

BCO602 Animasyon için Betik Diller



2024-2025 Güz Dönemi Genel Sınav Projesi

Serdar ARITAN

1. Çalışma Projesi

Orijinal



Çalışmanızda arka plan olarak **zip** dosya içerisinde sizlere verilen resimlerden istediğiniz resmi seçebilirsiniz.

Yüksek Kontrast



Sisli



Kullanmak için seçtiğiniz resim yazdığınız programda “mesh plane” olarak yüklenecek sub resim kamera için arka plan olacak.

1. Çalışma Projesi

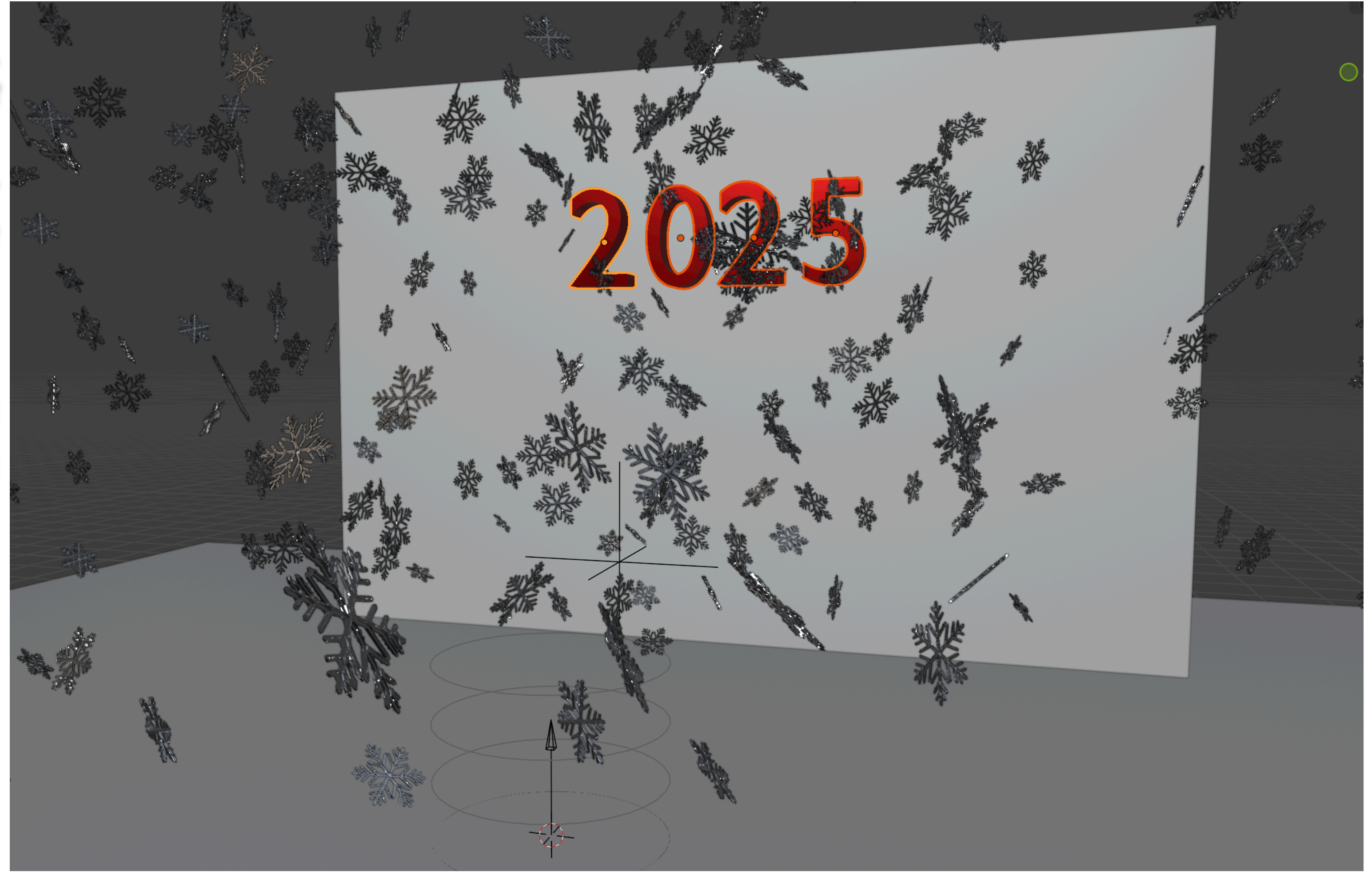
Proje çalışmanızda kar tanesi olarak sizlere verilen **snowFlakeXobj** nesnesini yükledikten sonra bu nesneyi katı cisim (rigid body) olarak tanımlayarak animasyonda kullanacaksınız. Kar tanesine uygun materyal tanımlamayı unutmayınız.



