

**Universidade Estadual de Maringá – UEM**  
**Departamento de Design e Moda**  
**Disciplina: Desenho 3**

**2ª Avaliação**

Importante:

A avaliação compreende de exercícios que utilizam arquivos disponíveis nas pastas dos computadores. Cada questão possui sua própria pasta correspondente. Ao final de cada exercício grave a questão do 3dsmax, além do que está sendo pedido na questão.

Antes de iniciar, renomeie a pasta RAXXXX para o seu RA. E ao concluir, grave o resultado no pendrive professor.

**1. Questão (2,5): Aplicação de luzes e câmera para o rendering**

Aplique dois painéis de luzes do tipo VRayLight na cena e coloque uma câmera conforme mostra as informações abaixo. Ao final, faça um rendering da cena em tamanho 1024x768 e grave o resultado no arquivo Questao01.png

**Luz01 – Tipo VrayLight**

Posição: Esquerda

Cor: Amarelo claro – 250/240/200

Multiplier: 70

Tamanho do painel:

Half-length: 45

Half-width: 50

Sampling Subdivs: 32

**Luz02 – Tipo VrayLight**

Posição: Direita

Cor: Lilás Claro – 240/200/250

Multiplier: 60

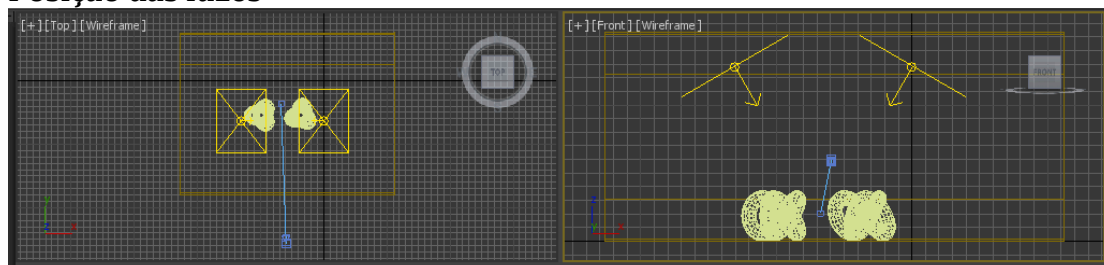
Tamanho do painel:

Half-length: 45

Half-width: 50

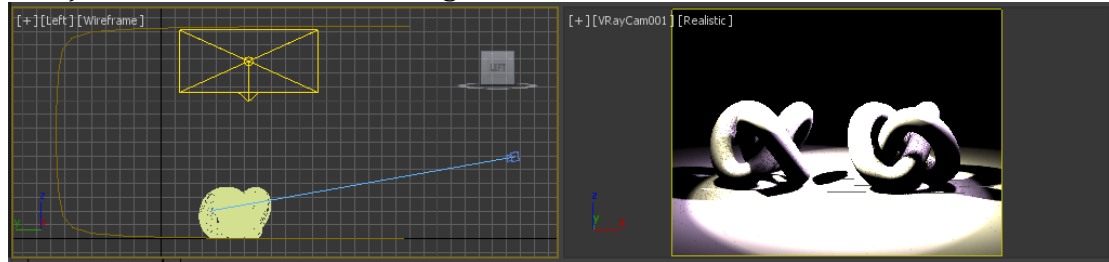
Sampling Subdivs: 32

**Posição das luzes**

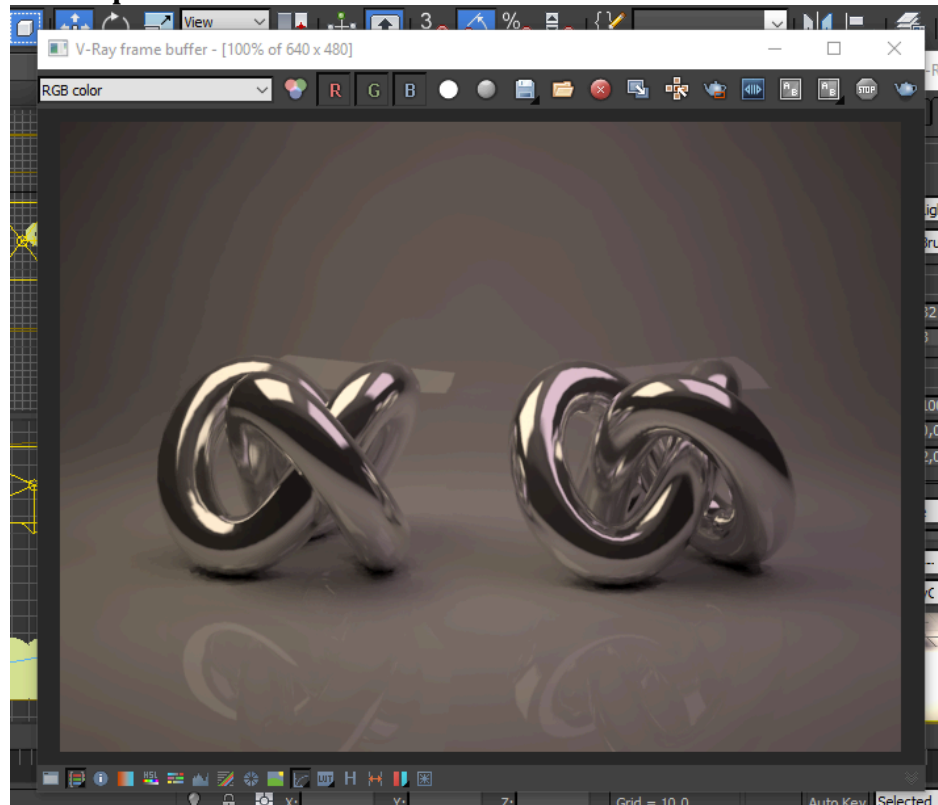


## Câmera – Tipo V-RayPhysicalCamera

Posição, conforme mostra a imagem abaixo.



## Resultado esperado



## 2. Questão (2,5) – Mapeamento avançado de objetos

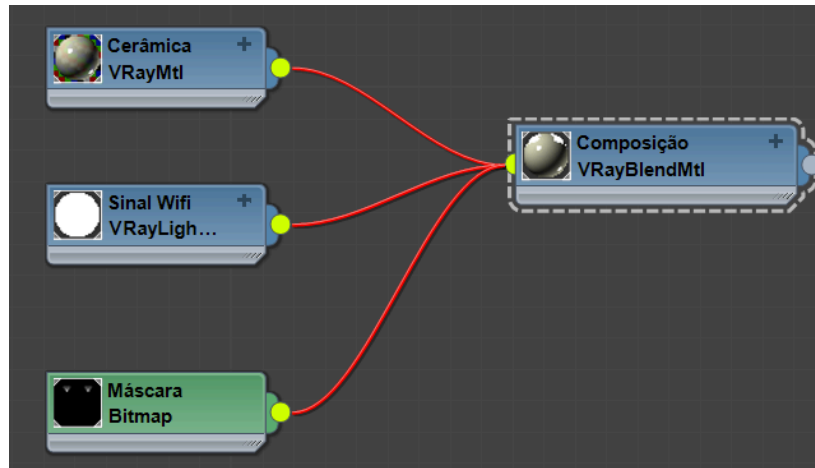
Abra o arquivo Questao02.max e crie 2 materiais necessários para montar o rendering da caneca, conforme mostram as informações abaixo. Utilize o material central como união entre os submateriais e utilize a imagem mug-mask.png como máscara para montar um material composto. Ao final, renderize a imagem em tamanho 1024x768 e grave o resultado no arquivo Questao02.png

