الباب الخامس تصميم البيئة

تصميم الجبال

تصميم الجبال باستخدام الأمر Displace :

1- قم بعمل Plane من القائمة Create panel>>>Geometry في منفذ الرؤية العلوي Top وأعطها المقاسات التالية :

500 : Length

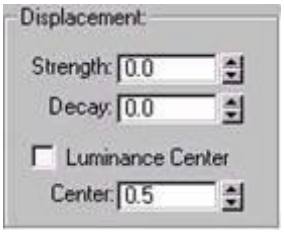
500 : Width

200 : Length segs

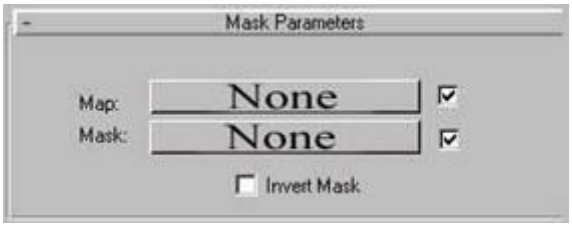
200: Width segs

2 : Density 1 : Scale

2- من الـ Modify Panel طبق الأمر Displace وأعطي القيمة 180 للـ Strength

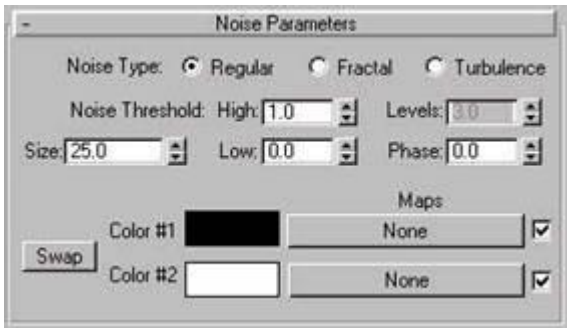


3- الآن انتقل إلى الـ Material editor وانقر على Get material ومن الـ Map browser الظاهر أنتقي Mask



4- انقر على الزر None بجانب Map واختر Noise من الـ Map Browser وضع القيم التالية :

إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com

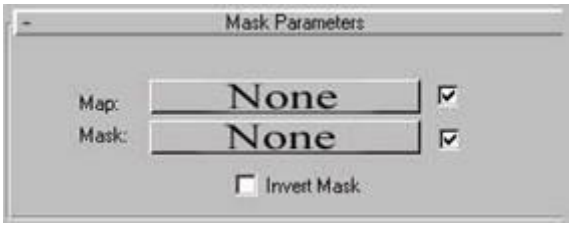


Fractal : Noise type

50 : Size

10 : Levels ثم انقر على Go to parent

5- انقر على الزر None بجانب Mask ومن الـ Map Browser أختر Mask



6- انقر على Noneبجانب Map وأختر Noise مع القيم التالية :

Fractal : Noise Type

65 : Size

0.15 : Low

10 :Levels

وعد درجة للخلف بالنقر على Go to parent

7- انقر على None بجانب Mask ومن الـ Map Browser اختر Mask

8- انقر على الزر None بجانب map ومن الماب براوسير اختر Noise مع القيم :

Fractal : Noise Type

إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com

105 : Size

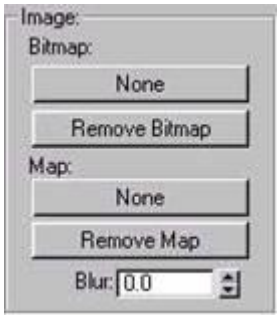
0.705 : High

0.42 : Low

10 : Levels

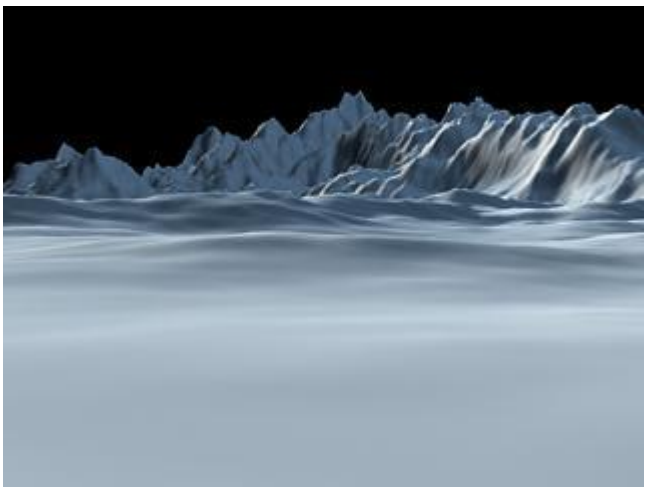
Phase : 0.5 وعد للأعلى بالنقر على Go to Parent

