

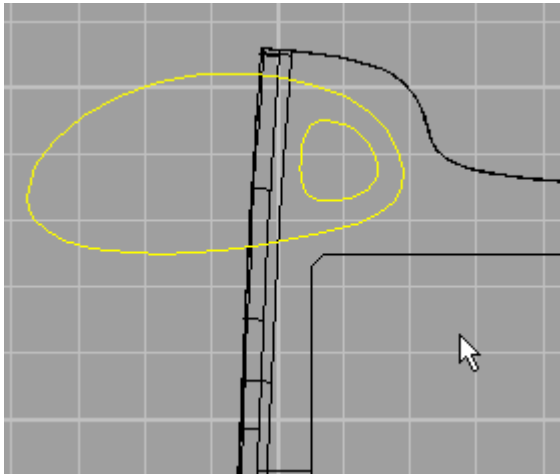
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁


#### 最終修飾與輸出

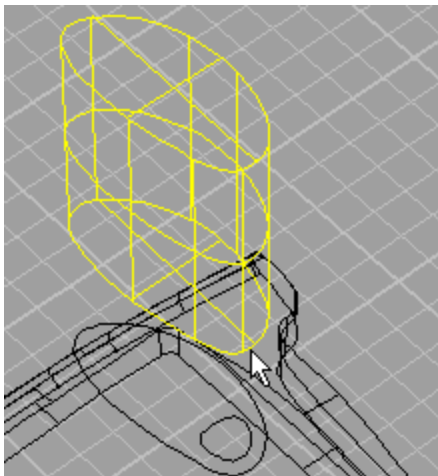
- 正面基本外型線條的繪製
- 側面曲線繪製與上半部曲面的建立
- 下半部曲面的建立與兩個半面的裁切
- 圖層的管理與側面曲面的建立
- 分割成上半部與下半部兩個曲面以及物件屬性
- 上半部曲面的分割與加工
- 按鍵的製作
- 天線、麥克風、耳機等細部加工
- 最終修飾與輸出




