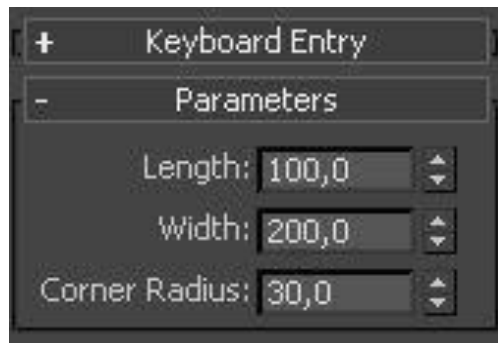


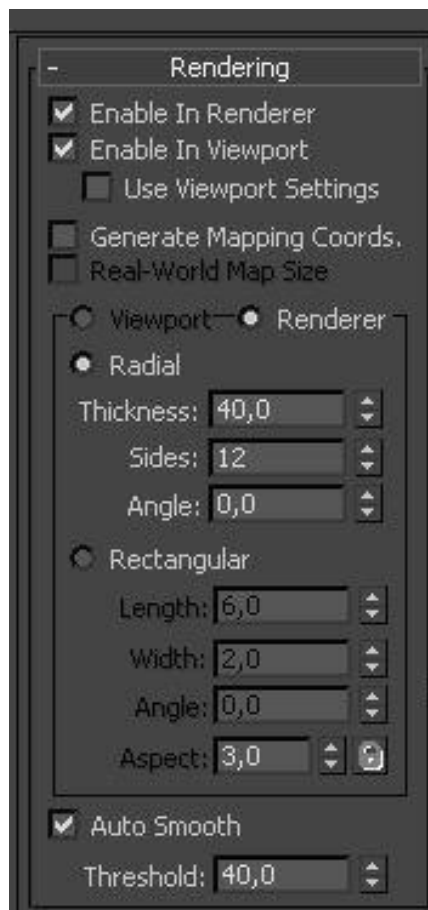
Tutorial 3ds Max Design 2014

Criando corrente

1. Para iniciar o tutorial, primeiramente entre na opção Create / Shapes / Rectangle.



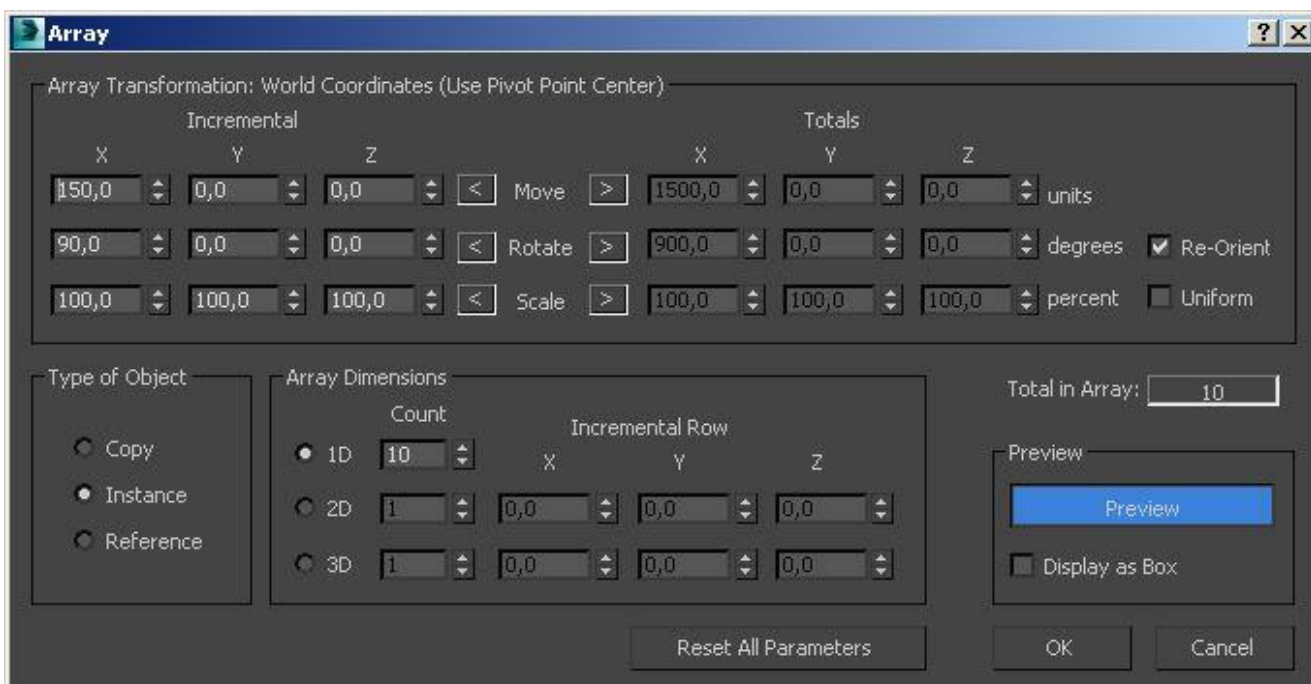
2. Expanda a aba Rendering



3. Habilite a opção Enable In Renderer – Para que a Shape criada seja renderizada com a espessura adiciona.
Habilite a opção Enable In Viewport – Para que a espessura adicionada na Shape possa ser vizualizada na viewport
Thickness – Espessura da Shape
Sides – Numero de lados (Quanto mais lados melhor qualidade no contorno da shape)
4. Para criar mais elos iremos utilizar a opção Array – Tools / Array.



5. Com o Array podemos fazer cópias de itens em um espaço tridimensional, determinando espaço entre os elementos, rotação e escalonamento.
6. Coloque os seguintes valores.



O resultado será semelhante a este

