

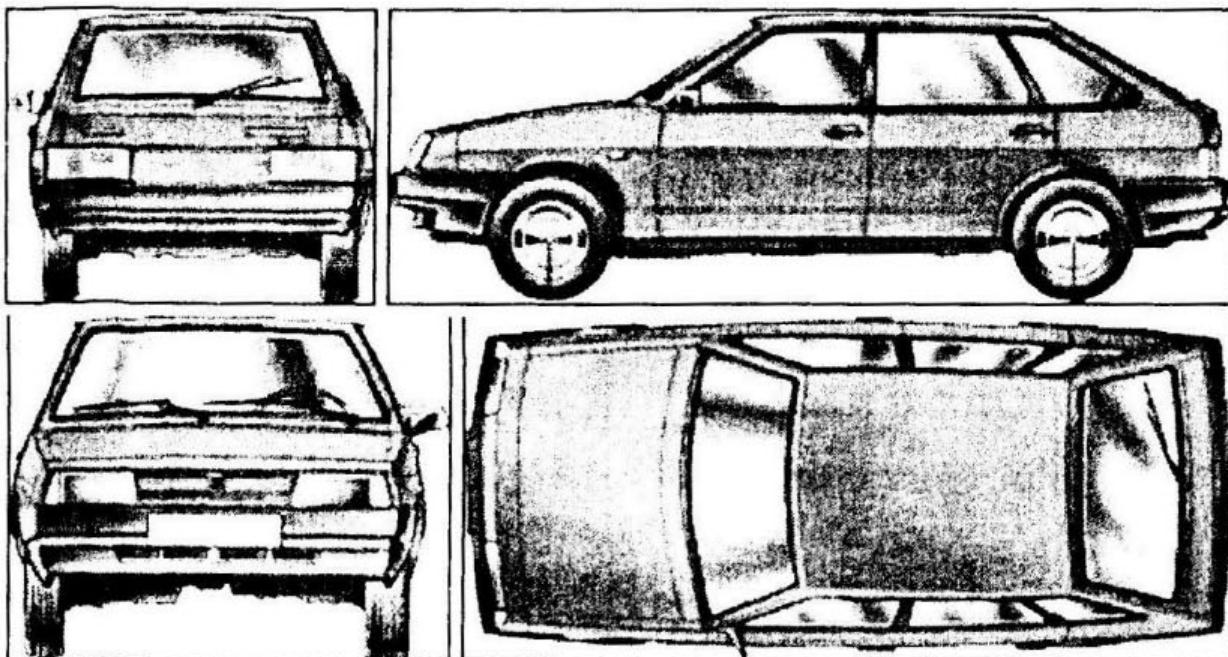
Chuyên đề biên soạn cho nhiều đối tượng với các tiêu chí sau:

- Sách được biên soạn theo các hướng dẫn từng bước, dễ hiểu. Các hình ảnh minh họa được cắt trực tiếp từ màn hình máy tính nên người học tiện theo dõi, tiết kiệm nhiều thời gian.
- Học tới đâu làm tới đó, dù bạn là một người mới bắt đầu hay đã là người dùng vi tính thành thạo.
- Khai thác và ứng dụng 3ds Max trong dựng mô hình xe hơi từ các ảnh bitmap có sẵn qua đó người học nắm và biết khai thác các công cụ và lệnh trong 3ds Max để vẽ các mô hình tương tự.
- Đi kèm với sách là đĩa CD-Rom (mua riêng) với các file mẫu thiết kế trong sách cùng các phim tự học với 3ds Max rất trực quan giúp việc tự học dễ dàng. Trên đĩa CD còn rất nhiều Blueprint cho nhiều đối tượng khác nhau để người học có thể thực hành thêm tại nhà.
- Chuyên đề có thể làm giáo trình thực hành 3ds Max nâng cao tại các cơ sở đào tạo.
- Một tài liệu cần thiết cho những người yêu thích đồ họa và nhiều hơn nữa.
- Sách được biên soạn trên nền 3ds Max 2008. Về mặt kỹ thuật, nếu máy bạn dùng các phiên bản 3ds Max cũ hay mới hơn như 7.0, 8.0, 9.0, 2009, về mặt kỹ thuật không ảnh hưởng nhiều đến việc thực hành.

