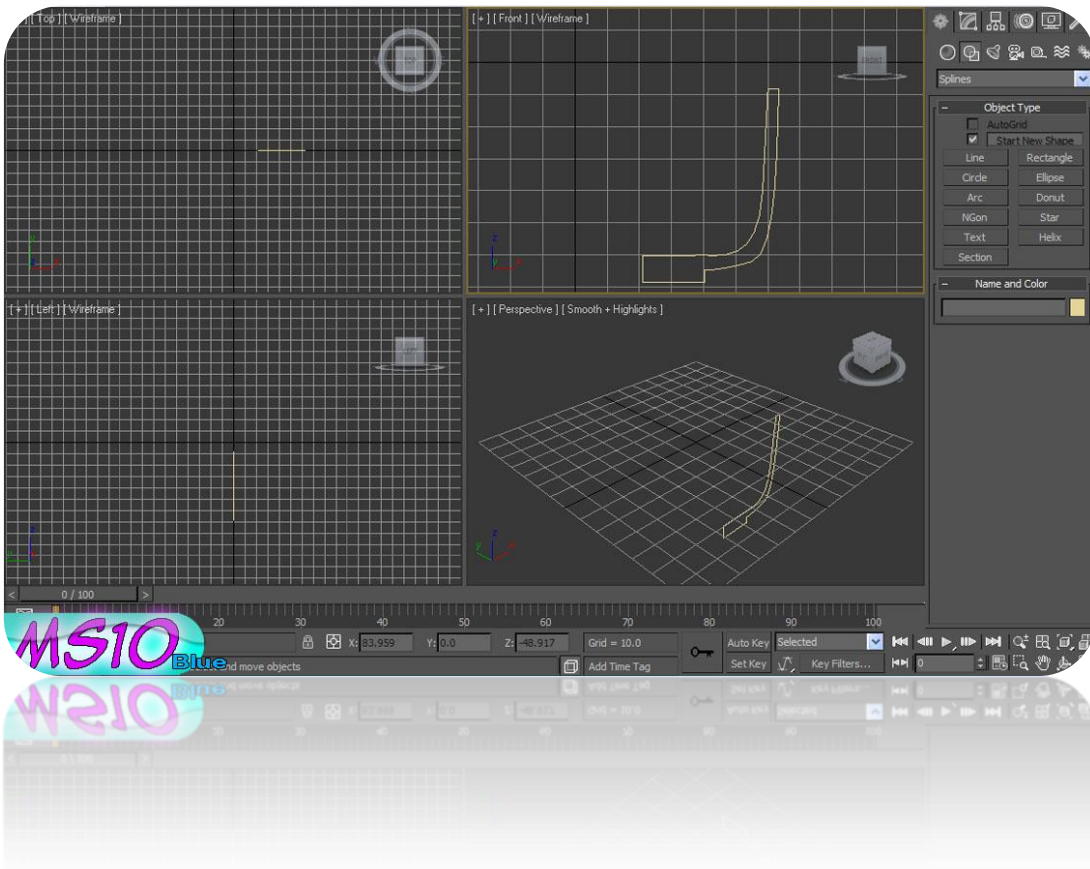


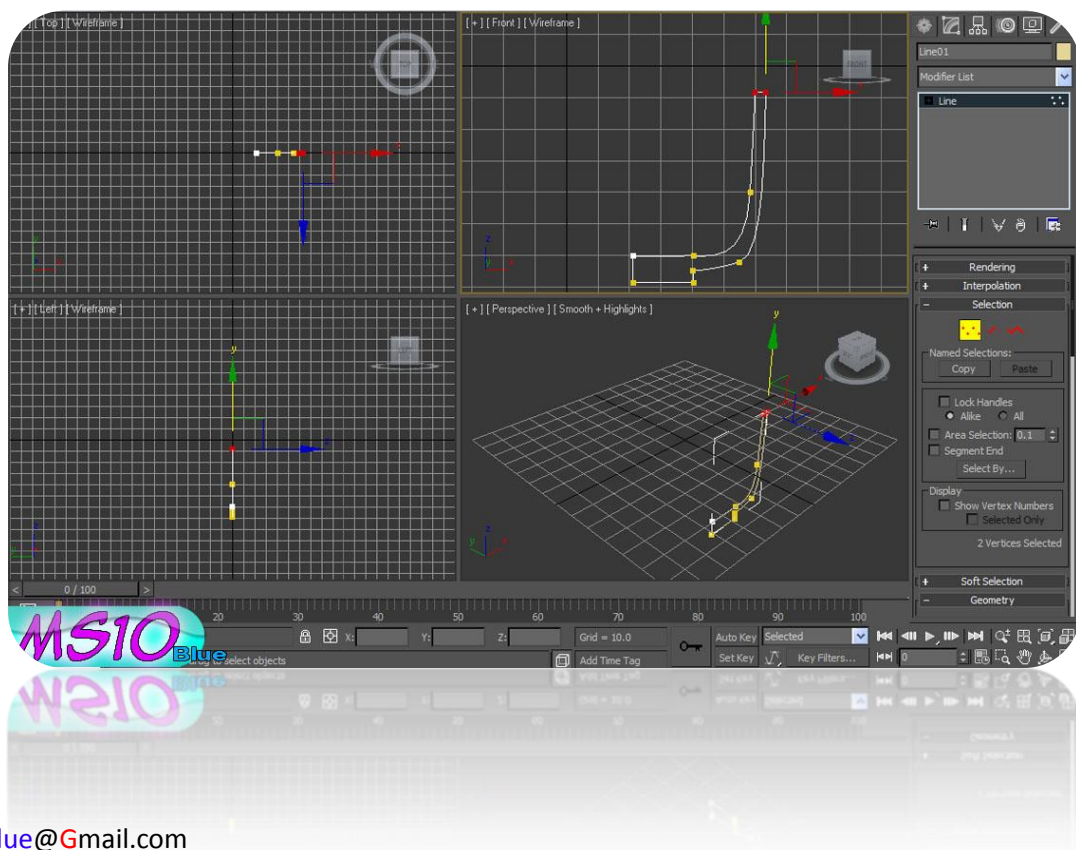


در این آموزش قصد داریم به چگونگی ساخت یک فنجان و یک بشقاب در نرم افزار MAX بپردازیم.

