

Ψυχαγωγικό Λογισμικό

2ο Εργαστηριακό Μάθημα

-

Επεξεργασία Υφών και Επένδυση Αντικειμένων

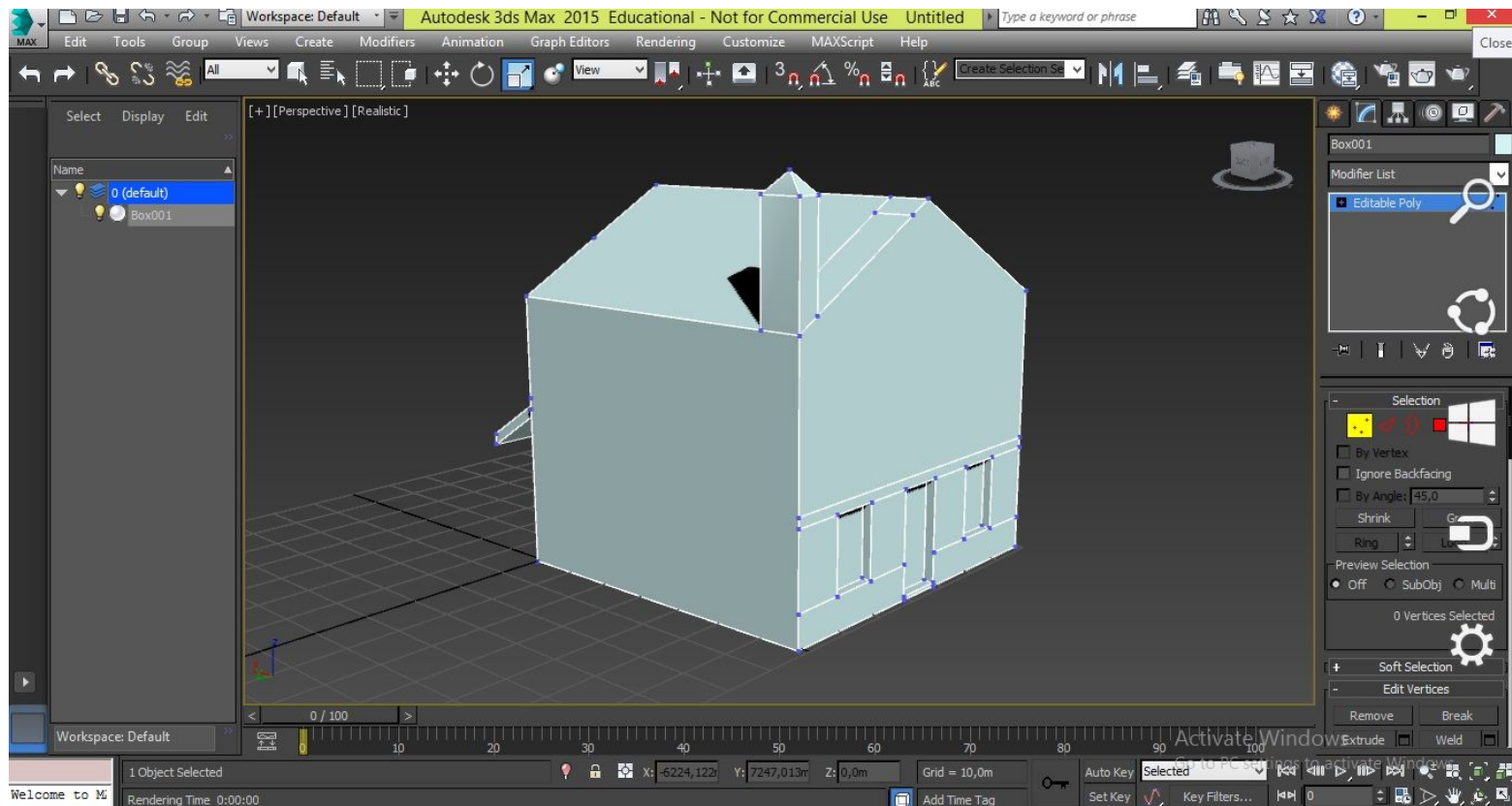
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής,
Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Πληροφορικής,

Κωνσταντίνος Οικονόμου, Επίκουρος Καθηγητής
Βασίλειος Κοριανός, Υποψήφιος Διδάκτορας
2015-2016

Δομή Μαθήματος

1. Επανάληψη 1ου Εργαστηριακού Μαθήματος - Ασκήσεις
2. Λογισμικό GIMP
3. 3D S Max -> Εφαρμογή υφών στα αντικείμενα
4. 3D S Max: Διαχείριση και οργάνωση αντικειμένων
→ Attach vs Group
→ Attach - Element - Detach
5. 3D S Max -> Αφαίρεση όγκου - τελεστές boolean