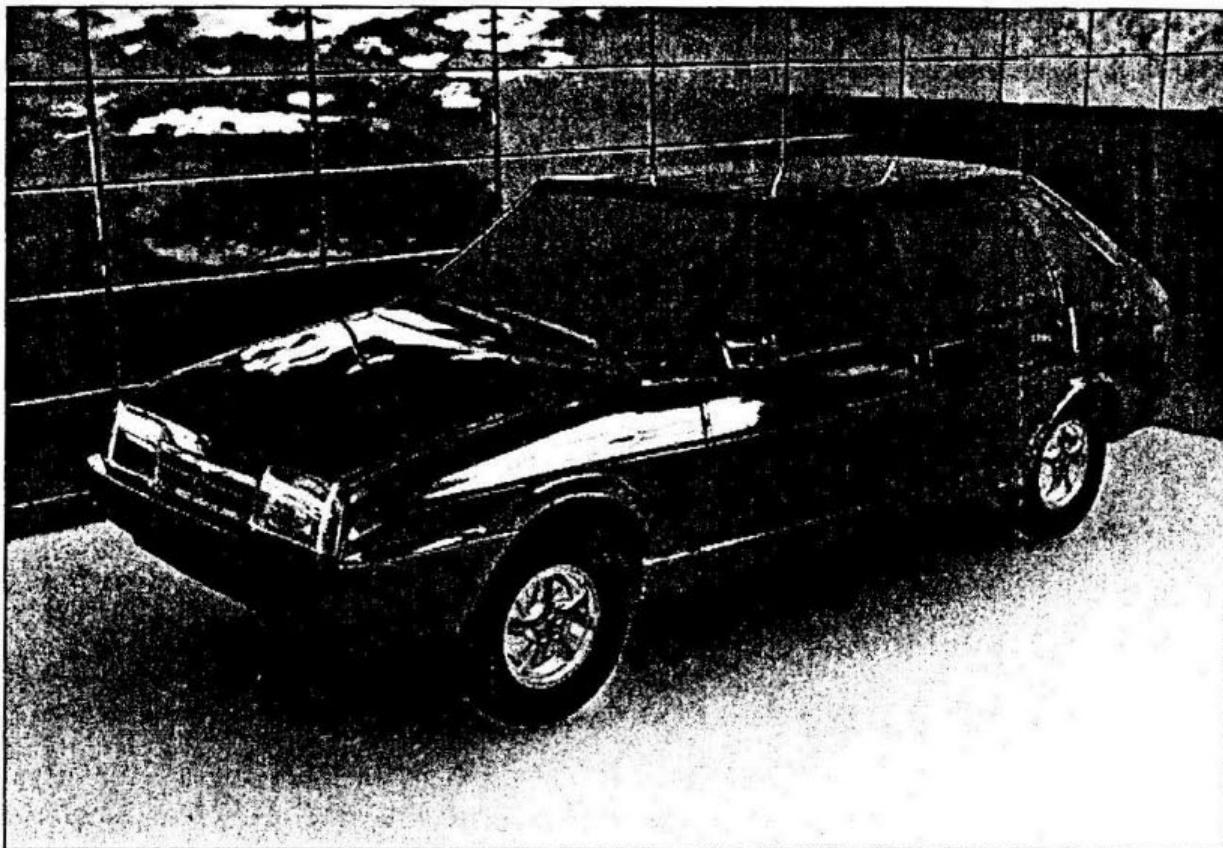
LỜI GIỚI THIỆU

3ds Max là một trong những chương trình thiết kế 3D ứng dụng trong nhiều lãnh vực khác nhau với các công cụ, lệnh rất hữu hiệu trong thiết kế mỹ thuật, kiến trúc, xây dựng làm hoạt hình trên máy tính và nhiều hơn nữa. Tuy 3ds Max là chương trình 3D đã và đang được nhiều người sử dụng nhất tại Việt Nam nhưng số người được đào tạo chính quy về mỹ thuật như Họa sỹ, kiến trúc v.v biết 3ds Max không nhiều. Cho nên, nếu bạn không phải là họa sỹ mà phải vẽ những sản phẩm phức tạp đều bó tay. Trong thực tế sản xuất, các nhà thiết kế có thể dựa trên sản phẩm có sẵn (ảnh bitmap) sau đó vẽ lại mô hình 3D từ 3ds Max và hiệu chỉnh lại theo ý mình dù gì cũng sẽ dễ hơn vẽ lại từ đầu.

Nhằm giúp bạn đọc nhanh chóng dựng mô hình 3D từ ảnh bitmap với 3ds Max 2008, chuyên đề này biên soạn giúp bạn đọc nhanh chóng tìm hiểu và khám phá các công cụ của 3ds Max 2008 trong dựng hình 3D từ ảnh bitmap có sẵn để việc thiết kế nhanh, dễ và hiệu quả hơn thay vì thiết kế từ đầu mất rất nhiều thời gian. Xuyên suốt trong chuyên đề này các bạn sẽ thực hành qua các bước dựng một mô hình xe hơi có sẵn từ bản vẽ 2D (Blueprint) với rất nhiều chi tiết phức tạp với 3ds Max 2008.



