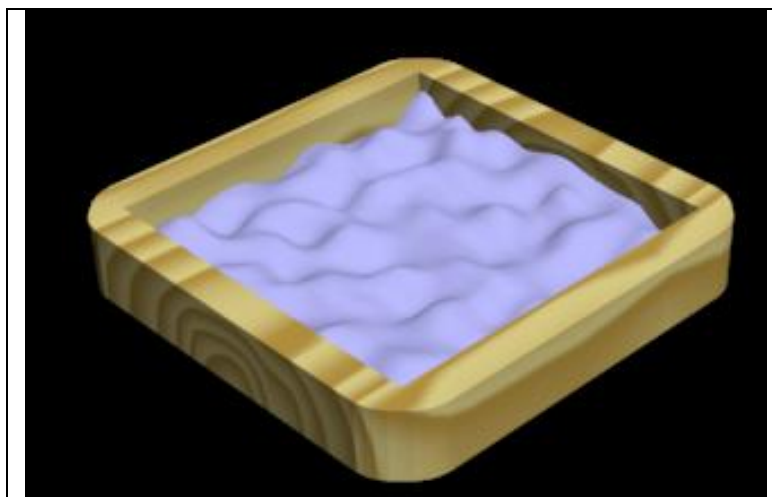


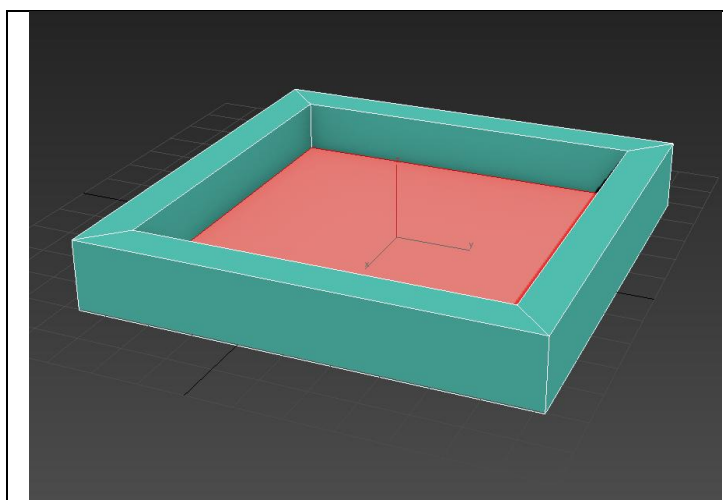
“Πληροφορική Κινηματογραφία ”
Ακαδημαϊκό Έτος 2015-2016
Διδάσκοντες: Π. Κυριακουλάκος ,
Υποστήριξη Εργαστηρίου: Κ. Μπάλας

