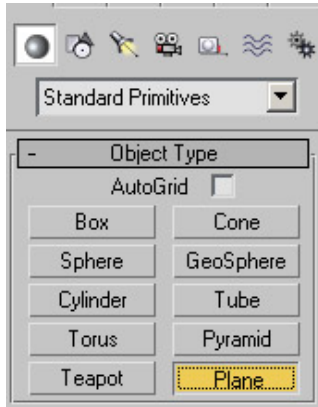


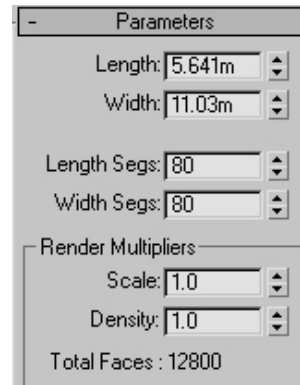
ขั้นตอนการสร้างวัตถุ น้ำในลักษณะ Composite Map

การสร้างวัตถุ น้ำในลักษณะนี้จะสามารถนำไปใช้งานในลักษณะพื้นที่ๆกว้างๆได้ดีเช่น แม่น้ำ ทะเล หรือ สระน้ำกว้างๆ ผลของการ Render จะไม่ช้ำนั้นเรามาดูขั้นตอนการสร้างกันเลยดีกว่าครับ

- สร้าง Plane ตามรูปที่ 1 หลังจากนั้นให้เพิ่ม Segment = 80 , 80 ให้มากตามรูปที่ 2

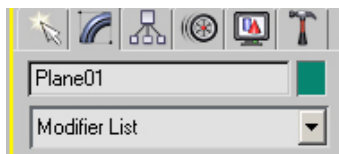


รูปที่ 1

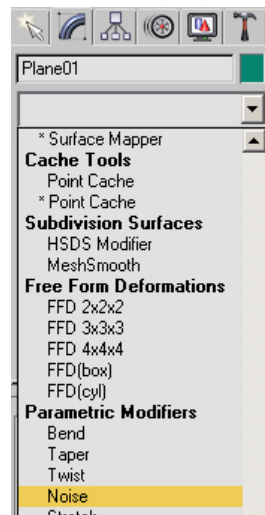


รูปที่ 2

- ให้ไปที่ Modifier List > Noise ตามรูปที่ 3 และ 4

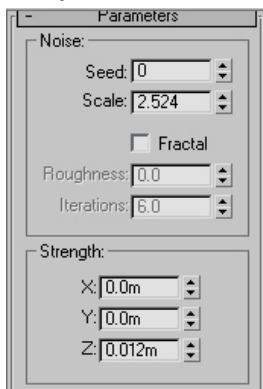


รูปที่ 3



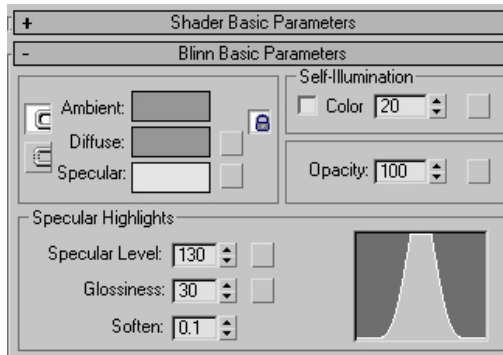
รูปที่ 4

- ปรับค่า Parameters ของ Noise ที่ Scale = ขนาดของผิวน้ำ > ใส่ค่าความสูงที่แกน Z ตามรูปที่ 5 ต่อไปนี้



