

جلسه هفتم:

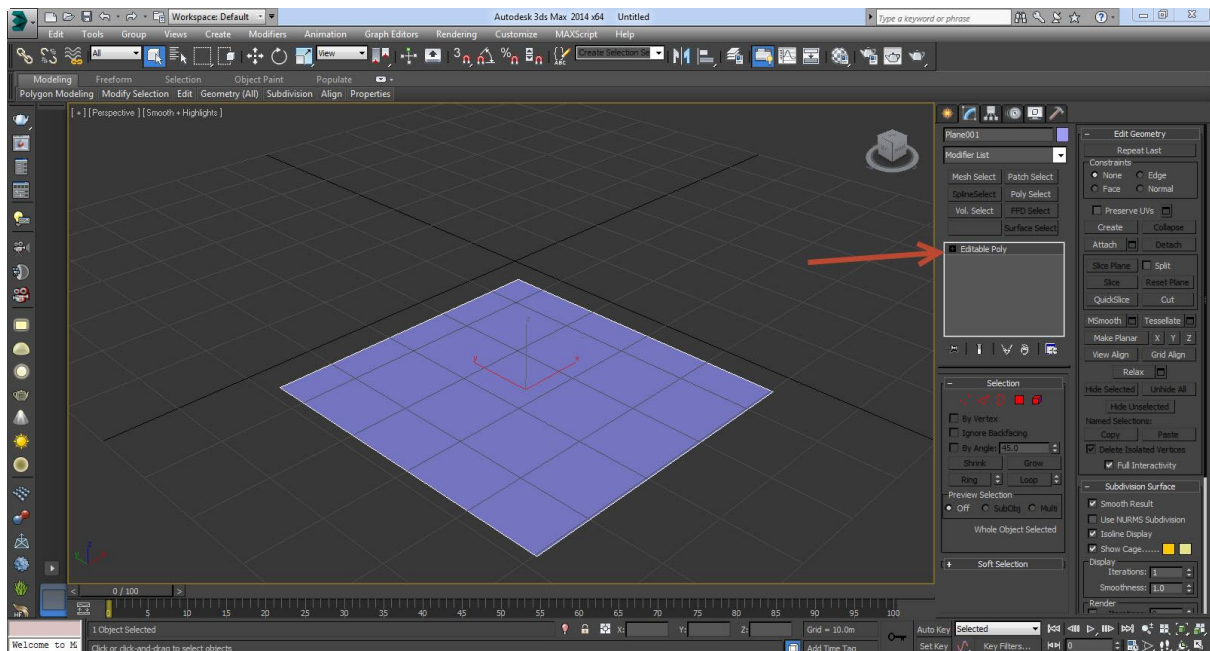
آشنایی با editable poly:

مرسوم ترین روش مدلینگ در مکس استفاده از پلی می باشد که در این جلسه به آن خواهیم پرداخت:

برای کار با editable poly ابتدا یک plane رسم میکنیم.

سپس بر روی plane ترسیم شده کلیک راست کرده و در انتهای لیست از قسمت convert to editable poly /convert to را انتخاب مینماییم.

با انتخاب این گزینه آجکت مورد نظر ما تبدیل به یک پلی میشود و در سمت راست ابزارهایی به شکل اضافه میشود که در شکل زیر مشاهده میکنید:



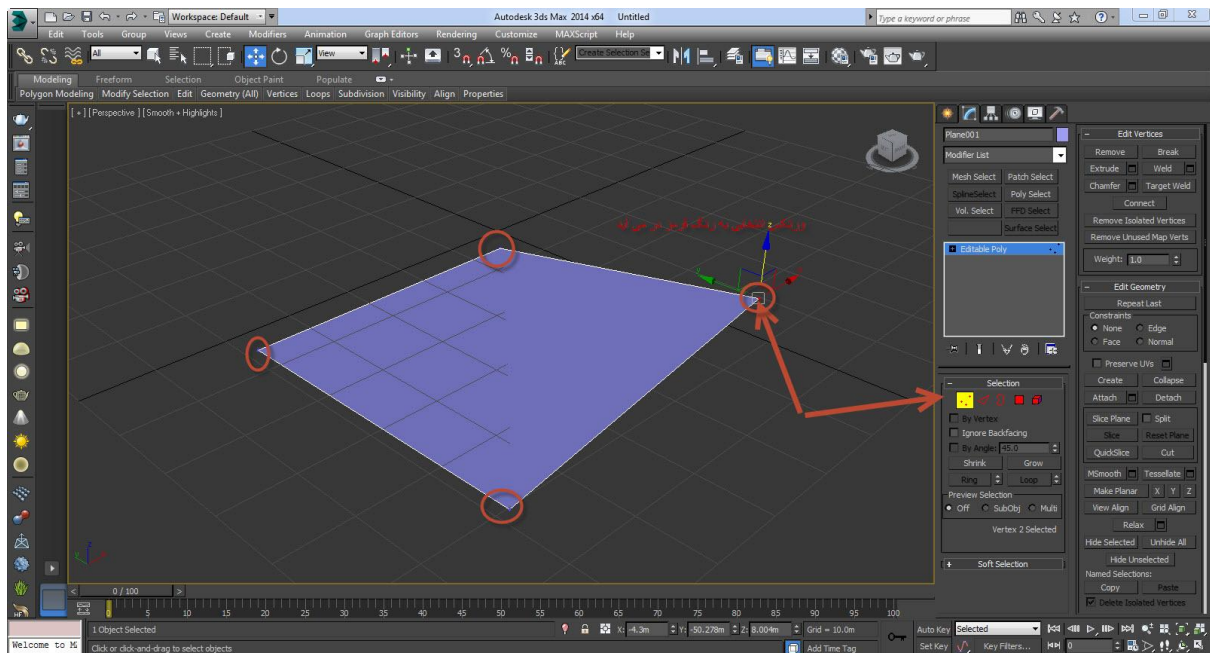
## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

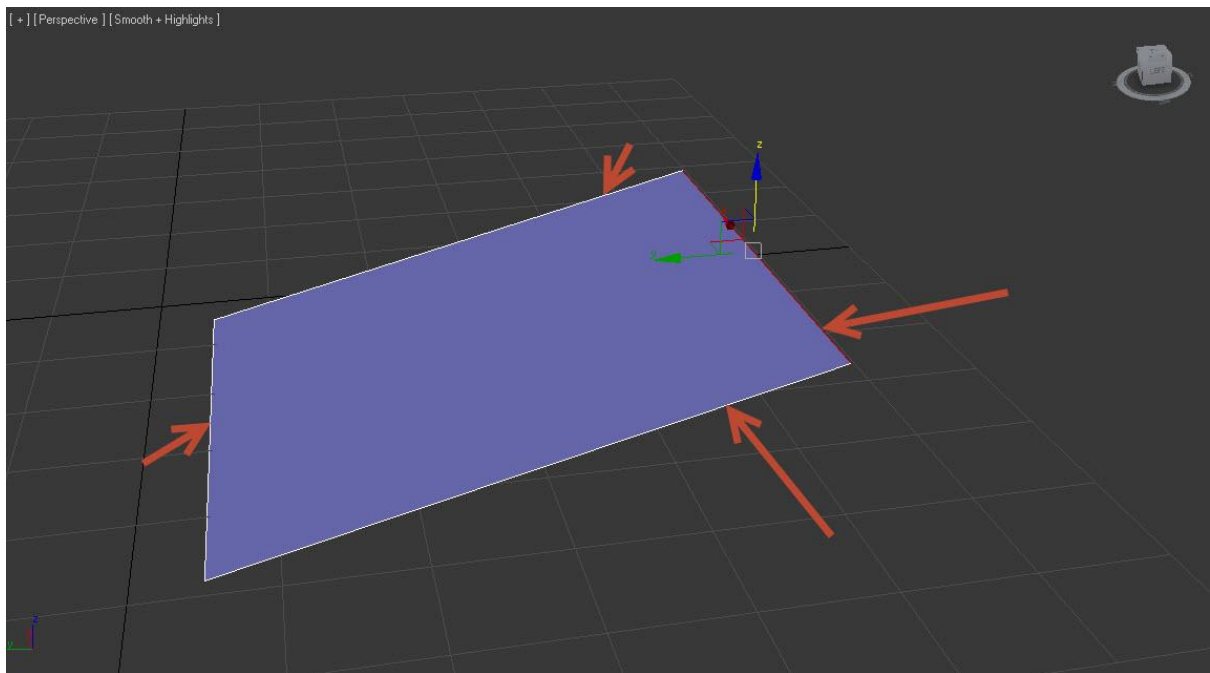
peyman ravandoost

معرفی ابزار های موجود در قسمت selection :