۱- ابتدا با ابزار line نیمی از فنجان را به صورت دو بعدی در نمای front رسم کنید.

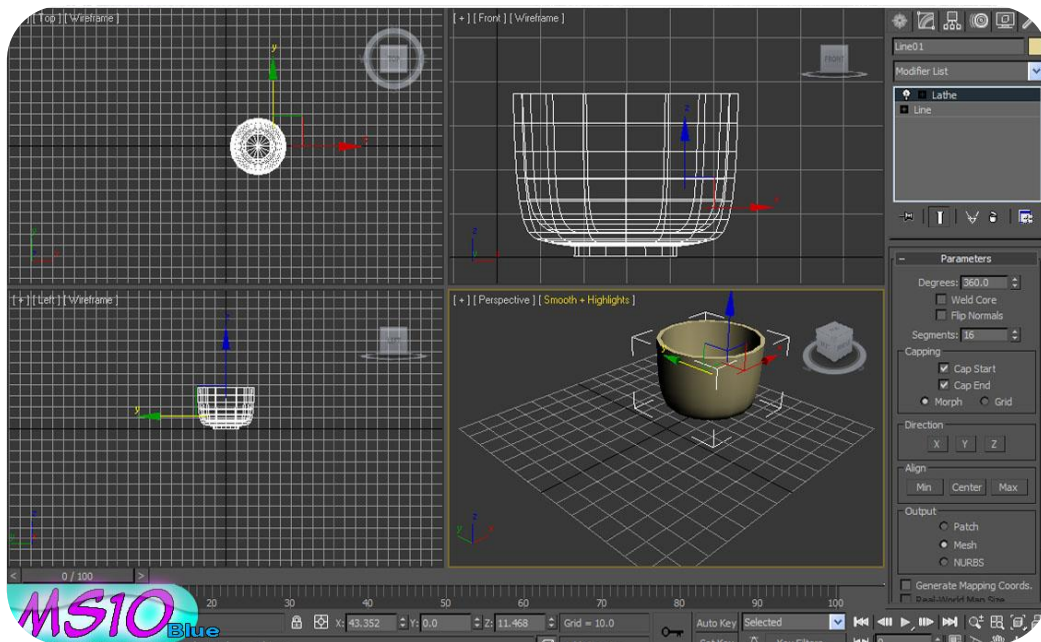


۲- حال شما می توانید با انتخاب تب modify از پانل سمت راست شکل خود را با جابجایی نقطه ها و خطوط اصلاح کنید.

