



بسم الله الرحمن الرحيم

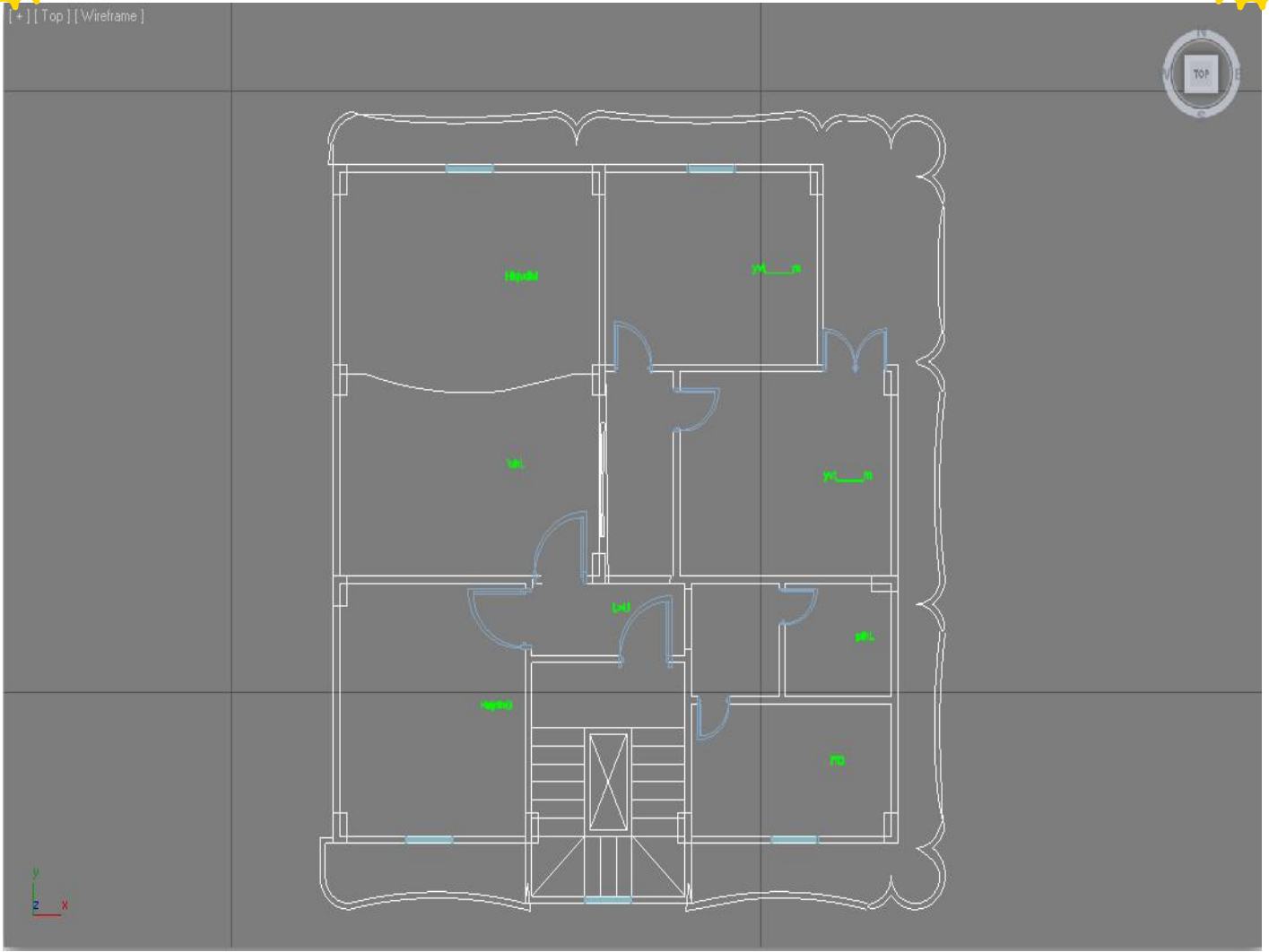
والصلاة والسلام على حبيب الله محمد واله الطيبين الطاهرين



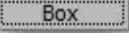
طرق إنشاء المباني في برنامج ثري دي أستوديو ماكس  كثيرة منها استخدام المكعبات أو عن طريق الخطوط أو عن طريق ألبلين  وغيرها.

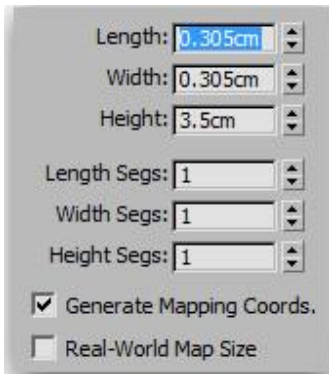
لأكن أنا سأقدم بين أيديكم طريقة سهلة وبسيطة لبناء البيوت والفلل والعمارات واغلب الأشكال المعمارية عن طريق البريدج  في الادت بولي  وهذه الطريقة ربما لم يستخدمها اغلب المصممين فلنبدأ على بركة الله.

نفتح برنامج ثري دي أستوديو ماكس  ونستورد أي خريطة مناسبة للعمل من برنامج

أوتوكاد  فلتكن هذه الخريطة مثلا



بعد ذلك نقوم بتحويل السناب  على الفيرتكس  وننشئ بوكس  في احد أركان الخريطة بهذه القياسات



وهذه الطريقة مثل طريقة البناء عن طريق الأعمدة الكونكريتية في العالم الواقعي

ونختار الأضلاع العامودية

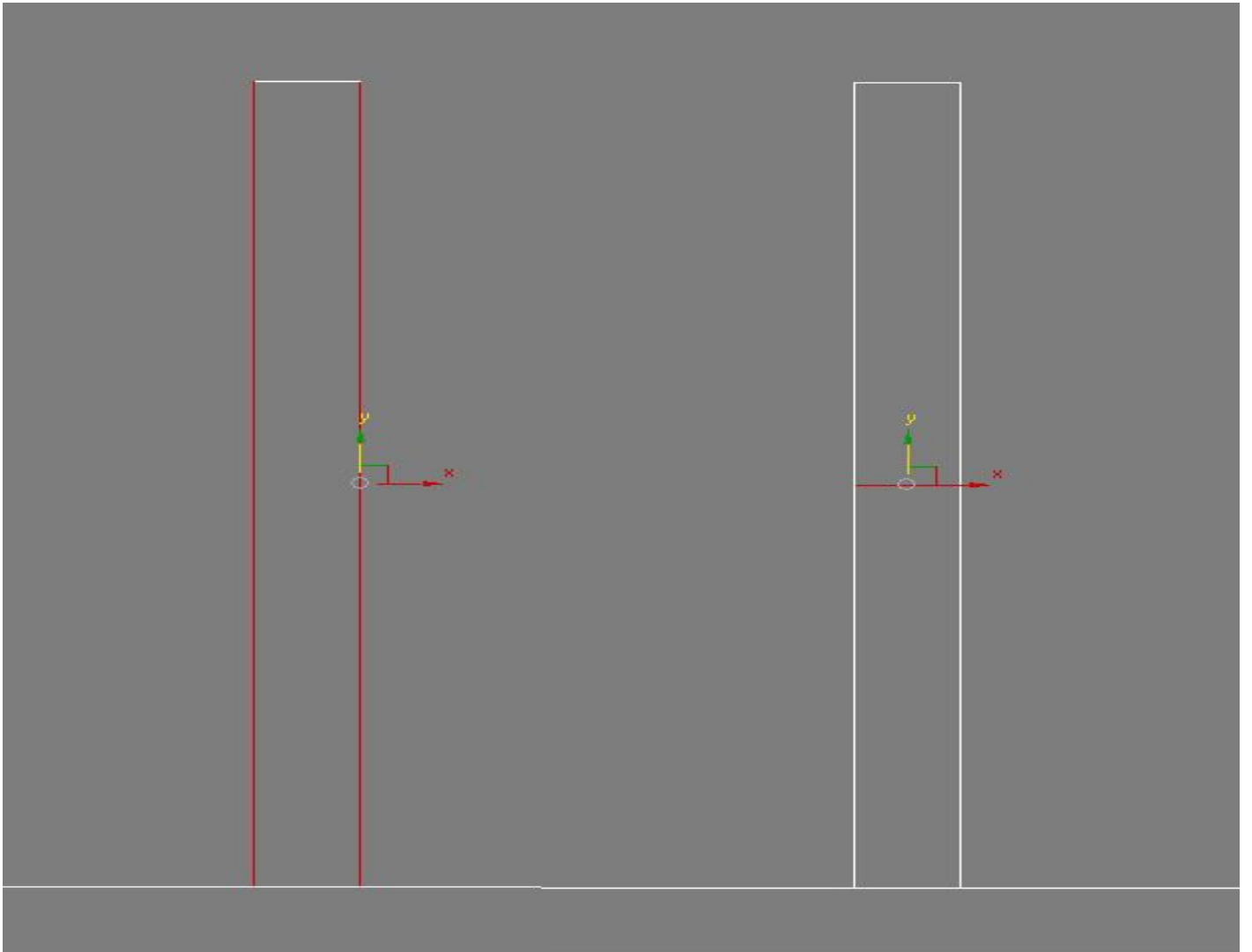
Editable Poly

ثم نحول البوكس الى اديت بولي

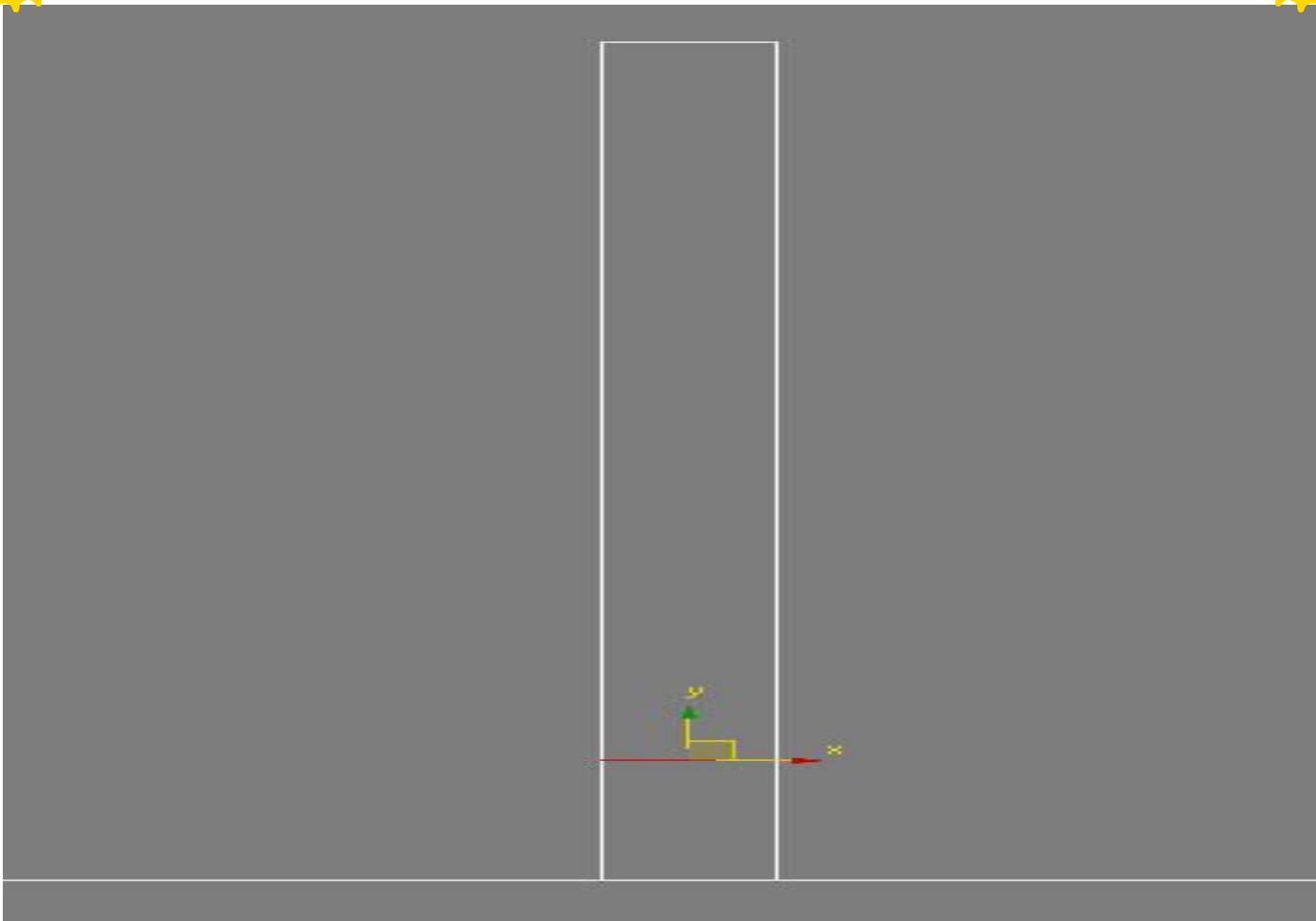
Box

Connect

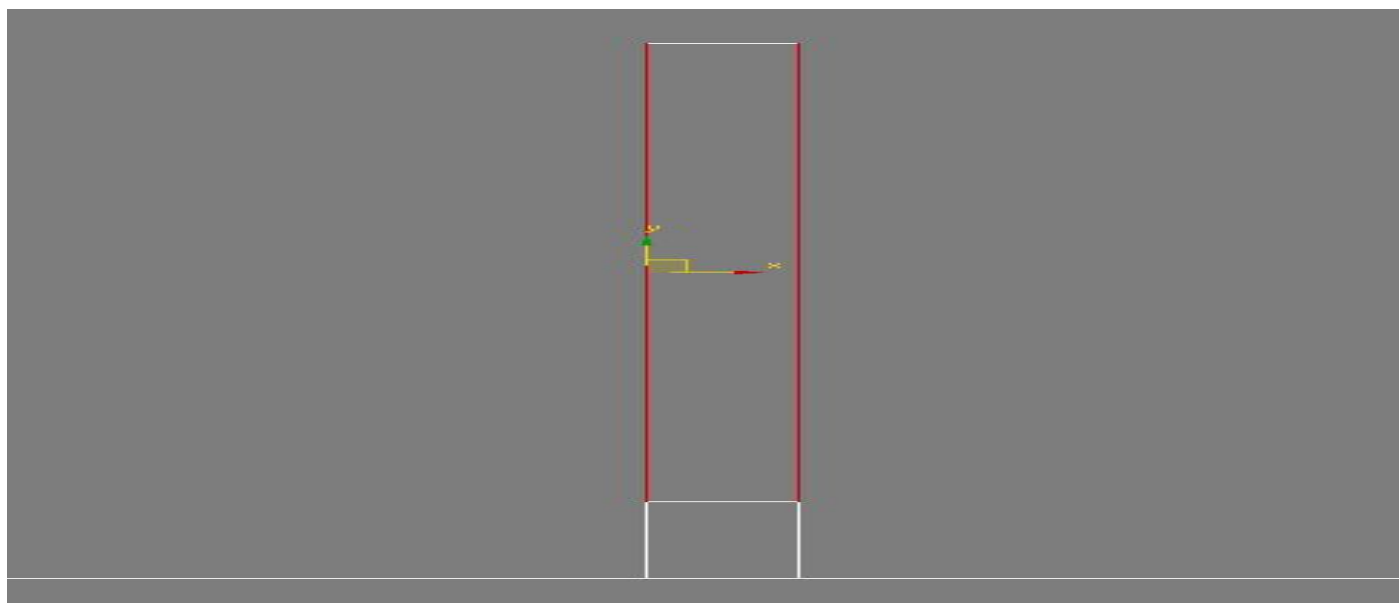
جميعا ونختار كونكت .



