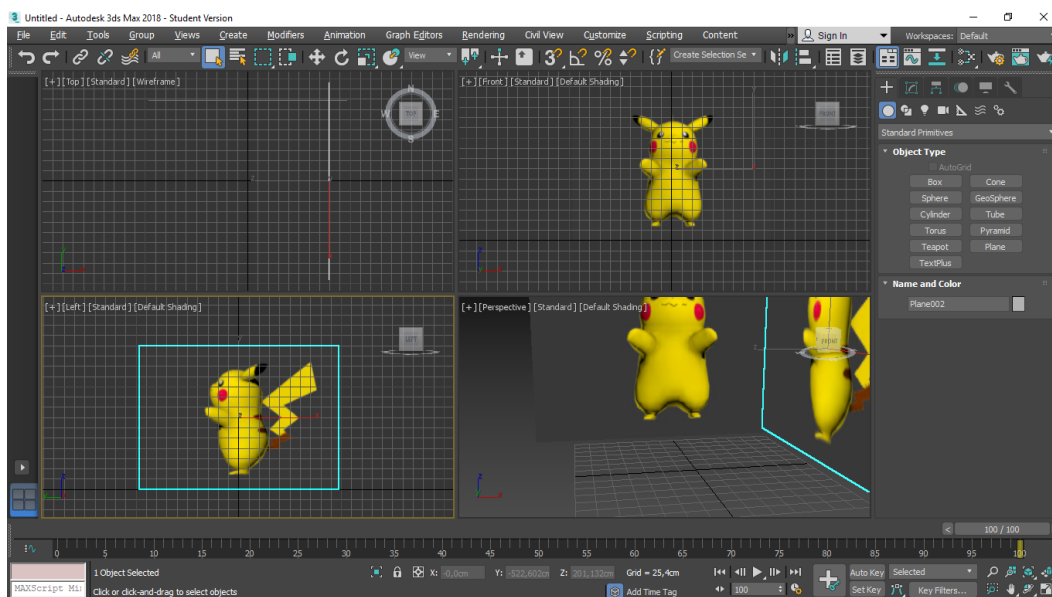


1. Aula 6

1.1. 3DS Max 2018

Aceito no mercado como um dos melhores softwares desenvolvido para a criação, desenvolvimento e execução de projetos em computação gráfica, o 3D Studio Max 2018 traz consigo uma gama valiosa de ferramentas que auxiliam o desenvolvedor durante todas as etapas de seu trabalho, desde a modelagem básica até sua renderização final, passando por etapas de retoques, animação e aplicação de texturas aos objetos.

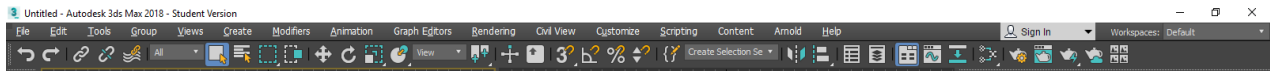


Trabalhar com gráficos e criação 3D com certeza não é uma tarefa fácil, sempre ocorrerão dificuldades, empecilhos e transtornos que podem ser contornados, ou que talvez arruinem todo um trabalho, por exemplo: uma cena construída e projetada pode ficar totalmente inerte caso luzes não sejam corretamente colocadas ou as texturas aplicadas aos objetos não sejam bem escolhidas, por isso, o desenvolvedor deve tomar todos os cuidados e voltar sua atenção para todas as etapas do trabalho, mesmo aquelas mais maçantes e demoradas, para que o resultado final do trabalho seja satisfatório.



1.2. Conhecendo a Área de Trabalho

Barra de Ferramentas



Muitas das ferramentas básicas do 3DS Max 2018 encontram-se em sua extensa barra de ferramentas, tais como os diversos tipos de seleção, opções de desfazer/refazer, atalhos para funções de renderização, snaps, dentre várias outras.

Por ser um pouco extensa, muitas vezes a barra deve ser movimentada para que sejam utilizadas certas ferramentas. Para isso, localize algumas linhas verticais que se espalham por sua extensão, elas são usadas como âncoras de rolagem da barra de ferramentas.

Na barra de ferramentas se encontram os principais menus do 3DS Max 2018 também.

São diversas ferramentas, mas vamos tentar explicar as mais importantes aqui:



Famosa conhecida daqueles que trabalham com quaisquer aplicativos que exijam algum tipo de excelência, a ferramenta “**Desfazer/refazer**” pode desfazer sua última ação ou refazê-la.



A Ferramenta “**Select**” é utilizada para selecionar objetos.



