

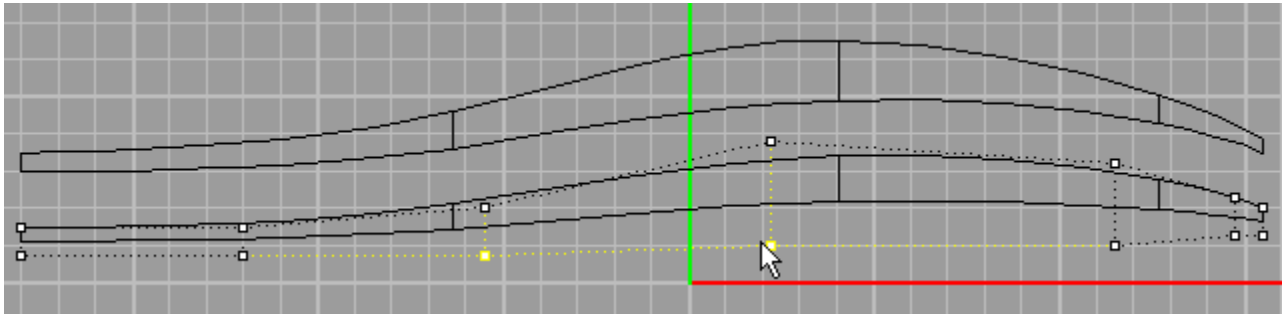
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁

#### 下半部曲面的建立與兩個半面的裁切

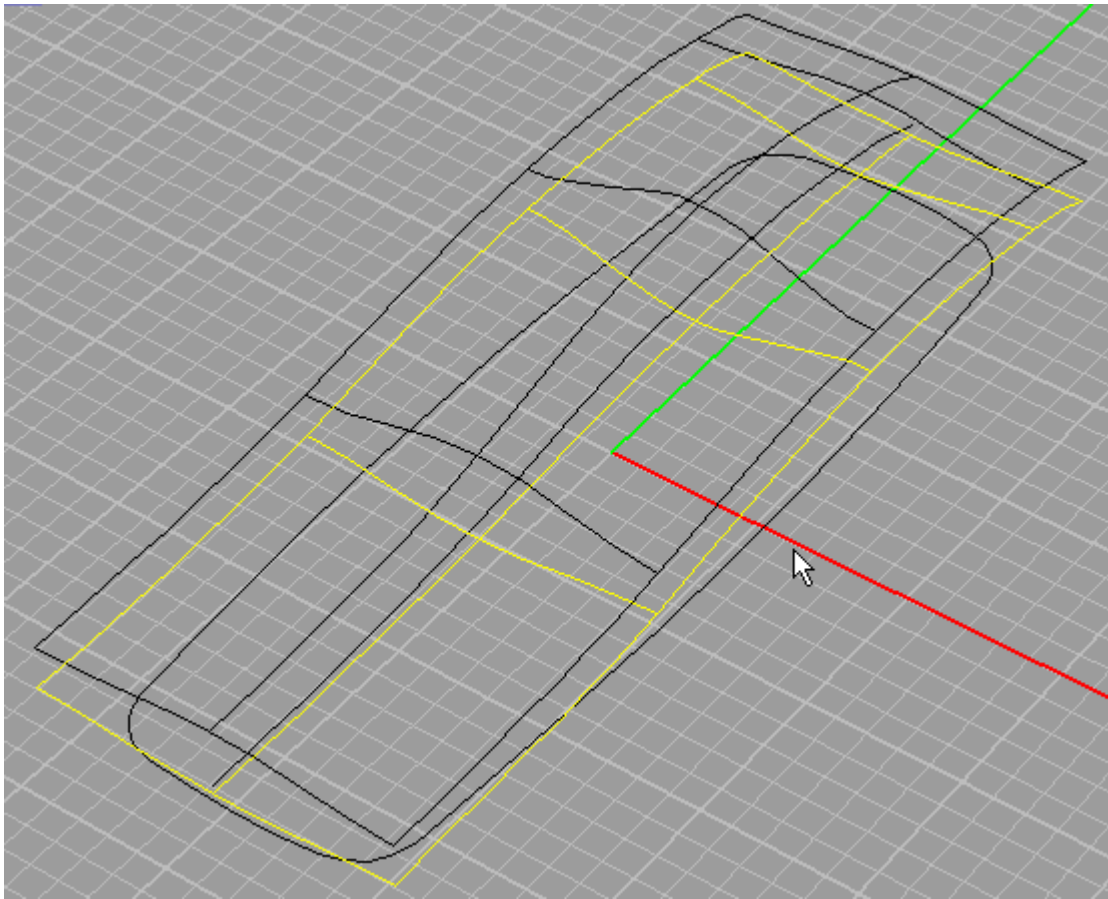
- 正面基本外型線條的繪製
- 側面曲線繪製與上半部曲面的建立
- 下半部曲面的建立與兩個半面的裁切
- 圖層的管理與側面曲面的建立
- 分割成上半部與下半部兩個曲面以及物件屬性
- 上半部曲面的分割與加工
- 按鍵的製作
- 天線、麥克風、耳機等細部加工
- 最終修飾與輸出