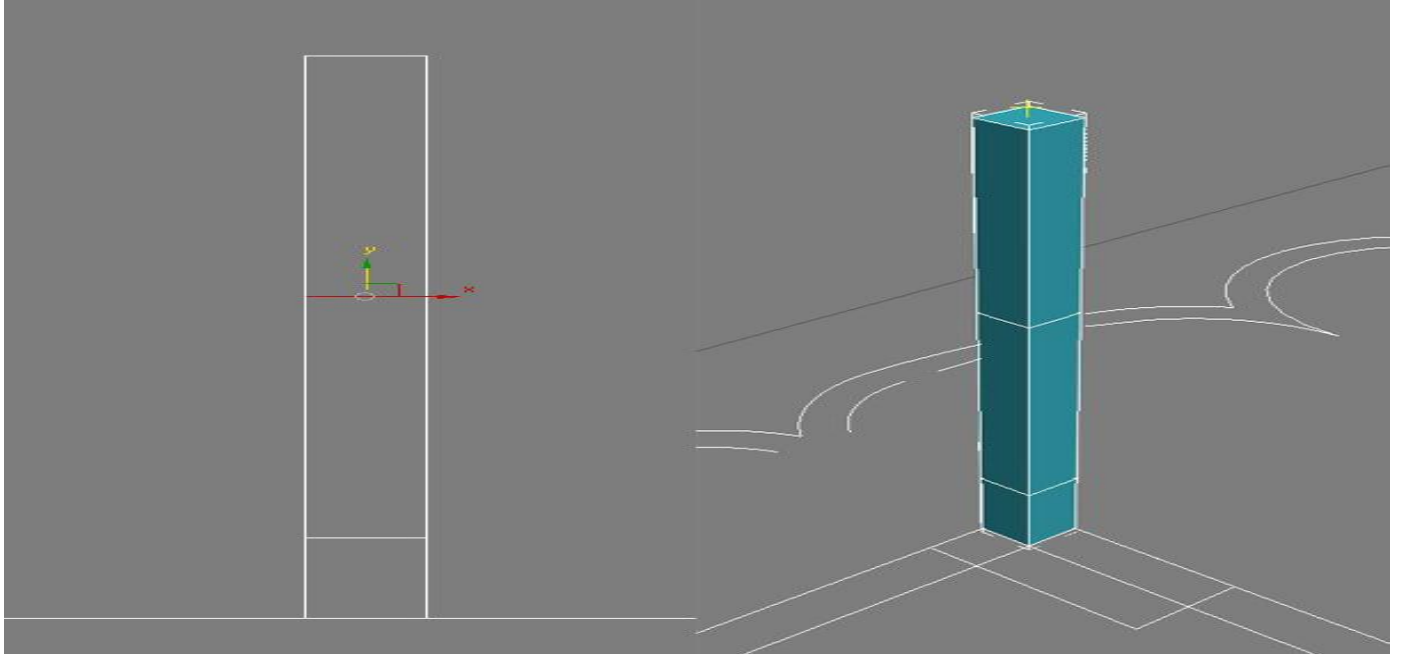
فنختار الأضلاع المتكونة في وسط البوكس **Box** وعن طريق السناب **3** ننزله إلى أسفل البوكس **Box** ونرفعه إلى فوق على المحور واي 50سم فلنفترض أن هذا ارتفاع الشباك عن الأرض فيتكون لدينا هذا الشكل.



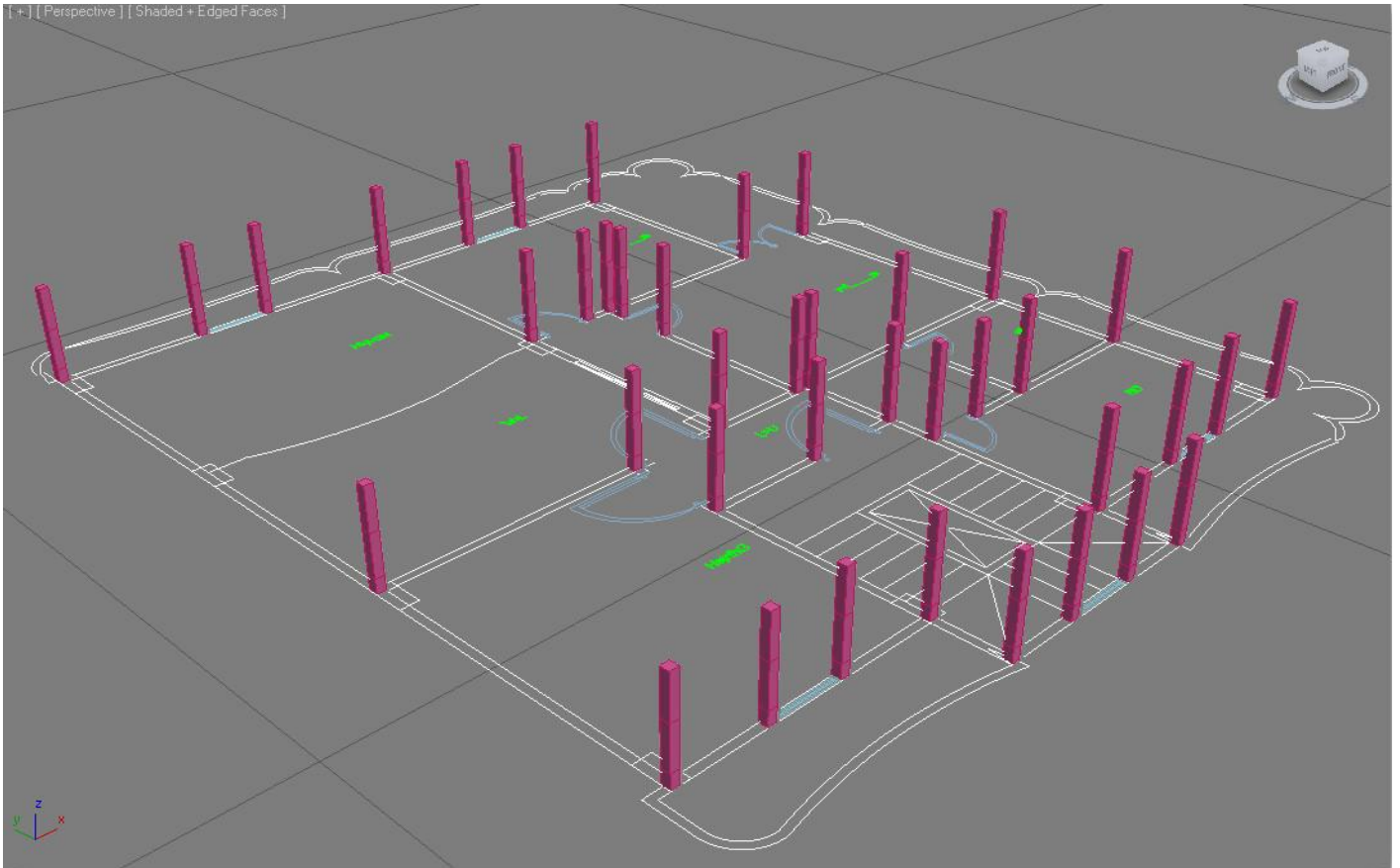
وبعد ذلك نختار المضلعات العامودية فوق المضلع الأفقي المنشئ حالياً



