



3DsMax

Essential Training



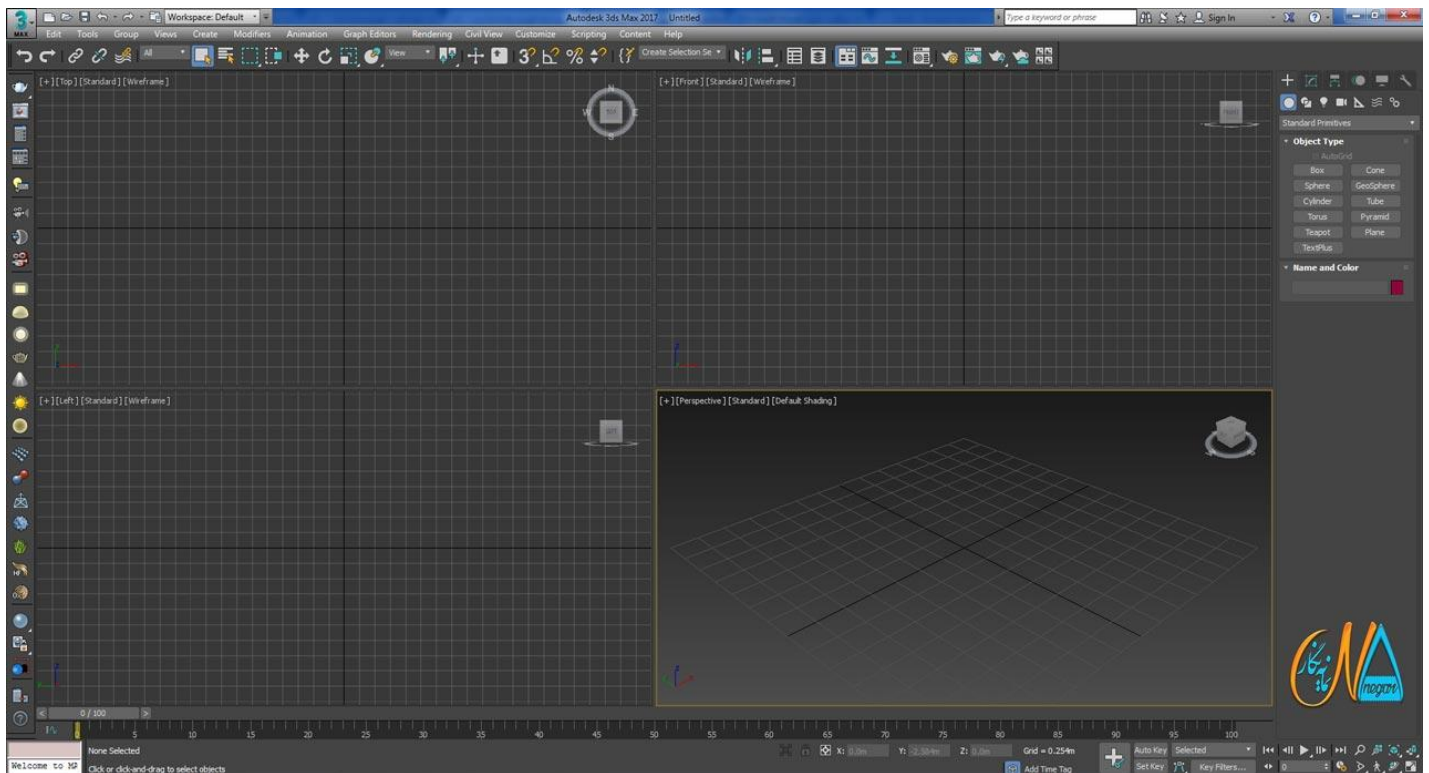
Autodesk
3DsMax2017

آموزش مقدماتی تری دی مکس

خب سلام مجدد دوستان، ویدئوی قبلی رو دیدین؟ با کلیات آموزش 3d max آشنا شدین؟ خیلی از بچه ها به من پیام دادن و گفتن این آموزش خیلی مبتدی بود! خب اگر دقت کرده باشین من اول مقاله قبلی هم نوشته بودم که این آموزش ها مخصوص کسانی هستن که واقعا هیچ آشنایی با 3d max ندارن و تازه میخوان بیان تو گودش واسه همین از ب بسم الله شروع کردیم و به امید خدا همینجوری ریز و با جزئیات هم میریم جلو تا همه اونایی که میخوان استاد 3d max بشن، بدونن چیکار باید بکنن.