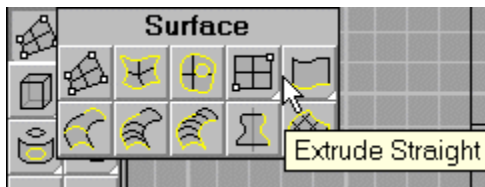
重複三條曲線的 Loft 曲面製作，這次的曲面請將它中間的控制點向下移動，請參考下圖。



上半部與下半部的曲面成型後應該大致如下圖，不覺得很快很酷？



接下來點選電話機正面形 的曲線準備給它一個厚度，按

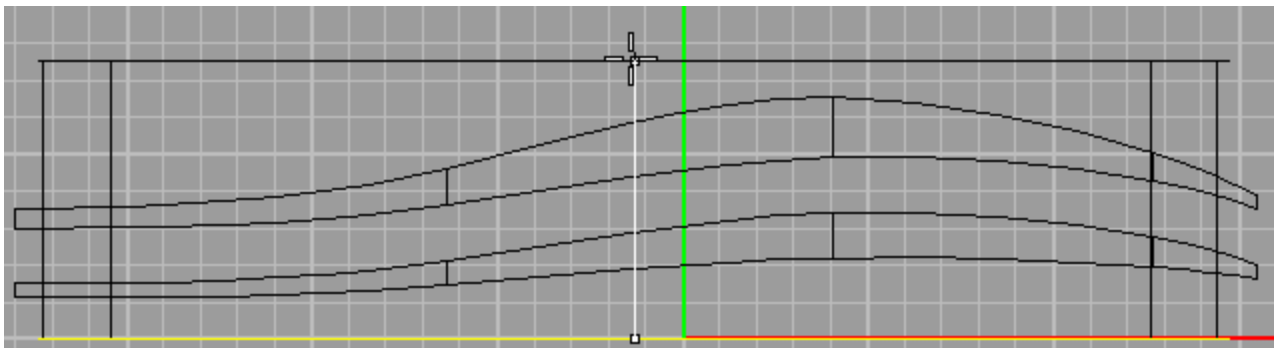


在垂直方向上會擠出一個高度，輸入 **c** 按 **Enter** 或 **Space** 鍵，表示此曲面會在上下兩側好像蓋上蓋子一樣將整個曲面包起來成為實體。

