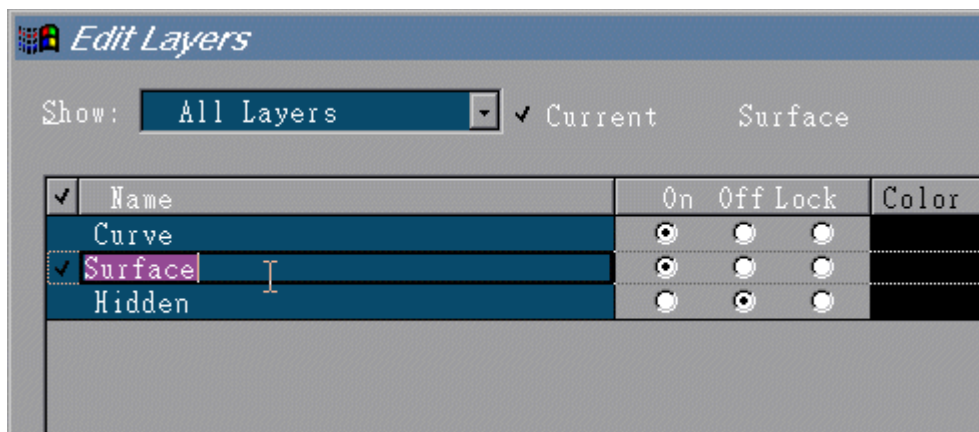



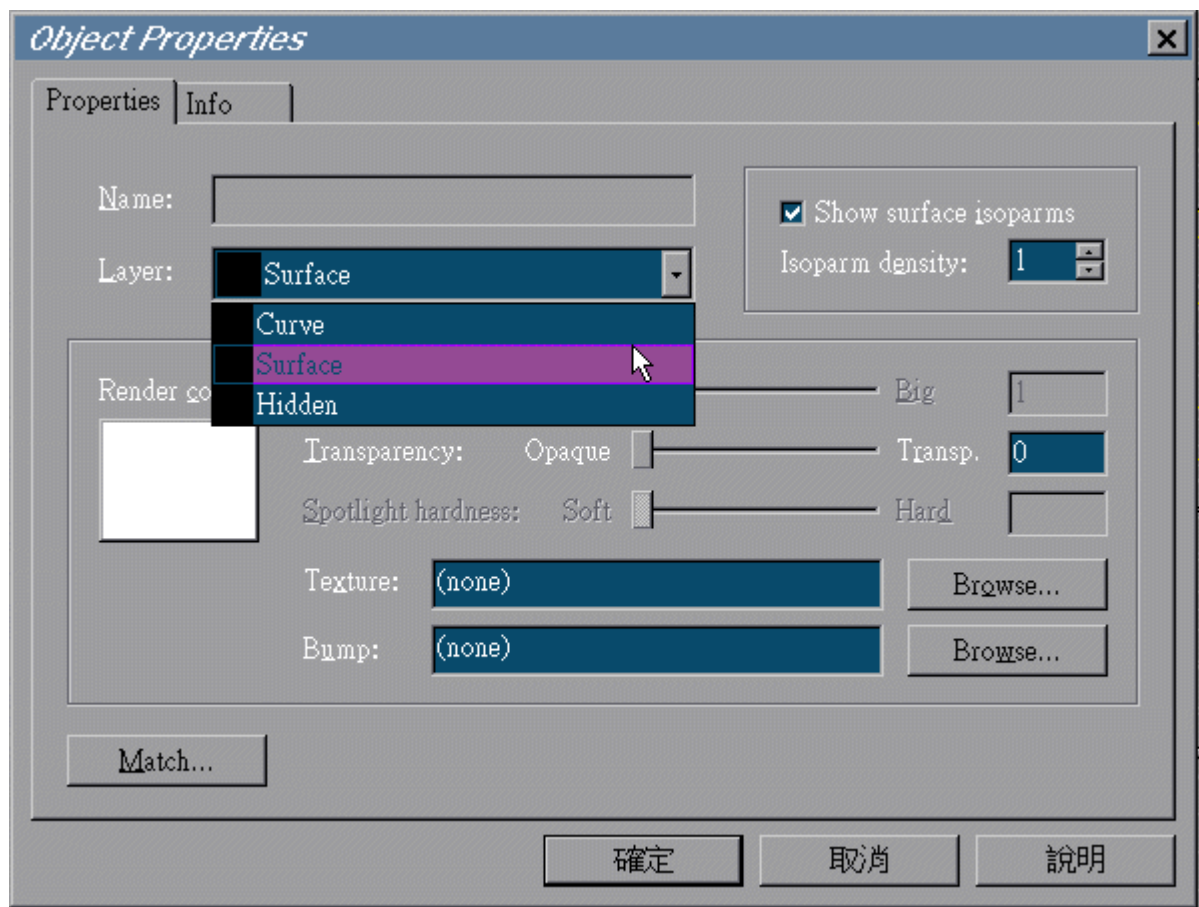
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁


