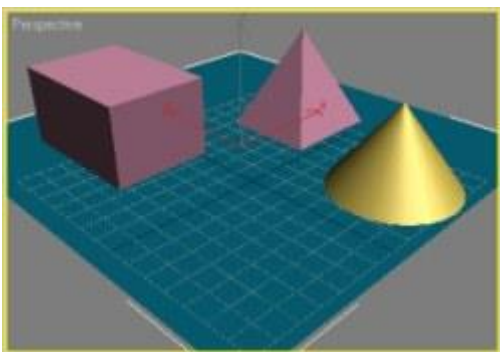


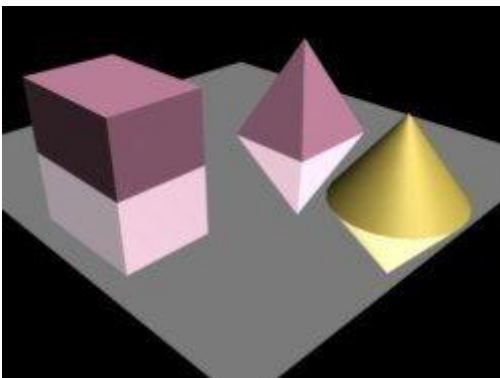
Odbicie na wodzie

Celem tego przykładu jest uzyskanie imitacji odbicia wody.

1. Wstawiamy jakąś płaszczyznę np. "Plane" (prawy panel, zakładka "Create", z listy wybieramy "Standard Primitives", w roletce "Object Type" wciskamy "Plane") i umieszczamy na niej kilka innych brył (rys. poniżej).



2. Zaznaczamy "Plane" na scenie.
3. Wywołujemy okno "Material Editor" naciskając M.
4. Wybieramy pustą próbkę.
5. Rozwijamy roletę "Maps".
6. Zaznaczamy "Reflection" i klikamy po prawej na przycisk "None".
7. Z listy wybieramy "Flat Mirror" i klikamy dwa razy.
8. Przypisujemy próbkę do obiektu "Assign Material to Selection".
9. Renderujemy scenę (F10).



10. Aby zniekształcić odbicie w rolecie "Flat Mirror Parameters" zaznaczamy opcję "Use Butli-in Noise".
11. Renderujemy scenę.

Oto efekt naszej pracy:

