

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

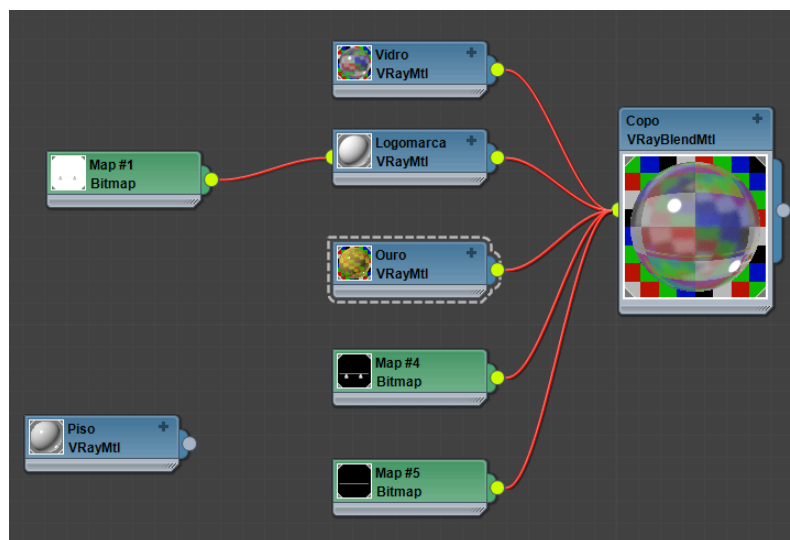
Avaliação Final

1ª Questão - Aplicação de material simples, composto e avançado (3,0)
Utilize o arquivo Questao01.max para aplicar o material composto descritos abaixo. Monte os materiais necessários, concentre-os no material central e aplique sobre o objeto Copo. Ao final, faça um rendering de tamanho 1024x768 e grave o resultado no arquivo Questao01-Rendering.png.

Resultado esperado



Materiais



- a. Material Central
 - Nome do material: Copo
 - Tipo de material: V-RayBlendMtl
 - Base Material: Vidro
 - Coat Material 1: Logomarca

Blend Amount 1: arquivo copo-mapeamento-mascara-1.png

Coat Material 2: Ouro

Blend Amount 2: arquivo copo-mapeamento-mascara-2.png

b. Material Vidro

Nome do Material: Vidro

Tipo de Material: VRayMtl

Diffuse: 128/128/128

Reflect cor: 80/80/80

RGlossiness: 0,85

Fresnel reflection: desmarcado

Subdivs: 32

Refract cor: 200/200/200

Glossiness: 0,98

IOR: 1,5

Subdivs: 32

c. Material Logomarca

Nome do material: Logomarca

Tipo de material: VRayMtl

Diffuse: bitmap - copo-mapeamento-diffuse.png

d. Material Ouro

Nome do material: Ouro

Tipo de material: VRayMtl

Diffuse cor: 230/190/20

Reflect cor: 124/140/10

Subdivs: 32

RGlossiness: 0,9

Fresnel reflection: marcado

Fresnel IOR: 20,0

2ª Questão - Mapeamento de um objeto usando Unwrap-UVW (3,0)

Abra o arquivo Questao02.max e crie um caixa com os tamanhos descritos abaixo. Em seguida, faça o mapeamento Unwrap UVW desta caixa para que se encaixe no material disponível no Material Editor. Ao final, faça um rendering de tamanho 1024x768 usando a câmera disponível. Grave o resultado no arquivo Questao02-rendering.png

Tamanhos da caixa

Length: 4,5

Width: 19,0

Height: 3,8

Resultado esperado



Mapeamento sugerido

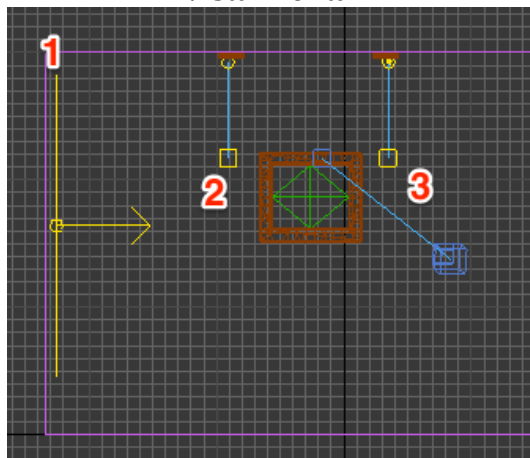


3ª Questão - Aplicação de luzes e câmeras para rendering (2,0)