9-انقر على None بجانب Mask واختر Gradient من الـ Map browser وبهذا نكون قد انتهينا من صنع الخامة الخاصة بالأمر Displace وما علينا الآن إلا أن نضغط عليها ونسحبها إلى الزر None ضمن الخانة Map في الأمر Displace



اسحب الخامة إلى هنا

10- يمكنك وضع كاميرا للمشهد وسيصبح المشهد شبيها بهذا إلى حد كبير

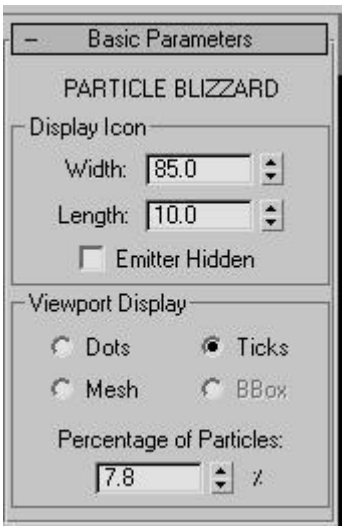


يمكنك الآن وضع خامة مناسبة لعمل منظر شبيه بالقارة القطبية أو صنع منظر للجبال والسهول حسب الرغبة

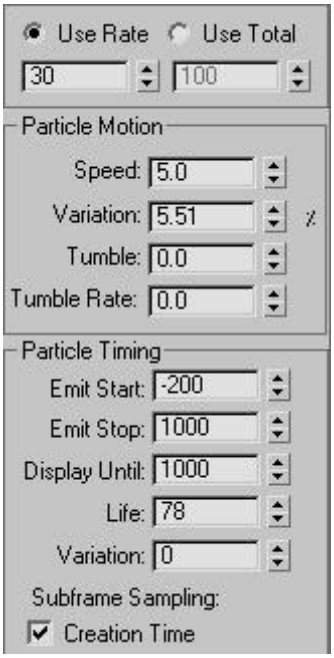
تصميم شلال

اولا . اعد تشغيل الماكس و بعد ذلك من ال create اختار geometry و من هناك قم بتغير و الذهاب الى particle system

و اختار من هناك blizzard و قم بتصميمه و وضع التغيرات التاليه :

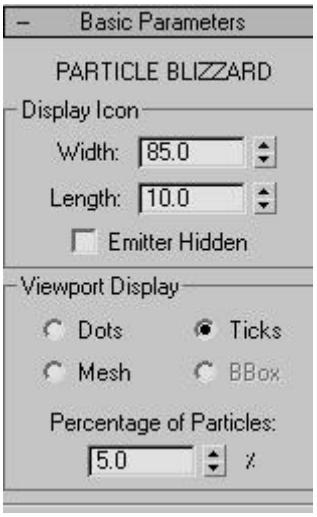


وقم ايضا بتغير التالي

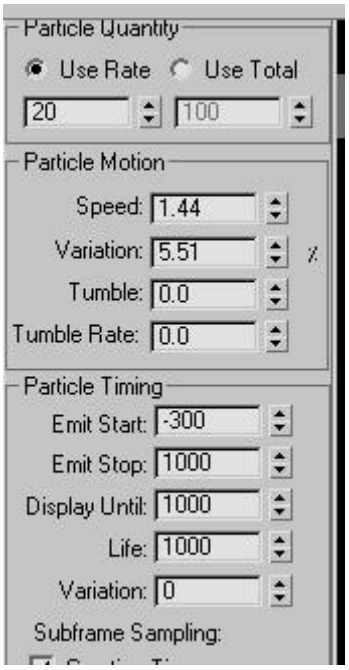


إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com

ونقم بتصميم شلال ثاني و يكون مواصفاته التاليه :

