

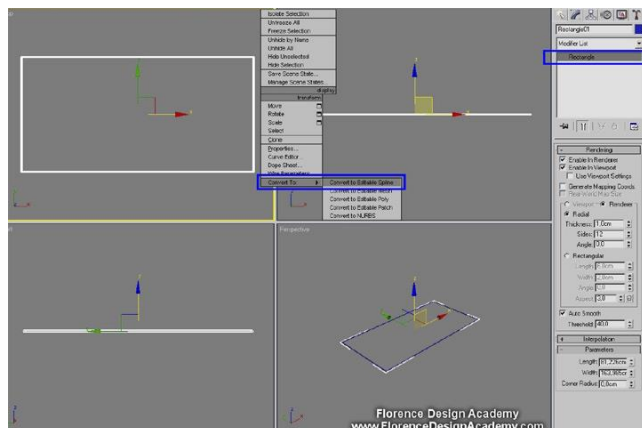
Chair Modeling - Spline Technique



Este é um exercício simples para entender como usar as splines de forma eficaz no projecto de modelação.

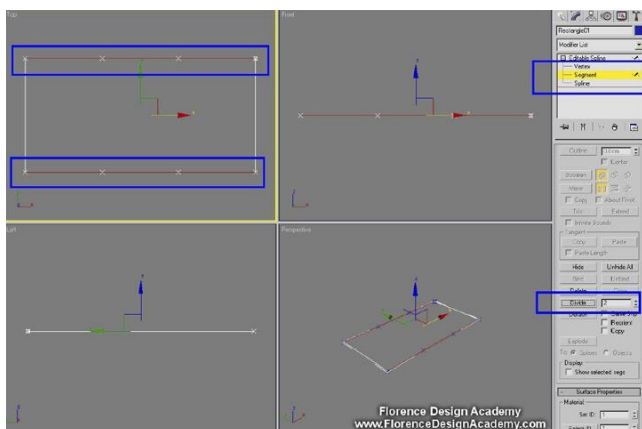
Tente seguir as medidas correctas para que possa obter os melhores resultados na altura de produzir a sua imagem.

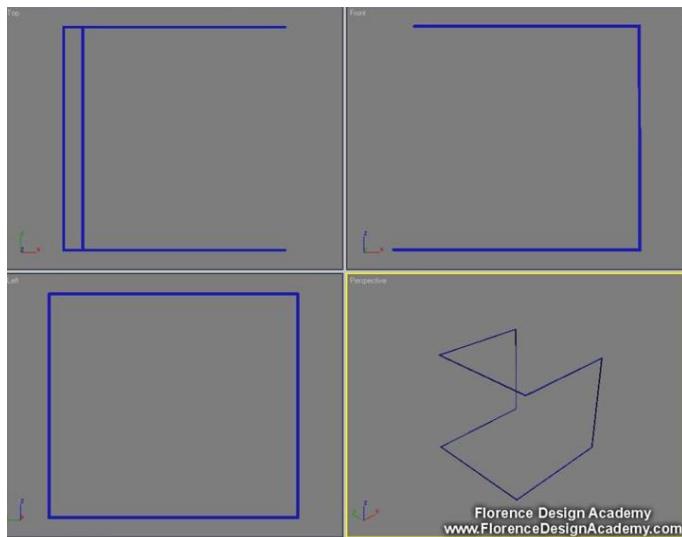
Crie um retângulo na vista superior. Faça um botão direito do rato e escolha converter para editable spline.



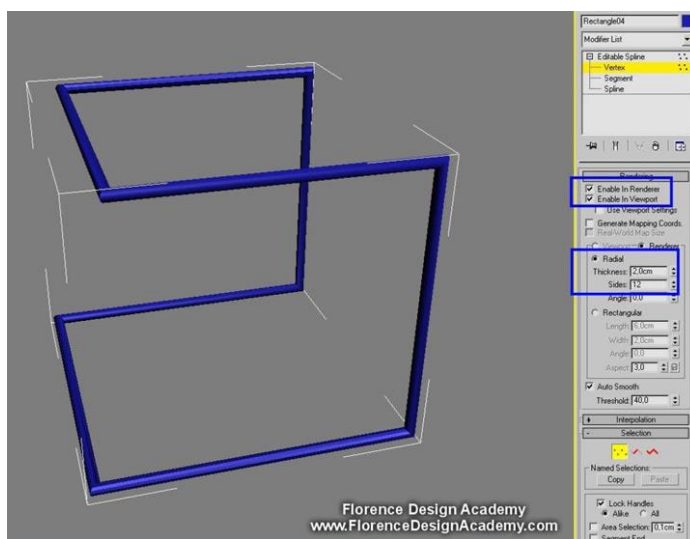
Selecione os segmentos como é mostrado na imagem ao lado e use o comando DIVIDE.

