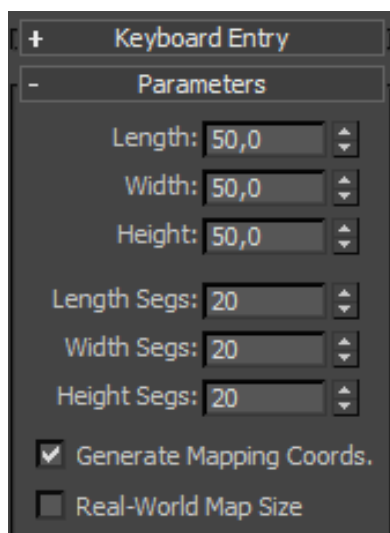


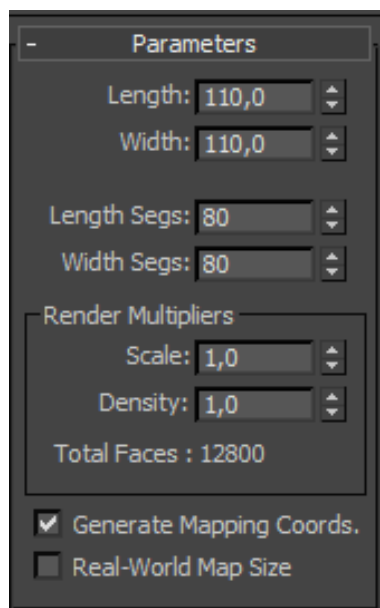
Tutorial 3ds Max Design

Cloth – Criando tecido.

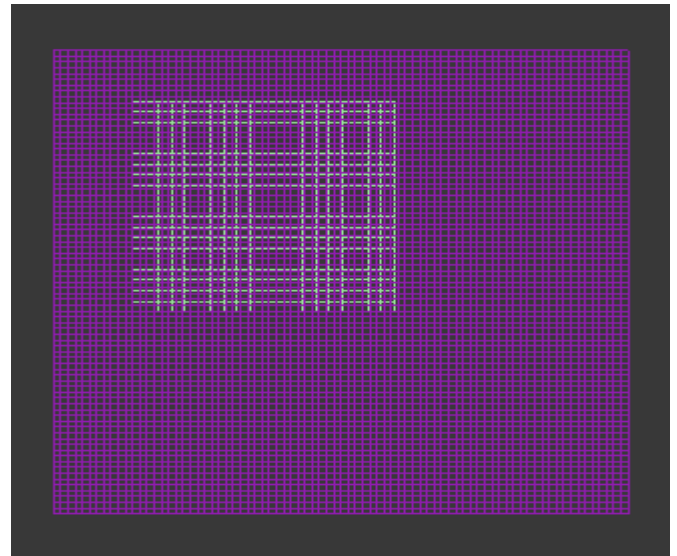
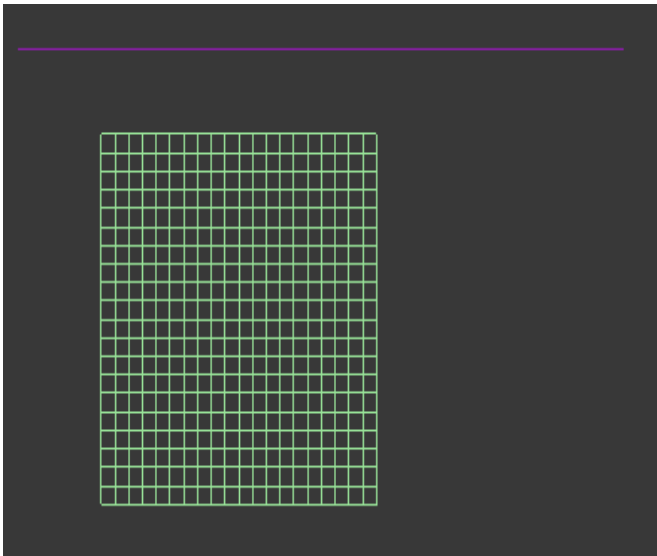
1. Para iniciar o tutorial, primeiramente clique na aba Create, Geometry, Standard Primitives e crie um Box.



