***Ατομική Εργασία Γραφικά 2019***

Παρακάτω γίνεται μία σύντομη παρουσίαση των βημάτων που ακολουθήθηκαν για την υλοποίηση του εκάστοτε cartoon.

Αρχικά ρυθμίζουμε το πάνελ μας σε [Perspective][ Consistent Colors + Edged Faces] και κάποιες φορές αλλάζουμε το 2ο σε [Wireframe]. Επίσης για τις μετακινήσεις σχημάτων χρησιμοποιούμαι Select and Move, Select and Rotate, Select and Uniform Scale.

Βήμα 1: Δημιουργούμε ένα Box δίνοντας του το κατάλληλο μέγεθος και μετά κάνουμε Convert To: Editable Poly, Turbo Smooth, Editable Poly, Turbo Smooth. Έτσι, προκύπτει το βασικό μας σχήμα. Έπειτα αφού είμαστε σε Editable Poly->Modify : vertex, μαρκάρουμε τις πάνω κορυφές του σχήματος μας και τραβώντας τις κατά πάνω με Select and Uniform Scale του δίνουμαι την κατάλληλη μορφή και αυτό θα αποτελέσει το σώμα του Minnion μας.

Βήμα 2: Έπειτα είμαστε σε Editable Poly->Modify : Polygon και επιλέγουμαι 4 πλαινά παραλληλόγραμμα (και από τις 2 μεριές) και τα κάνω extrude. Τέλος, με κατάλληλες μετακινήσεις προκύπτουν τα χέρια του cartoon μας.

Βήμα 3: Με την λογική του βήματος 2 επιλέγω 4+4 παραλληλόγραμμα και στο Editable Poly->Modify : Polygon ->Insert αλλάζουμε κάποιες ρυθμίσεις και μετά κάνω extrude για να προκύψουν τα πόδια.

Βήμα 4: Δημιουργούμε 2 Box και μετά Convert To: Editable Poly, Turbo Smooth για να κάνουμε τα παπούτσια.

Βήμα 5: Δημιουργούμε ένα Cylinder και αλλάζουμε στο Modify: Cap Segments: 2, έπειτα Convert To: Editable Poly και στο Modify : Polygon διαγράφω τα μέσα πολύγωνα. Τέλος, κάνουμε στο Modify: Edge -> bridge ώστε να είναι κυκλικός ο σκελετός των γυαλιών στην εσωτερική πλευρά του.

Βήμα 6: Το περίβλημα των γυαλιών δημιουργείτε από ένα circle και αλλάζουμε στο Modify->Rendering το Rectangular και ενεργοποιούμαι το Enable In Viewport.

Βήμα 7: Τα μαλλιά δημιουργούνται με Line και στο Modify ->Rendering ενεργοποιούμαι το Enable In Viewport και αλλάζουμε τις ρυθμίσεις στο Radial.

Βήμα 8: Τέλος, από το Full Ribbon χρησιμοποιούμαι την λειτουργία Cut για να φτιάξουμε κάποιες γραμμές που θα μας βοηθήσουν στην εξωτερική σχεδίαση του cartoon μας και με τον Material Editor δίνουμε χρώμα.

Το Editable Poly μας βοηθάει να μετασχηματίσουμε και να επεξεργαστούμε το αντίστοιχο σχήμα.

Το Turbo Smooth κάνει ομαλό ένα σχήμα και είναι από τα πιο χρήσιμα εργαλεία.