


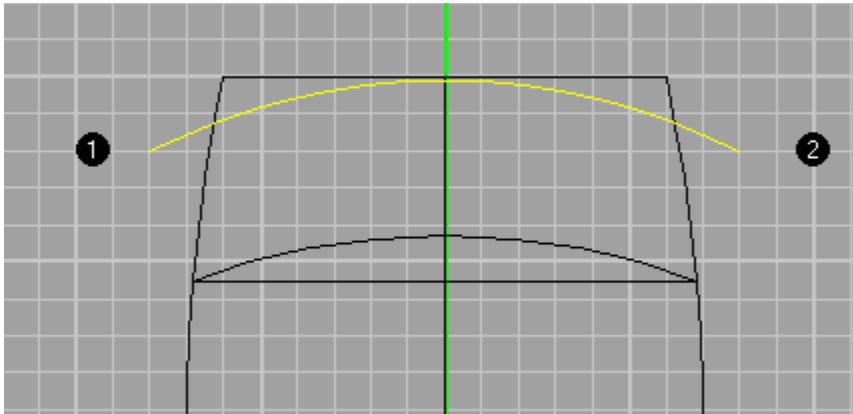
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁


滑鼠上部曲面的建立三

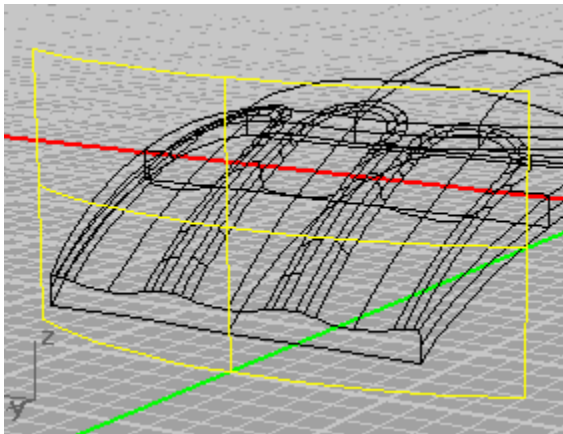
- 正面基本外型線條的繪製
- 滑鼠上部曲面的建立一
- 滑鼠上部曲面的建立二
- 滑鼠上部曲面的建立三
- 滑鼠底部曲面外型繪製




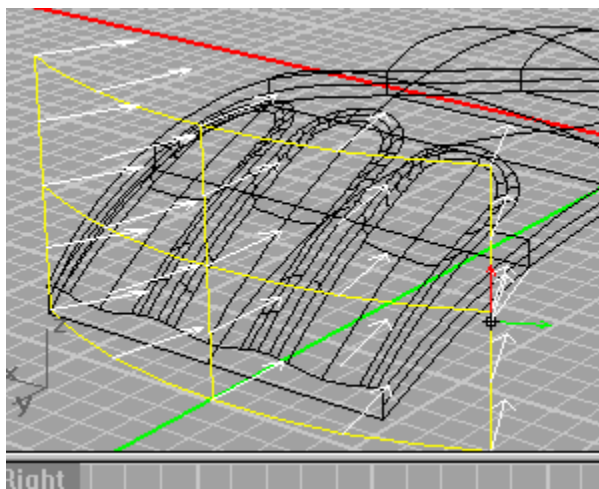
請回到 Top 視圖作業，點選畫半徑  圖示，如下圖，畫一條準備切割滑鼠曲面用的曲線。