#### 圖層的管理與側面曲面的建立

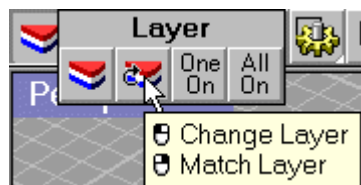
- 正面基本外型線條的繪製
- 側面曲線繪製與上半部曲面的建立
- 下半部曲面的建立與兩個半面的裁切
- 圖層的管理與側面曲面的建立
- 分割成上半部與下半部兩個曲面以及物件屬性
- 上半部曲面的分割與加工
- 按鍵的製作
- 天線、麥克風、耳機等細部加工
- 最終修飾與輸出



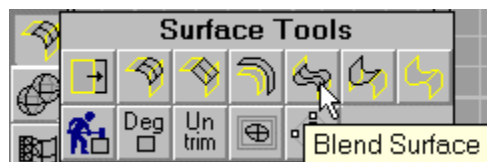
點選  來調整一下目前的圖層，來調整一下目前的圖層，上圖顯示的是標準的模式，曲線放在 **Curve** 這個圖層，曲面就放在 **Surface** 這層，名稱可以輸入中文，顏色則隨高興調整，若在 **Curve** 層做出來的曲面要改變至 **Surface** 層，可以用以下兩個方法：

