

Aula 7 /8 – 20/04/2021

(Modelação no 3Ds MAX)

-Clicar na tecla X para obter uma caixa de pesquisa de comandos.

SNAPS TOGGLE 

-após utilizar este comando, é preferível desliga-lo.

Bar D

CUSTOMIZE

Units Setup...

Display Unit Scale

Metric: Centimeters

System Unit Setup

Centimeters

Lighting Units

International

(create)GEOMETRY 

Box (Bar)

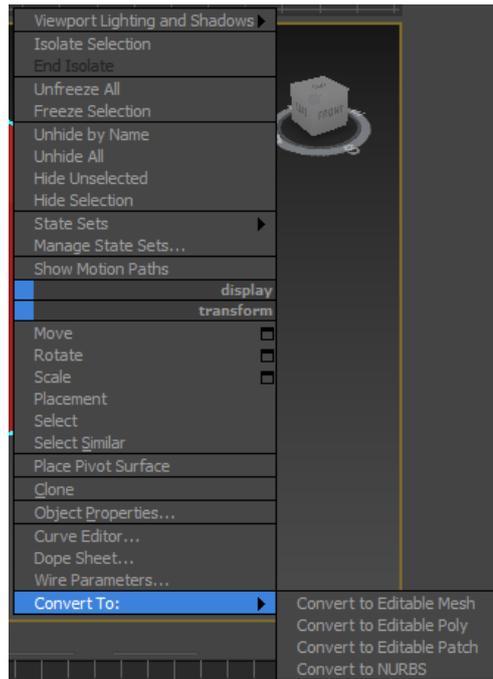
-Length: 300

-Width: 600

-Height: 300

SELECT OBJECTS 

-com o rato em cima do volume do passo anterior, clicar no botão direito.



Convert To:

Convert to Editable Poly

Selection

Polygon 

SELECT OBJECTS 

-selecionar uma das faces retangulares, perpendicular à base retangular, e eliminá-la.

(create)GEOMETRY 

Box (Parede)

-Length: 35

-Width: 600

-Height: 300

SNAPS TOGGLE 

Grid and Snap Settings

-Endpoint

SELECT AND MOVE 

-selecionar objeto criado no passo anterior.

-mover de forma a que os vértices de uma das faces maiores, coincidam com os vértices da parte sem face, do primeiro volume.

(create)GEOMETRY 

Box (Moldura da Porta)

-Length: 90

-Width: 90

-Height: 200

SNAPS TOGGLE 

Grid and Snap Settings

-Midpoint

SELECT AND MOVE 

-selecionar objeto criado no passo anterior (Moldura da Porta).

-mover o volume, alinhando-o com o centro das arestas inferiores do volume "Parede"

-posicionar de forma a que a espessura do volume "Parede" esteja dentro do volume movido.

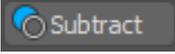
-selecionar o volume "Paredde".

(create)GEOMETRY 

Compound Objects

Boolean

Operand Parameters

Subtract 

Boolean Parameters

Add Operands

-selecionar volume a subtrair/eliminar,
neste caso o volume "Moldura da
Porta".

(create)GEOMETRY 

Box (Porta)

-Length: 5

-Width: 90

-Height: 200

SNAPS TOGGLE 

Grid and Snap Settings

-Endpoint

SELECT AND MOVE 

-selecionar o volume "Porta".

-mover para o buraco criado no volume "Parede".

-mover o volume "Porta" mais ou menos no centro da espessura do
volume "Parede".

(create)GEOMETRY 

Plane (Base)

-colocar na base do bar e prolongar.

(create)SHAPES 

Text

Parameters

Type: Bauhaus 93

Size: 45

-escrever "DIA D" na descrição

SELECT AND MOVE 

-seleccionar o texto.

-mover para uma zona na fachada, numa parte acima da porta.

SNAPS TOGGLE 

Grid and Snap Settings

Home Grid

Grid Spacing: 3

(create)SHAPES 

Line

-desenhar uma linha de 3 cm, perpendicular à fachada.