Ta có kết quả cuối cùng như hình sau:



Từ mô hình 3D này, bạn có thể xoay, đổ vật liệu, chiếu sáng cũng như ghép kết quả cuối cùng trên một nền nào đó để có mô hình xe hơi rất bắt mắt “giả mà như thật, thậm chí hơn cả thật”.

Bạn nên tham khảo các chuyên đề do STKBOOK biên soạn liên quan đến việc sử dụng Vray với nhiều tùy chọn thuộc tính cho ánh sáng chiếu vào để Render sẽ cho kết quả đẹp hơn.

Về mặt kỹ thuật, nếu máy tính các bạn dùng các phiên bản 3ds Max cũ hơn như: 3ds Max 7.0, 3ds Max 8.0, 3ds Max 9.0, vẫn có thể thực hành các bài tập thực hành trong sách mà không ảnh hưởng nhiều đến việc thực hành.

NỘI DUNG SÁCH:

Chuyên đề gồm 18 bài tập được trình bày từ đơn giản đến phức tạp.

- **BÀI TẬP 1: GÁN ẢNH MAP XE HƠI**
- **BÀI TẬP 2: TẠO KHUNG XE HƠI**

- **BÀI TẬP 3: HIỆU CHỈNH KHUNG XE HƠI**
- **BÀI TẬP 4: TẠO THANH CẨN PHÍA TRƯỚC XE HƠI**
- **BÀI TẬP 5: TẠO THANH CẨN PHÍA SAU XE HƠI**
- **BÀI TẬP 6: THÊM CHI TIẾT TRÊN KHUNG XE HƠI**
- **BÀI TẬP 7: TẠO KÍNH XE HƠI**
- **BÀI TẬP 8: TẠO ĐÈN XE HƠI**
- **BÀI TẬP 9: TẠO KÍNH CHIẾU HẬU VÀ HOÀN TẤT KHUNG XE**
- **BÀI TẬP 10: VẼ BÁNH MÂM XE HƠI**
- **BÀI TẬP 11: VẼ LỐP XE HƠI**
- **BÀI TẬP 12: VẼ BỘ THẮNG DĨA**
- **BÀI TẬP 13: TẠO BÁNH XE HƠI**
- **BÀI TẬP 14: HOÀN TẤT MÔ HÌNH XE HƠI**
- **BÀI TẬP 15: GÁN VẬT LIỆU XE HƠI**
- **BÀI TẬP 16: BÀI TẬP ỨNG DỤNG**
- **BÀI TẬP 17: VẼ VÀ GÁN VẬT LIỆU MÀN HÌNH VI TÍNH**
- **BÀI TẬP 18: DÁN NHÃN LÊN SẢN PHẨM**

Mỗi bài tập dựng nên các thành phần trong mô hình xe đều trình bày với các hướng dẫn từng bước, được minh họa bằng các hình ảnh được cắt trực tiếp từ máy tính, giúp bạn đọc dễ theo dõi khi thực hành. Sau khi dựng xong mô hình xe, bạn có thể thực hiện tương tự cho một số sản phẩm phức tạp khác. Bạn thử thực hành thiết kế một số mẫu Blue print trong phụ lục cuối sách để nâng cao tay nghề.Chúc các bạn nhanh chóng khai thác có hiệu quả chương trình 3ds Max trong công việc của mình.

Các bạn nên tham khảo một số tài liệu hướng dẫn thực hành chương trình 3ds Max cũng do STKBOOK biên soạn để có thể thiết kế những sản phẩm phức tạp hơn:

- **DỰNG HÌNH VÀ CHIẾU SÁNG VỚI V-RAY VÀ 3DS MAX 2008
(NHÀ XUẤT BẢN GIAO THÔNG VẬN TẢI)**

- CHIẾU SÁNG VỚI V-RAY VÀ 3DS MAX 2008.
(NHÀ XUẤT BẢN GIAO THÔNG VẬN TẢI)
- GIÁO TRÌNH 3DS MAX 2008 TOÀN TẬP (TẬP 1 VÀ 2)
(NHÀ XUẤT BẢN HỒNG ĐỨC)

LƯU Ý:

- Đi kèm với sách là đĩa CD-ROM với những thông tin về các chương trình thiết kế 3D mới nhất cùng các file thực hành trong sách. Các bạn cần cài đặt font Unicode trong trình duyệt Internet xem nội dung và chương trình Flash Player (trong thư mục CHUONG TRINH) để hiển thị giao diện.
- Với các file phim tự học trong đĩa có dạng .AVI và .swf, bạn cần cài đặt chương trình Windows Media Player và Flash Player để xem nội dung file (chú ý các clip phim minh họa không có âm thanh để giảm dung lượng) giúp bạn tự học dễ dàng hơn.
- Bạn có thể gửi phiếu chuyển tiền (20.000 đ) qua đường bưu điện để có đĩa CD tự học cũng như các thông tin liên quan đến các chương trình đồ họa 3D, đào tạo.
Hãy liên lạc với STKBOOK theo địa chỉ dưới để có các hỗ trợ kỹ thuật.

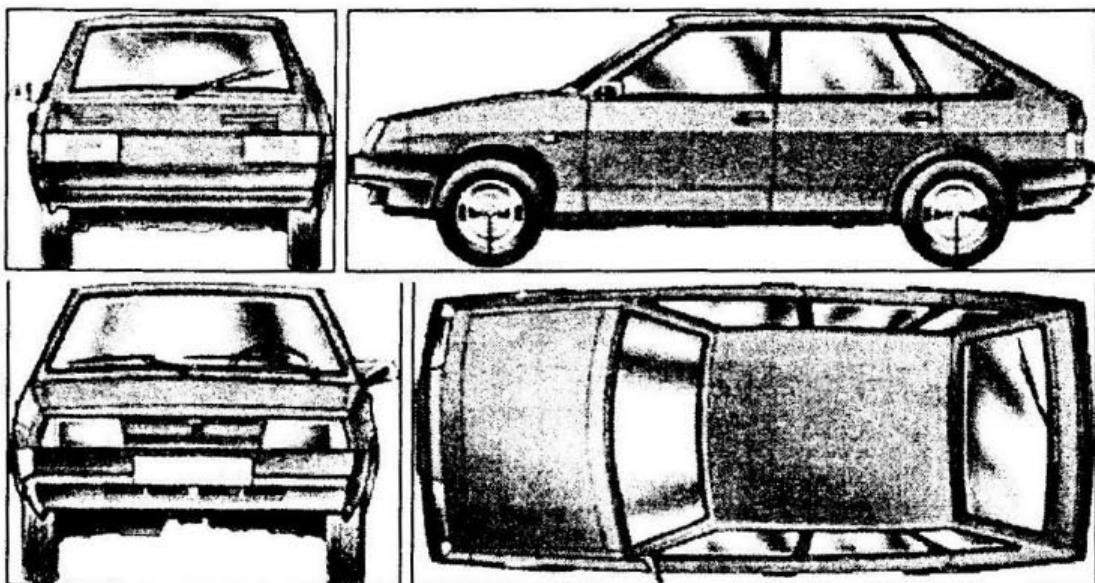
NHÀ SÁCH STK
KS PHẠM QUANG HUY
742 ĐIỆN BIÊN PHỦ, Q10 – TP:HCM
☎ (08)8334168 – 0903728344
Website: www.stkbook.com
Email: stkbook@yahoo.com.vn.

Bài tập 1

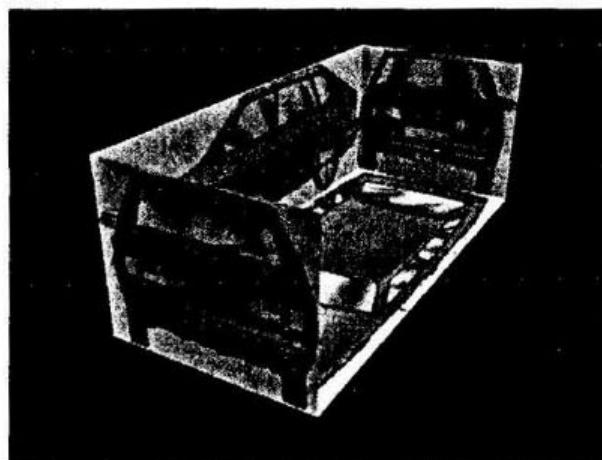
GÁN ẢNH MAP XE HƠI

Bài tập này hướng dẫn tạo những mặt phẳng từ lệnh **Plane**, rồi dùng lệnh **Align** canh, gióng sao cho các mặt phẳng vuông góc nhau tạo thành khối hộp. Sau đó, gán vật liệu lên các mặt phẳng đó những tấm ảnh xe hơi (blueprint) được thiết kế theo nhiều hướng khác nhau làm cơ sở tạo mô hình xe hơi. Đây là điều kiện cần trước khi tạo mô hình 3D từ ảnh bitmap, nhằm giảm bớt một số khó khăn không cần thiết khi thao tác.