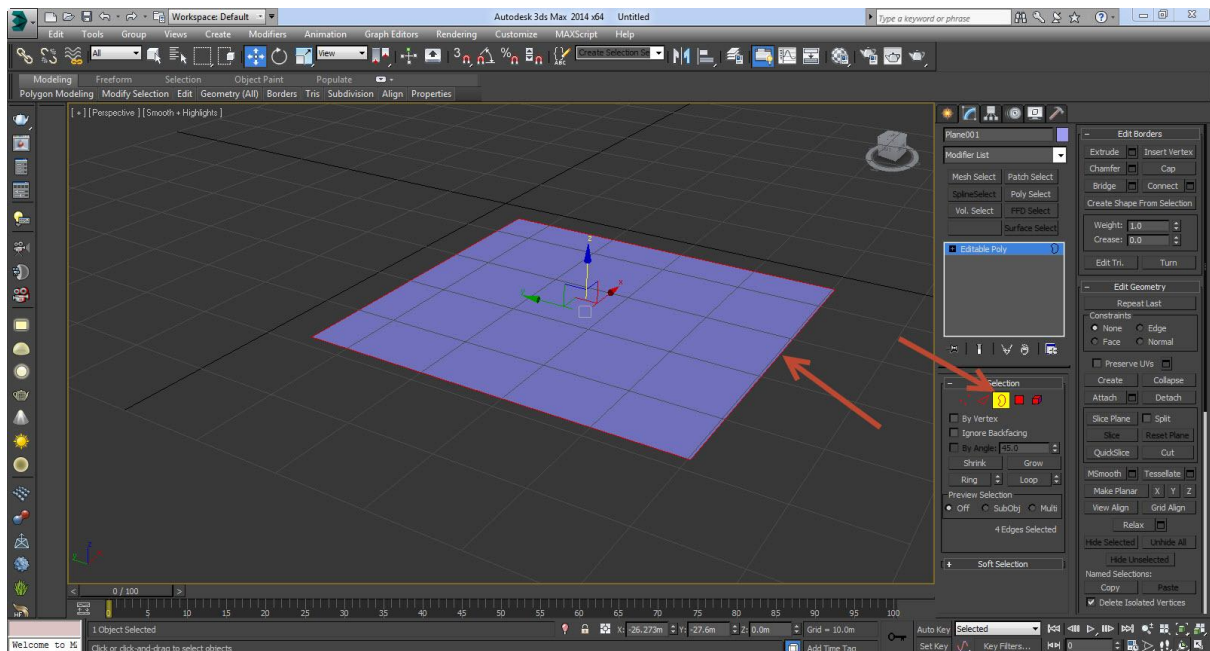
1-vertex: ورتکس ها نقاط اتصال یک آبجکت میباشد با انتخاب vertex که با زدن عدد 1 نیز امکان انتخاب آن هست میتوانیم نقاط اتصال را به دلخواه خود جابه جا کنیم.



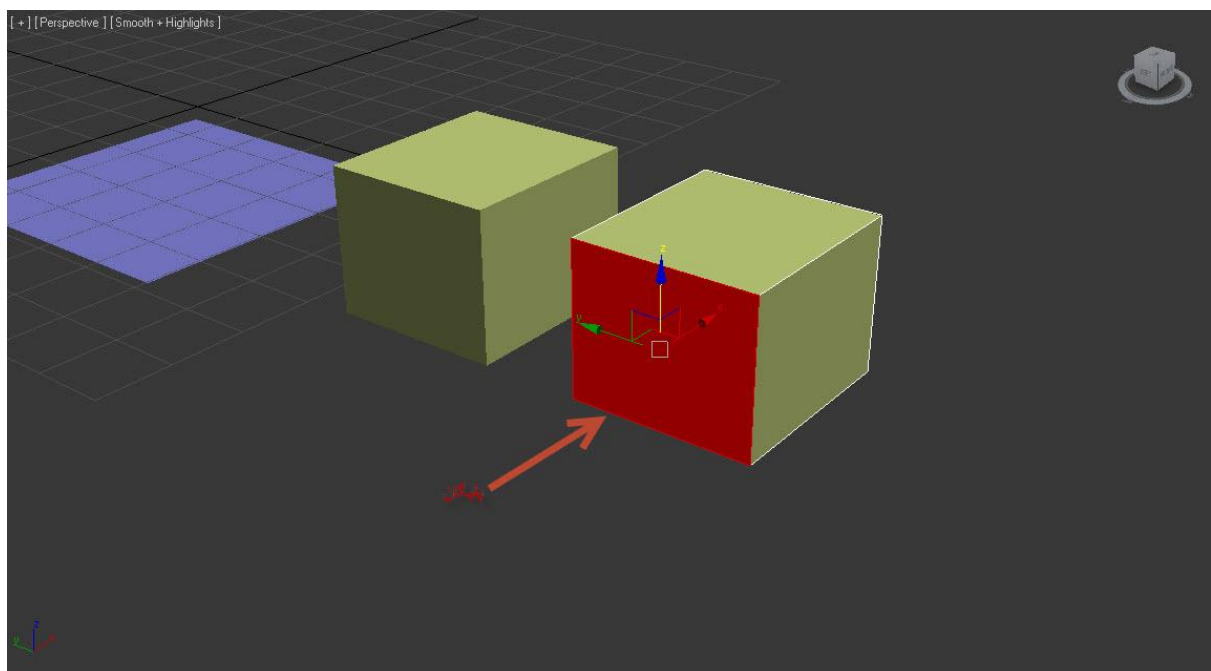
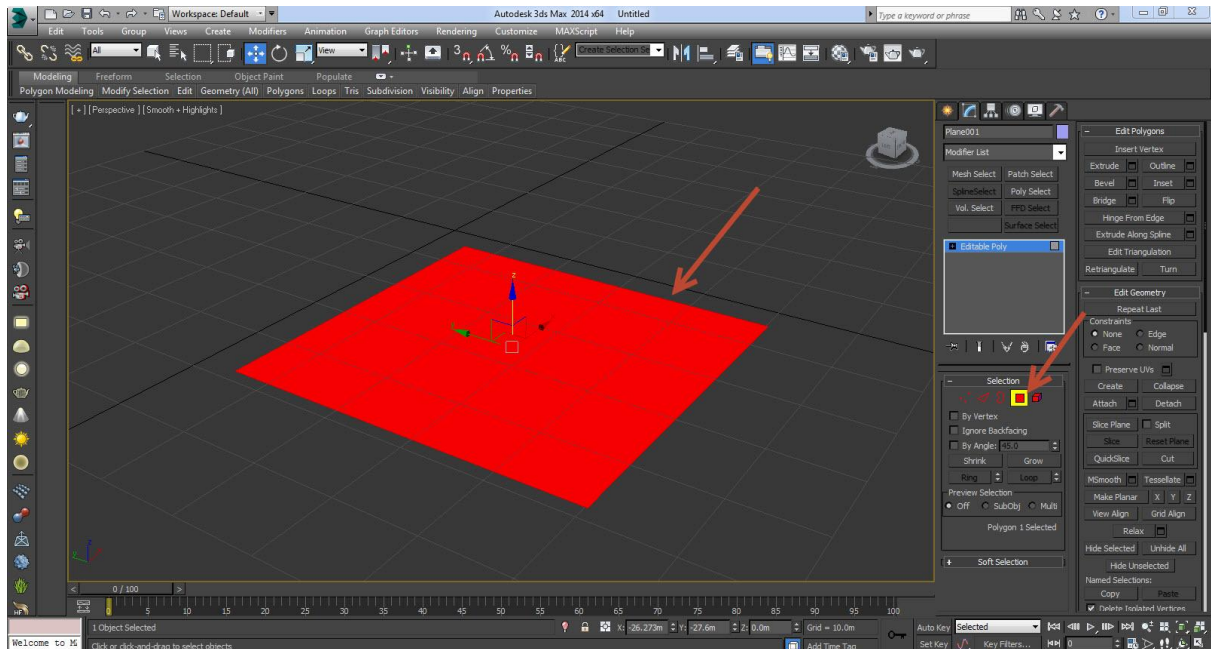
2-edge: ادج ها همان لبه های یک شکل میباشد که در شکل زیر نشان داده شده است.