1. Çalışma Projesi

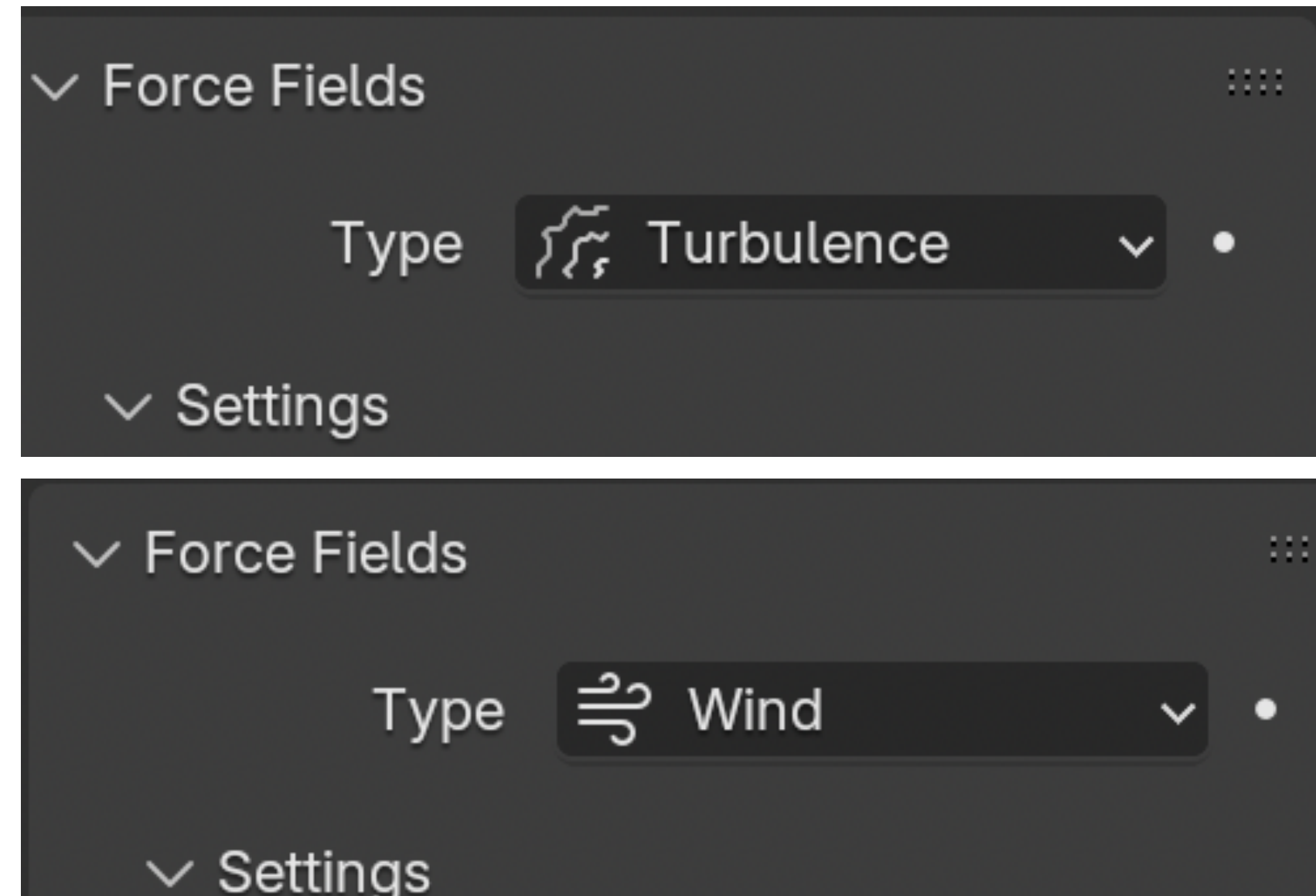
Yeterli miktarda ***snowFlakeXobj*** nesnesini kamera görüş alanına rastgele olarak dağıtalacak.

