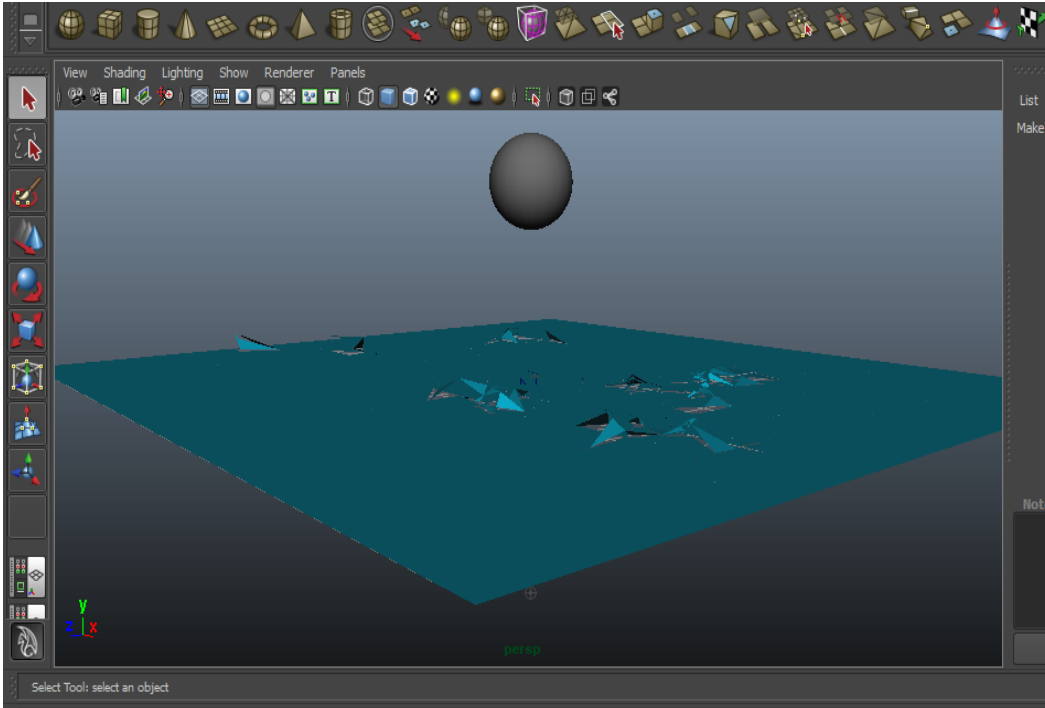


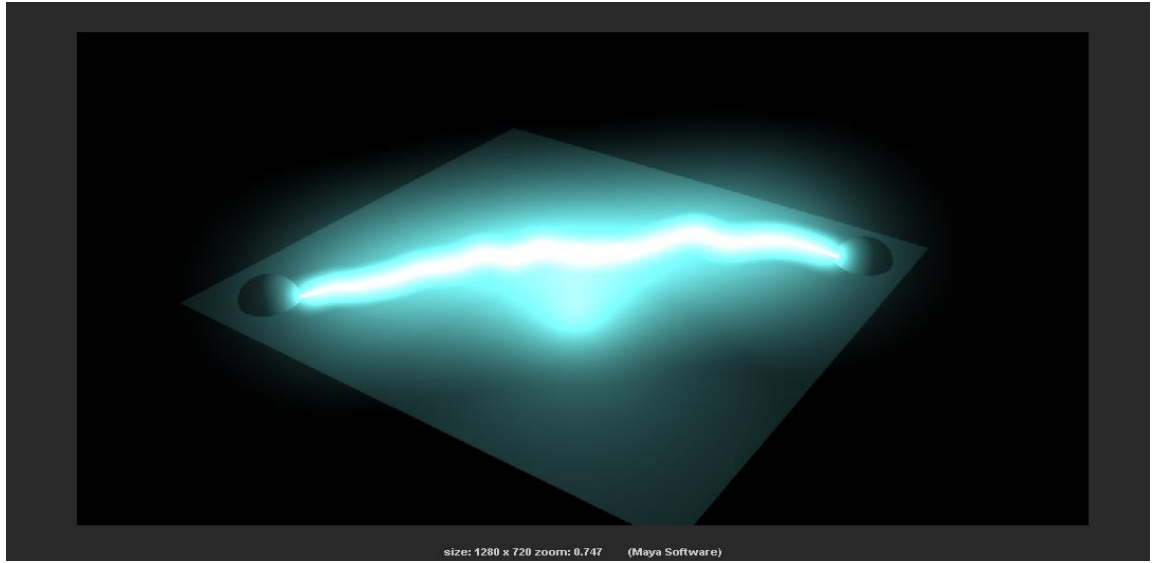
Shatter Effect (Kırılma-parçalanma)