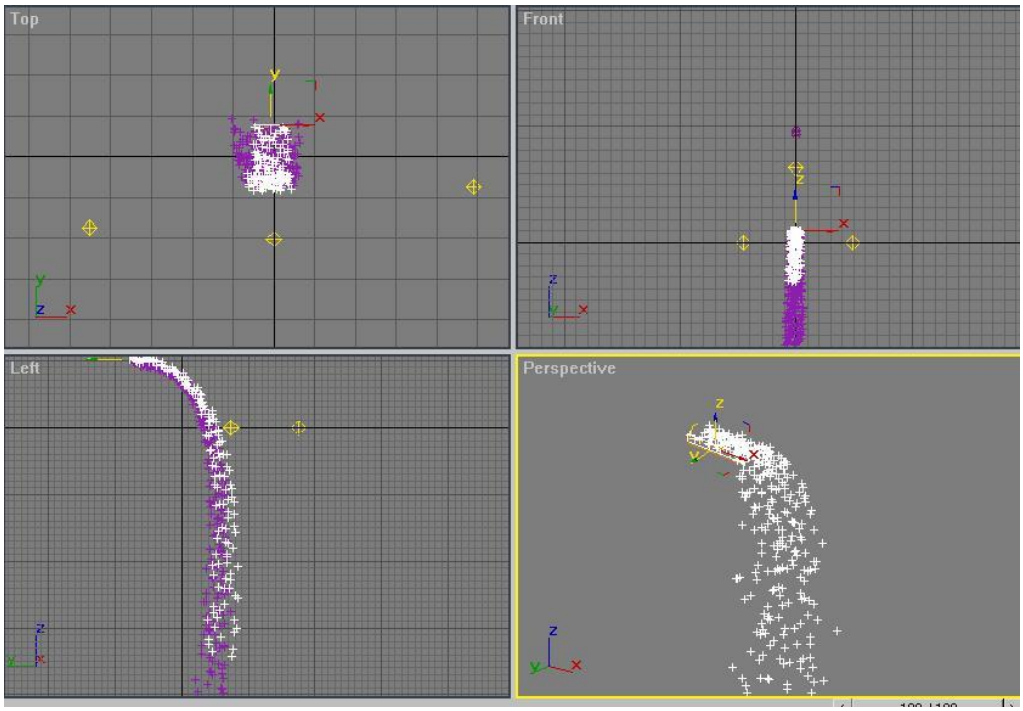


و ايضا هنا هذه التغيرات :



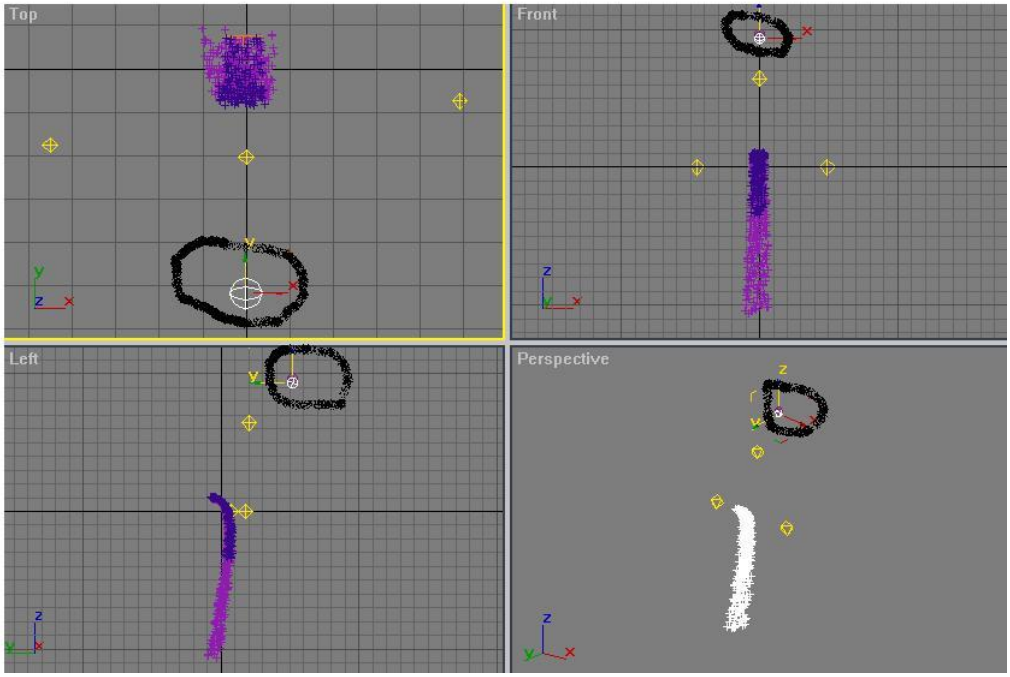
و سوف تكون النتيجه بهذا الشكل :

إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com



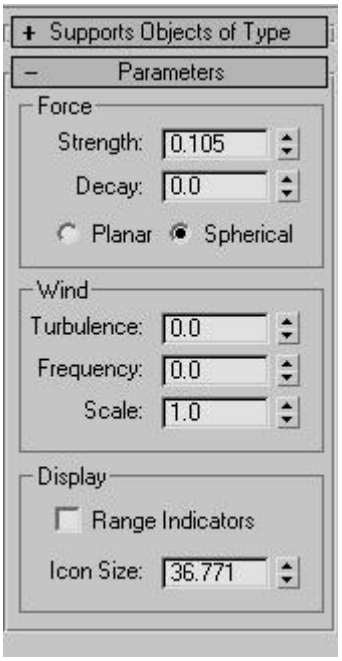
و بعد ذلك يجب وضع رياح لنعطي التصميم واقعيه.

فنقوم بتصميم الرياح و نضعهم كما بالصوره التاليه



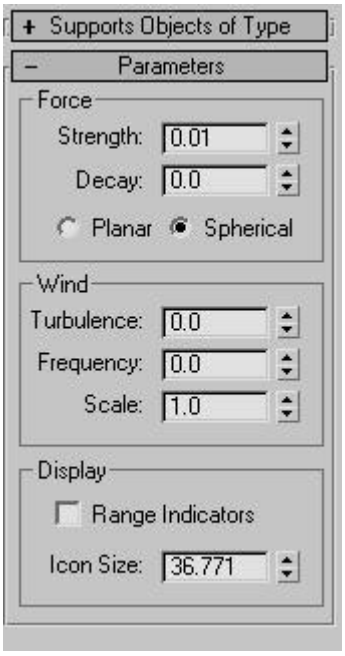
إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com

و نضع الرياح الاولى بالاعدادات التاليه :



و نربط هذه الرياح مع الشلال الثاني .

و الرياح الثانيه نضع الاعدادات هذه :

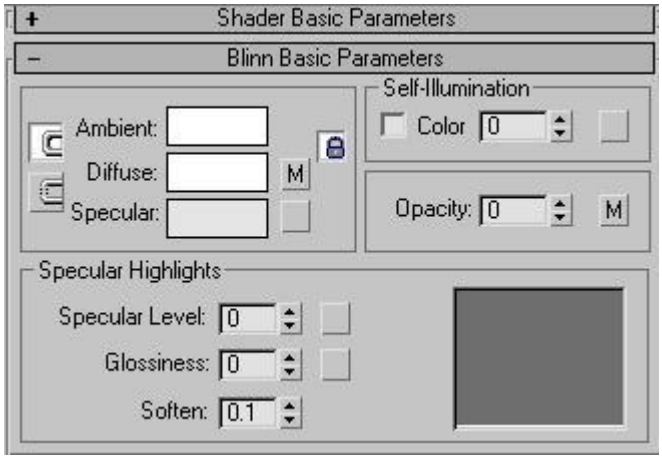


و هذه الرياح نربطها مع الشلال الاول .

إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com

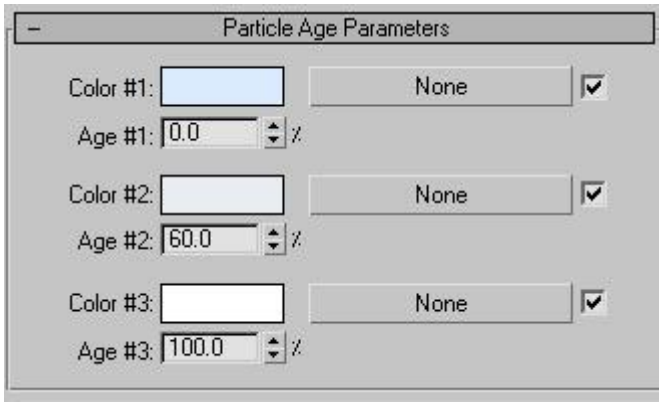
و بعد ذلك يأتي دور الخامه .

نغير بتعداد الخامه كما بالشكل التالي:



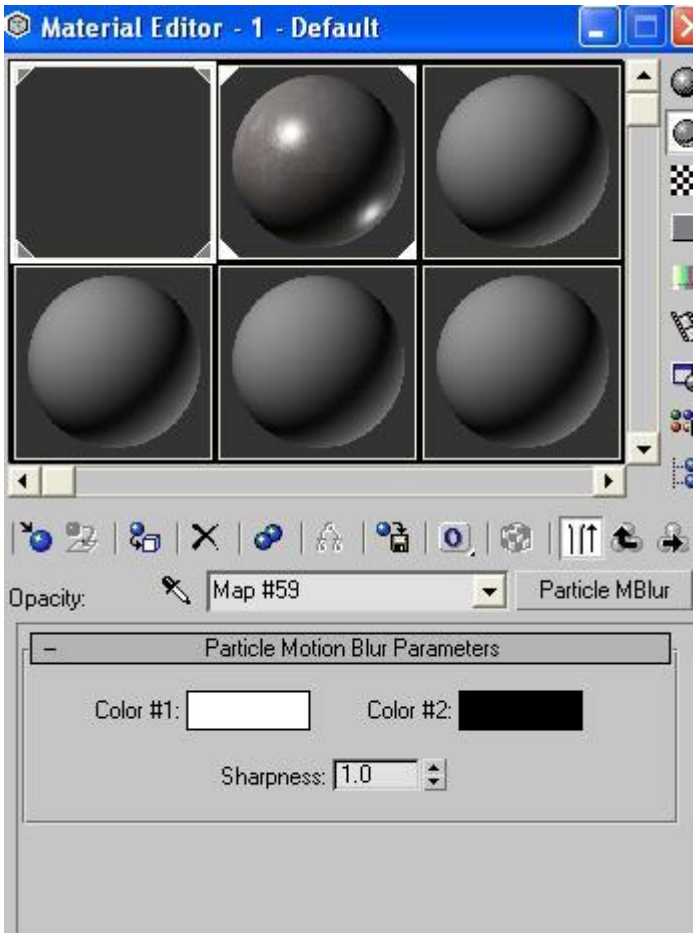
و بجانب كلمة diffuse كما ترون سوف تجدون المربع اضغطوا عليه و من هناك اختاروا particle age

وضع الاعدادات التاليه :



و بعد ان انتهينا من ال diffuse نذهب الى ال opacity و نختار من هنام المربع الذي بجانبها و نختار من هناك mblur particle و نغير الاعدادات كما بالصوره التاليه :

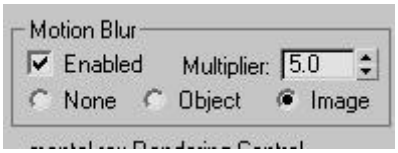
إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com



و بهذا نكون انتهينا من الخامه و كل ما عليك الان ان تطبقها على الشلالين.

و الان جاء الامر الاهم و هو اضافة blur للشلالين

للشلال الثاني لكي نضع عليه blur نختاره و نضغط الزر الايمن عليه و من هناك نقم بعمل التالي :



و بهذا نكون قد انتهينا من الشلال الثاني و الان الشلال الاول نقم بنفس الطريقه السابقه و لكن نغير

إعداد/ أحمد مراد
Mourad3d@hotmail.com

الاعدادات و تكون كالتالي:

و الان و بعد الانتهاء من كل هذا نستطيع ان نقوم بأضافة اضاءه طبعا و كاميرا و كل واحد على ذوقه

والان قم بعمل ريندر للمشهد