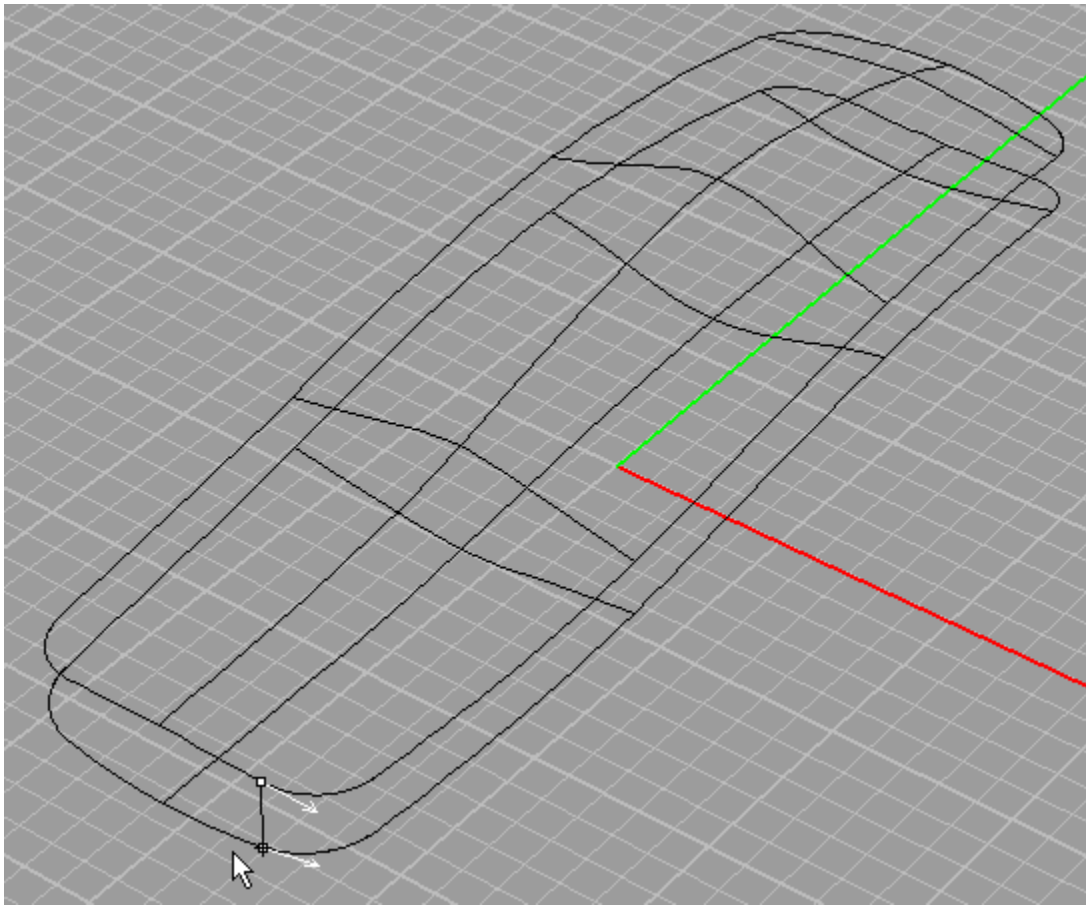


或是按  久一點，在彈出的圖示中選 Change Layer



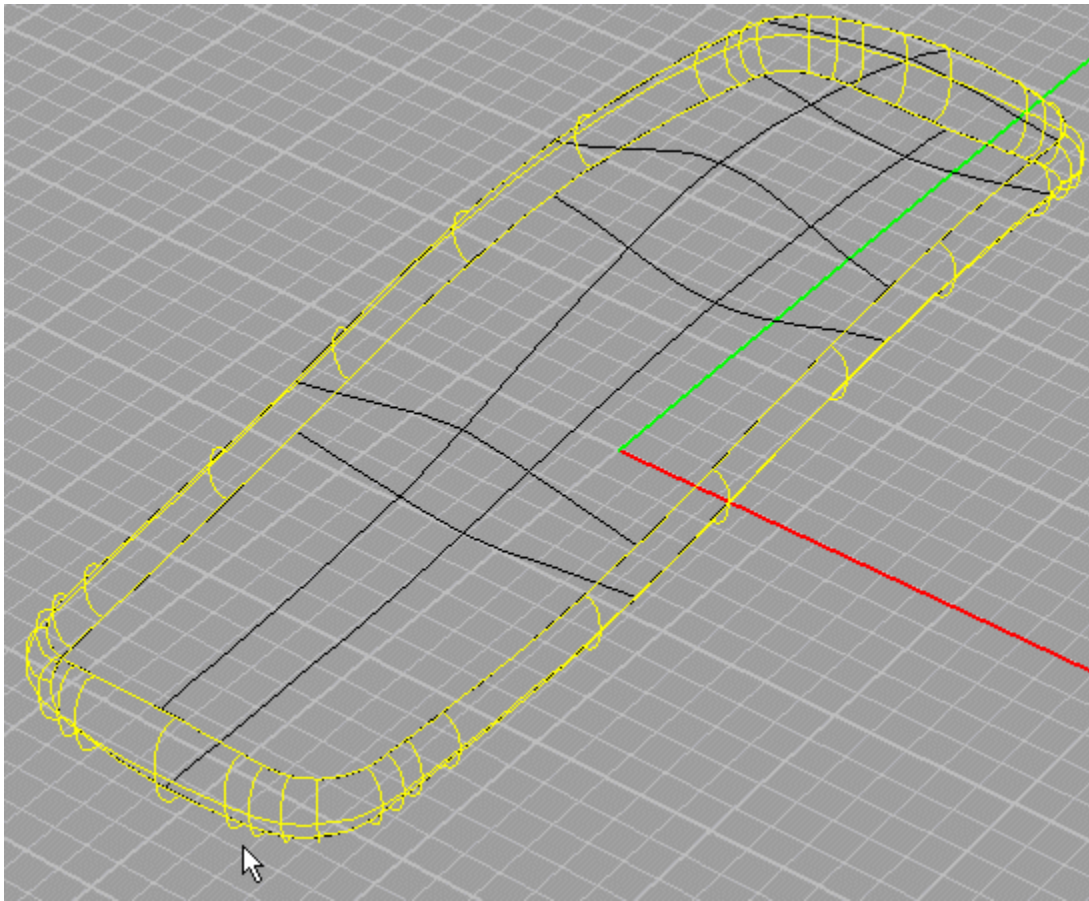
，再選看要放到個圖層去。接下來的動作是將上下兩個面以 Tangent 正切的方式混接起來。





