

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

آموزش طراحی گرافیک

سه بعدی



آموزش نرم افزار Cinema4D نسخه 11 قسمت هفتم

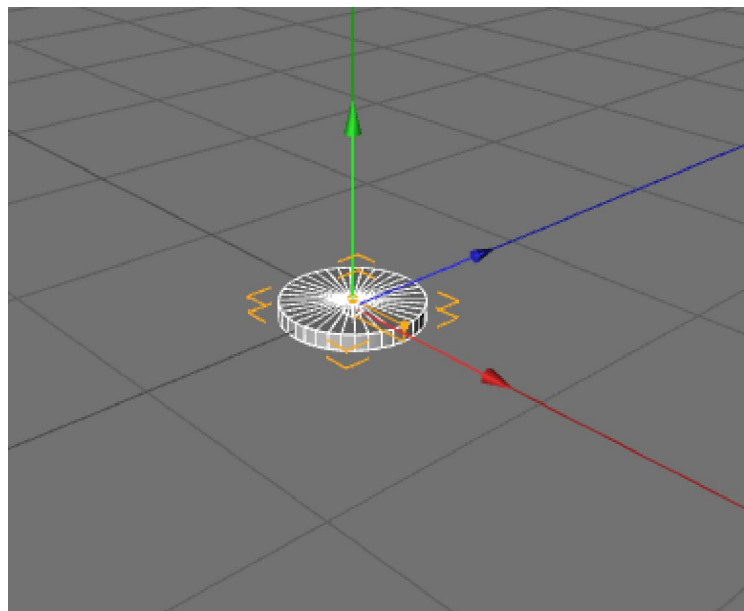
نویسنده: پرویز بازگشا (گروه برنامه نویسان پارسی)

ابزار Array :

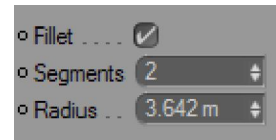
خیلی وقت ها نیاز می شود که یک جسم به طور مرتب در یک جا و به ترتیب قرار بگیرند در حالت بایستی مدام کپی و پیس کرد اما راه دیگری هم وجود دارد آن از استفاده از ابزار ARRAY است البته ابزاری دیگری هم به نام Mo Graph که در اینجا به آن می پردازیم. ARRAY در واقعه همین کار برای شما انجام می دهد.

ساخت یک گل:

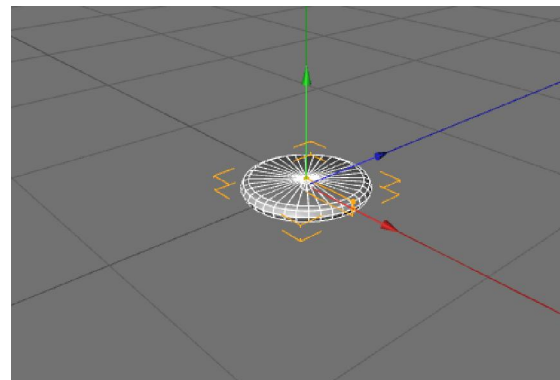
ابتدا بایستی یک استوانه ایجاد کنید ( > ). خوب اکنون استوانه را انتخاب کنید و آنرا را مانند شکل زیر کوچک کنید:



خوب حالا گوشه ها استوانه را بایستی را نرم کنید پس در قسمت خواص بروی Caps کلیک کنید و filet به صورت تنظیم کنید:



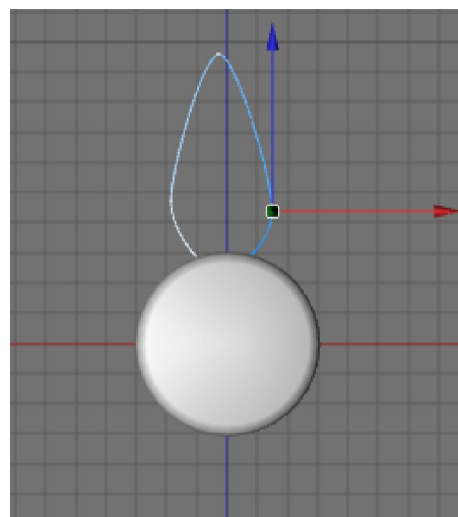
فوب اکنون باید استوانه ما اینگونه باشد:






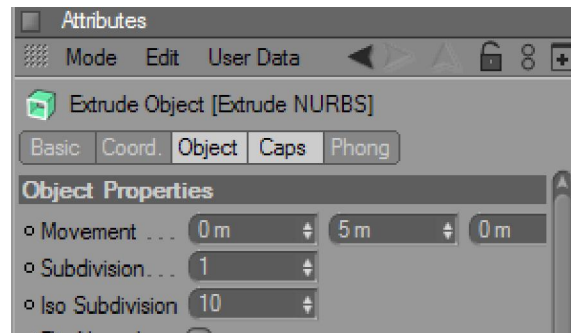
فوب حالا باید گلبرگ ها گل باید ایجاد کنیم. ابتدا دوربین بایستی در نمای بالا تنظیم

کنیم (Cameras>Top). پس بروی  کلیک و سپس بروی  کلیک کنید

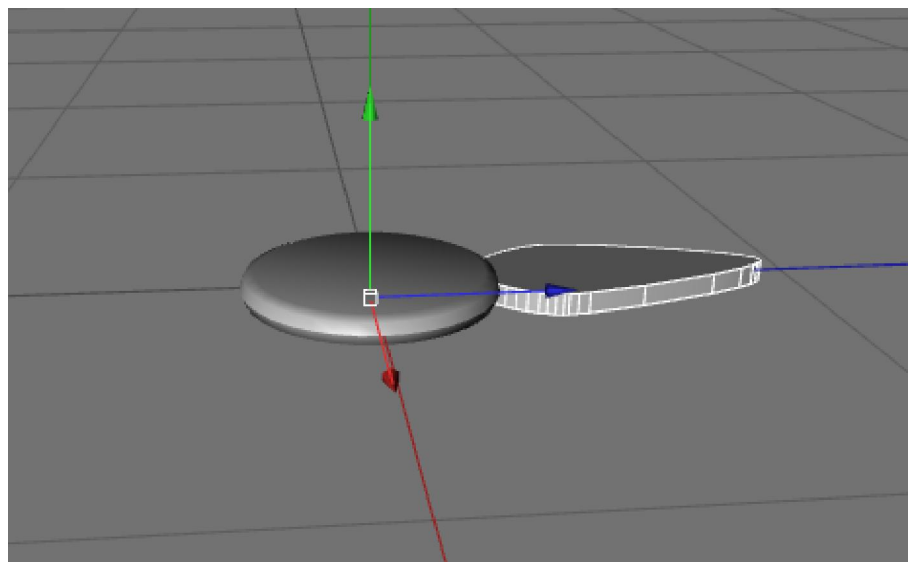
فوب در نمای بالای به صورت زیر بکشید:



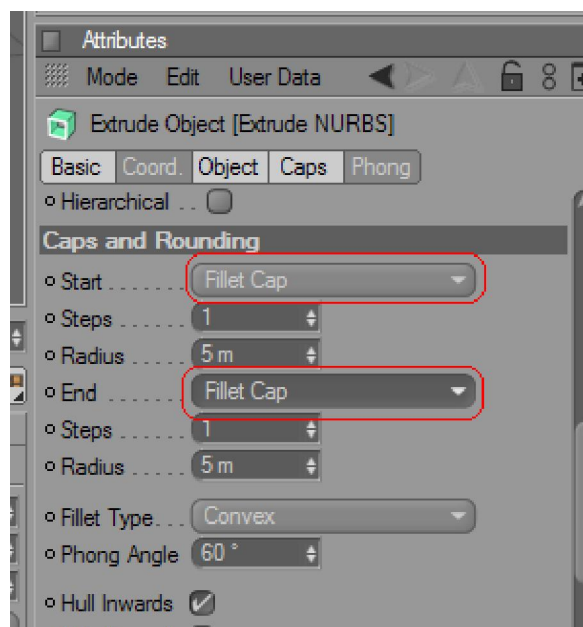
فوب اکنون یک  ایجاد کنید)  فوب حالا آن  را زیر مجموعه Extrude NURBS کنید و سپس Extrude NURBS را انتخاب کرده و در قسمت فواص به صورت زیر تنظیم کنید:



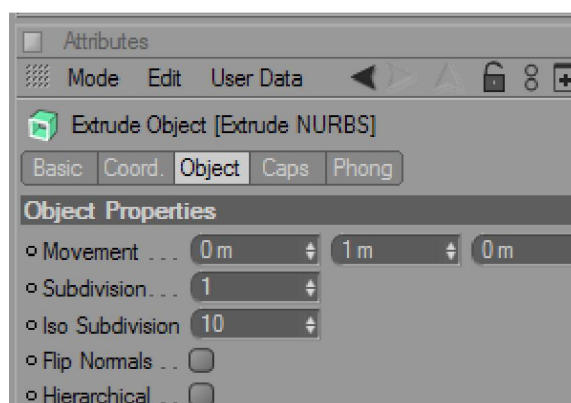
حالا کمی گلبه را به سمت پایین حرکت دهید:



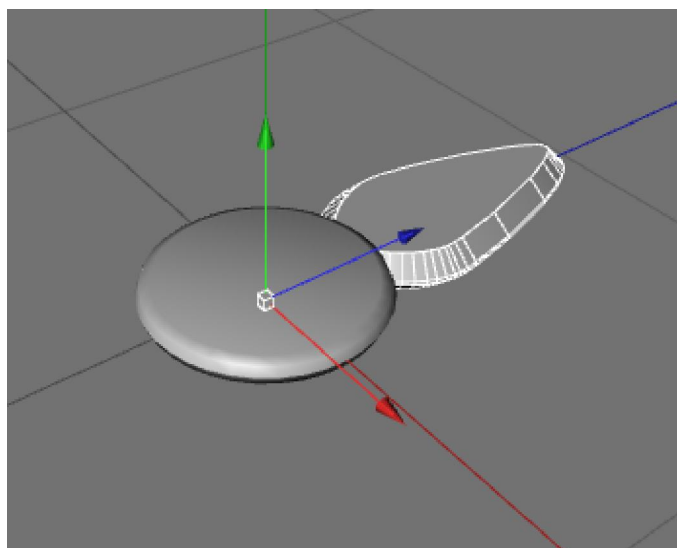
فوب در قسمت فواص بروی Caps کلیک کرده و سپس قسمت فواص اینگونه تنظیم کنید:




حالا کمی بایستی گلبرگ ها درشت شوند پس مجددا در قسمت Object کلیک کنید و
به صورت زیر تنظیم کنید:

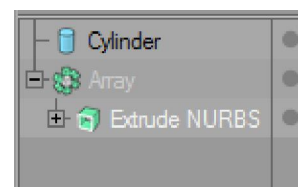


فوب حالا باید گل ما اینگونه شده باشد:

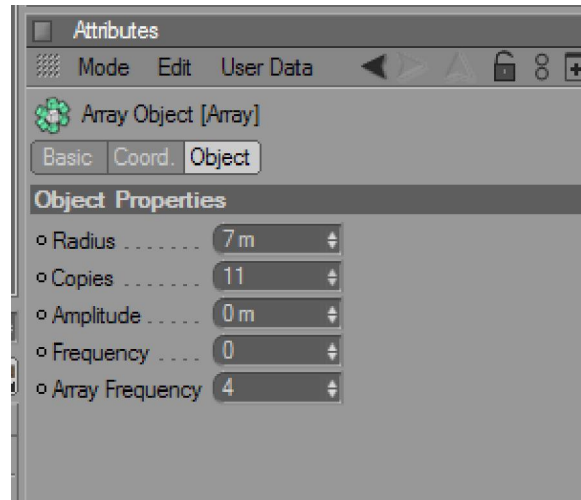


اکنون وقت آن است از Array استفاده کنیم پس بروی دو بار بروی  کلیک کنید

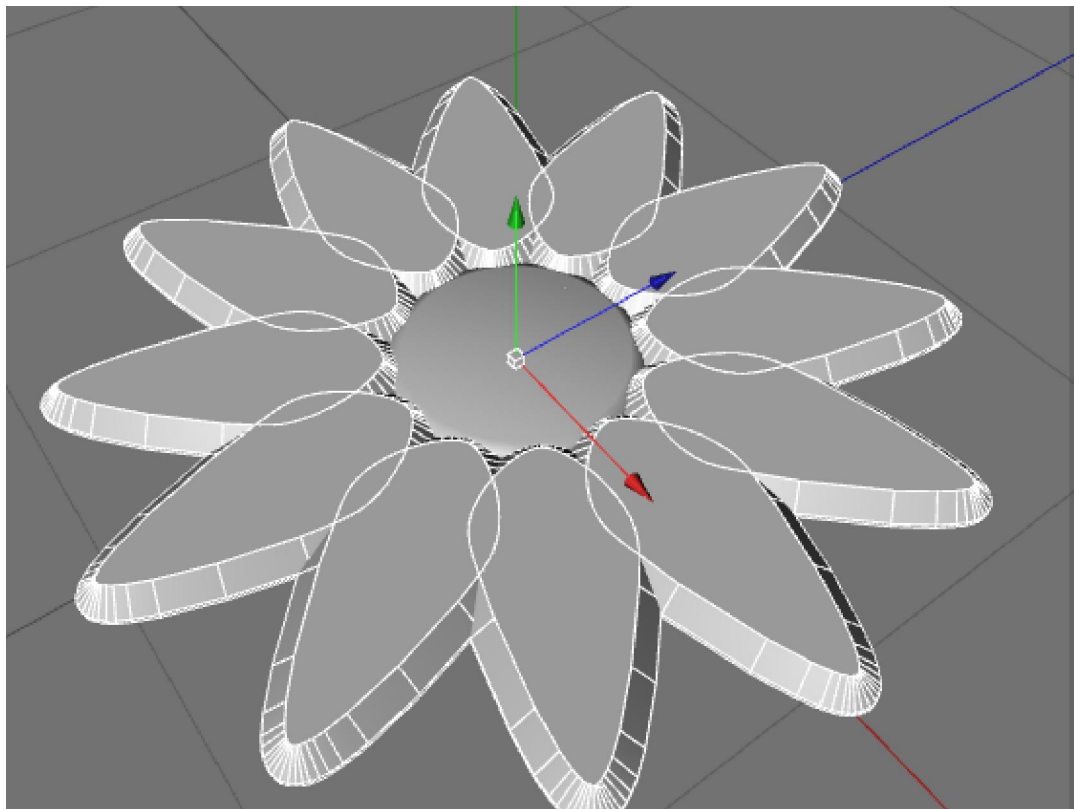
فوب اکنون Exturde NUBRS را زیر مجموعه ARRAY کنید:



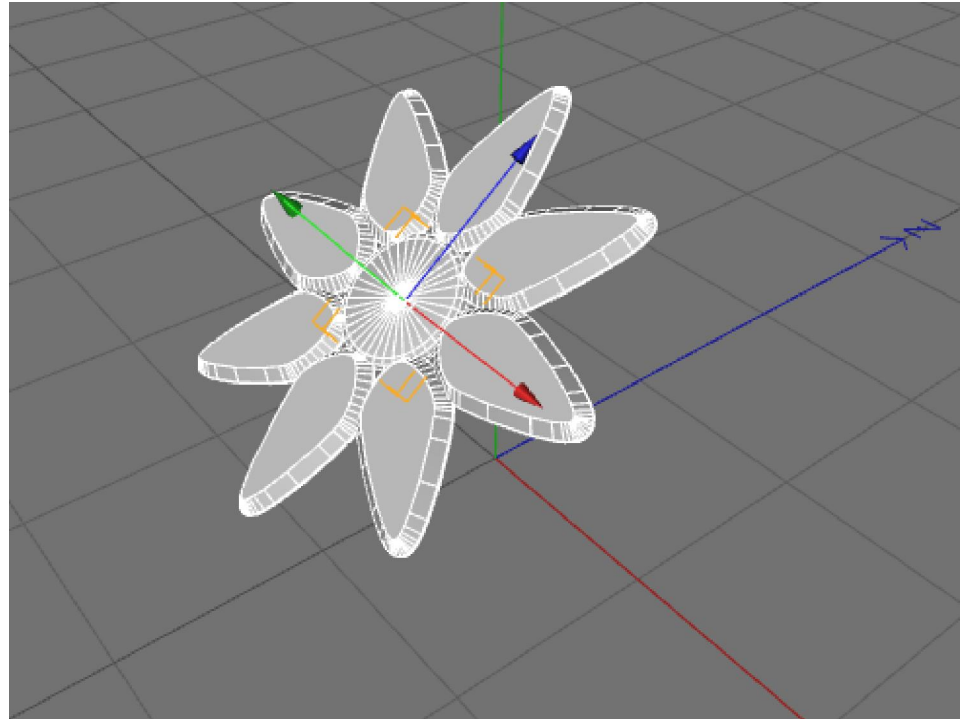
فوب اکنون بایستی تعداد کپی را زیاد کرده و فاصله کم کنید برای اینکار ابتدا Array را انتخاب کرده و بروی قسمت خواص گزینه ها به صورت زیر تنظیم کنید:



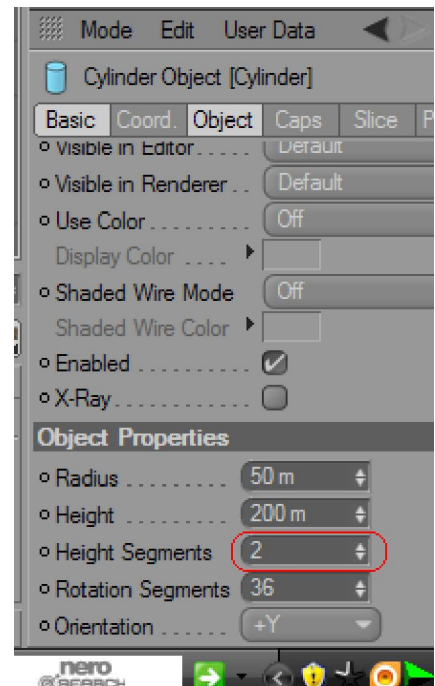
فوب اکنون گل ما اینگونه شد:



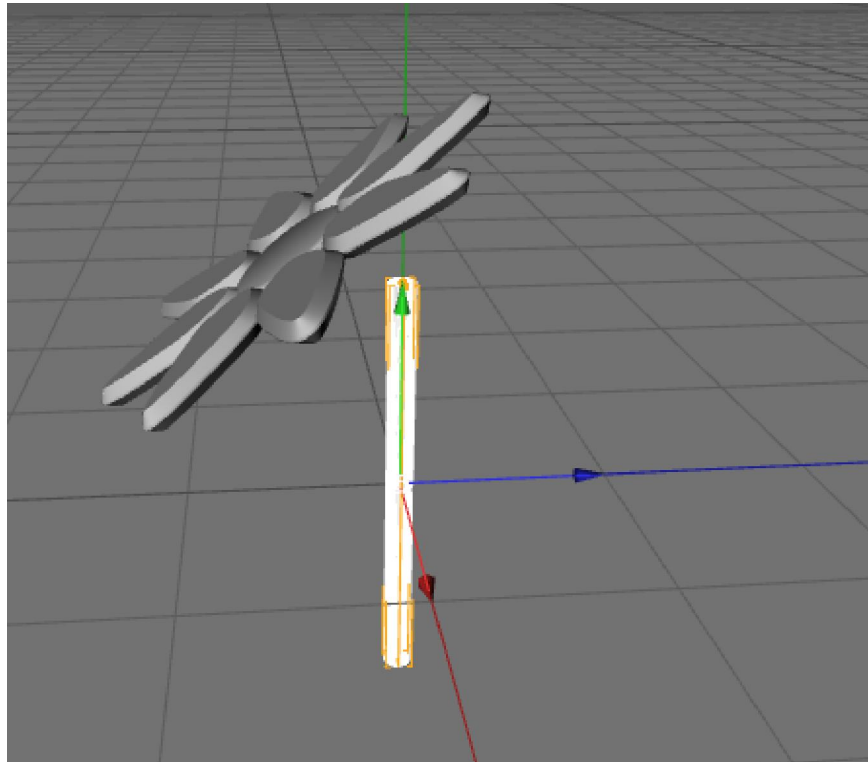
فوب اکنون از نوار منو همه اشیا را انتخاب کنید (EDIT>SELECT ALL) و آن ها به صورت زیر جا به جا کنید و بچرخانید:




فوب اکنون یک استوانه دیگر ایجاد کنید و فواید آنرا به صورت تنظیم کنید:



و استوانه به صورت زیر کوچک کنید:

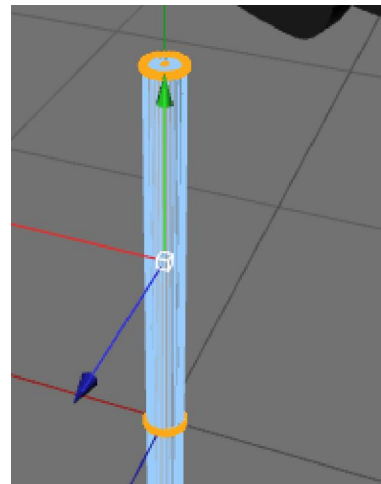


فوب اکنون استوانه به شی قابل ویرایش تبدیل کنید (Functions>Make Editable)

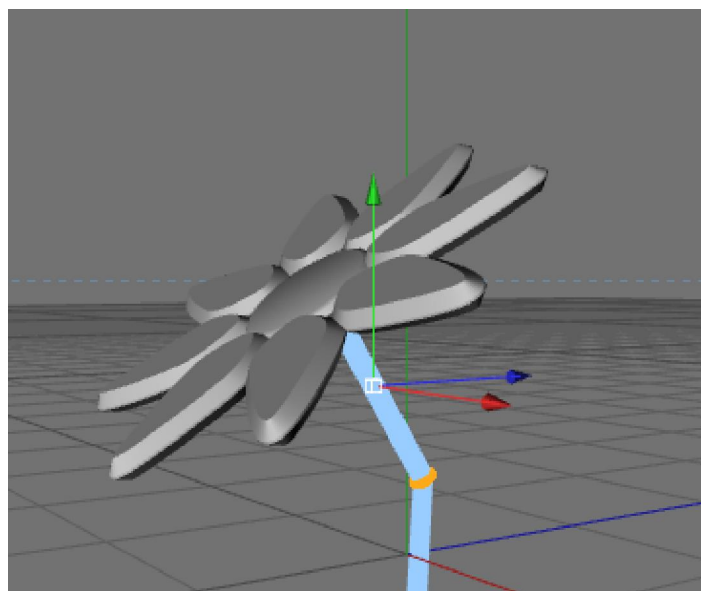
کنید مالا حالت ویرایش نقطه ای تنظیم کنید (فوب اکنون بروی  کلیک


