

Ψυχαγωγικό Λογισμικό

3Δ Σχεδίαση: Υφές και Γεωμετρία Autodesk 3D Studio Max

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Πληροφορικής,
Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Πληροφορικής,

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

Περιεχόμενο & στόχοι μαθήματος

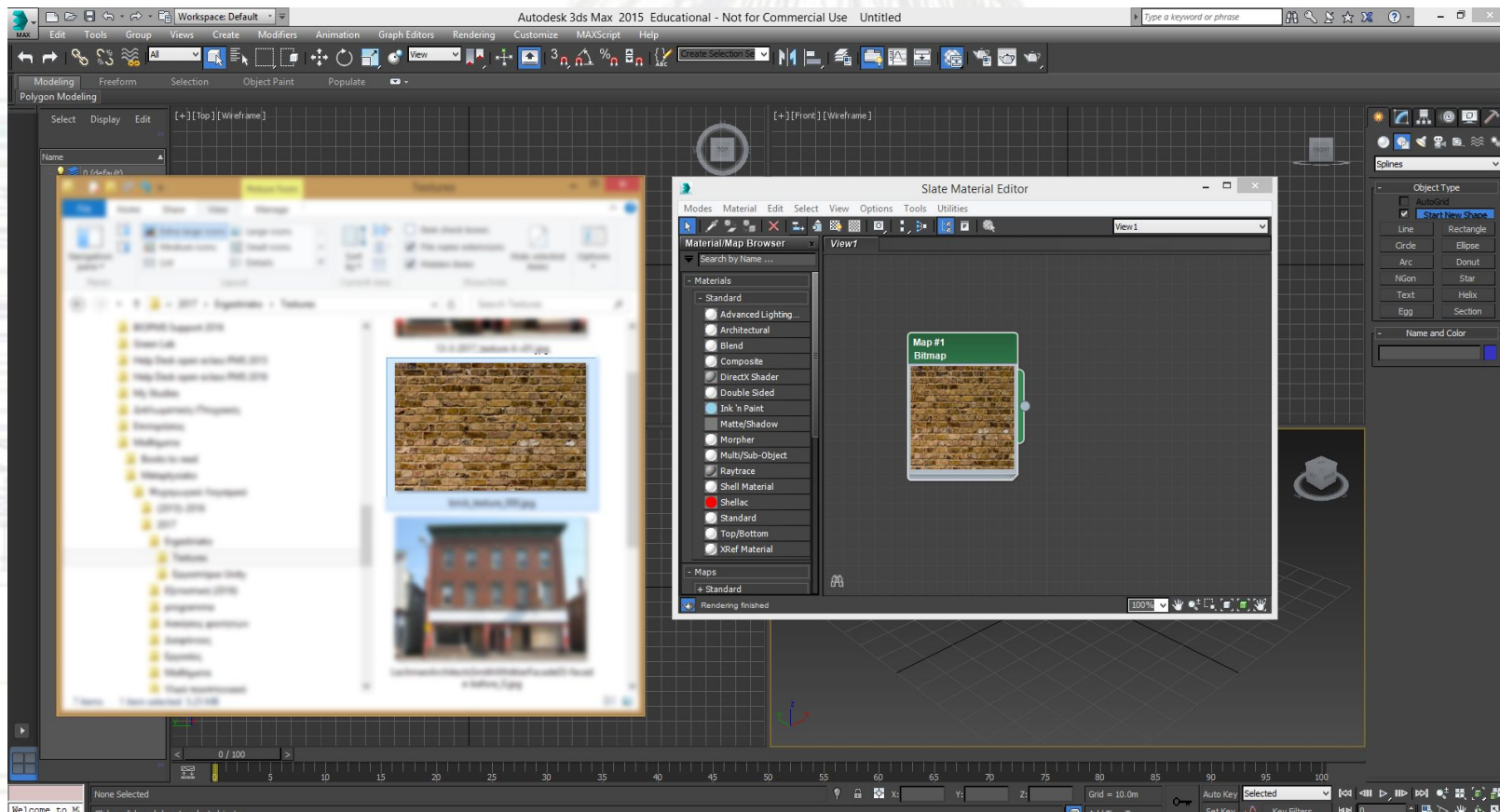
- Επένδυση αντικειμένων με υφές (textures)
 - Slate Material Editor
 - Χρήση του Modifier UVW Map
 - Υφές με διαφάνεια
- Λειτουργίες όγκου - Boolean