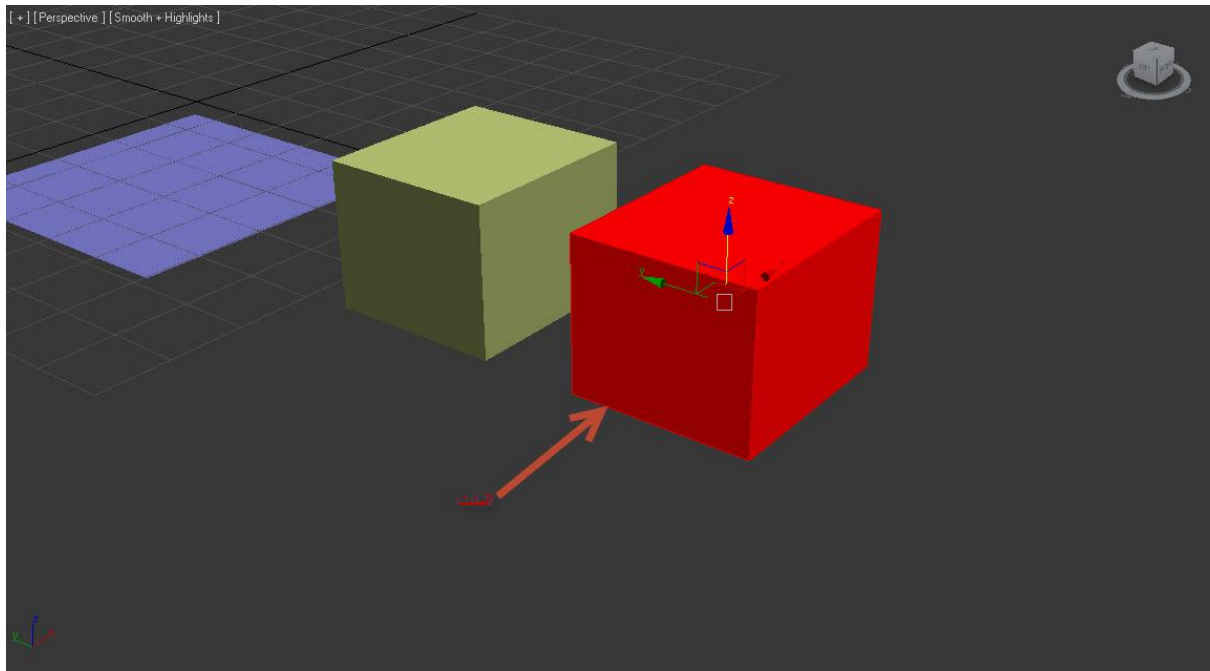
border-3: لبه های کناری یک شکل باز را می گویند که در ادامه و در مثال هایی که زده میشه بیتر متوجه خواهید شد.



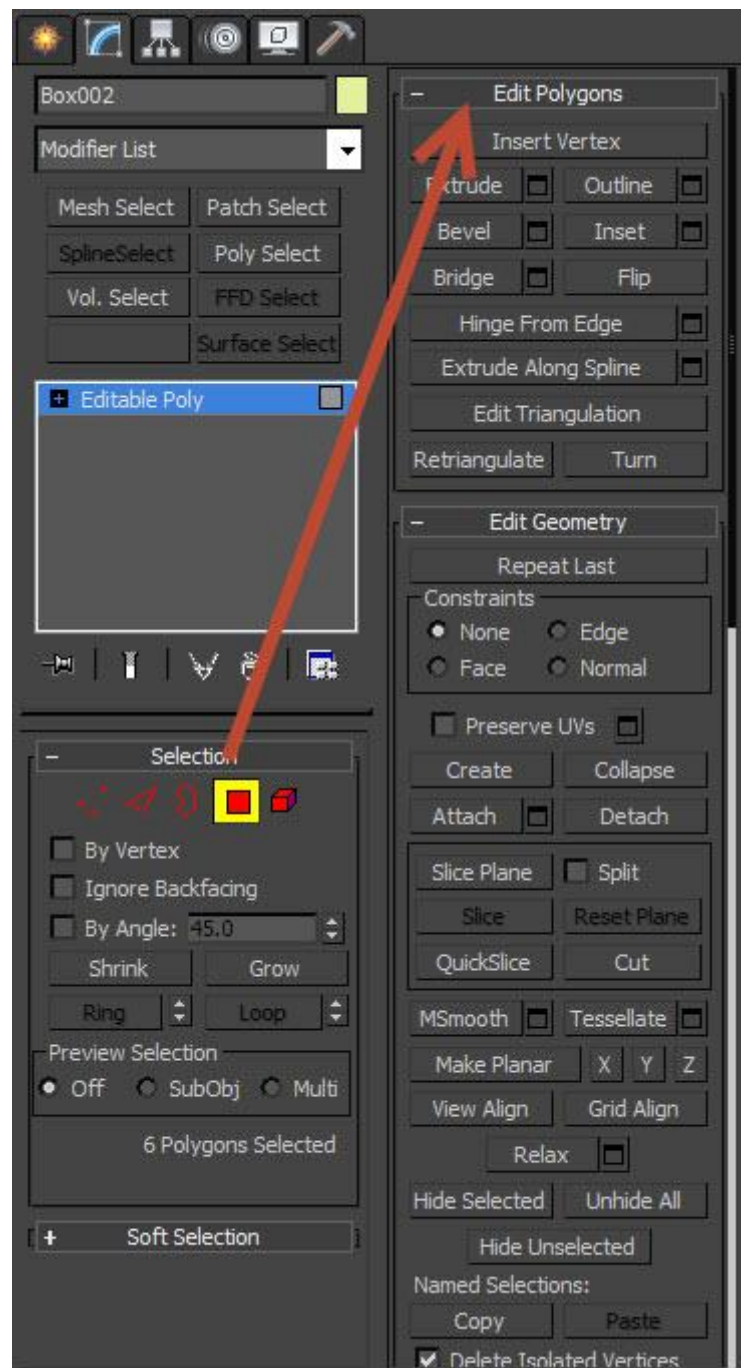
polygon-4 به سطوح یک جسم اطلاق می گردد:



element-5: در واقع یک المان می باد و کل یک آبجکت را در نظر می گیرد.



نکته: توجه داشته باشید که با انتخاب هر یک از این گزینه ها زیر مجموعه ای تحت عنوان همان مجموعه باز میشود به طور مثال اگر پلی گان را انتخاب کنید مجموعه ای به اسم edit polygons باز خواهد شد که ابزار هایی جهت ویرایش پلی گان در اختیار ما قرار می دهد.





