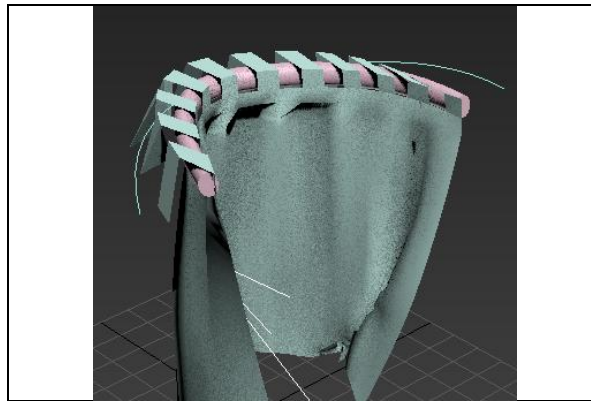


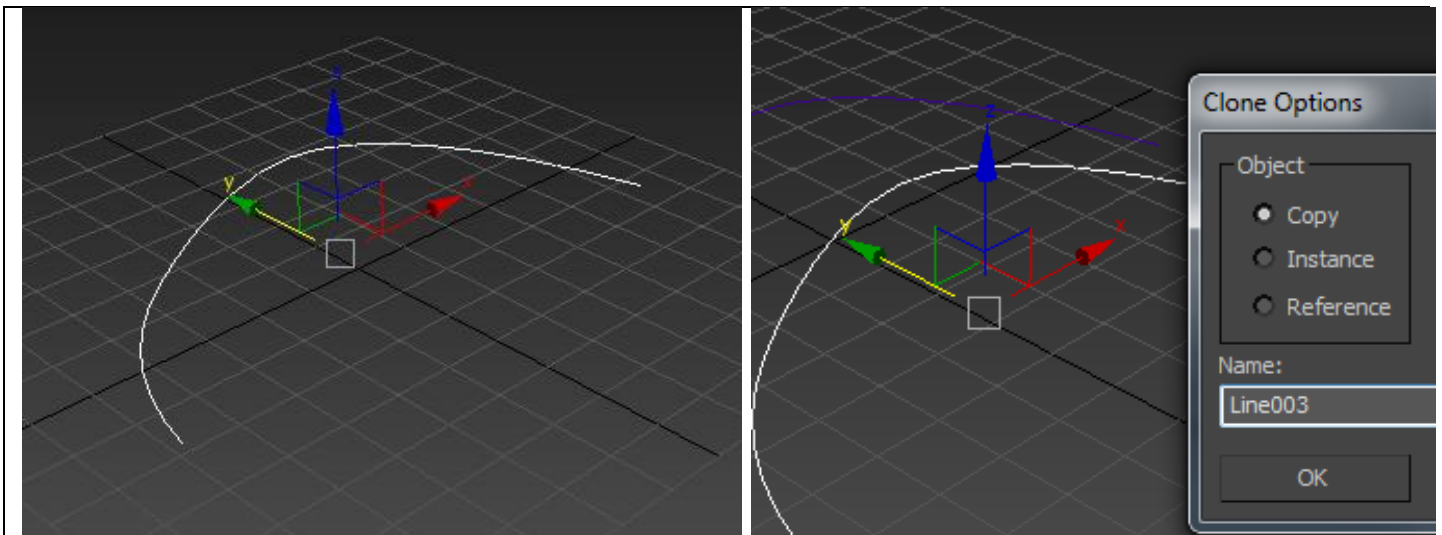
“Πληροφορική Κινηματογραφία ”
Ακαδημαϊκό Έτος 2015-2016
Διδάσκοντες: Π. Κυριακούλάκος ,
Υποστήριξη Εργαστηρίου: Κ. Μπάλας

Εργαστηριακή Άσκηση
Εβδομάδα 4η

Make a Cloth and Use Wind force



Βασικά Βήματα

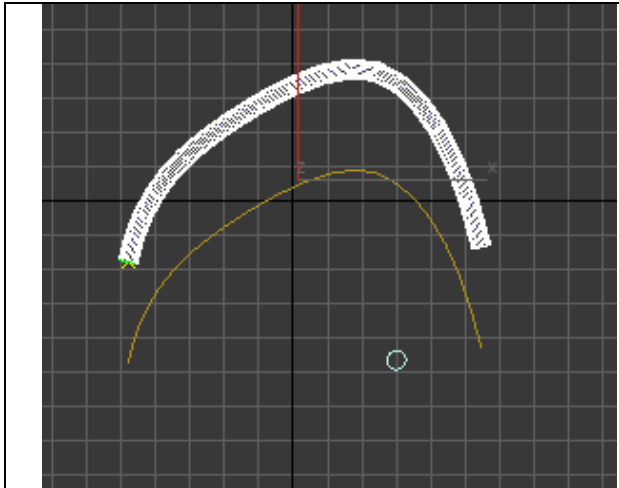


1. Αρχικά ρυθμίζουμε το σύστημα μονάδων σε Μετρικό(**Metric**) και ορίζουμε τις μονάδες σε χιλιοστά(**millimeters**) από το μενού **Customize>Units Set Up** .