Διάρκεια: ~1,5 ώρες

Διαχείριση υφών: Slate Material Editor

Βήμα 1ο

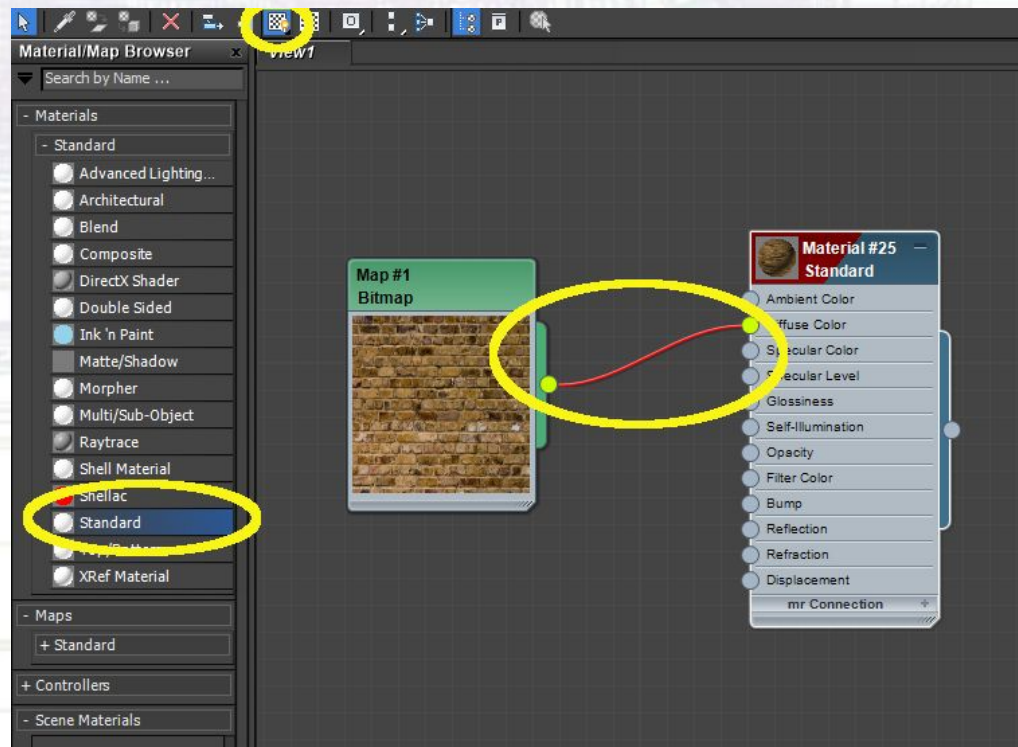
- Εισαγωγή υφής (drag & drop)