切回 Curve 圖層，在上視圖畫兩個封閉曲線，如下圖。

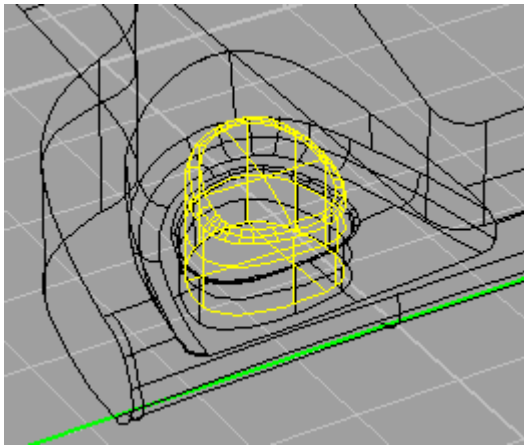


切回 Surface 圖層，對大圓做 ，記得要輸入 c 鍵，把它移到話機實體大約一半的位置，稍微順著話機的曲線旋轉一點。

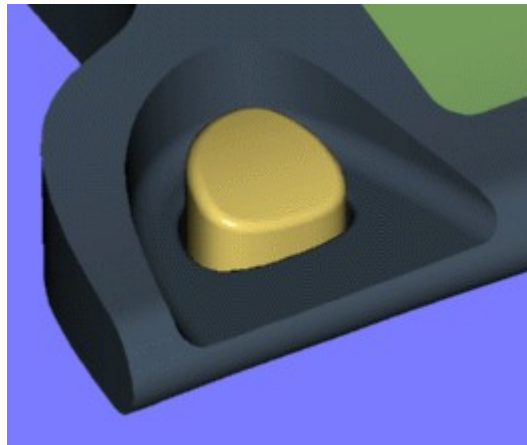


執行 ，先選話機再選圓柱體，並對其交界處做導圓角，半徑輸入 0.2，按鍵的做法請參考第六頁作按鈕的步驟，結果如下圖。

圖一

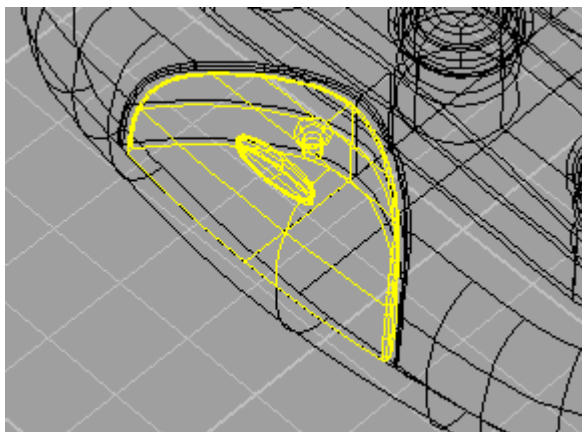


圖二



把麥克風的實體叫回來，請參考下圖做點細部的加工。

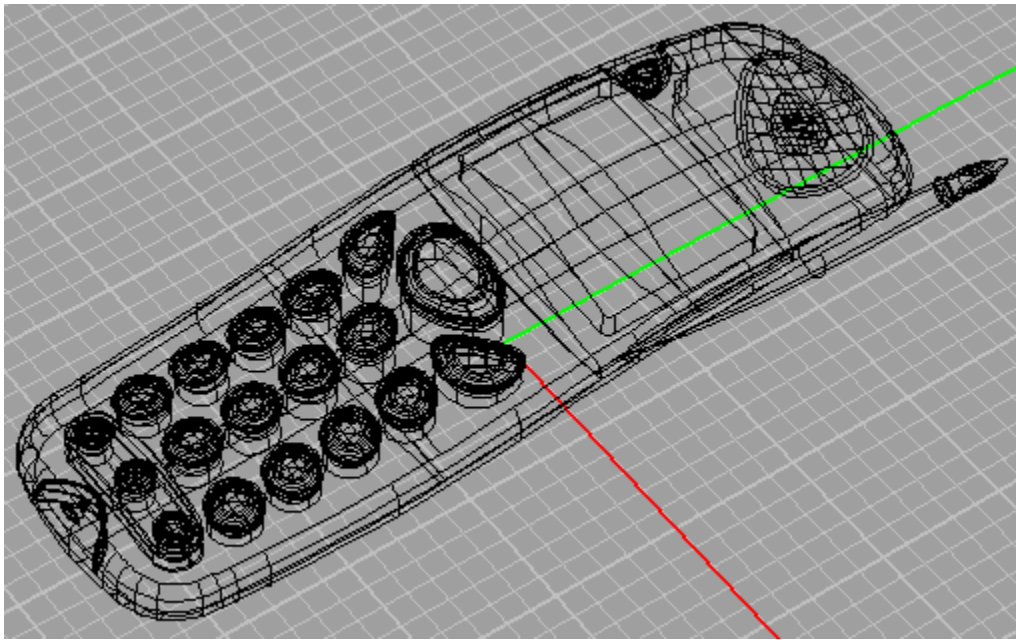
圖一



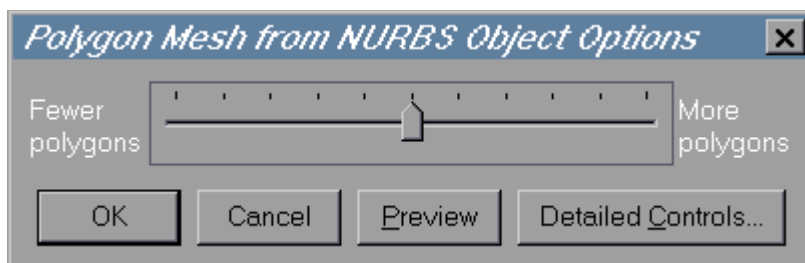
圖二



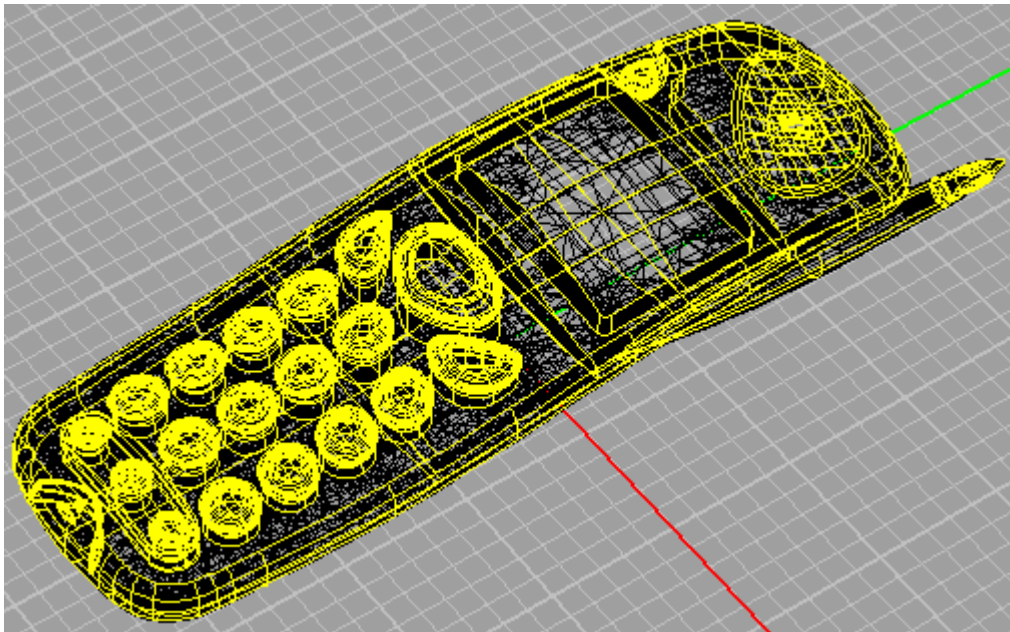
把所有的話機零件全部顯示出來，再檢視一下，準備做輸出。



最後，全選 ，執行「Tools」-「Polygon Mesh」的 From NURBS Objects



直接按照 設定來轉就可以，至於更細部的選項未來再向大家 明，如果把拉桿移向太右端，雖然模型會更細緻，但是會計算很久很久，其實像 MAX 這類的軟體在做 Render 的時候都會使用 Smooth 的技術來使模型著色時保持平滑，當然太少就會有稜有角，不好看了。  
最後選擇所有的 Polygon Mesh，執行「File」-「Export Selected」，把它存成 3ds 或其它想要的格式即可。為自己鼓掌鼓掌！



下圖則是將案轉入 3ds MAX 之後彩現的結果。



| [回教學首頁](#) | [上一頁](#) |