راستش چیزی که خیلی به من انگیزه داد تا این روال رو شروع کنم و ادامه بدم اصرار بیش از حد دانشپذیرای قدیم بود که خب مناسبانه یه مدتی واقعا وقتشو نداشتم بخوام این آموزش ها رو واسشون ضبط کنم و فکر میکنم تو دوره زمونه الان، این بهترین روال یادگیری نرم افزار تری دی مکس باشه. بهتون قول میدم بعد از این دوره نیاز به هیچ کلاس آموزشی دیگه ای نداشته باشین و خیلی راحت بتونین کار حرفه ای خودتون رو توی حوزه 3d max شروع کنین. خیلی خب بریم سراغ جلسه دوم آموزش 3d max

تمرین آخر جلسه قبل چی بود؟! کار با ابزارهای اصلی نرم افزار تری دی مکس و نحوه حرکت و پیشمایش توی فضای سه بعدی یا به اصطلاح همون ویوپورت (viewport) درسته؟



بچه ها اینکه من خیلی تاکید داشتم جلسه قبل رو بارها و بارها گوش بدین و تمرین کنین واسه این بود که به مهمترین ابزار کاریتون مسلط بشین و بتونین خیلی راحت کارتونو باهاش ادامه بدین. خب یه مروری میکنیم باهم:

۱- آشنایی با کلیات نرم افزار تری دی مکس، نحوه کارایی و کاربردهای اون در رشته های مختلف

۲- آشنایی با قسمت های مختلف (منو ها، ابزارهای اصلی، ابزارهای پیشمایش در صفحه ...)

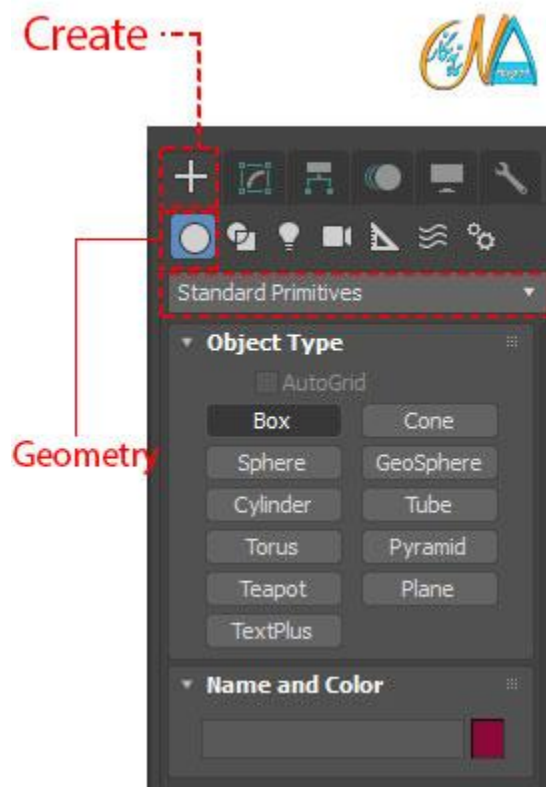
۳- آشنایی با ابزارهای اصلی انتخاب (Q)، جابجایی (W)، چرخش (E) و بزرگ کردن اشیاء (R)

۴-آشنایی با نحوه پیمایش و حرکت در فضای سه بعدی و کار با حجم ها

خب پس جلسه قبلی آموزش 3d max عملا هیچی نگفتیم . اینا فقط مقدمه بوده واسه شروع کار که امیدوارم حسابی تمرین کرده باشین و بهشون مسلط باشین چون این جلسه قراره تازه کارمونو شروع کنیم :D

