

تا بحال شما را در قالب مثال های کاربردی با مطالب آشنا کردم تا



هم موضوعات برایتان جذابیت بیشتری پیدا کند.

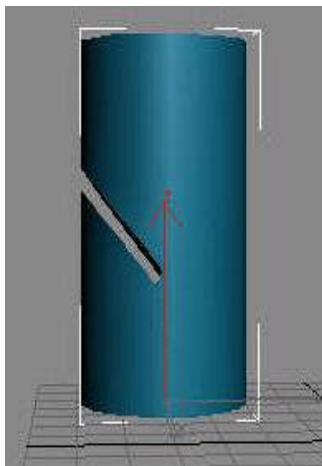
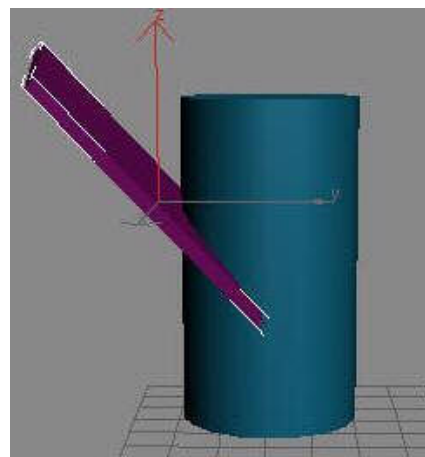
هم به نوعی کاربردی با موضوع آشنا شوید.

و هم با عادت کردن به تحلیل محیط واقعی اطراف خود ، از خلأ قییت خود استفاده ی بهینه را بکنید.

امروز شیوه ی جدیدی در پیش می گیریم . دلیل این کار این است که اگر به خاطر کاربردی بودن دروس جلسات قبل ، دچار احساس ترس و وحشت از 3D max شده اید ، این احساس در شما از بین برود.



در پانل Create  در بخش Geometry  یک box و یک cylinder بسازید. به طوری که کوچکتر از باشد و به طور اریب کمی در فرو رفته باشد.



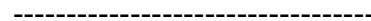
حالا طبق شکل بالا به انتخاب compound object بپردازید.

سپس بر روی مفروق منه (استوانه) و نه مفروق (جعبه) کلیک کنید .

گزینه ی boolean را از زیر compound objec انتخاب نمایید

بر روی دکمه ی pick operand B کلیک کنید و مفروق (جعبه) را انتخاب نمایید.

متوجه هستید؟! مثل این است که داریم تفرق A - B را انجام می دهیم.



حالا کمی فکر کنید با این کار چه می توانید بسازید ؟

به اشیاء دور و بر خود نگاه کنید . یک فیل شطرنج؟ یک درختی که با تبر به آن ضربه زده شده؟ یک آباژور تریبونی؟ سوراخ قفل ؟



موفق باشید (: ملکی