

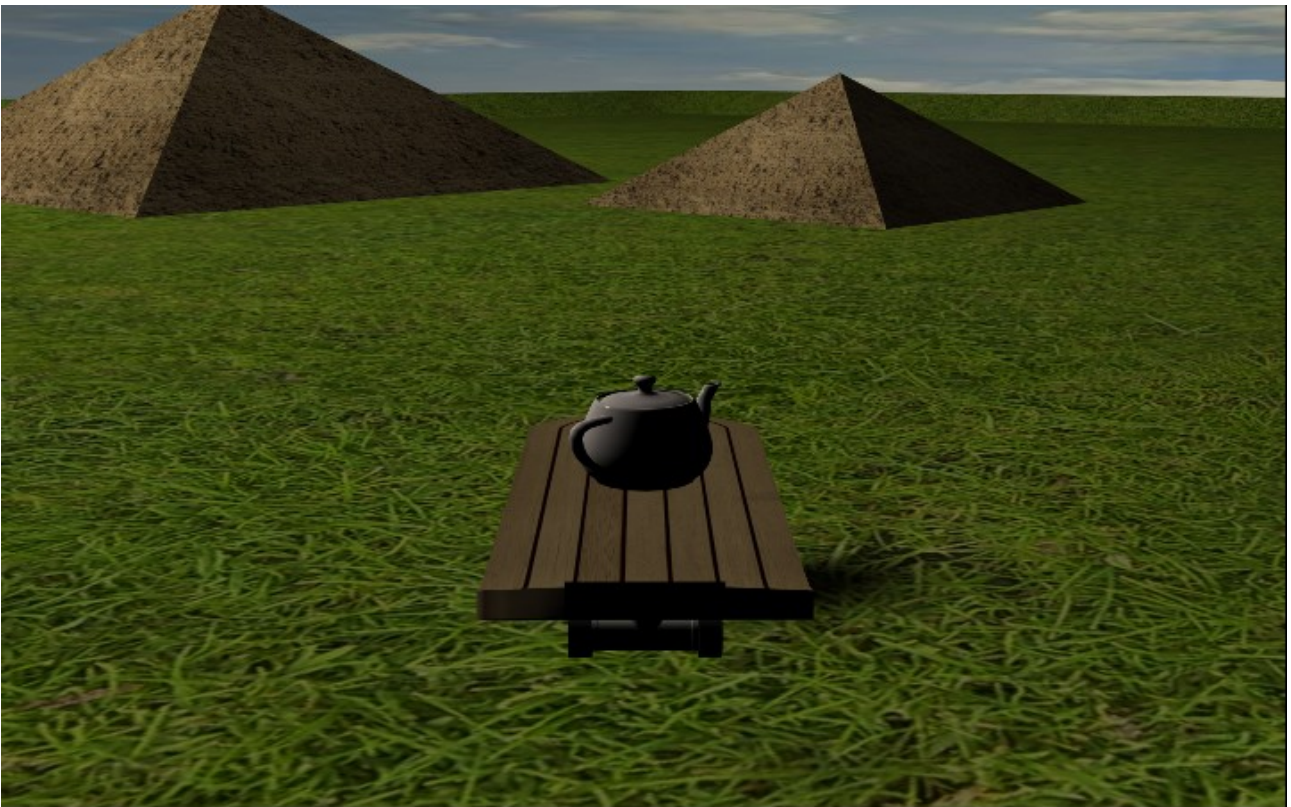
Μάθημα 3ο

Δημιουργία ολοκληρωμένης σκηνής

Προγραμματισμός Πολυμέσων - Εργαστήριο

Σε αυτό το μάθημα θα δημιουργήσουμε μία ολοκληρωμένη σκηνή, χρησιμοποιώντας και εφαρμόζοντας όσα διδάχθηκαν στα προηγούμενα μαθήματα. Πιο συγκεκριμένα, πρέπει να σχεδιαστούν ένα αυτοκίνητο (ή οποιοδήποτε άλλο όχημα), ένα έδαφος (πάνω στο οποίο, προφανώς, θα πατάει το αυτοκίνητο), και ένα background. Επίσης, να προστεθούν και κάποια εμπόδια πάνω στο έδαφος, όπως βράχοι ή άλλα αντικείμενα (πυραμίδες...).

Όλα τα αντικείμενα θα πρέπει να είναι “ντυμένα” με textures, ώστε να φαίνονται πιο αληθοφανή. Η συγκεκριμένη σκηνή θα χρησιμοποιηθεί σε επόμενο μάθημα, στο οποίο θα μάθουμε πως να μετακινούμε τρισδιάστατα μοντέλα μέσα σε μία σκηνή, μέσω κώδικα.



Εικόνα 1: Παράδειγμα σκηνής

Άσκηση για το σπίτι

Να ολοκληρώσετε / τελειοποιήσετε τη σκηνή που δημιουργήσατε κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Επίσης, να προσθέσετε πηγές φωτός και μία κάμερα, η οποία θα βρίσκεται πίσω από το όχημα (όπως στην παραπάνω εικόνα).