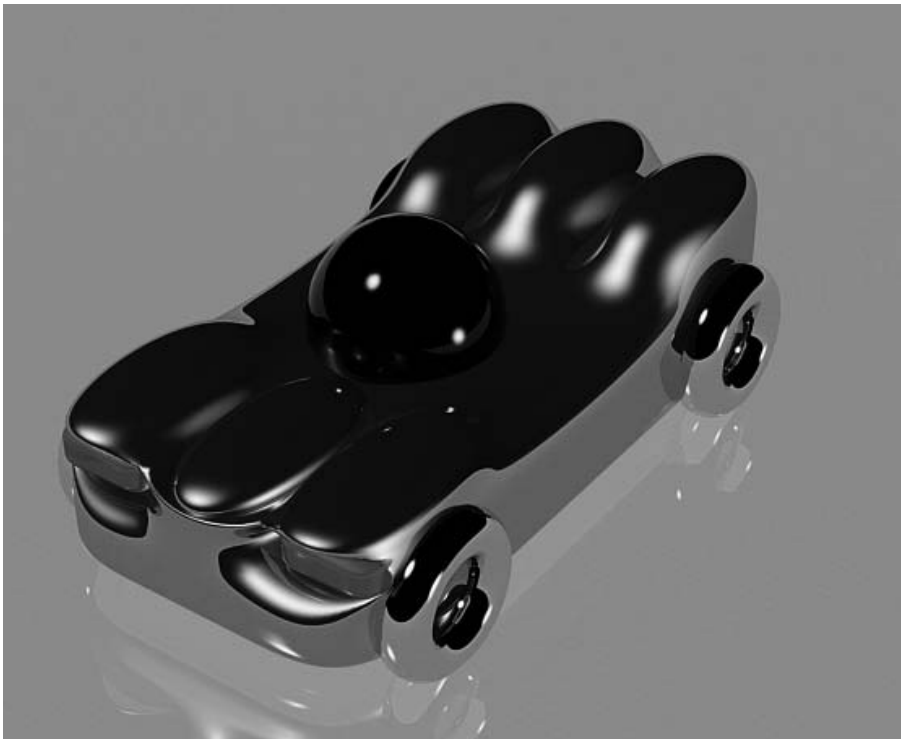


# ***AutoCAD***

# ***2011***

# ***Renderização***



# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1

- INTRODUÇÃO ..... 5
- ACESSO AOS COMANDOS DE ACABAMENTOS REALISTAS ..... 6

## CAPÍTULO 2

- RENDERIZAÇÃO ..... 9
- ADVANCED RENDERING SETTINGS ..... 13
- ILUMINAÇÃO ..... 18
- LIGHTS IN MODEL ..... 22
- MATERIALS BROWSER ..... 44
- MATERIALS EDITOR ..... 50
- PURGE ..... 58

## CAPÍTULO 3

- MAPEAMENTO ..... 61
- EFEITO DE FUNDO ..... 67
- EFEITO NEBLINA OU NEVOEIRO ..... 72

## CAPÍTULO 4

- RENDER PRESETS MANAGER ..... 74
- ESTATÍSTICA ..... 79
- ELIMINANDO LINHAS OCULTAS ..... 80

## CAPÍTULO 5

- NOÇÕES DE CORES BÁSICAS ..... 82
- NOÇÕES DE PADRÕES DE IMAGEM ..... 83
- IMPRESSÃO ..... 83

## CAPÍTULO 6

- TUTORIAL ..... 86

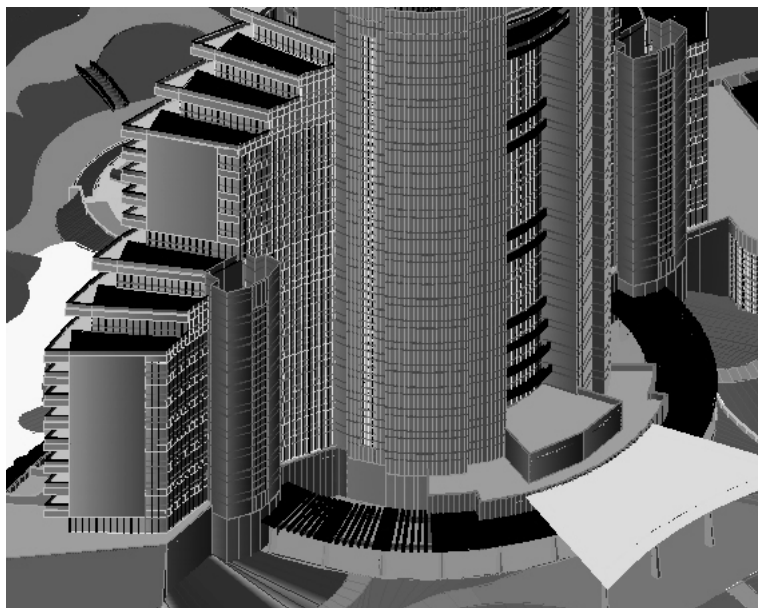
### **APLICAÇÃO DO ACABAMENTO - RENDER (Renderização)**

O comando RENDER aplica o acabamento no modelo. Ao ser acionado, o AutoCAD automaticamente carrega o aplicativo que cria as possibilidades de geração de imagens, as quais serão descritas neste capítulo.

