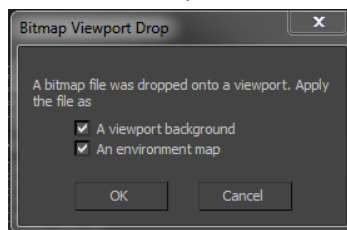


## Tutorial Autodesk 3ds Max Design

### Orientando a câmera a partir de uma imagem (Perspective Match).

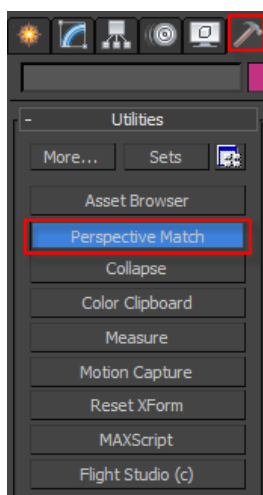
1. Arraste a imagem que será utilizada como referência para dentro do 3ds Max.



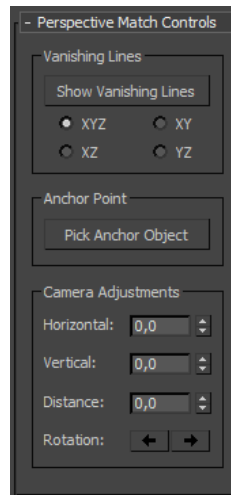
2. Deixe as duas opções habilitadas para aplicar a imagem a viewport e ao Environment map (Ambiente).
3. Note que o Ground Plane esta fora de posição em relação à imagem.



4. Entre na opção Utilities / Perspective Match.



5. Na opção Perspective Match Controls seleciona os eixos necessários para posicionar o Ground Plane no mesmo plano da imagem.



6. Após escolhido os eixos clique na opção Show Vanishing Lines para mover os vetores.



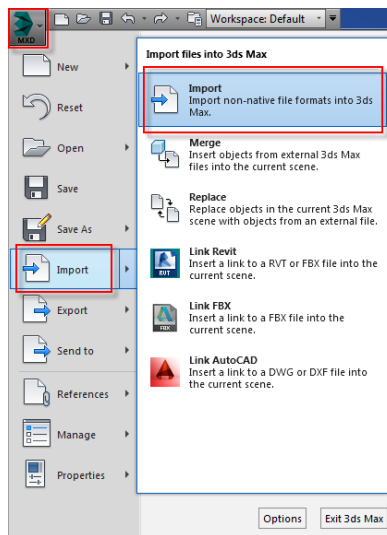
7. Após ajustado clique na opção Hide Vanishing Lines para ocultar os vetores.



8. Pronto agora o Ground Plane esta na mesma posição que o Environment.



9. Entre na opção Menu de Aplicações / Import / Import



10. Note que agora o objeto esta no mesmo nível da imagem por causa do Perspective Match.