1. Sahnenize bir plane çiziniz ve subdivionlarını 17/17 veya daha fazla olacak şekilde düzenleyiniz.
2. Planinizi seçiniz ve Polygone–Edit Mesh ten-Cut Face Tool seçeneğini seçiniz ve planeinizi geliş güzel (random) şekilde kesiniz.
3. Daha sonra plane seçili halde iken Polygone-Mesh-Triangulate seçeneğine tıklayınız.
4. Plane üzerinde sağ tıklayıp Edge seçeneğini seçiniz, ve plane ini küçültüp tüm Edge ler ile birlikte seçiniz (Select all)
5. Plane seçili iken EditMesh-Detach Component e tıklayınız ve daha sonra sağ tıklayıp, object mode seçiniz.
6. Plane inizin tam ortasına denk gelecek şekilde bir küre (Sphere) çiziniz ve aşağıya taşıyınız. Timeline üzerinde kürenizi timeline 1 iken aşağıda timeline 38 iken yukarıda olacak şekilde ayarlayarak hareket ettiriniz. (Key frame koymayı unutmayınız)
7. Daha sonra plane i seçiniz ve nDynamic-nMesh-Create nCloth seçeneğini seçiniz ve ncloth1 den gravity, air density, wind density, ve use plane seçeneklerini ayarlayınız.
8. Sonra sadece küreyi seçip nmesh ten passive collider seçiniz ve son olarak küre ile plane i birlikte seçerek nDynamic-ncache seçeneğini seçiniz.



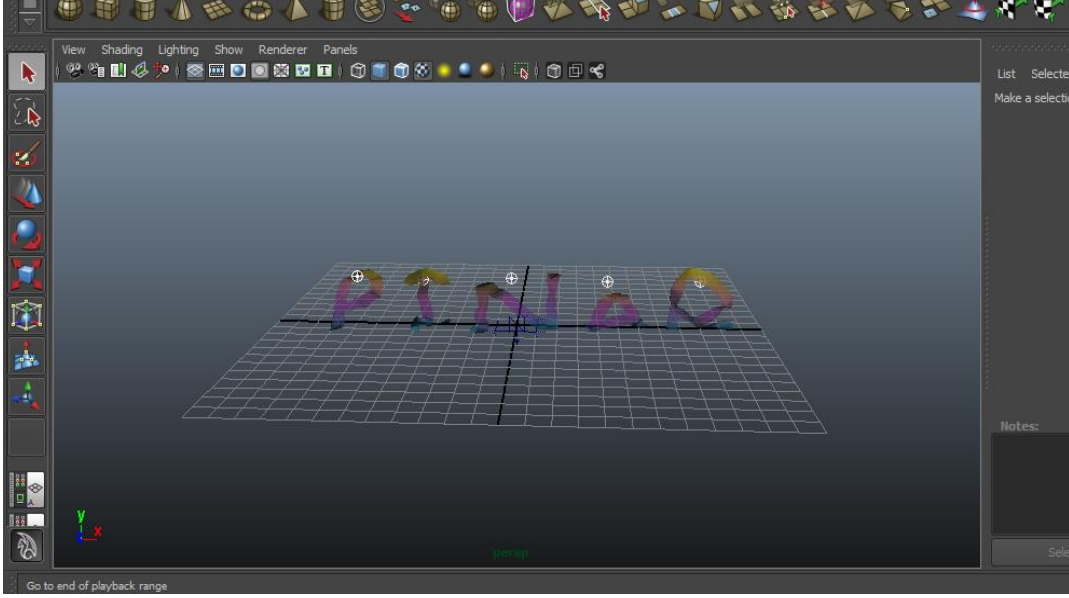
Lighting (Iřıklandırma)

1. Sahnenize bir plane ekleyiniz veistediđiniz bir rengi atayınız.
2. Iřıklandırma iin gerekli olan notları bir obje ile belirleyiniz (sınıfta iki kre oluřturarak yapmıřtık)
3. Her iki noktayı seiniz(krelerin her ikisinde seili olacak)
4. Dynamics mensnden-Effect-Create a Lightin seeneđini seiniz.
5. Sahnenizi renderleyerek daha net bir řekilde ıřıđınız grntleyebilirsiniz.
6. Render ayarları
7. Common-Color Manage-Enable Color Management-Image size preset HD720
8. Maya software-Quality-Production Quality



Text Effect

1. Polygone-Create-Text seeneđini kullanarak istediđiniz bir metni oluřturunuz.(
Font size, font,
2. Poly, Quarts, Count seeneklerinin seili olduđundan emin olunuz.
3. Textiniz seip arka planda kalan glgelendirmeyi siliniz.
4. Daha sonra nDynamic-nMesh-nCloth1 seeneđi ile gravity, wind, plane dzenlemelerini yapınız.



Deniz ve Obje

1. Sahnenize Fluid Effect-Ocean –Create a Ocean seçeneğini kullanarak bir deniz oluşturunuz.
2. Scale tool yardımı ile istediğini kadar büyüklükte bir görünüm oluşturabilirsiniz.
3. Timeline ı 200 ve farklı bir şekilde ayarlayınız.
4. Denizin içerisine herhangi bir obje oluşturunuz (küp, küre vb.)
5. Daha sonra objenizi seçin ve Dynamic menüsünden Fluid Effect seçeneği altında yer alan Ocea- Make Boats seçeneğini seçiniz.
6. Son olarak Ocean Shader1 seçeneğini kullanarak wavw speed, foam emmision vb. Düzenlemeleri yapınız.