Các ảnh xe được chụp dưới bốn góc nhìn khác nhau như hình dưới:



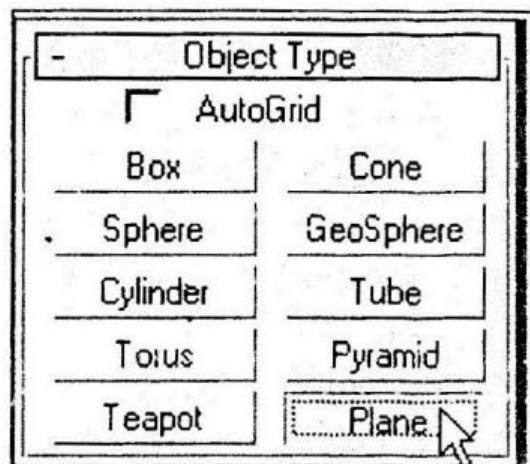
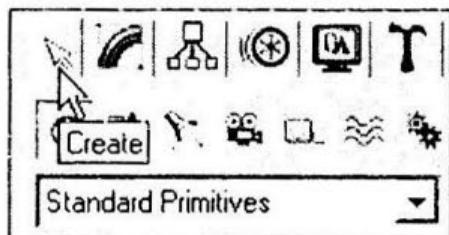
Kết quả sau khi
gán các ảnh trên vào
khung cảnh 3D.



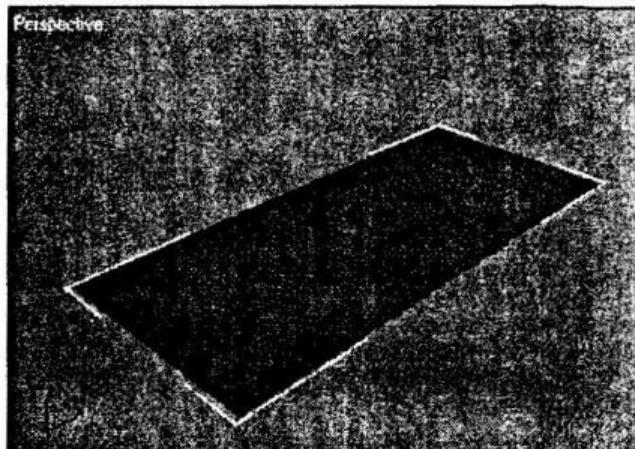
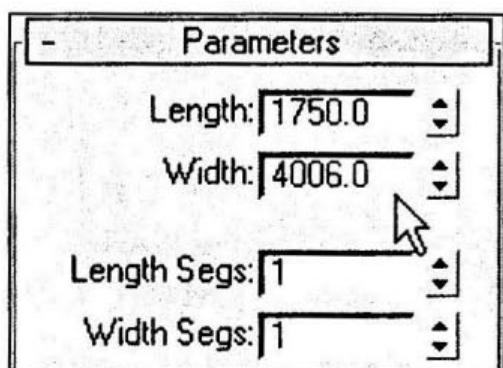
Các bước thực hiện:

Khởi động chương trình **3ds Max 2008** bằng cách nhấp đúp lên biểu tượng chương trình ngoài màn hình **Desktop**.

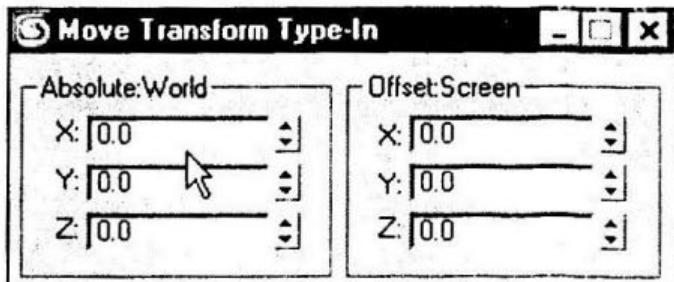
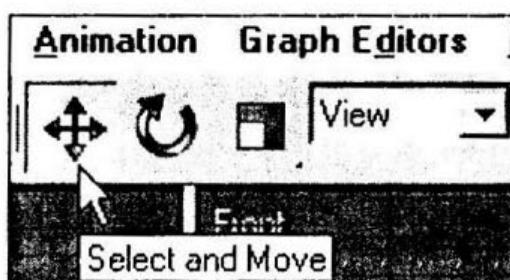
Tại bảng lệnh **Create**, nhấp nút **Plane** trong bảng cuộn **Object Type** tạo mặt phẳng.



