# ้วิธีการสร้างตัวละครและฉาก เพื่อสร้างเกมส์โปรแกรม 3D Max 9



KM สำหรับพนักงาน CEIT

โดย ขจรศักดิ์ ทองรอด



- Edit Tools Group Holn 🔗 🔨 💊 🐕 🏁 🛤 💌 💫 🌄 🛄 🏟 🔶 🗊 🔽 💵 1 X 🗇 1 🗞 🐝 🚱 1 🖽 [ - 1 🕪 💊 1 🔁 1 📼 / 🔠 🛞 🖳 🏌 1 10 Box Cone Sphere GeoSphere Tube Torus Pyramid Plane Teapot nd Color 22 03 80 170 70 90 100 110 120 130 150 160 140 180 • x: Z: Grid = 100.0 Auto Key Selected Key Filters... Click and drag to select and m Add Time Tag 5° 🕵 🚳 🔕 10°4
- 1. สร้างพื้นผิวดินโดยใช้ เครื่องมือ Create>Geometry>Plane เพื่อสร้างพื้นผิว และฉากท้องฟ้า

2. เลือกพื้นผิวดิน ทำการใช้คำสั่ง Convert to>Editable>Poly



ภูเขา ตามความเหมาะสม

แล้วใช้ Selection เพื่อเลือกจุดตัด แล้ว Move จุดต่างๆ เพื่อทำฉากสูงต่ำเพื่อทำให้เป็น



3. Plane ที่สร้างมาเพื่อเอาไว้ใส่เป็นท้องฟ้า สามารถทำได้โดย กด M เพื่อเรียก Material Editor

การใส่รูปภาพลงไปในวัตถุในโปรแกรม โดย กด M
เพื่อเรียก Material Editor

Self-Illumination

Opacity: 100 💲

÷

Color 0

Blinn Basic Parameters

8

None

คลิ๊ก สี่เหลี่ยม ด้านหลังของ Diffuse แล้วเลือกที่ Bitmap





Ambient:

Diffuse:

Specular:

C

E



หลังจากใส่ภาพลงไปในพื้นวัตถุต่างๆ คือ ท้องฟ้า และ ภูเขา

#### r x Group Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help ି । 🖓 । 🗞 🖉 🖉 👘 🚺 🚺 🕒 🕐 🔶 🚺 🛄 🖓 🖉 🕵 🚱 🕼 - 0 Si View Page | 4 🖉 🗛 🛞 🛄 🏌 B 🕫 🐔 💽 AEC Extended Object Type Railing Foliage Name and Color Command Panel 20 30 70 80 80 40 50 100 110 120 130 150 160 170 140 180 Auto Key Selected None Selected ≙ ● × Grid = 10.0 0-Click or click-and-drag to select objects Key ю 0 : B > < & S Add Time Tag < 50 🕲 10<sup>34</sup>

## 5. เพื่อให้งานออกมาดูนุ่มนวลขึ้นถึงขอเปลี่ยนพื้นผิวส่วนของภูเขาให้ดูเขียวขึ้นโดยวิธีเดิม กด M

6. หลังจากนั้นใส่ ต้นไม้เพื่อไม่ให้ภาพดูแข็งโดยใช้เครื่องมือ



7. การกำหนดแสงให้กับงาน โดยเราสามารถกำหนดให้แสงตกกระทบกับวัตถุในตำแหน่งต่างๆ ได้

โดยใช้เครื่องมือ Lights > Target Spot โดยกำหนดตำแหน่งได้ตามความต้องการ





งานที่มีการปรับแสงเสร็จแล้ว





เมื่อฉากหลัง เสร็จสมบูรณ์ ก็เป็นอย่างที่เห็นครับผม ผมขอตั้งชื่อว่า **"หุบเขากินคน**"

## ขั้นตอนการสร้างตัวละคร



สร้างกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นมา 1 กล่อง Convert กล่องสี่เหลียมให้เป็น Editable poly



จากนั้น ใช้คำสั่ง Extrude สร้างส่วนของแขนและขาตามที่ออกแบบ





จากนั้น ใช้คำสั่ง Extrude สร้างส่วนของแขนและขาตามที่ออกแบบ





















ใส่ Texture ตามความเหมาะสมของสัดส่วนและความสวยงาม





จากนั้นสร้างโครงกระดูกโดยเลือกที่คำสั่ง Bipad และสร้างโครงกระดูกให้สมสัดส่วน Skin จากนั้นใช้คำสั่ง Modifier Physique เพื่อทำการ เชื่อม Skin กับ กระดูก











## จากนั้นใช้คำสั่ง Merge เพื่อนำเอาตัวละครที่สร้างขึ้นมารวมกับฉากที่สร้างเสร็จแล้ว

Page | 15



จากนั้นแก้โค๊ดเพื่อให้โปรแกรม Render File ที่ผมสร้างขึ้นมา

เมื่อ Render แล้วจะได้ ผลลัพท์ดังภาพครับ ถือว่าเป็นอันเสร็จสมบรูณ์ ของไอ้มืดมุมตึก