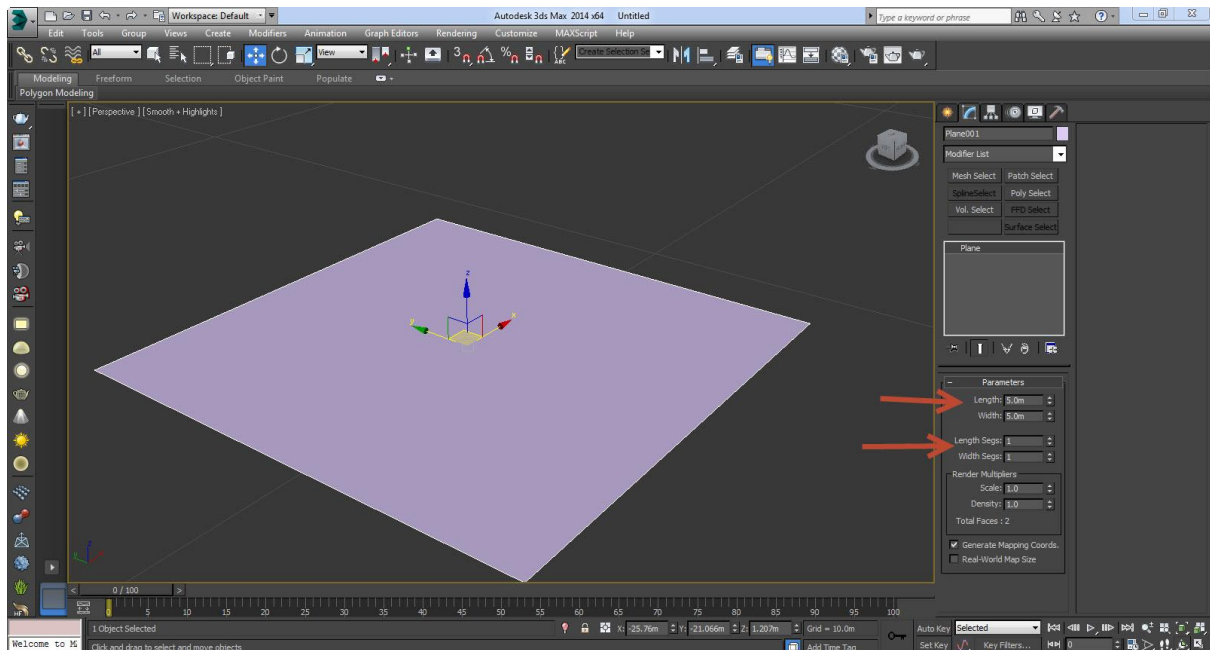
## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

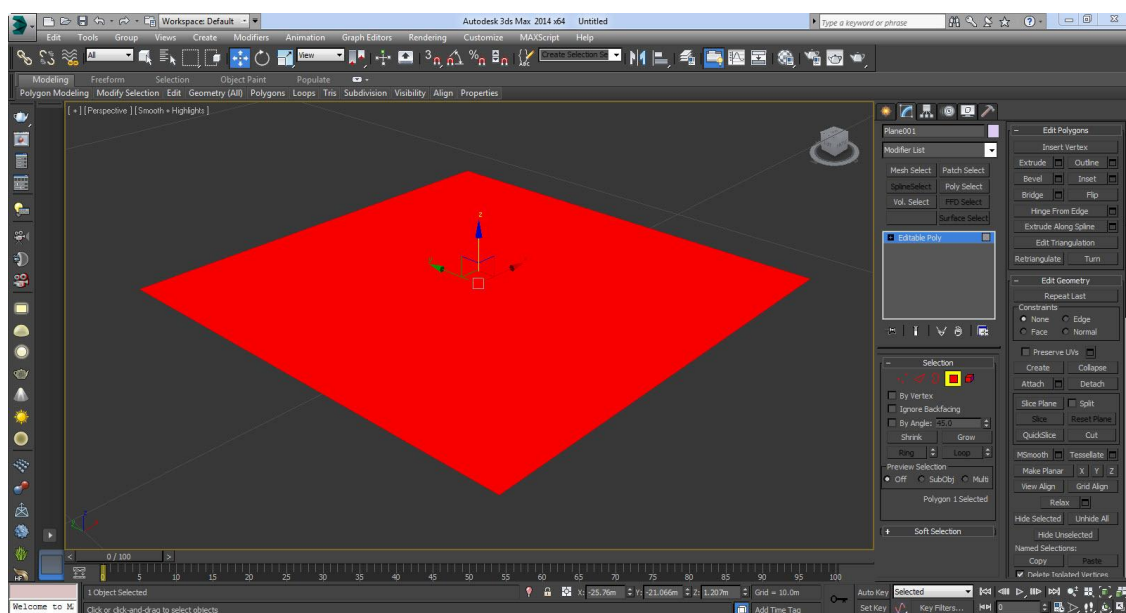
peyman ravandoost

تمرین: ایجاد یک ساختمان با بازشوهای مختلف:

ابتدا یک PLANE به ابعاد 5 در 5 رسم نمایید و سگمنت ها را به روی 1 تنظیم کنید:

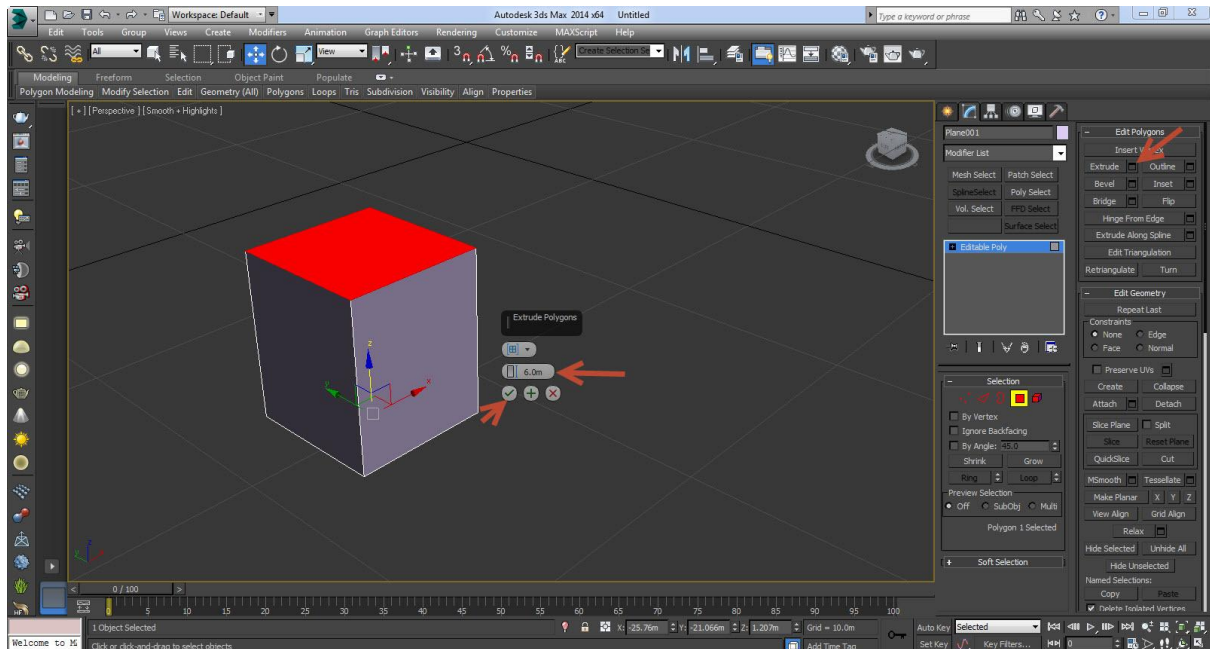


CONVERT TO POLY بکنید و POLYGON را انتخاب کنید:





سپس از قسمت EDIT POLYGONS و گزینه EXTRUDE اقدام به دادن ارتفاع به شکل مورد نظر می نماییم:



بعد از دادن ارتفاع مورد نظر اکی را میزنیم.

دقت داشته باشید که به دو صورت می توانیم ارتفاع را اعمال کنیم: اول اینکه همانطور که با تیک در تصویر بالا نشان داده شده به صورت عددی ارتفاع خود را وارد کنیم دوم اینکه مستقیماً روی EXTRUDE کلیک کرده و به صورت دستی ارتفاع بدهیم.