کرده و سپس بروی  کلیک کنید و قسمت مورد نظر بالا استوانه مانند شکل زیر

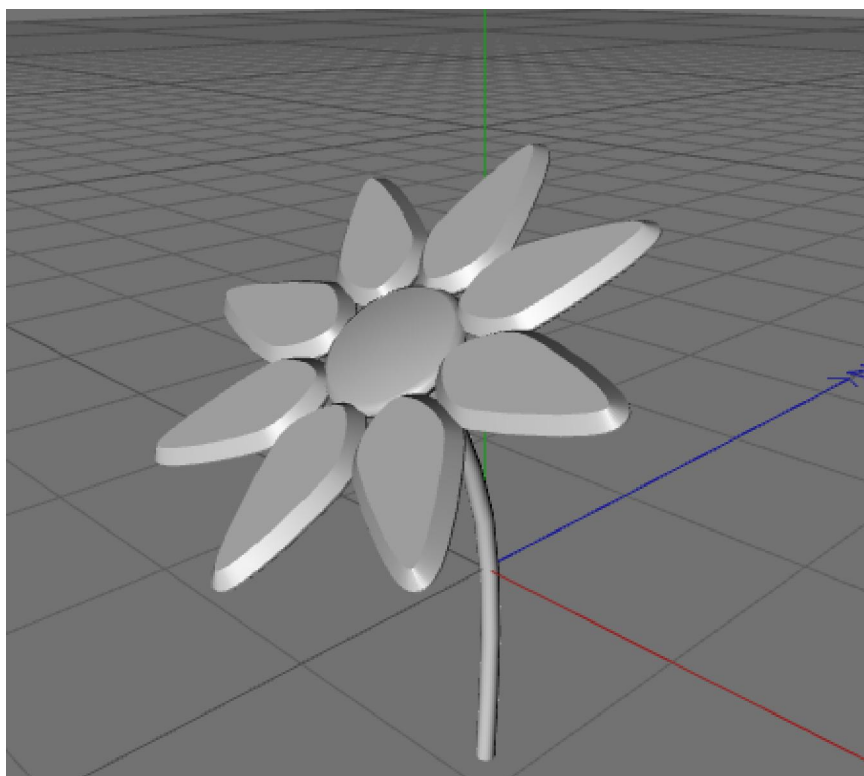
انتخاب کنید(مطمئن شوید که همه اطراف استوانه مورد نظر انتخاب شده باشد:



خوب حال مانند شکل زیر نقطه ها بچرخند و جابه جا کنید:

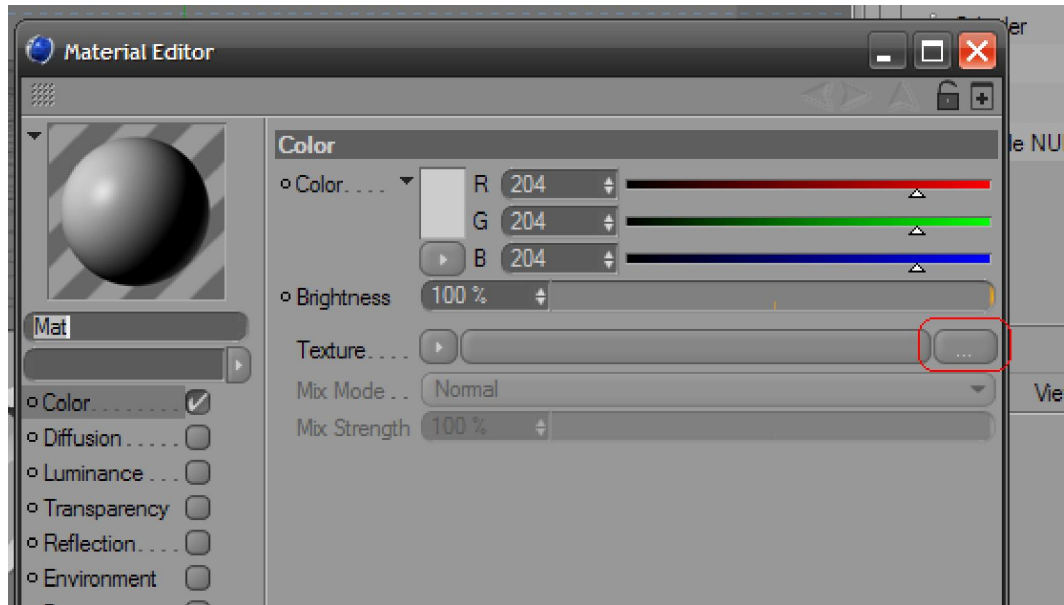


خوب اکنون بروی  کلیک کرده و استوانه را زیر مجموعه آن قرار دهید شکل نهایی گل اینگونه بایستی شود:

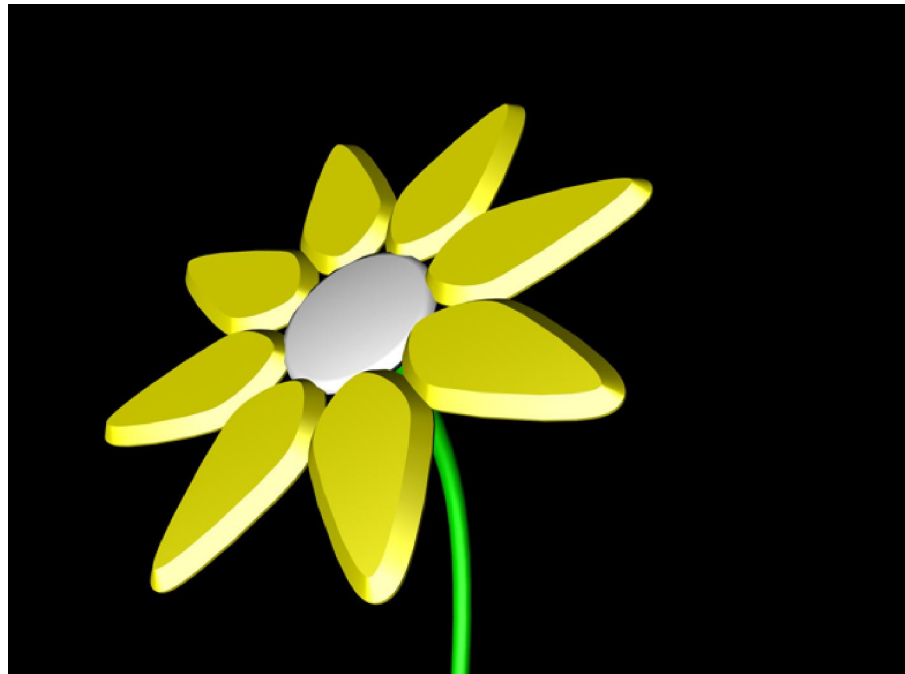


حالا نسبت به سلايقه خود به اجسام گل تان متريال ايجاد و نسبت دهيد

توجه كنيد براي استفاده از Texture در متريال در زمان ايجاد يا ويرايش متريال در قسمت Color بروي ... كليك كرده و پس از انتخاب Texture مورد نظر بروي Yes كليك كنيد:



فروچی نهایی من اینگونه شد:



امیدوارم این مقاله برای شما مفید باشد

با تشکر پرویز بازگشتا(گروه برنامه نویسان پارسی)