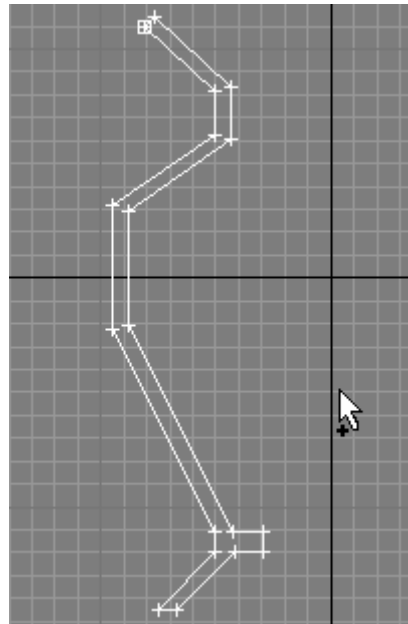


วาดภาพ 3D แบบ Lathe ด้วย 3D MAX 8

1. ที่มุมมอง Front ให้ใช้เครื่องมือ Create > Shape > Line

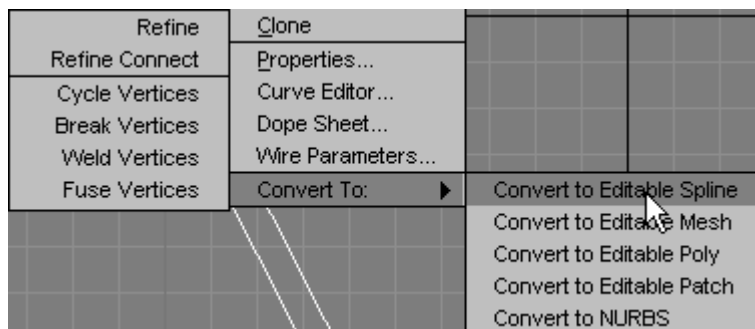


2. ที่มุมมอง Front ให้คลิกวาดรูปเป็น โครงเส้นดังรูป

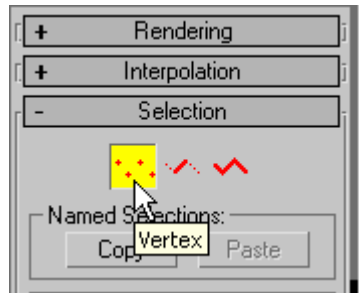


3. เมื่อวาดเสร็จให้เลือกเครื่องมือ Select  คลิกขวาที่เส้น Spline ที่วาด ให้เลือกเมนู

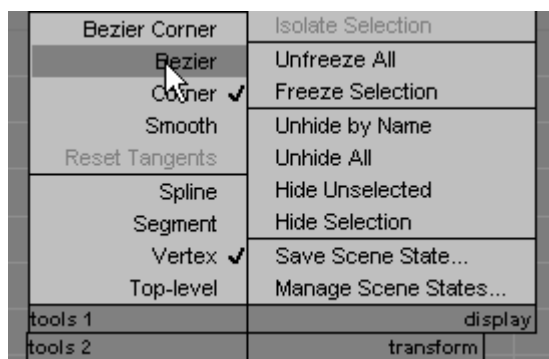
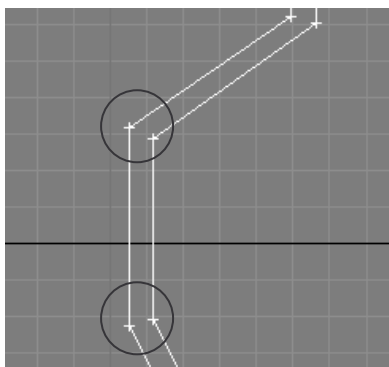
Convert To : > Convert to Editable Spline .