Extrusion distance < 7.5 > ( Direction Cap=No BothSides Tapered ): c

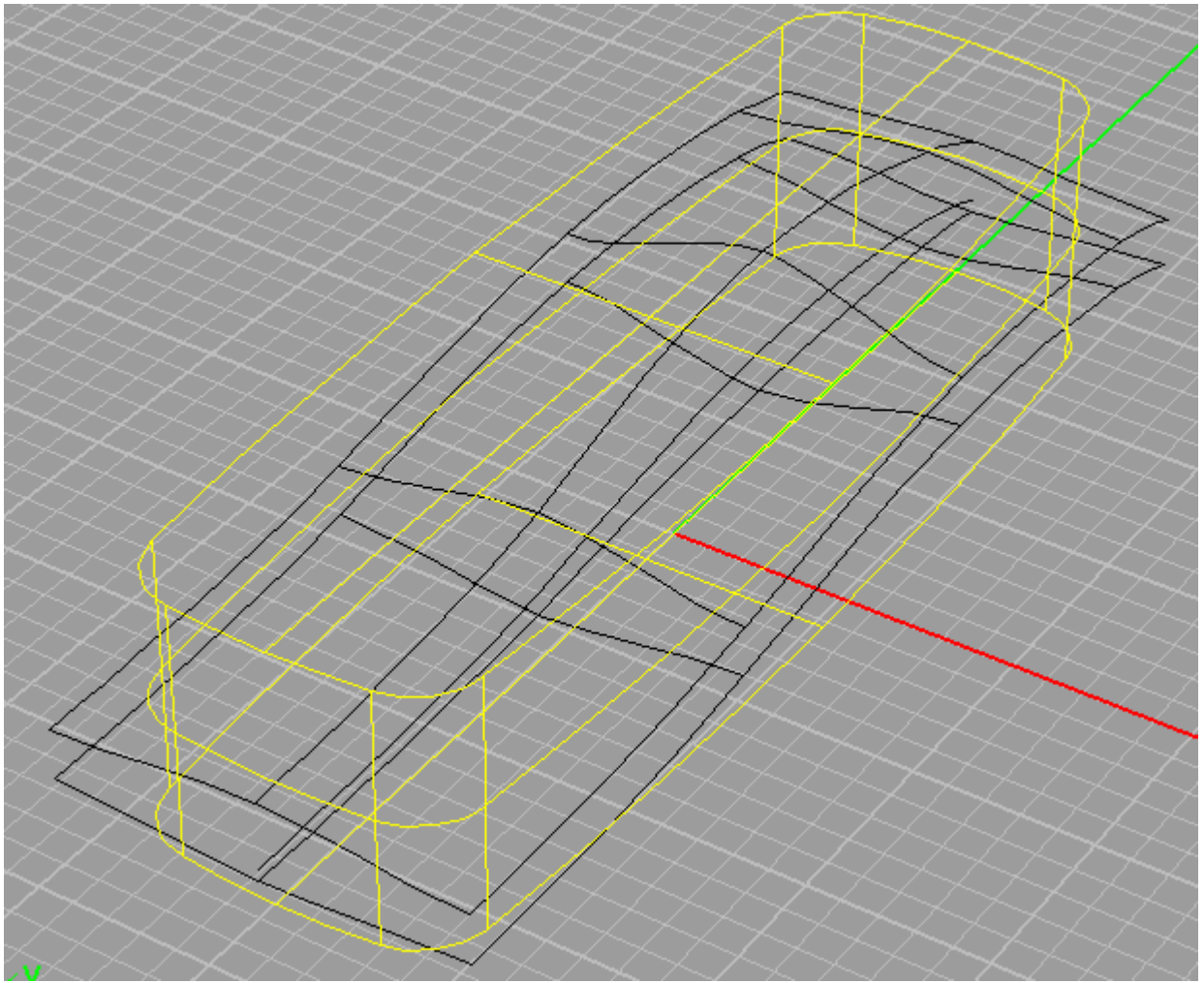
**Extrusion distance < 7.5 > ( Direction Cap=Yes BothSides Tapered ):**