Sahne içine katı cisim olarak 2025 harfleri yerleştirilecek.



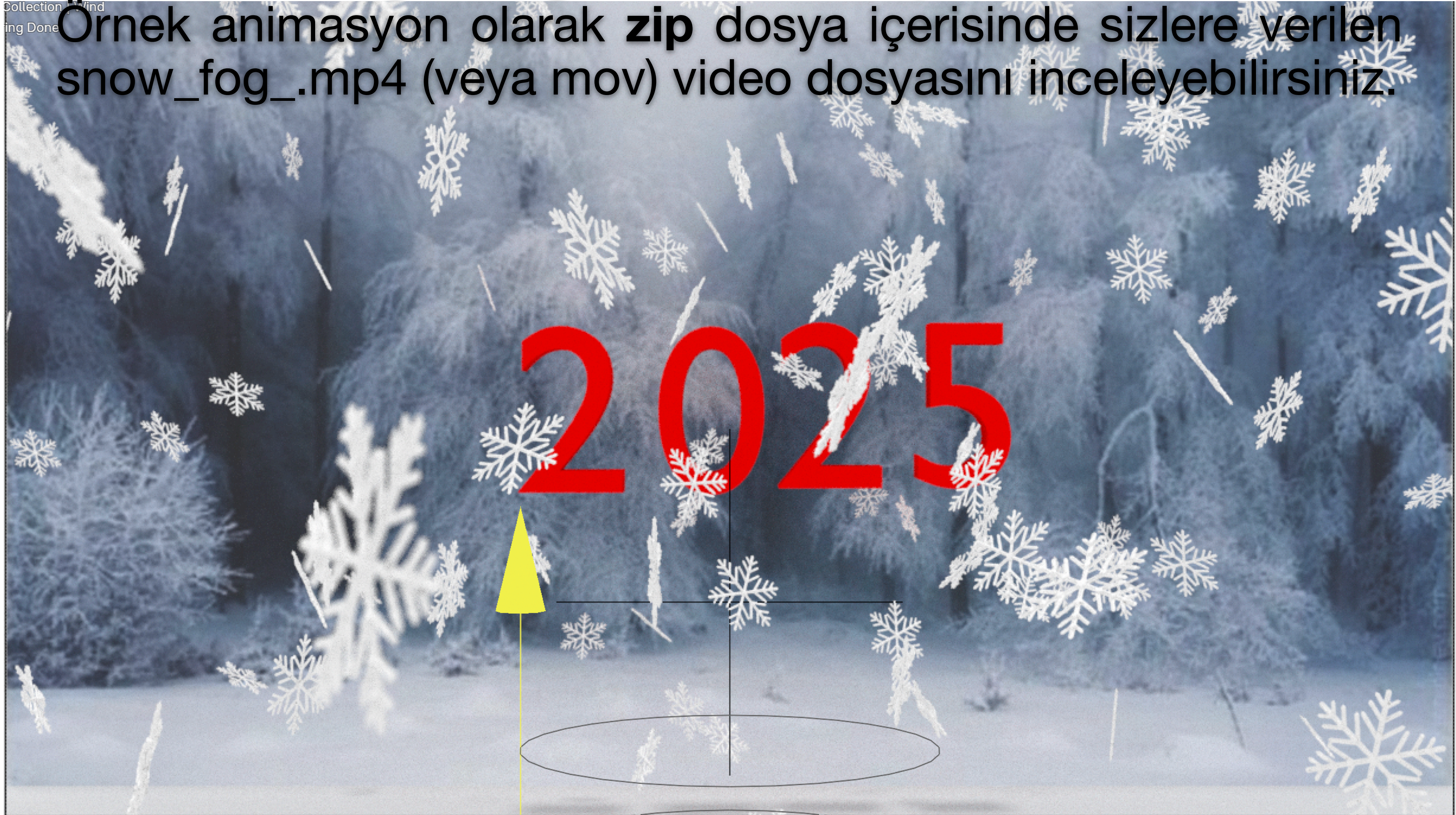
1. Çalışma Projesi

Kar tanelerinin doğal hareketini vermek için sahnenize **Wind** ve **Turbulence** ekleyiniz. Animasyonunuza uygun değerleri belirleyiniz.