3 ونختار كونكت  ونختار المضلعات الوسطى ونزلها إلى الأسفل عن طريق السناب ونرفعها على المحور واي 200سم وهو ارتفاع الأبواب فيتكون لنا هذا الشكل




نختار البوكس  المتكون وعن طريق السناب  ومن المسقط توب نقوم بتوزيعه على جميع أركان البيت وغرفه بهذه الكيفية



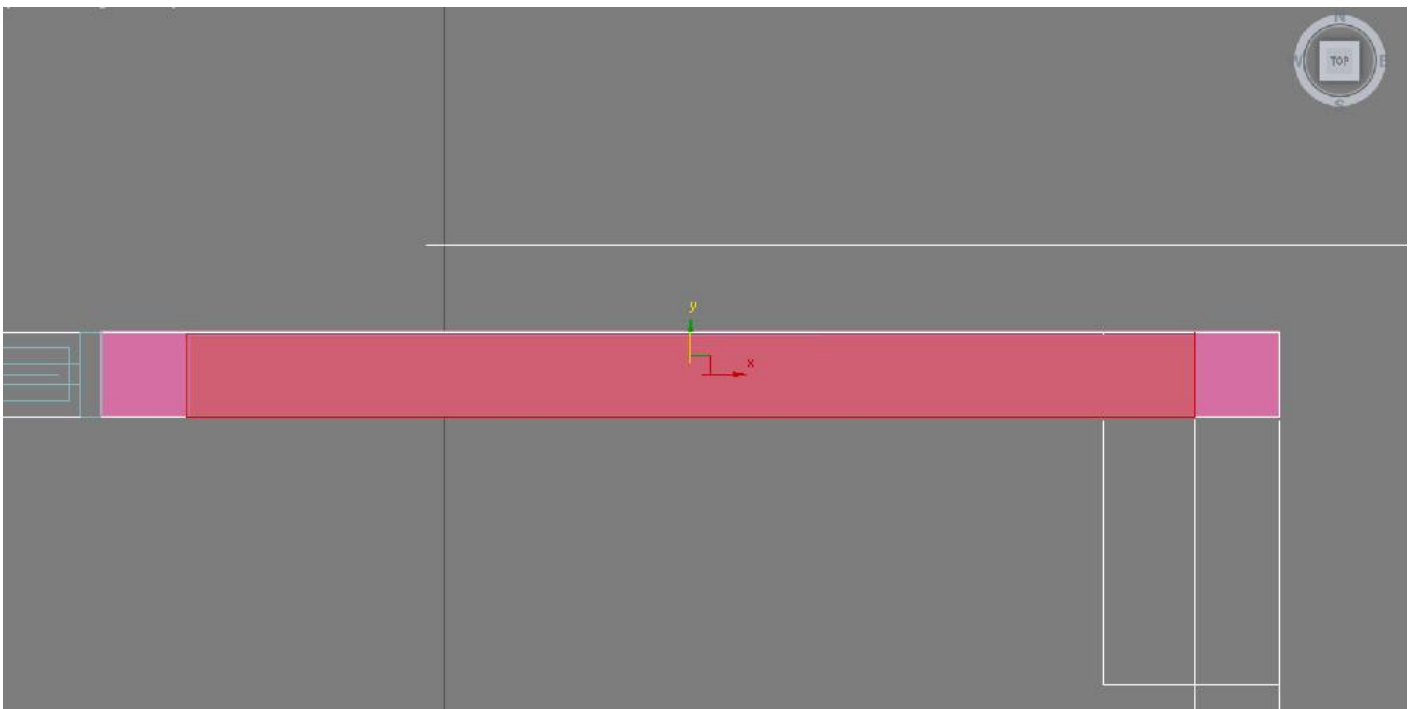
ونضع عند كل باب أو شباك عامودين كما هو واضح في الصورة أعلاه

وبعد ذلك نقوم بدمج جميع الأعمدة عن طريق الاتاج **Attach** ونختار من المسقط توب احد الأعمدة ونحدد أوجهة **Polygon** وأيضاً نحدد أوجه العامود المقابل له

