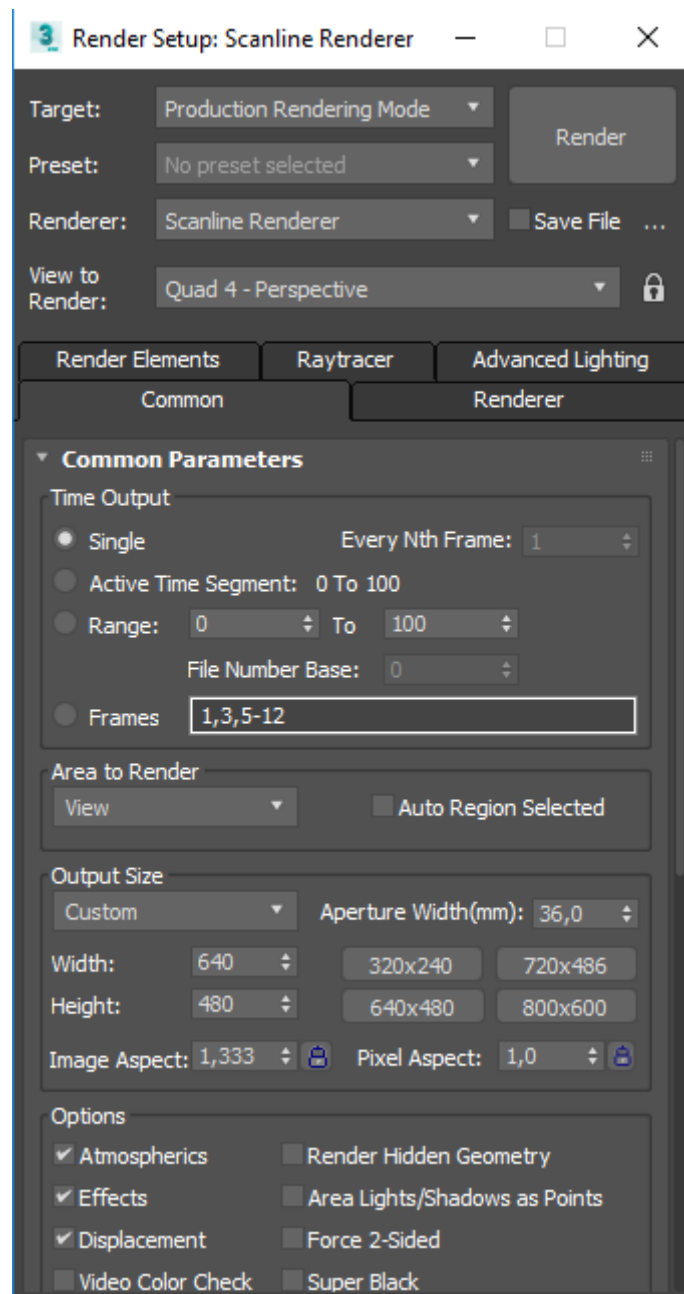


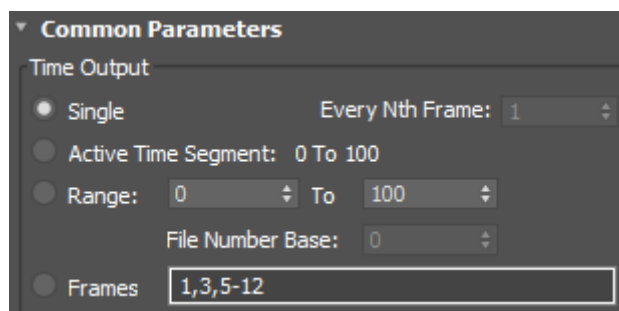
## 1. Aula 14

### 1.1. Ajustando configurações de renderização

Responsável por nos auxiliar no resultado final de uma cena, o menu de configuração de renderização pode ser acessado através do menu “**Rendering**”, no topo da tela, ou apenas pressionando F10.



**Common Parameters** – Consiste basicamente nas propriedades comuns na hora de uma renderização.



**Single** – Em “Single”, podemos definir como resultado final somente o frame selecionado.

**Active Time Segment** – Define a quantidade de frames selecionados para renderizarmos um projeto.

**Area To Render** – Responsável por definir o ponto exato do qual vamos renderizar o projeto selecionado.

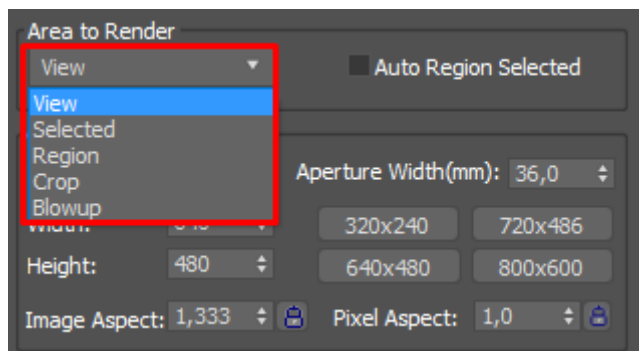


**View/Selected** – Corresponde a mesma função, que é a renderização a partir da viewport selecionada.

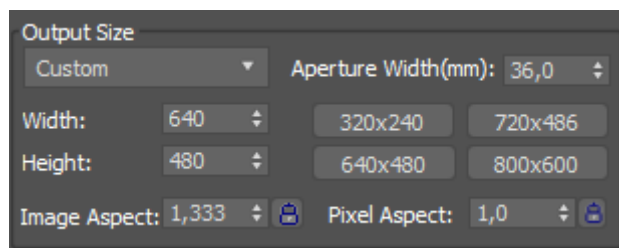
**Region** – Corresponde a região na qual vamos renderizar. Neste caso, a imagem no resultado final fica do mesmo tamanho, porém, aparece somente a parte que selecionamos.

