



Universidade Estadual de Maringá
Departamento de Design e Moda
Disciplina Desenho III

Prof. Dioclecio Camelo

1ª Avaliação – 10/6/2016

RA Aluno: _____

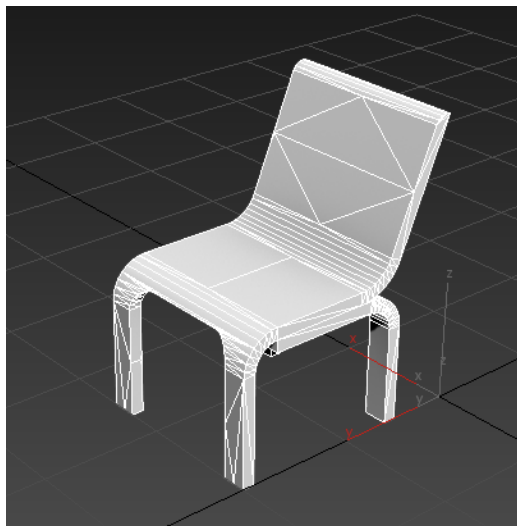
Importante:

A avaliação compreende de exercícios que devem ser cumpridos através dos arquivos que constam no computador na área Documentos. Cada questão possui sua pasta correspondente.

Renomeie a pasta RAXXXX com o número do seu RA. Ao final da avaliação grave a pasta em um pendrive e entregue-a ao professor.

1ª Questão – Rhino e 3dsMax – Importação e exportação (1,5 Pontos)

Exporte a cadeira desenhada no arquivo Cadeira.3dm e importe o objeto no 3dsMax. Ao final, grave a cadeira no formato do 3dsMax sob o nome Cadeira.max



2ª Questão – Aplicação de materiais simples – Vidro e Colorido (1,5 pontos)

Abra o arquivo Colorido e Vidro.max e defina os seguintes materiais conforme apresenta o rendering abaixo. Após aplicar os materiais, faça um rendering da cena usando a câmera disponível e grave o arquivo MAX e o resultado do rendering sob o nome Vidro e Colorido.PNG



Material 1

Nome: Vidro
 Tipo: VRayMtl
 Reflect: R: 70 / G: 70 / B: 70
 Fresnel IOR: 1,4
 Subdivs: 32
 Refract: R: 225 / G: 225 / B: 225
 Subdivs: 32

Material 2

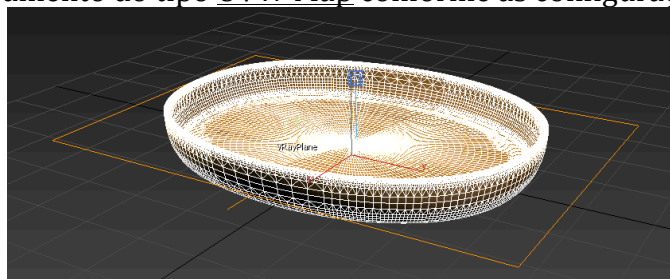
Nome: Chão
 Tipo: VRayMtl
 Diffuse: R: 190 / G: 190 / B: 190

Material 3

Nome: Amarelo
 Tipo: VRayMtl
 Diffuse: R: 240 / G: 220 / B: 0
 Reflect: R: 40 / G: 40 / B: 40

3ª Questão – Aplicação de material sobre superfícies (2,0 pontos)

Abra o arquivo Madeira.max e aplique o material madeira.jpg sobre o objeto. Aplique o mapeamento do tipo UVW Map conforme as configurações abaixo:

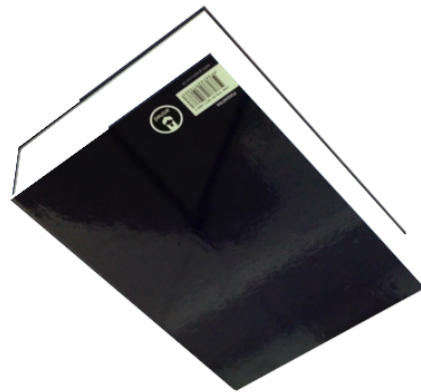


Tipo: Planar
 Length: 55,0
 Width: 80,0
 Lembrete: Gire o Gizmo em 90 graus para assegurar o alinhamento das fibras, conforme mostra a imagem abaixo.

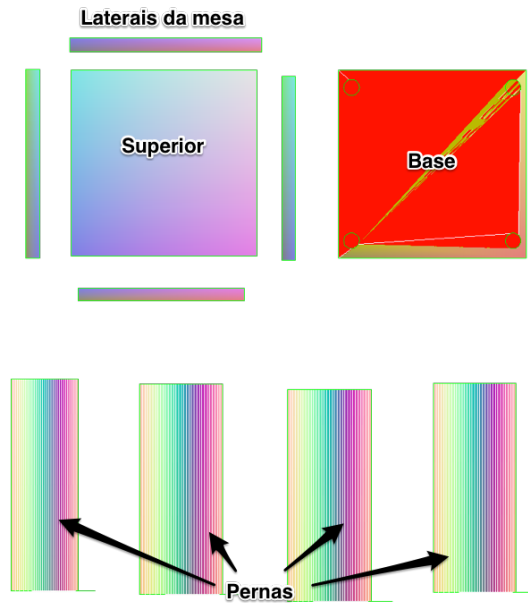


Ao final faça um Rendering usando a câmera disponível e grave o resultado no arquivo Vaso.PNG

4ª Questão – Aplicando imagem sobre a superfície do objeto (1,5 Pontos)
Abra o arquivo Livro.max, crie o mapeamento necessário para aplicar a imagem mapeado no arquivo Livro-Mapeado.png. Ao final do exercício grave o resultado no arquivo MAX e faça o rendering da câmera no arquivo Livro.PNG



5ª Questão – Crie o mapeamento (2,0 Pontos)
Abra o arquivo Mesa.max e defina o mapeamento conforme mostra a imagem abaixo. Ao final do mapeamento, exporte o arquivo resultante no Mesa-Mapeamento.PNG.



6ª Questão – Aplicação de Bump (1,5 Pontos)

Abra o arquivo Caneta.max e aplique as imagens necessárias no material disponível no Material Editor. Use os arquivos abaixo:

Diffuse: Caneta-Diffuse.png

Bump Normal: Caneta-Normal.png

Após editar o material, crie um rendering usando a câmera e grave o resultado em tamanho 1024x768 no arquivo Caneta-Rendering.PNG



Detalhe do Bump

