

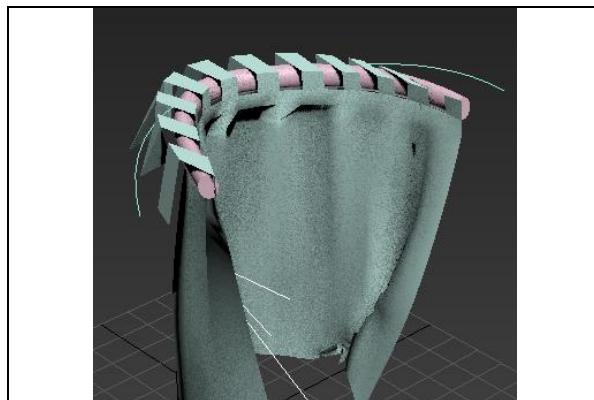
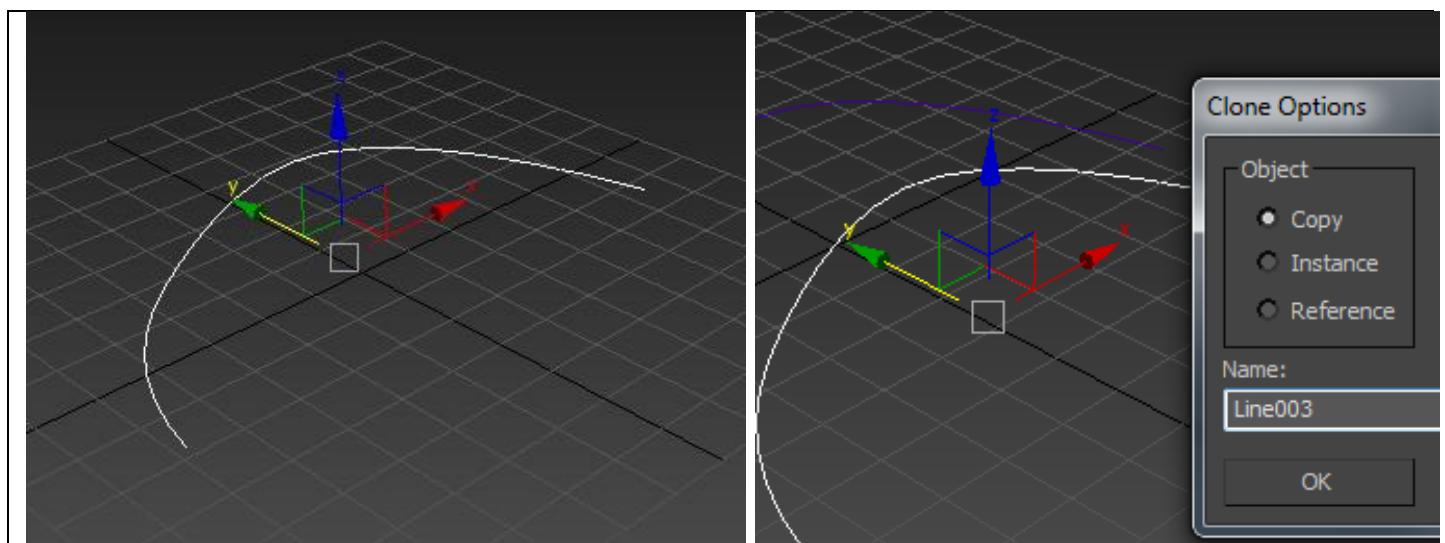
“Πληροφορική Κινηματογραφία ”

Ακαδημαϊκό Έτος 2015-2016

Διδάσκοντες: Π. Κυριακουλάκος ,
Υποστήριξη Εργαστηρίου: Κ. Μπάιλας

Εργαστηριακή Άσκηση

Εβδομάδα 4η

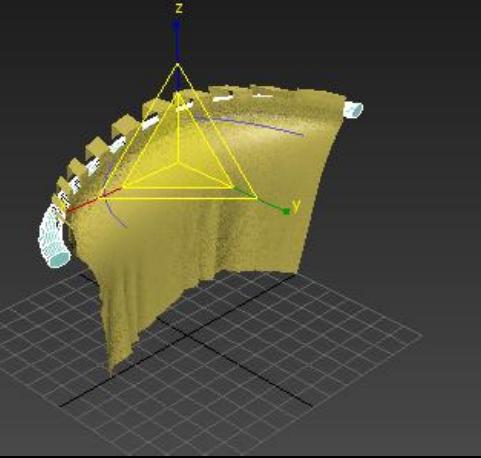
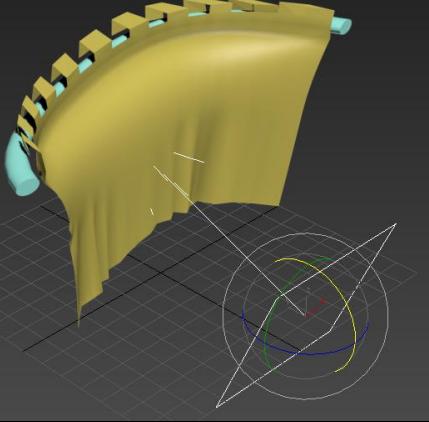
Make a Cloth and Use Wind force**Βασικά Βίματα**

