


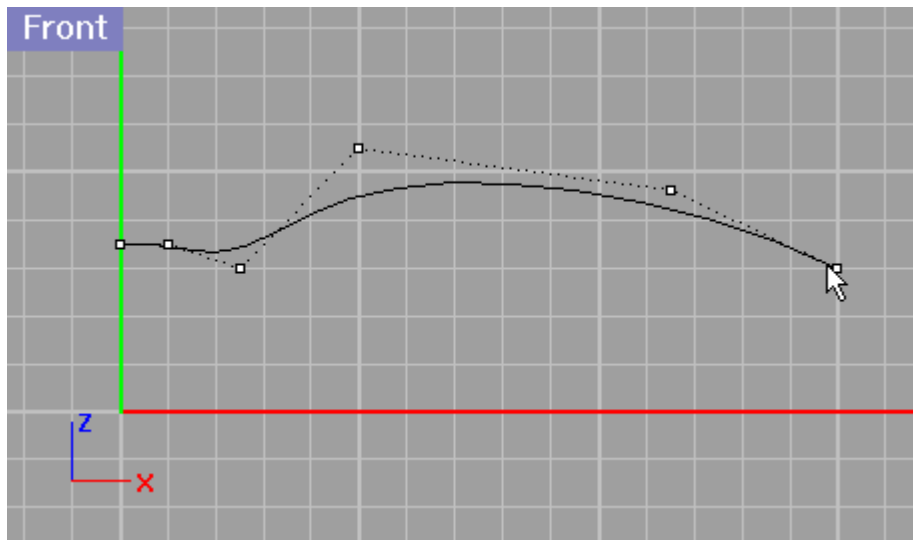
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁


正面基本外型線條的繪製及旋轉成形

- 正面基本外型線條的繪製及旋轉成形
- 輪圈 空洞線條的繪製與陣列
- 輪圈 空洞曲面的生成與混接
- 布林運算與導圓角




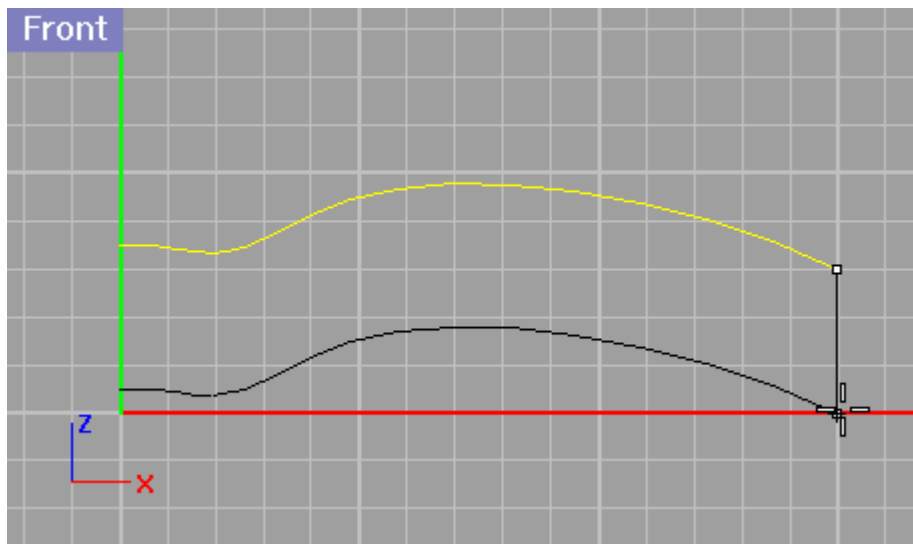
1. 打開 Snap 和 Planar 模式，在前視圖用  畫一條如下圖的曲線做為輪圈的側線，先大概畫出雛形，按 F10 打開控制點模式後再以移動控制點來調整曲線形 。