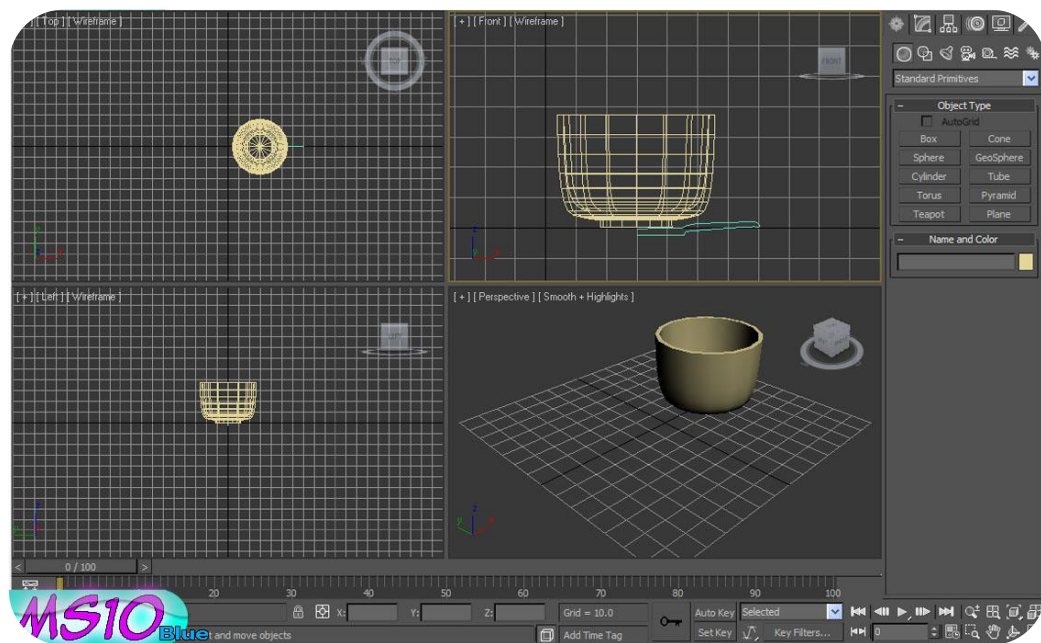


۳- از همان تب modify دستور lathe را اجرا کنید و در قسمت align گزینه ی min را انتخاب کنید .

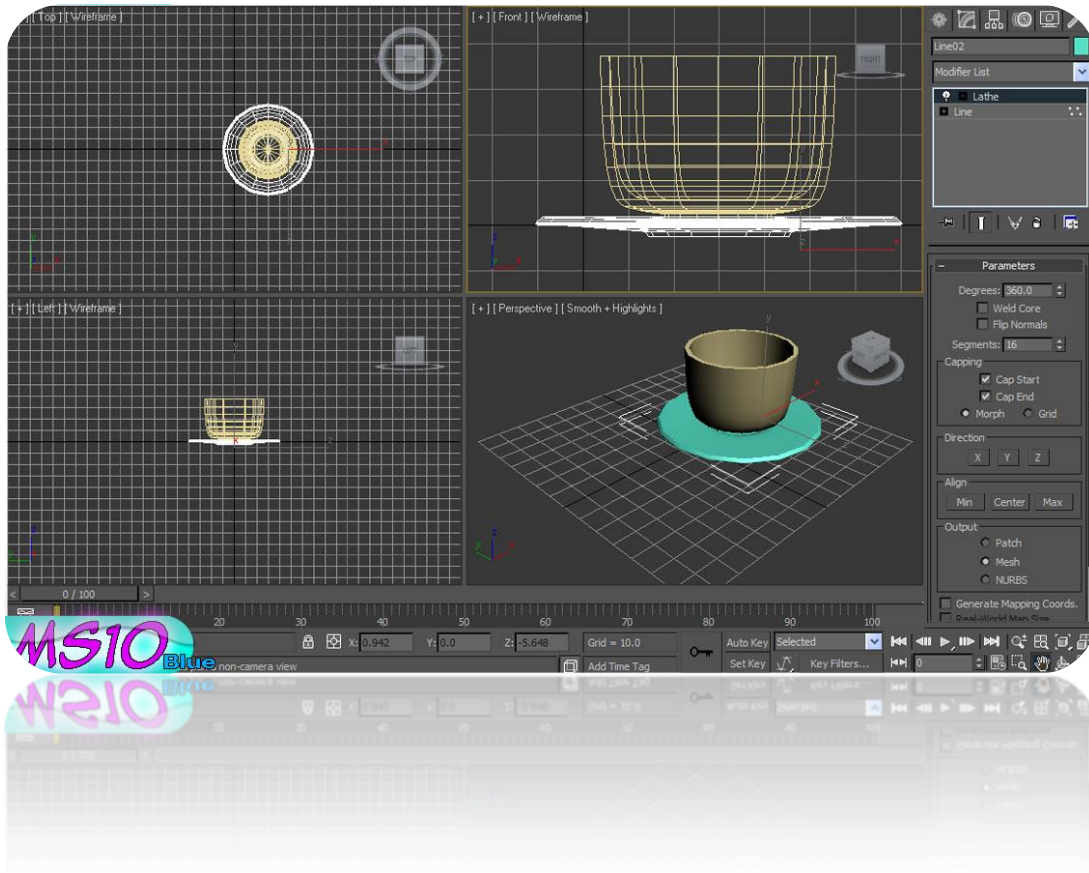
در این مرحله کار شما باید مانند تصویر زیر بشود.