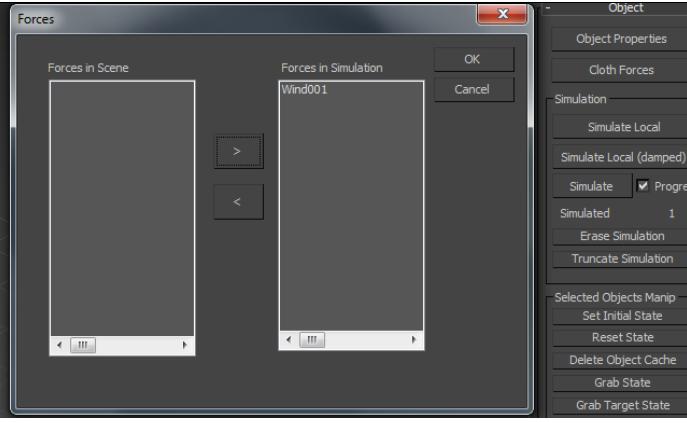
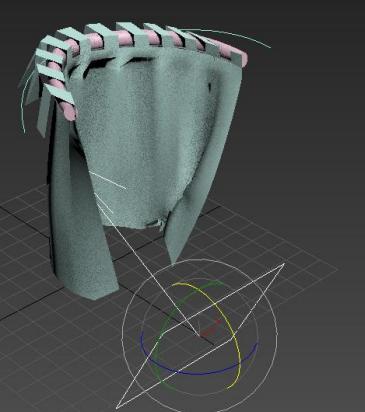
- | | |
|--|---|
| <p>1. Αρχικά ρυθμίζουμε το σύστημα μονάδων σε Μετρικό(Metric) και ορίζουμε τις μονάδες σε χλιοστά(centimeters) από το μενού Customize>Units Set Up .</p> <p>2. Σχεδιάζουμε μία Spline (βλέπε εικόνα παραπάνω)</p> | <p>3. Επιλέγουμε τη Spline και με δεξή κλικ του ποντικιού εκτελούμε Copy.</p> <p>4. Με την εντολή Select & Move μετακινούμε την κόπια της αρχικής γεωμετρίας παράλληλα με την αρχική.</p> |
|--|---|

<p>5. Σχεδιάζουμε έναν κύκλο με ακτίνα(Circle) 70 mm και εκτελούμε την εντολή Loft με Path την αρχική μας Spline.</p>	<p>6. Μετακινούμε την κόπια της Spline κοντά στο τελευταίο Loft και εκτελούμε Scale(Βλέπε εικόνα).</p>

<p>7. Εκτελούμε την εντολή Extrude για την Spline και μετατρέπουμε την επιφάνεια που δημιουργήθηκε σε Editable Poly.</p>	<p>8. Με τη χρήση των εντολών Loop και Dot Loop επιλέγουμε τα κατάλληλα segments και με την εντολή Select & Move δημιουργούμε την παραπάνω γεωμετρία.</p>

<p>The screenshot shows the 'Object Properties' dialog box for a cloth simulation. It lists 'Line002' and 'Loft001' under 'Objects in Simulation'. The 'Cloth Properties' section contains various parameters like U Bend, V Bend, U-B-Curve, V-B-Curve, U Stretch, V Stretch, U Compress, V Compress, Shear, Density, Damping, and Plasticity, each with numerical values and dropdown menus.</p>	<p>The screenshot shows the 3D view of the cloth simulation, which appears as a yellow surface with a blue wireframe grid overlaid on it, indicating simulation constraints or boundaries.</p>
<p>9. Επιλέγουμε την κουρτίνα και τις δίνουμε ιδιότητα Cloth με υλικό Cotton από το μενού Object Properties.</p> <p>10. Επιλέγουμε το κοντάρι της κουρτίνας και του δίνουμε περιορισμό Collision με το Cloth.</p>	<p>11. Επιλέγουμε τα πάνω σημεία της γεωμετρίας του Cloth και τα κάνουμε Group.</p> <p>12. Στη συνέχεια προσαρτούμε το κοντάρι σε αυτό το Group ενεργοποιώντας την εντολή Surface και επιλέγοντάς το.</p>

	
<p>13. Επειτα ενεργοποιούμε την εντολή Simulate Local και επιλέγουμε να κάνουμε Scale το κοντάρι. Παρατηρούμε ότι η κουρτίνα ακολουθεί τη γεωμετρία του κονταριού.</p>	<p>14. Από το μενού Space Warps ενεργοποιούμε την εντολή Wind και τοποθετούμε την πηγή του ανέμου στο χώρο σχεδίασης.</p>

	
<p>15. Από το μενού Cloth Forces του Cloth εισάγω τη δύναμη Wind και εκτελώ Simulate local.</p>	<p>14. Ρυθμίζουμε τις παραμέτρους του ανέμου, όπως strength, turbulence, etc.</p>