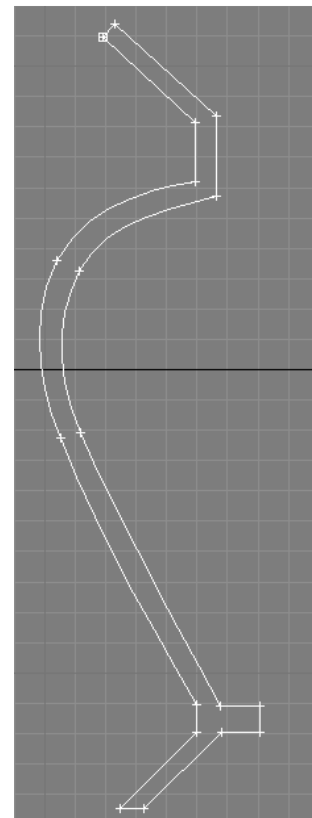
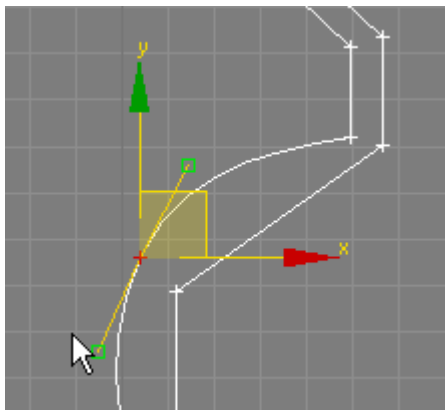
4. หลังจากปรากฏชุดเครื่องมือ Modifier | Selection ให้เลือก Vertex



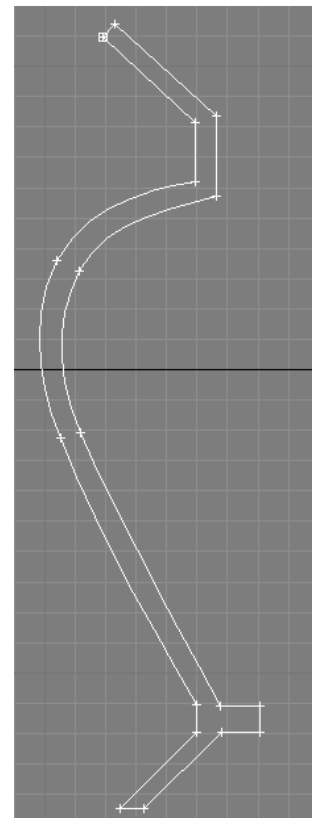
5. จากนั้นให้คลิกขวาที่ Vertex ดังรูปเพื่อทำการ แปลงบางส่วนของ Spline ให้เป็นส่วนโค้ง โดยให้คลิกขวาที่ Vertex ในวงกลมจากนั้นเลือกเมนู Bezier



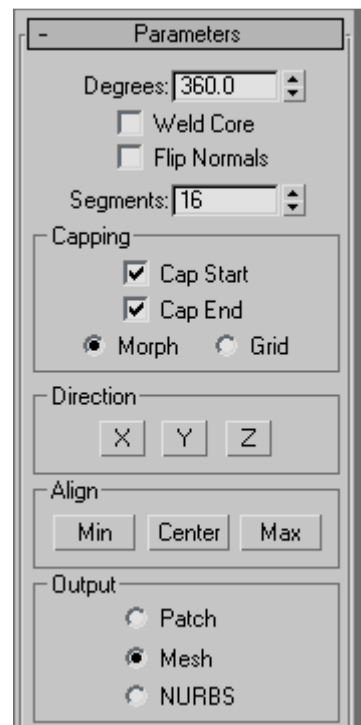
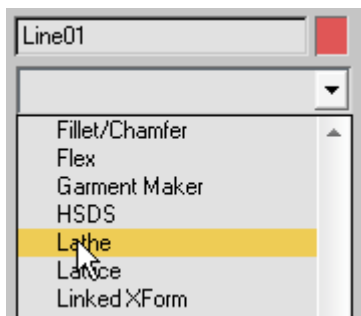
6. ทำการดัดแปลง Vertex โดยการเลือกเครื่องมือ Select and Move แล้วทำการลาก เวกเตอร์สีเขียวเพื่อจัดเส้นโค้งให้ได้ตามต้องการ



7. ให้ทำ Bezier กับ Vertex ทั้ง 4 Vertex จัดได้รูปออกมาดังรูป ขวามือ



8. ที่เครื่องมือ Modifier List ให้คลิกเลือก Lathe

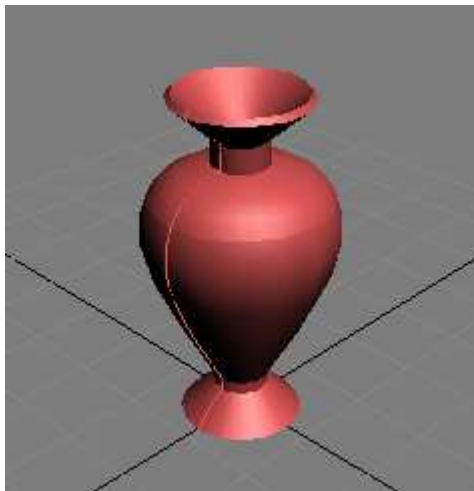


9. กำหนดค่าพารามิเตอร์ดังต่อไปนี้

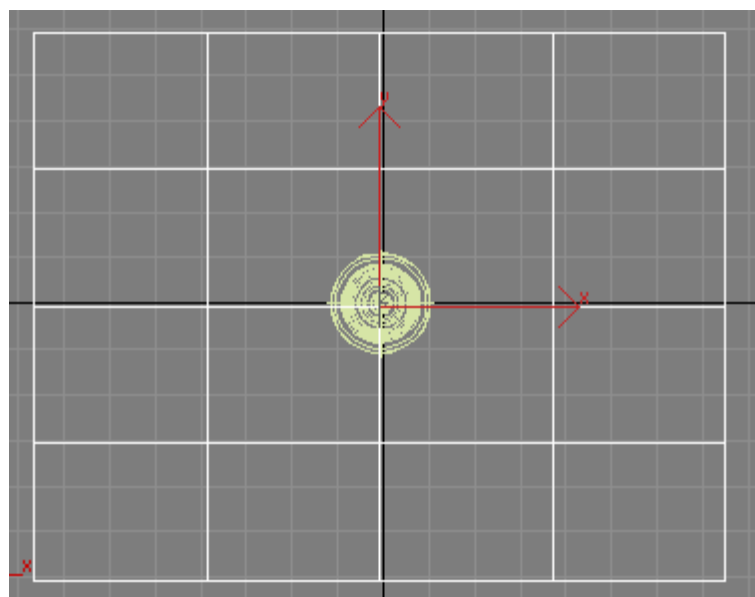
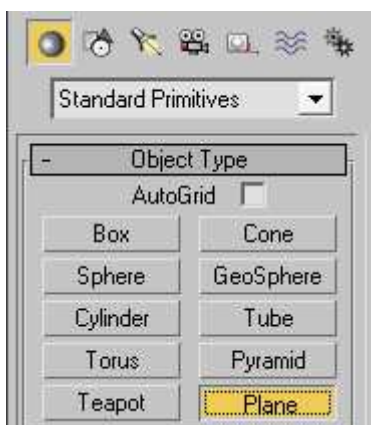
9.1 Direction ให้เลือก Y