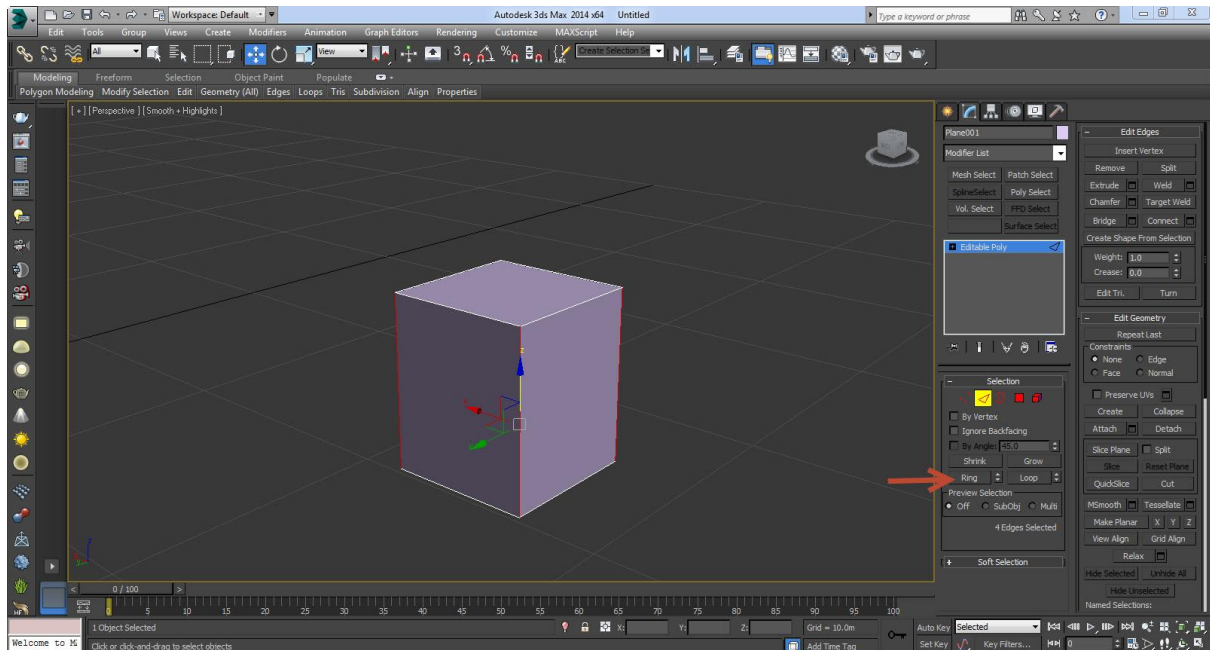
## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

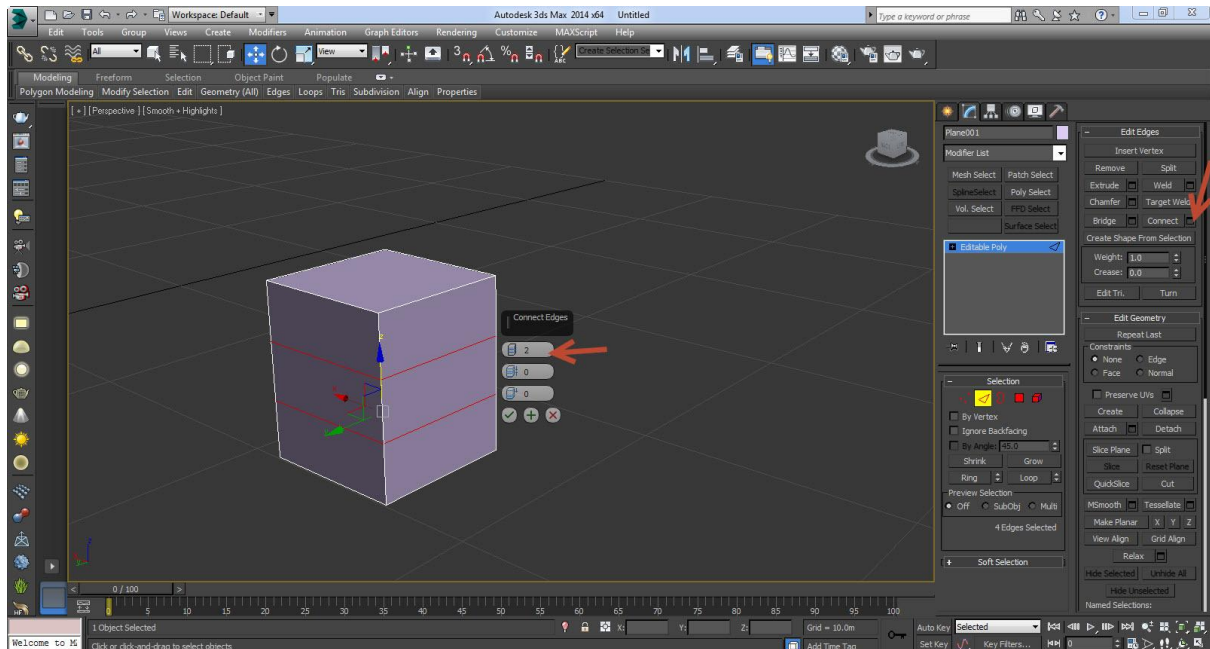
peyman ravandoost

در مرحله بعدی می‌خواهیم آبجکت مورد نظر را در ارتفاع تقسیم بندی کنیم:

بدین منظور ابتدا باید EDGE های عمودی را انتخاب نماییم: برای این کار هم دو راه داریم اول اینکه یکی یکی EDGE ها را انتخاب کنیم که در کارهای بزرگ یک مقدار زمان گیر خواهد بود و راه دوم اینکه از گزینه ی RING استفاده کنیم که برای اینکار ابتدا یک EDGE عمودی را انتخاب میکنیم و سپس از RING استفاده میکنیم:



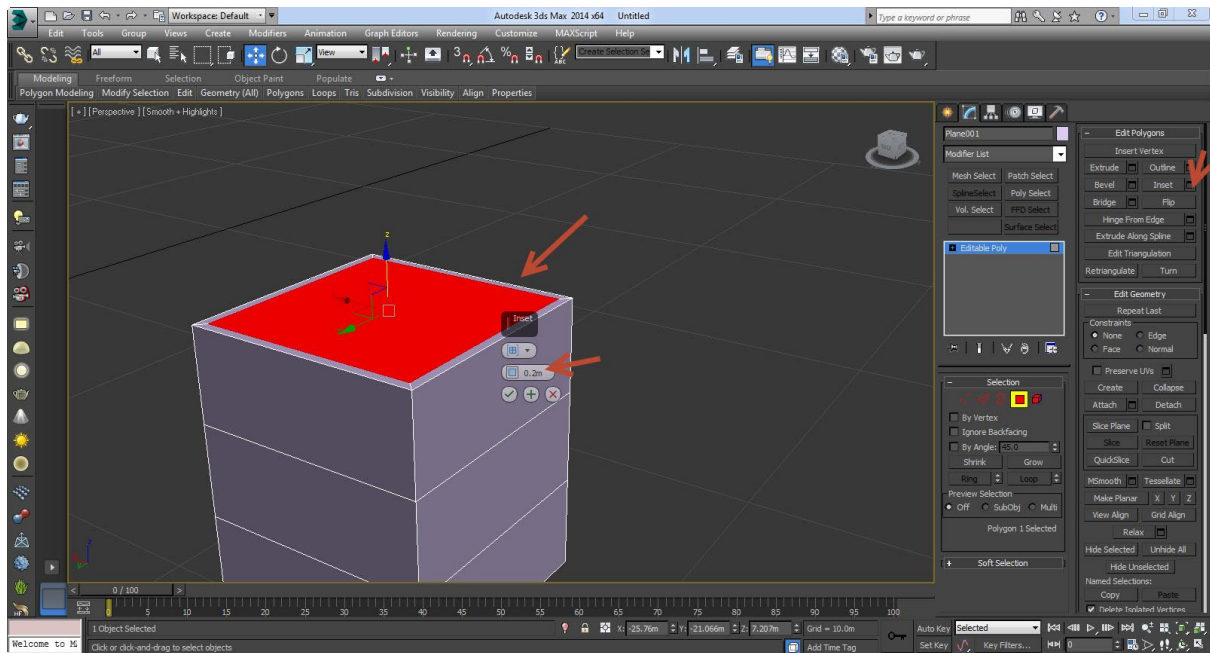
در مرحله بعد با استفاده از CONNECT آبجکت خود را تقسیم بندی میکنیم:



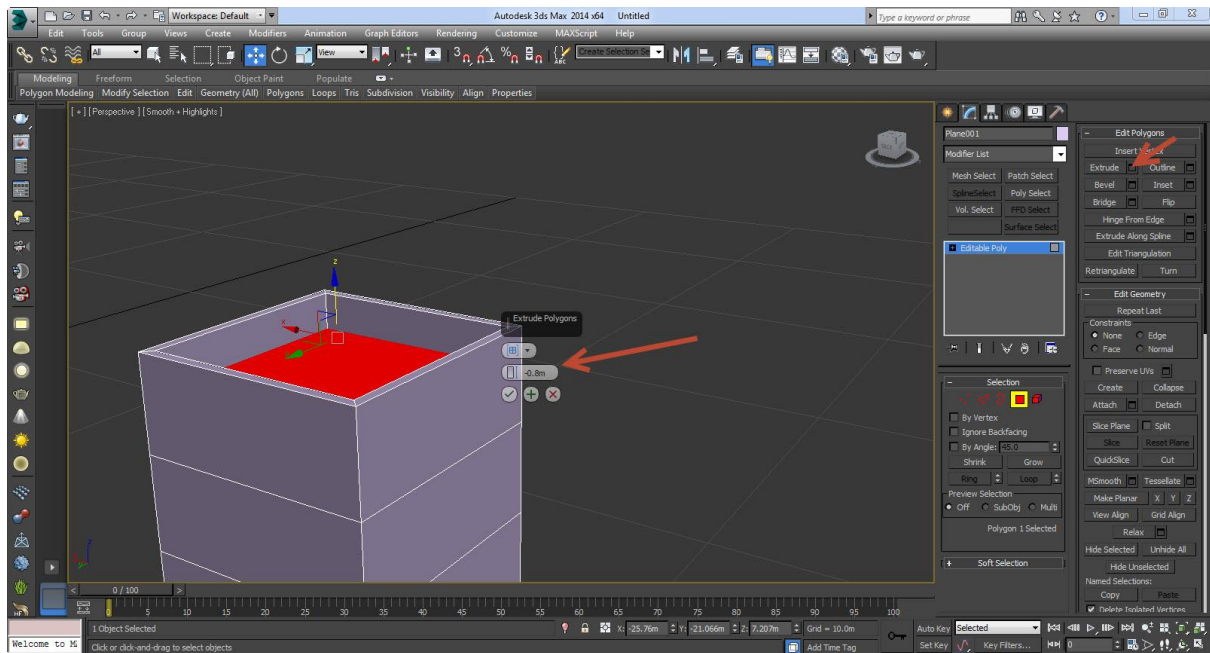
طریقه ی کار با CONNECT همانند EXTRUDE میباشد.

برای جان پناه پشت بام ابتدا پلیگان سقف را انتخاب میکنیم و از گزینه ی INSET استفاده میکنیم:

این گزینه در واقع پلیگان را جمع میکند که طریقه ی کار با آن را در شکل زیر میبینید:



بعد از اعمال INSET به همان صورت که پلیگان در حالت انتخاب میباشد دوباره از گزینه EXTRUDE استفاده میکنیم و این بار ارتفاع منفی به شکل می دهیم تا جان پناه خود را ایجاد نماییم:

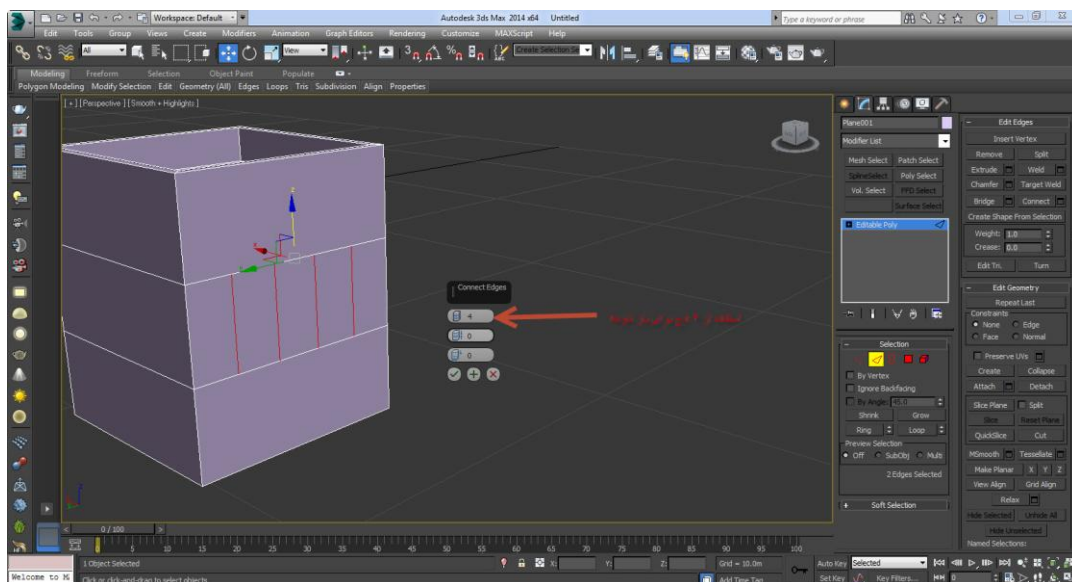
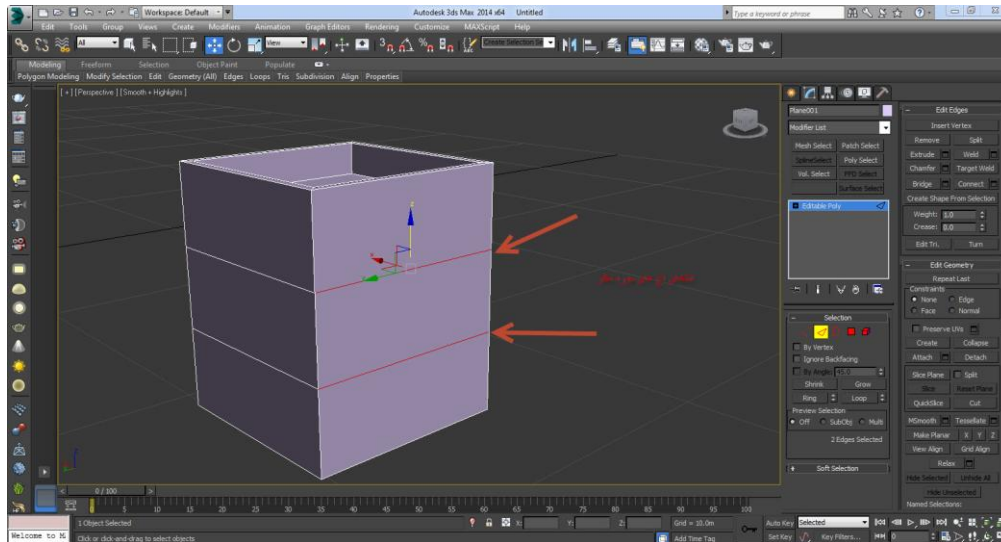


