

RENDER BALEARES

ACEITAR

PRÁTICA

KNOW HOW → COMO FAZER

3DS MAX → 2 PROBLEMAS

1. APRENDER → CURVA DE APRENDIZADO
2. ANIMAÇÕES

O QUE VAMOS FAZER NO MAX

1. MATERIAIS
2. COMPOR
3. ILUMINAR

ATALHOS USADOS:

T - TOPO

P - PERSPECTIVA

L - LEFT

F - FRONT

G - TIRA O GRID

F3 - ESTRUTURA DE ARAME/SOBREADO

F4 - VER LINHAS

Q - SELECIONAR

W - MOVER

E - ROTACIONAR

R - ESCALONAR

C - ENTRA NA CÂMERA

SHIFT + F - PROPORCAO DA CAMERA

começo do render

background preto → views → viewport configuration

seleciona só as geometrias → hide selected → apaga tudo → unhide all

mapeamento → modifiers → uv coordinates → uvw map

uvw map → tudo em 150cm → make unique

converter para o corona renderer!



interativo → pre renderizacao

CÂMERA → COMPOSIÇÃO FOTOGRÁFICA

PUXAR UMA CÂMERA EXATAMENTE NO MEIO DO PROJETO

E PUXAR UMA **CÂMERA RETA**

- focal lente → 40mm
- tilt & shift → automático

tudo que voce criar no max você precisa apertar o botão direito do mouse para concluir

ILUMINAÇÃO

HDRI → ambiente real para o nosso projeto

corona color correct → alterações no meu mapa →

MATERIAIS



MATERIAL REALISTA → 3 MAPAS PRINCIPAIS

COR → COLOR - DIFUSE - ALBEDO

REFLEXO → GLOSSINES - ROUGHNESS

RELEVO → BUMB - NORMAL

GRAMA



PRIMEIRO → CARREGA A GRAMA

SEGUNDO → CARREGAR OS MAPAS DA GRAMA

SCATTER → FERRAMENTA DE DISTRIBUICAO

SCATTER → 3 COISAS

1 → ROTATION → 0 - 360 NO EIXO Z

2 → SCALE → 100 - 180 NO X

3 → SURFACE SCATTERING → 5000 (QUANTIDADE DE GRAMAS DENTRO DO RENDER)

SCATTER → VIEWPORT → É O QUE VOCE VER NA VISTA MAS NAO NECESSARIAMENTE NO RENDER

ILUMINAÇÃO



LUZES DO CORONA → KEVIN → QUENTE → 3200K

PROJEÇÃO DA LUZ → APLICA UM IES (EXISTEM VÁRIAS PROJEÇÕES DE LUZ)

LUZES TODAS COPIADAS COMO INSTÂNCIA

BLOCOS IMPORTADOS

1 PASSO → TENTAR ABRIR O BLOCO

2 PASSO → SELECIONAR **FACES**

→ TEXTURAS → UTILIZAR O RELINK BITMAT → CUSTOMIZE → CUSTOMIZE USER INTERFACE → TOOLBARS → COLIN SCRIPTS

SE FOR UMA SELEÇÃO, CADASTRA ELA NO SEU MAX

CUSTOMIZE → CONFIGURE PROJECT PATHS → EXTERNAL FILES