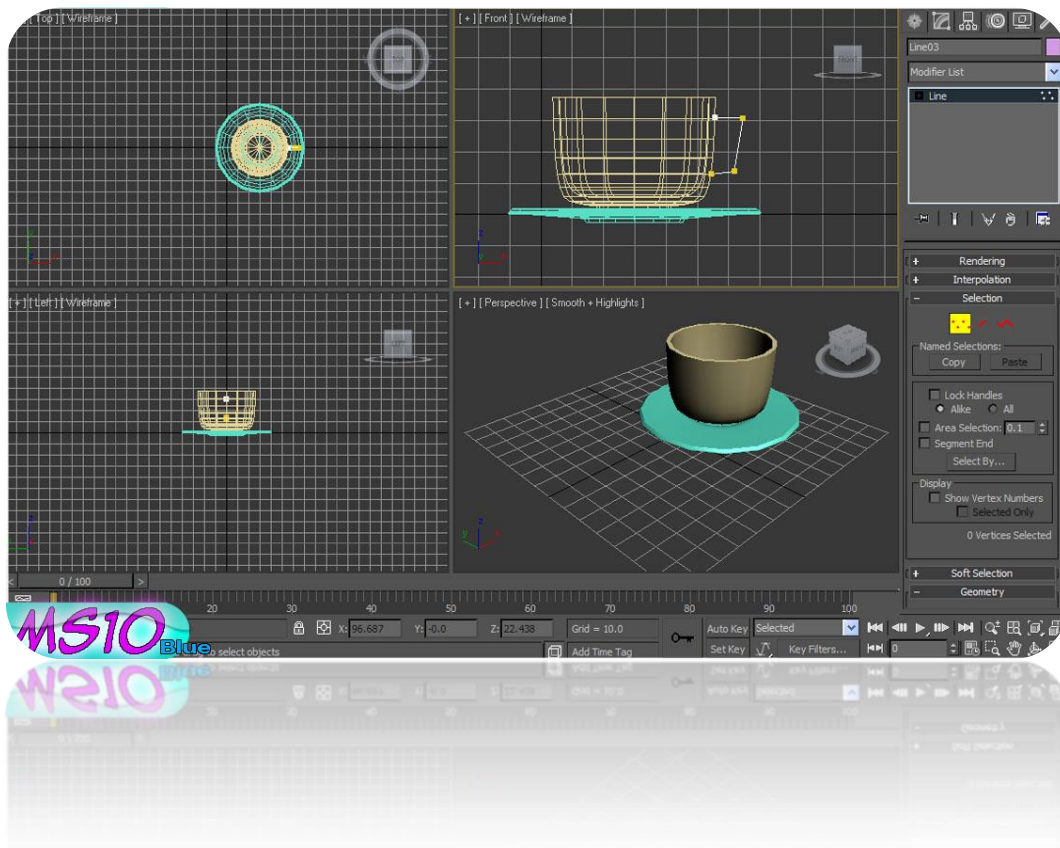
۴- به مانند فنجان شکل اولیه ی بشقاب را به کمک ابزار line رسم کنید.(مانند تصویر زیر)