執行  將曲線擠出，比曲面高即可，如下圖。



點選曲面，指令列鍵入 **DIR**  按 Enter，顯示如下圖，可檢法線方向如果不對可輸入 **F** 按 Enter，曲面的法線會切換。



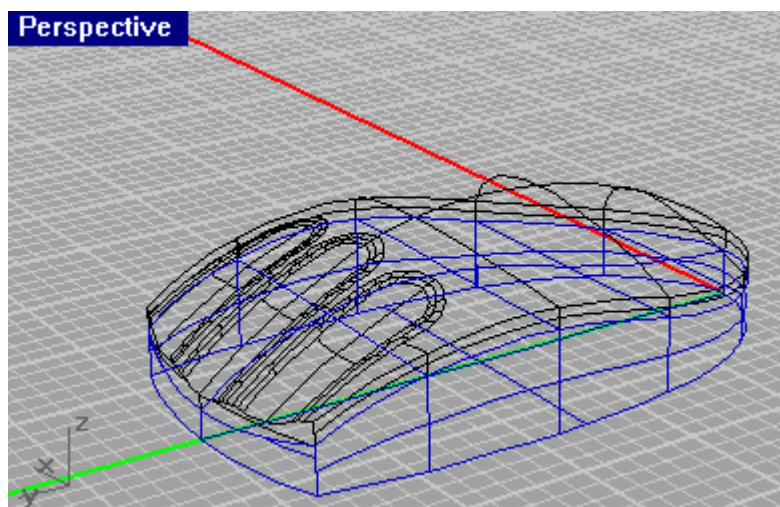
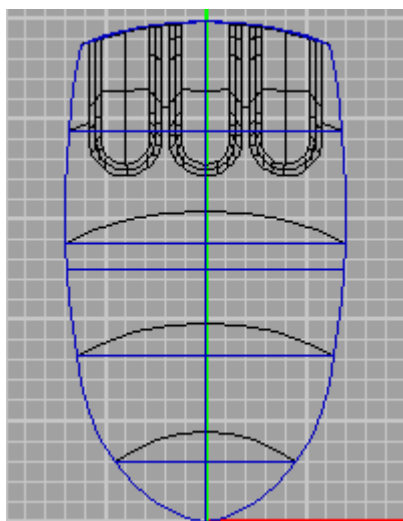
將曲面在原地 copy 一，一和上曲面做差集



