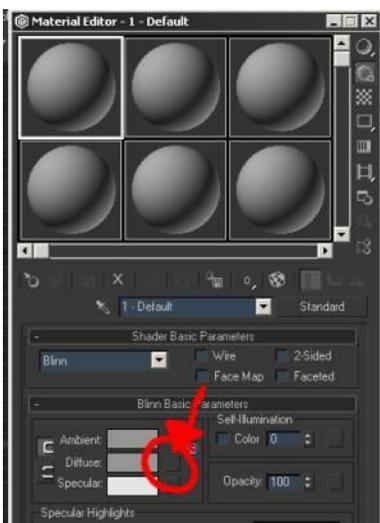


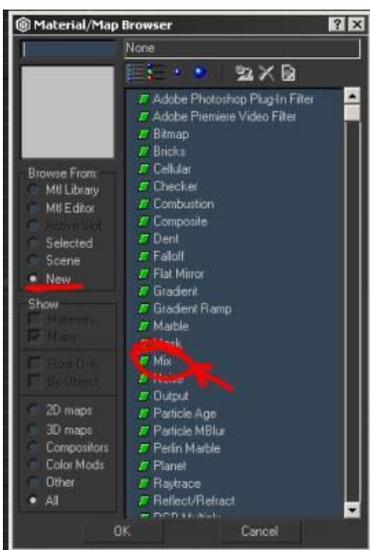
Mapeando bola de bingo

Olá amigos, meu nome é Flávio Andaló e serei o colunista de 3D Studio Max. Vamos ao que interessa.....

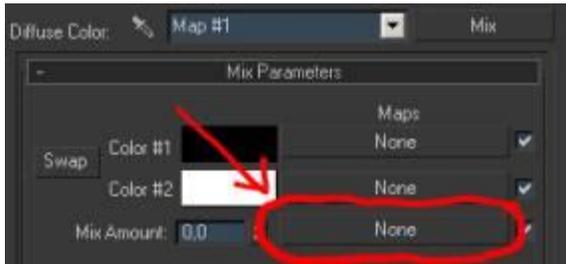
Essa coluna surgiu de uma pergunta feita no fórum da cadritech e é bem básico e simples, porém é recomendado conhecimentos básicos do 3dsmax para entende-lo melhor. Para fazer esse tutorial começamos com uma cena vazia e com apenas uma esfera. Vamos começar criando o material, começando por um material novo, veja bem que nesse tutorial vou abordar somente o mapeamento sem entrar em detalhes sobre shaders. Então clica no quadrado do lado da cor difusa pra escolher um mapa de cor difusa:



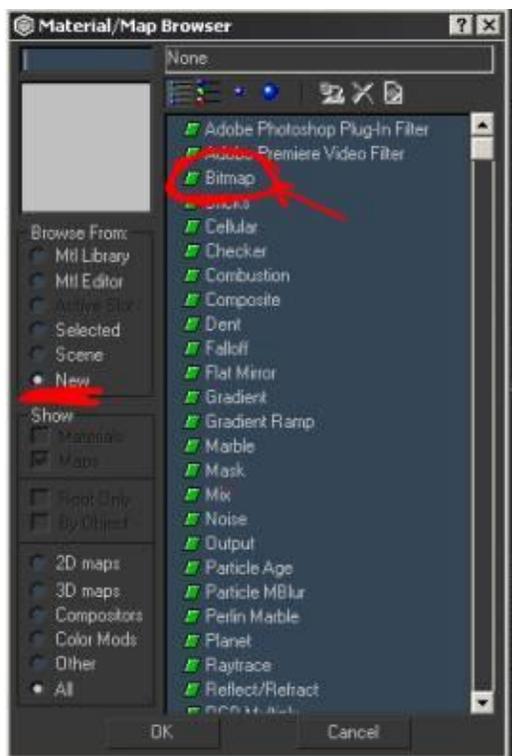
Isso vai abrir o Material/Map Browser e com a opção new no canto esquerdo selecionado, de um clique duplo no mapa Mix conforme indicado:



Então em mix parameters você clica no quadrado referente ao mapa que vai servir de mapa pro mix:



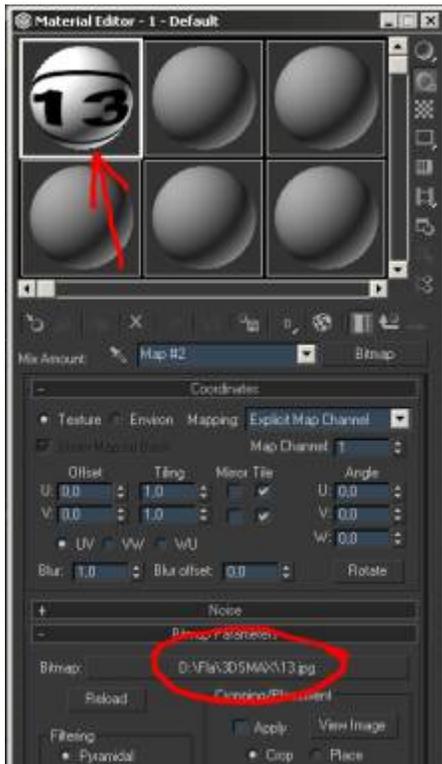
Estou optando por usar o mix em vez de usar diretamente um mapa pois assim é possível com um mapa só ter várias opções de cores dentro do Max. Então após clicar no quadrado, vai abrir de novo o Material/Map Browser e vc clica agora em Bitmap pra escolher o mapa a ser aplicado:



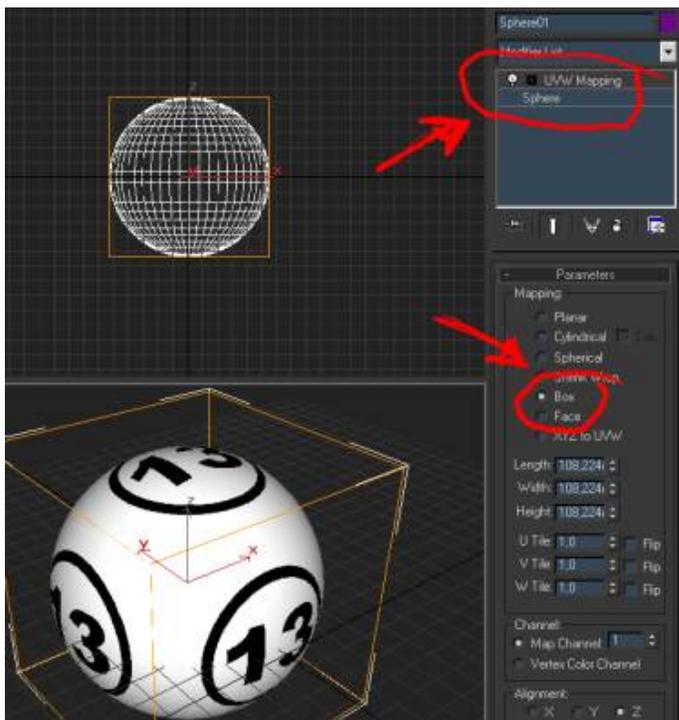
No caso eu seleccionei a textura que eu criei no photoshop e que está abaixo, vc pode criar a textura que vc quiser basta lembrar de faze-la em preto e branco lembrando que essa textura vai ser uma máscara apenas, a cor vem depois.

13

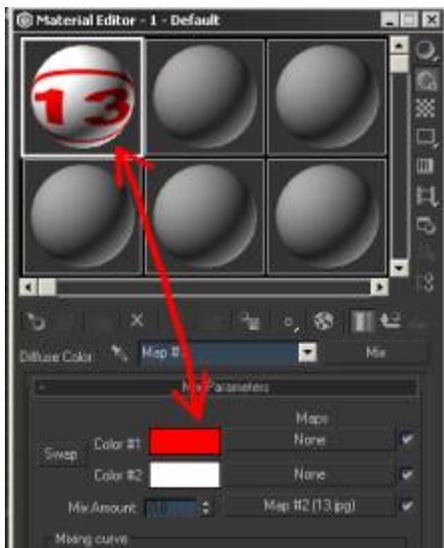
Após selecionar a textura, ela já vai aparecer no editor de materiais, mas o mapeamento não está como a gente quer:



Para corrigir o mapeamento conforme a gente quer, tem que selecionar a esfera e aplicar um modificador UVW Map do tipo BOX conforme indicado abaixo:



Agora é só ajustar a cor conforme vc quer e também o shade do material, para trocar a cor basta ir no editor de materiais de novo e no mapa mix altere a cor preta pra outra qualquer como o vermelho que eu coloquei aqui como exemplo:



Agora um render simples só pra mostrar como fica o mapeamento final:



Bom....até a próxima.....abraços

