

## 7<sup>η</sup> ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΗ ΑΣΚΗΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ Φ&Κ

### Προσδοκώμενοι Στόχοι της Εργασίας

- ✓ Εισαγωγής στερεών σε συγκεκριμένη θέση, με συγκεκριμένο χρώμα
- ✓ Εισαγωγής κάμερας σε συγκεκριμένη θέση, παράμετροι κάμερας
- ✓ Animation κάμερας σε συγκεκριμένο μονοπάτι
- ✓ Διαφοράς Target και Free κάμερας
- ✓ Mirror, Copy, Snaps
- ✓ Render setup

### Περιγραφή της Εργασίας

Σχεδιάστε ένα box 3000x3000x100 (διαστάσεις σε χιλιοστά) παράλληλο στο XY επίπεδο και τοποθετείστε το κέντρο της πλευράς 3000x3000 στην αρχή των αξόνων. Ονομάστε το αντικείμενο αυτό «βάση». Χρωματίστε το σε πράσινο.

Στο φάκελο σας θα αποθηκεύετε τις φωτοαποδόσεις (render) σε διαστάσεις 640x480 και σε αρχεία με ονόματα 1, 2, 3... και με κατάληξη \*.jpg.

Πάνω στη «βάση» τοποθετείστε όρθιο ένα κίτρινο box διαστάσεων 1000x1000x100 στο μέσο μιας ακμής (ώστε να έρθει «πρόσωπο» με την πλαϊνή πλευρά της «βάσης»). Δημιουργήστε αντίγραφο με την εντολή mirror ή copy στην απέναντι ακμή. Επίσης δημιουργήστε αντίγραφο και τοποθετείστε το πάνω στη «βάση» και στην αρχή των αξόνων.

**Αποθηκεύστε την πρώτη εικόνα με όνομα 1.jpg κάνοντας render στην προοπτική σας όψη.**

Εισάγετε ένα box μπλε χρώματος 1000x3000x100 και τοποθετείστε το πάνω από τα τρία κίτρινα box έτσι ώστε να ακουμπά και τα τρία.

**Αποθηκεύστε την δεύτερη εικόνα με όνομα 2.jpg κάνοντας render στην προοπτική σας όψη.**

Εισάγετε μια target κάμερα με όνομα «πρώτη κάμερα» στο σημείο (-4000, -4000, 8000) με το στόχο της να είναι στην αρχή των αξόνων. Ρυθμίσεις κάμερας stoke lenses 50mm.

**Αποθηκεύστε την τρίτη εικόνα με όνομα 3.jpg κάνοντας render στην όψη της κάμερας.**

Να δημιουργήσετε Animation έτσι ώστε η κάμερα να διαγράφει τετραγωνική κίνηση (πλευρά υποθετικού τετραγώνου 8000mm) με φορά αντίθετη των δεικτών του ρολογιού. Αρχικό καρέ είναι το σημείο που βρίσκεται η κάμερα. Η αλλαγή της κατεύθυνσης της κίνησης να γίνεται ανά 25 καρέ (καρέ 0-100).

**Στα καρέ 25, 50, 75, 100 και στη όψη της κάμερας αποθηκεύστε κάνοντας render αντίστοιχα τέσσερις εικόνες 4.jpg, 5.jpg, 6.jpg, 7.jpg**

Διαγράψτε τα καρέ του Animation.

Εισάγετε κλειστή line από την όψη Top σε ύψος 500mm (Initial type -> Smooth, Drag type -> Bezier) έτσι ώστε να διέρχεται ανάμεσα από τα κίτρινα box με κατεύθυνση zigzag. Η γραμμή να είναι το μονοπάτι που θα ακολουθεί η κάμερα στοχεύοντας στη «βάση».

**Πατήστε Play ενώ είστε στην όψη της κάμερας.**

Εισάγετε text με το όνομά σας σε ότι χρώμα θέλετε και αφού το δώσετε ένα πάχος σε αυτό δημιουργήστε ένα δικό σας παράδειγμα που να διακρίνονται οι διαφορές στο Animation μιας target και μιας free κάμερας.