Coloque o número 2 na caixa de texto e clique no botão DIVIDE. Isto irá criar 2 vértices adicionais em cada segmento selecionado.

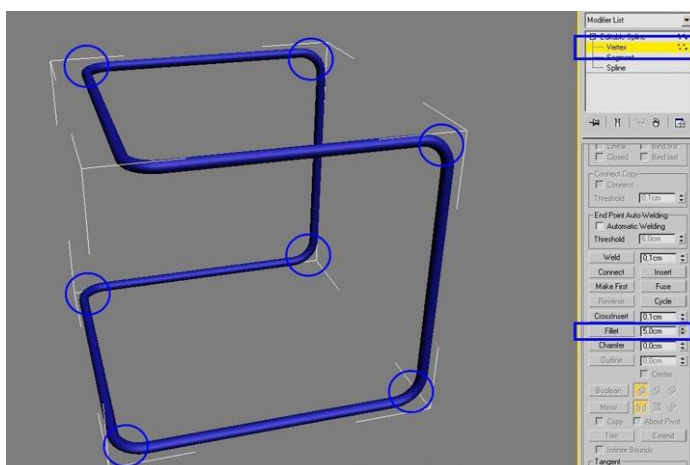




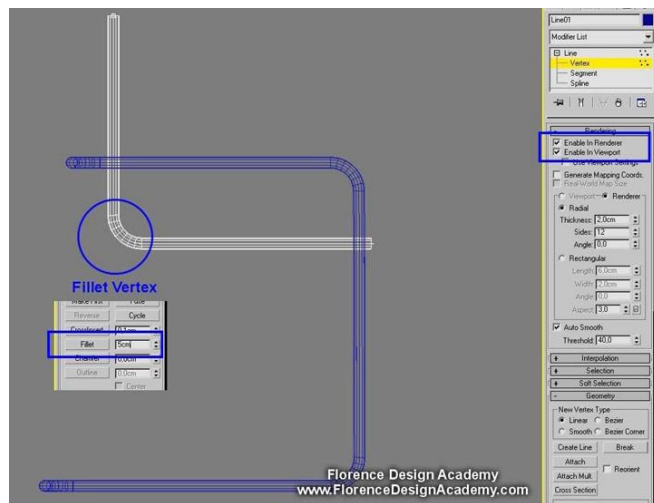
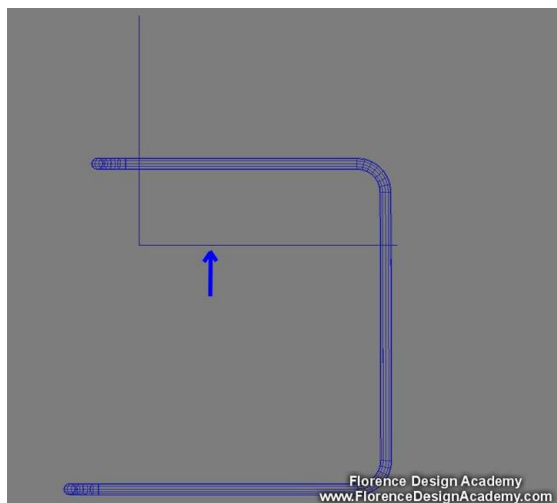
Disponha os seus vértices de modo a criar a forma que vê na imagem ao lado.



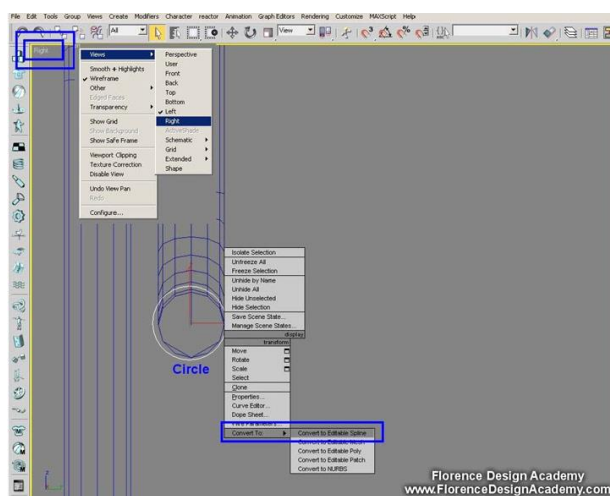
Para criar um objeto 3D deve usar o painel modify e ativar 2 slots que são: Enable in Renderer e Enable in Viewport . Isso vai transformar o filamento num objeto editável por determinados parâmetros.