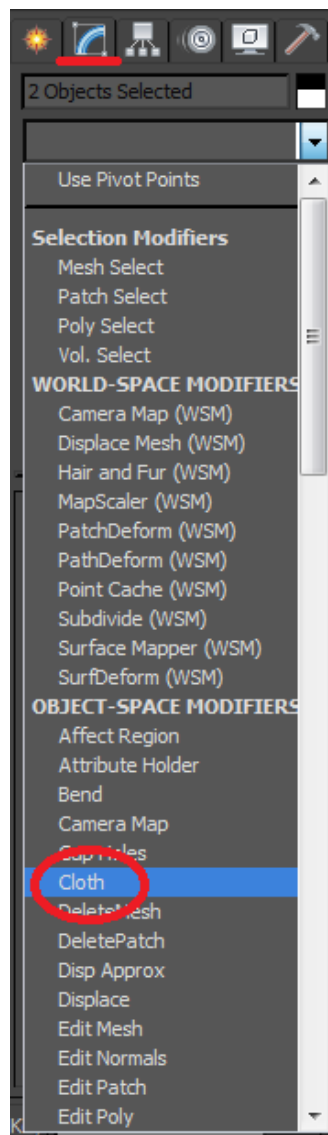
2. Novamente na Create, Geometry, Standard Primitives e crie um plano.



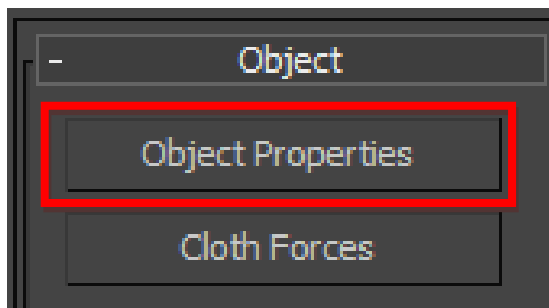
3. Posicione o Plano acima do Box.



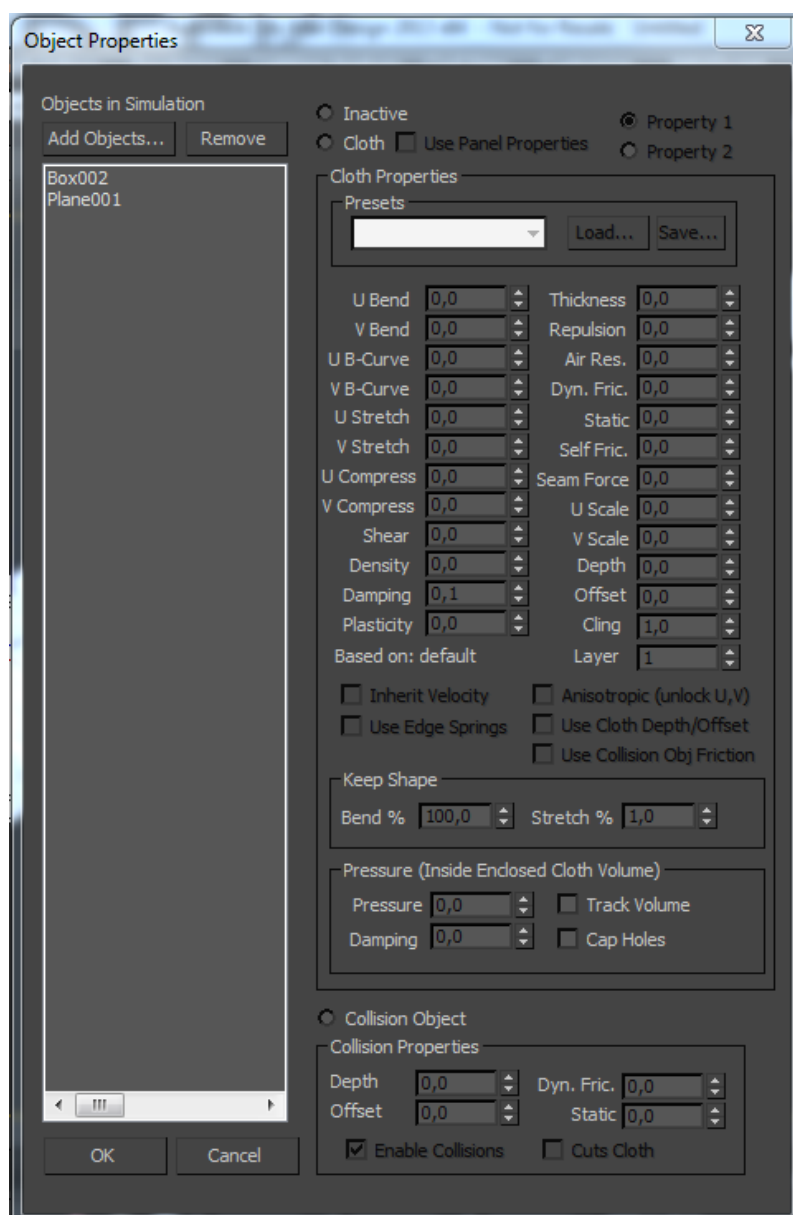
4. Selecione os dois objetos e clique na aba Modify, Procure pelo modificar Cloth.