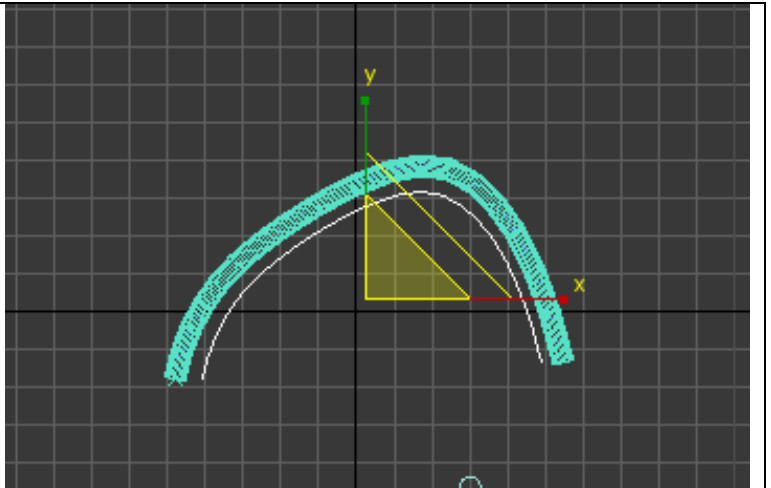
2. Σχεδιάζουμε μία **Spline** (βλέπε εικόνα παραπάνω)

3. Επιλέγουμε τη **Spline** και με δεξί κλικ του ποντικιού εκτελούμε **Copy**.

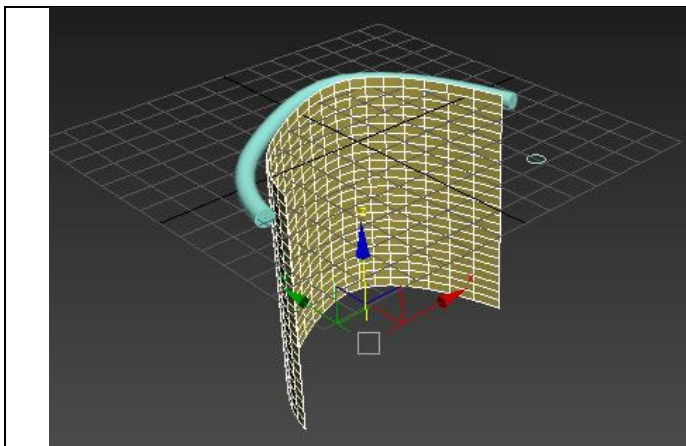
4. Με την εντολή **Select & Move** μετακινούμε την κopia της αρχικής γεωμετρίας παράλληλα με την αρχική.



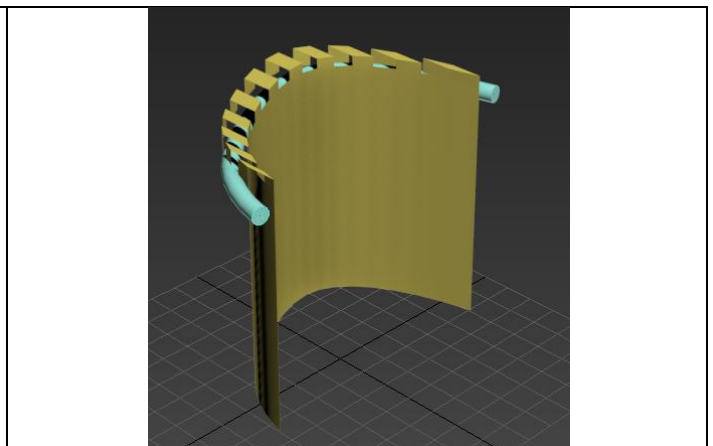
5. Σχεδιάζουμε έναν κύκλο με ακτίνα(Circle) 70 mm και εκτελούμε την εντολή Loft με Path την αρχική μας Spline.



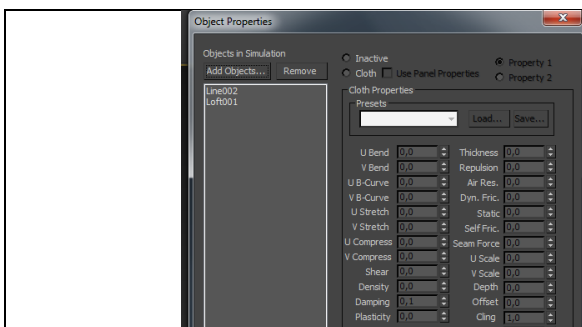
6. Μετακινούμε την κόπια της Spline κοντά στο τελευταίο Loft και εκτελούμε Scale(Βλέπε εικόνα).



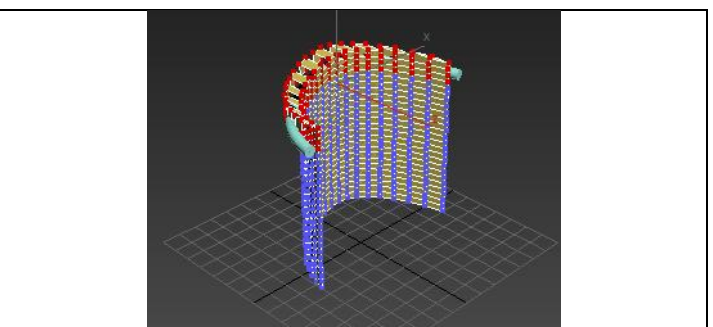
7. Εκτελούμε την εντολή Extrude για την Spline και μετατρέπουμε την επιφάνεια που δημιουργήθηκε σε Editable Poly.



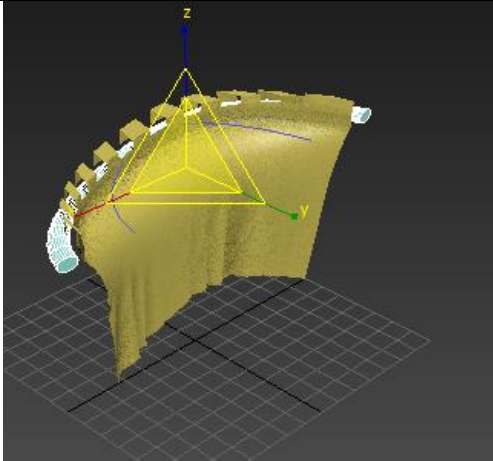
8. Με τη χρήση των εντολών Loop και Dot Loop επιλέγουμε τα κατάλληλα segments και με την εντολή Select & Move δημιουργούμε την παραπάνω γεωμετρία.



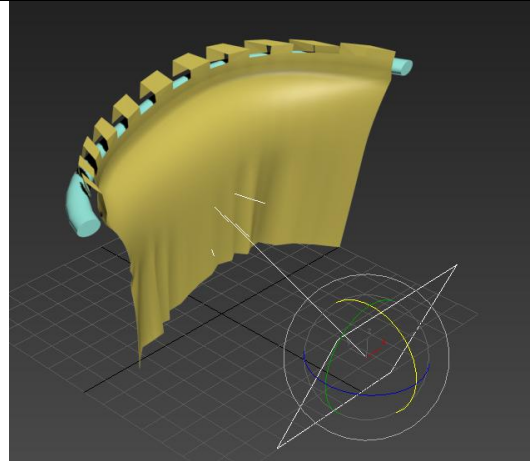
9. Επιλέγουμε την κουρτίνα και τις δίνουμε ιδιότητα Cloth με υλικό Cotton από το μενού Object Properties.
10. Επιλέγουμε το κοντάρι της κουρτίνας και του δίνουμε περιορισμό Collision με το Cloth.



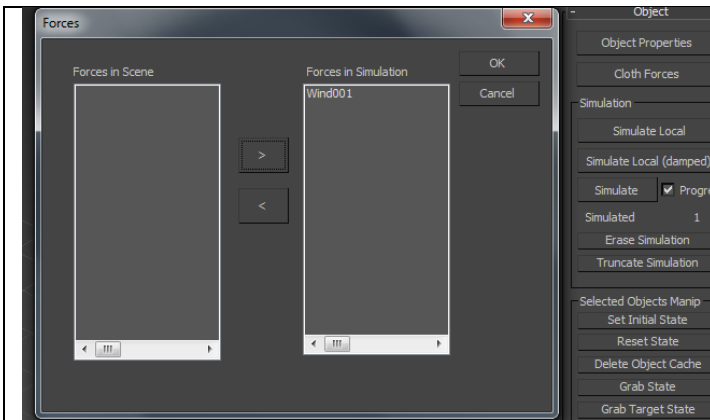
11. Επιλέγουμε τα πάνω σημεία της γεωμετρίας του Cloth και τα κάνουμε Group.
12. Στη συνέχεια προσαρτούμε το κοντάρι σε αυτό το Group ενεργοποιώντας την εντολή Surface και επιλέγοντάς το.



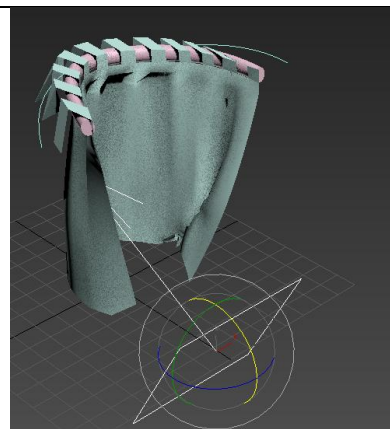
13. Έπειτα ενεργοποιούμε την εντολή **Simulate Local** και επιλέγουμε να κάνουμε **Scale** το κοντάρι. Παρατηρούμε ότι η κουρτίνα ακολουθεί τη γεωμετρία του κονταριού.



14. Από το μενού **Space Warps** ενεργοποιούμε την εντολή **Wind** και τοποθετούμε την πηγή του ανέμου στο χώρο σχεδίασης.



15. Από το μενού **Cloth Forces** του **Cloth** εισάγω τη δύναμη **Wind** και εκτελώ **Simulate local**.



14. Ρυθμίζουμε τις παραμέτρους του ανέμου, όπως **strength, turbulence, etc.**