A ferramenta “**Select by name**” é utilizada para selecionar os objetos utilizando um quadro de seleção com seus nomes.



A ferramenta “**Select and Move**” é extremamente importante e utilizada na arte de modelar. Ela permite que você selecione e mova objetos, vértices, faces, polígonos, elementos e tudo mais o que puder ser movido dentro do 3DS Max.

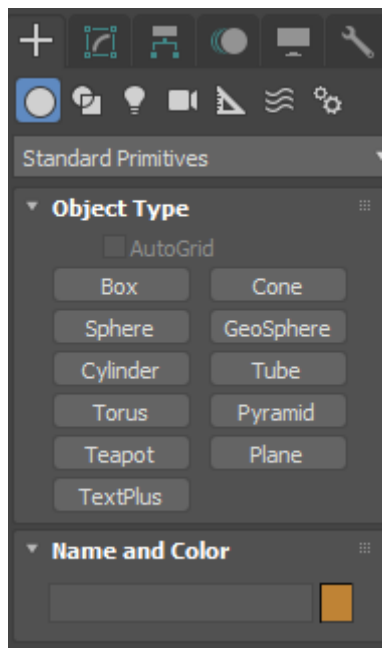


A ferramenta “**Select and Rotate**” permite que você selecione e rotacione objetos, vértices, faces, polígonos, elementos e tudo mais o que puder ser rotacionado dentro do 3DS Max. Essa ferramenta também é muito importante para modelagem de alto nível.



Mais uma do time de ferramentas superimportantes, a ferramenta “**Select and Uniform Scale**” permite que você selecione e ajuste a escala (tamanho e proporção) de seus objetos, bem como de cada um dos elementos que os compõe.

1.3. Command Panel



Reúne a grande maioria das ferramentas de criação, modificação, ajustes e efeitos a serem utilizados na cena. É dividido em seis sub-painéis (Create, Modify, Hierarchy, Motion, Display e Utilities), cada um com sua aplicação, gama de ferramentas e opções para o desenvolvimento da cena, tal como objetos, linhas, luzes, modificadores e efeitos.

Create – Painel de Criação

Contém as ferramentas de controle de criação de elementos para a cena, tais como geometrias, luzes, câmeras, etc.

Modify – Painel de Modificação

Contém os parâmetros de edição dos objetos selecionados e também os controles para aplicação de modificadores.

Hierarchy – Hierarquia

Contém parâmetros de controle sobre a hierarquia dos objetos da cena, relações e junções entre eles.

Motion – Movimento

Contém as ferramentas para edição de controladores e trajetórias.

Display – Visualização

Contém controles que permitem ocultar ou exibir objetos e elementos da cena.

Utilities – Utilitários

Contém diversos utilitários extras para 3dsMax, muitos os quais devem ser instalados através de plug-ins.



1.4. View Navigation



Conjunto de ferramentas para navegação na cena.

Zoom: Aproxima ou afasta o Zoom do Viewport selecionado.

Zoom All: Aproxima ou afasta o Zoom em todos os Viewports.

Zoom Extended: centraliza o zoom em todos os objetos da cena

Zoom Extended Selected: centraliza o zoom em todos os objetos selecionados.

Zoom Extended (Selected) All: mesma função do anterior, mas afeta todos os Viewports ao mesmo tempo.