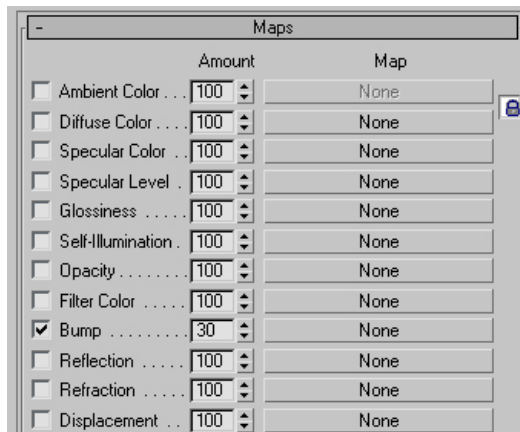
รูปที่ 5

- ขั้นตอนต่อไปให้เปิด **Material** ขึ้นมาให้ปรับค่าดังต่อไปนี้
Specular Level = 130 , **Glossiness = 30** , **Soften = 0.1** ,
Self Illumination > Color = 20 ตามรูปที่ 6



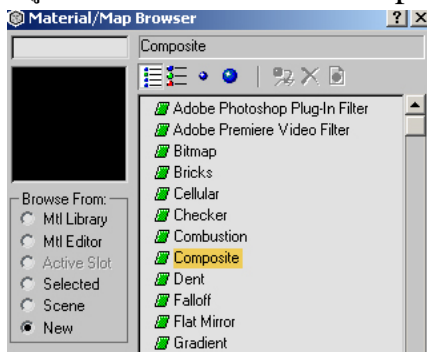
รูปที่ 6

- ให้เลือกในหัวข้อ **Maps > Bump** ตามรูปที่ 7

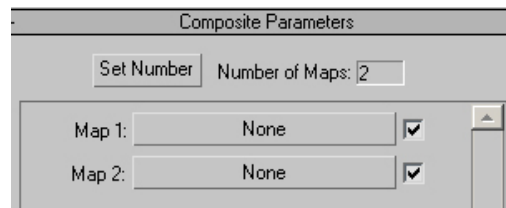


รูปที่ 7

- ในรูปที่ 7 ให้เลือกที่ **None > Composite > ok** ตามรูปที่ 8

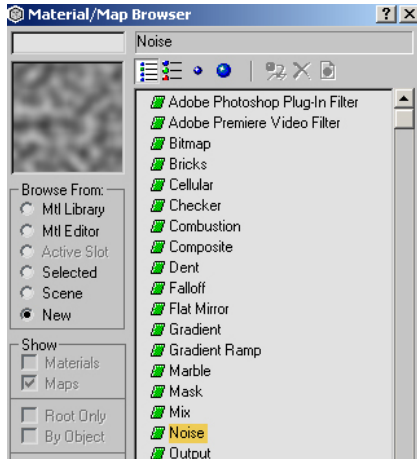


รูปที่ 8

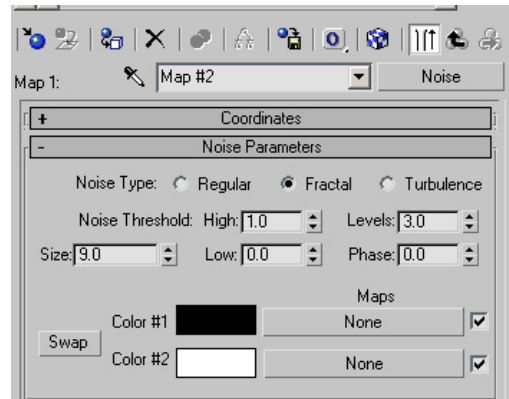


รูปที่ 9

- ในรูปที่ 9 ให้ไปเลือกที่ หัวข้อ **Map 1 > None > Noise** ตามรูปที่ 10