1. Çalışma Projesi

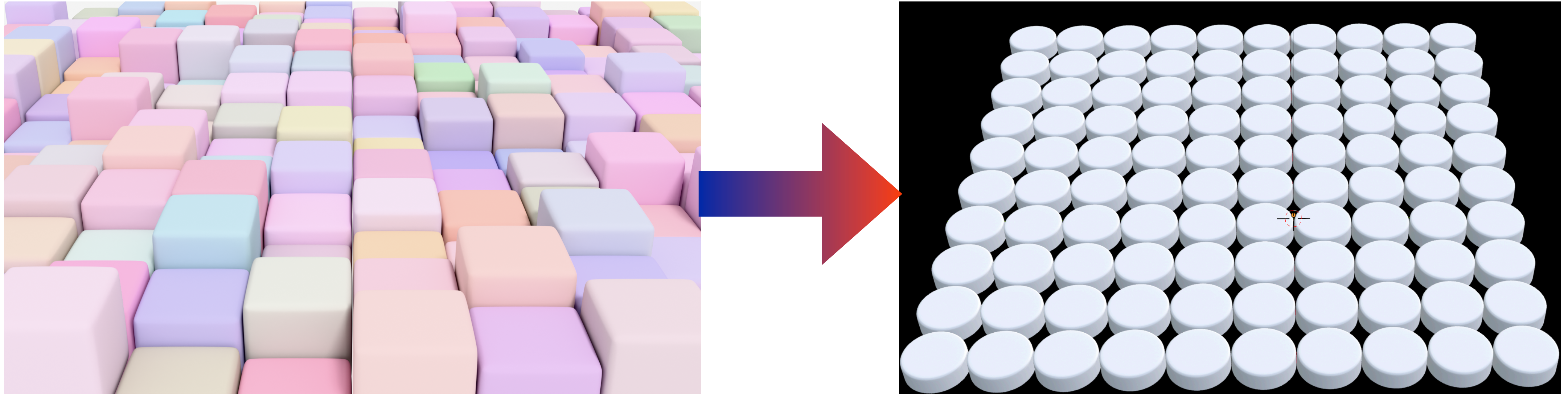
Örnek animasyon olarak **zip** dosya içerisinde sizlere verilen snow_fog_.mp4 (veya mov) video dosyasını inceleyebilirsiniz.



Kameranızı hareketi veya sabit yaparak animasyonunuzu yapınız.

