

1. Aula 13

1.1. Conceito de Textura

Textura é o aspecto de uma superfície, ou seja, a "pele" de uma forma, que permite identificá-la e distingui-la de outras formas. Quando tocamos ou olhamos para um objeto ou uma superfície sentimos se a sua pele é lisa, rugosa, macia, áspera ou ondulada. A textura é, por isso, uma sensação visual ou tocável. Texturas de certos objetos ajudam em sua identificação.



1.2. Inserindo Texturas

Para inserir textura a um objeto no 3DS Max 2018, você deverá pressionar a Tecla “M” para abrir o Material Editor.

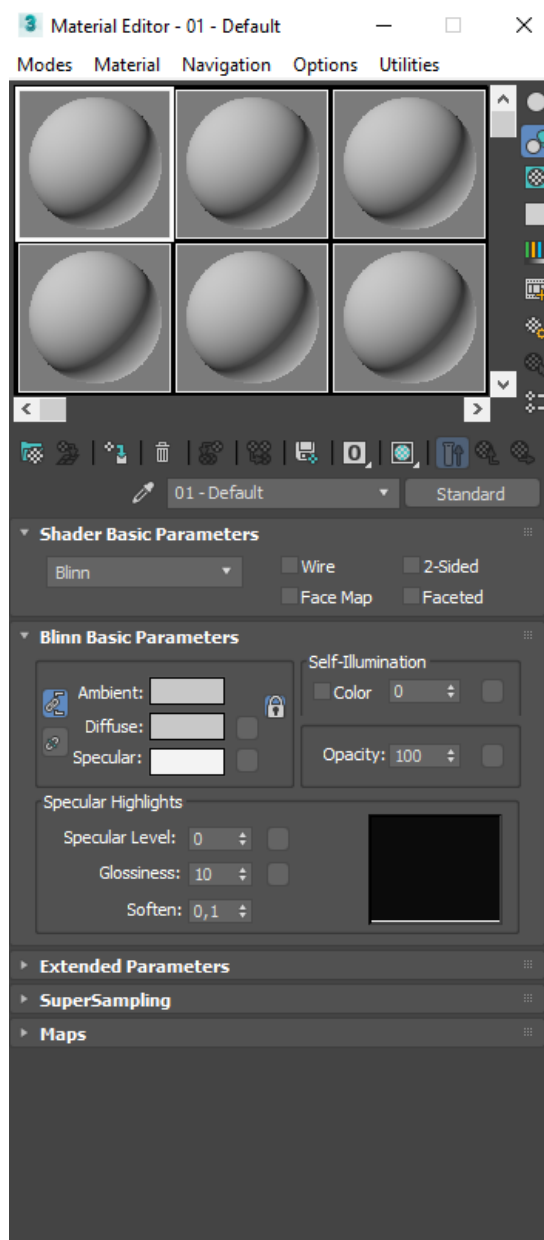
Ou então, ir até “Rendering” e a seguir “Material Editor”.

Em Material Editor, no menu Rendering você terá duas opções de editor de materiais.

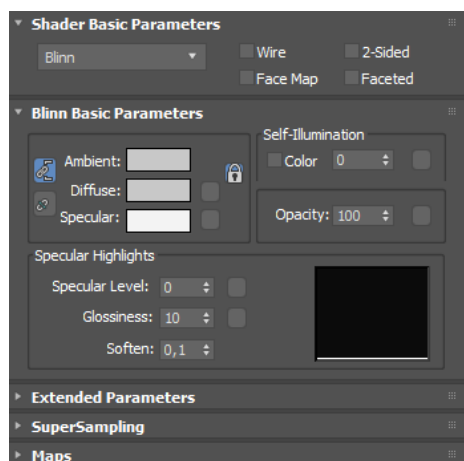
O “Compact Material Editor” o editor de material mais conhecido e utilizado.

E o “Slate Material Editor”. Um editor de material extremamente completo que – se bem utilizado – facilita muito a criação de diversos tipos de materiais e texturas.

Primeiramente vamos visualizar o “Compact Material Editor”.