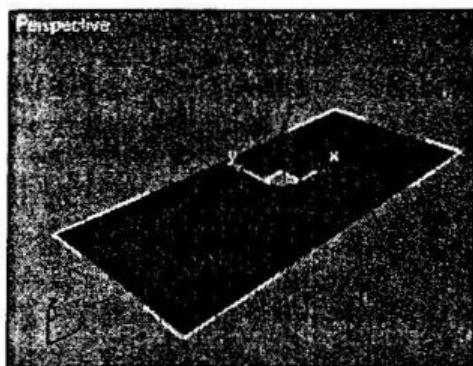
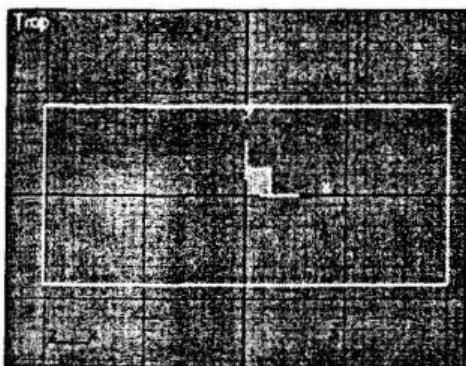
Nhấp và kéo rê vẽ mặt phẳng tại vùng nhìn **Top**. Trong bảng cuộn **Parameters**, nhập giá trị **Length**: 1750, **Width**: 4006, **Length Segs**: 1; **Width Segs**: 1 định kích thước và số lượng đường lưới trên mặt phẳng.



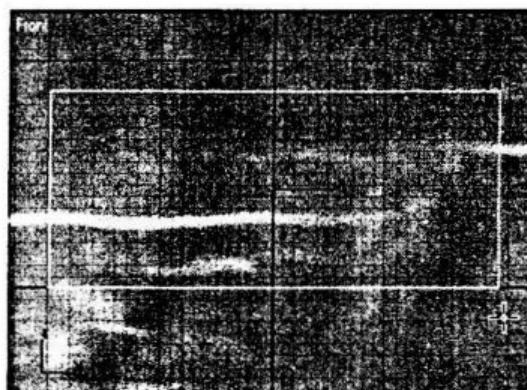
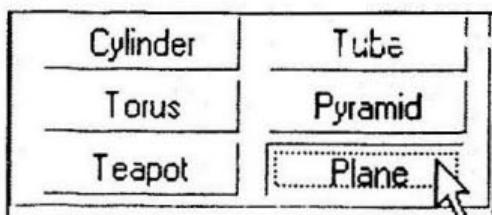
Nhấp phải lên công cụ **Select and Move** kích hoạt hộp thoại **Move Transform Type-In**. Trong khung **Absolute:World**, nhập thông số **X**: 0, **Y**: 0, **Z**: 0 định vị trí mặt phẳng.



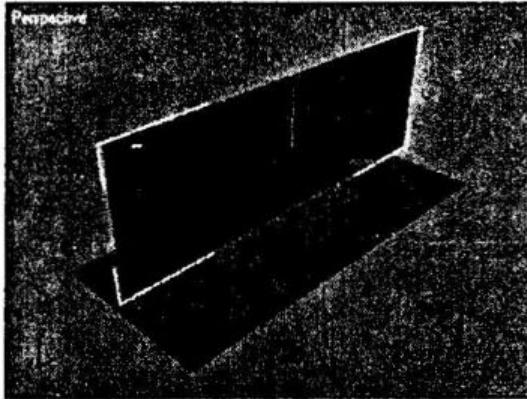
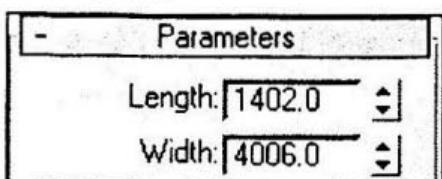
Quan sát vị trí mặt phẳng trong vùng nhìn **Top** và **Perspective**.



Nhấp nút **Plane** tạo mặt phẳng thứ hai tại vùng nhìn **Front**.

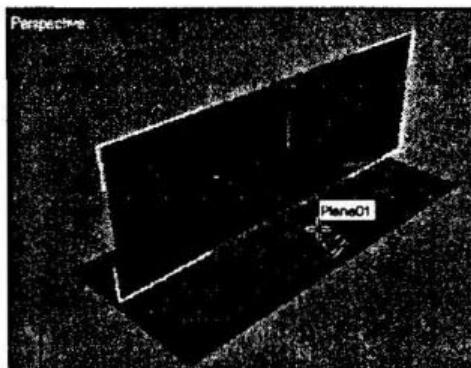


Trong bảng cuộn **Parameters**, định kích thước mặt phẳng với **Length**: 1402, **Width**: 4006.

