

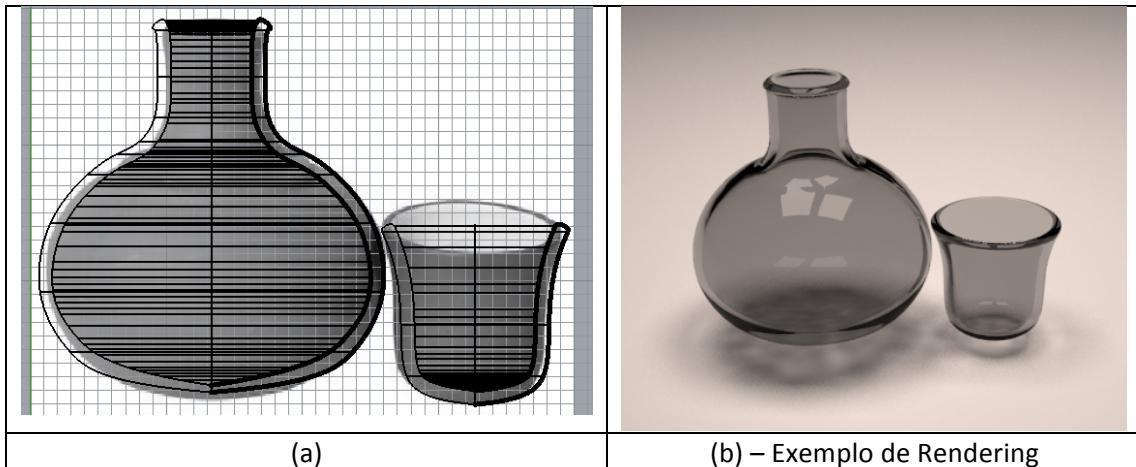
1a Avaliação - 15/6/2017

Importante: A avaliação comprehende de exercícios que devem ser cumpridos através dos arquivos que constam em seu pendrive. Cada questão possui sua pasta correspondente.

Renomeie a pasta RAXXXX com o número do seu RA. Ao final da avaliação grave seus arquivos e entregue seu pendrive ao professor para que os arquivos possam ser copiados.

### 1a. Questão - Exportação usando Rhinoceros (2,0)

Crie o arquivo Questao01.3dm (Rhinoceros) e, à partir da imagem vaso.png, monte o produto conforme mostra abaixo (a). Em seguida, importe o vaso no 3dsMax, crie uma cena com câmera e luzes (livre), aplique o material Vidro conforme apresentam os detalhes (b). Ao final, grave o modelo no 3dsMax no arquivo Questao01.max e faça um rendering de 1920x1080 pixels gravando em Questao01.png.