高度只要能涵蓋上下兩個半面即可，也可以輸入數，這裡我是輸入 **7.5**，按 **Enter** 或滑鼠右鍵。

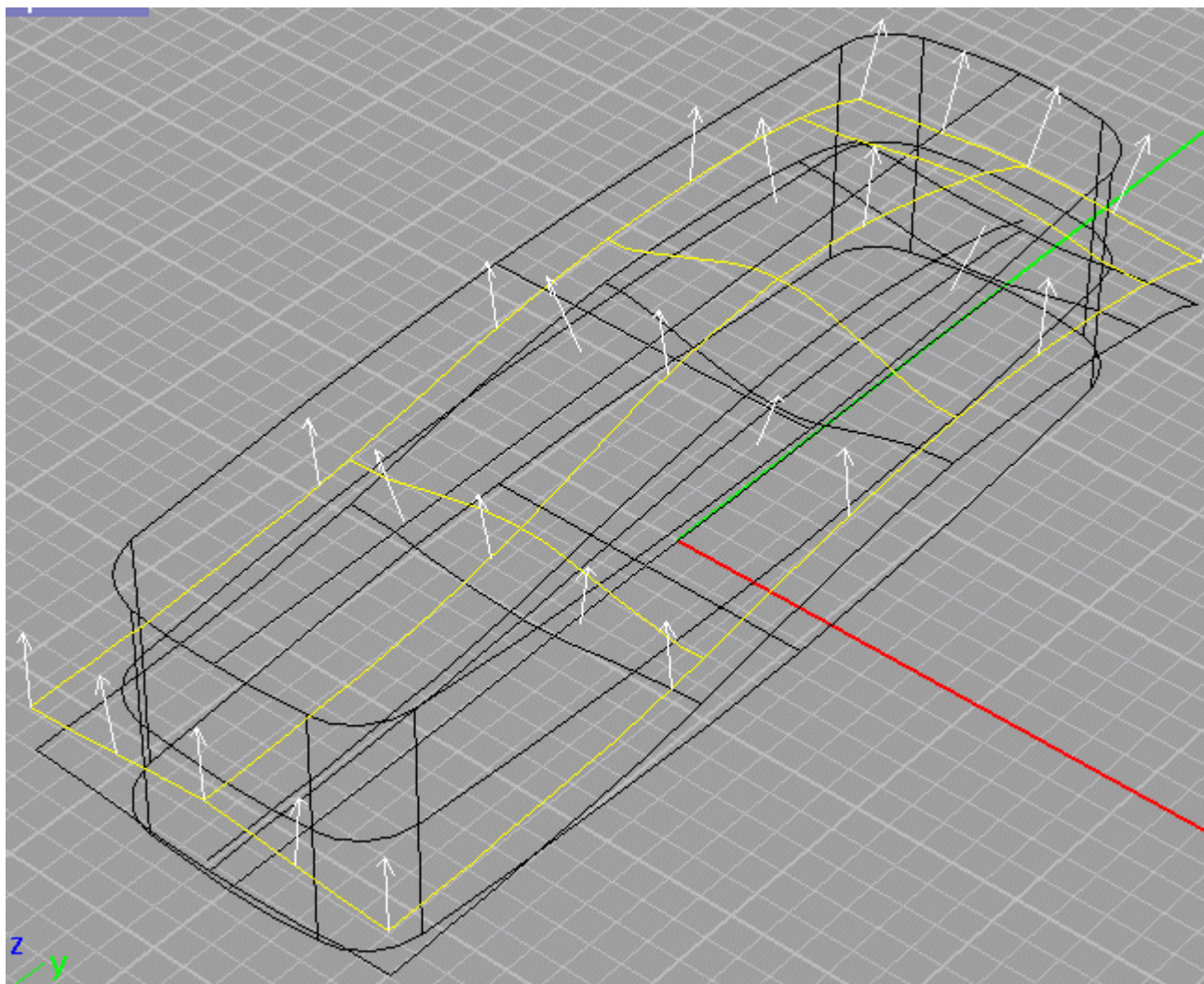


