

Daz Bryce pannelli e comandi

Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 01 Marzo 2012 09:05 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Marzo 2012 09:43

L'interfaccia di Bryce vista da vicino

[Daz Bryce](#) è un potente software per la creazione di paesaggi foto realistici. Gli elementi principali della sua interfaccia li troviamo nella barra superiore e in quella laterale. Segnaliamo tra l'altro una iniziativa strepitosa della [Daz](#) che permette di scaricare assolutamente **Free** le versioni **Pro** di molti suoi software.



Nella barra superiore vediamo **Create** per creare terreni, rocce, alberi, solidi e luci;



Edit per modificare gli oggetti esistenti;



Sky and Fog per definire cielo ed atmosfera.



Daz Bryce pannelli e comandi

Scritto da Cristina Bruno

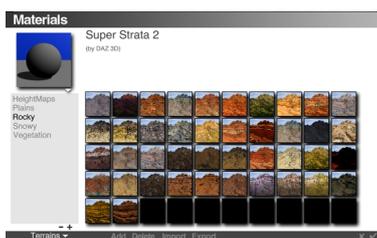
Giovedì 01 Marzo 2012 09:05 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Marzo 2012 09:43

Tramite i comandi in questa barra accediamo ai pannelli di controllo dei materiali, delle luci, delle superfici, della posizione e del cielo.

Con il pulsante **M** che appare a fianco dell'oggetto selezionato apriamo il **Material Lab** dove possiamo impostare numerosi parametri che riguardano diffusione, trasparenza, riflessione, rifrazione, effetto specchio, lucidità della texture e molto altro.



Nel pannello **Materials** scegliamo il tipo di texture che coprirà il nostro oggetto. Ne abbiamo a disposizione di moltissimi tipi. Lo richiamiamo dalla freccia in alto accanto alla sfera di preview.



Possiamo quindi definire tipologia e intensità della luce nel **Light Lab**.

Daz Bryce pannelli e comandi

Scritto da Cristina Bruno

Giovedì 01 Marzo 2012 09:05 - Ultimo aggiornamento Giovedì 01 Marzo 2012 09:43



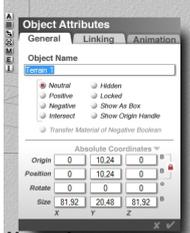
Al centro abbiamo i comandi per la posizione e intensità di sole e luna, la quantità e l'aspetto delle



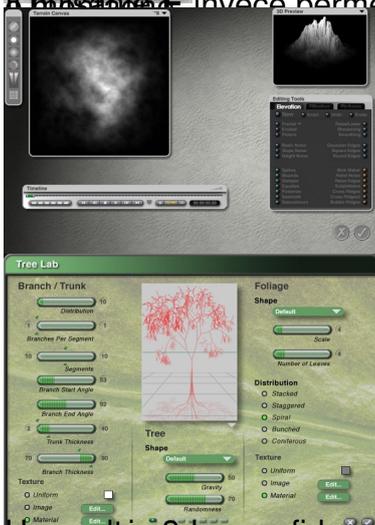
Barra laterale invece troviamo i comandi per il rendering e per il posizionamento della



Al centro abbiamo il pannello per la posizione e intensità di sole e luna, la quantità e l'aspetto delle



Il pannello invece permette di accedere al pannello **Edit** per definire l'aspetto di terreni, alberi



con una buona confidenza con i comandi di base diventa semplice iniziare a creare il nostro