**Crop** – Em “Crop”, na medida em que cortamos a área para renderizarmos, o tamanho da imagem é cortado simultaneamente.

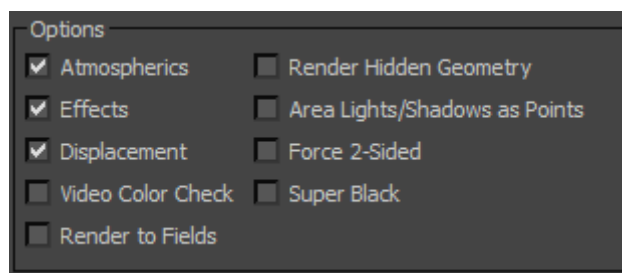
**Blowup** – Apesar de definirmos o espaço, a imagem continua do mesmo tamanho, como se tivéssemos aplicado zoom neste objeto.



**Output Size** – Corresponde ao tamanho no qual vamos definir esta renderização.



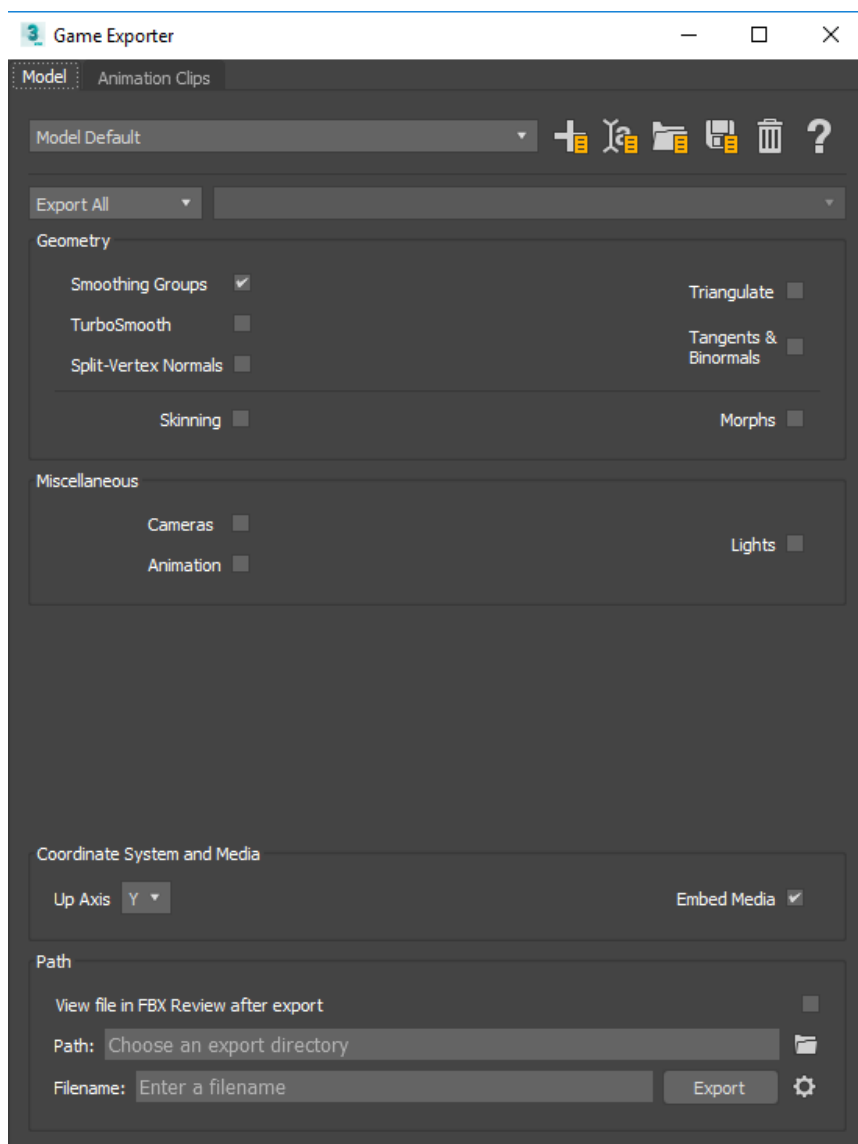
**Options** – Aqui, definimos o que queremos que apareça na renderização ou não. O processo de renderização pode ficar mais demorado, de acordo com o que selecionarmos nesta área.



## 1.2. Game Exporter

O 3DS Max 2018 possui uma ferramenta para exportar arquivos para jogos, com animações e coisas do tipo.

Para acessar este menu, você deverá ir pelo menu “File” em seguida “Export” e clicar em “Game Exporter”.



No menu “Model” você tem as opções de configurar o modelo que será exportado, bem como ajustar a sua geometria para ter um resultado melhor.

Repare que, quando você for exportar arquivos para jogos, você precisará de objetos que sejam “Low Poly” para que ele seja carregado rapidamente pela engine.

Você pode utilizar objetos High poly, mas utilizando muitos objetos com muitos polígonos pode ocasionar em lentidões.

A maioria dos jogos digitais também requer objetos sólidos. Objetos sólidos são objetos que tenham sua malha fechada e conectada.

O menu “Animation Clips” serve para exportar seus objetos ou personagens 3D com suas animações.