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

حال برای اینکه باز شوهای خود را ایجاد نماییم دوباره به ایجاد تقسیم بندی های مورد نظر میپردازیم و بر اساس بازشوهای موجود اقدام به عملیات ذکر شده یعنی INSET/EXTRUDE می نماییم:

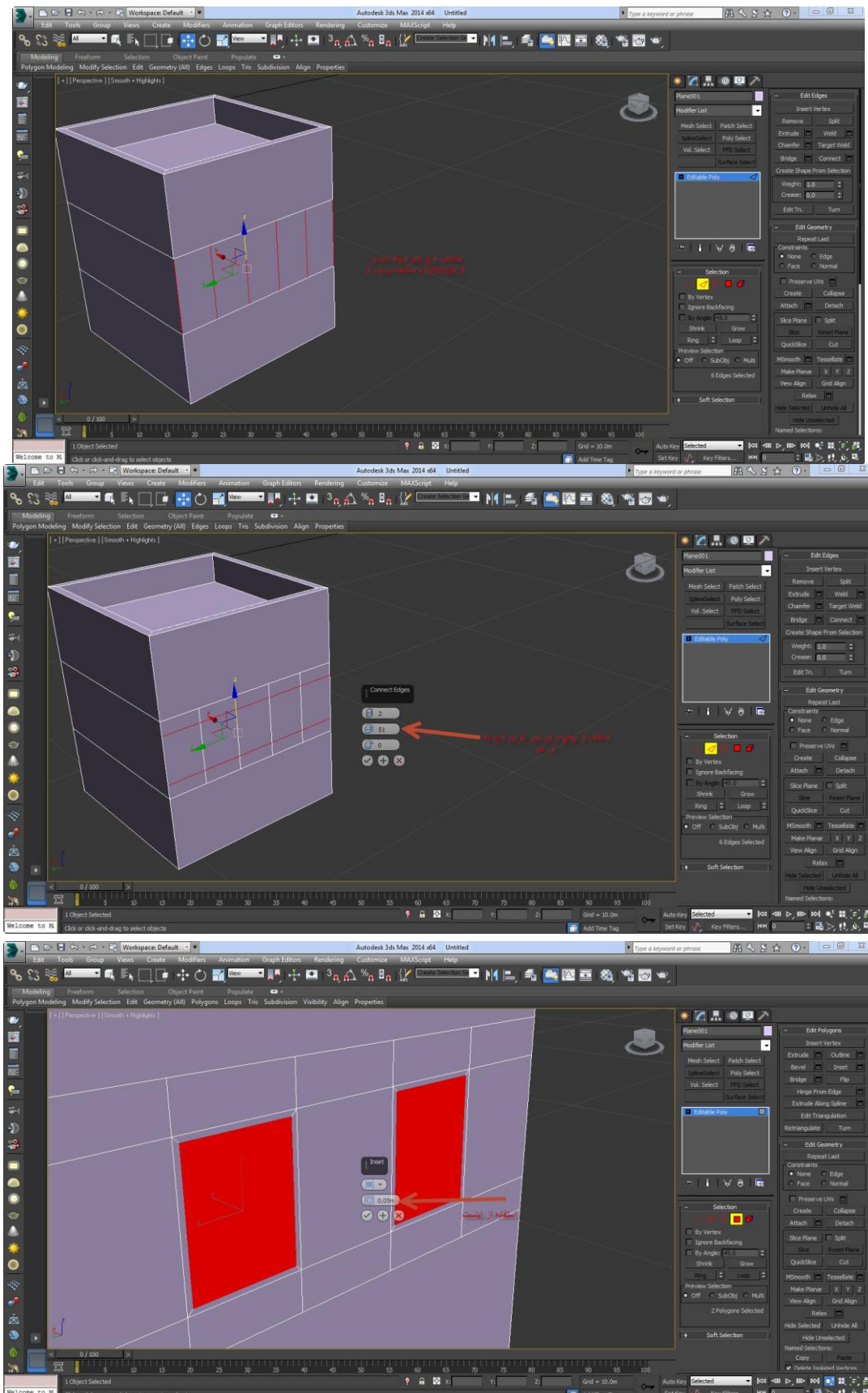




# 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

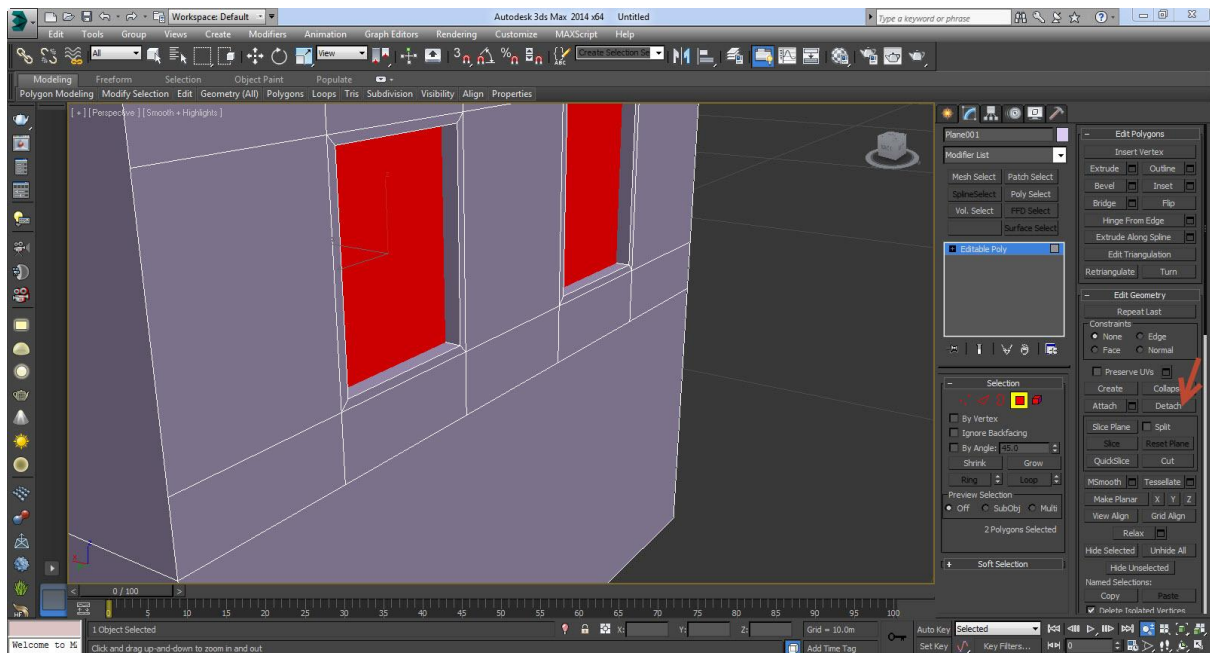


## 3dmax & V-ray tutorial

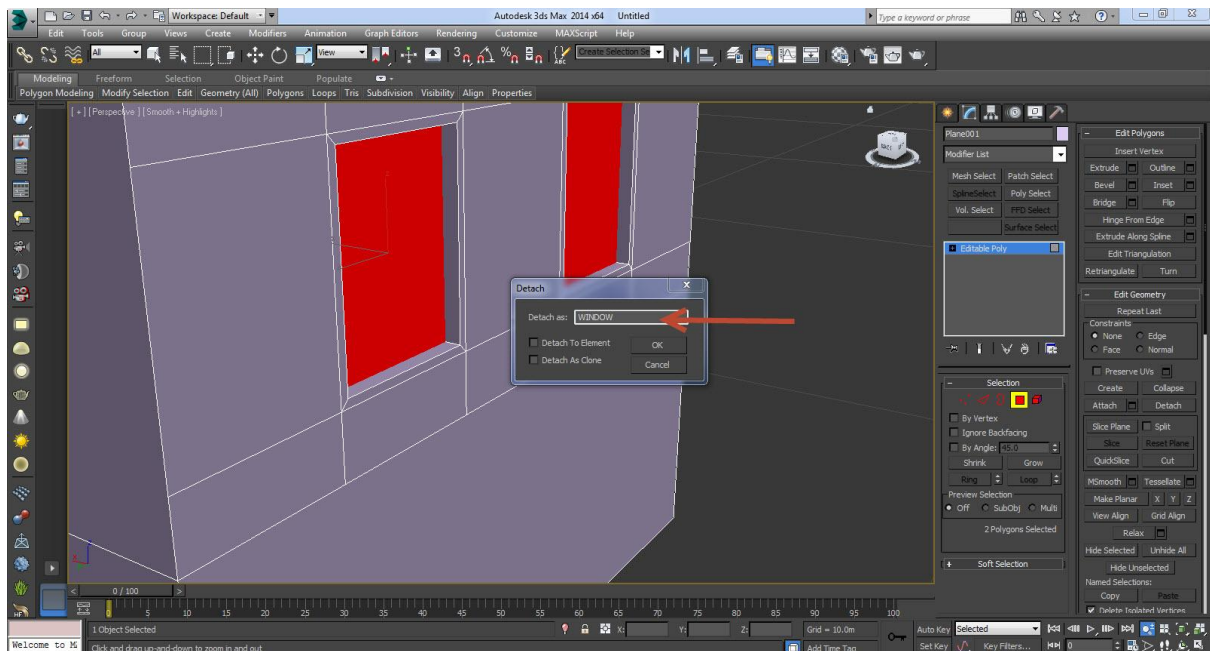
+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

بعد از انجام عملیات بالا به همان صورتی که پلیگان ها در حالت انتخاب میباشند آنها را از شکل جدا میکنیم تا بتوانیم به آنها در قسمت متریال دهی متریال جداگانه نسبت دهیم: بدین منظور باید از گزینه DETACH استفاده نماییم که در تصویر زیر مشخص است:



بعد از فشردن DETACH پنجره ای باز خواهد شد که بر اساس آن شما میتونید اسم آبجکت جدید خود را مشخص نمایید:

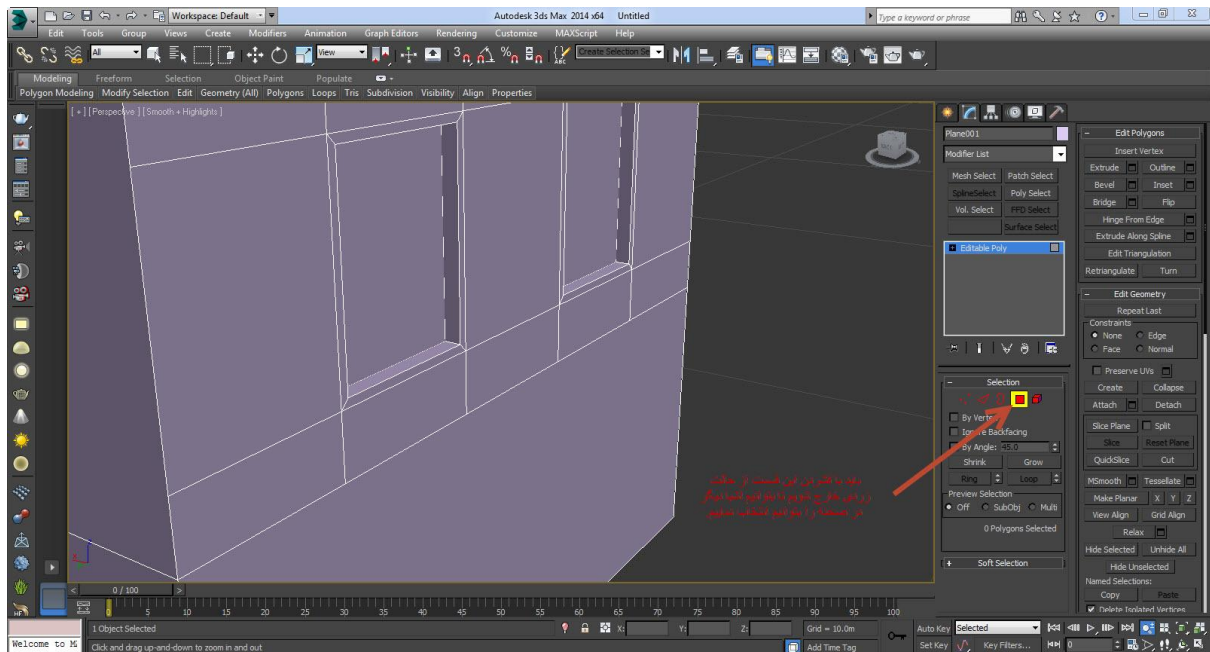


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

در مرحله بعدی پلیگان را خاموش میکنیم تا بتوانیم آبجکت مورد نظر خود را انتخاب نماییم ، همواره بسیاری از افراد به این مشکل بر میخورند که در هنگام کار با این سوال مواجه می شوند که قادر به انتخاب اشیا دیگر نیستند که دلیل آن همان است که توضیح داده شد و باید اصطلاحاً از حالت زردی خارج شویم:

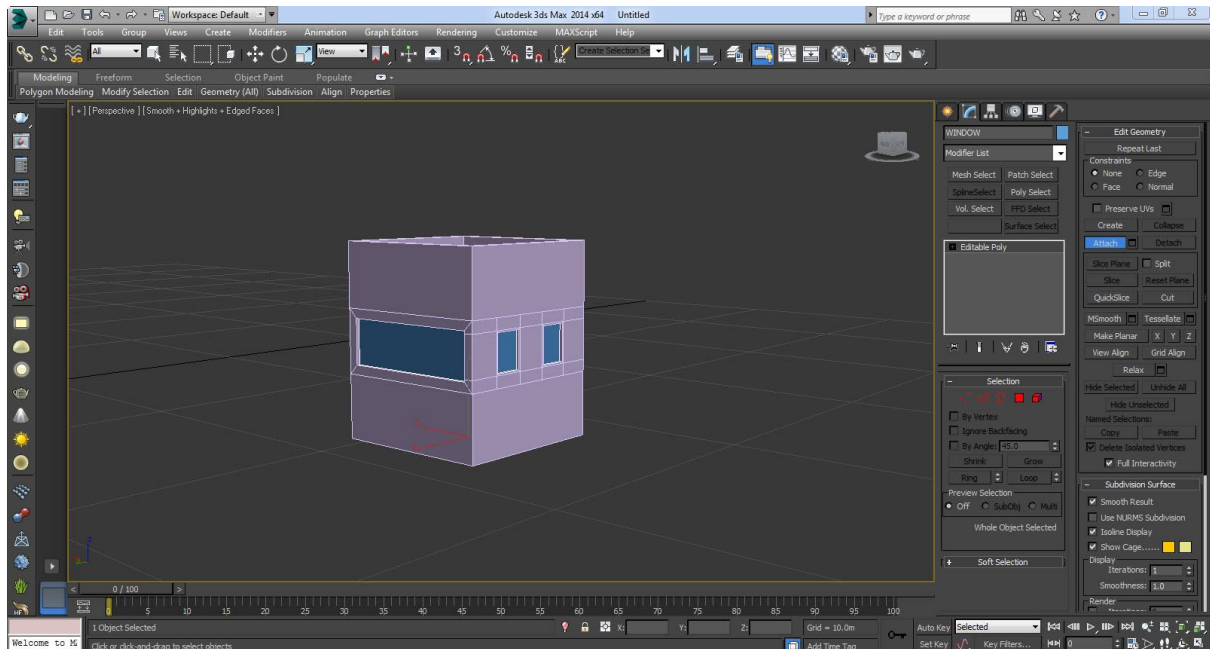


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

حال پلیگان های جدا شده را انتخاب نمایید و رنگ آنها را تغییر دهید تا در جلسات بعدی اقدام به متریال دهی به آنها نماییم.



با توجه به ابزار های توضیح داده شده و بر اساس سلیقه ی خود یک نما با جزئیات مدل نمایید.