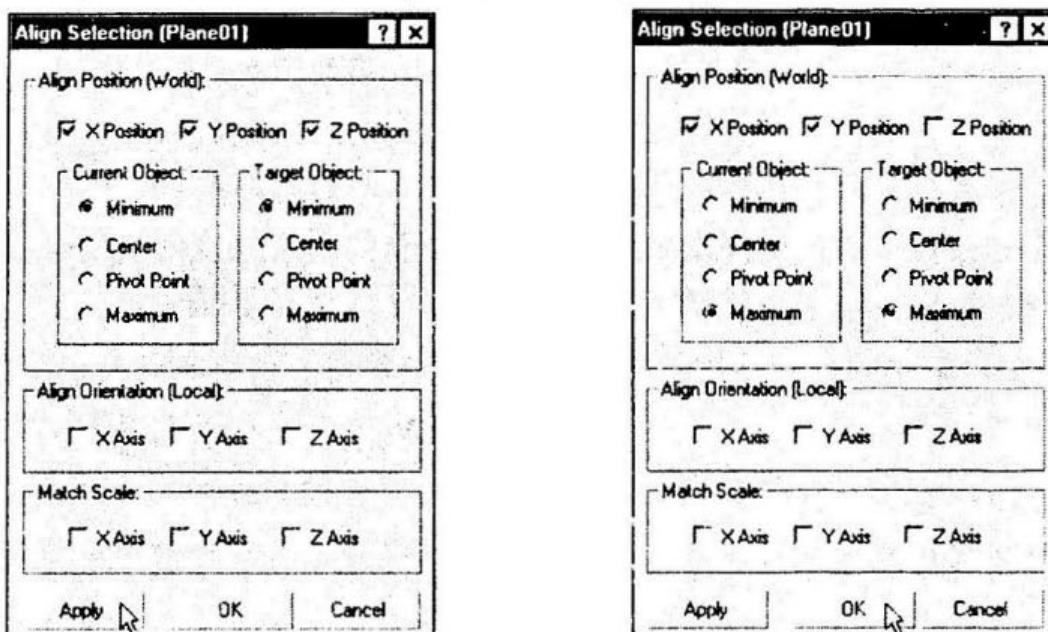


Mặt phẳng thứ hai nằm vuông góc với mặt phẳng thứ nhất. Chọn công cụ **Align** cạnh gióng mặt phẳng này.

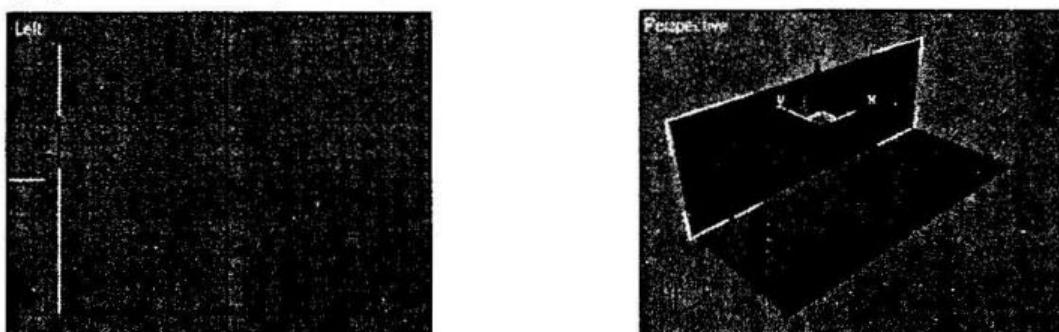
Chọn mặt phẳng thứ nhất (**Plane01**) làm đối tượng chuẩn để canh gióng.