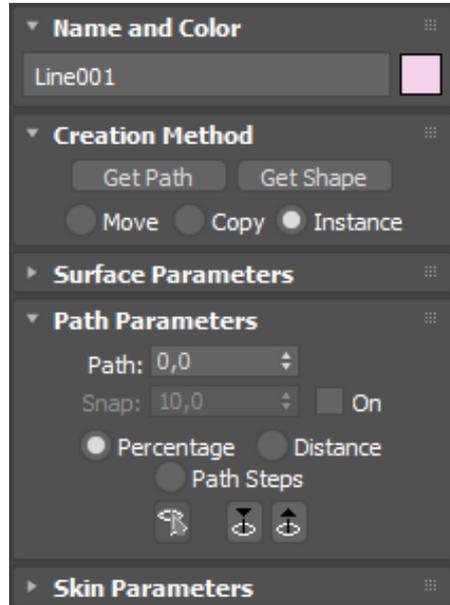
SELECT OBJECTS 

-seleccionar o texto.

(create)GEOMETRY 

Compound Objects

Loft



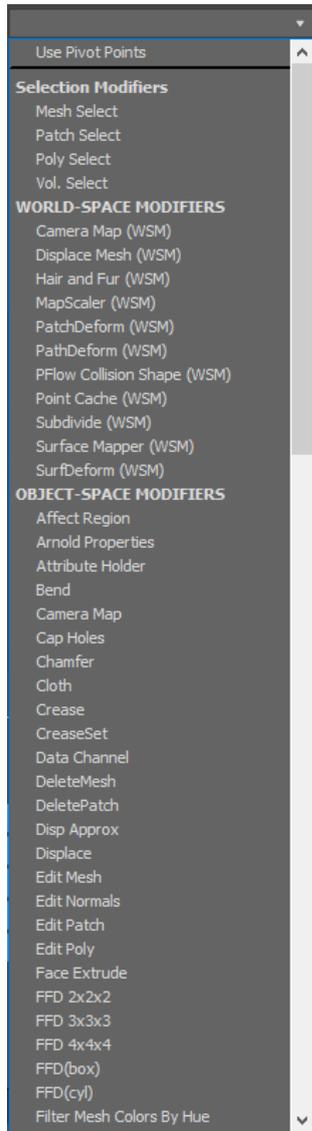
Get Path

-selecionar a linha de 3 cm desenhada anteriormente.

SELECT OBJECTS 

-selecionar o texto.

MODIFY 



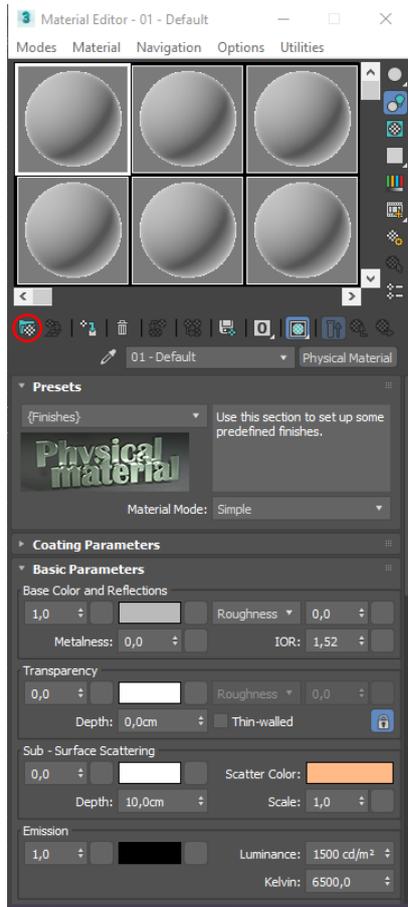
Bend

Angle: -80

Direction: 90

Bend Axis: Y

MATERIAL EDITOR  (repetir passo para os outros materiais)