2. Çalışma Projesi

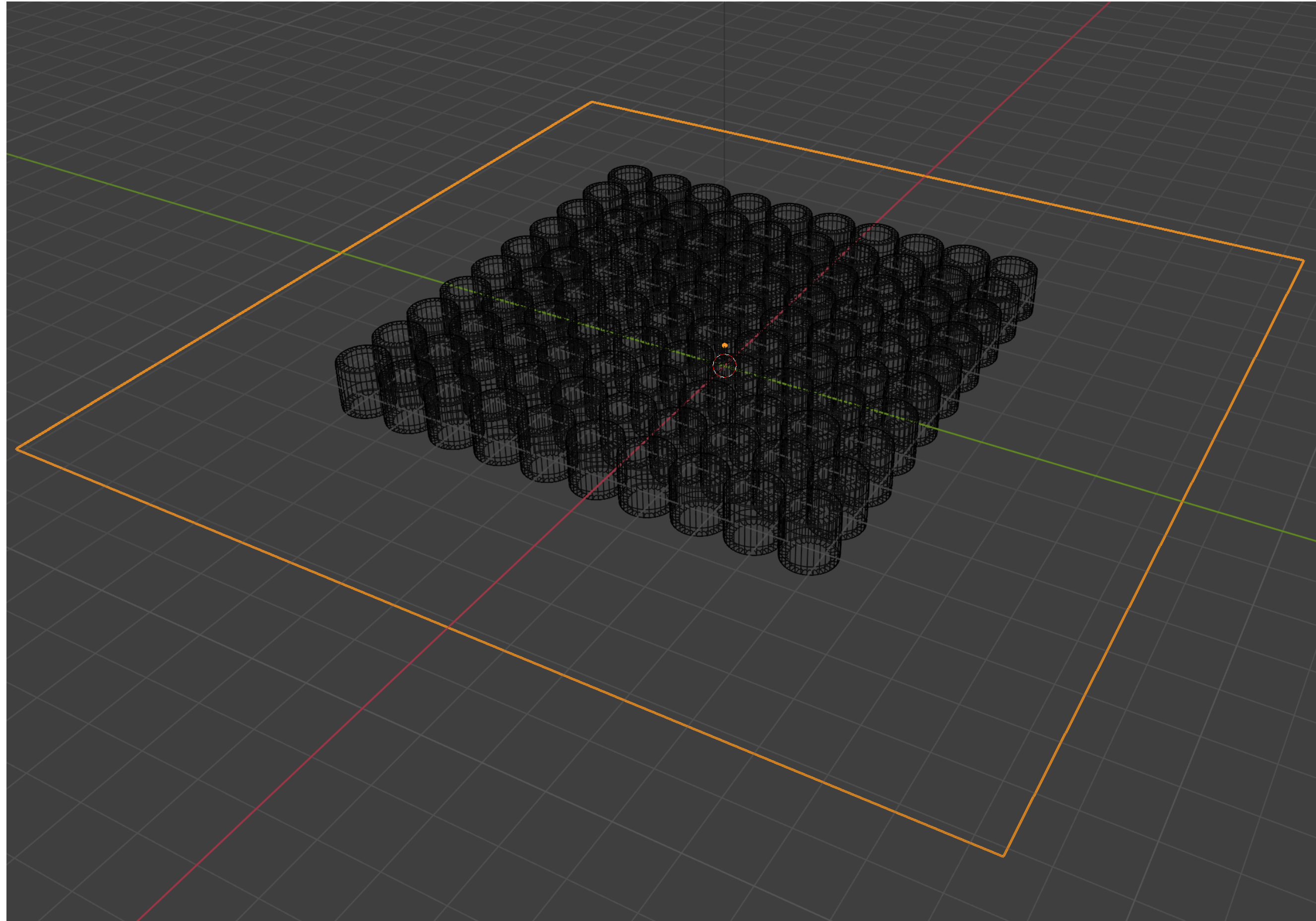
Bu çalışma, 3. arasınay da yaptığınız projenin basit değışiklikler yapılarak farklı bir işlevsellik kazandırılması üzerine kurgulandı.



Küp yerine silindir kullanılacak. Rastgele renkler yerine belirleyeceğiniz tek bir renk ile $10 \times 10 = 100$ adet silindiri yerleştireceksiniz.

