

## Como aplicar texturas e manipular os mapas

Aplicar textura a um modelo é uma tarefa extremamente simples no Max. Basta selecionarmos um mapa e aplicarmos ao modelo e mapearmos conforme sua estrutura. Você acha isso? Se sua resposta foi sim, você está longe de imaginar o real poder do Editor de Materiais e na concepção de realismo em 3D. Posso seguramente afirmar que 80% das pessoas que trabalham ou aprendem 3D não conhecem o real poder do Editor de Materiais. Vamos neste pequeno espaço mostrar como deixar seu modelo bem real.

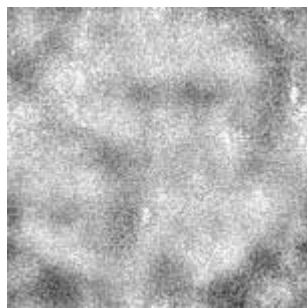
Veja este exemplo. Trata-se de uma criatura modelada no Max. Você poderá encontrá-la nos modelos do 3D Studio Max R3 na pasta Creatures. Se você não conseguir modelar uma criatura arranje um outro modelo qualquer.



Observe que a iluminação neste nosso exemplo é de fundamental importância. Ilumine seu modelo com pelo menos as 3 luzes básicas. Após construir seu modelo aplique uma textura básica em Diffuse e mapeie seu modelo.



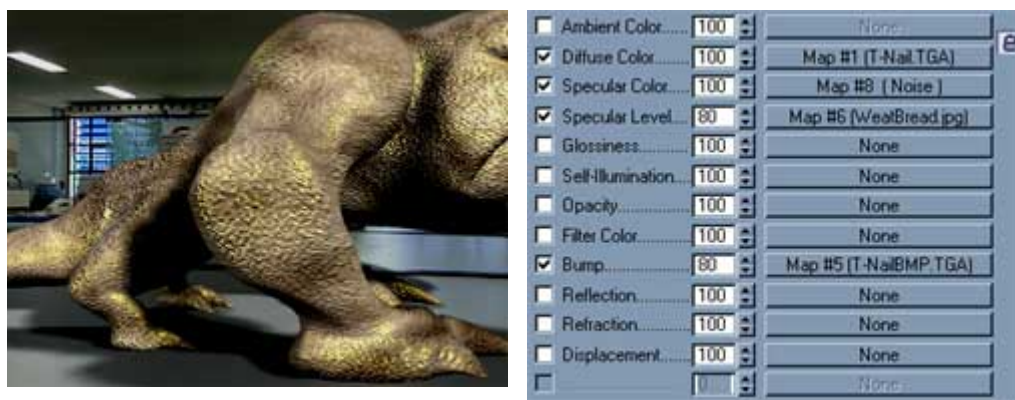
O primeiro passo par tornar a textura de um personagem real é darmos volume. No nosso exemplo, aplicamos um mapa de textura em Bump, que inicia cálculos no Max para darmos um relevo razoável à textura.



Você pode aumentar muito o realismo se fazer com que as luzes especulares se destaquem no modelo. Para isso aplique um mapa de textura em Specular Level. Veja como as luzes especulares se destacam no modelo.

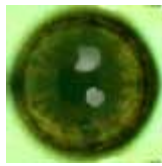


Você pode ainda realçar a cor specular. Neste exemplo eu adicionei um Noise Verde e Amarelo para realçar a Cor Specular.



Um outro detalhe interessante é a textura do olho. Aplicamos um mapa de textura de um olho verde.

Podemos simplesmente adicionar este mapa ao olho,mas também podemos dar um maior realismo nele se acrescentarmos algumas reflexões.



Observe agora como o olho reflete as janela azuis de fundo do Background. Renderize seu modelo final e faça uma comparação. Veja como o Editor de Materiais bem utilizado pode enriquecer a sua cena.