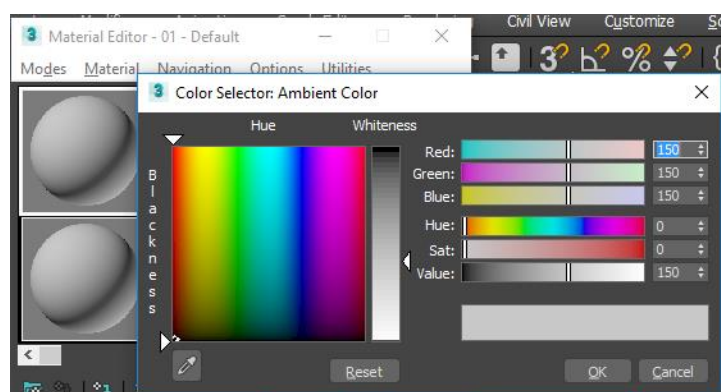


Aqui, você possui alguns materiais “Standart Materials” ou “Default Materials” que você pode editar. Para isso, basta selecionar um deles para visualizar seus parâmetros.

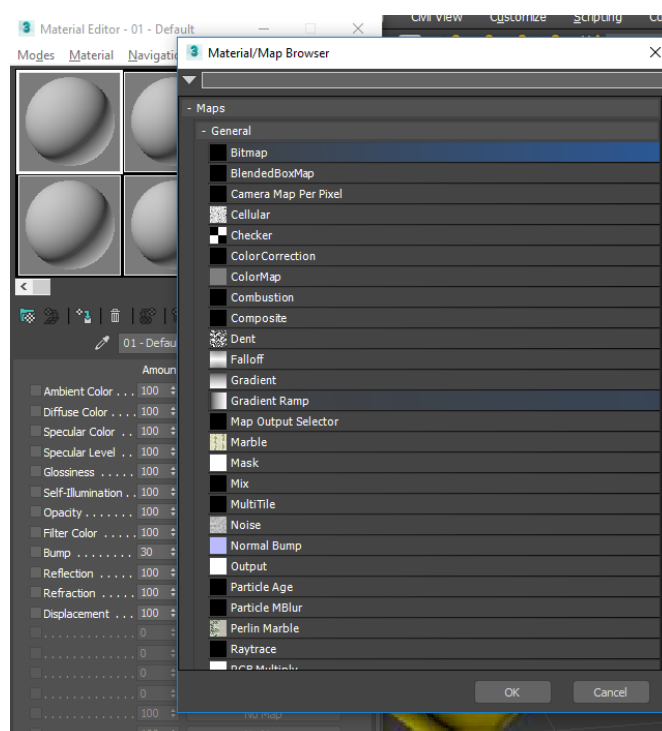
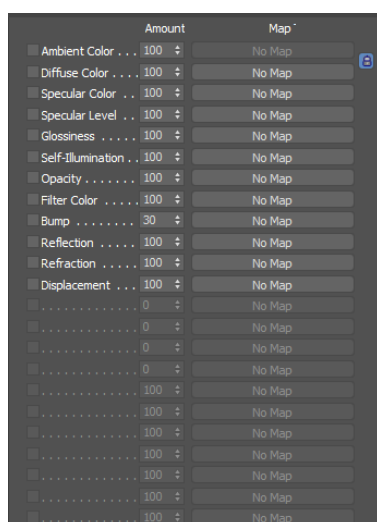


Se você clicar em “Diffuse” poderá selecionar a cor principal da Textura.

Clicando em “Ambient” você seleciona a cor ambiente que irá influenciar a textura.



Clicando em Maps você poderá selecionar um mapa para sua textura. Isso é, uma lista de pré-configurações (incluindo imagens de foto BMP) que você pode adicionar a sua textura, mostrando ao 3DS Max como você quer que a textura se comporte e quais detalhes ela terá.



No editor de materiais, encontramos logo abaixo dos slots disponíveis, alguns botões essenciais na hora de aplicarmos a textura ao objeto, são eles:



Get Material – Permite que possamos criar uma nova textura, seja criando-a ou utilizando arquivos em .jpg, .bmp, .targa ou .png.