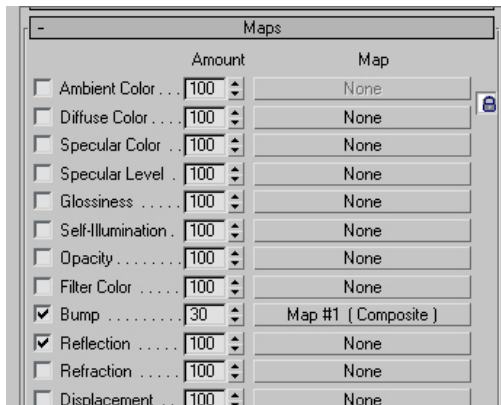


รูปที่ 10

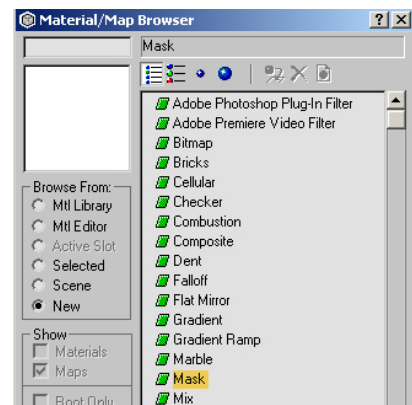


รูปที่ 11

- ในรูปที่ 11 ให้ปรับค่าที่ o Fractal > Size = 9
- ขั้นตอนต่อไปให้กลับมาที่หน้าแรกเลือกที่ Reflection > None > Mask ตามรูปที่ 12-13

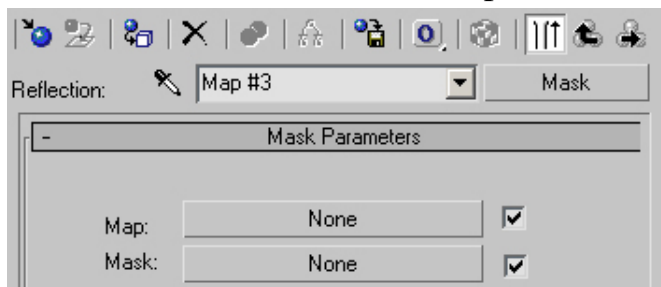


รูปที่ 12



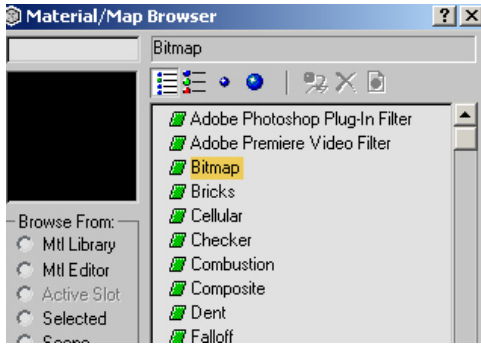
รูปที่ 13

- ใน Mask จะมี 2 หัวข้อให้เรา ดังต่อไปนี้ Map / Mask ตามรูปที่ 14

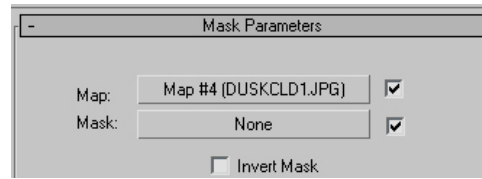


รูปที่ 14

- ในรูปที่ 14 ให้เลือกที่ หัวข้อ Map > Bitmap > C / 3dmax / Map / Skies / DUSKCLD 1 ตามรูปที่ 15 – 16