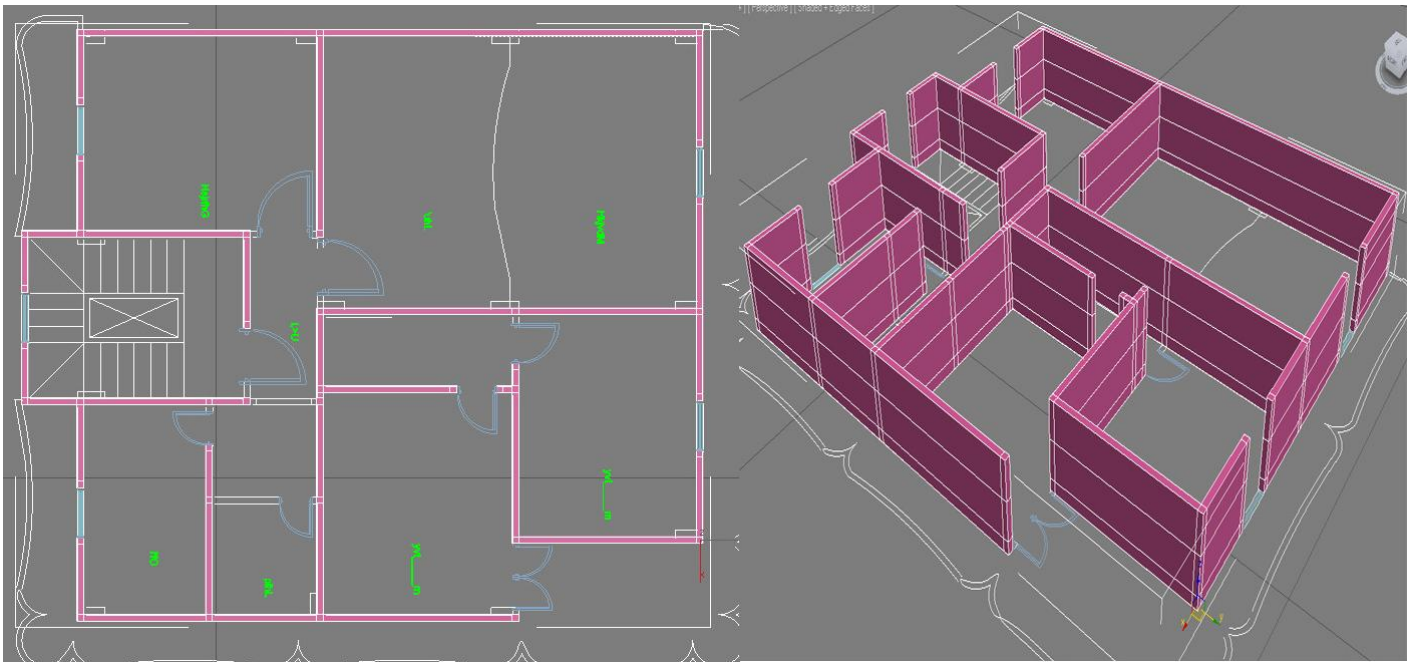
بالضغط على مفتاح كمنترول بعد تفعيل هذا الخيار  بهذه الطريقة



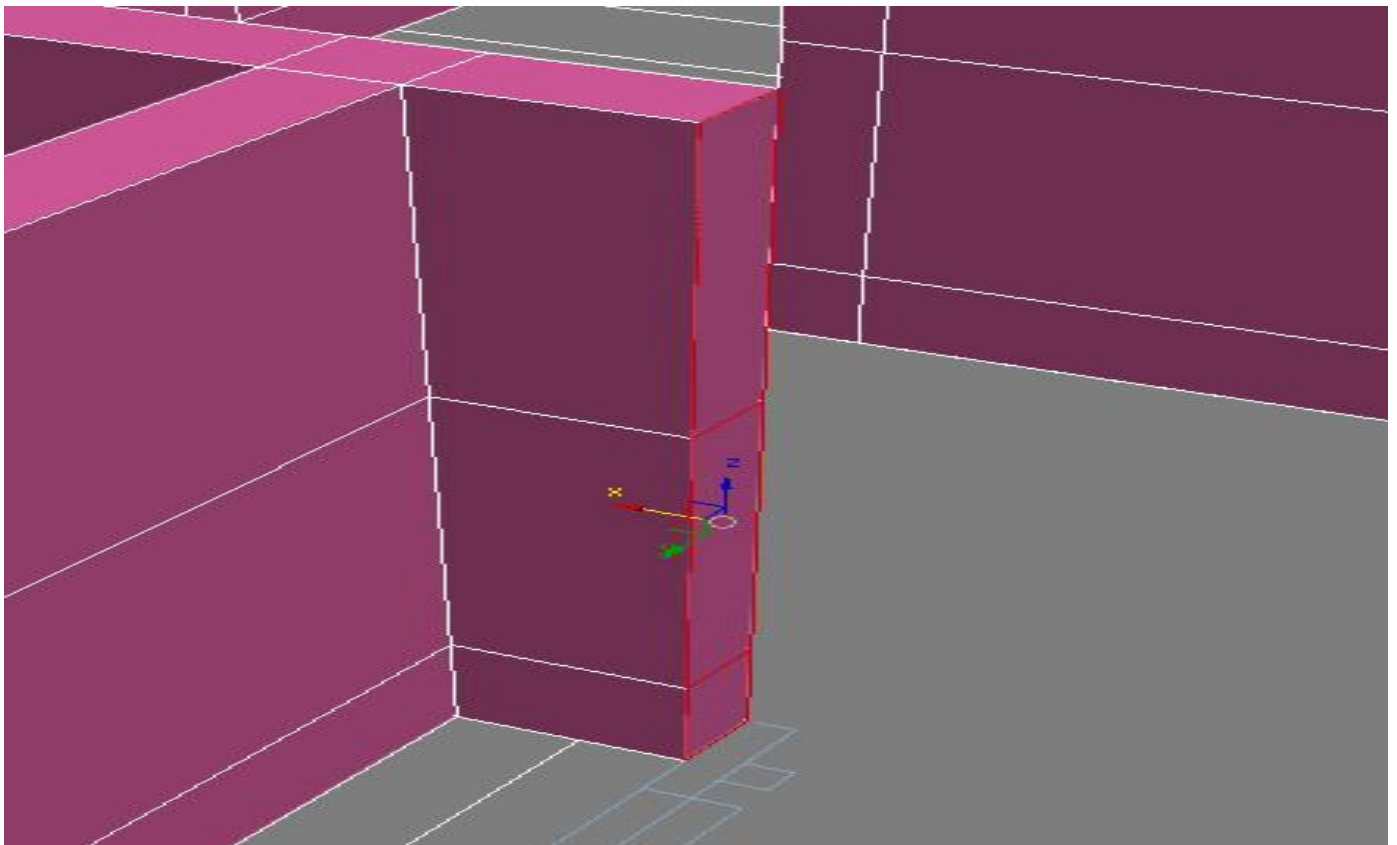
وبعد ذلك نضغط على الجريج **Bridge** فيتم توصيل العامودين ببوكس **Box** في ما بينهما هكذا



ونستمر بعمل ذلك مع مراعاة أهم نقطة وهي ترك الأبواب والشبابيك بدون غلق إلى إشعار آخر فيتكون عندنا المبنى بهذا الشكل