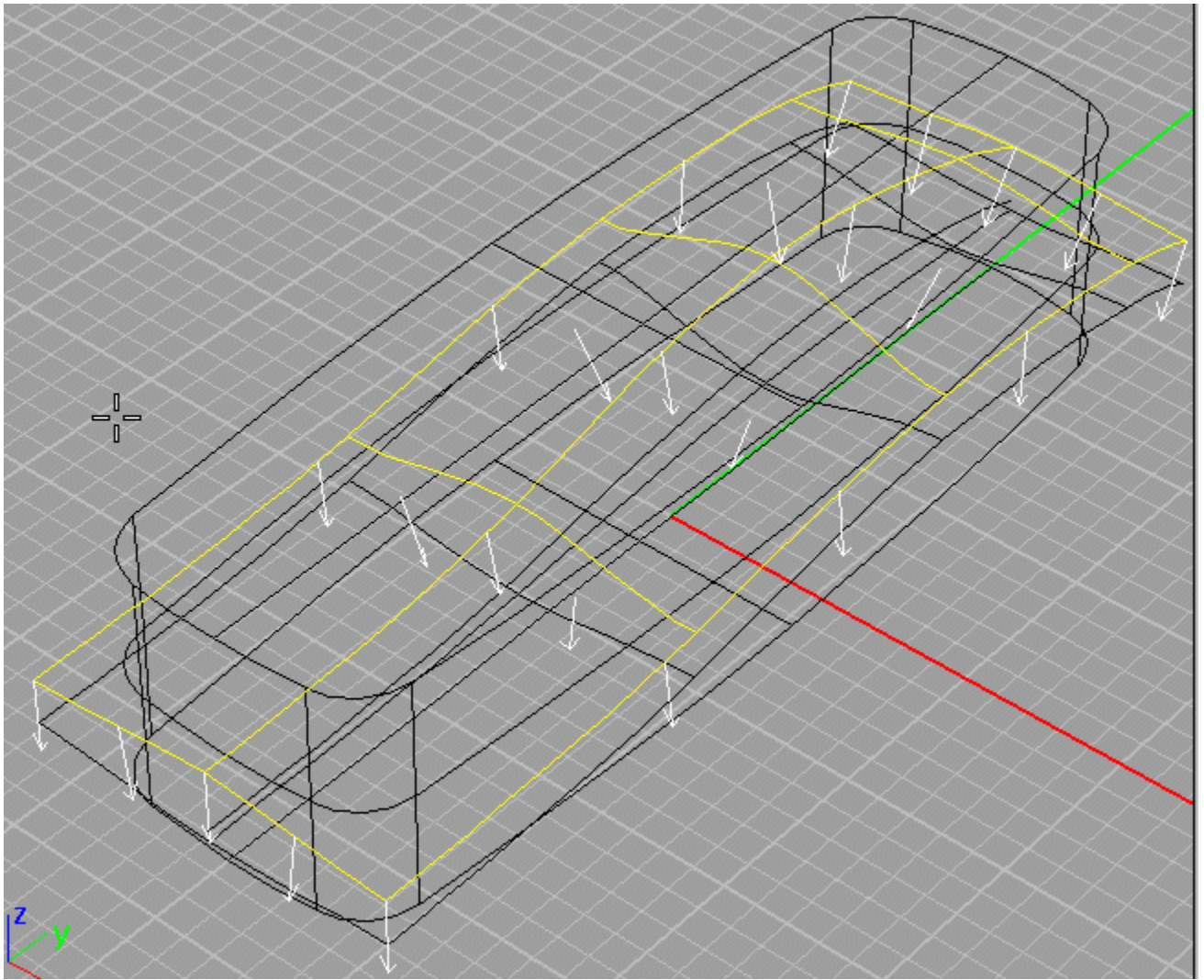
**技巧：**如果忘了輸入 **c** 參數的話，成型後的曲面就只是 一片沒有厚度的 紙，這時還是可以執行