### Material central

Nome: Composição

Tipo de material: V-RayBlendMtl

Mapeamento: mug-mask.png



### Material Base: Sub-Material 1

Nome: Sinal Wi-fi

Tipo de Material: VrayLightMtl

Cor: 100/100/240

Intensidade: 200,0

### Submaterial 2

Nome: Cerâmica

Tipo de material: VrayMtl

Cor: 250/250/215

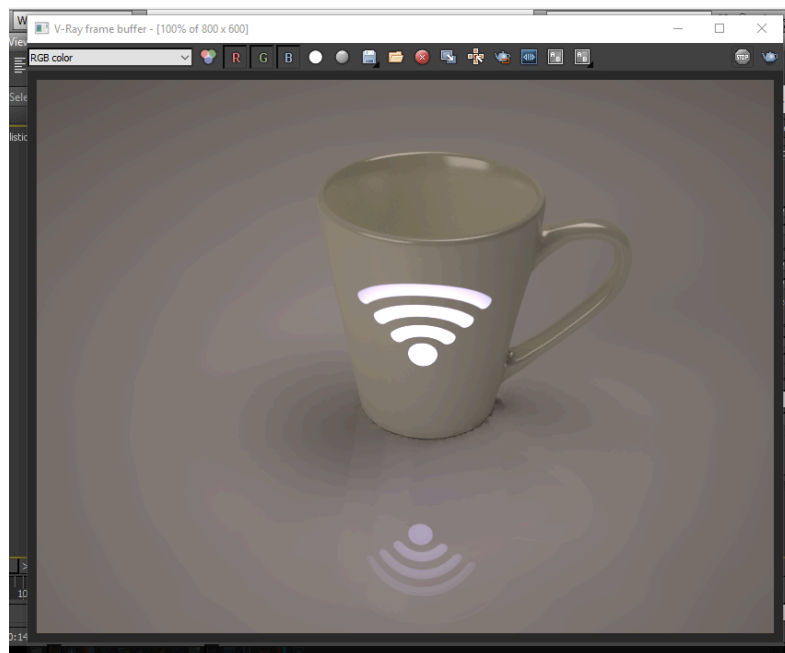
Reflect color: 42/42/42

Subdivs: 8

Rglossiness: 0,85

Fresnel reflection: desmarcado

### Resultado esperado

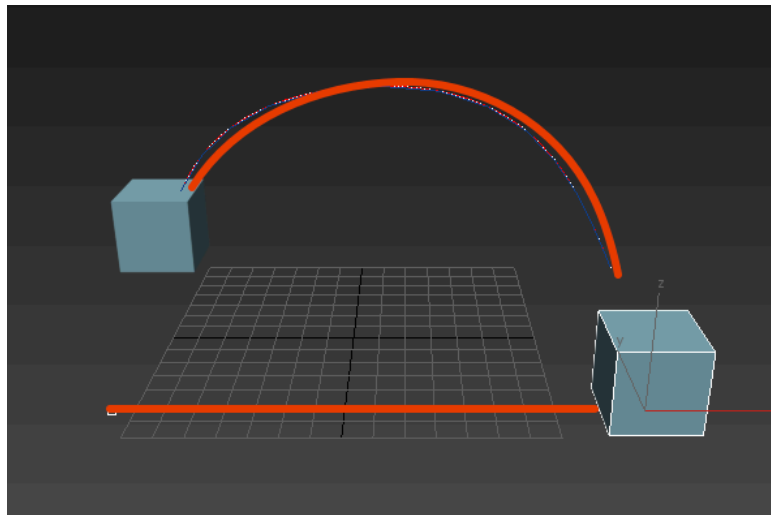


### 3. Questão (2,5) – Animação básica

Faça a animação dos dois cubos disponíveis no arquivo do Questao03.mx. A animação deverá ser realizada conforme a trajetória da figura abaixo. O tempo disponível para esta animação deverá ser de 150 quadros. Ao final salve o arquivo.

Lembrete: Aumente o tempo para 150 e aplique as animações.

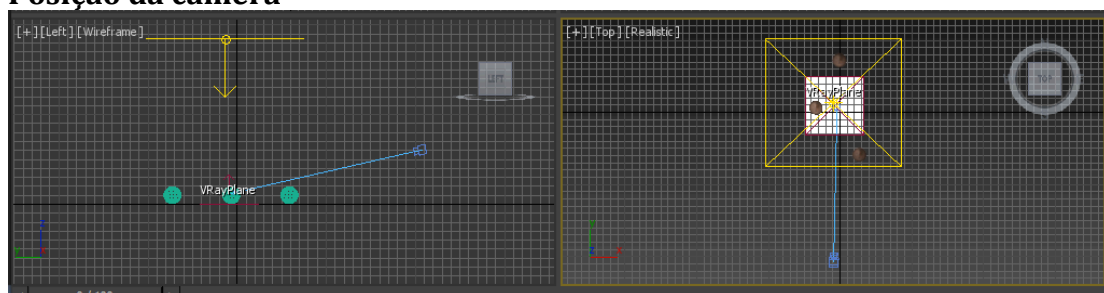
Ponto de Bonus (1,0): Renderize os 150 quadros da animação



