

ผนวก ค.

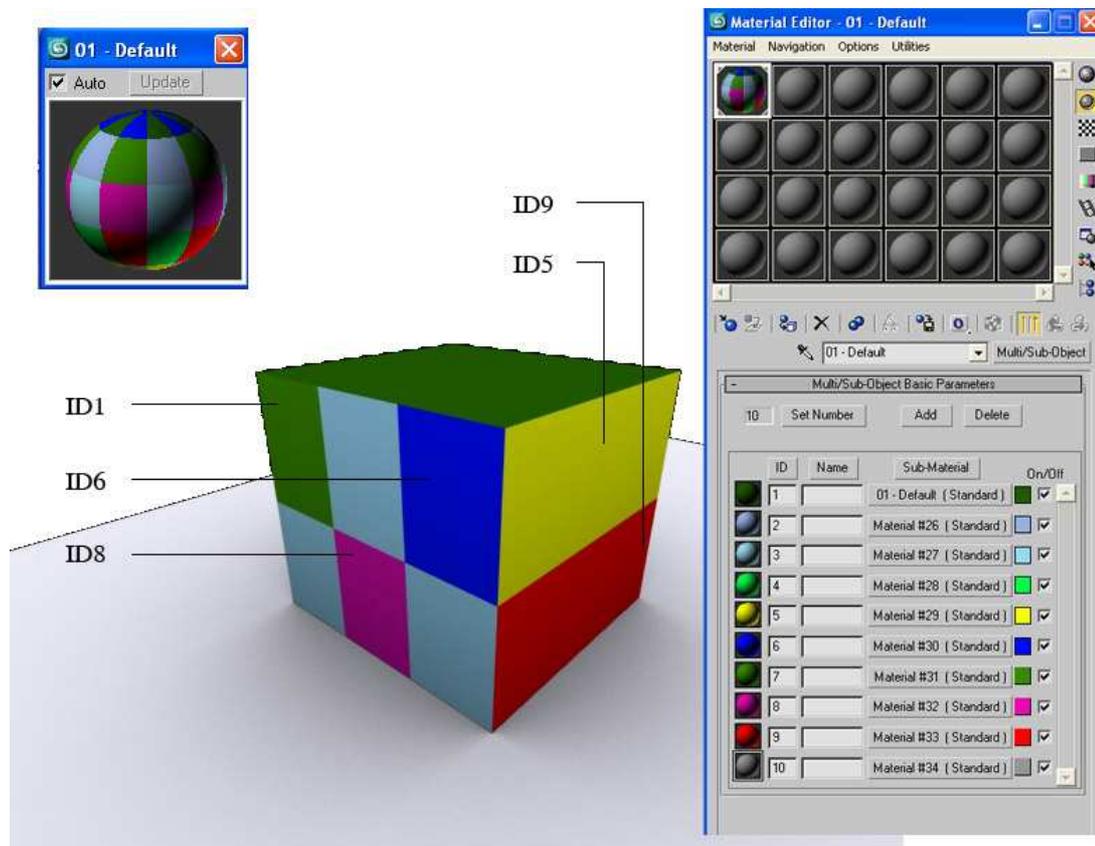
### การกำหนดวัสดุแบบ multi/sub-object material

multi/sub-object material เป็นวิธีการของการใส่วัสดุที่มีความสำคัญมากอีกวิธีหนึ่ง โดยผู้ใช้งานสามารถที่จะใส่วัสดุหลาย ๆ ชนิดลงบนพื้นที่ผิวของวัตถุชิ้นเดียวกันได้ โดยการใช้หมายเลข material ID เป็นตัวกำหนดหมายเลขผิวของวัสดุแต่ละส่วนที่ต้องการใส่วัสดุ

โดยก่อนที่ผู้ใช้งานจะใช้ multi/sub-object material ผู้ใช้งานจะต้องการทำกำหนด material ID ให้กับวัตถุเสียก่อน โดยการใช้ modifier ใน command panel ได้โดยการใช้ editable mesh

ภาพที่ ค.1

### การกำหนดใส่วัสดุแบบ multi/sub-object material



ที่มา: วิวัฒน์ อุดมปิติทรัพย์, 2547. (ดัดแปลง).

ผู้ใช้จะต้องกำหนดหมายเลข material ID ให้มีความแตกต่างกัน ในกรณีที่ต้องการที่จะ maps วัสดุที่แตกต่างกันบนวัตถุ และกำหนดหมายเลข material ID ให้เหมือนกันในกรณีที่ต้องการที่จะ maps วัสดุเหมือนกันบนวัตถุ และหลังจากที่ได้มีการกำหนด material ID ให้กับวัตถุในแต่ละส่วนเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้ก็สามารถที่จะกำหนดการ maps วัสดุลงบนวัตถุได้โดยการใช้ multi/sub-object material โดยให้ผู้ใช้เปิด material editor ขึ้นมาเพื่อให้เลือกประเภทของวัสดุที่ต้องการใช้ และให้ผู้ใช้เลือก multi/sub-object material จาก material/maps browser และหลังจากนั้นก็ปรากฏ multi/sub-object material parameter rollout ขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้กำหนดการ maps วัสดุต่าง ๆ ลงบน material ID แต่ละตัวได้