，一和底部曲面做差集



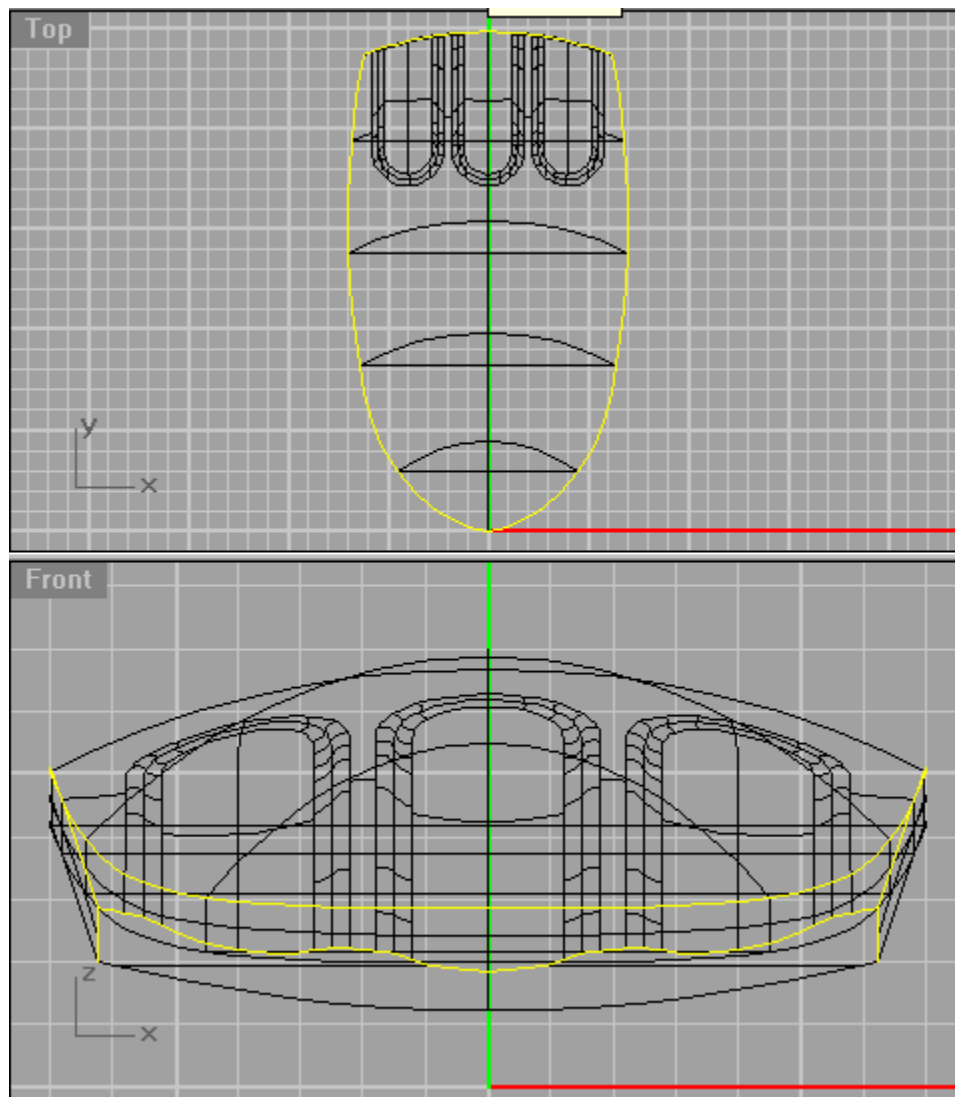
，完成如下圖。

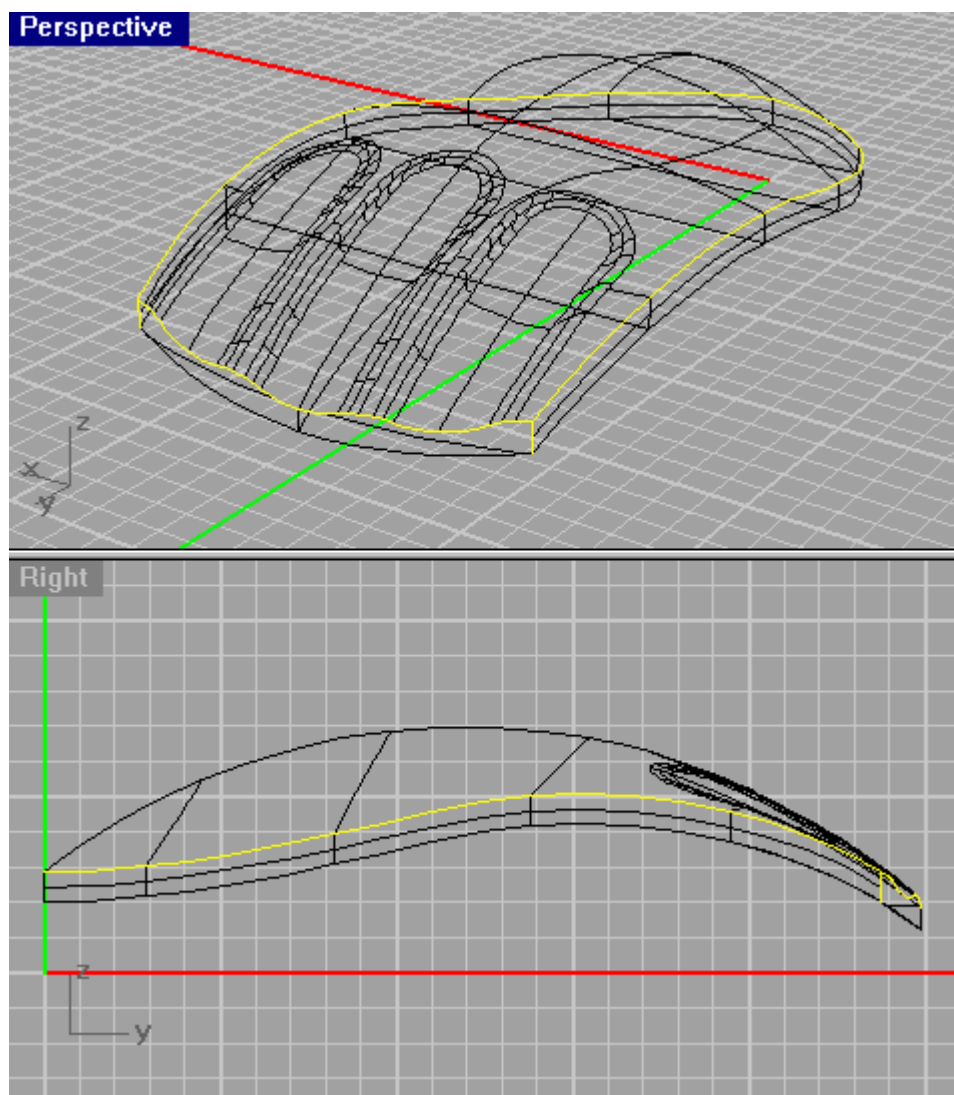


執行 **Solid - Fillet Edge**

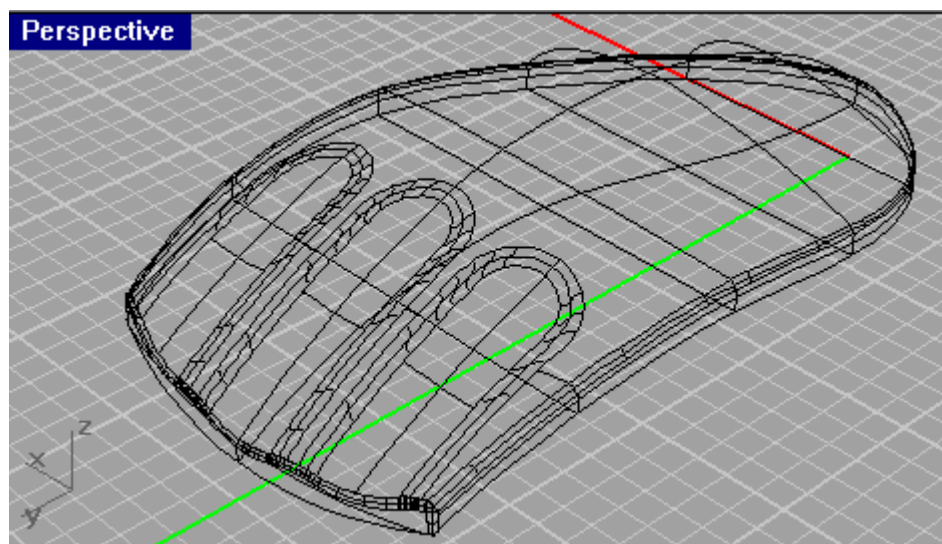