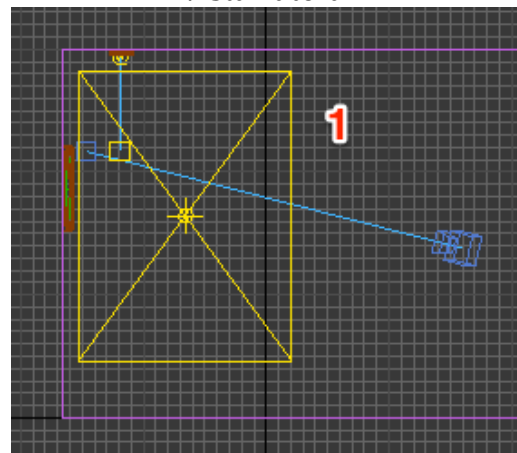
Abra o arquivo Questao03.max e crie uma câmera e as 3 luzes conforme as informações abaixo. Ao final, faça um rendering de 1024x768 e grave o resultado no arquivo Questao03-Rendering.png.

Vistas da câmera e das luzes

Vista Frontal



Vista Lateral



Resultado Esperado



Dados da câmera

Tipo de Câmera: VRayPhysicalCamera

Focal length: 35,00

Specify focus: marcado

Focus Distance: Aprox. 350,00 (Pode mudar com a distância da câmera)

f-number: 2,4

Shutter speed: 200,00

Film speed ISO: 100,00

Sampling / Depth-of-field: Marcado

Luzes:

Painel de Luz Lateral (N. 1)

Tipo: VRayLight

Multiplier: 10,0

Half-length: 90,0

Half-width: 180,0

Options / Invisible: marcado

Luzes de teto (N. 2 e 3)

Tipo: VRayIES

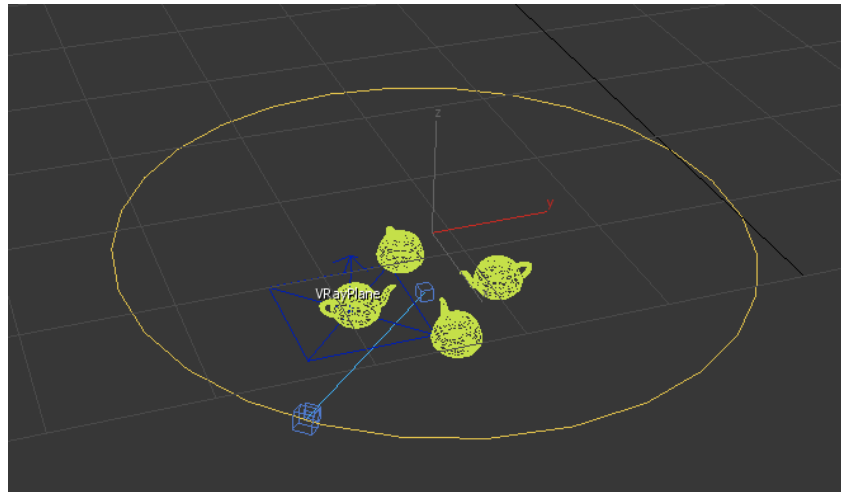
Color: 250/240/170

Shape subdivs: 32

Power: 5000,00

5ª Questão - Animação básica (2,0)

Abra o arquivo Questao04.max, defina o tempo da cena para 150 quadros e faça a câmera girar acompanhando o trajeto do círculo apresentado abaixo. Ao final, renderize o vídeo em formato PNG com tamanho 640 x 480 com a sequência de iniciando em Questao04 – Rendering.png



Boa Prova.