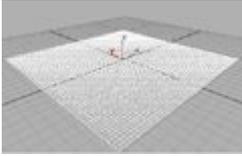
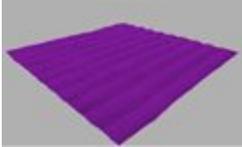


С водой всегда одна проблема - не похожа она обычно на настоящую, живую воду :).



Но мы будем с этим бороться! Итак начнем с создания pathgrid размером 200x200 с кол-вом шагов по горизонтали и вертикали 10. Вот так например:



Теперь воспользуемся замечательным модификатором под названием Wave. Параметры зададим следующие: Amplitude1=2; Amplitude=2; WaveLength=10; Должна получиться небольшая рябь на поверхности нашей воды. Теперь пройдемся по нему модификатором noise с параметрами: Fractal. Roughness=0.46; Strength (X=2; Y=2; Z=2). В результате получается довольно реальная поверхность воды.

Теперь займемся текстурой (которая является довольно важной частью). Делаем текстуру со следующими свойствами: Ambient и Diffuse делаем абсолютно черными, Specular белым. теперь Shinnes сделаем равным 40, а Shinnes Strength=30. Наложим текстуры на Bump и Reflection. В качестве bump используйте карту Noise. Для Reflection используем Reflect/Refract. Ну вот. Осталось только сделать рендеринг и подобрать соответствующим образом параметр Size у Reflect/Refract .