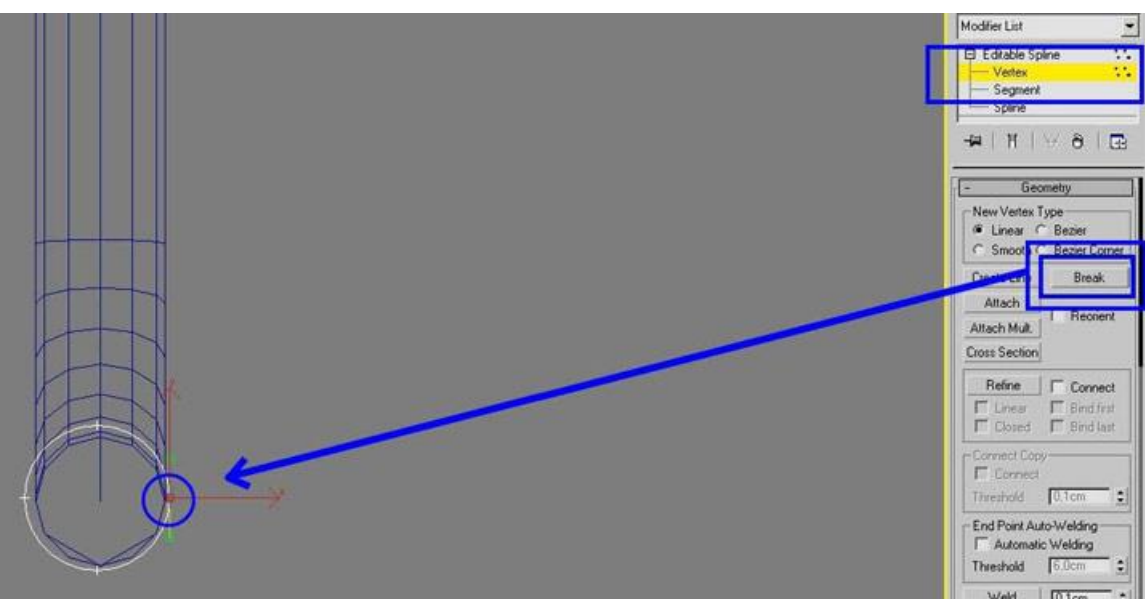
Selecione todos os vértices e ir para o comando fillet. Arredonde esses mesmos vértices.

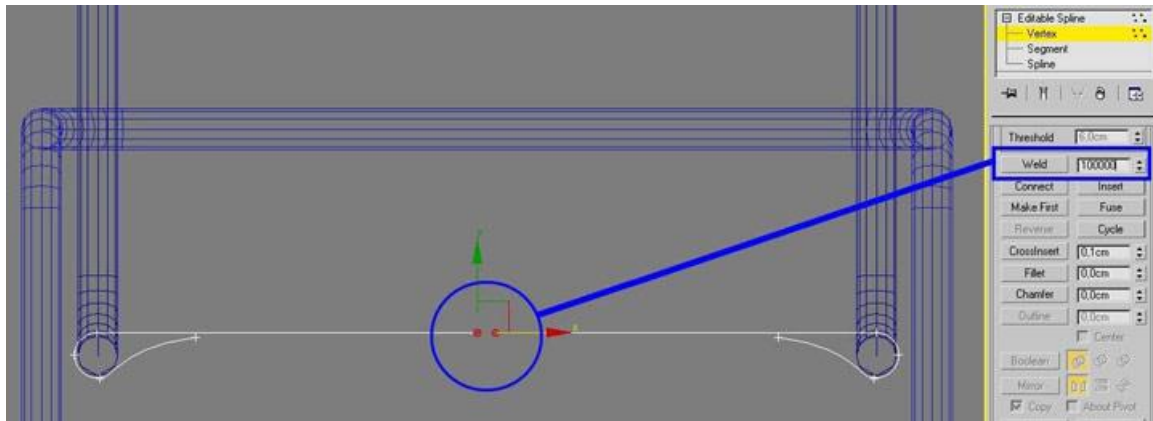


Seguia passos idênticos para construir a armação das costas da cadeira.



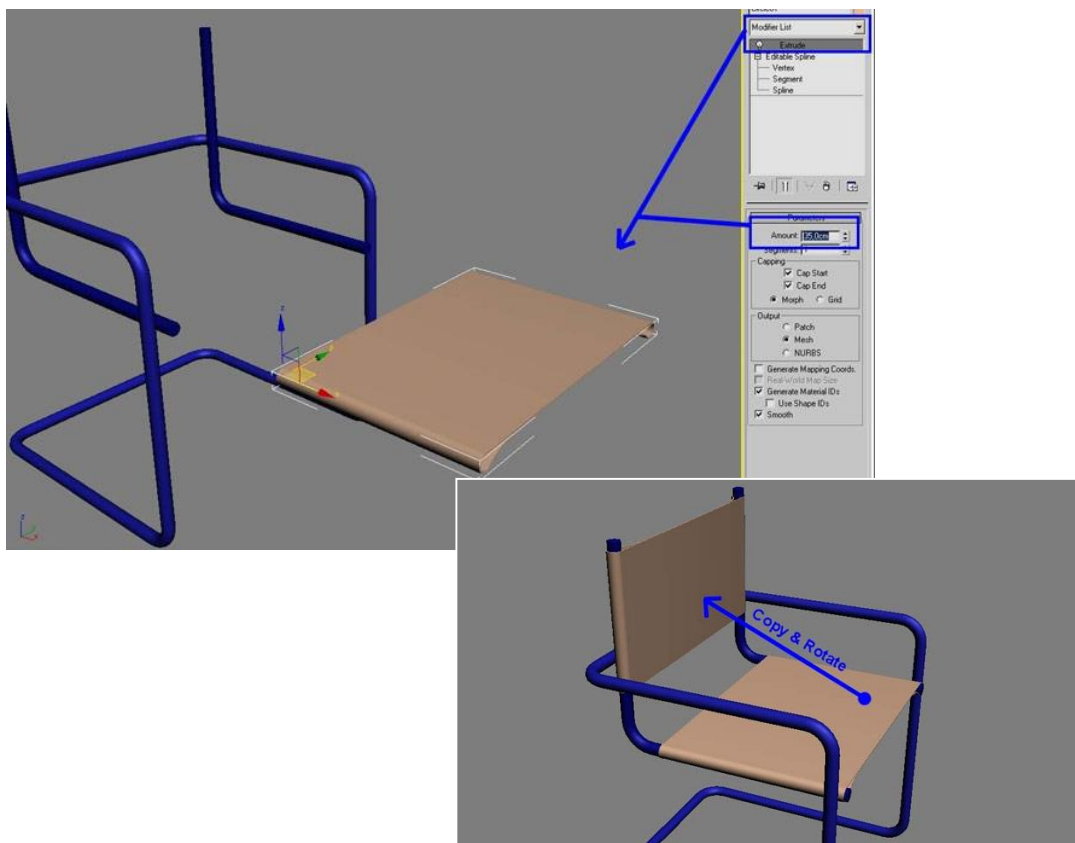
Altere a vista para uma mais favorável. Desta forma, podemos ver a forma circular da nossa spline. Agora criar um círculo (spline) no centro da secção circular da ranhura como na imagem. Converta para spline editável para ser capaz de trabalhar com os vértices do círculo. Selecione o vértice como na imagem, e use o comando break. Isto irá dividir um único vértice em 2 vértices.

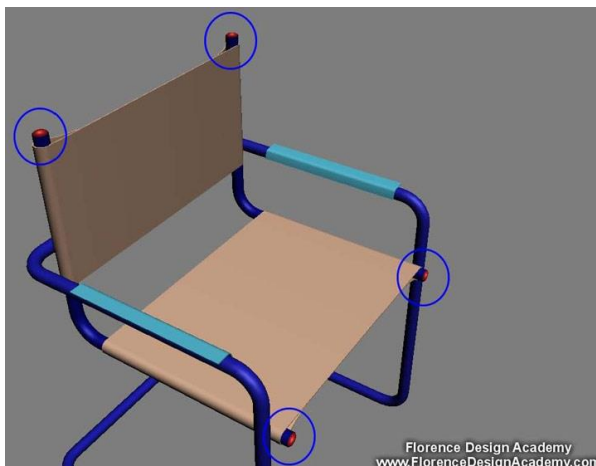
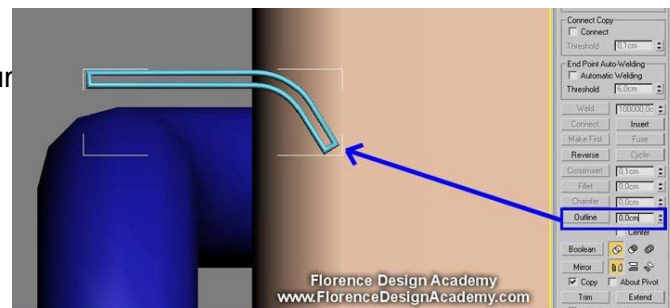
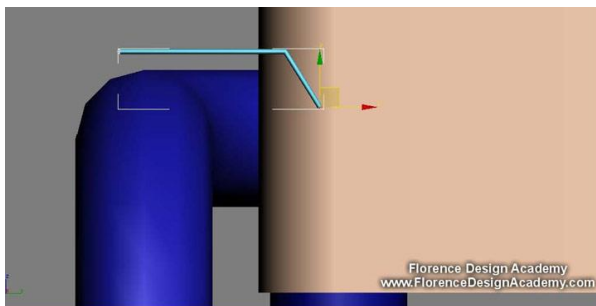




Selecione os 2 vértices. Agora vá para o botão Weld. Insira um número grande e clique weld. O número que você deve escrever no slot deve ser igual ou maior do que a distância entre os vértices que você está de soldagem. A maneira mais fácil é apenas para escrever um número muito grande como 100000 .

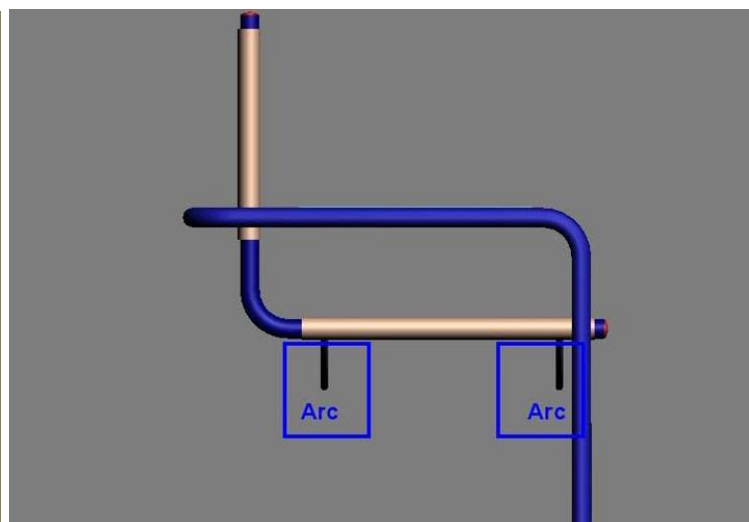
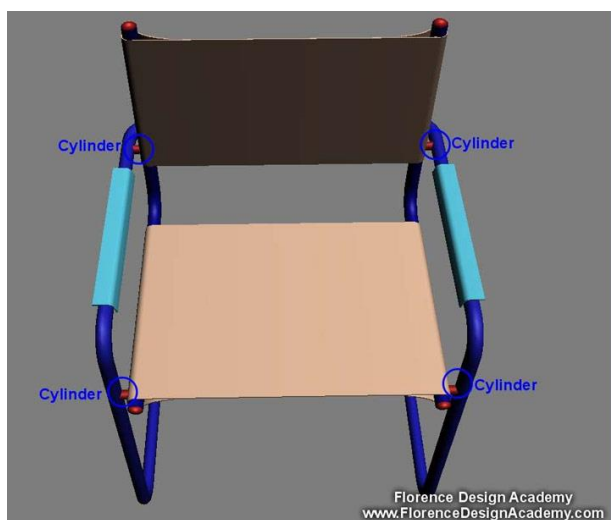
Use, posteriormente, o comando outline para dar espessura ao assento. Use o extrude para dar profundidade ao perfil que criou. Copie e faça as costas da cadeira.





Siga a mesma nomenclatura anterior que usou para o assento.

Posteriormente, coloque uma esfera nos terminais dos tubos, e achate ligeiramente com auxilio do scale. Coloque cilindros e arcos, como mostram as imagens abaixo.



Terminar aplicando materiais. Deve guardar o ficheiro nativo em 3ds max e pelos menos 3 renders. Bom trabalho.

Para mais detalhes, usar o seguinte endereço electrónico:

<http://www.cgarena.com/freestuff/tutorials/max/chairmodeling/index.html>