Διαχείριση υφών: Slate Material Editor

Βήμα 2ο

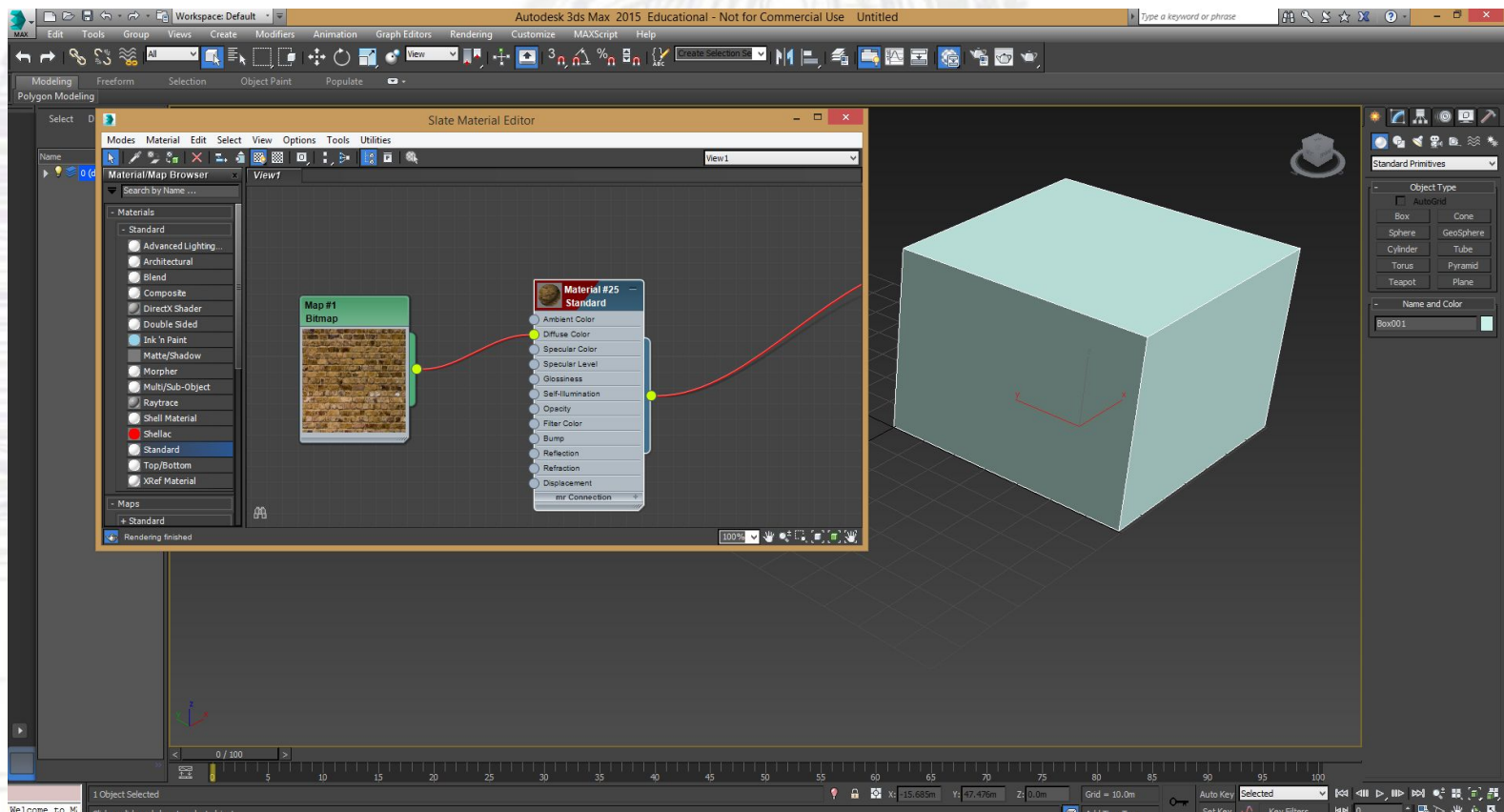
- Δημιουργία υλικού (Standard material)
 - Σύνδεση υφής με υλικό
 - Ενεργοποίηση προβολής στη σχεδίαση (Show shaded material in viewport)