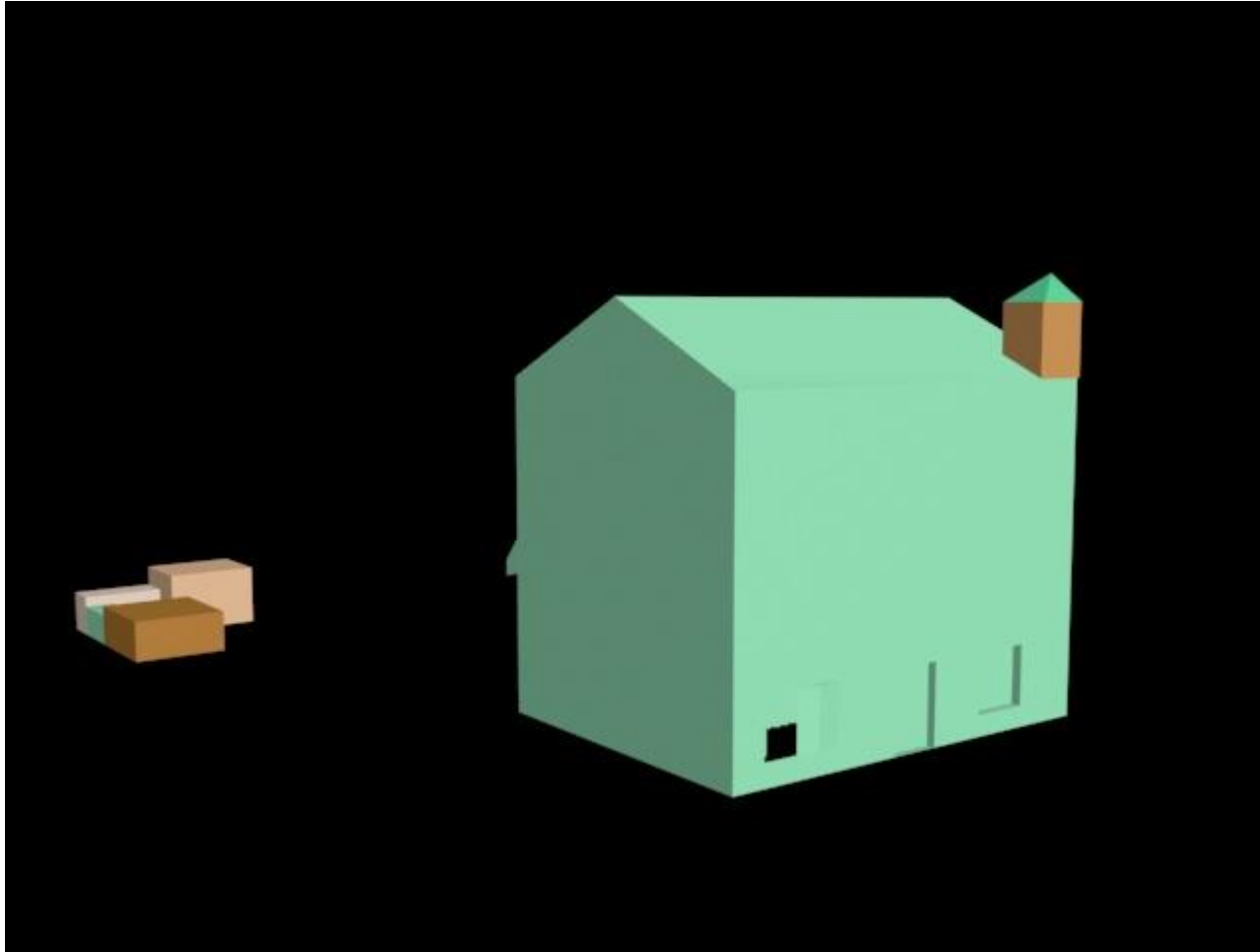
1η Άσκηση - Παράδειγμα



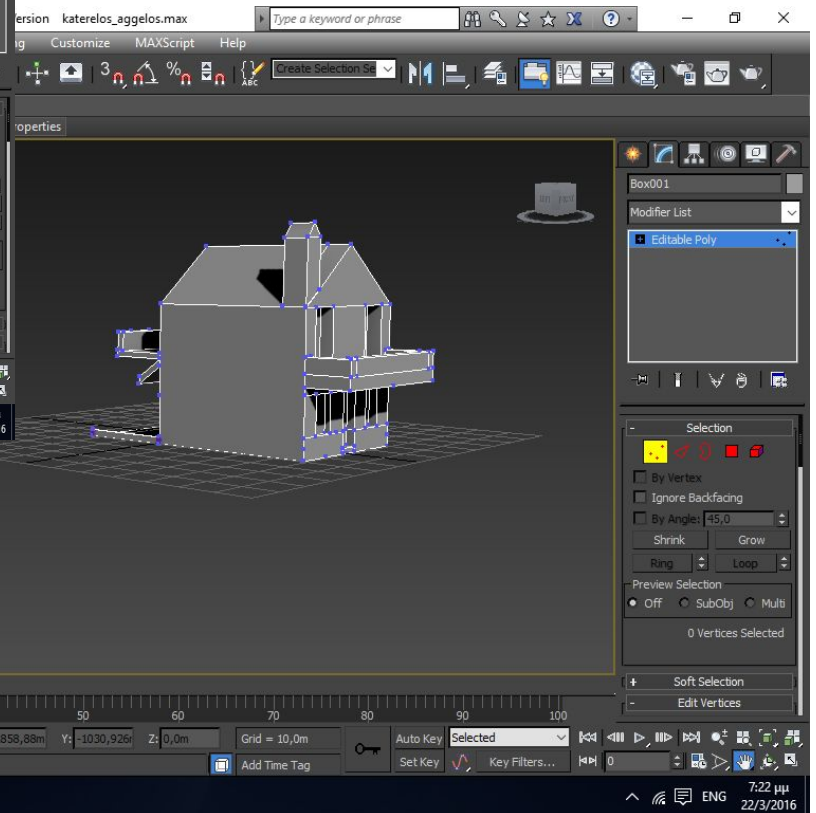
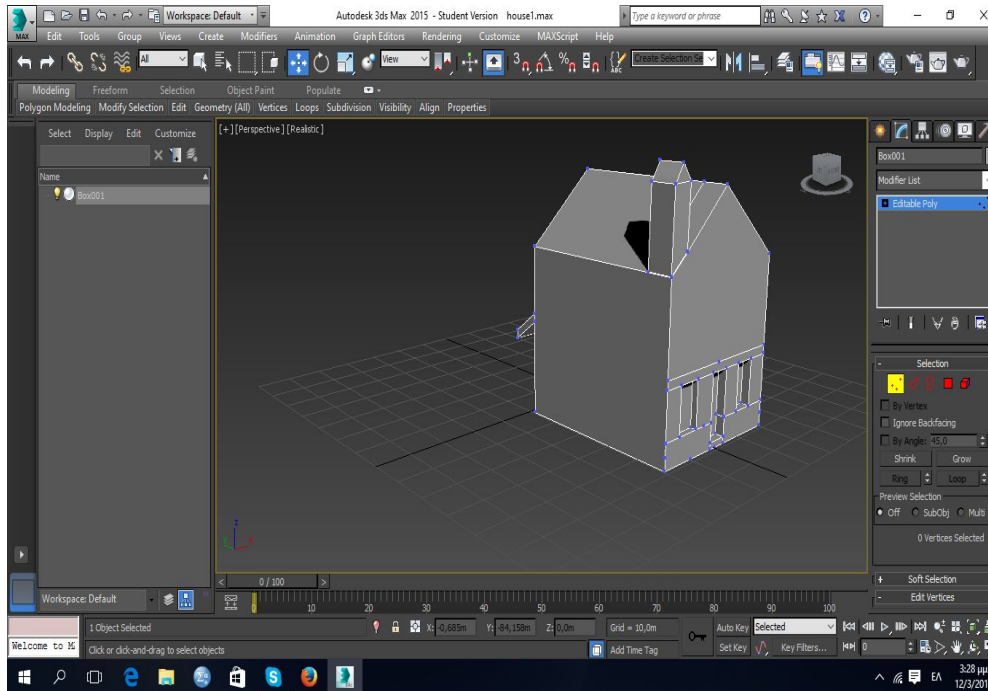
1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα



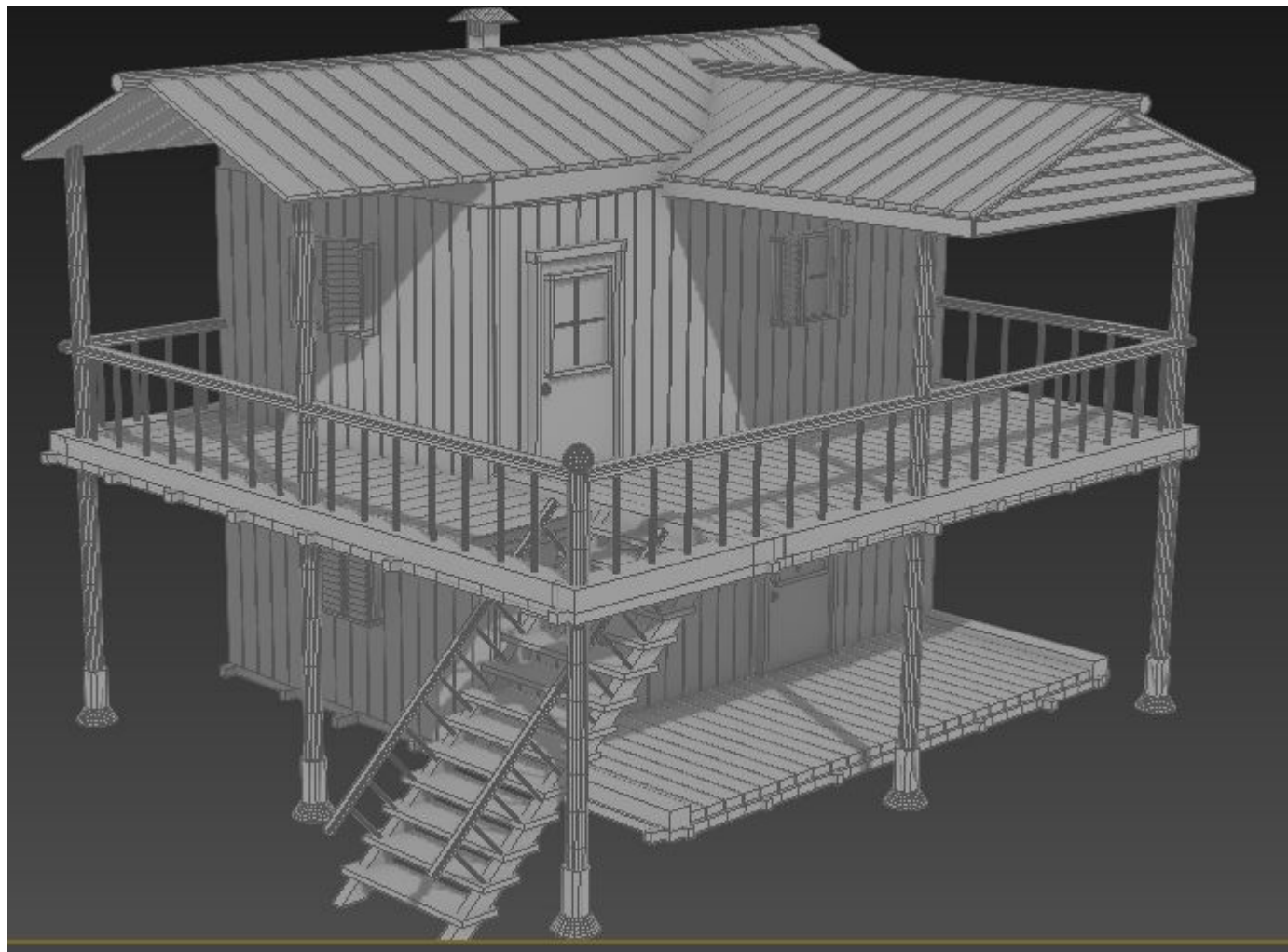
1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα



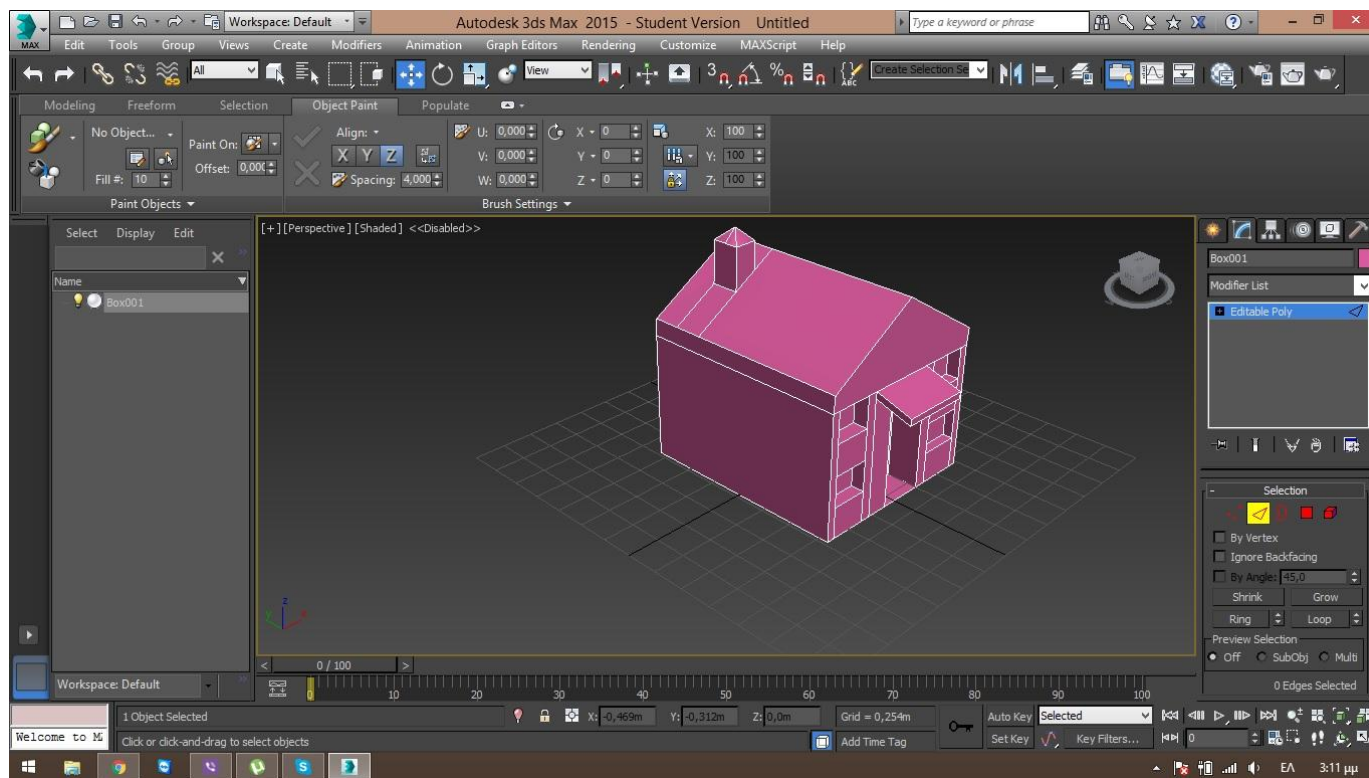
1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα



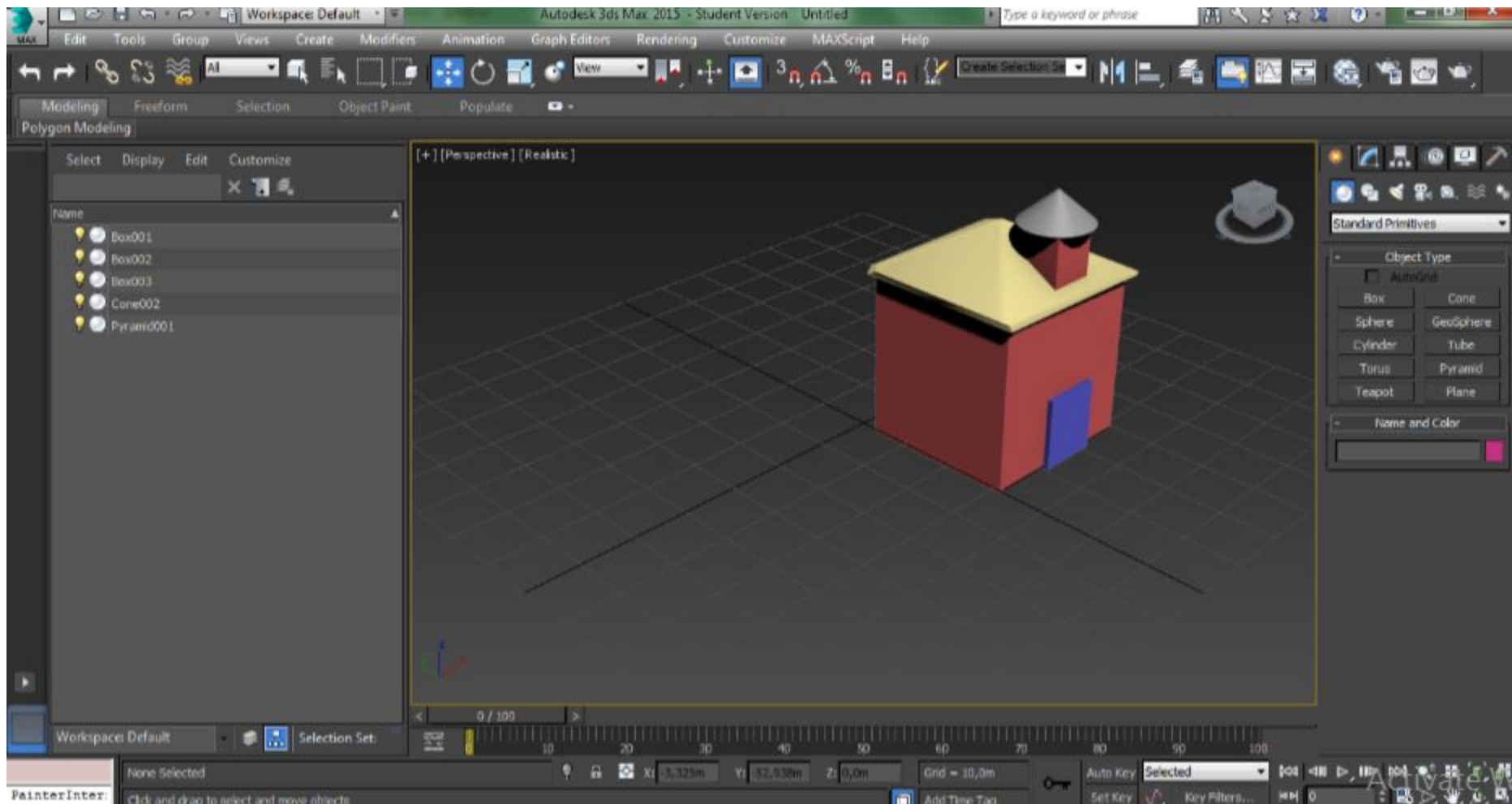
1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα



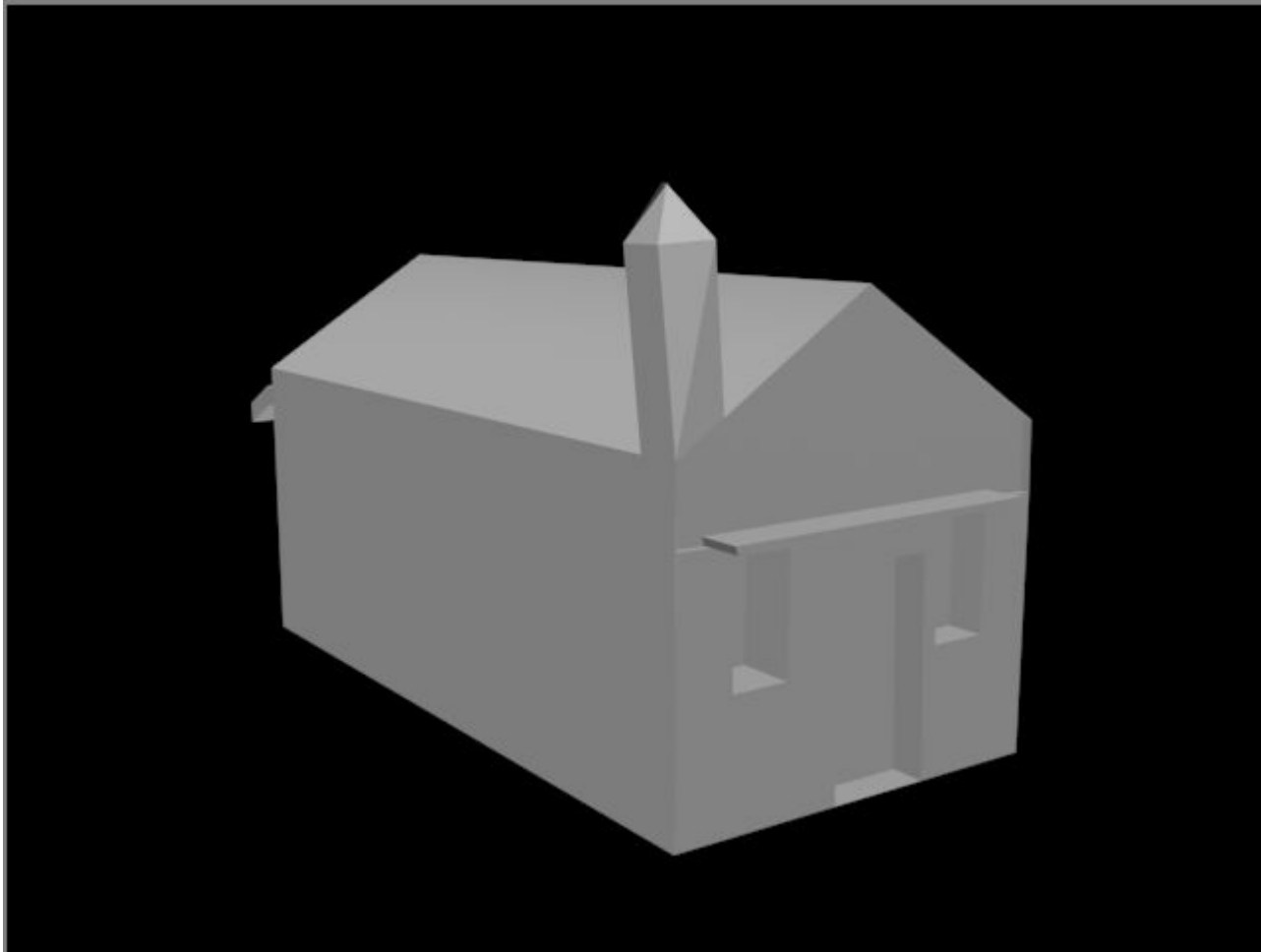
1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα



1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα



1η Άσκηση - Ενδεικτικά Αποτελέσματα

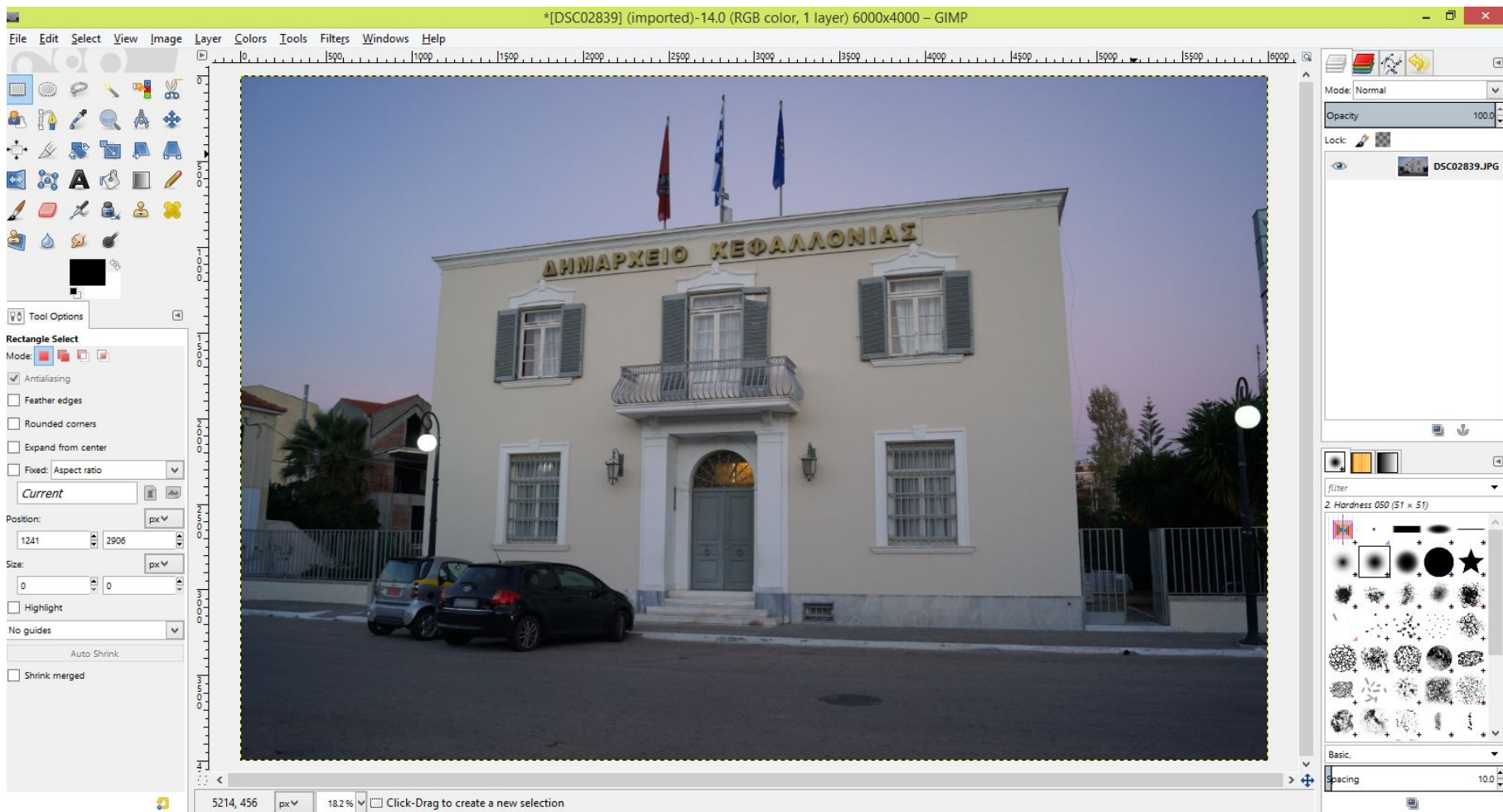


Επεξεργασία Υφών - GIMP

Διαδικασία:

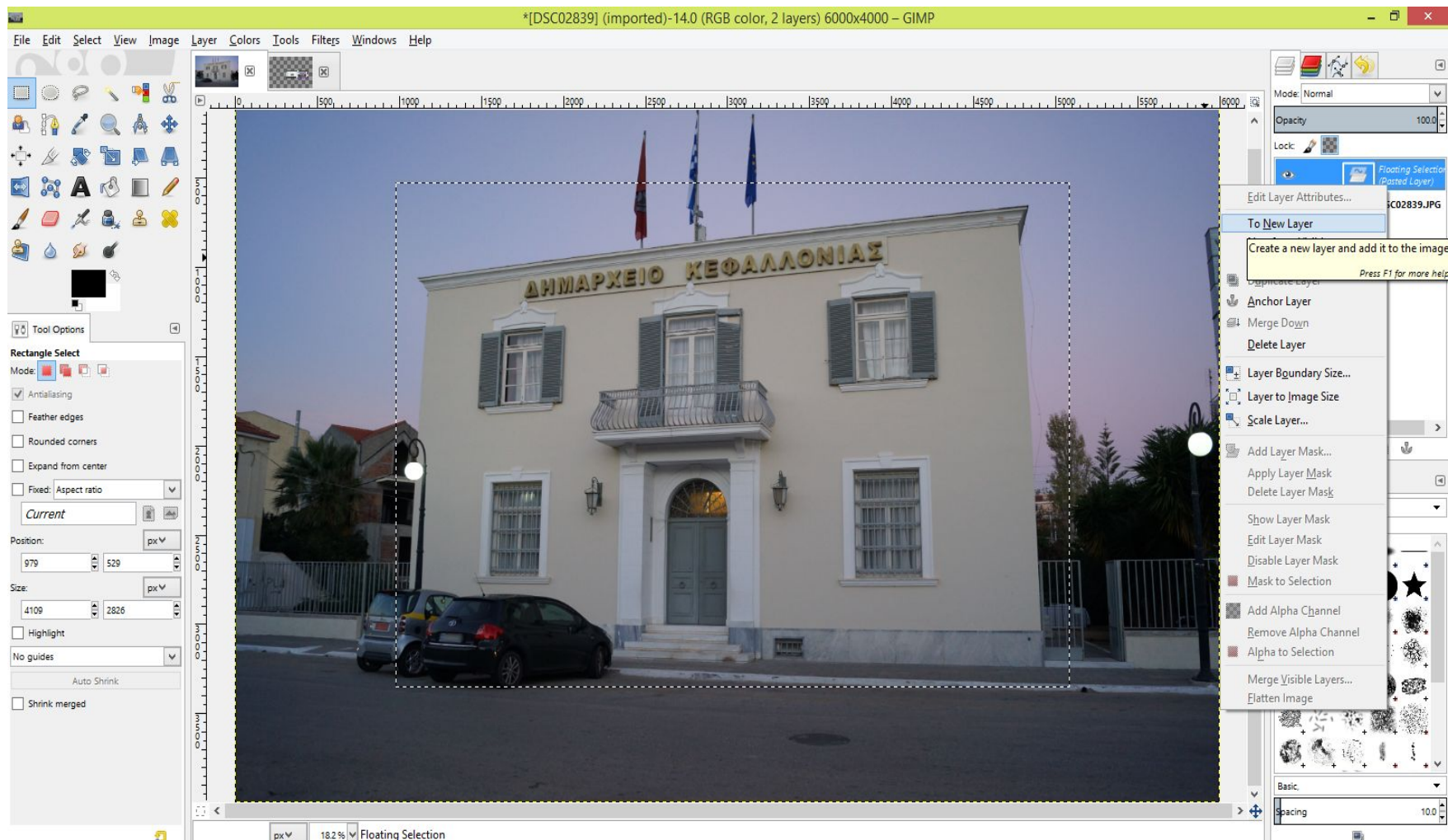
1. Εισαγωγή
2. Επιλογή / Περικοπή / Σβήσιμο
3. Προοπτική
4. Φωτεινότητα - Αντίθεση - Χρώματα
5. Αντικατάσταση προβληματικών σημείων
6. Διόρθωση λεπτομερειών
7. Εξαγωγή υφής