Nome do material: Vidro

Onde aplicar: Vaso

Tipo: VrayMtl

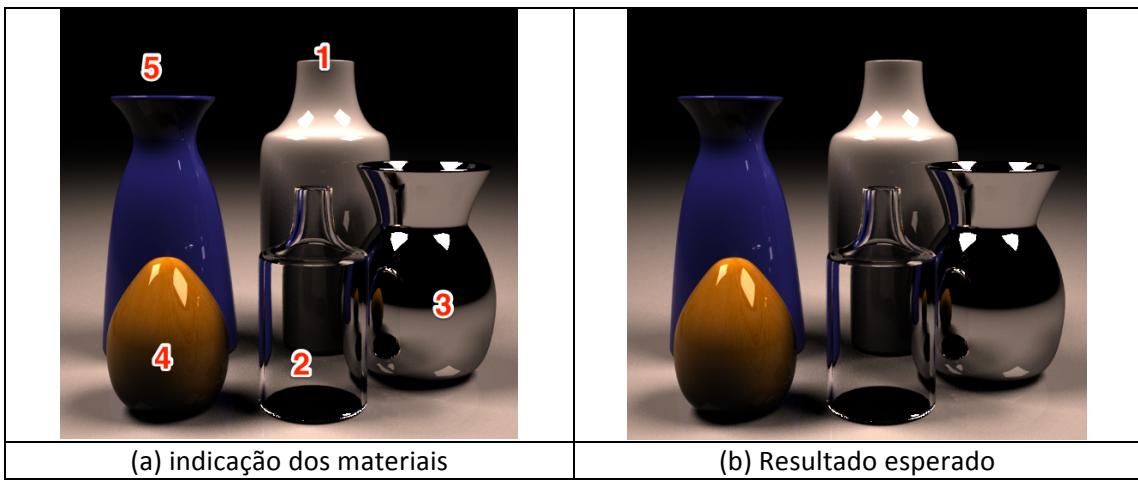
Diffuse: 0/0/0

Reflect: 50/50/50

Refract: 190/190/190

### 2a. Questão - Uso de materiais básicos no 3dsMax (2,0)

Abra o arquivo Questao02.max e aplique os materiais abaixo. Ao final faça um rendering de tamanho 1920x1080 pixels para o arquivo Questao02.png



Os materiais são listados com suas respectivas propriedades.

Nome do Material: Base

Onde aplicar: Sobre o piso

Tipo: VrayMtl

Diffuse color: 190/190/190

Reflect: 50/50/50

Nome do material: Cerâmica

Onde aplicar: Vaso 1

Tipo: VrayMtl

Diffuse: 220/220/220

Reflect: 190/190/190

Nome do material: Vidro

Onde aplicar: Vaso 2

Tipo: VrayMtl

Diffuse: 0/0/0

Reflect: 0/0/0

Refract: 190/190/190

Nome do material: Cromo

Onde aplicar: Vaso 3

Diffuse: 0/0/0

Reflect: 190/190/190

Fresnell desmarcado

Nome do material: Madeira

Onde aplicar: Vaso 4

Tipo: VrayMtl

Diffuse: aplicar o arquivo madeira.jpg

Reflect: 150/150/150

Lembre-se do mapeamento UV Map

Nome do material: Cerâmica azul

Onde aplicar: Vaso 5

Tipo: VrayMtl

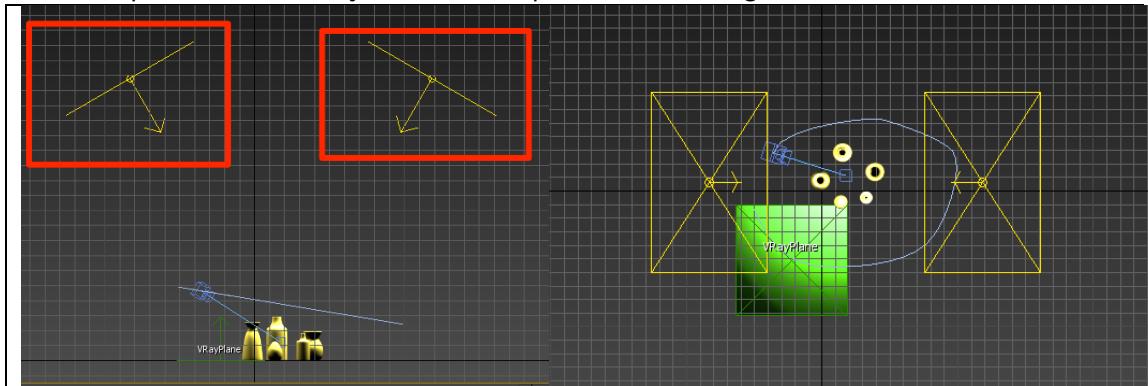
Diffuse: 150/50/170

Reflect: 150/150/150

### 3) Luzes, câmeras e animação (2,0 pontos)

A partir do arquivo Questao03.max, crie os seguintes elementos e defina uma animação de 300 quadros (10 segundos) para ser animado de acordo com as indicações.

Crie dois painéis de iluminação conforme apresentam as imagens abaixo.



