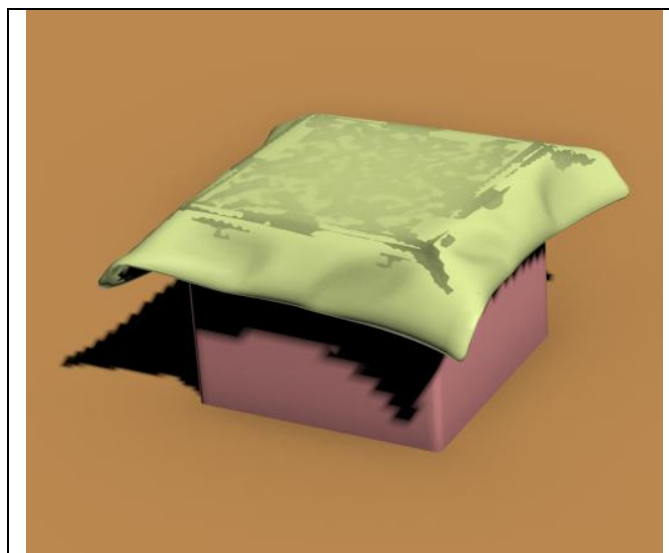


“Πληροφορική Κινηματογραφία ”  
 Ακαδημαϊκό Έτος 2015-2016  
 Διδάσκοντες: Π. Κυριακούλάκος ,  
 Υποστήριξη Εργαστηρίου: Κ. Μπάλας