### 4. Questão (2,5) – Rendering de cena

Utilize o arquivo Questao04.max para criar uma câmera que permita fazer 3 rendering, onde cada um deverá mostrar um plano centrado nas esferas disponíveis. Siga os dados disponíveis sobre a câmera abaixo. Faça o rendering no tamanho de 1024x768 e salve cada arquivo com os seguintes nomes: Rendering01.png, Rendering02.png e Rendering03.png

#### Posição da câmera



#### Dados da câmera

Tipo de câmera: VRayPhysicalCamera

f-number: 2,8

specify focus: habilitado

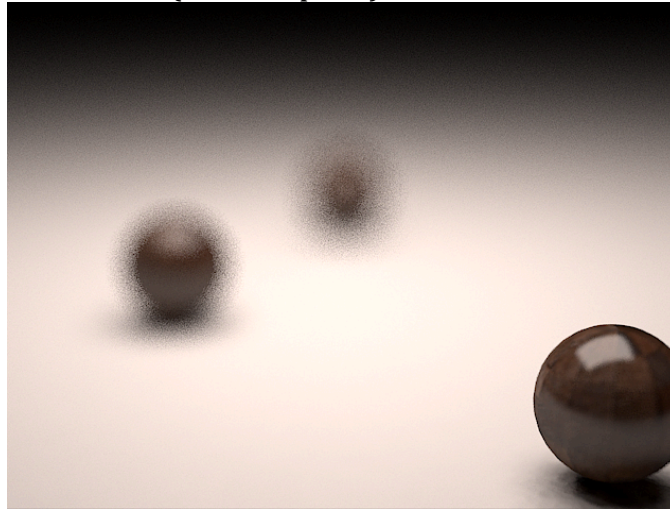
shutter speed: 250,00

film speed (ISO): 200,00

Sampling / depth-of-field: habilitado

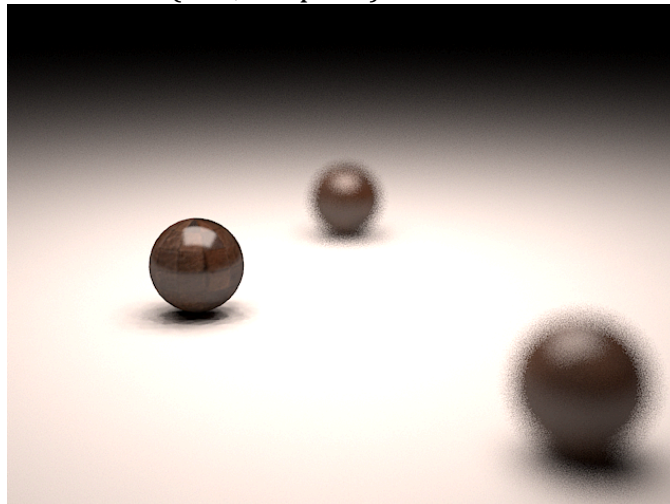
### **Resultado esperado Rendering 1**

Alterando o Focus Distance (130,00 aprox.) – 1º Plano



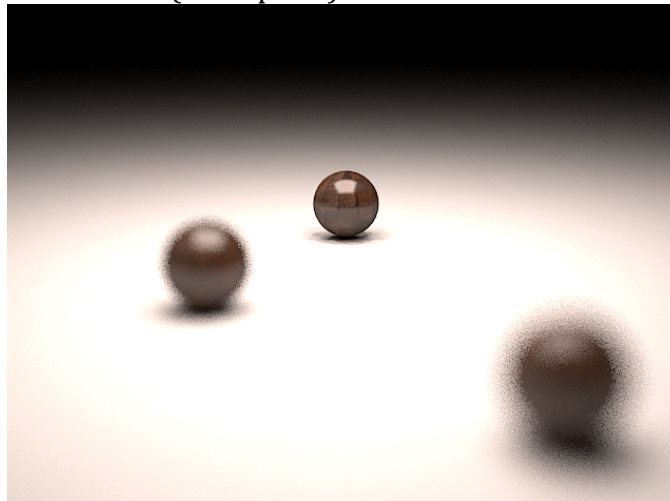
### **Resultado esperado Rendering 2**

Alterando o Focus Distance (195,00 aprox.) – 2º Plano



### **Resultado esperado Rendering 3**

Alterando o Focus Distance (260 aprox.) – 3º Plano



Boa prova.

