



3^η ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗ ΑΣΚΗΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ Φωτορεαλισμός & Κίνηση

Προσδοκώμενοι Στόχοι της Εργασίας

1. Είναι η κατανόηση τροποποίησης (modify) των παραμέτρων ενός αντικειμένου.
2. Είναι η κατανόηση και η χρήση των (modifiers) τροποποιητών.
3. Είναι η διαχείριση των τροποποιητών ενός μοντέλου.

Περιγραφή της Εργασίας

α) Ανοίξτε το αρχείο 'Άσκηση _2' που δημιουργήσατε κατά το προηγούμενο μάθημα. Επεξεργαστείτε τον τροποποιητή bend έτσι ώστε τα όρια εφαρμογής του να είναι από 0mm έως 2000mm. Να αποθηκεύσετε μια εικόνα (.jpg) με όνομα 3.1 κάνοντας render στην όψη Perspective.

Να εφαρμόσετε στο αντικείμενο σας έναν τροποποιητή τύπου 'Turbo Smooth' στο πεδίο Iteration να δώσετε την τιμή 1. Να αποθηκεύσετε μια εικόνα (.jpg) με όνομα 3.2 κάνοντας render στην όψη Perspective. Να αποθηκεύσετε το αρχείο Max.

β) Δημιουργήστε ένα νέο αρχείο το όνομα του να είναι 'άσκηση _3' και να αποθηκευτεί στο φάκελο του Εργαστηρίου. Με ενεργό το επίπεδο σχεδίασης 'Top' τοποθετήστε ένα αντικείμενο τύπου 'Cylinder' με όνομα 'αντικείμενο _1' και με ακτίνα 500mm και ύψος 2000mm στο σημείο με συντεταγμένες (0,0,0). Το χρώμα του αντικειμένου να είναι κίτρινο. Στο ίδιο επίπεδο σχεδίασης τοποθετήστε ένα δεύτερο αντικείμενο τύπου 'GeoSphere' με όνομα 'αντικείμενο _2' και με ακτίνα 700 στο σημείο με συντεταγμένες (1500,0,700). Το χρώμα του αντικειμένου να είναι πράσινο.

Στο 'αντικείμενο _1' να εφαρμόσετε έναν τροποποιητή τύπου 'shell', να ορίσετε στο πεδίο 'inner amount' την τιμή 100mm ενώ στο πεδίο 'outer amount' την τιμή 0. Στο ίδιο αντικείμενο να εφαρμόσετε έναν τροποποιητή τύπου 'Edit Poly'. Αλλάξτε την προβολή στο viewport 'perspective' ώστε να εμφανίζονται και οι ακμές του μοντέλου. Εμφανίστε τα περιεχόμενα του τροποποιητή και επιλέγοντας τα παρατηρήστε την τοπολογία του μοντέλου. Με επιλεγμένη την στοιχείο της τοπολογίας 'polygon' επιλέξτε το άνω πολύγωνο (άνω επιφάνεια) του κυλίνδρου και πατήστε διαγραφή. Να αποθηκεύσετε μια εικόνα (.jpg) με όνομα 3.3 κάνοντας render στην όψη Perspective και μια εικόνα με όνομα 3.4 στην όψη 'Top'.



Στο ίδιο επίπεδο σχεδίασης τοποθετήστε ένα δεύτερο αντικείμενο τύπου 'Cylinder' με όνομα 'αντικείμενο _2' και με ακτίνα 700 και ύψος 3000 στο σημείο με συντεταγμένες (1500,0,0). Το χρώμα του αντικειμένου να είναι πράσινο. Να εφαρμόσετε τους τροποποιητές του 'αντικειμένου _1' στο 'αντικείμενο _2' έτσι ώστε μεταβάλλοντας τις ιδιότητες τους στο 'αντικείμενο _1' να εφαρμόζονται και στο 'αντικείμενο _2'. Επιπλέον, με επιλεγμένη την στοιχείο της τοπολογίας 'polygon' επιλέξτε το άνω πολύγωνο (άνω επιφάνεια) του κυλίνδρου και πατήστε διαγραφή.

Στο πεδίο 'inner amount' του τροποποιητή 'shell' να εισάγετε την τιμή 200 και να αποθηκεύσετε μια εικόνα (.jpg) με όνομα 3.5 κάνοντας render στην όψη Perspective

Παραδοτέα κατά το δεύτερο μάθημα

Να αποθηκεύσετε τις εικόνες αλλά και το αρχείο του προγράμματος στο φάκελο του Εργαστηρίου.