Crie uma câmera do tipo VRayPhysicalCam apontando para o centro dos vasos com as seguintes propriedades:

F-number: 2,0

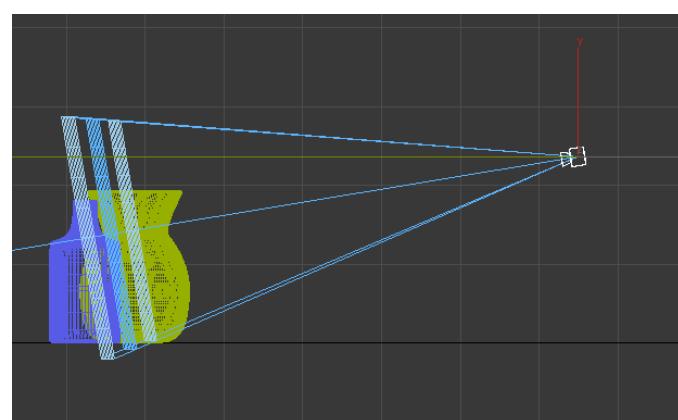
Specify Focus: habilitado

Focus distance: definir de acordo com a necessidade. Ex. 60,00

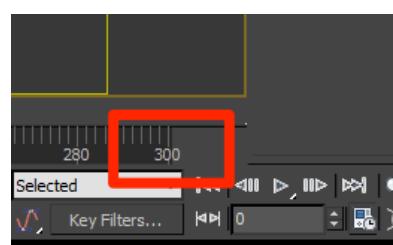
Shutter speed: 200

Film speed (ISO): 100,00

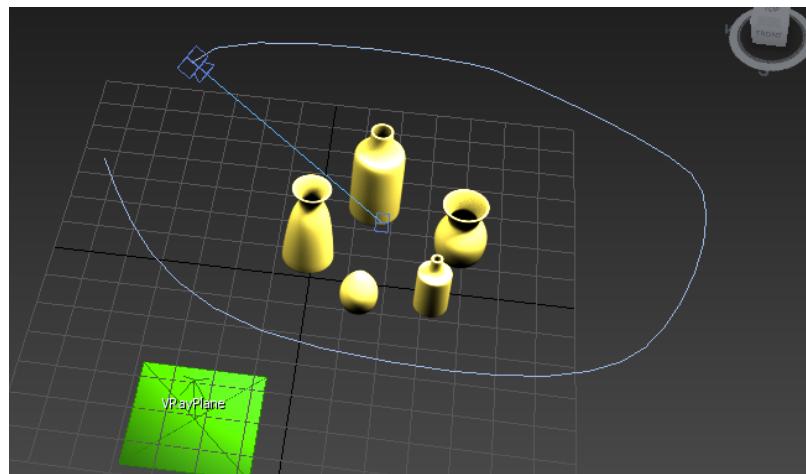
Depth-of-field: Habilitado



Defina o tempo de animação para 300 quadros



E faça uma animação circular para que a câmera gire ao redor dos vasos, conforme mostra a imagem abaixo.



Detalhe: Veja que existe uma inclinação sobre a curva criada.

#### 4) Mapeamento de materiais usando uma imagem existente (2,0)

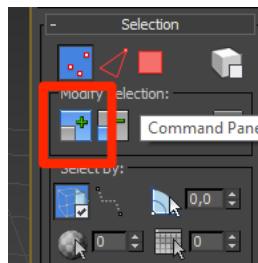
Abra o arquivo Questao04.max e faça o mapeamento da imagem fundo.jpg conforme as imagens apresentadas abaixo. Após o mapeamento, você deverá gerar dois renderings a partir de duas câmeras, o primeiro deverá ser realizado com a frente do celular e receberá o nome de frente.png e o segundo com a parte de trás receberá o nome de costas.png. Tamanho da imagem: 1920 x 1080 pixels.



