

Notas iniciais

- Customize – Unit Setup – Metric - **Centimetres**
- Plug in – **Corona** - grande diversidade de materiais

Exercício - Bar

1. retirar imagens da Internet que caracterizem a porta, parede e ambiente do bar
2. editar imagens – recortar somente as partes necessárias
3. gravar ficheiro 3DS como “Bar D”

4. VOLUME DO BAR + PORTA

- **1ª BOX** - criar box de forma aleatória – definir parâmetros
 - Comprimento – 300 cm
 - Largura – 600 cm
 - Altura – 300 cm
- selecionar Box – **Convert to Poly** – símbolo de Polígono – selecionar face frontal e eliminar
- mudar nome da layer para “BAR”

- **2ª BOX** - criar box – “Parede” nos layers
 - Comprimento (espessura) – 35
 - Largura – 600
 - Altura – 300
- **OSNAP** – retirar elementos selecionados – selecionar **endpoint** – **ativar OSNAP**
- **MOVE** – unir parede à caixa do bar – **desligar OSNAP**

- **3ª BOX**
 - Comprimento (espessura) – 90
 - Largura – 90
 - Altura – 200
- **OSNAP** – retirar endpoint – selecionar **midpoint** - **ativar OSNAP**
- unir o midpoint da porta ao midpoint da parede
- **MOVE + SHIFT** – deslocar a caixa linearmente – deixá-la ligeiramente saliente em relação à parede
- selecionar parede - Standard Primitives – Compound Objects – **Boolean** – **Subtract** – **Add Operand** – selecionar caixa a subtrair

- **4ª BOX** - criar box – “Porta” nos layers
 - Comprimento (espessura) – 5
 - Largura – 90
 - Altura – 200
- **OSNAP** – selecionar **endpoint** – alinhar com a parede
- recuar a porta em relação à parede – +/- a meio

5. PLANO DE BASE

- Standard Primitives – **Plane** – desenhar plano da base – “Base” nas layers

6. NOME DO BAR

- Desenhar texto - Símbolo interseção círculo e quadrado – **Text** – desenhar na vista frontal
 - Size : 45cm
 - Fonte: Bauhaus 93
- mover texto, alinhá-lo com a parede, sobre o meio da porta
- Espessura do texto
 - **OSNAP** – ativar **gridpoint** e **Home Grid – Grid Spacing** – 3cm
 - **LINE** – usar pontos da grelha reconhecidos pelo OSNAP – a linha terá 3 cm
 - selecionar texto – Standard Primitives – Compound Objects – **LOFT** – Creation Method – **Get Path** – selecionar linha de 3 cm (não tem de estar alinhada com a forma)
- Apagar linha de 3cm e linha de texto – deixar apenas o LOFT
- Encurvar texto - **Modify** – **Modifier List** – **Bend**
 - Bend Axis – Y
 - Direction :90
 - Angle: à escolha

7. MATERIAIS

- **Render Setup** – **Renderer** – **Scanline Renderer**
- Símbolo **Material Editor** - abre janela com diversos materiais – Símbolo **Get Material** – Scanline – **Standard** (Legacy) (materiais base do 3D Studio Max)
- **1º material** - criar “Tijolo” – aplicar na parede frontal do bar
- Deverá ser uma superfície plana – selecionar **BOX** (preview Object Type) – Blinn Basic Parameters - **Difuse** – Maps – Values - **Bitmap Lookup** (importar imagem)
- Aplicar o material – selecionar parede – arrastar o material ou selecionar **Assign Material to Selection**
- Se ficar desconfigurado – **Modify** – **Modifier List** – **UVW Map**
- **2º material** - repetir processo para a “Porta”
- **3º material** – “Bronze” – aplicar nas letras
 - **Difuse** – selecionar cor entre o amarelo e o vermelho – bronze
 - **Specular Highlights**
 - Specular Level (Luz)– 34
 - Glossiness (Brilho) – 64
- **4º material** – “Base”
 - **Difuse** – negro

- Aplicar na caixa e no plano inferior

- **5º material** – interior do bar - repetir processo de importação de imagens como material caracterizador
- **Desligar layers** – deixar apenas a caixa do bar
- Selecionar caixa do bar – **Convert to Editable Poly**
- Selecionar apenas a **face de trás** – aplicar imagem de interior do bar
- Ao início não é visível por que a imagem é colocada na **vista de trás** – selecionar face – **FLIP** – passa para a vista de frente
- Desligar editor de materiais e ligar layers

8. ILUMINAÇÃO

- **1º Foco**
- símbolo + (**Create**) – símbolo lâmpada (**Lights**) – **Standard - Target spot** – incidência a meio da parede, foco de cima para baixo (inclinar na vista de lado)
- renderizar vista de frente para testar luz

- **2º Foco**
- Colocar lâmpada no interior do bar – **OMNI** – ao centro, sobre o bar em planta - mover para cima na vista lateral
- Editar luz da lâmpada
 - Cor amarelada
 - **Multiplier** (intensidade) - 3

9. ROTAÇÃO DA PORTA

- ao rodar a porta para abrir, a mesma roda em torno do eixo central – necessidade de **mudar o pivot da porta** – símbolo **Hierarchy** - selecionar **Affect Pivot Only** - mover pivot para a extremidade da porta - passa a rodar através das suas dobradiças
- abrir a porta – renderizar para testar iluminações
- voltar a colocar porta do bar na posição inicial