

# Ατομική Εργασία

## Αλληλεπίδραση Α-Υ και Γραφικά

---

### Δημιουργία 3d μοντέλου. Λογισμικό επεξεργασίας: < 3d studio MAX >

Δημιουργήστε μία σκηνή (scene) ενός χατακτήρα cartoon. Ενδεικτικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χαρακτήρες:

- I. τύπου "Minion" ή
- II. τύπου "Disney" ή
- III. κάποιου άλλου cartoon.

Για το έργο που θα δημιουργήσετε θα πρέπει να αποθηκεύσετε σε ξεχωριστά αρχεία xxx.max τις εκδόσεις της σκηνής κατά την μορφοποίηση του χαρακτήρα (πχ <xxx\_1.max>, <xxx\_2.max>, <xxx\_3.max>, ...).

Για την παραγωγή της τελικής σκηνής θα πρέπει να εφαρμόσετε τεχνικές επεξεργασίας (αντικειμένων) sub-object, sub-division ή/και Spline modelling όπως επίσης και modifies.

Η τελική εργασία θα παραδοθεί ηλεκτρονικά και θα αποτελείται από τα εξής αρχεία:

- I. Αρχεία τύπου <xxx\_(1,2,3,...).max> (3ds MAX) που δημιουργήθηκαν πριν την εκάστοτε μετατροπή του αντικειμένου (Object) σε μορφή επεξεργασίμου πολύγωνου ("Editable Poly") και του τελικού αντικειμένου <xxx\_final.max>.
- II. Ένα αρχείο word στο οποίο θα περιγράφονται τα βήματα που ακολουθήθηκαν για την δημιουργία της τελικής σκηνής <xxx\_final.docx> (3ds MAX). Θα αξιολογηθεί η αιτιολόγηση της χρήσης των modifiers.
- III. Τέλος, το αρχείο φωτογραφίας του cartoon το οποίο προσπαθείτε να αναπαράγετε.

### Υποβολή της εργασίας - ΠΡΟΣΟΧΗ:

Στο **Compus** θα ανεβάσετε ένα αρχείο word το οποίο θα περιέχει το link του Drive στο οποίο υπάρχει η εργασία σας.

Στο **Drive** θα πρέπει να υπάρχει ένα συμπιεσμένο αρχείο (τύπου zip, rar) με όνομα τον αριθμό μητρώου σας (π.χ., <it1204.zip>) το οποίο θα πρέπει να περιέχει τα εξής:

1. Το αρχείο word στο οποίο θα πρέπει να αναγράφετε το ονοματεπώνυμο και τον αριθμό μητρώου σας.
2. Το σύνολο των αρχείων τύπου <xxx\_(1,2,3,...).max>.

### - Παράδειγμα:

Μέσα στο συμπιεσμένο αρχείο με όνομα π.χ. <it1204.zip> θα πρέπει να υπάρχουν τα εξής αρχεία:

- I. <it1204\_1.max>, <it1204\_2.max>, <it1204\_3.max>, ..., <it1204\_final.max>,
- I. <it1204\_final.docx>,
- II. <it1204\_cartoon.jpeg>.