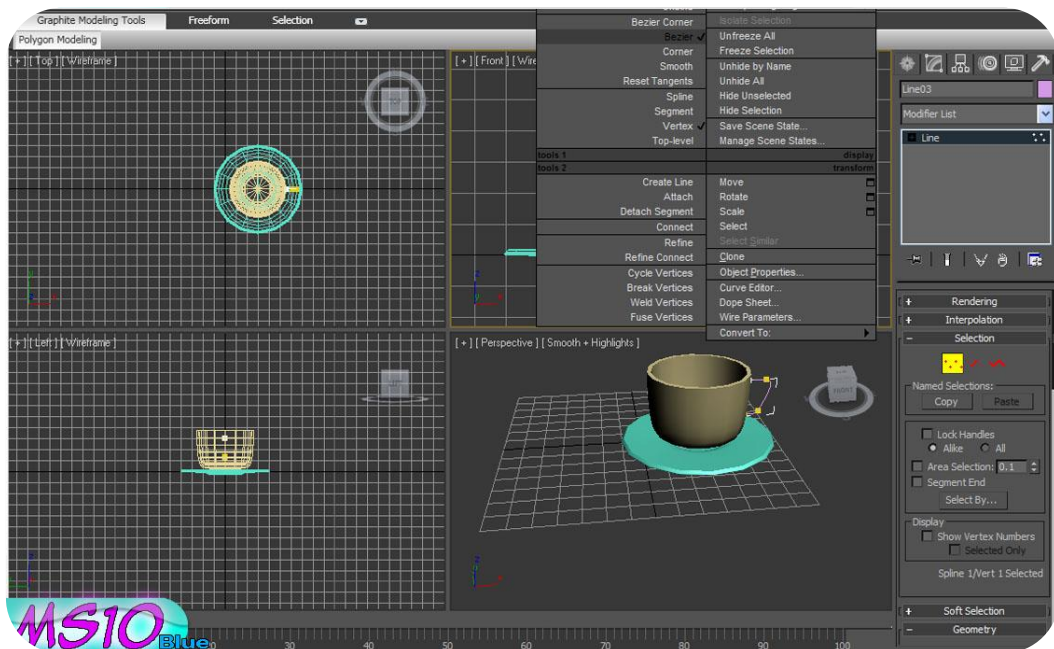
۵ - حال دستور lathe را بر روی شکل اجرا کنید.



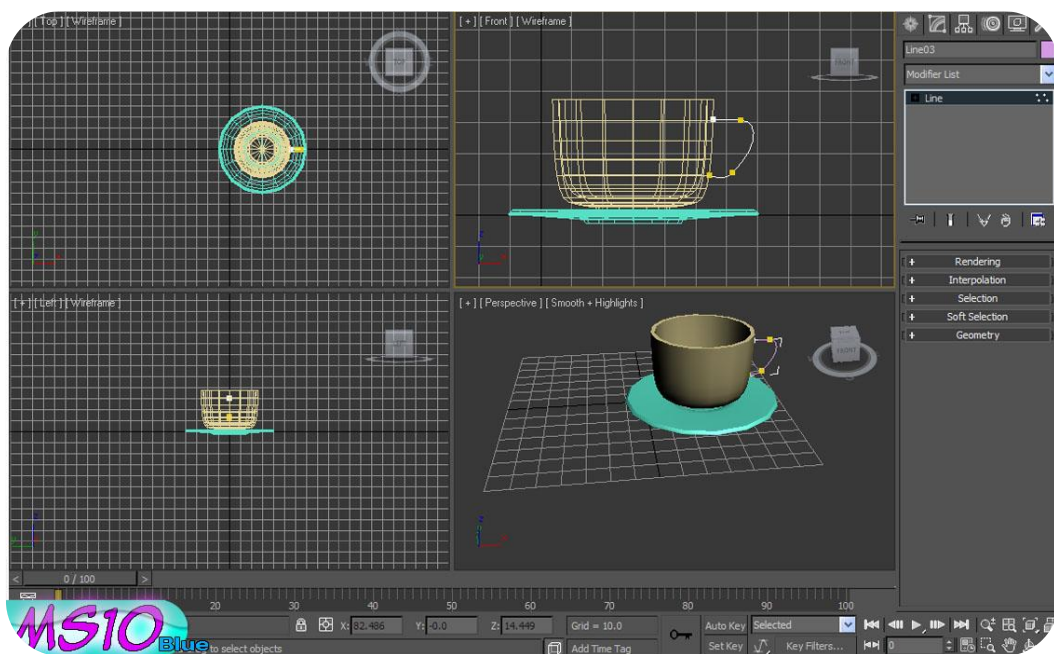
۶ - حالا نوبت به دسته ی فنجان می رسد، برای این کار ابتدا شکل دسته را ترسیم کنید.(به کمک ابزار line)