Επεξεργασία Υφών - GIMP



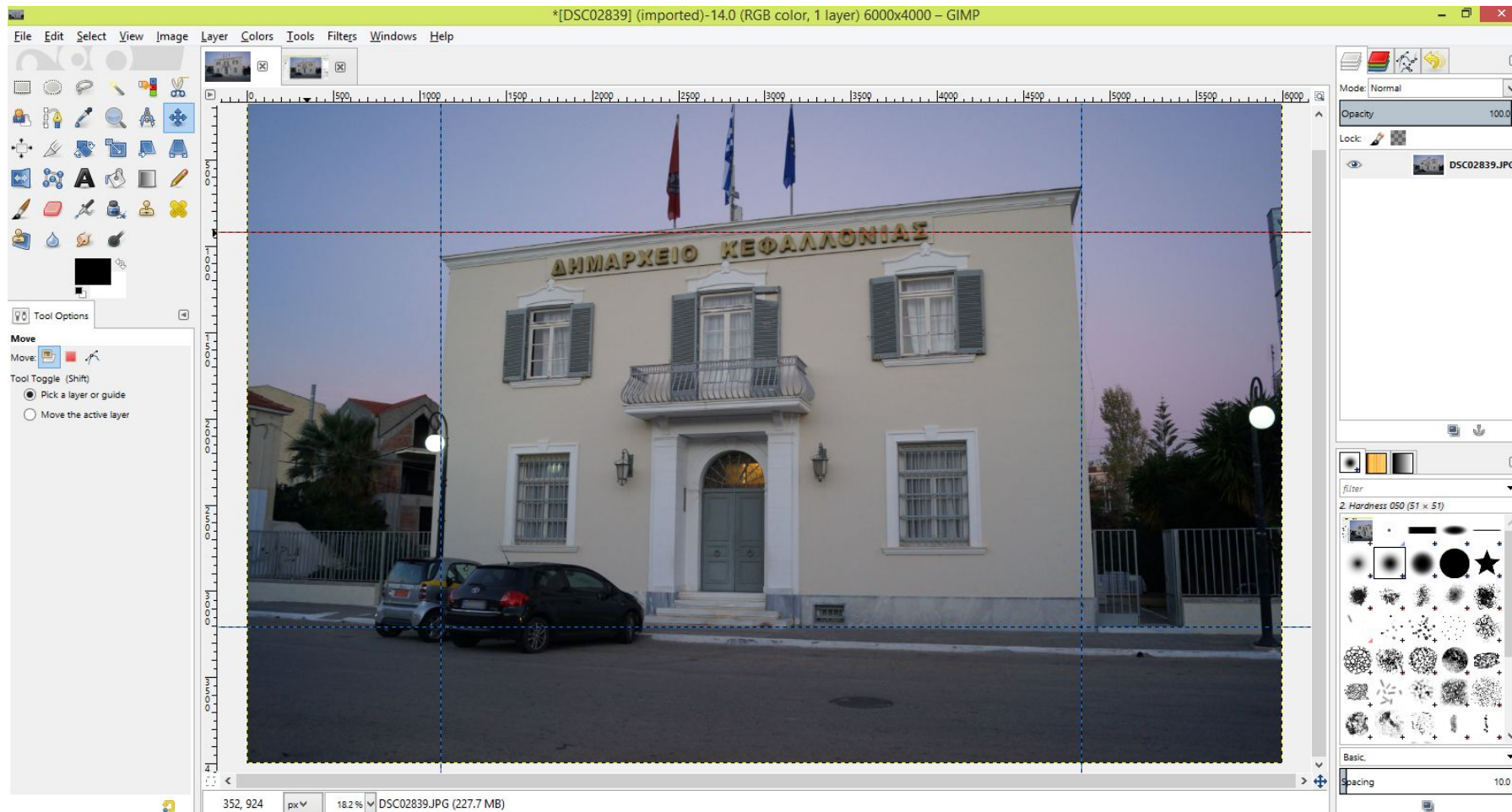
Επεξεργασία Υφών - GIMP

Εργαλεία επιλογής - Cut/Copy & Paste - Layers



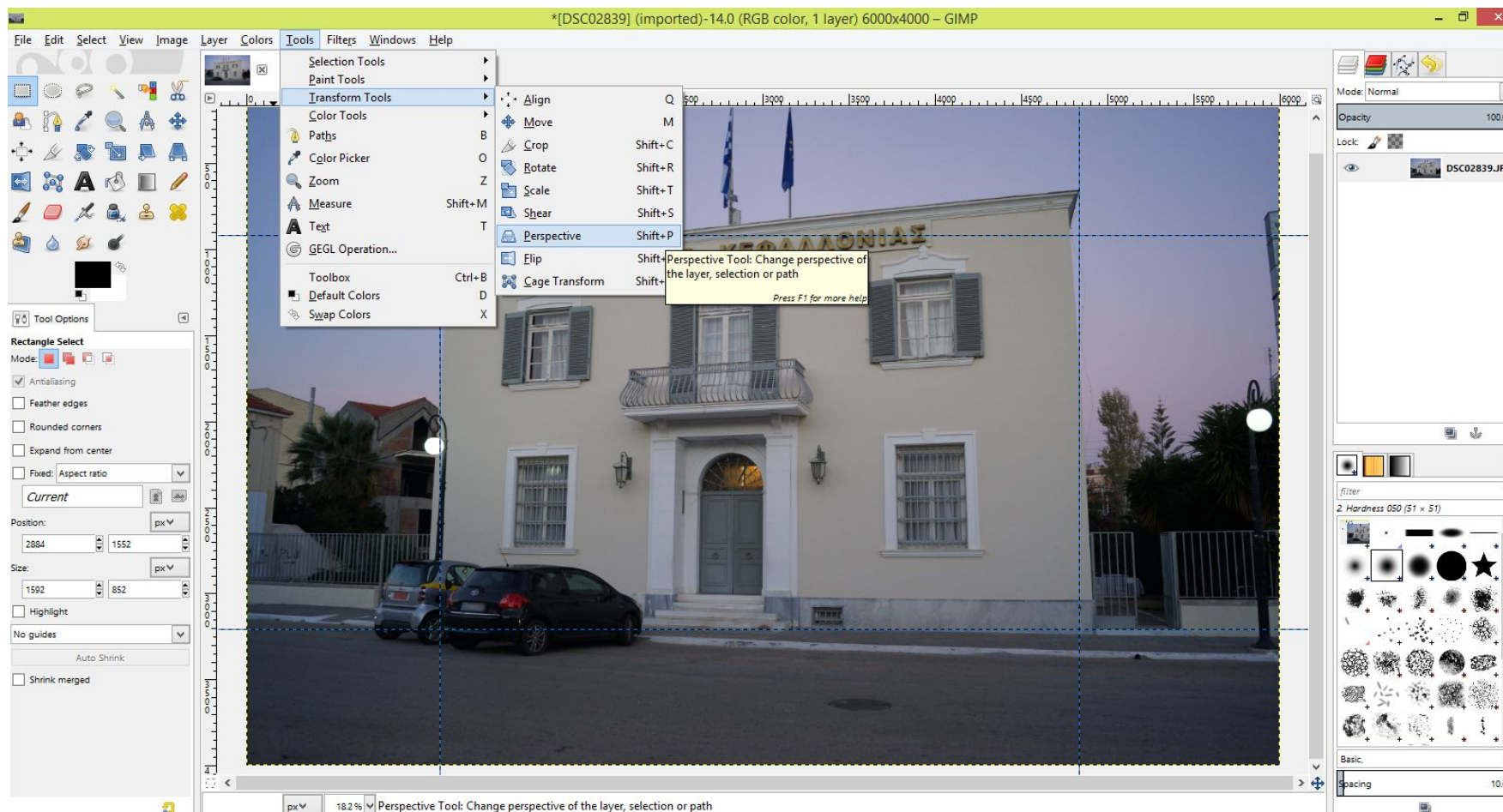
Επεξεργασία Υφών - GIMP

Χρήση Χάρακα - Rulers



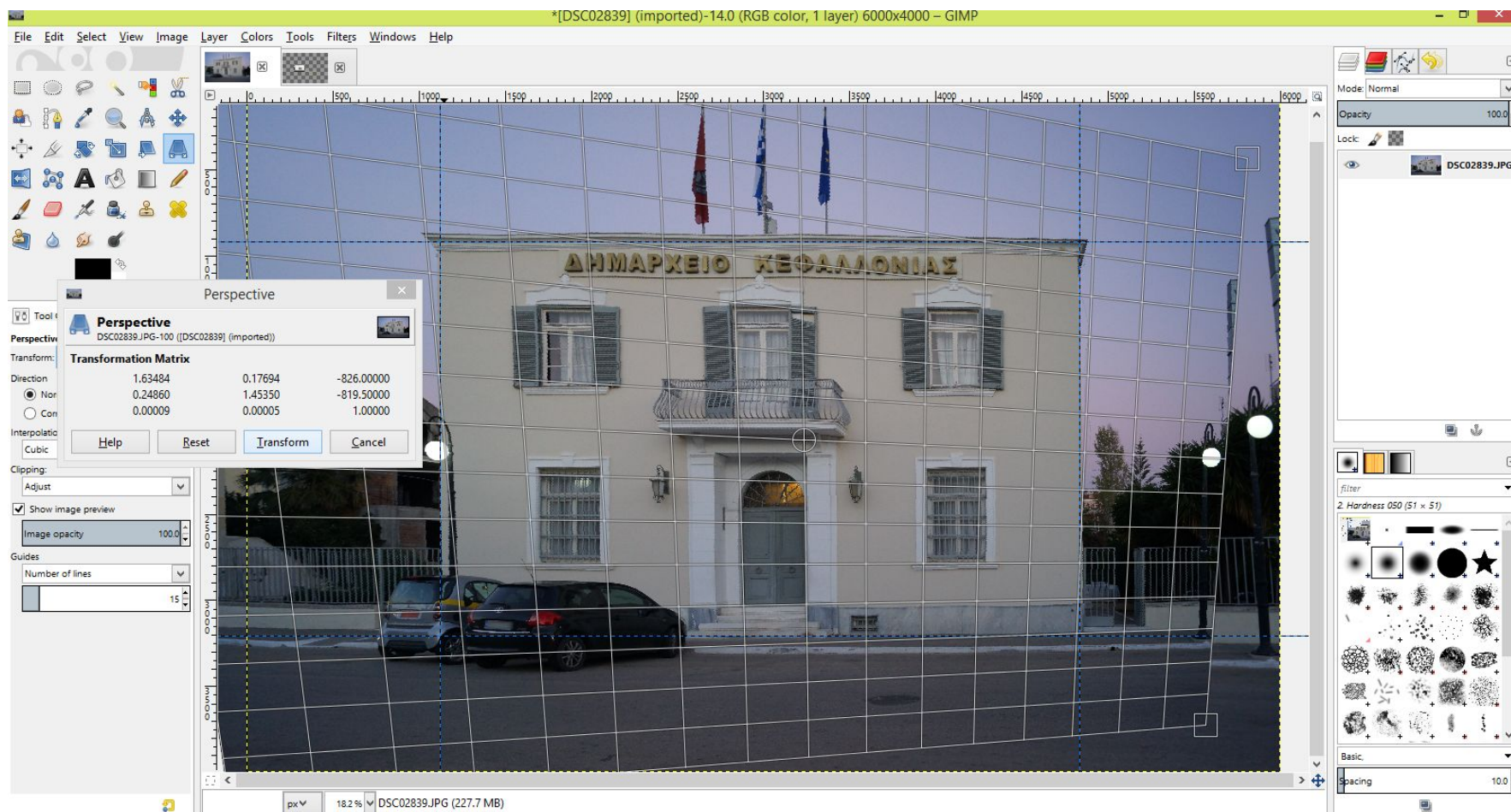
Επεξεργασία Υφών - GIMP

Διόρθωση προοπτικής - Tools -> Transform -> Perspective



Επεξεργασία Υφών - GIMP

Διόρθωση προοπτικής - Tools -> Transform -> Perspective



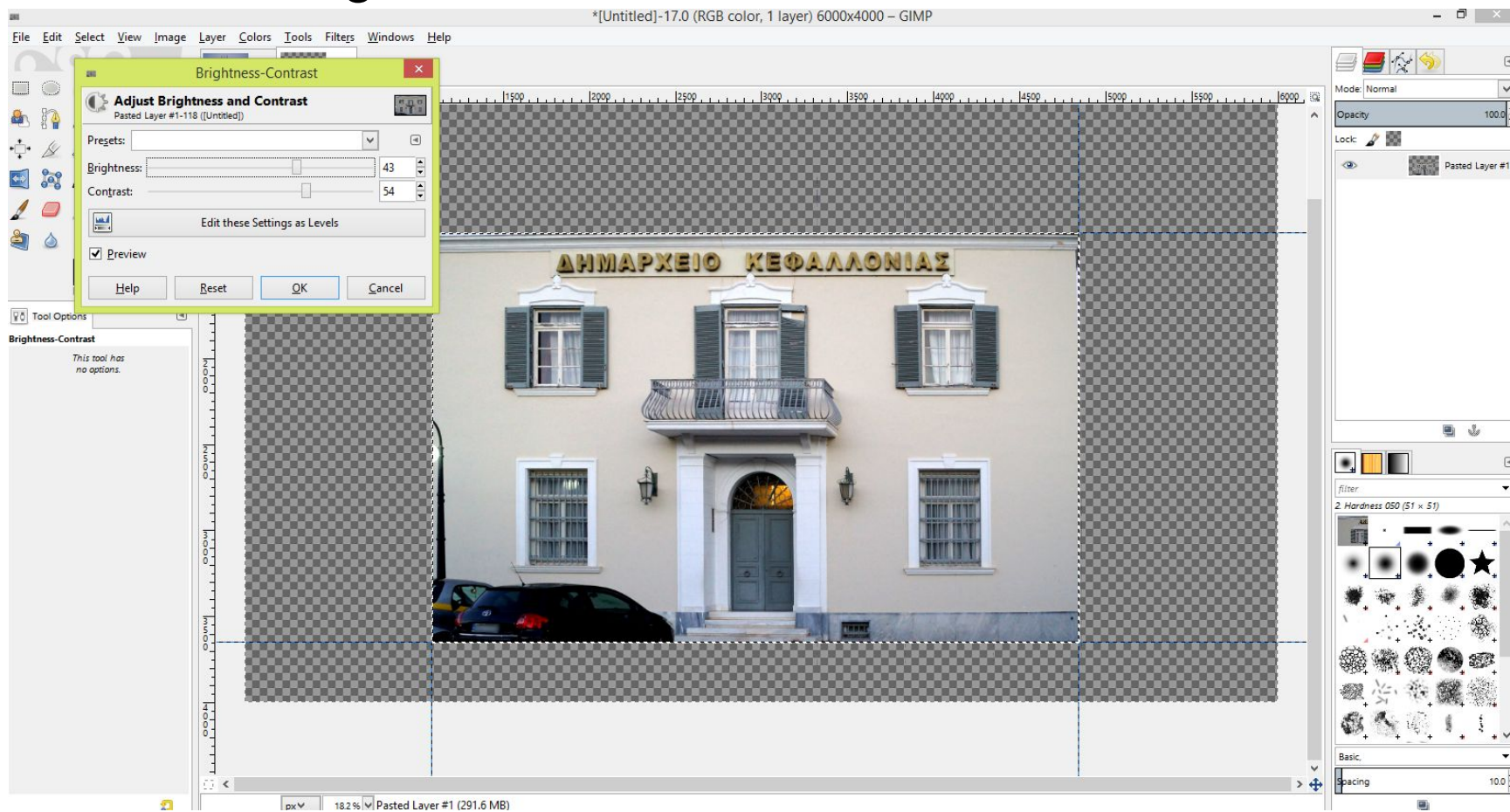
Επεξεργασία Υφών - GIMP



Επεξεργασία Υφών - GIMP

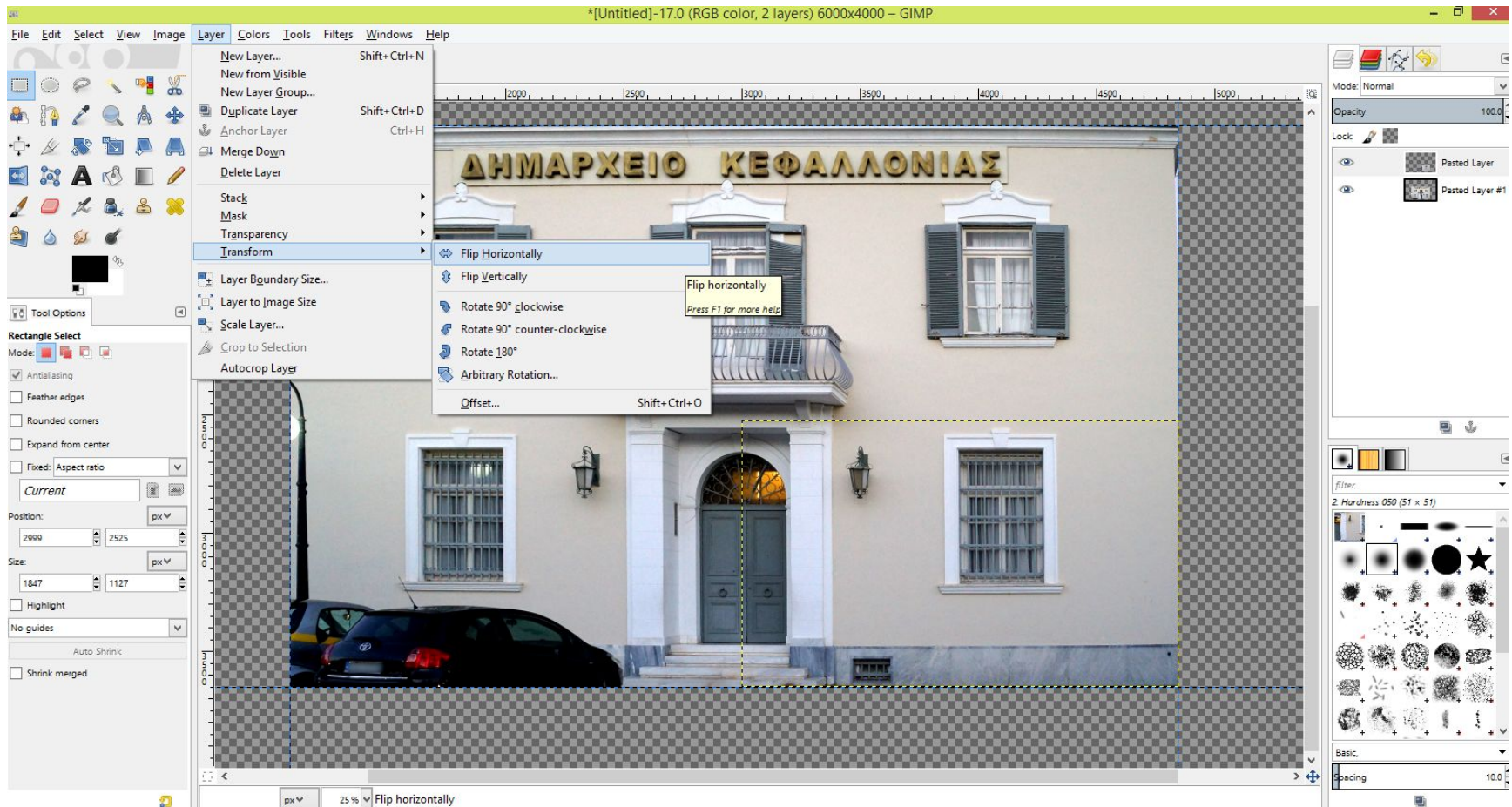
Ρυθμίσεις Αντίθεσης & Φωτεινότητας

Colors -> Brightness-Contrast



Επεξεργασία Υφών - GIMP

Layer -> Transform -> Flip / etc.