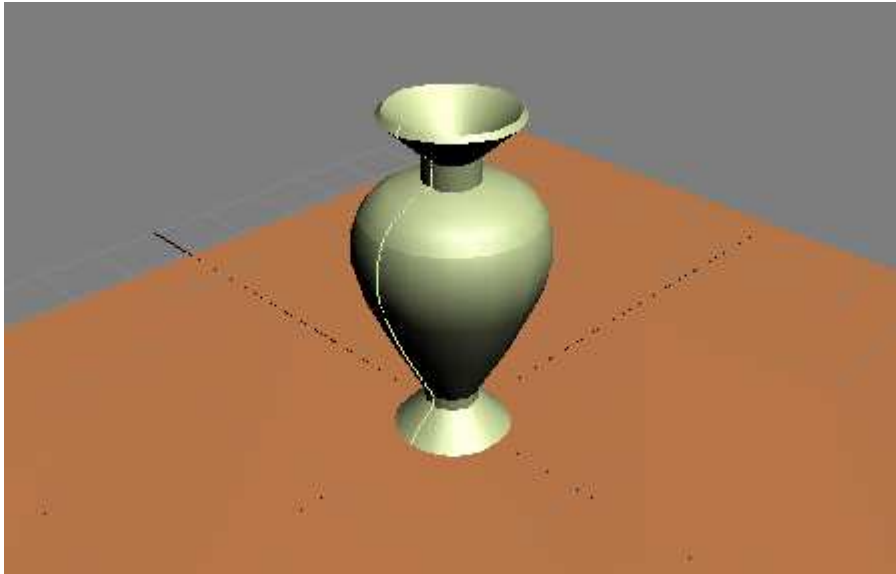
9.2 Output ให้เลือก NURBS

9.3 Align ให้เลือก Max

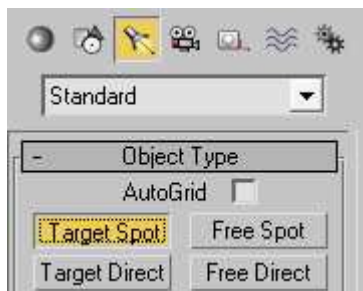


10. ที่มุมมอง Top ให้ใช้เครื่องมือ Zoom ที่มุมล่างขวา  ย่อมุมมอง Top ให้ลดลงเพื่อมีพื้นที่กว้าง เลือก Create > Geometry > Plane แล้ววาดรูปในช่อง Top เพื่อให้เป็นพื้นของรูป

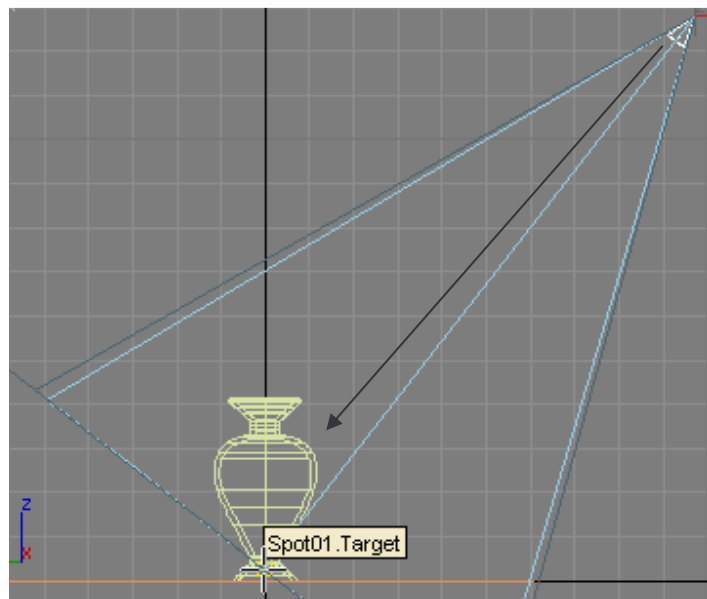




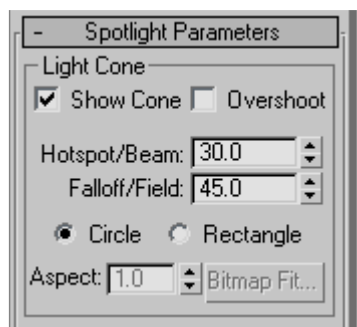
11. ที่มุมมอง Left ให้ใช้เครื่องมือ Zoom 🔍 เพื่อลดขนาดมุมมองให้เล็กลง จากนั้นเลือกเครื่องมือ Create > Light > Target Spot คลิก มุมด้านบนในมุมมอง Left แล้วลากเข้าหาวัตถุดังรูป



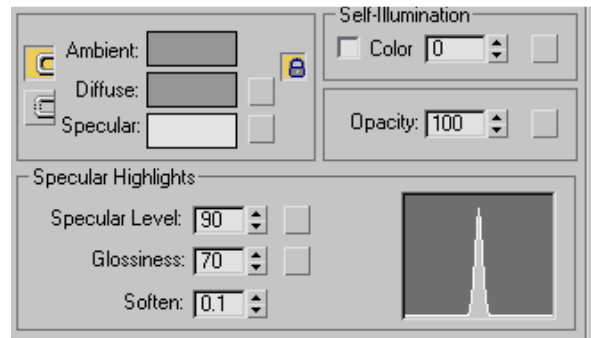
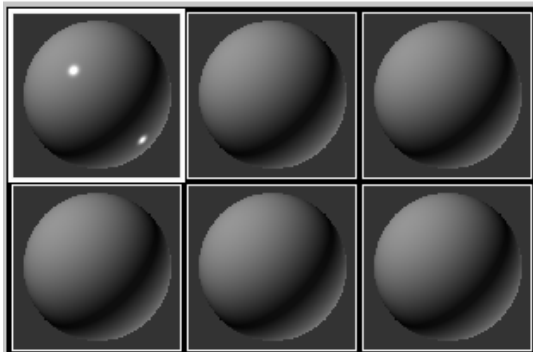
พยายามลากเมาส์ตามลูกศรที่แสดงเพื่อกำหนดทิศทางของแสงมาที่วัตถุ



12. ที่หัวข้อ Spotlight Parameters ให้กำหนดตัวเลือก Show Cone กำหนดค่า Hotspot/Beam เท่ากับ 30.0 และค่า Falloff/Field เท่ากับ 45.0

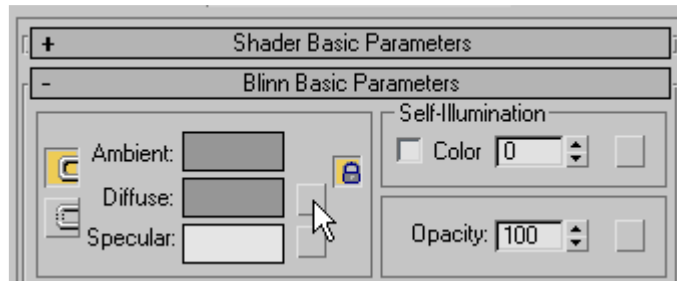


13. ต่อไปจะกำหนดชนิดของ Surface ให้เลือกเครื่องมือ  เพื่อกำหนด Material ให้กับวัตถุ

