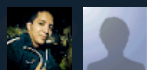


3ds max

seguidores

Seguidores (2)



Seguir

arquivo do blogue

▼ 2009 (1)

▼ Maio (1)

[Criar vidro realista no 3ds max](#)

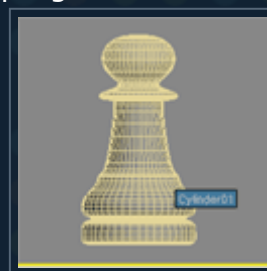
quinta-feira, 14 de maio de 2009

●●● Criar vidro realista no 3ds max

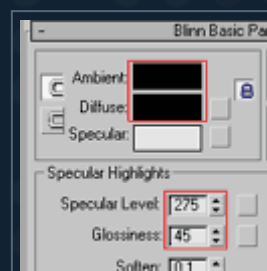
Neste tutorial vou explicar como criar material de vidro realista de uma forma directa e simples. Os termos-chave para este material são; a reflexão, a refração, a opacidade e *fallof*.

Este tutorial é baseado no 3D Studio Max, mas o mesmo aplica se a muitas outras definições de programas 3d.

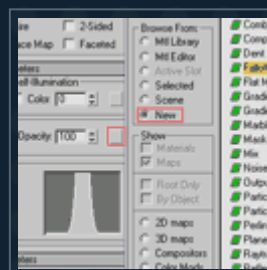
1º passo - Porque este tutorial abrange apenas como criar o material de vidro que você precisa para adicionar um objeto para a sua cena sozinho. Isso pode ser tudo, desde o simples peão usamos ([fazer o download do peão de xadres aqui](#)), para o elevado detalhe sofisticados modelos criados por você.



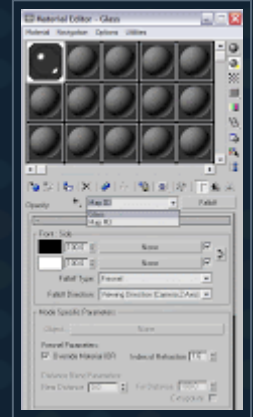
2º passo - Pressione a tecla M para abrir o *Material Editor* e mude o nome do primeiro material para vidro.



3º passo - Defina *Ambient* e *Difuse* do material a cor preta. Defina o nível de *Specular* para 275 e *Glossiness* para 45.



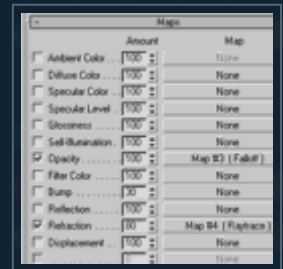
4º passo - Clique no botão quadrado em branco após *Opacity* e adicione um mapa *Fallof*.



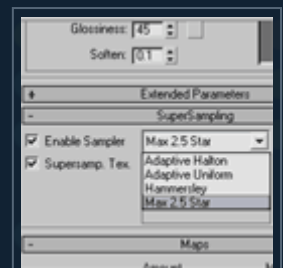
Agora mais em cima clique em *Default* para voltar ao menu do vidro.

(Guie-se pela imagem)

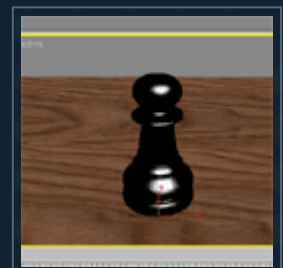
5º passo - Agora que o principal material de vidro deve estar seleccionado novamente, vá ao *Material Editor* e adicione um novo mapa, clique em *Refraction* e depois *Raytrace*. Coloque *Refraction* a 80.



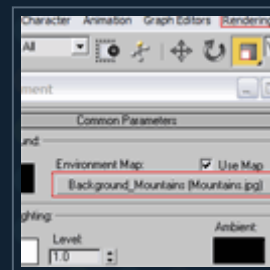
6º passo - Para fazer as reflexões e as cores suaves em vez de granulado, você terá de ativar *Supersampling* para o material de vidro (um pouco acima dos Mapas implantação. Ative a opção *Enable Sampler* e escolher um método a partir da lista. Na maioria dos casos, o *Max 2/5 Star* vai fazer muito bem, mas você pode experimentar outros que podem dar melhores resultados.