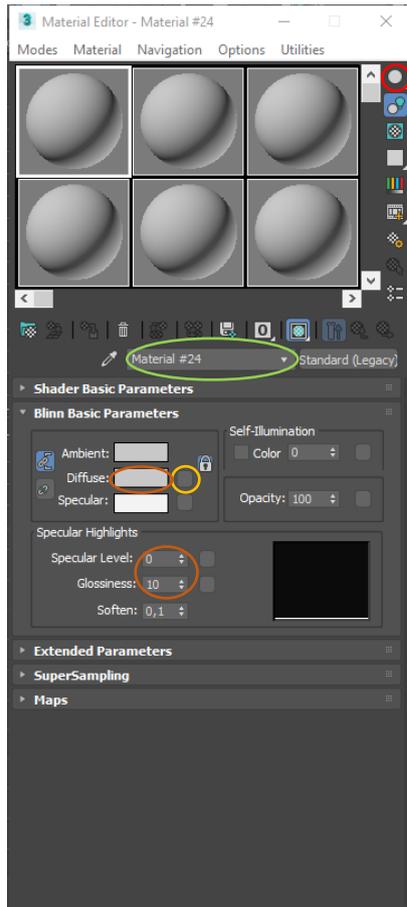
Get Material



Materials

Scanline

Standard (Legacy)



Sample Type



Diffuse

Material/Map Browser

Search by Name...

Bitmap Lookup

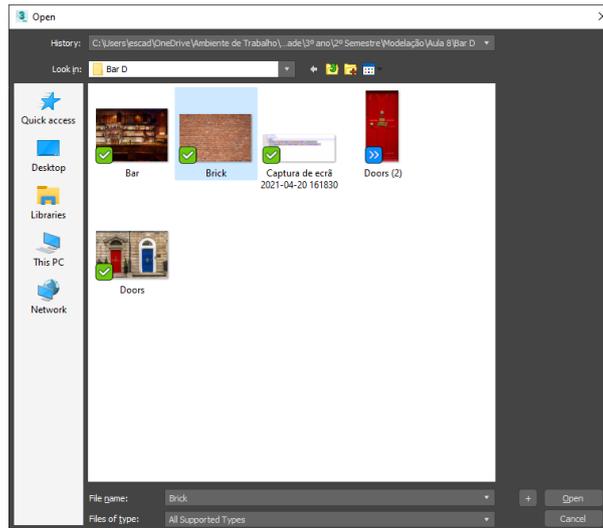
Diffuse

-escolher cor

(Exemplo)

Specular Level: 34 (Bronze)

Glossiness: 64 (Bronze)

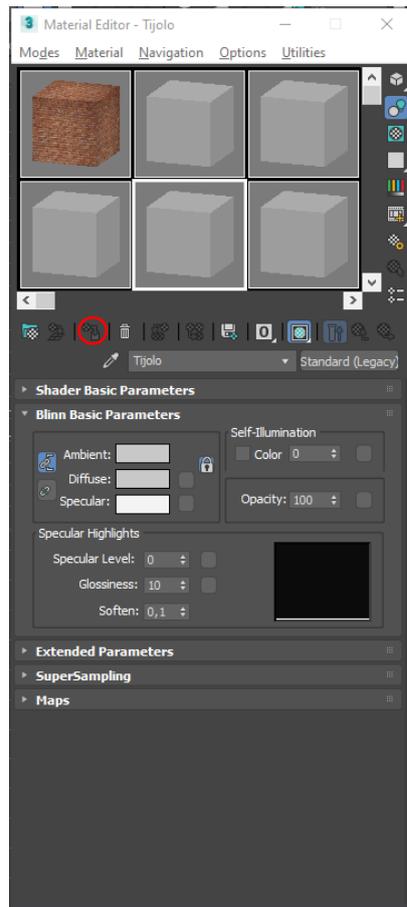


-selecionar imagem do material que se pretende aplicar

“Material #24”

-selecionar caixa de texto e nomear o material.