Put Material to Scene – Se selecionarmos o objeto criado anteriormente, aplicamos a textura selecionada ao objeto.

Assign Material To Selection – Se selecionarmos o objeto criado anteriormente, aplicamos a textura selecionada ao objeto.

Reset Map/Mtl to Default Settings – Clicando nesta opção, apagamos a textura no slot selecionado.

Make Material Copy – Nos permite fazer uma cópia da textura selecionada.

Make Unique – Selecionando esta opção, deixamos o nosso material único ao objeto aplicado.

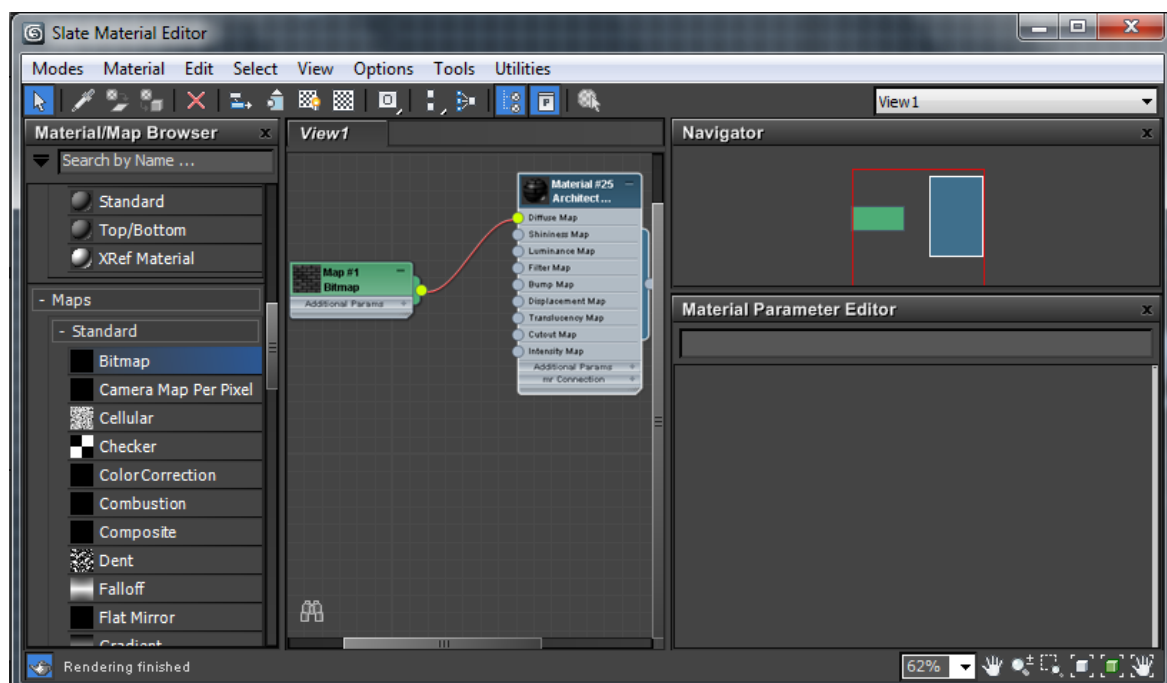
Put To Library – Clicando em “Put To Library”, é aberta uma caixa nos perguntando em qual biblioteca de texturas desejamos salvar a textura selecionada. É ideal para grandes projetos.

Material ID Channel – Nos permite dar um número para identificação da textura em cena.

Show Shaded Material in Viewport – Permite que possamos ver a textura já no objeto em cena, sem a necessidade de renderização.

O segundo painel de edição de material, mais completo do que esse se chama “Slate Material Editor”.

Acrescentado como funções do 3D Studio Max a partir de 2011 pela Autodesk, este editor de materiais visa aprimorar funções de hierarquia entre os materiais.



Com este painel você pode criar texturas físicas complexas e ligar diferentes texturas e materiais criando mapas detalhados de como sua textura irá se comportar em relação a reflexos, luzes, ambiente, etc.