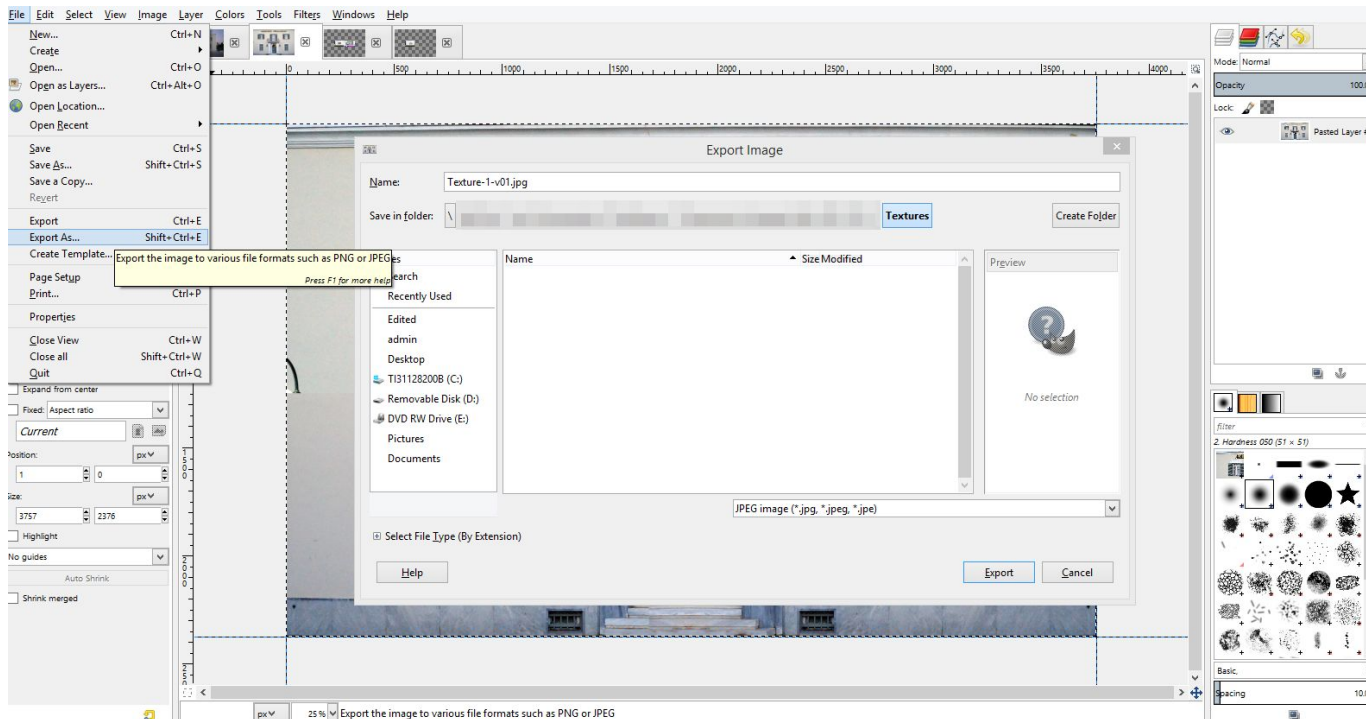
Επεξεργασία Υφών - GIMP



Επεξεργασία Υφών - GIMP

Μετά την επεξεργασία:

- Εξάγετε σε κατάλληλη μορφή (jpg/png)
- Οργανώστε κατάλληλα (κατάλογος-ονόματα-έκδοση)
- Αποφύγετε ελληνικούς χαρακτήρες



Επεξεργασία Υφών - GIMP

Εξάσκηση:

- Δείτε τις επιλογές του μενού
- Τα διαθέσιμα εργαλεία
- Τις δυνατότητες των Layers