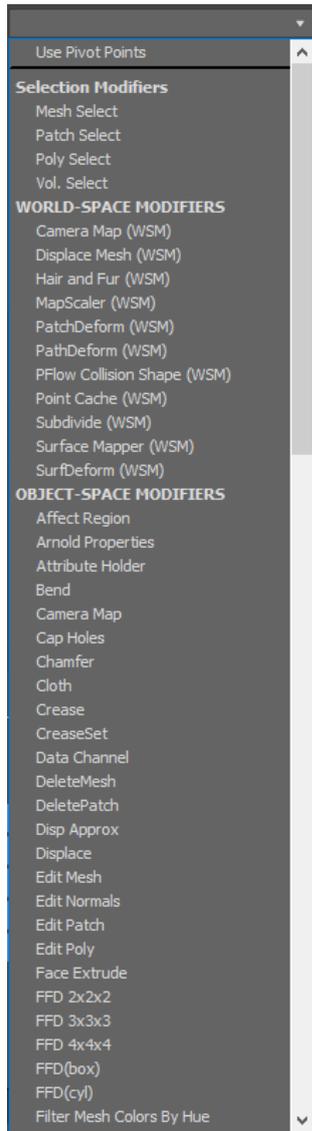
MATERIAL EDITOR



Assign Material to Selection

-selecionar material e selecionar o volume no qual esse será aplicado.

MODIFY 



Uvw Map

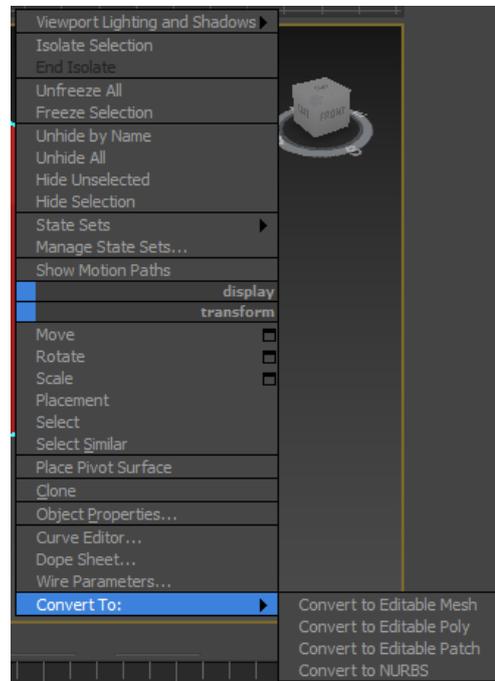
Mapping

Box

SELECT OBJECTS

-desligar todas as layers, exceto a Layer “Bar”.

-com o rato, em cima do volume selecionado (Bar), clicar com o botão direito.



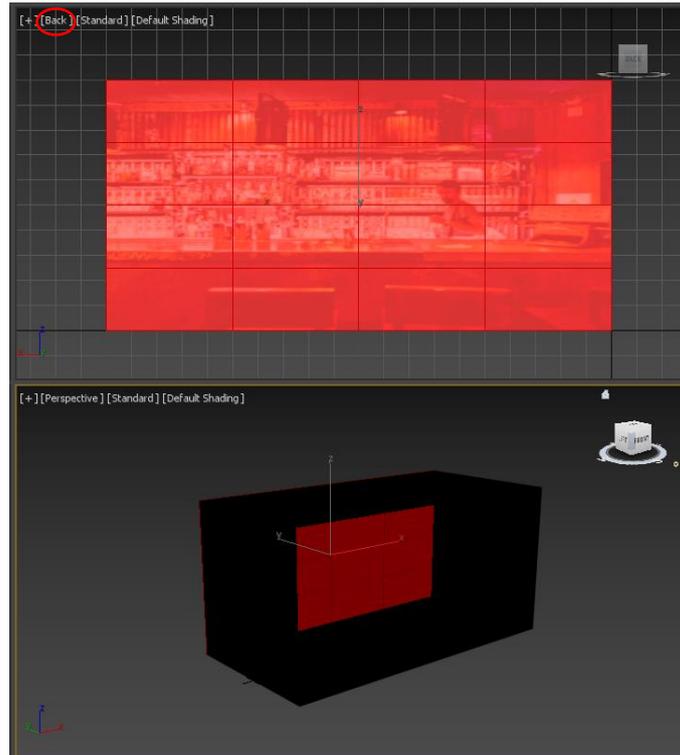
Convert To:

Convert to Editable Poly

Selection

Polygon 

-para separar o volume “Bar” em polígonos, a fim de aplicar a imagem do interior na face interior.