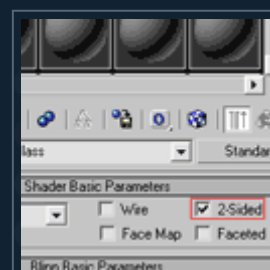
7º passo - Pressione F9 agora fazer um render rápido, mas não se vai parecer muito com o vidro ainda. Primeiro tem de fazer algumas alterações na sua cena, o meio ambiente. Lembre-se que o vidro é quase totalmente transparente e pode ser visto apenas por causa das reflexões de luz e objetos em seu redor. Vamos começar com a adição de um *plane*. Atribuir um material de madeira da Biblioteca de Material (usamos o



padrão Wood). Certifique-se de que o *plane* é grande como mostrado na imagem.

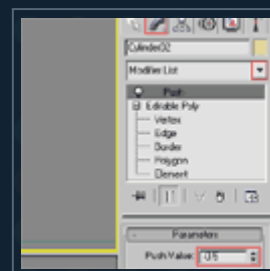


8º passo - Agora vamos fazer algumas alterações no ambiente, porque o vidro vai precisar de algo para reflectir. Você pode adicionar um objeto e céu e outros. Prima o botão 8 e em *Environment* e escolha um ambiente a sua escolha. Clique no botão em baixo grande vazio *Environment Map* e escolha *Background_Mountains* (ou qualquer outro fundo) a partir do *Mtl Library*.

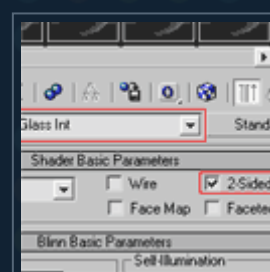


9º passo - Se você voltar à sua cena novamente, vai ver que vai ser muito diferente, é muito "vidro". No entanto, existem maneiras de torná-lo mais realista. Poderia começar por colocar a opção *2-Sided* para o material do vidro. Isso permitirá ver o interior do modelo. Faça render novamente, e repare a diferença, se houver. Os resultados nem sempre ficam com bom aspecto, dependendo do modelo.

10º passo - Vamos tentar um truque que eu gosto de usar para tornar o vidro mais realista, embora possa tornar o objeto de vidro oco (o que é bom para muitos objetos de vidro e, muitas vezes até mesmo desejado). Selecione seu objeto e pressione CTRL-V (selecione Copiar e clique em OK) para criar uma cópia dele. Aplique um modificador *Push* para o clone e defina o valor para -0,5 (experimente outros valores após renderização para verificar qual funciona melhor para o seu modelo).

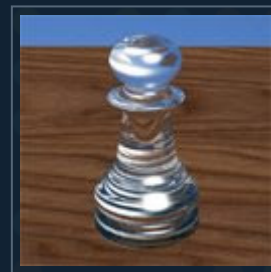


11º passo - No *Material Editor* faça uma cópia do material de vidro e delete o nome de vidro Int. Certifique-se que a opção *2-Sided* está activo para o material do vidro Int, mas desactive o material de vidro. Atribua o material de vidro Int para o clone do original e certifique-se de



material do vidro é atribuído ao modelo original.

12º passo - faça render outra vez (F9 ou F10) e note a diferença. Você deve terminar com algo parecido como mostrado à direita na imagem. O resultado real dependerá principalmente da geometria do seu modelo e do seu ambiente.



Experimente os diferentes antecedentes e confira os resultados.

Obrigado por ler!

Publicada por [3ds_maniac](#) à(s) [21:06](#)

5 comentários:

Anónimo [18 de maio de 2009 às 09:54](#)

gosto muito do blog espero que tenha mais tutoriais brevemente!

[Responder](#)

Anónimo [25 de maio de 2009 às 11:05](#)

<http://zetefode.mybrute.com>
lutem e aprendam

[Responder](#)

Anónimo [8 de outubro de 2009 às 01:16](#)

¬¬'

naum vai te mais tutoriais aki acessem meu site
<http://tutos3dmax.somee.com>
xD sejam felizes
os meus são em VIDEO xD

[Responder](#)



Mr Wytting [7 de novembro de 2015 às 13:40](#)

Ótimo resultado pela facilidade de criação.
Parabéns!

[Responder](#)




Mr Wytting [7 de novembro de 2015 às 15:04](#)

Ótimo resultado pela facilidade de criação. Parabéns!

[Responder](#)

Introduza o seu comentário...

 Comentar como: ▼

Notificar-me

[Página inicial](#)

Subscrever: [Enviar feedback \(Atom\)](#).