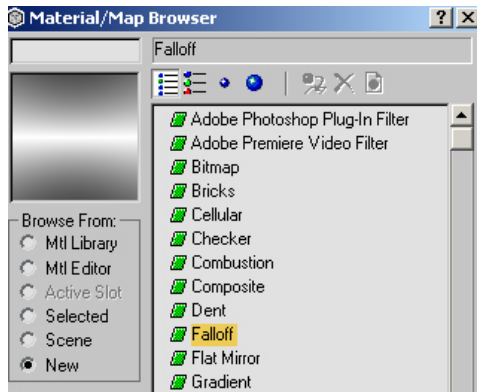


รูปที่ 15

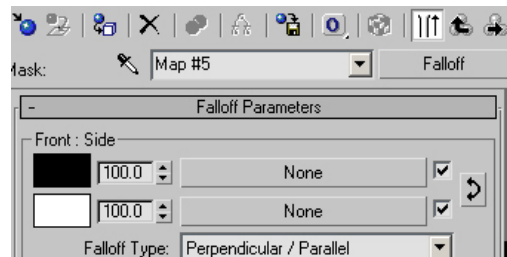


รูปที่ 16

- ในรูปที่ 16 ให้ไปเลือกที่หัวข้อ Mask > None > Falloff ตามรูปที่ 17

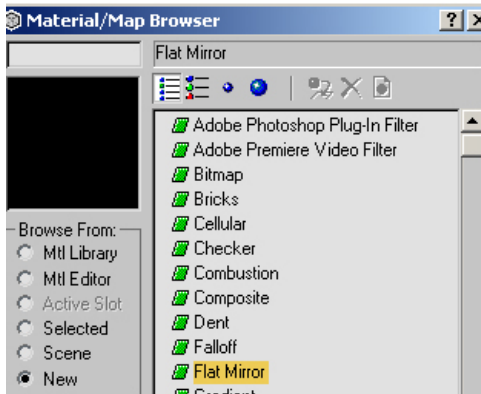


รูปที่ 17

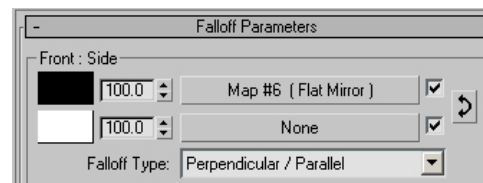


รูปที่ 18

- หลังจากเลือกที่ Falloff แล้วเราก็จะได้กลุ่ม Falloff Parameters ขึ้นมา 2 หัวข้อให้เลือกที่ หัวข้อแรก None > Flat Mirror > ok ตามรูปที่ 19 – 20

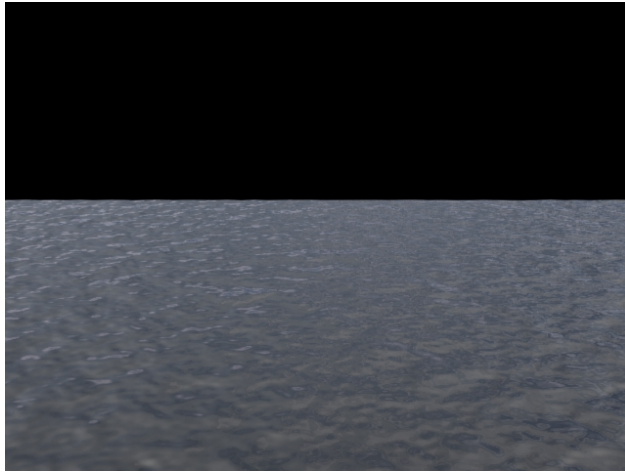


รูปที่ 19



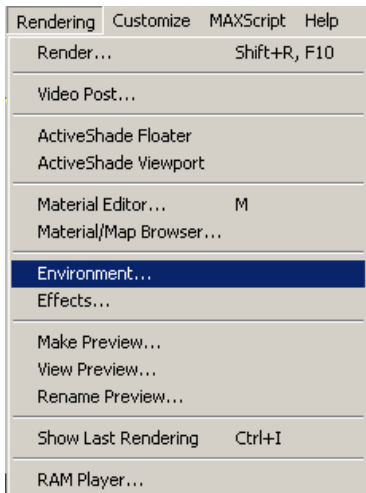
รูปที่ 20

- ลองใส่ลงบน Plane ลอง Rander ตามรูปที่ 21

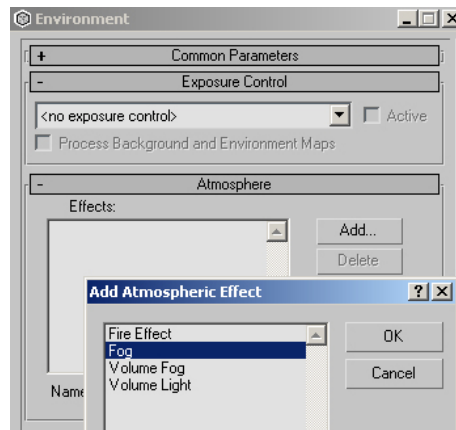


รูปที่ 21

- หลังจากที่เรารัน Render แล้วเราก็จะได้พิกเจอร์ขึ้นมาในขั้นตอนต่อเราจะทำการสร้าง บรรยากาศให้สมจริงขึ้นให้ไปที่ Menu Rendering > Environment > Add > Fog > ok ตามรูปที่ 22 – 23