---

Para ajudar na seleção busque a ferramenta Modify / Selection / Modify Selection / (+) sinal de positivo. Ela irá auxiliar na seleção das faces dos planos atualmente

---



Exemplo Frente.jpg



Exemplo Traseira.jpg

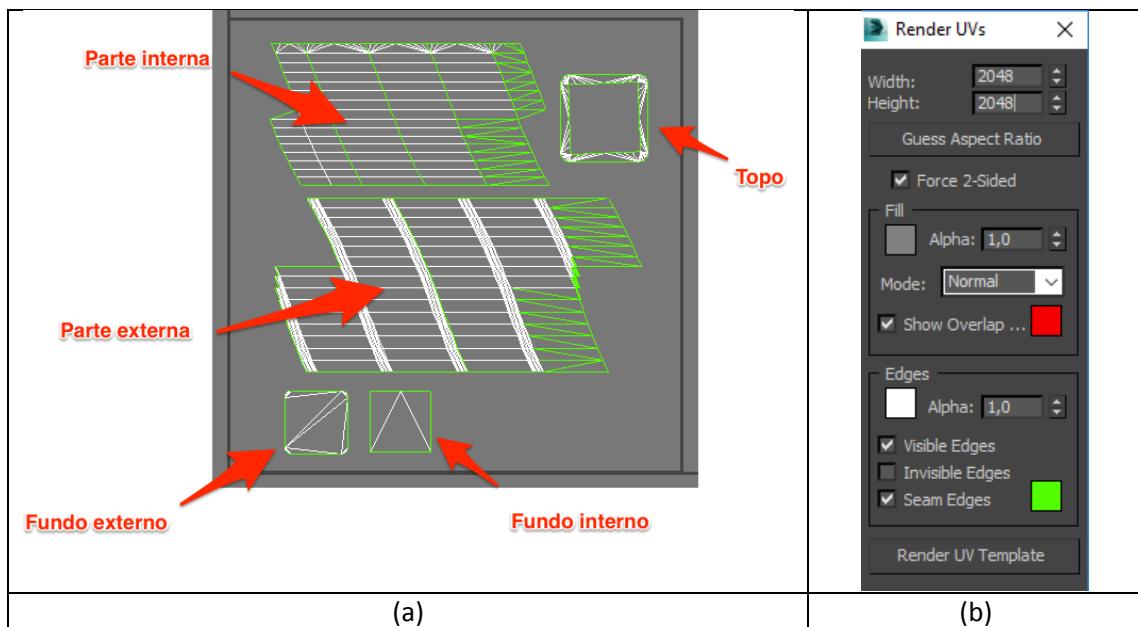


Lembrete: Resolver a parte inferior onde estão os conectores. E certifique se as letras e desenhos encontram-se na ordem correta.

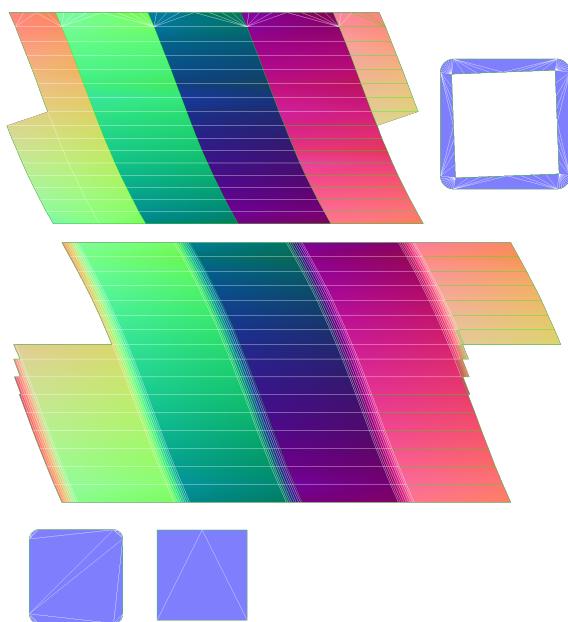


**5) Criando o mapeamento necessário para um objeto complexo (2,0 pontos)**

Abra o arquivo Questao05.max e faça o mapeamento de acordo com a imagem abaixo (a).  
Após realizar o mapeamento, você deverá exportar a imagem mapeada em tamanho 2048 x  
2048 pixels e Fill Mode como Normal (b). Grave o arquivo gerado com o nome  
Questao05.png.



Resultado esperado



Boa prova.