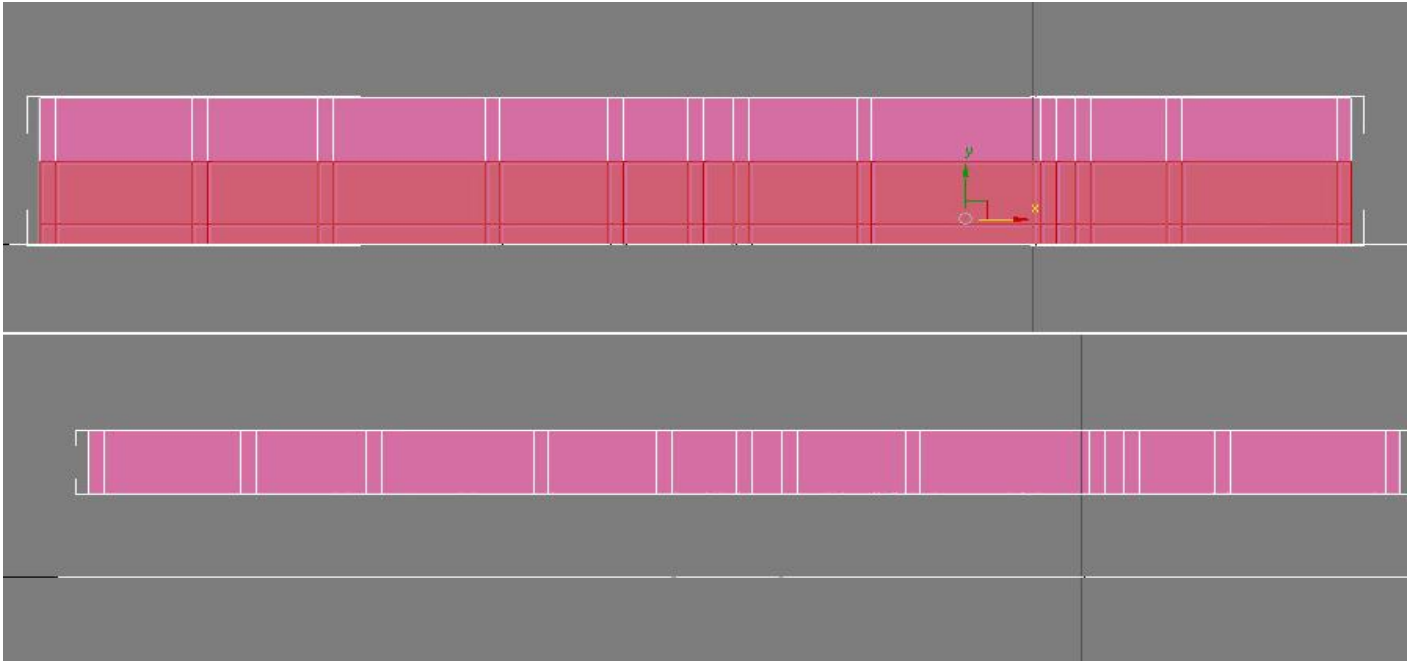


ونقوم الآن بتعديل أركان الأبواب عن طريق الاكستروود **Extrude** من المسقط توب نحدد الأوجه المراد بثقتها بهذا الشكل **Polygon**