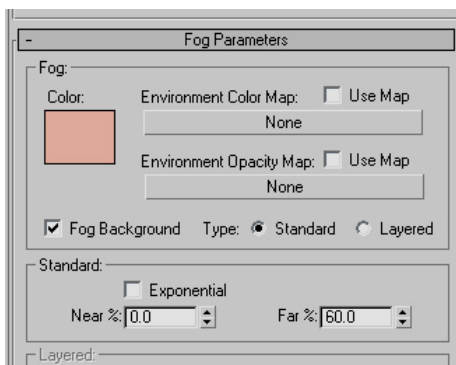


รูปที่ 22

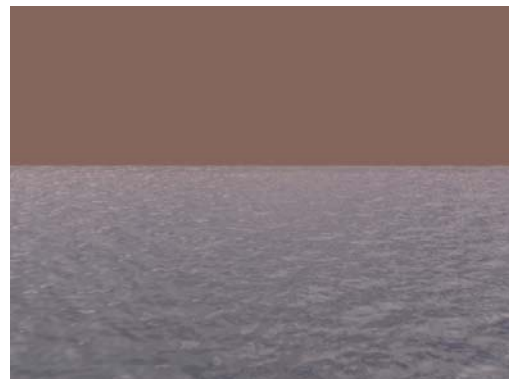


รูปที่ 23

- หลังจากนั้นให้ปรับค่าสีของ Fog Color > Far = 60 ให้เป็นสีส้ม ตามรูปที่ 24

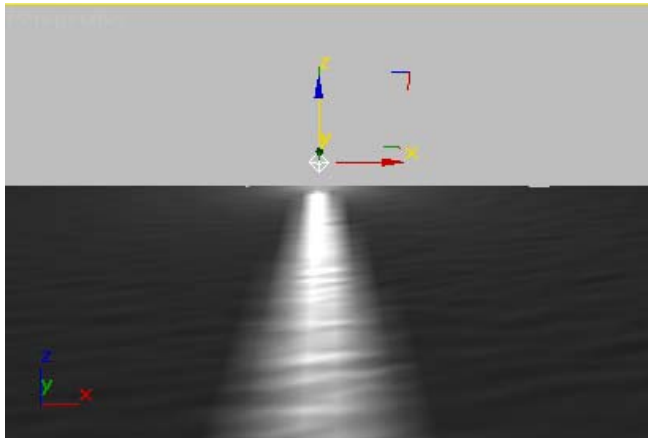


รูปที่ 24



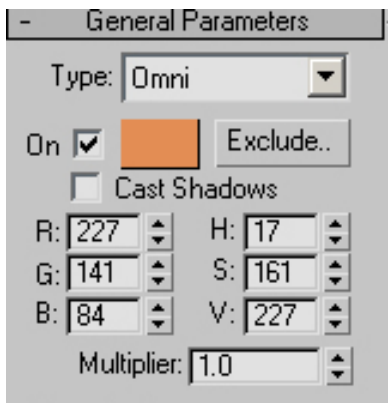
รูปที่ 25

- หลังจาก Render ตามรูปที่ 25 แล้วให้สร้างไฟ Omni ขึ้นมา 1 ดวงตามรูปที่ 26

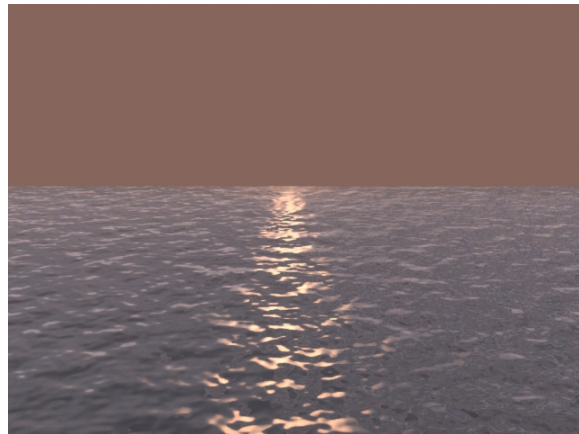


รูปที่ 26

- ในรูปที่ 26 นี้ให้ Move Omni ขึ้นมาเหนือผิวน้ำตามรูปที่ 26
- หลังจากนั้นให้ปรับค่าสีของไฟให้เป็นสีส้มตามรูปที่ 27