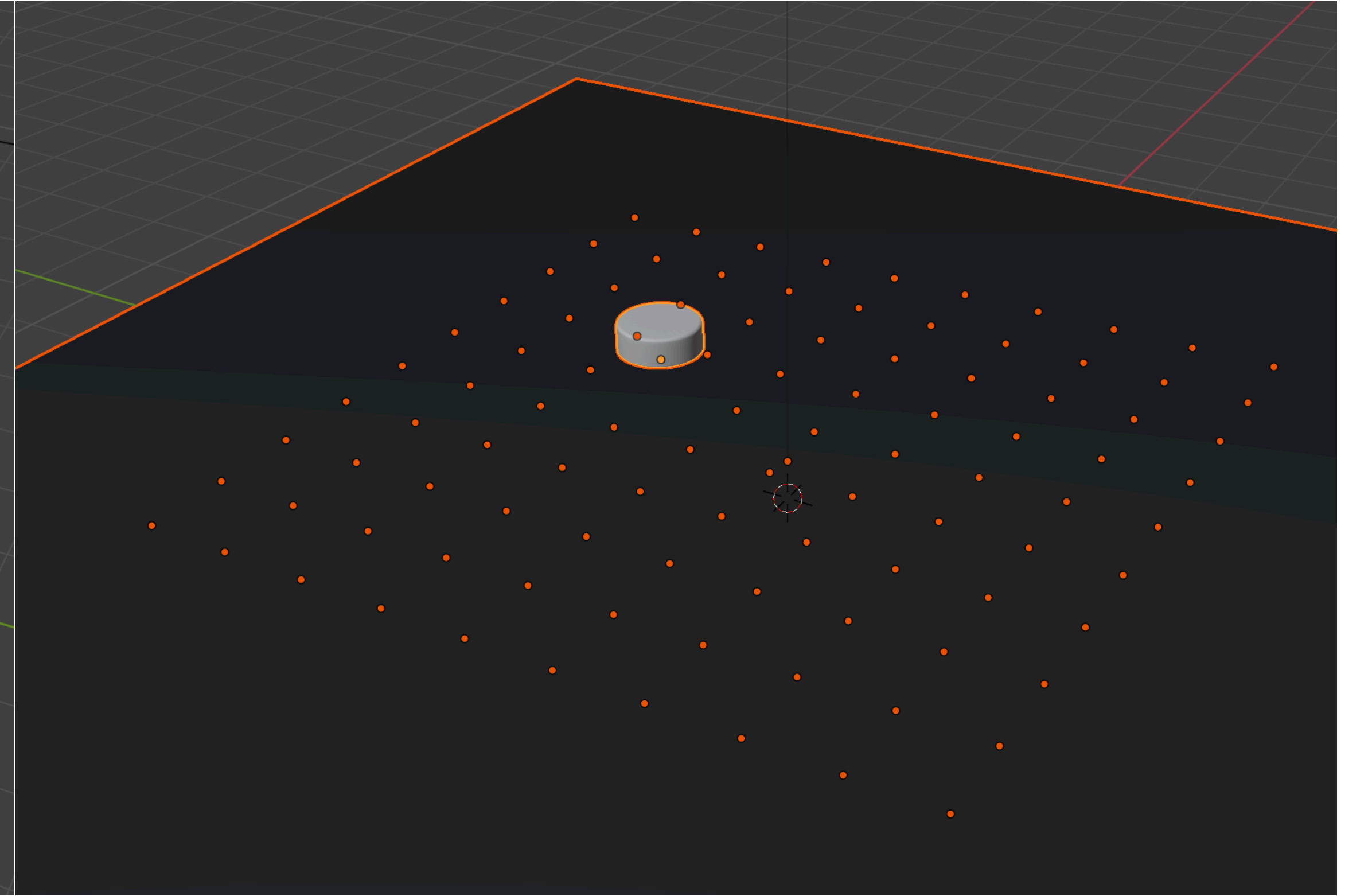
