Γραφικά Υπολογιστών

• • •

Ηρακλής Θεοφανίδης Τμήμα Πληροφορικής Και Ηλεκτρονικών Συστημάτων

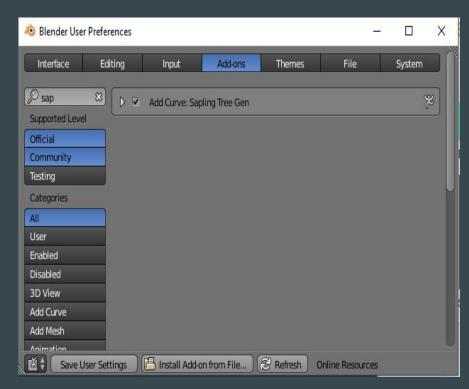
Εισαγωγή

Το 3D μοντέλο που δημιούργησα περιέχει:

- 1. Δέντρο
- 2. Αυτοκίνητο
- 3. Πέτρα

Δημιουργία δέντρου





Χαρακτηριστικά του δέντρου

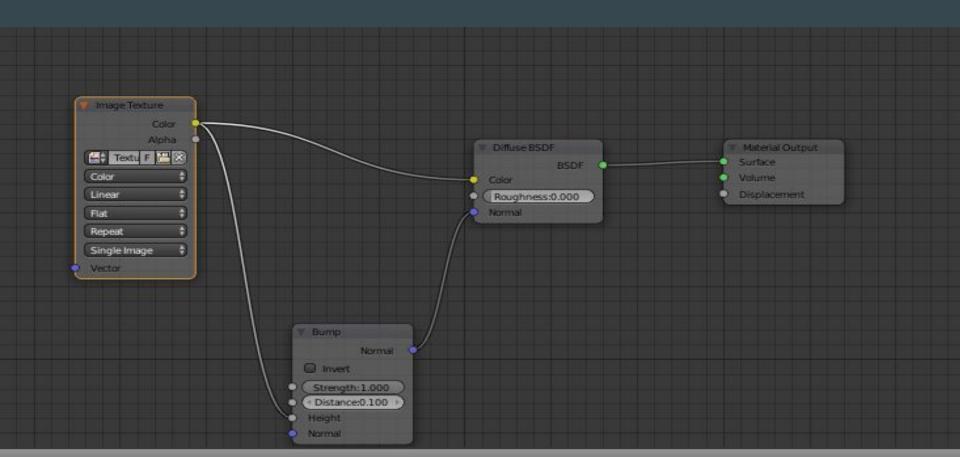


Texturing για τον κορμό(1/2)

Χρησιμοποίησα:

- o Image Texture :
 - To Image Texture χρησιμοποιείται για να προσθέσει ένα αρχείο εικόνας ως υφή.
- Bump mapping
 - Αφορά μια μέθοδο δημιουργίας ψευδούς εντύπωσης αναγλύφου.

Texturing $\gamma \alpha$ τον κορμό(2/2)

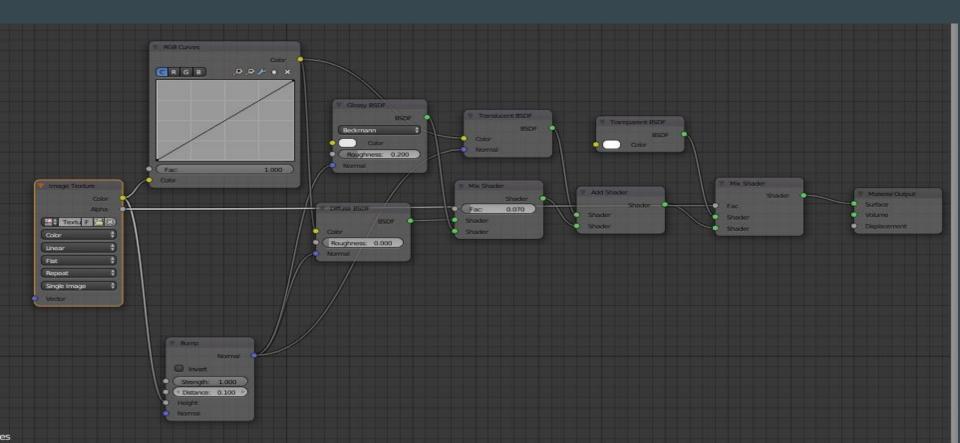


Texturing για τα φύλλα(1/2)

Χρησιμοποίησα:

- Image Texture
- Transparent BSDF:
 - Το Transparent BSDF(υφή με διαφάνεια) χρησιμοποιείται για την προσθήκη διαφάνειας χωρίς διάθλαση, που διέρχεται κατευθείαν στην επιφάνεια, σαν να μην υπάρχει γεωμετρία εκεί.

Texturing για τα φύλλα(2/2)

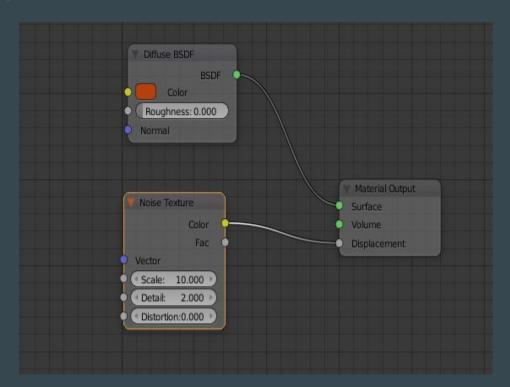


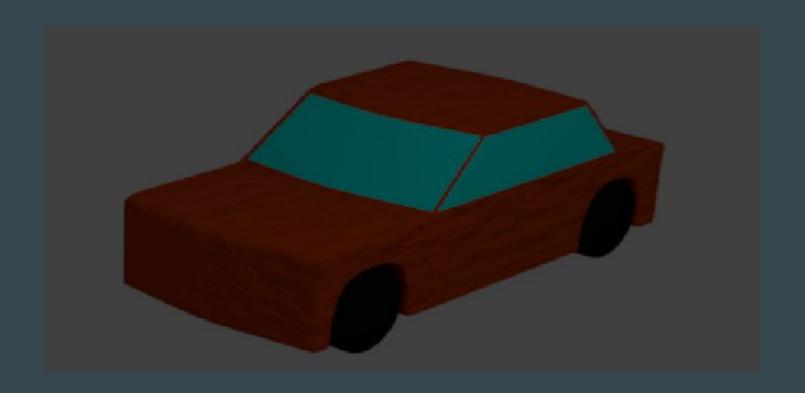


Texturing για το αυτοκίνητο

Χρησιμοποίησα μόνο το noise Texture:

To noise Texture ή αλλιώς θόρυβος είναι ένα είδος συναρτησιακής υφής.

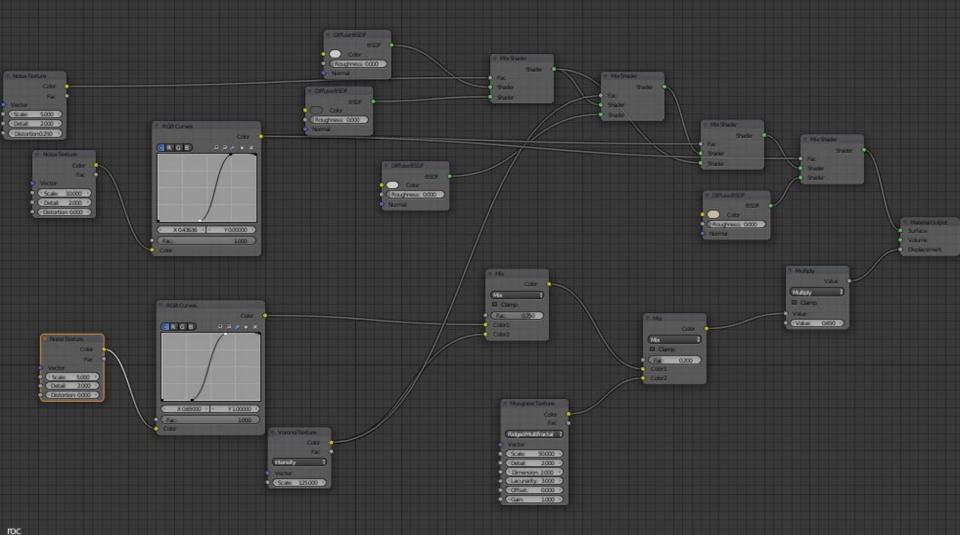




Texturing για την πέτρα

Χρησιμοποίησα:

- Noise texture
- Voronoi texture
- musgrave texture.





Append

Ένωση των 3D αντικειμένων στο αρχείο που είχα το αυτοκίνητο:

• Objects : Leaves, Bark

• Objects: Rock

Shader

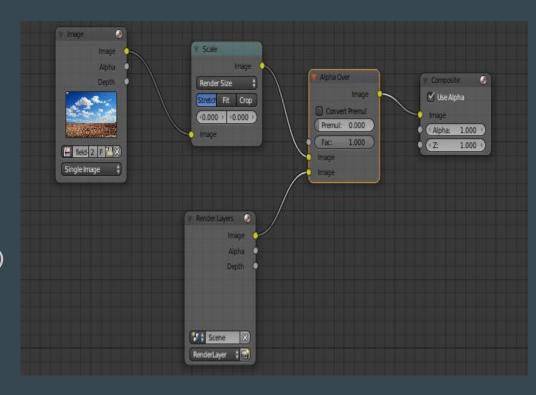
Χρησιμοποίησα 2 Plain .

- Στο πρώτο
 - ο ιδιότητα shadow catcher
- Στο δεύτερο
 - o Emmision
 - O Strength:10.000

Επιπλέον έβαλα δύο spotlight

Background

- Κατέβασα μία εικόνα από το https://pixabay.com/
- Στα options κλίκαρα το background images και πάτησα add image .
- Node editor--)composite nodes--)
 επέλεξα το use nodes.



Animation

Χρησιμοποίησα

- $\Omega \varsigma$ Key set το LocRot
- Στο timeline έκανα 6 διαφορετικά key frames για να κάνω την κίνηση του αμαξιού
- Και 3 διαφορετικά key frames για την πτώση του δέντρου.