Επένδυση αντικειμένου με υλικό

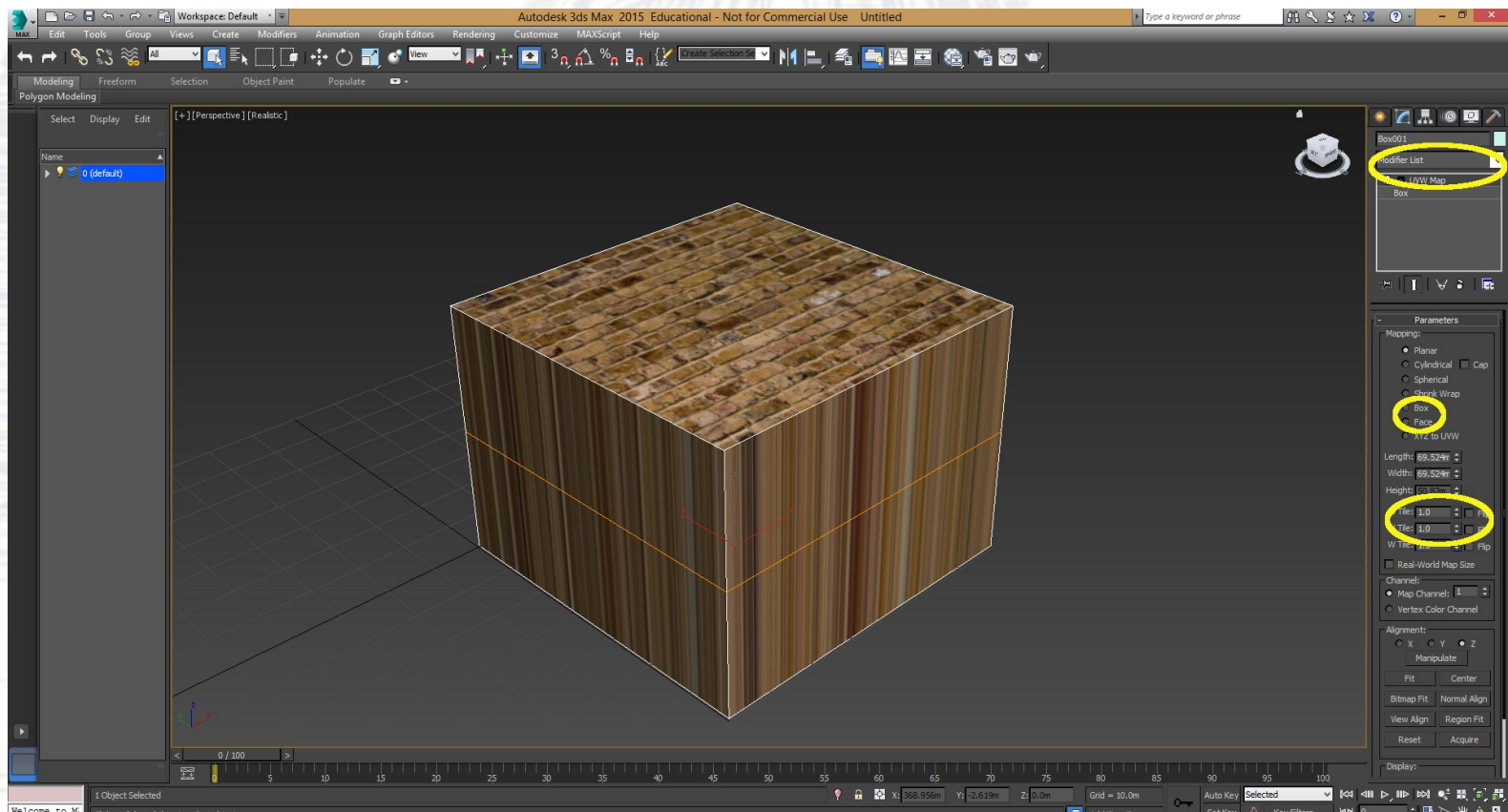
Ολική επένδυση

- Σύνδεση υλικού με το αντικείμενο



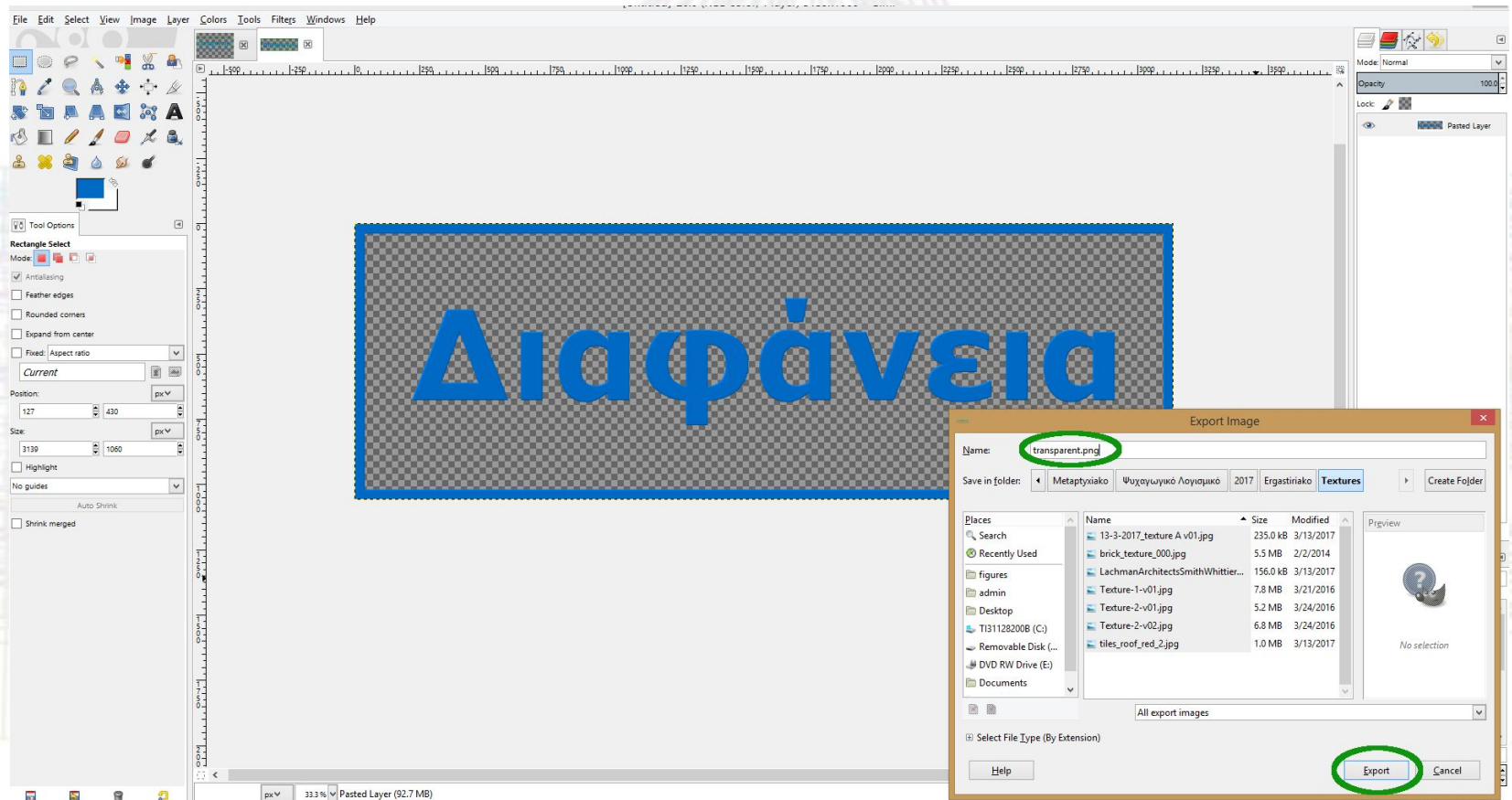
Διαμόρφωση επένδυσης υφής

- Προσθήκη UVW Map (Modifier→ UVW Map)
- Τύπος mapping (Cylindrical, Spherical, Box, Face)
- Παράμετροι UV