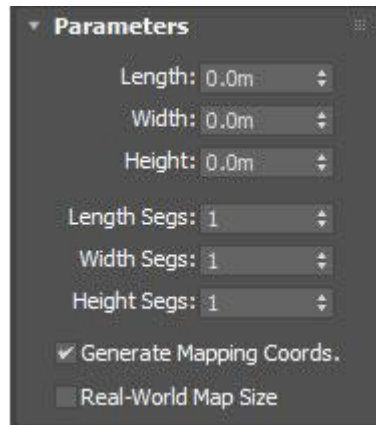
تو این جلسه قراره که با آبجکت های پایه و اصلی توی تری دی مکس آشنا بشیم و بعد از اون اشکال حرفه ای تر و پیچیده تر و بهتون معرفی کنیم و بعد از همه اونا نحوه ترکیب اشیاء رو خدمتون توضیح بدیم تا بتونین اولین صحنه از شروع کارتتون با 3d max رو طراحی کنین.

واسه شروع کار کافیه از پنل سمت راست به ترتیب گزینه های Create > Geometry > Standard Paramitives رو دنبال کنین .



خب واسه رسم اولین آبجکت یعنی Box ، روش کلیک کنین. حالا با کلیک روی صفحه ویوپورت و درگ کردن (کشیدن ماوس) میتونین سطح مقطع اون رو تعیین کنین. با فشردن یه کلیک دیگه میتونین سطح مقطع رو تایید کنین! حالا باید ماوس رو به سمت بالا حرکت بدین تا ارتفاع box تنظیم بشه و هر جا تایید شد کلیک کنین. خب تا اینجا کار تمومه اما جا دیگه کلیک نکنین!!! تا بتونین از منوی سمت راست، پارامترهایی که لازم هستش رو تغییر بدین.

Length (طول) Width (عرض) Height (ارتفاع) Segs (سگمنت)



اگر یه وقتی بعد از کشیدن شکل دستتون خورد و جای دیگه کلیک کردین یا به هر دلیلی دیدین تغییرات انجام نمیشه کافیه از همون بالا به جای Create روی دکمه Modify کلیک کنین تا همون تغییرات رو بتونین ببینین.

از قسمت Modify هم میتونین اسم آبجکت ها رو تغییر بدین و هم میتونین رنگ اونا رو تعیین کنین و در نهایت هم که همیشه پارامترهاشو تغییر داد.



نکته! واسه تغییر دادن ابعاد در نرم افزار تری دی مکس:

Customize > Unit Setup > Scale unit setup

به این منو برین و ابعاد مورد نظرتون رو ست کنین اینجا (مثلا متر، سانتیمتر یا اینچ و...)

خب تونستین box رو بکشین؟ راحت بود نه؟ آفرین بقیه اشکال هم دقیقا به همین راحتی رسم میشن.

Cylinder ، Geosphere ، Sphere ، Cone و ...

با این تفاوت که توی اشکال گرد و کروی به جای طول و عرض و ارتفاع باید (Radius) شعاع تعیین کنین.

در صورتی که میخواین سگمنت (Segments) های اشکال رو ببینین کافیه دکمه F3 و یا F4 رو بزنین تا نحوه نمایش اشیا، توی ویوپورت تغییر کنه.

بسیار خب، اگه توی ترسیم بقیه اشکال هم مشکل دارین میتونین ویدئوی زیر رو دانلود (اونجا همه چیز به صورت صوتی و تصویری توضیح داده شده.) و مشاهده کنین تا بهتر متوجه بشین.

خیلی خب این از رسم آبجکت های پایه در تری دی مکس، اما برای رسم اشکال پیچیده تر باید به این منو مراجعه کنید:

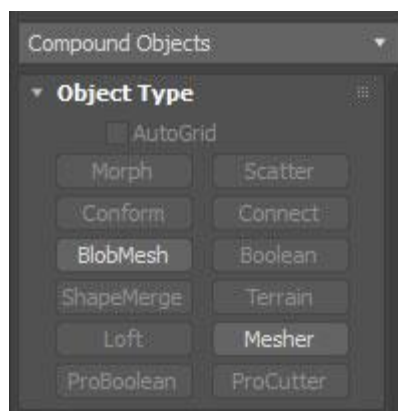
Create > Geometry > Extended Paramitives



و دقیقا همین کارایی که اینجا کردیم رو اونجا هم انجام بدین. خیلی راحت میتونین هرشکلی که دوس داشتنین رسم کنین و البته نحوه ترکیب کردنشون با هم دیگه رو هم الان میگم خدمتون.

