**ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ**ΑΚΑΔ. ΕΤΟΣ 2023-24 **Κοκκινίδης Κωνσταντίνος - Ηρακλής**

**Ατομική Εργασία**Δημιουργήστε μία σκηνή (scene) ενός (τουλάχιστον) χατακτήρα ανθρώπινης μορφής (πρόσωπο)

Φοιτητής: Ερρίκος Ματεβοσιάν  
ΑΜ: iis23018

**Λογισμικό:** 3ds Max 2025

**Specs Laptop:**

|  |  |
| --- | --- |
| **CPU** | 12th Gen Intel(R) Core(TM) i7-12650H |
| **GPU** | NVIDIA GeForce RTX 4060 Laptop GPU |
| **RAM** | 16GB |

**Επεξήγηση:**

Ξεκινώντας, τοποθέτησα τις δύο εικόνες του ποδοσφαιριστή Erling Haaland πάνω σε δύο plane σε γωνία 90 μοιρών μεταξύ τους με τη χρήση δύο bitmap στο παράθυρο του material editor. Για να δημιουργήσω το πρόσωπο χρησιμοποίησα ένα box object που αφού τροποποιήθηκαν οι διαστάσεις για να καλύψουν το κεφάλι της εικόνας και ορίστηκαν segments, χρησιμοποίησα τον modifier spherify για να δώσεω πιο κυκλική μορφή. Έπειτα, το object μετατράπηκε σε editable poly όπου και συνεχίστηκε η επεξεργασία. Σε αυτό το σημείο σχεδιάστηκαν τα μέτρα του κεφαλιού δηλαδή σύμφωνα με τη τεχνική sub-division modeling τροποποιήθηκαν τα σημεία (vertex), οι ακμές (edges) και τα πολύγωνα (polygons). Έπειτα από τη διαμόρφωση του σχήματος του προσώπου, για να δημιουργηθούν τα μάτια, αυτιά, μύτη και στόμα χρησιμοποιήθηκε ο modifier symmetry. Μετά την εφαρμογή του modifier και τη μετατροπή σε editable poly έγιναν περαιτέρω διορθώσεις και μικροαλλαγές για να προστεθεί ασυμμετρία. Στο τέλος, προστέθηκε ο modifier turbosmooth για να κάνει το object αληθοφανές κεφάλι και στη συνέχεια ακολούθησαν μικροδιορθώσεις για ασυμμετρία και αλλαγή χρωμάτων σε ορισμένα πολύγωνα για να δοθεί η αίσθηση των μαλλιών και φρυδιών.