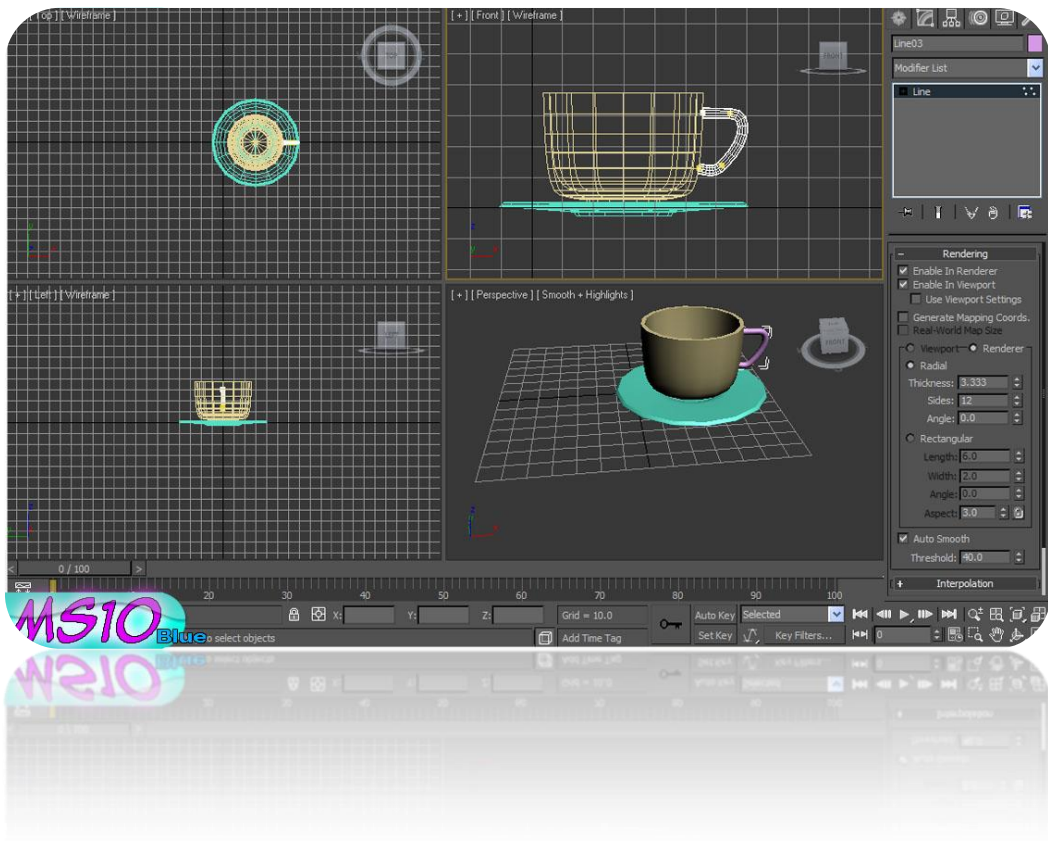
۷ - حال نقاط vertices مربوط به دسته ی فنجان را انتخاب می کنیم و بر روی آن ها کلیک راست کرده و این نقاط را از vertices به Bezier تبدیل می کنیم.



۸ - حالا آنقدر نقاط را دستکاری کنید تا به شکل مورد نظر خود برسید.



۹ - از تب modify و از زیرمجموعه rendering تیک های دو گزینه ی enable in viewport و enable in renderer را فعال کنید. (با افزایش مقدار thickness می توانید ضخامت دسته ی فنجان را افزایش دهید)



۱۰- تبریک می گویم کار شما با موفقیت تمام شد.



پایان

۱۳۹۲/۰۱/۴