**Você não precisa, ter aplicado um acabamento nas partes do seu modelo para que se aplique nele o comando RENDER. O AutoCAD faz isso automaticamente utilizando o padrão de cores das layers configuradas anteriormente por você.**

Por exemplo: o modelo que segue foi construído sem nenhuma definição de material, apenas com as cores pré-definidas, assim o AutoCAD gerou uma imagem com uma iluminação básica apenas para visualizar o objeto no espaço.

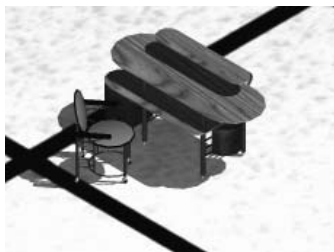
Dependendo da cor utilizada no objeto, a iluminação pode variar, aparecendo mais luminoso ou podendo ficar mais apagada.



**Modelo gerado somente com definição de cores**

**Selected** - Exibe um prompt para selecionar os objetos que serão renderizados

**Todos os objetos da cena renderizados**



**Objetos selecionados para renderização**

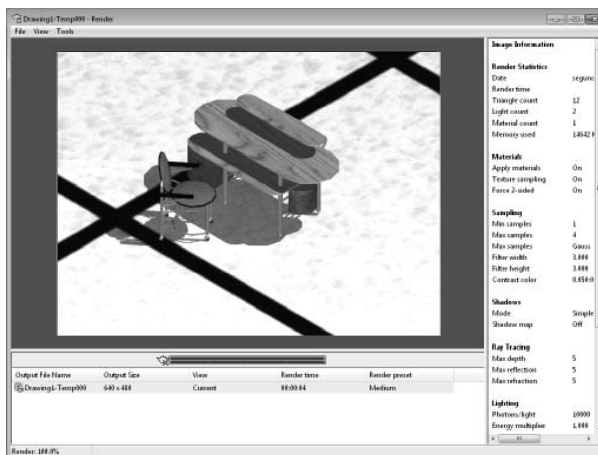
**Objetos selecionados renderizados**



**Destination** - Determina o local de saída que o agente de renderização usa para exibir a imagem renderizada

**Viewport** - Renderiza para a Viewport corrente, normalmente na área de trabalho em model space.

**Render Window** - Abre uma janela nova chamada RENDER e, minimizando o seu projeto, este processo permite carregar imagens, salvar e imprimir conforme desejado.



**Objetos em Render window**

**Direção do  
azimuth= -45  
altitude= 35**



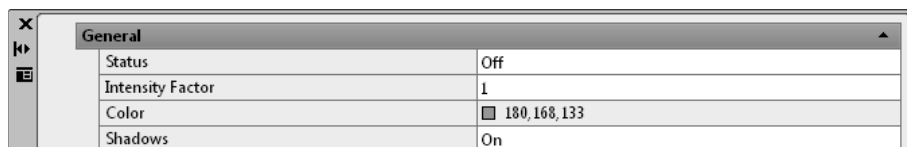
**Direção do  
azimuth= -135  
altitude= 35**



**Light Source Vector** - Define o vetor de iluminação. Ao alterar seus valores, os valores de Azimuth e Altitude se alteram automaticamente, ou seja, são variáveis dependentes uma da outra.

**Shadows** - Definição das variáveis que irão controlar as sombras. Ativa/Desativa geração de sombras.

**Shadow On** - Indica se essa fonte distante vai gerar ou não sombra.

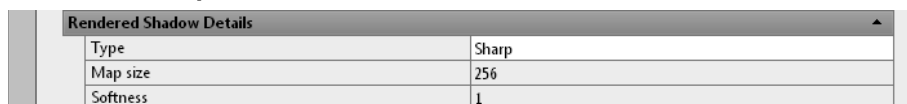


**Shadow On Desligado**



**Shadow On Ligado**

### Shadow Options



**1) Shadow Volumes/Ray Traced Shadows** - Quando essa opção está ligada, o modo Photo Real, cria sombras volumétricas, ou seja, com altura, profundidade e largura no objeto. E em Raytrace, cria sombras Raytrace para essa fonte luminosa. Se desabilitada, você é quem vai controlar os tamanhos do mapa de sombreamento.