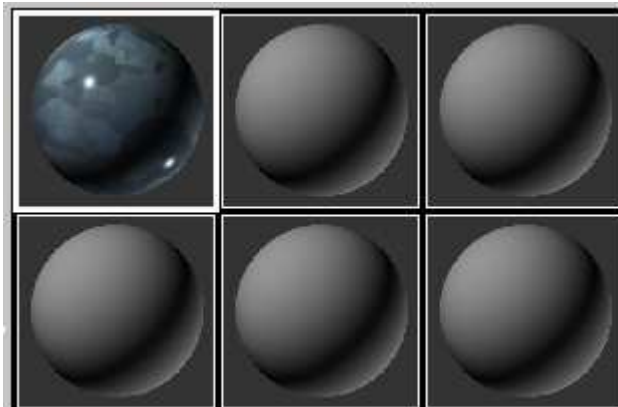


กำหนดค่า Specular Level = 90 , Glossiness = 70

14. กำหนดค่า Diffuse โดยคลิกที่ปุ่มเล็กด้านขวาช่องสีเทาดังรูป



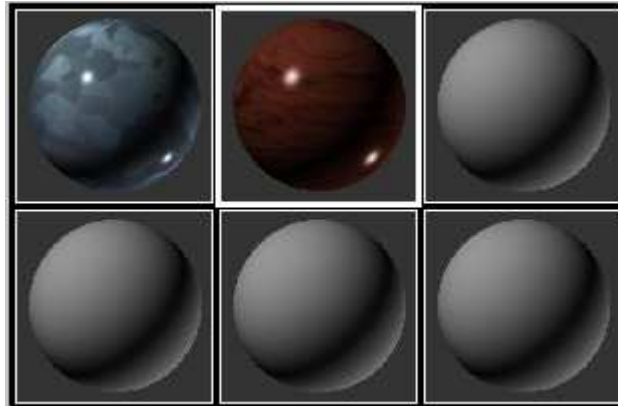
15. เลือก Bitmap แล้วคลิก OK เพื่อนำรูปมาใช้เป็นพื้นผิว จากนั้นให้ Browse หรือเลือกภาพที่ต้องการจะนำมาใช้เป็นพื้นผิว ใน 3DS MAX กรณีการติดตั้งเต็มรูปจะมี Folder C:\Program Files\3DS Max\Maps หรืออาจใช้รูปจากแหล่งอื่นได้ เมื่อเลือกรูปได้แล้วเราจะได้พื้นผิวที่ต้องการ



16. ให้คลิกเลือก Slot ถัดไป หรือเลือกลูกบอลลูกถัดไปเพื่อสร้างพื้นผิวใหม่

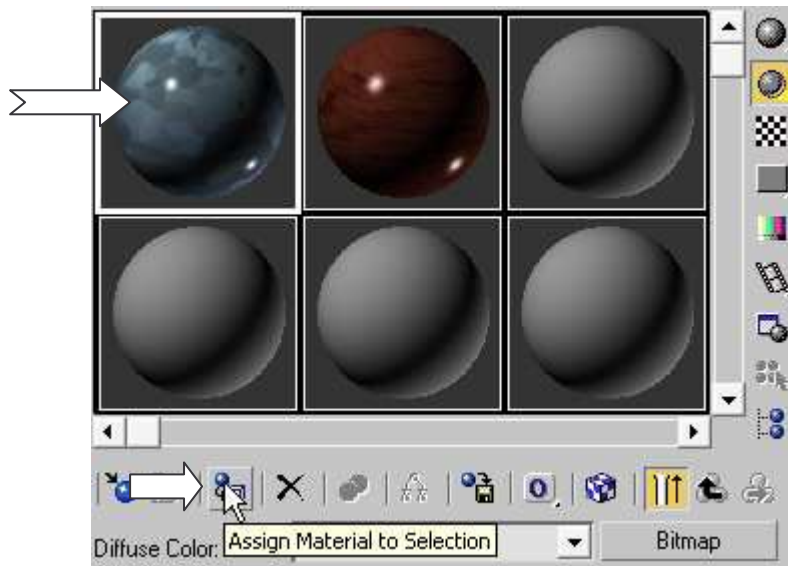
กำหนดค่า Specular Level = 90 และ Glossiness = 60

17. คลิกปุ่มเล็กด้านขวาของ Diffuse เช่นเดียวกับข้อ 14 เลือก Bitmap แล้ว เลือกภาพที่เป็นลายไม้ มาเป็นพื้นผิว



18. ต่อไปเราจะกำหนดพื้นผิววัตถุให้กับรูปที่เราวาดขึ้น

18.1 คลิกที่แท็บ คลิกที่ Slot Material Editor ช่องที่ 1 เพื่อเลือกพื้นผิวแรก แล้วคลิก Assign material to Selection เพื่อกำหนดพื้นผิว



18.2 คลิกที่พื้น Plane คลิกที่ Slot ที่ 2 แล้วคลิก Assign material to Selection..

19. คลิกขวาที่มุมมอง Perspective แล้วทำการ Render เพื่อดูผลลัพธ์