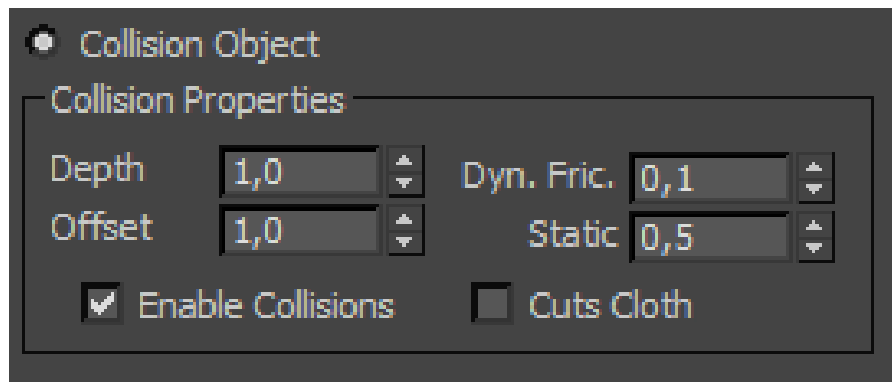
- No menu do modificador Cloth entre na opção Object Properties localizado na seção Object.



- Um novo painel é mostrado, este painel é responsável pela configuração da propriedade do tecido que será simulado e também pela configuração do objeto que será utilizado como colisão (a superfície em que o tecido ficara).



7. Selecione o Box e habilite a opção Collision Object, pois este será a referencia de colisão.



Depth: Profundidade de colisão para o objeto de colisão. Se uma parte do pano chega a essa profundidade dentro do objeto de colisão, então a simulação não vai mais tentar empurrar o pano fora da malha.

Offset: A distância mantida entre o objeto pano e o objeto de colisão. Um valor muito elevado transmite uma impressão de que o tecido está flutuando em cima do objeto de colisão.

Dyn. Fric: Atrito dinâmico entre o pano e o objeto de colisão, um valor maior vai acrescentar mais atrito e fazer com que o tecido deslize menos pelo objeto, um valor mais baixo permitirá o tecido deslizar sobre o objeto facilmente, um exemplo seria a seda. Este valor é utilizado apenas para a interação com objetos de pano que usam o atrito sólido ativado, caso contrário, o valor de atrito será feito a partir das propriedades do próprio tecido.

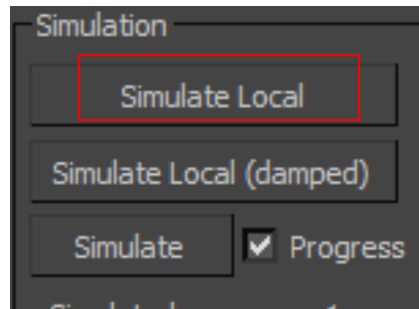
Static: Atrito estático entre o pano e o objeto sólido quando o pano estiver posicionado sobre a superfície do objeto de colisão.

Enable Collisions: Habilita ou desabilita colisões para este objeto, enquanto ainda permitindo que ele seja na simulação. Isto significa que o objeto ainda pode ser utilizado para fazer as restrições de superfície.

Cuts Cloth: Quando ligado, o objeto de colisão pode cortar o tecido, caso o mesmo intersectar com o pano durante a simulação.

8. Selecione o Plani e habilite a opção Cloth selecione o material Cotton e clique em Ok.

9. Utilize a opção Simulate Local para simular o processo de criação.



Simulate Local: Inicia o processo de simulação sem a criação de animação.

Simulate Local (damped): Mesmo que o simule local, mas com uma grande quantidade de amortecimento adicionada ao tecido.

Simulate: Cria uma simulação sobre o segmento de tempo ativo. Ao contrário Simulate local, isso cria dados de animação, na forma de um cache de simulação em cada frame.

O resultado será semelhante a este.

