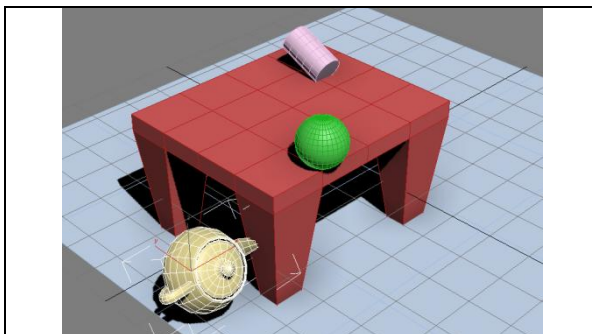


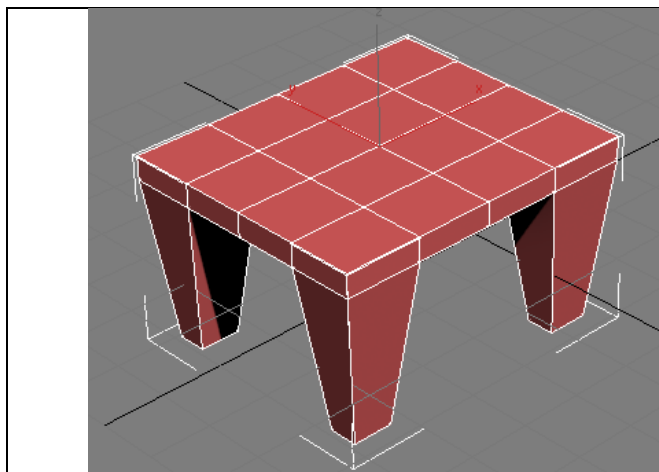
“Πληροφορική Κινηματογραφία ”
 Ακαδημαϊκό Έτος 2015-2016
 Διδάσκοντες: Π. Κυριακούλάκος ,
 Υποστήριξη Εργαστηρίου: Κ. Μπάλας

Εργαστηριακή Άσκηση
Εβδομάδα 1_b

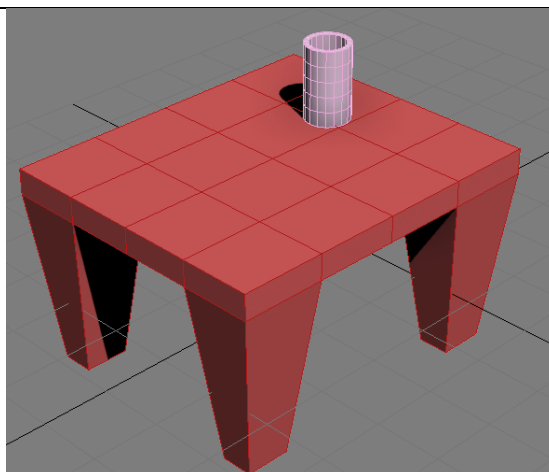
Δημιουργία Απλής κίνησης στο 3DS Max



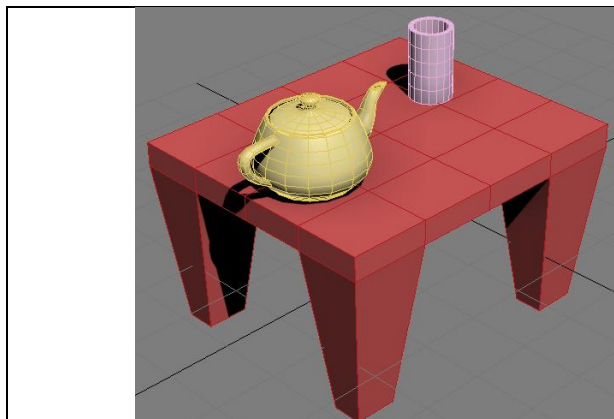
Βασικά Βήματα



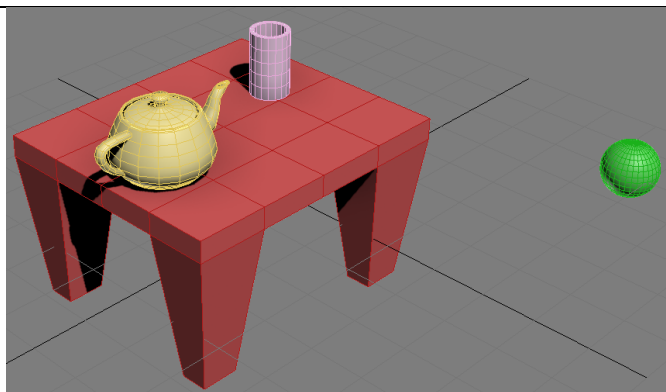
1. Μοντελοποίηση ενός τραπέζιού με τη χρήση των εντολών: Draw Box, Convert to Editable Mesh, Extrude, Bevel



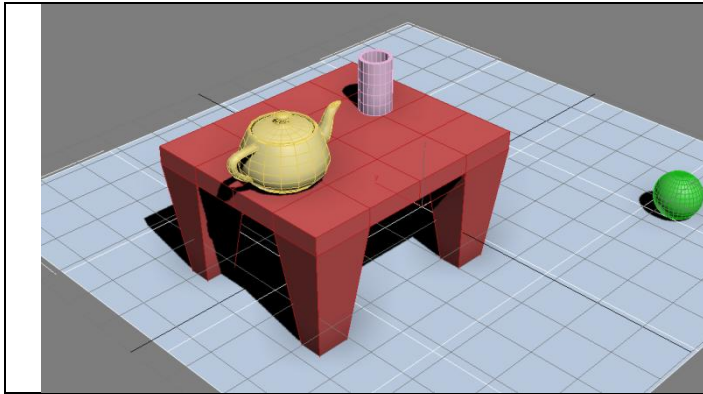
2. Μοντελοποίηση ενός ποτηριού με τη χρήση των εντολών Draw Cylinder, Concert to Editable Poly, Inset, Extrude. Μετακίνηση του ποτηριού πάνω στο τραπέζι.



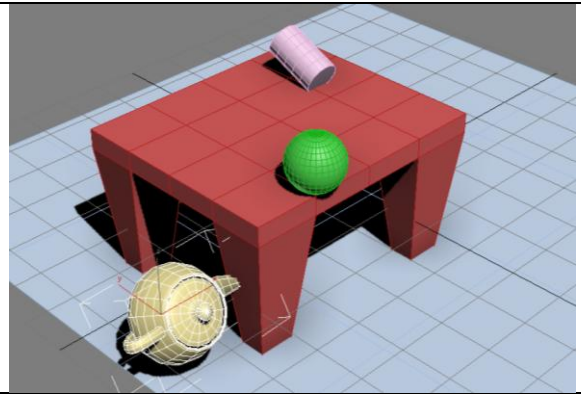
3. Δημιουργία μίας τσαγιέρας και μετακίνησή της πάνω στο τραπέζι.



4. Δημιουργία μίας σφαίρας



5. Δημιουργία πατώματος με τη χρήση της εντολής Draw Plane.



6. Εφαρμογή κίνησης σε κάθε αντικείμενο εκτός του τραπεζιού.
 **Σενάριο: η μπάλα χτυπά τα δύο προϊόντα του τραπεζιού και τα ρίχνει κάτω.
 • Το ποτήρι πέφτει πάνω στο τραπέζι και
 • η τσαγιέρα πέφτει κάτω στο πάτωμα.

Timeline να οριστεί ο χρόνος των 200 frames/sec.