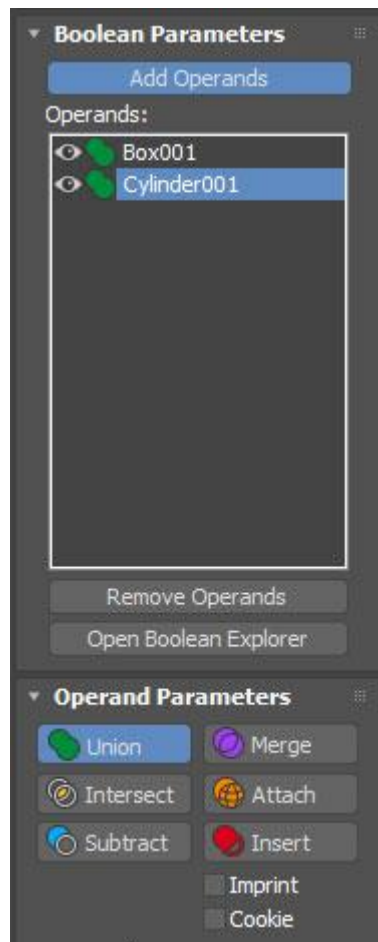
بعد از رسم اشکال پایه ای که نیاز داشتنین، حالا کافیه بدونین که قراره از هم کم بشن یا بهم اضافه بشن یا قراره بینشون اشتراک گرفته بشه. از منوی زیر میتونین با توجه به توضیحات تکمیلی که توی فیلم جلسه دوم (لینک دانلودش پایین صفحه است) آوردم خیلی راحت به اون نتیجه ای که میخواین برسین.

Create > Geometry > Compounds objects > boolean



این ابزار به شدت کمکتون میکنه توی همه مراحل مدلسازی تری دی مکس. چون با این روش میتونین یه مدلسازی واقعا تمیز داشته باشین و هروقت مشتری خواست قسمتی از کارش رو تغییر بدین دیگه نگران این نباشین که از اول همه چیزو باید بسازین! من خیلی این ابزارو دوست دارم چون واقعا به درد بخوره.

خب توی ابزار boolean باید دو تا آبجکت انتخاب کنین (اینکه آبجکت بالا باشه مهمه!) و بعد خیلی راحت از قسمت پایینش انتخاب کنین که قراره این آبجکت ها به هم بچسبن یا از هم کم بشن.



توی ویدئوی آموزشی 3d max که براتون گذاشتم نحوه استفاده از ابزار boolean پیشرفته رو هم واستون توضیح دادم. حتما دانلود کنین ببینین و اگر سوالی داشتین پایین همین صفحه به صورت کامنت سؤالاتونو پرسین. در ضمن تمرینی هم که آخر این جلسه از شما صحبت شده بود ، لینک دانلودشو واستون میزارم دوتا عکسه نگاهشون کنین و دقیقا عین مثالایی که توی ویدئو بهتون نشون دادم انجامش بدین. یه چیزی رو رک و رو راست بهتون بگم، اگه واقعا میخواین در حد آدم های حرفه ای پول در بیارین، باید خودتونم در حد آدم های حرفه ای باشین! و این قضیه زمانی اتفاق می افته که مدام تمرین کنین! من واستون دوتا عکس فرستادم که با همین اطلاعاتی که دارین اونا رو طراحی کنین ولی شما ۱۰ تا عکس دیگه هم پیدا کنین و مدلسازیشو انجام بدین و اگر به مشکل هم خوردین سوال پرسین. دیگه همه چی واسه یادگیری و آموزش 3d max مهیاست. فقط اراده خودتون لازمه که بخواین شروع کنین.

موفق و پیروز باشین تا جلسه بعد و آموزش های حرفه ای تر خدا نگهدار

میتونید مشکلات و سؤالاتی هم که در طول کار با نرم افزار تری دی مکس واستون پیش میاد رو در پایین همین صفحه به صورت کامنت بزارید تا بتونم جواب بدم.

[ورود به صفحه آموزش تری دی مکس جهت گذاشتن کامنت](#)