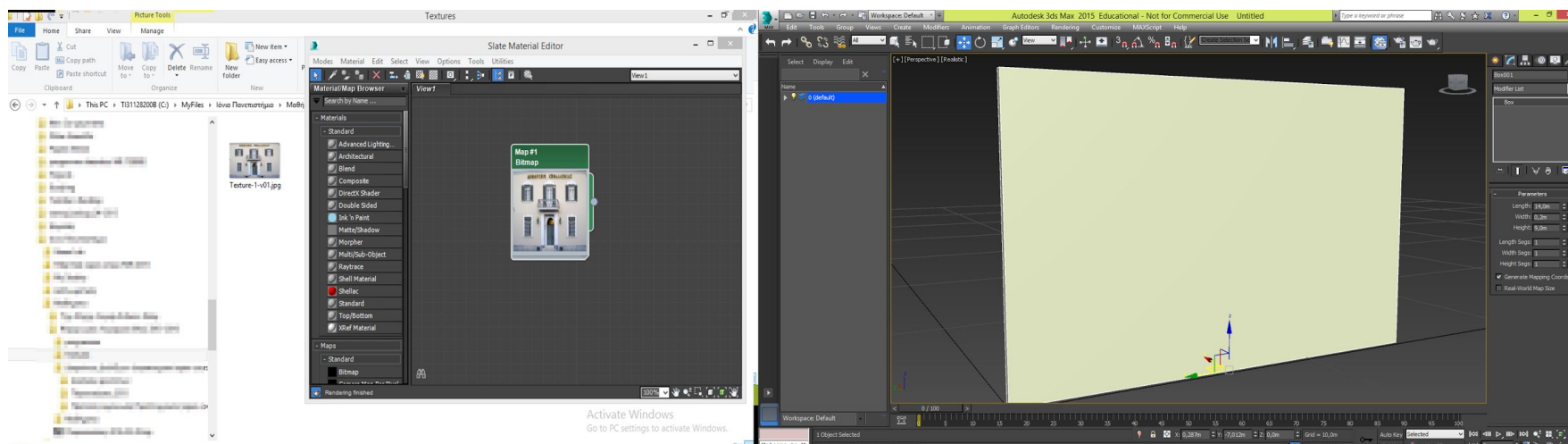
3D S Max - Επένδυση αντικειμένων με υφές

Διαδικασία:

- Εισαγωγή εικόνας
- Δημιουργία υλικού
- Επένδυση αντικειμένου
- Διαμόρφωση υφής

3D S Max - Επένδυση αντικειμένων με υφές

Εισαγωγή εικόνας -> Slate Material Editor

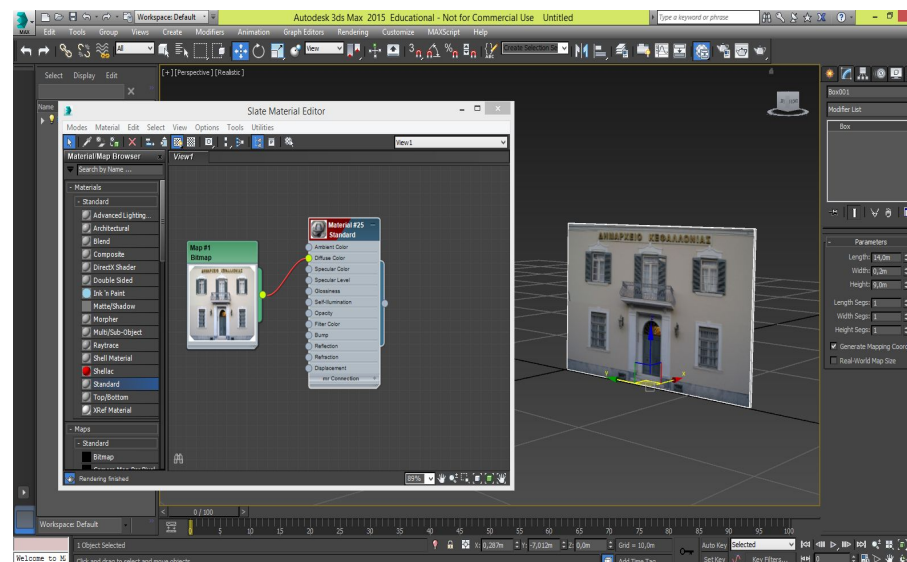


Εισαγωγή Standard Material

Texture -> Diffuse Color

Show Shaded Material in Viewport

Σύνδεση με αντικείμενο



3D S Max - Διαμόρφωση υφής (texture mapping)

Διαμόρφωση υφής -> Modifiers -> UVW Map



3D S Max - Attach vs Group

Attach: Χρησιμοποιείται για να ενώσει υπο-αντικείμενα που συνθέτουν ένα μεγαλύτερο αντικείμενο.

- + Ευέλικτη επεξεργασία

Group: Λογική οργάνωση αντικειμένων

- + Εύκολη χρήση
- Δεν επιτρέπει επεξεργασία

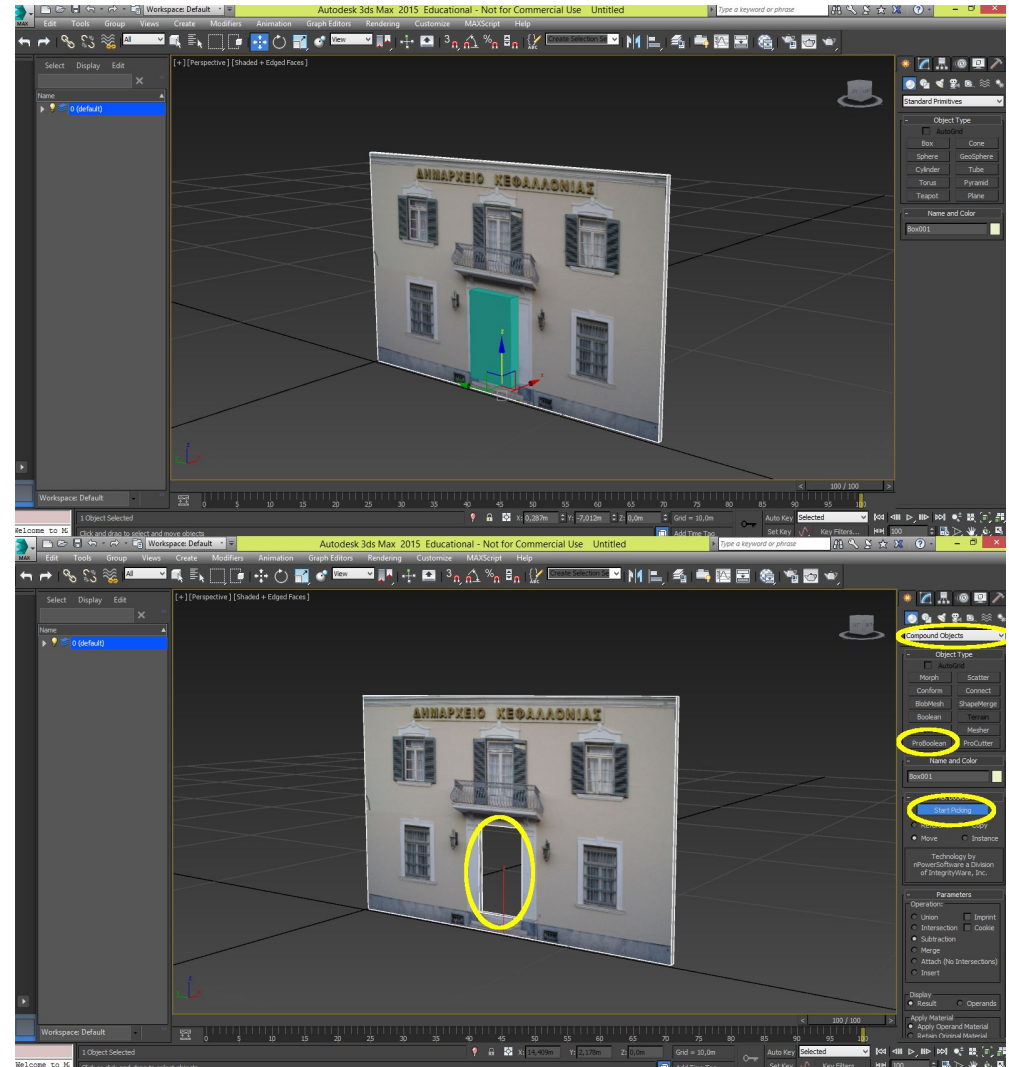
3D S Max - Λειτουργίες αλλαγής όγκου αντικειμένων

Compound Objects ->

Pro Boolean:

Start Picking ->

Pick object to remove



Ανασκόπηση μαθήματος

GIMP:

- Φωτογραφία από πρόσοψη κτηρίου
- Αποκοπή τμήματος
- Διόρθωση προοπτικής
- Καθάρισμα
- Φωτεινότητα - Αντίθεση - Χρώματα

3D S Max:

- Δημιουργία Material - Slate Material Editor
- Επένδυση υφής σε αντικείμενο - τμήμα - πολύγωνο
- Διαμόρφωση υφής
- Αφαίρεση όγκου - λειτουργίες boolean