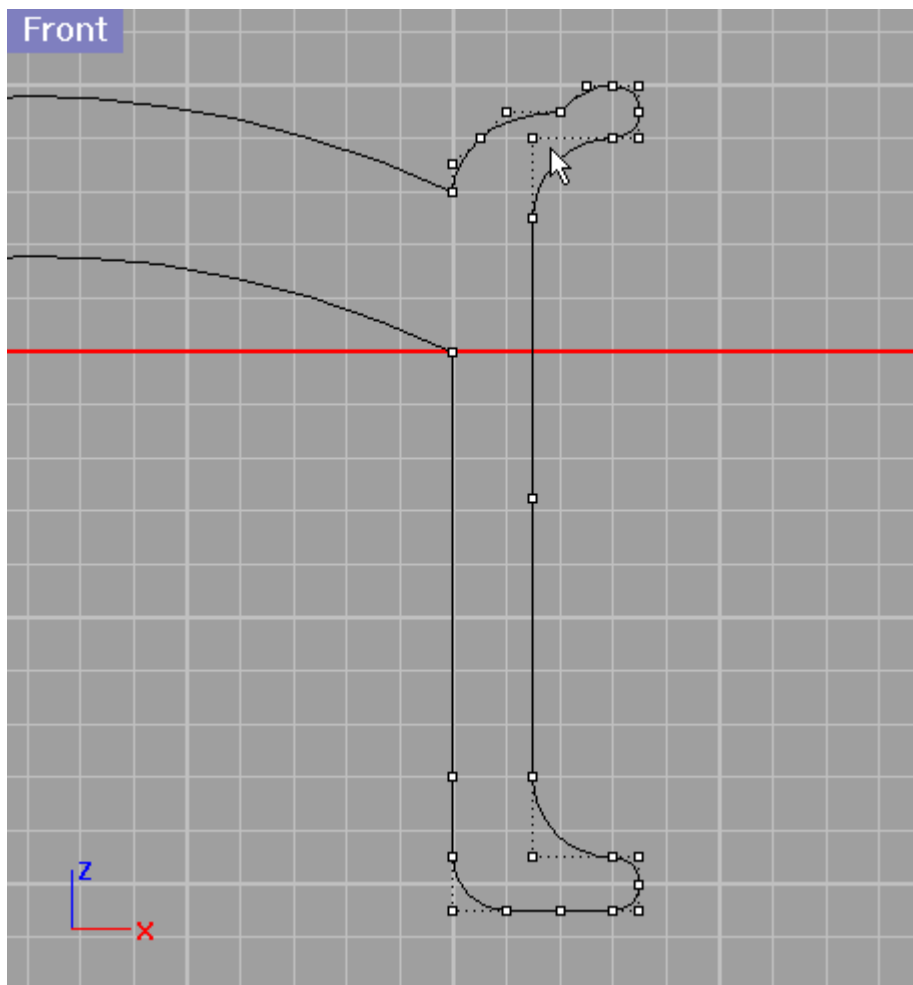
技巧：以編輯點  畫曲線時有一點是很重要的，就是當點 4 點畫了一條開放曲線後，在打開控制點模式時會發現控制


點有 6 點，那是因為程式會在曲線的兩個端點的前一點各加上一個控制點，這個控制點為的是要與一條曲線的端點相接時做為接 Tangent（相切）用的，同理，點 5 個點畫的曲線就會有 7 個控制點，以此類推。但是如果畫的是一條封閉的曲線時，~~說~~不會多增加控制點，也就是，點 4 點所畫出來的封閉曲線（頭尾相接），控制點也只會是 4 點，因為封閉的曲線是不能再與其它的曲線做相接的動作了。