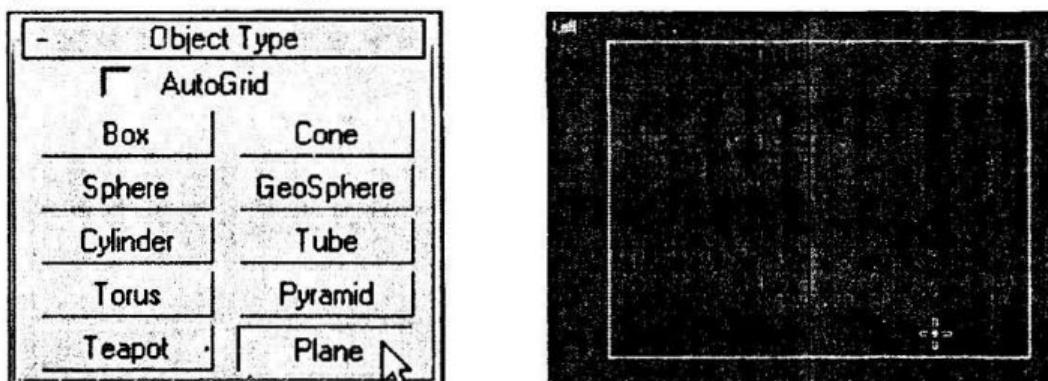
Hộp thoại **Align Selection (Plane01)** xuất hiện, lần lượt thiết lập các thông số như hình bên trái. Nhấp **Apply** áp dụng lệnh. Thiết lập các tùy chọn khác để canh gióng theo trục **X Position**, **Y Position**. Nhấp nút **OK** thực hiện và kết thúc lệnh.



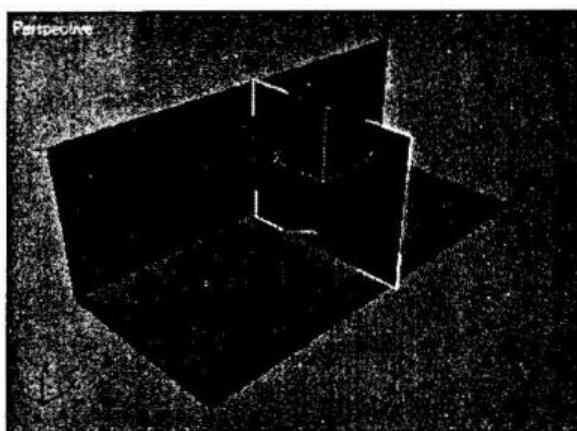
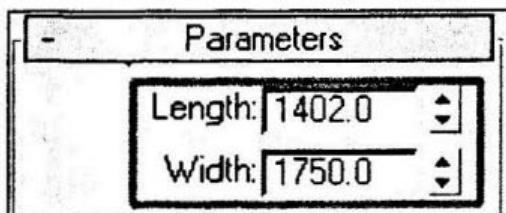
Tại vùng nhìn **Left**, mặt phẳng thứ hai nằm sát mép trái và vuông góc với mặt phẳng thứ nhất.



Trong bảng cuộn **Object Type**, nhấp nút **Plane** tạo mặt phẳng thứ ba tại vùng nhìn **Left**.

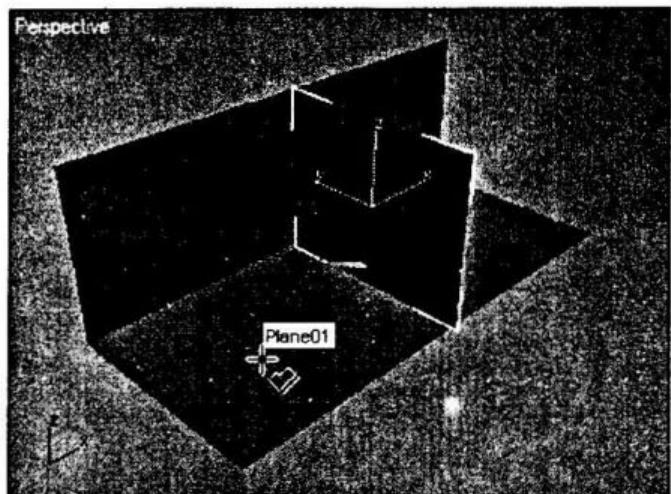
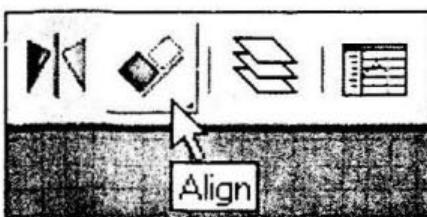


Bên dưới bảng cuộn **Parameters**, nhập giá trị **Length:** 1402, **Width:** 1750 định kích thước mặt phẳng.



Chọn công cụ **Align** cạnh, gióng mặt phẳng thứ ba.

Tại vùng nhìn phối cảnh **Perspective**, chọn mặt phẳng thứ nhất (**Plane01**) làm đối tượng chuẩn để canh chỉnh.



Hộp thoại **Align Selection (Plane01)** xuất hiện, lần lượt thiết lập các thông số như hình minh họa. Nhấp **OK** thực hiện.

Như vậy, mặt phẳng thứ ba nằm sát mép của mặt phẳng thứ nhất.