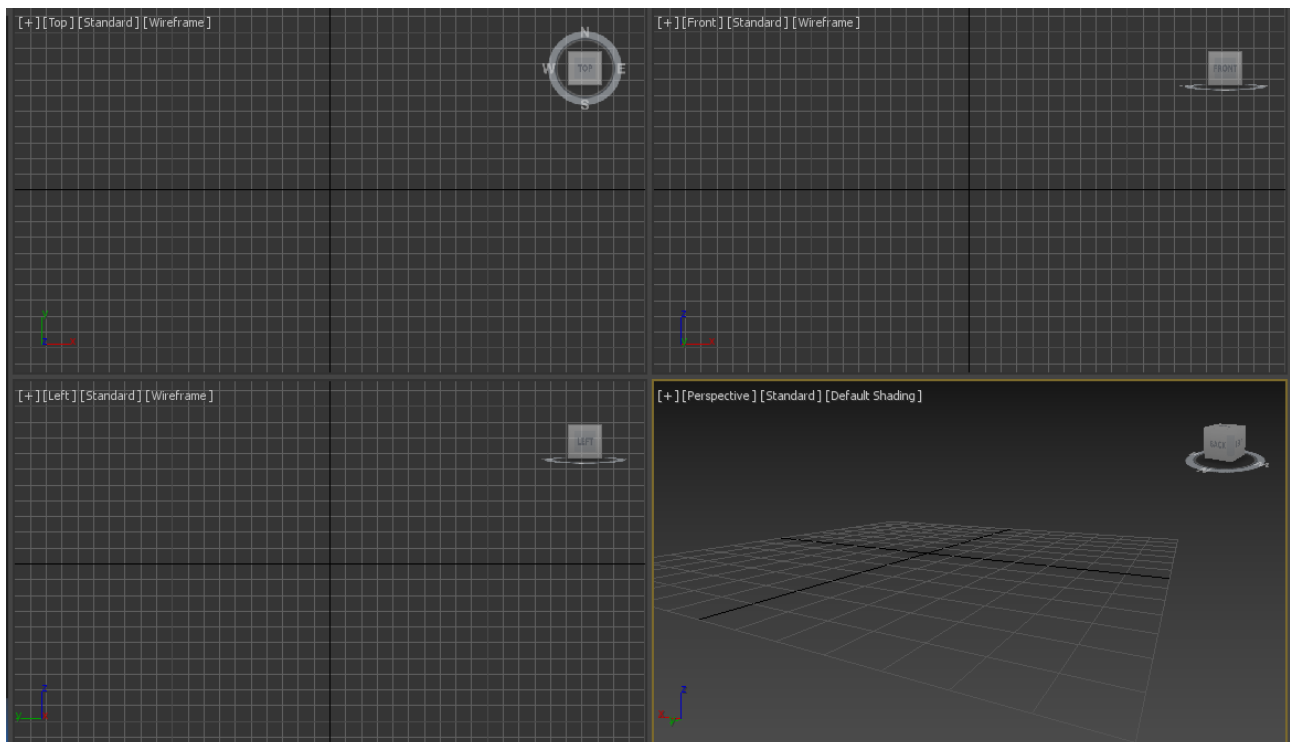
Field-of-View: Aproxima Zoom da área coberta pela seleção.

Pan View: Usada para mover a visualização da cena.

Orbit SubObject: Usado para rotacionar o ponto de vista da cena. O ícone cinza toma o centro do viewport como pivô da rotação, o ícone branco usa o objeto selecionado (caso haja algum) como pivô, e o amarelo usa o sub-elemento selecionado de um objeto como pivô para rotacionar o viewport.

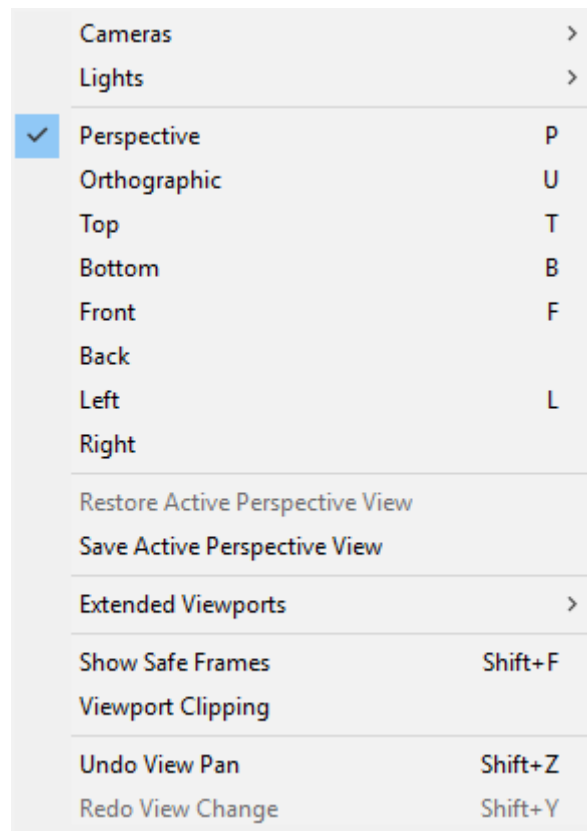
Maximize Viewport: Usado para maximizar o viewport selecionado.

1.5. Viewport



Utilizada para facilitar a navegação e visualização da cena como um todo.

Você pode criar vários tipos de viewports bem como alterar seu tamanho, maximizar ou minimizar uma viewport e também alternar cada uma das viewports entre os diferentes tipos de visualização de cena disponíveis.



Em sua Viewport também se encontra o Viewcube.

O ViewCube auxilia a rotacionar a viewport, facilitando a visualização de diferentes ângulos da cena.

Para utilizar o ViewCube, basta clicar no cubo e arrastá-lo como preferir, localizado no canto superior direito de cada viewport utilizada no 3D Studio Max.