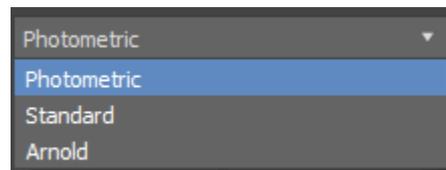
Polygon 

Edit Polygons

Flip

-mudar da vista "Back" para a vista
"Front".

(create)LIGHTS 



Standard

Target Spot

-colocar o foco de luz com incidência na
fachada principal do Bar.

SELECT AND MOVE

-selecionar o foco de luz.

-mover para a posição desejada com o apoio das diferentes vistas e dos eixos, caso se queira manter na mesma linha de eixo.

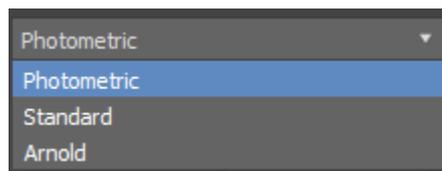


RENDER SETUP

-renderizar, para pré-visualizar a imagem.

-salvar o documento na pasta com as imagens usadas para as texturas.

(create)LIGHTS



Standard

Omni

-aplicar uma ou mais lâmpadas no interior do bar.

-usar o comando "SELECT AND MOVE" para mover a lâmpada para o sítio pretendido.

MODIFY 

-manter a lâmpada selecionada.

Intensity/Color/Attenuation

Multiplier: 3

-mudar a cor da luz, caso se queira outra cor.

RENDER SETUP 

-renderizar, para pré-visualizar a imagem.

-salvar o documento na pasta com as imagens usadas para as texturas.

(create)CAMERA 

Target

-aplicar câmara com foco na entrada para o Bar

TIME CONFIGURATIONS 

Animation

Length: 250

AUTO KEY

-selecionar tudo

SELECT OBJECTS 

-selecionar porta

SET KEY  (repetir para as outras ações)

-set key para o início da ação

SELECT OBJECTS 

-selecionar porta

HIERARCHY 

Adjust Pivot

Move/Rotate/Scale

Affect Pivot Only

SELECT AND MOVE 

-mover o Pivot, para o canto da porta, onde as portas de batente normalmente o têm.

SELECT OBJECTS 

-selecionar porta e sair do comando HIERARCHY .

SELECT AND ROTATE 

-ativar 

-rodar porta 90°

SET KEY  (repetir para as outras ações)

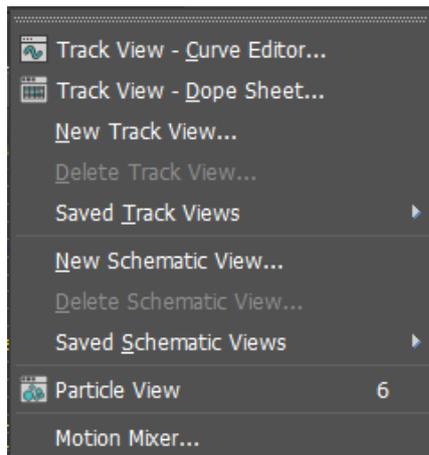
-mover  e clicar em  para o final da ação

RENDER SETUP  (repetir para as outras ações)

