia semplici calcoli ripetitivi sia sofisticate analisi finanziarie. Può essere inoltre sfruttato per sviluppare procedure che compiono operazioni anche complesse con la semplice pressione di un tasto. Stiamo parlando delle macro e della programmazione tramite Visual Basic of Application (VBA). Questo linguaggio è molto simile a Visual Basic 6, l'unica differenza significativa riguarda infatti le istruzioni specifiche per operare sui fogli di calcolo. Per seguire questo testo, basato sulla versione 2013 di Excel, è sufficiente una discreta conoscenza dell'applicativo, poiché offre dei passi per passo che guidano il lettore nella realizzazione degli esempi proposti.

Dopo aver introdotto il linguaggio, l'ambiente di lavoro e i vari oggetti disponibili come i form e i pulsanti, si passa alla gestione del contenuto delle celle, all'interazione con l'utente e ai principali cicli. Si discute quindi delle problematiche legate alle date, al controllo degli errori e alla gestione di righe/colonne. Nei capitoli centrali l'autrice si sofferma sulla visualizzazione delle immagini, i filtri, la stampa dei documenti e la selezione delle celle non contigue. Nella sezione dedicata ai grafici e all'importazione dei dati anche dal web si impara ad aprire un file anche protetto da password, a convertirlo in pdf, a salvarlo come modello e a inviarlo via mail. Nella sezione finale si affronta il consolidamento dei dati memorizzati anche in file differenti, all'ordinamento dei fogli di calcolo e alla personalizzazione della barra multifunzione. Interessanti le descrizioni sul debug dell'applicazione, sulla protezione del codice e sul registratore di macro. Il codice degli esempi utilizzati nel libro è all'indirizzo www.sos-office.it/libri/10-excel.



MICROSOFT EXCEL 2013 MACRO E VBA

Autore Alessandra Salvaggio

Editore Edizioni FAG Srl

Pagine 414

Euro 29,90 Iva Inclusa

Isbn 978-88-6604-366-9

Dare sfogo alla propria immaginazione

Photoshop è il programma principe per il fotoritocco, sia in ambito amatoriale sia professionale. Questo libro si rivolge non solo ai neofiti ma anche agli utenti esperti che desiderano scoprire i segreti delle ultime release. A differenza dei tradizionali manuali che illustrano le opzioni disponibili, l'autore ha optato per un approccio basato su esempi che consente di diventare subito operativi. Prima di entrare nel vivo dell'argomento è descritta l'interfaccia utente e si vede come personalizzarla in funzione delle proprie esigenze. Nel capitolo successivo, dedicato al fotoritocco, si scopre come realizzare panorami sovrapponendo più scatti e come correggere le foto mosse. Vengono trattati temi come l'effetto luce diffusa, utile per donare morbidezza alle immagini, la mascheratura o lo scontorno degli elementi e descrive le funzioni Scala/Riempi/Toppa/Sposta "in base al contenuto". La parte centrale è focalizzata

sulle correzioni cromatiche e sul Make-up digitale del viso. Si parla di curve, di valori tonali e viene illustrato il nuovo Filtro Camera Raw per l'importazione e l'ottimizzazione delle foto catturate con le fotocamere reflex. Vengono anche analizzati gli strumenti per il "trucco", come il pennello correttivo al volo, il timbro clone e il contagocce.

Nella sezione finale, riservata ad alcuni dei numerosi effetti di Photoshop, si apprende come anticare un'immagine, come trasformarla in scala di grigi oppure in un dipinto a olio e come aggiungere l'effetto pioggia/neve. Interessante "Fotoritocchi divertenti" dove l'autore si diletta con elaborazioni scherzose come la trasformazione di un'avvenente modella in un vampiro assetato di sangue. Informazioni aggiuntive all'indirizzo www.comefare.it/fotografia-digitale/photoshop/.



PHOTOSHOP CC & CS6 FOTORITOCCHIO CREATIVO

Autore Luca Bertolli

Editore Edizioni FAG Srl

Pagine 270

Euro 29,90 Iva Inclusa

Isbn 978-88-6604-391-1