รูปที่ 27



รูปที่ 28

- ถ้าเราต้องการให้ภาพ Background เหมือนมากขึ้นให้ไปที่ Menu Rendering > Environment > none > Bitmap > เลือกเอารูปท้องฟ้าเข้ามาตามรูปที่ 29

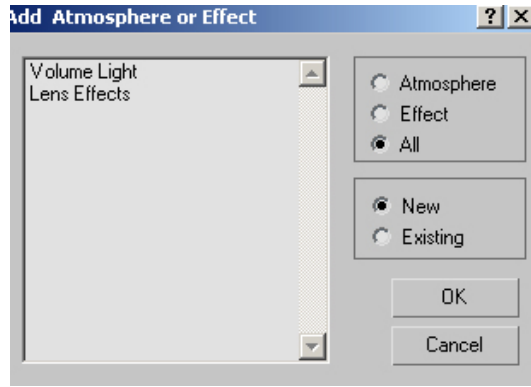


รูปที่ 29

- ขั้นตอนต่อไปให้เลือกไฟ Omni ไว้ไปที่ Atmospheres & Effects > Add > LensEffects > ok ตามรูปที่ 30 – 31

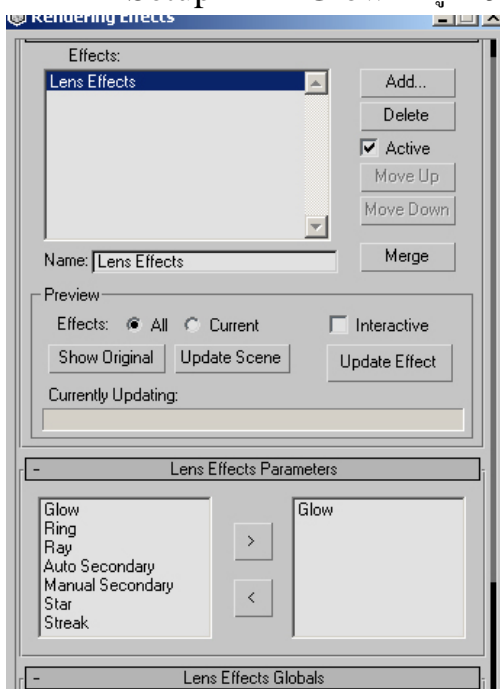


รูปที่ 30

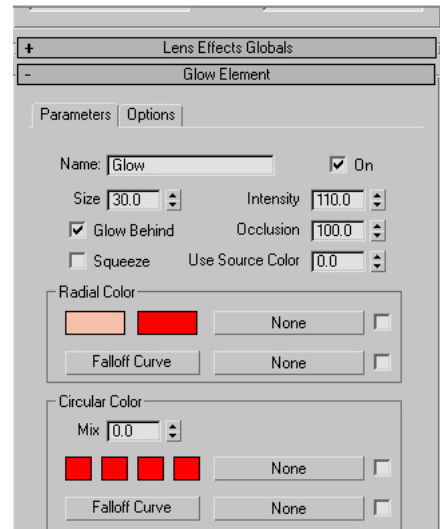


รูปที่ 31

- เลือกที่ Setup เลือกที่ Glow ค้างรูปที่ 32



รูปที่ 32



รูปที่ 33

- ในรูปที่ 33 ให้ปรับค่าสีที่ Radial Color เป็นสีส้มตามรูปที่ 33 หลังจากนั้นให้ Render เราก็จะได้ดังรูป