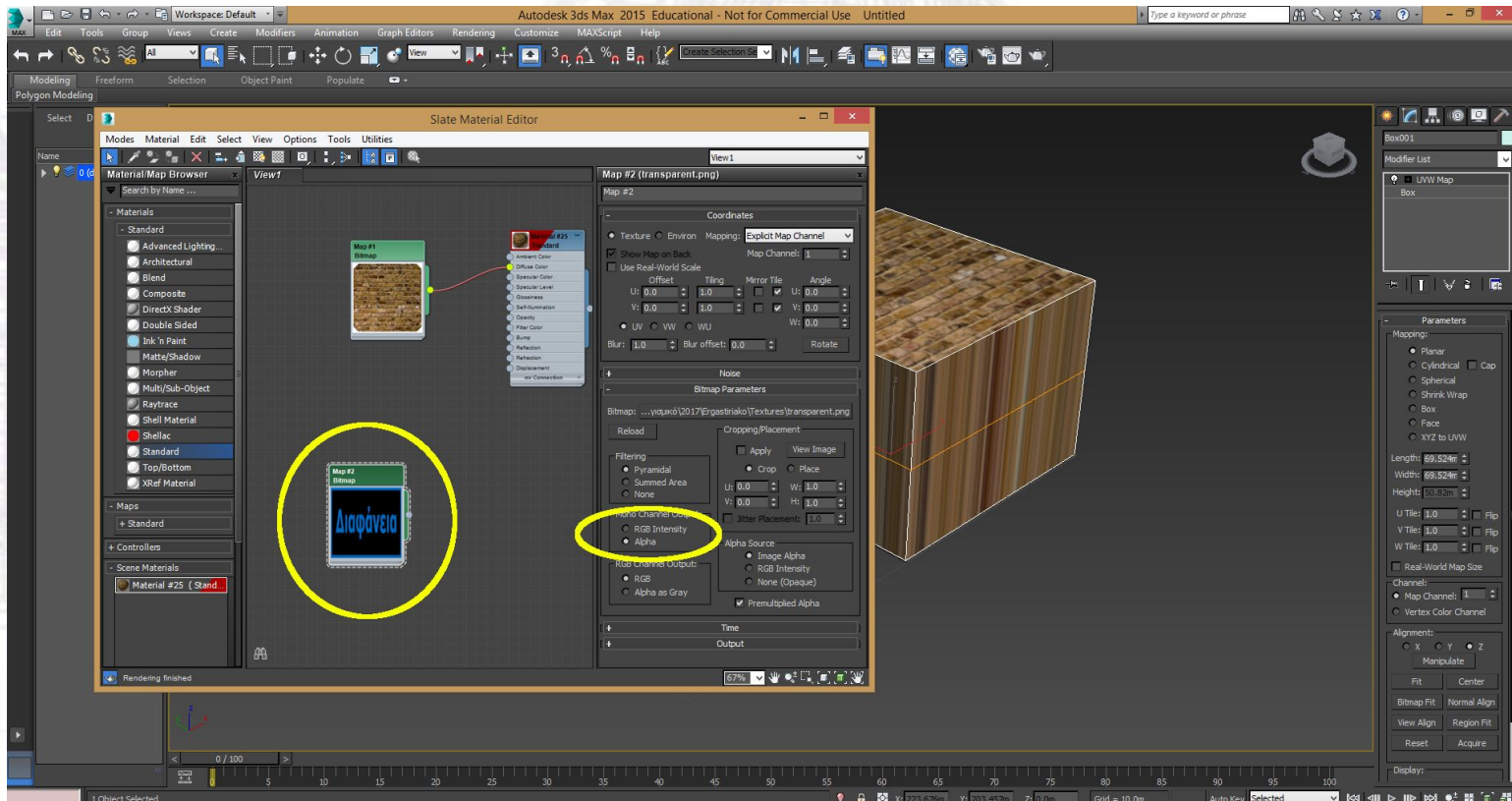
Texture με διαφάνεια

GIMP



3D S Max → Material editor

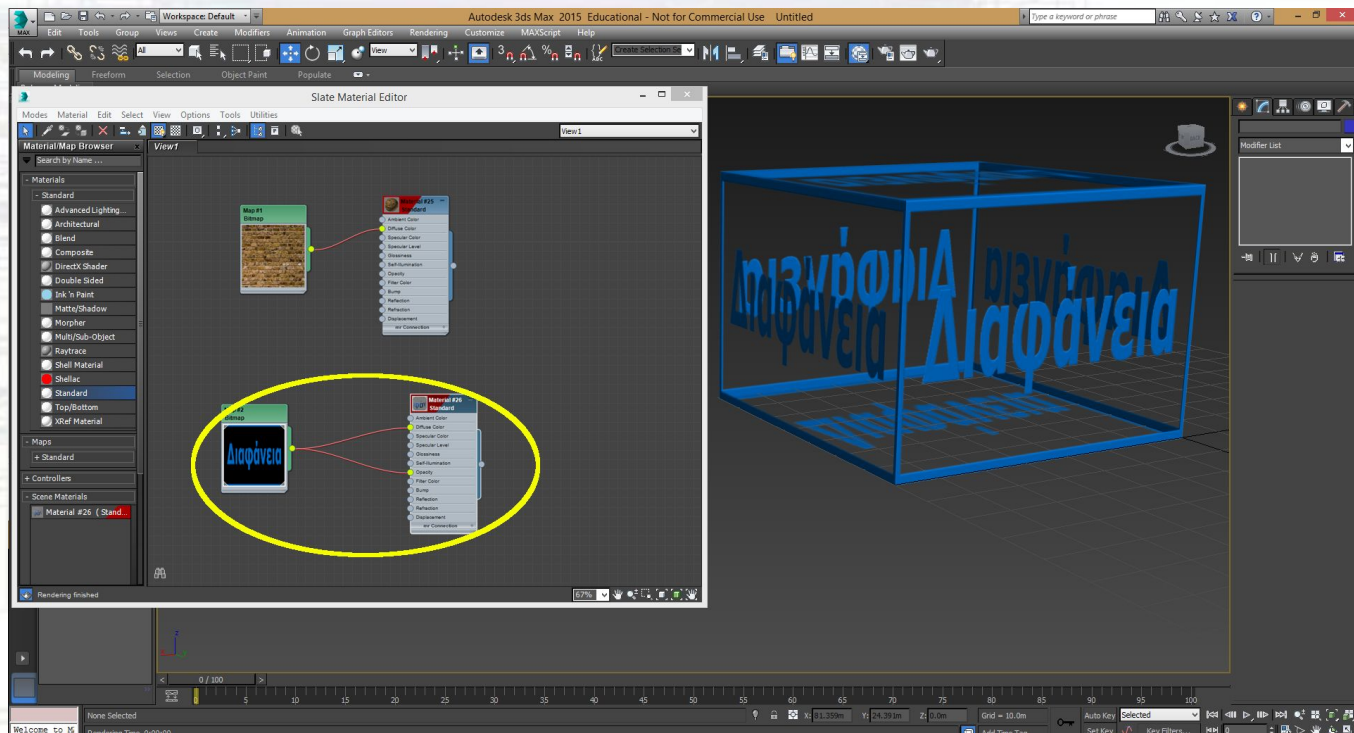
- Texture $\rightarrow$ Mono Channel Output: Alpha