Εργαστηριακή Άσκηση
Εβδομάδα 3_C

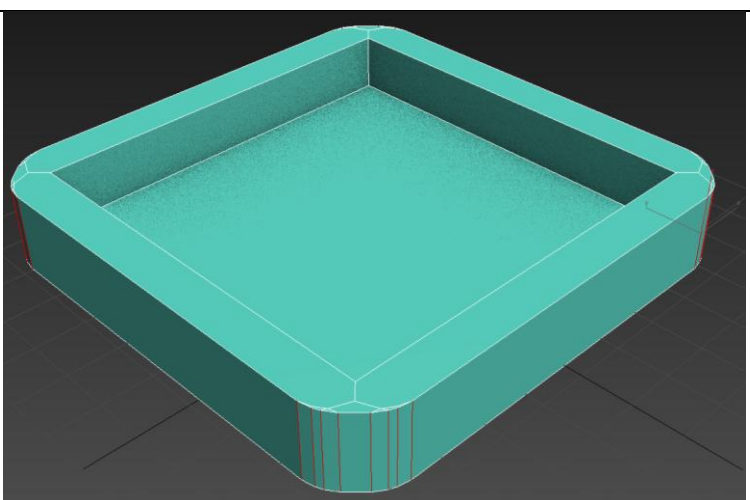
Δημιουργία Υγρού στοιχείου στο 3DS Max



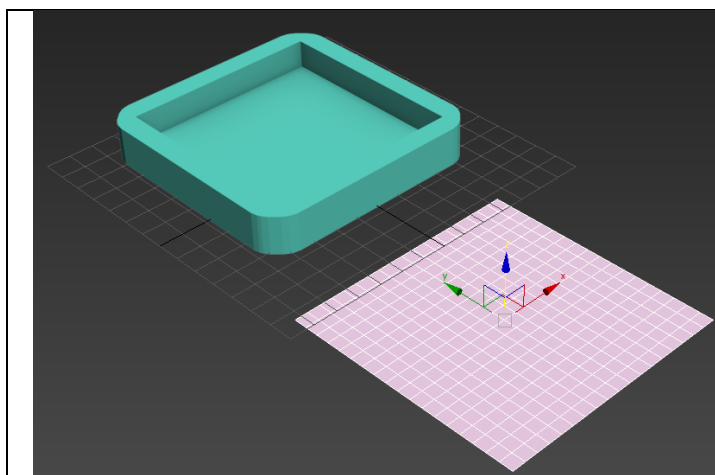
Βασικά Βήματα



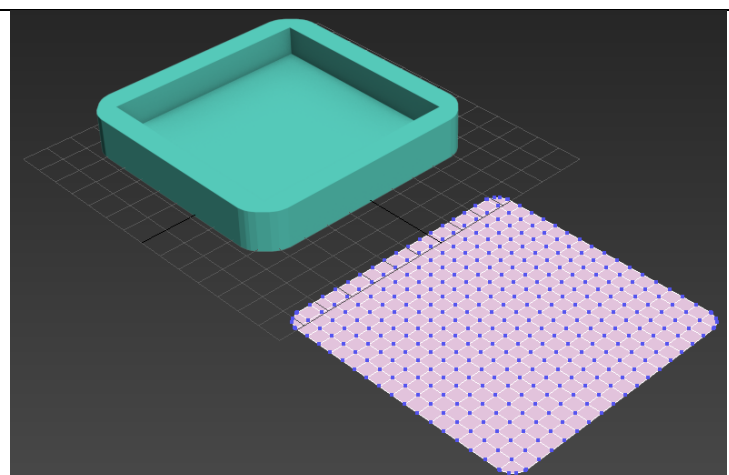
1. Αρχικά μοντελοποιούμε ένα κουτί(**box**) με διαστάσεις 2500*2500*400 και το μετατρέπουμε σε **Editable Poly**.
2. Εφαρμόζουμε την εντολή **Inset** στην πάνω επιφάνεια του κουτιού και εκτελούμε **Extrude** με Depth 300.



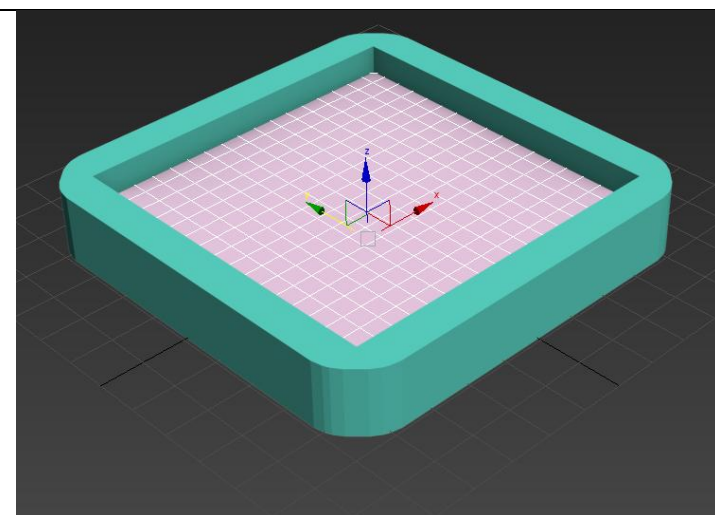
3. Με επαναλαμβανόμενα **Chamfer** διαμορφώνουμε τη γεωμετρία του στερεού σύμφωνα με την παραπάνω εικόνα.



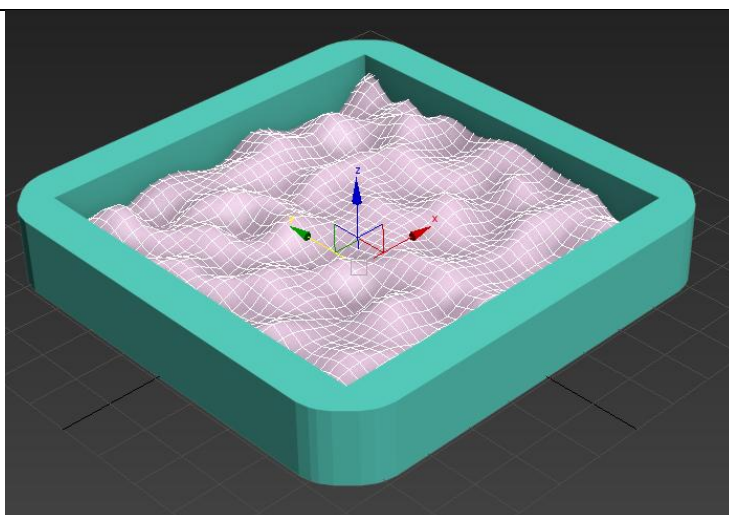
4. Σχεδιάζουμε στη συνέχεια ένα επίπεδο(**Plane**) με διαστάσεις 2450*2450 και 18*18 segments. Έπειτα το μετατρέπουμε σε **Editable Poly**.



5. Εκτελούμε την εντολή **Chamfer** στα σημεία (γωνίες) του επιπέδου.



6. Μεταφέρουμε (**Move**) το επίπεδο στο κέντρο του κουτιού και σε ύψος 250 μονάδων από τη βάση του. Χρησιμοποιούμε την εντολή **Scale** για να προσαρμόσουμε το επίπεδο μέσα στο κουτί.



7. Από το **Modifier List** ενεργοποιούμε την εντολή **noise** την οποία εφαρμόζουμε στο επίπεδο.
8. Εφαρμόζουμε **TurboSmooth** στο επίπεδο και ρυθμίζουμε τις παραμέτρους του noise για να απεικονίσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα την κίνηση του υγρού.