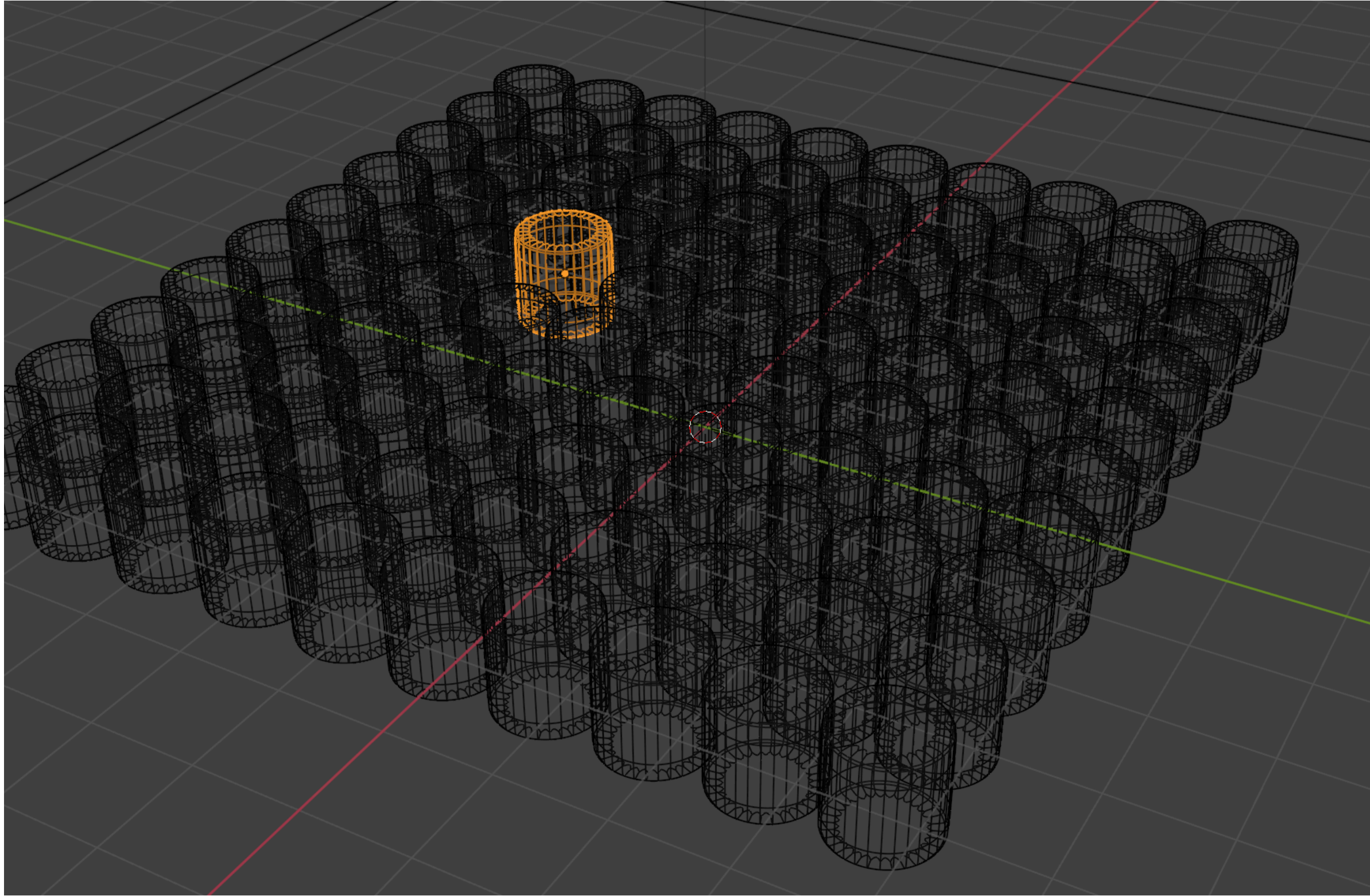
2. Çalışma Projesi