3D S Max → Material editor

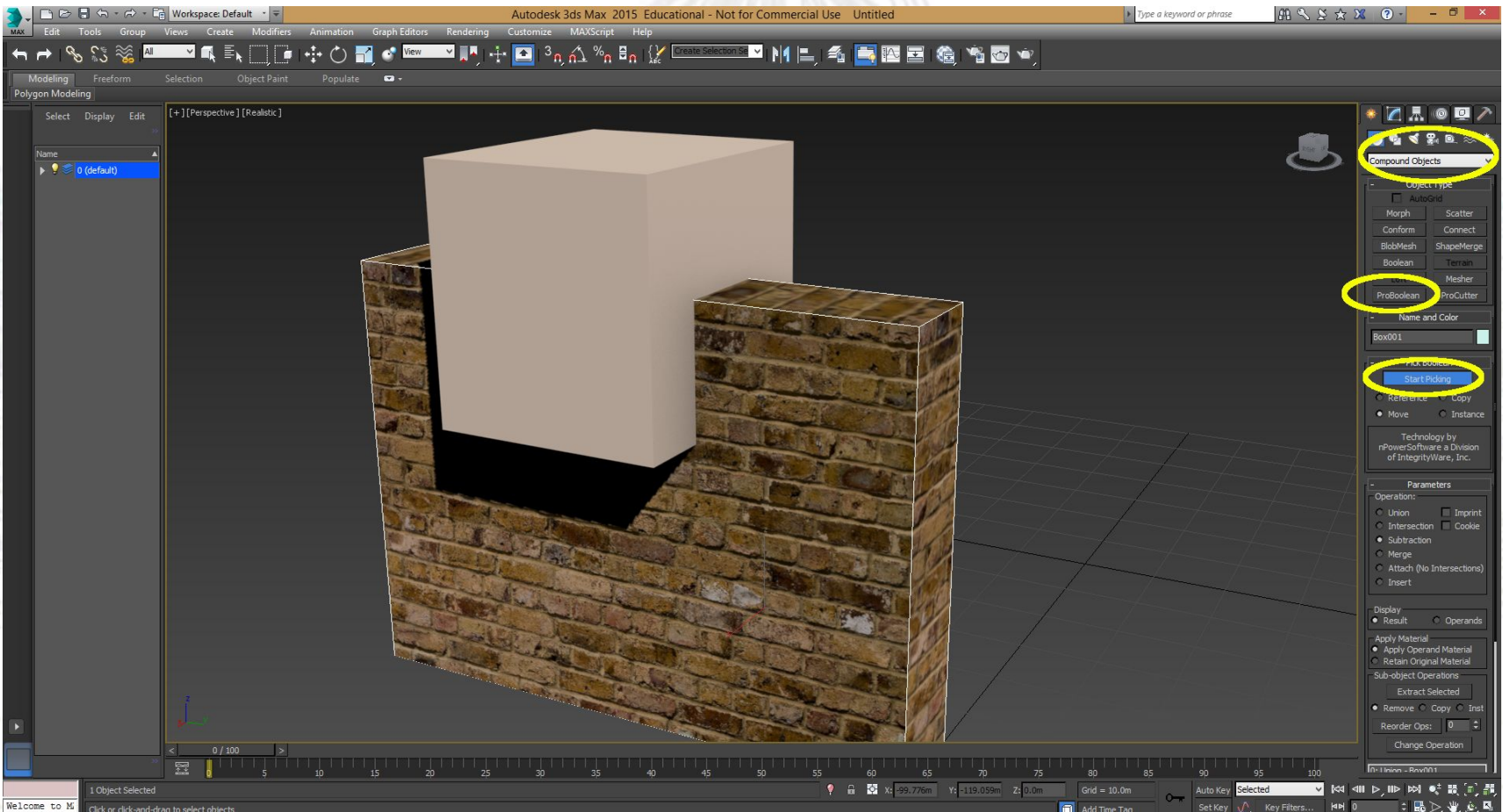
- Texture + Standard Material, σύνδεση με:

- Opacity



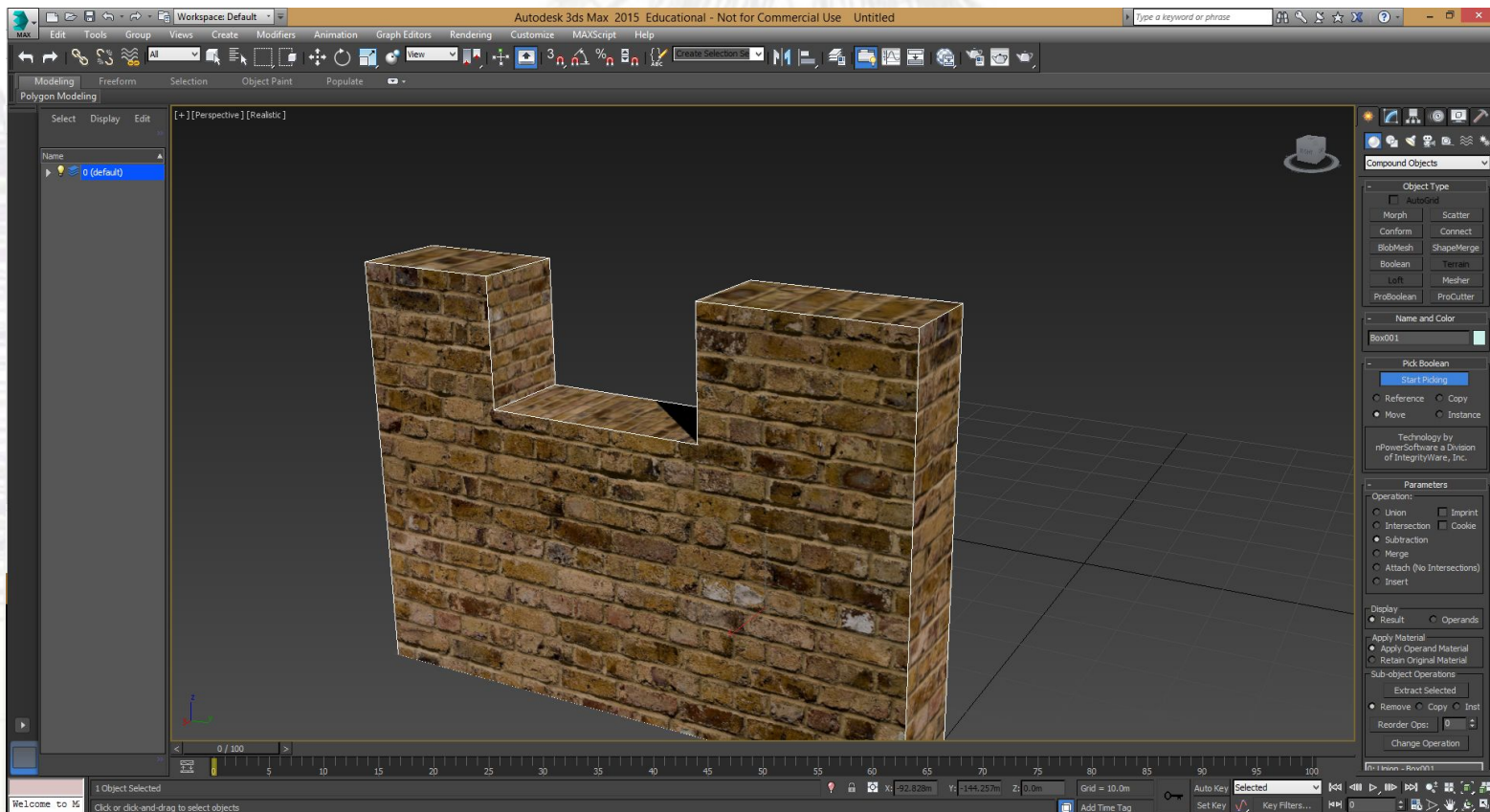
Ενέργειες Boolean (1/2)

Compound objects → Proboolean → Start Picking



Ενέργειες Boolean (2/2)

Με ενεργοποιημένη την επιλογή “Start Picking”
→ Επιλογή του αντικειμένου προς αφαίρεση



Επισκόπηση 1ου εργαστηριακού μαθήματος

- Χρήση Slate Material Editor
- Modifier → UVW Map
- Compound Objects → Boolean