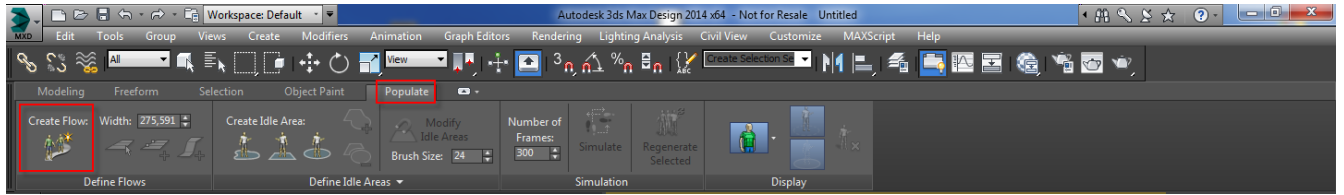


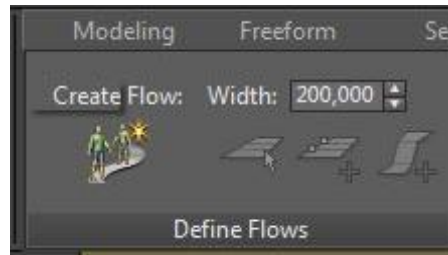
## Tutorial Autodesk 3ds Max Design

### Criando movimentos de pessoas (Populate).




1. Clique na opção Populate para acessar as ferramentas de criação dos Crowd (Pessoas).



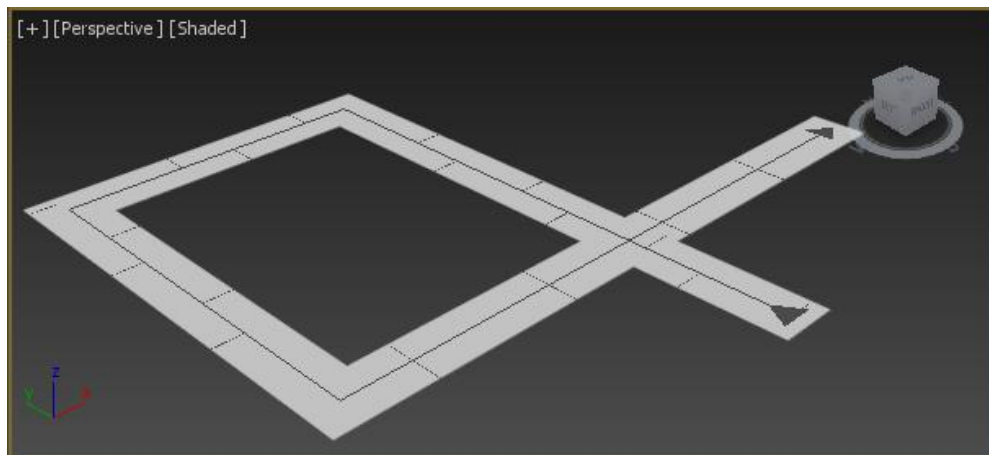
2. No submenu Define Flows, permite criar e editar fluxos em qualquer superfície.



- Create Flow: Criação de caminhos segmentados para os personagens caminharem.
- Width: Espessura do caminho.







-  Permite editar o caminho.
-  Permite adicionar segmentos ao caminho já feito.
-  Permite a criação de rampa no caminho.

3. Crie um caminho conforme imagem, para criar o primeiro segmento, clique no ponto de partida, em seguida mova o mouse e clique em um segundo ponto.



4. Este submenu controla a criação de áreas ociosas (Grupo de pessoas reunidas).



-  Criação de uma área de qualquer formato (Desenho a mão livre).
-  Criação de uma área quadrada.
-  Criação de uma área circular.
-  Permite o aumento de área existente.
-  Permite diminuir o tamanho de uma área existente.
-  Permite alterar a forma de uma única área movendo seus vértices.

5. Este submenu controla a animação dos Crowd (Personagens).



- Number of Frames: Comprimento em frames da animação gerada durante a simulação Tempo de movimento dos Crowd (Pessoas).
- Simulate: Cria a simulação dos Crowd (Pessoas).
- Alterar aleatoriamente o aparecimento de um ou mais Crowd (Pessoas) após calculado a simulação.

6. No submenu Display é definido o Skin, como os crowd serão representados na animação.






Estruturas esqueléticas


Aplica-se um material cinza

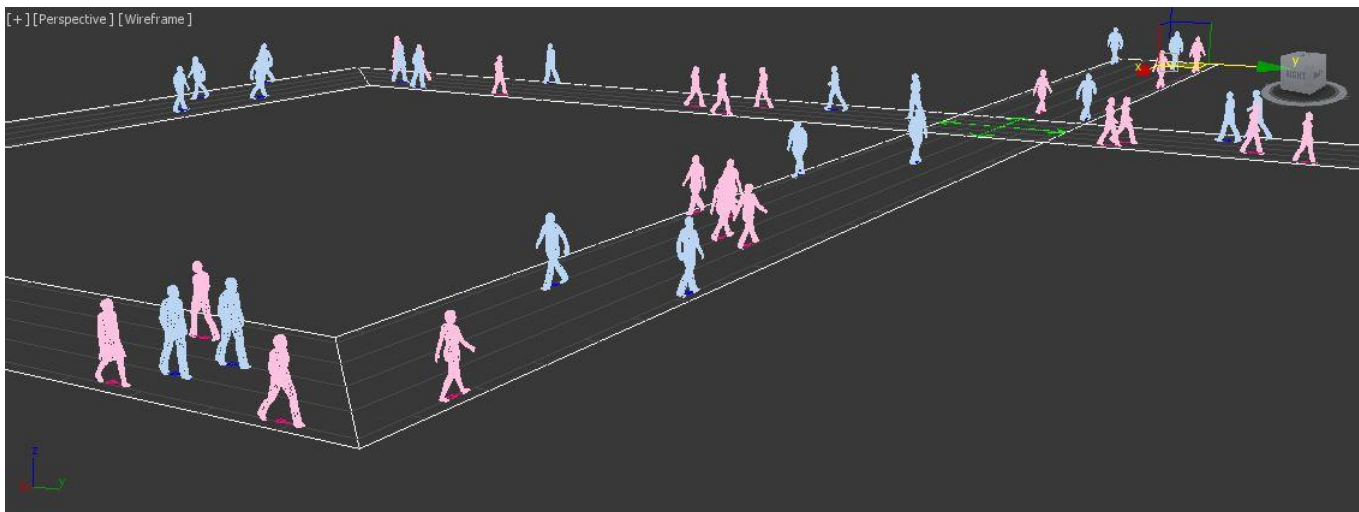
Aplica-se um material de baixa resolução a cada personagem


Aplica-se um material de alta resolução a cada personagem

-  Tira a visibilidade dos caminhos
-  Tira a visibilidade das pessoas
-  Remove as pessoas sem apagar os caminhos ou áreas.



7. Após criado o caminho clique no botão  para processar a animação das pessoas.



8. Clique no caminho e aperte o botão , note que uma nova aba aparece, esta aba é responsável pelos ajustes finais do populate.

Flow

Show Lanes

Width: 200,0

Lane Spacing: 43,307

---

People

Density:

Male  Female

Direction: Hug Right


**Visibilidade das linhas sobre os fluxos**

**Número relativo de pessoas**

**A relação entre homens e mulheres**

**Direção das pessoas**



9. Após alterar os valores basta clicar na opção  e a animação é atualizada.