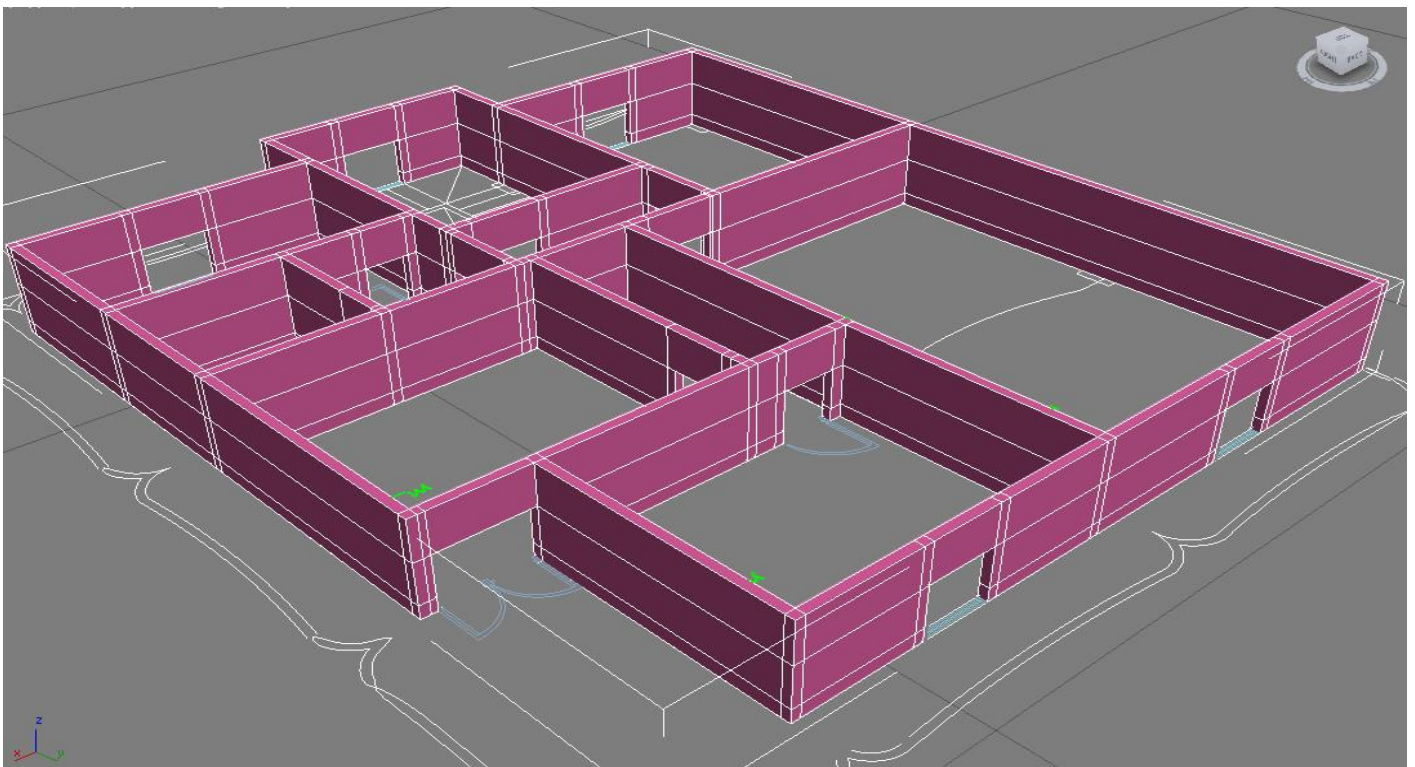




وبعد ذلك نقوم بتحديد الأوجه Polygon  السفلية و الأعلى منها لجميع المبنى من المسقط فرونت ونقوم بإخفائها من إعدادات الأدوات بولي بالضغط على هذا الزر Hide Selected  فيكون العمل بهذه الصورة

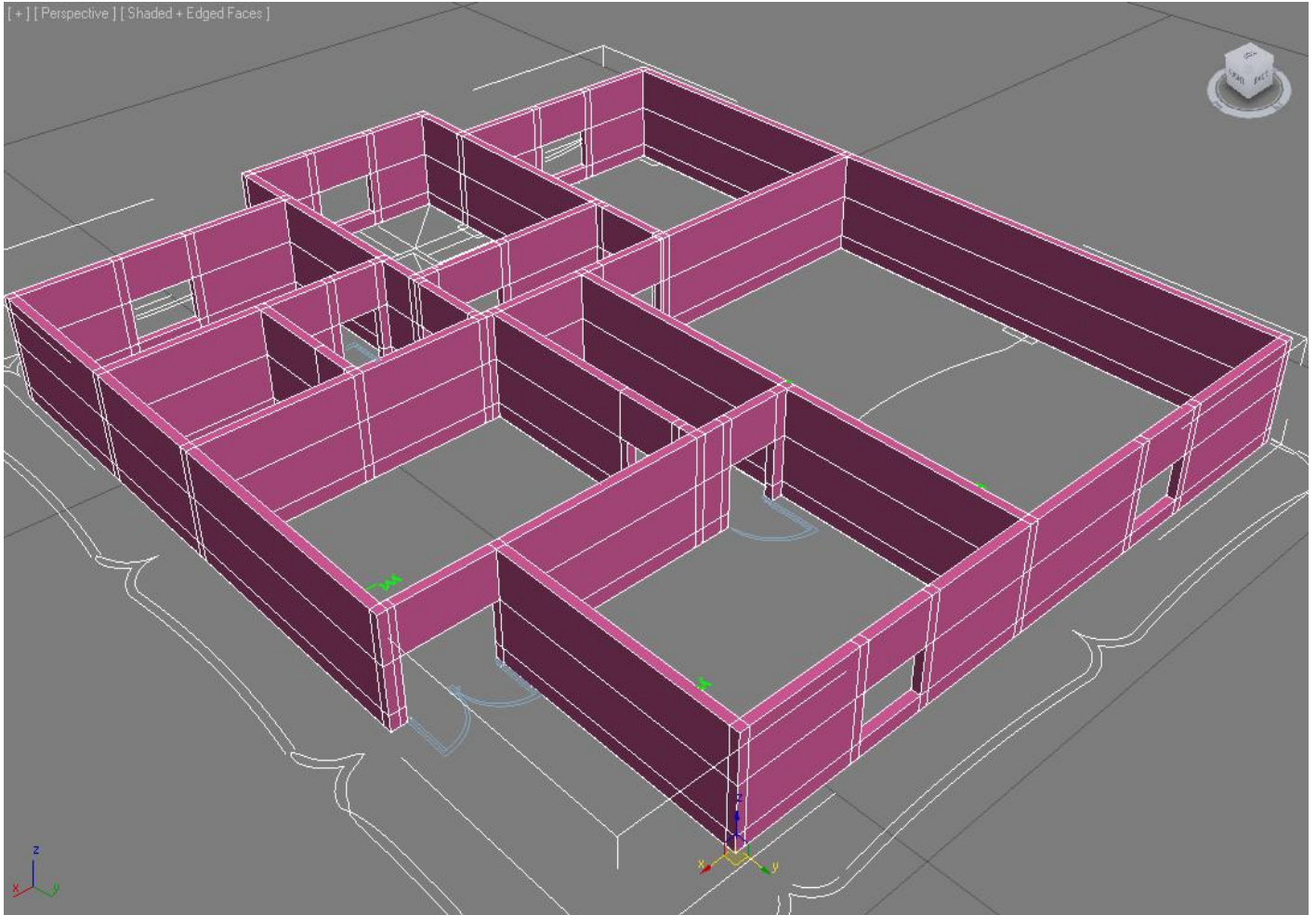


فنقوم من المسقط توب بغلق فتحات الأبواب والشبابيك بنفس الطريقة السابقة وهي البريدج فيكون عملنا هكذا بعد أظهار الأوجه Polygon  المخفية  Bridge





وبعد ذلك نقوم بإخفاء الأوجه  Polygon  
الشبابيك عن الأرض ونستخدم الطريقة السابقة أي الجريدج  Bridge  
فيكون المبنى بعد أظهار الأوجه  Polygon المخفية هكذا



والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

ملاحظة: نأخذ من هذا العمل الفكرة فقط وليس التقيد به

أعداد: مصطفى حمزة عباس