Yerleřtirdiđiniz silindirlerin üzerine bir **plane** yerleřtireceksiniz. Bylece silindirler stten bakıldığında gizlenmiř olacak



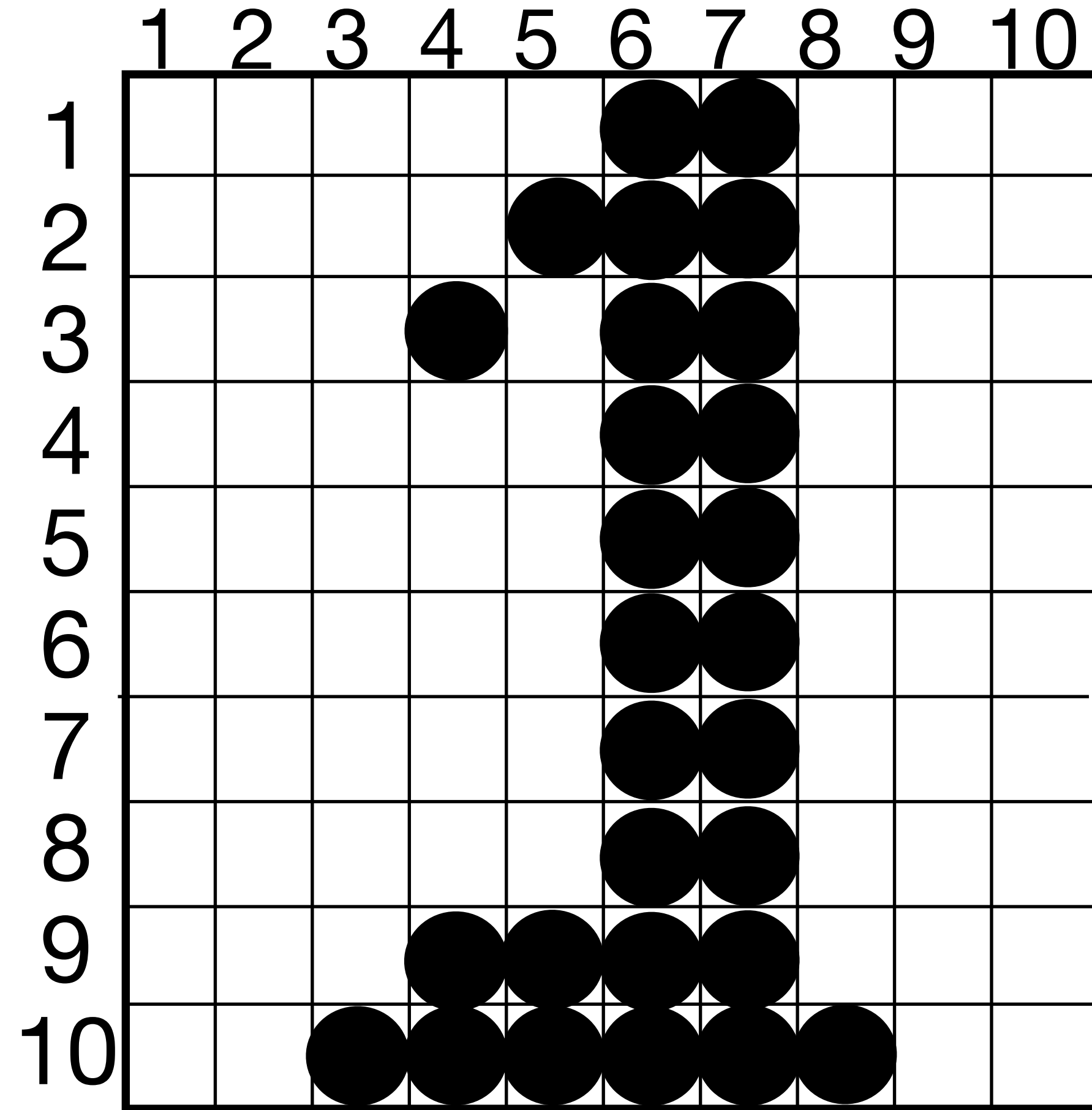
2. Çalışma Projesi

Seçtiğiniz silindiri **plane** nin üzerine taşıdıңызda seçili silindir(ler) görünür olacaktır.



2. Çalışma Projesi

Bu çalışma, 3. arasınay da rastgele nesne seçip hareketlendirmek yerine kontrollu nesne seçerek 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 şekillerini oluşturacaksınız.



Sınav Teslimi

Sınav Teslim Tarihi : 16 Ocak 2024 Perşembe saat 18:30

Teslim adresi : Animasyon Lab da final projesi **çalıştırıldıktan sonra** aşağıdaki e-posta adreslerine gönderilecektir.

serdar.aritan@hacettepe.edu.tr

serdar.aritan@gmail.com