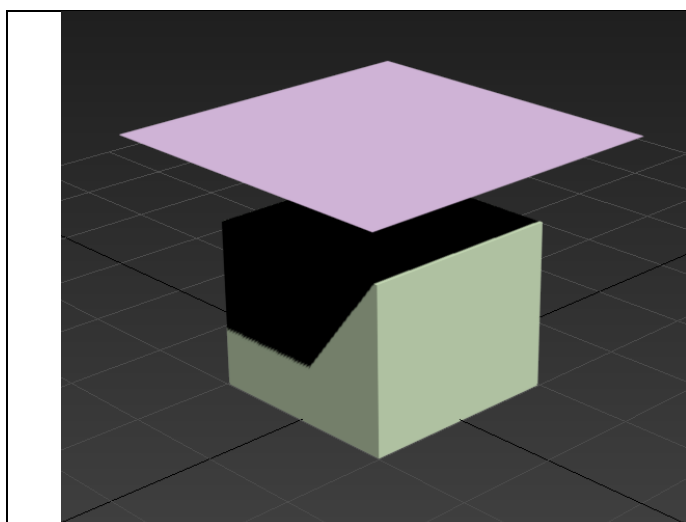
Εργαστηριακή Άσκηση  
 Εβδομάδα 3\_a

Δημιουργία Υφάσματος στο 3DS Max

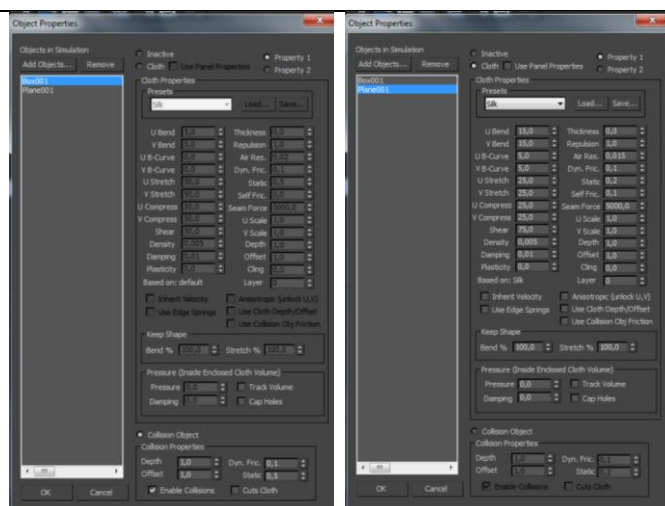


1

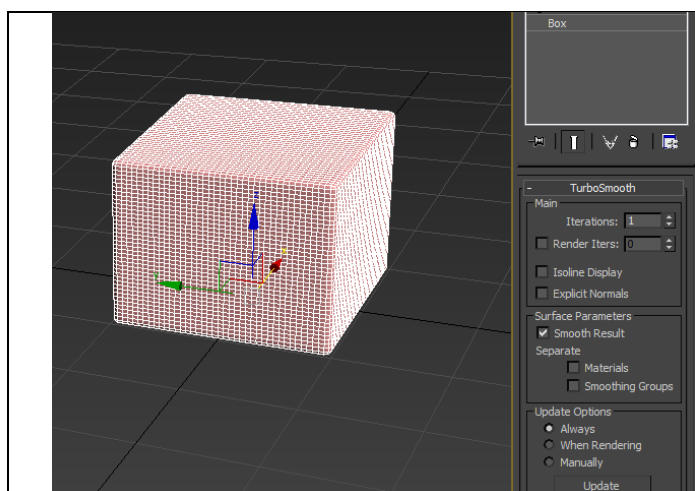
Βασικά Βήματα



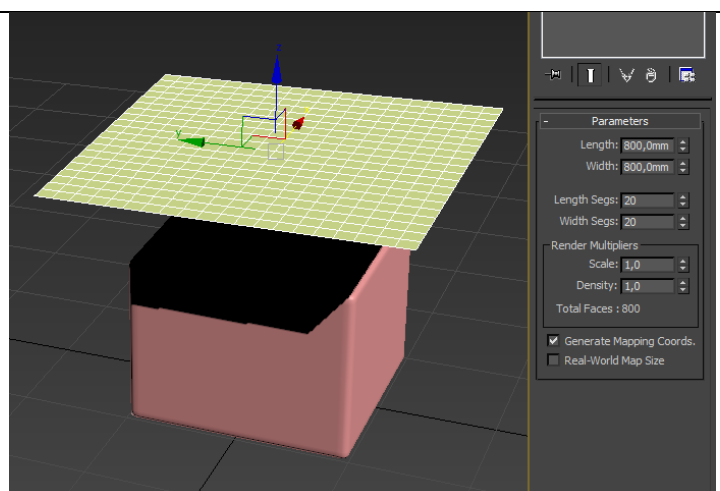
1. Αρχικά μοντελοποιούμε ένα κουτί(**box**) με διαστάσεις 500\*500\*400 και ένα επίπεδο(**plane**) με διαστάσεις 800\*800. Το επίπεδο θα πρέπει να βρίσκεται πάνω από το κουτί σε ύψος 600 μονάδων.



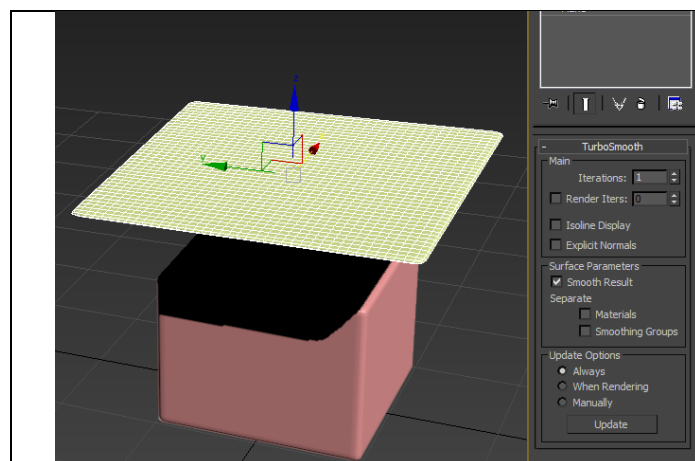
2. Με επιλεγμένο το επίπεδο που μόλις δημιουργήσαμε από το μενού **Modifier List** επιλέγουμε την εντολή **Cloth**. Από τα Object Properties της εντολής ορίζουμε ύφασμα μεταξύ (**silk**) το επίπεδο και ως στερεό επαφής(**collision**)το Κουτί.



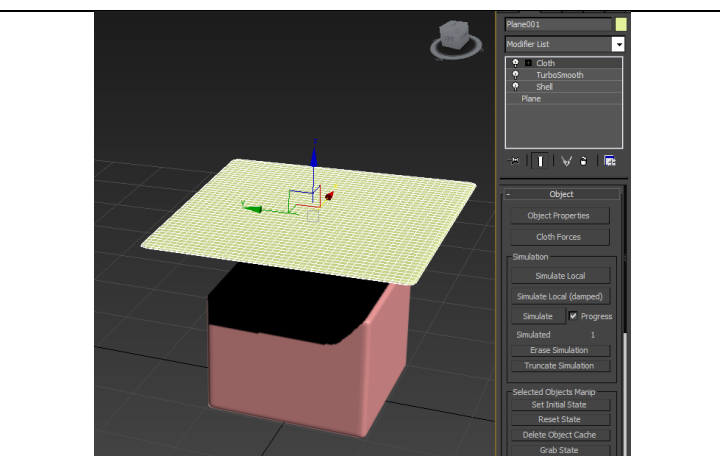
3. Επιλέγουμε το κουτί και αλλάζουμε τον αριθμό των **segments** σε  $20*20*20$ , και εκτελούμε την εντολή **Turbosmooth** από το **Modifier List**.



4. Επιλέγουμε το επίπεδο και αλλάζουμε τον αριθμό των **segments** σε  $20*20$  και εκτελούμε την εντολή **Turbosmooth** από το **Modifier List**.



5. Ενεργοποιούμε την εντολή **Shell** ώστε να δώσουμε πάχος στο επίπεδό μας και ορίζουμε τιμή πάχους 10 μονάδων και εκτελούμε ξανά την εντολή **Turbosmooth**.



6. Για να πέσει το πανί πάνω στο κουτί ενεργοποιούμε την εντολή **Simulate** από το μενού **Cloth**. Προκειμένου να αναιρέσουμε τον οποιοδήποτε τύπο simulate ενεργοποιούμε την εντολή **Reset State**.