

# Introduzione

La guida *3ds Max per l'architettura* giunge alla quarta edizione dopo sei anni dalla prima e sette versioni di aggiornamento del programma (qui presentato nella versione 2013).

3ds Max è un programma nato per la modellazione, l'animazione e il rendering per l'industria cinematografica e i videogiochi. Per la sua potenza e versatilità è da sempre molto diffuso all'interno degli studi di architettura. Negli ultimi anni si stanno tuttavia facendo avanti altri software, più semplici e immediati, che sono spesso preferiti dagli studenti e da chi parte da zero. Per questo motivo progressivamente Autodesk sta inserendo delle semplificazioni e ha rilasciato recentemente una versione dedicata ai progettisti (3ds Max Design). Malgrado questi sforzi il programma è talmente vasto da essere comunque complicato. Viene infatti spesso dato risalto a strumenti marginali per un architetto e, parallelamente, strumenti preziosi sono occultati in sezioni difficili da raggiungere.

La sua complessità lo rende però davvero potente e sono pochi i limiti posti a chi ne conosce i segreti.

La modellazione solida consente una consapevolezza tridimensionale del progetto e gli strumenti digitali sono ormai indispensabili per l'architetto contemporaneo. Controllare e conoscere tali strumenti è diventato un requisito fondamentale e rappresenta un'arma importante in un mercato molto competitivo.

Semplificare il rapporto con un mezzo potente per progettare, capire e rappresentare l'architettura è l'obiettivo di questa guida.

L'organizzazione generale del testo prevede una prima parte legata alla modellazione e una seconda parte legata alla produzione dell'immagine finale, con gestione di luci, materiali e render.

Il continuo processo di aggiornamento del programma ha portato all'implementazione di nuove funzioni che non sostituiscono le vecchie ma le affiancano a tutela degli utenti che non vogliono cambiare le loro abitudini. Il risultato è un programma enciclopedico e di difficile controllo. A testimonianza del continuo processo di stratificazione basti dire che 3ds Max da molti anni implementa il motore di render mental ray affiancato ora da iray, pur mantenendo il vecchio sistema scanline. I diversi sistemi hanno distinti materiali, luci, impostazioni e opzioni che convivono pur non essendo pienamente compatibili. Di fronte al proliferare di strade possibili è necessario scegliere, e questa guida ha l'obiettivo di selezionare le funzioni realmente utili tralasciando quelle obsolete o poco pertinenti.

Dal momento che non esiste un software di modellazione tridimensionale che possa dirsi completamente autosufficiente, sono anche presenti vari riferimenti a programmi che operano in sinergia con 3ds Max. Tutte le immagini contenute nel testo sono tuttavia

presentate così come sono al termine del render, senza alcun ritocco, per essere certi che sia possibile riprodurle senza trucchi. Questo manuale non promette risultati strabilianti, ma si propone di mostrare come utilizzare in modo ottimale uno strumento ormai insostituibile per la professione dell'architetto. Il resto è richiesto al lettore: impegno, curiosità e tenacia. Tra le numerose integrazioni rispetto alle edizioni precedenti si segnala un capitolo integralmente dedicato ai plug-in e uno al motore di rendering iray.

La guida è aggiornata a 3ds Max 2013 e per la prima volta viene pubblicata interamente a colori.

Buon lavoro.

## Ringraziamenti

I miei ringraziamenti vanno a:

- l'architetto Alessandro Deana, che ha contribuito significativamente alla seconda e alla quarta edizione. Il suo apporto è stato indispensabile per l'aggiornamento di tutto il testo. Alessandro Deana ha inoltre integralmente curato il capitolo sui plug-in e ha rerealizzato l'immagine di copertina;
- la dottoressa Valentina Antonucci, che ha contribuito alla revisione integrale della terza edizione;
- Gilda Lombardi e Cosimo Cannito per l'opera di verifica, correzione e supporto per la prima edizione;
- Fabio Brivio e Francesca Cappennani per l'assistenza e le relazioni con Apogeo Editore.