做導角，一條一條慢慢選取後按右鍵輸入 0.28 Enter，導角半徑不要太大，否則會容易失敗。

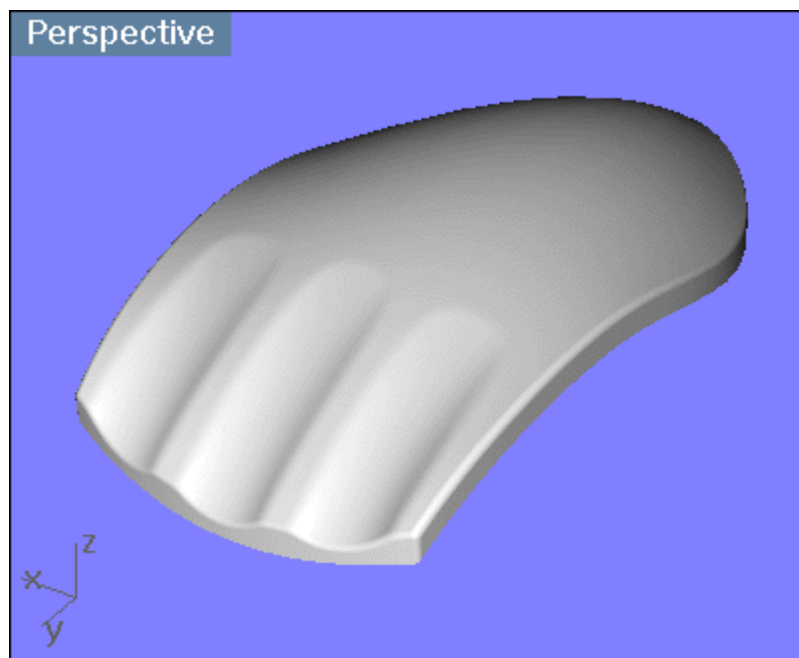





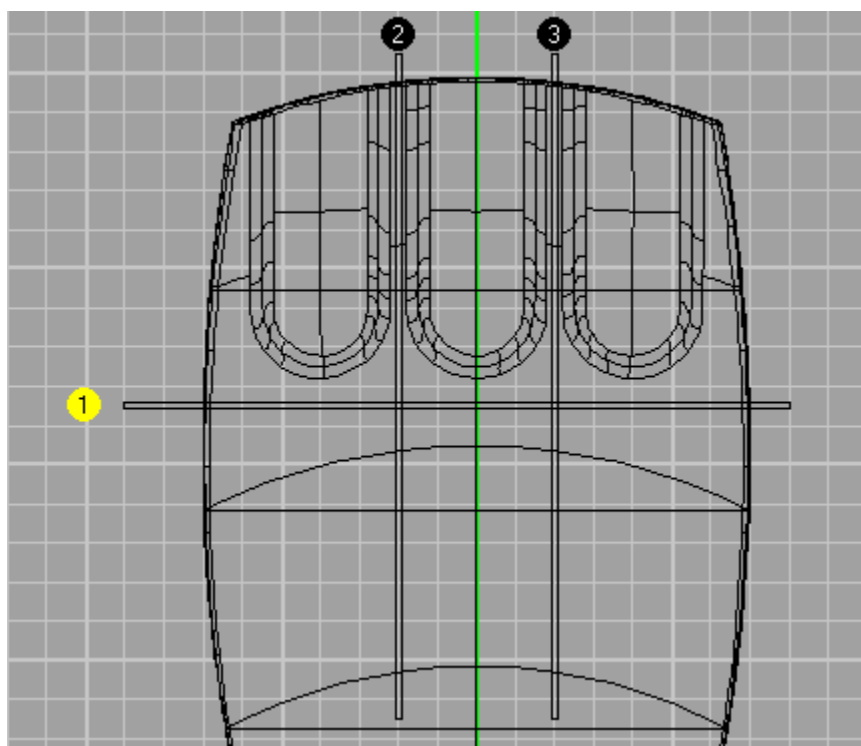
完成導角




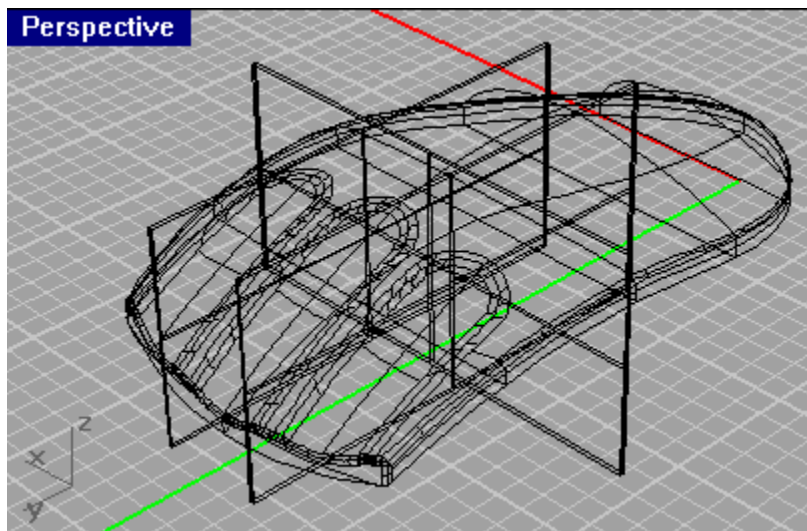