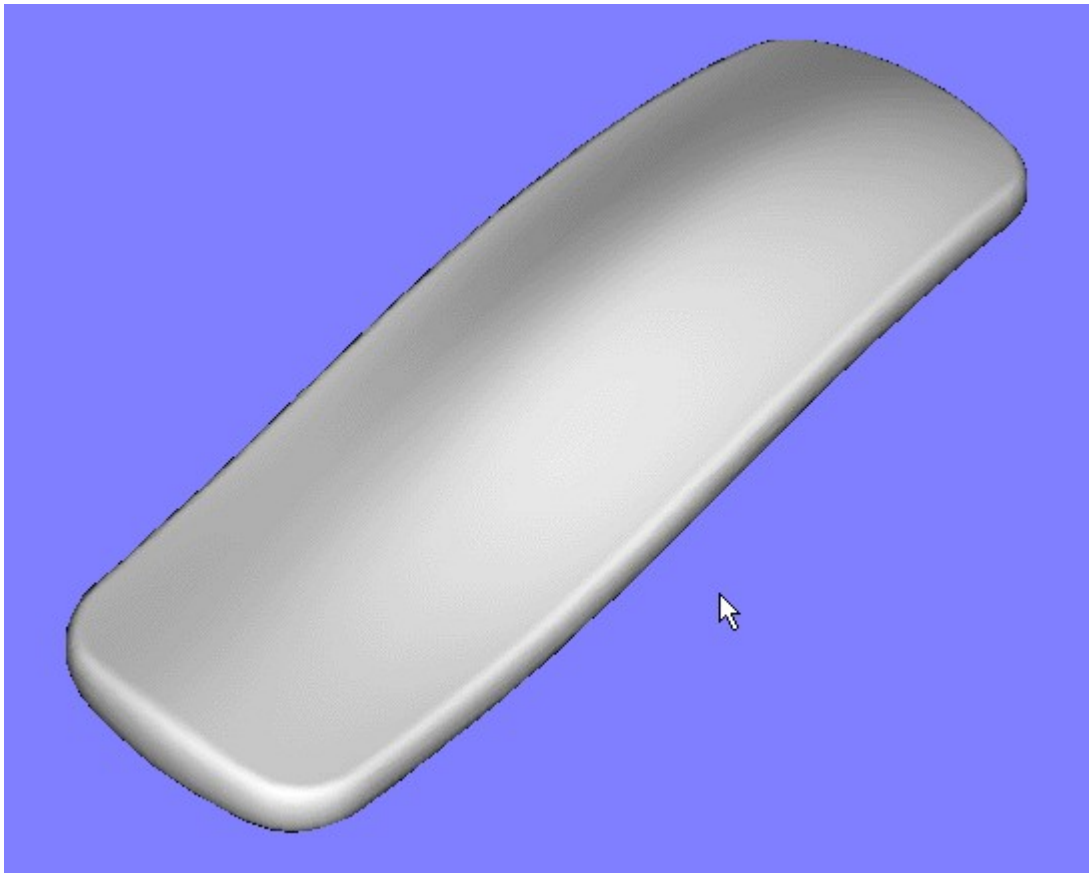
執行「**Surface**」-「**Blend**」，選取兩個面的邊線(Edge)，如上圖。

**技巧：**如果選完後出現的箭頭方向不一樣時(相反)，可以按 **f** 讓它的方向反向，使兩方箭頭方向一致。



**技巧：** 如果到計算不出來的時候請試著將精度調整一下，在「 *Tool*」-「*Options*」裡面的 *Unit* 選項，將 *Absolute Tolarence* 設成 0.01 或是 0.1 即可。

下圖是著色  (Shade)後的影像。



| [回教學首頁](#) | [上一頁](#) | [下一頁](#) |