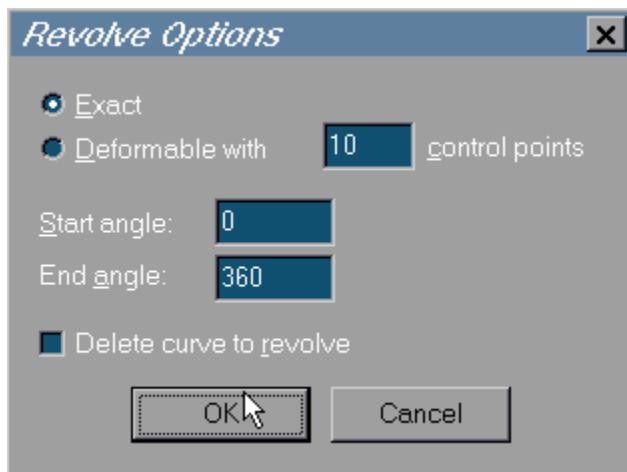
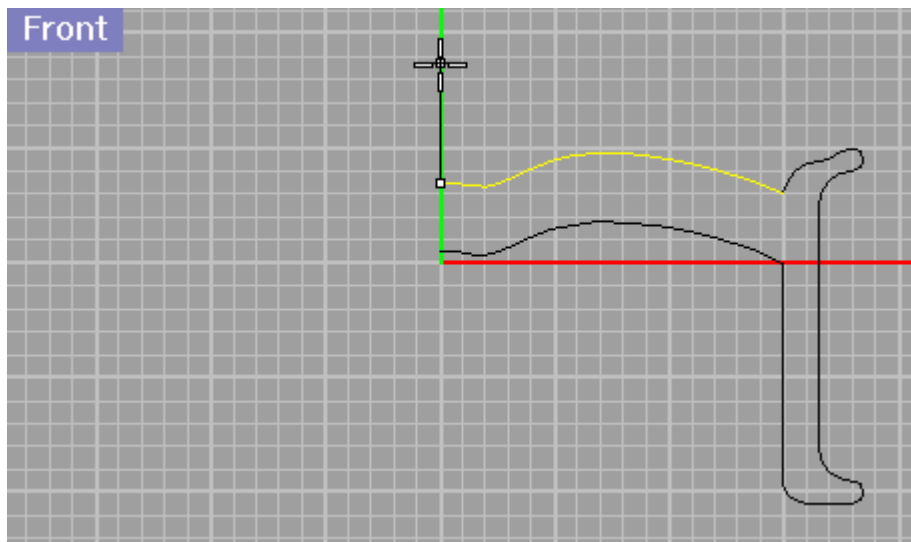
2. 點選剛畫好的曲線，執行 ，鎖住端點向下複製到三個單位的位置，如下圖。