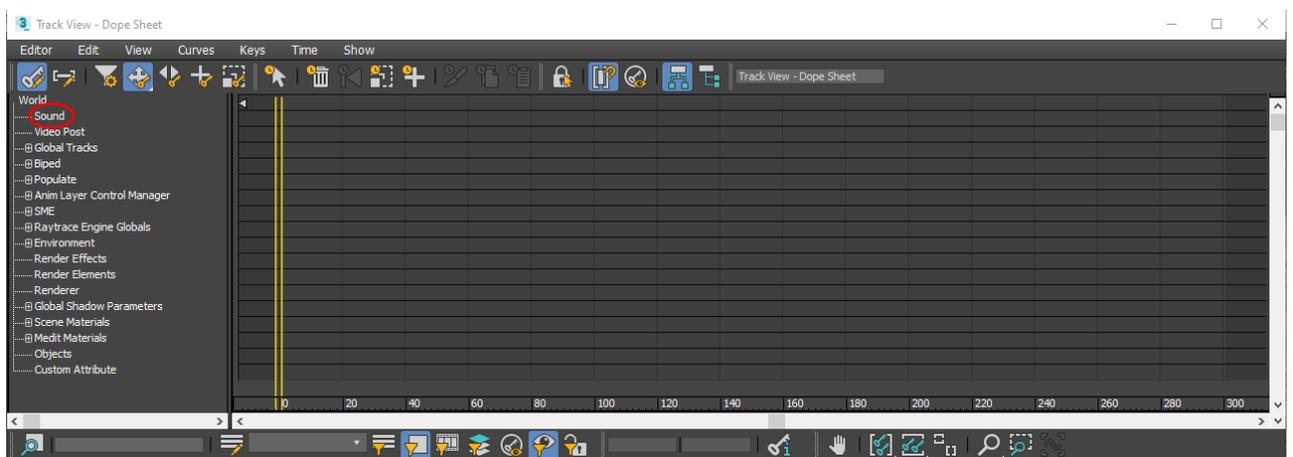
-renderizar, para poder pré-visualizar a animação.

-para ver a animação clicar em "Play Animation" .

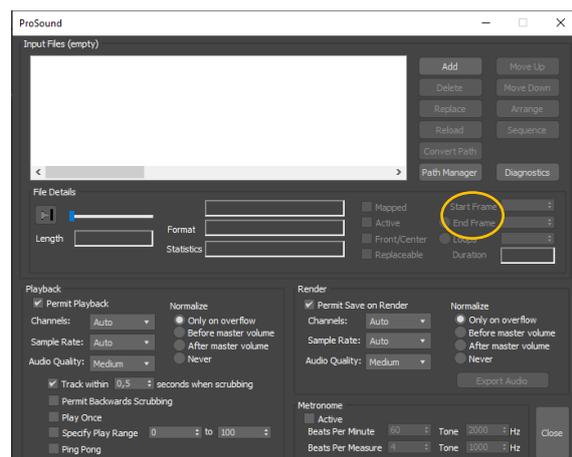
GRAPH EDITORS (repetir para a aplicação de outros sons)



Track View – Dope Sheet...



Sound

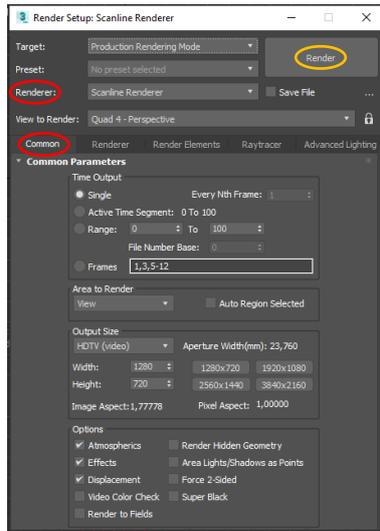


Add

-selecionar o som que se pretende incluir na animação

-definir o início e o final da reprodução do som

RENDER SETUP



View to Render: Quad 4 – Camera ...

Common

Render Output

Files...

-seleccionar pasta pretendida

-File name: "BAR D"

-Save as type: AVI File (*.avi)

-"Save" e "Ok"

Time Output

Active Time Segment

RENDER