「Solid」 - 「Cap Planar Holes」來蓋上蓋子。



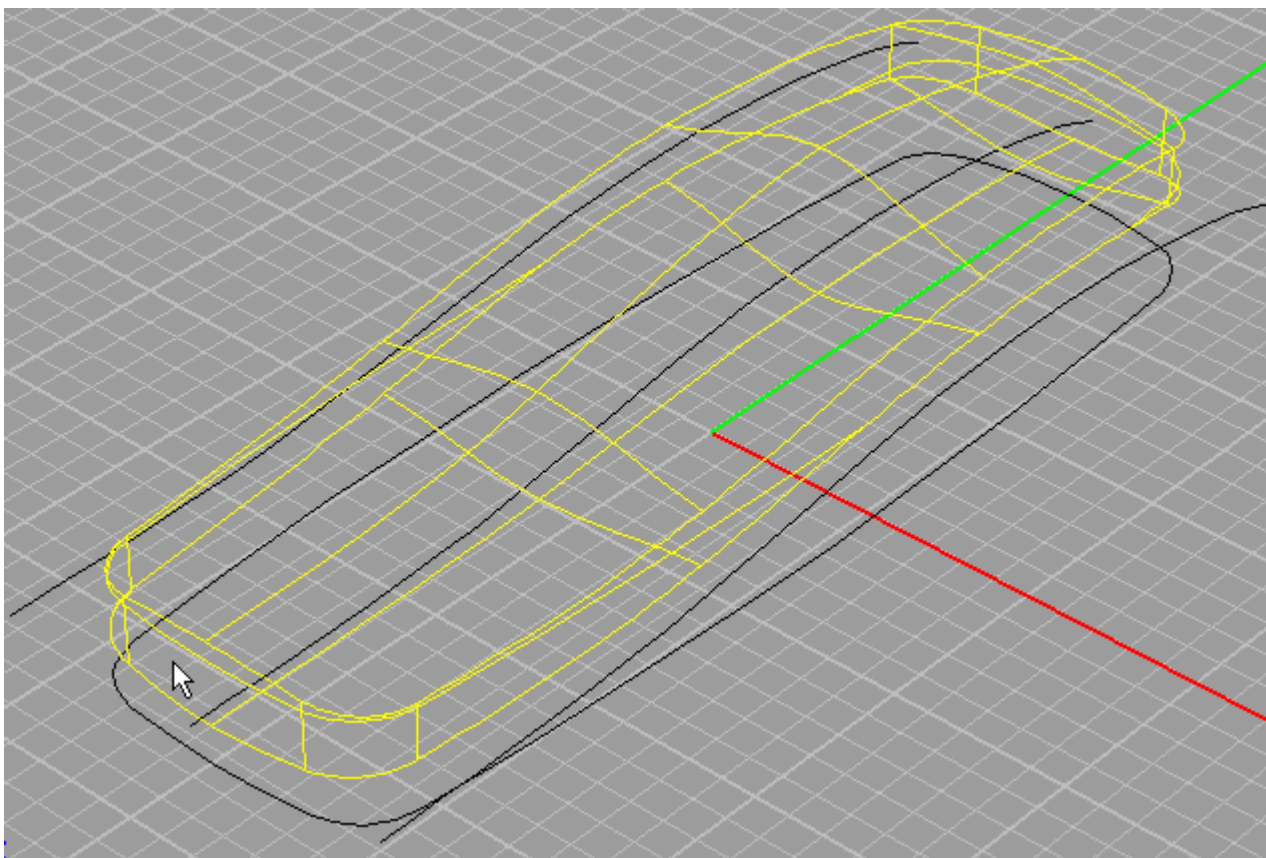
鍵入 **dir** 按 **Enter**，點選上半部的曲面，顯示如下圖，輸入 **f** 按 **Enter**，曲面的法線會由向上轉為向下。