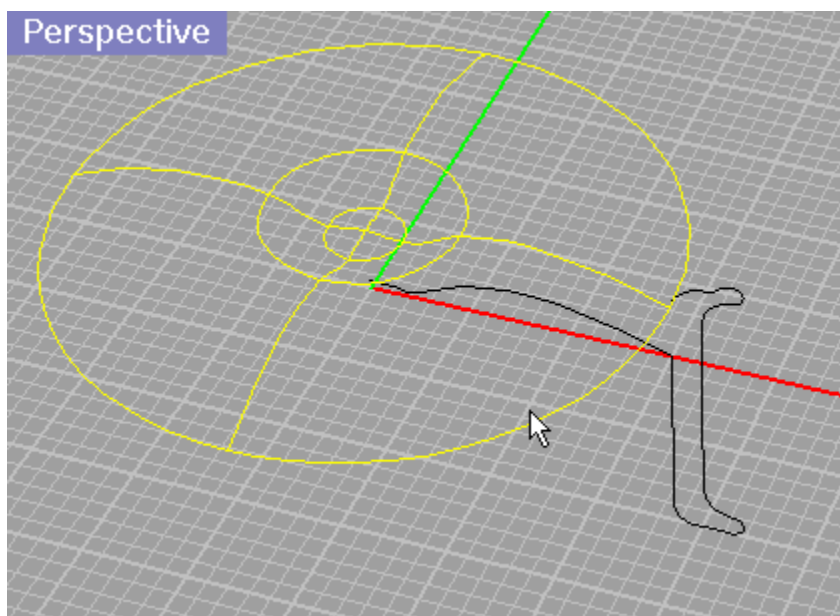
3.以  畫多重直線配合  曲線導圓角畫出下圖中的線條做為輪圈外圍的側線。




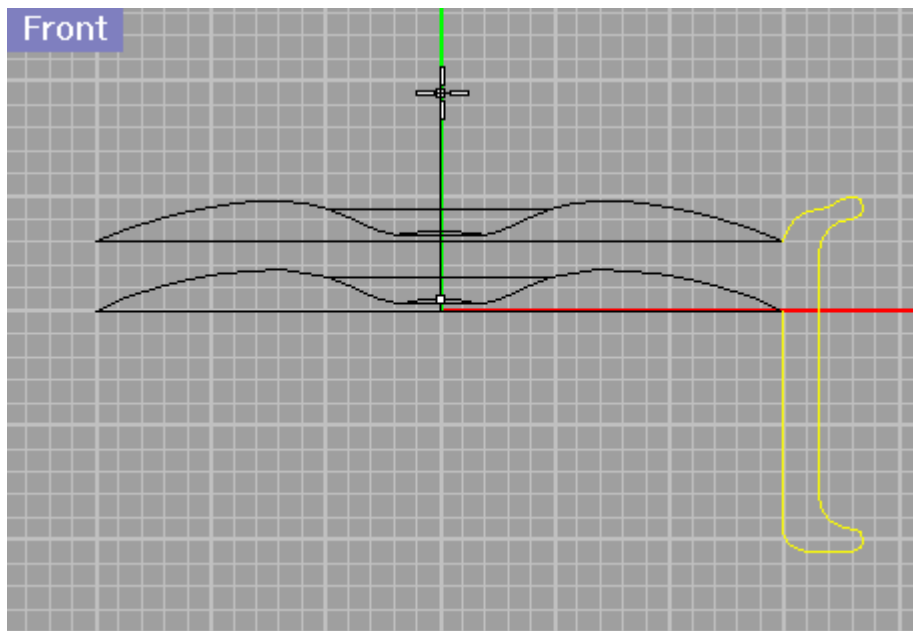
4.執行「**Surface**」-「**Revolve**」 ，於前視圖中點選上面那條曲線，以左邊的端點向上 90 度（垂直）做為軸心，按下滑鼠左鍵後會彈出 **Revolve** 的對話框，請按 **OK**。



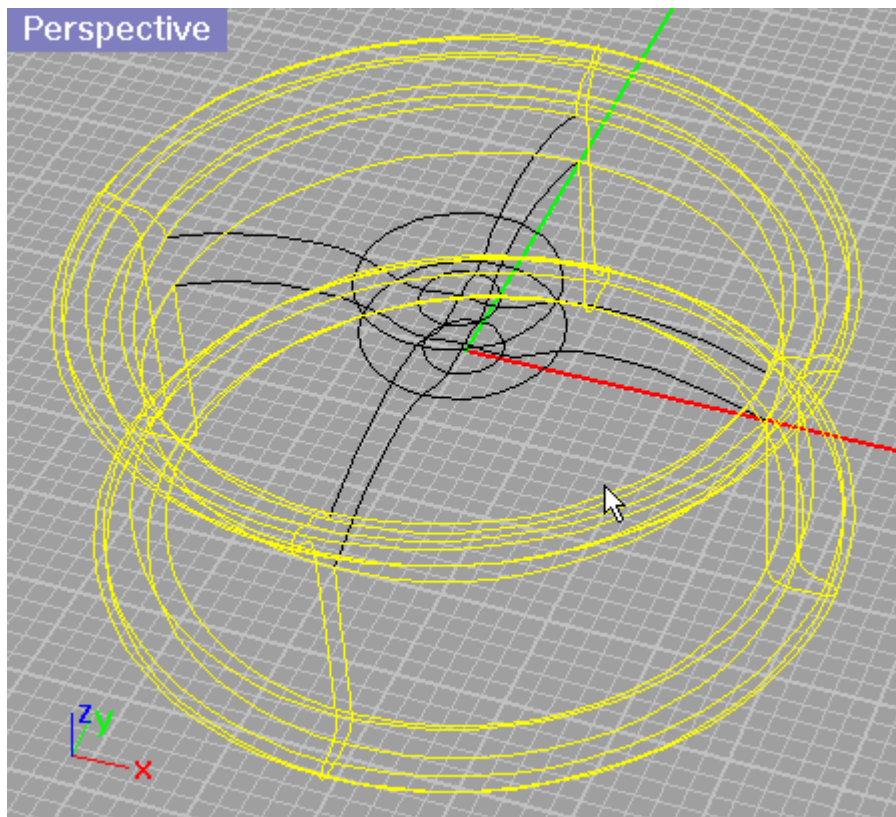
5. 下圖是旋轉成形後的曲面。



6. 同樣再對下面那條曲線以及外側的曲線做 ，一樣也是以同樣的方向做軸心。



7.下圖是旋轉成形後的三個曲面。



| [回教學首頁](#) | [下一頁](#) |