下圖是  後的影像。




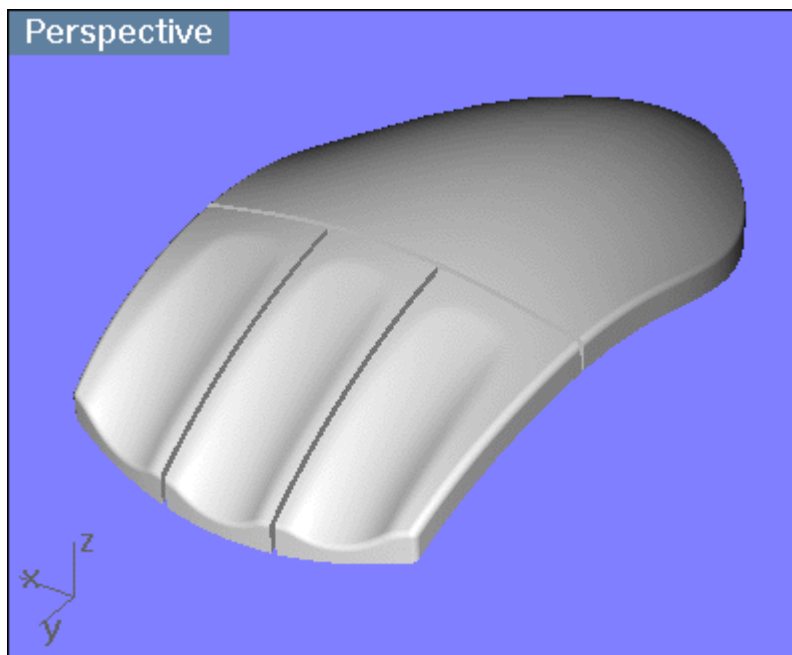
點選  在 Top 視窗作業，完成(1)方形曲線比物件曲面長即可，請外完成 (2)(3)，如下圖。



點選  擠出曲面高度比曲面高即可，如下圖。



執行布林運算 ，做完差集後如下圖。



| [回教學首頁](#) | [上一頁](#) | [下一頁](#) |