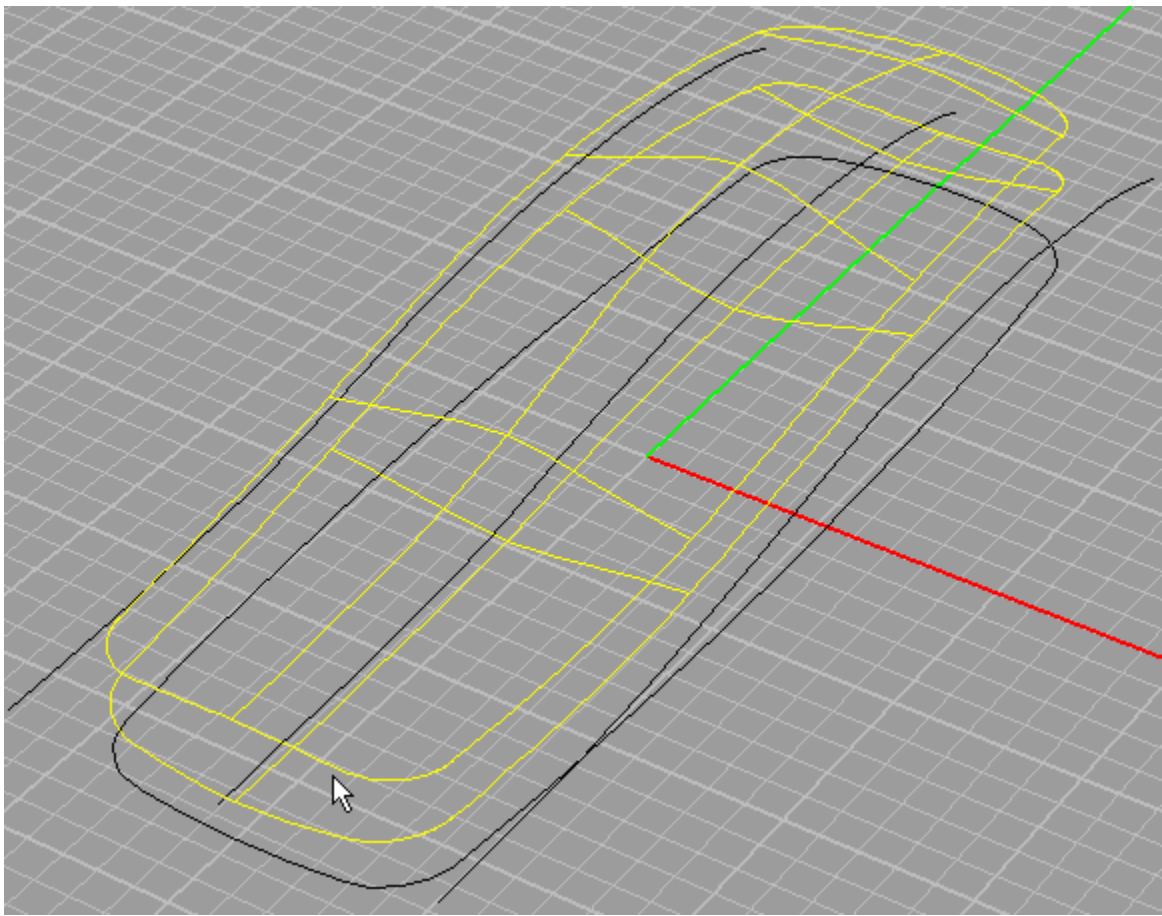


現在很明顯三個曲面的中間部就是我們要的曲面了，請執行 ，先選實體部再選上半部曲面，程式計算完後實體已經被削去上半部，按滑鼠右鍵重複上一個指令，一樣先選實體再選下半部曲面，這時實體的下方也被削去，是不是如下圖所示。





請執行  將這個實體炸開成三個曲面，並刪除中間的曲面，如下圖。



| [回教學首頁](#) | [上一頁](#) | [下一頁](#) |