

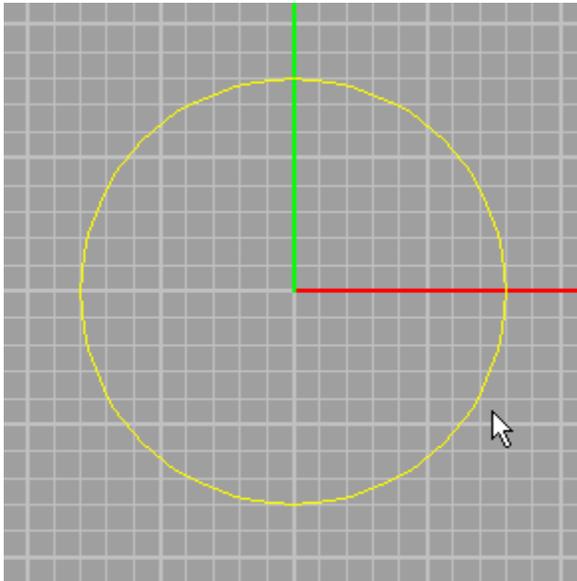
- 基本操作環境設定
- 回教學首頁

正面基本外型線條的繪製與六角曲線  
及曲面的建立

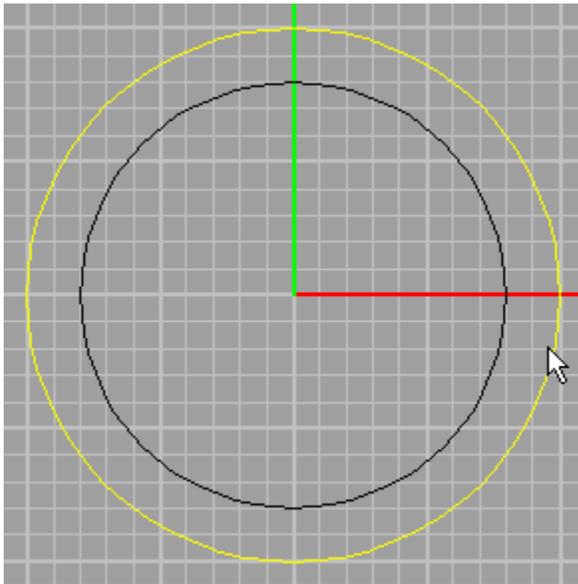
- 正面基本外型線條的繪製與六角曲線及曲面的建立
- 六角螺帽的成型



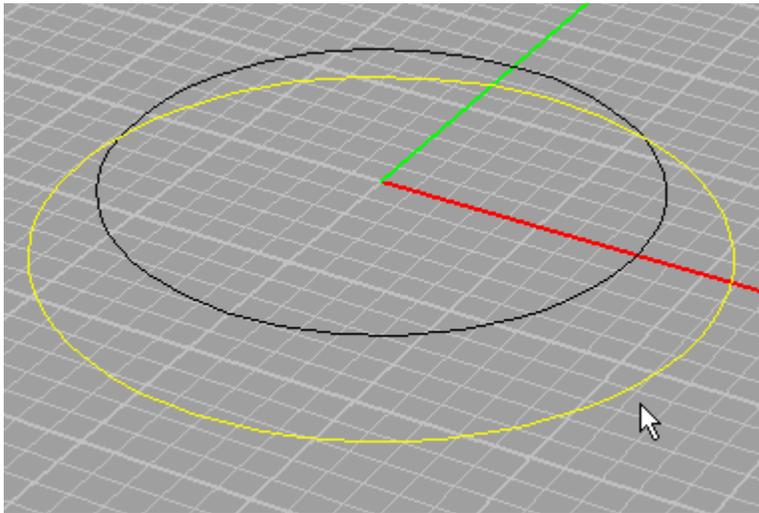
點選畫圓圖示 ，並於上視圖以原點 (0,0,0) 為圓心畫一個半徑為 8 的圓。



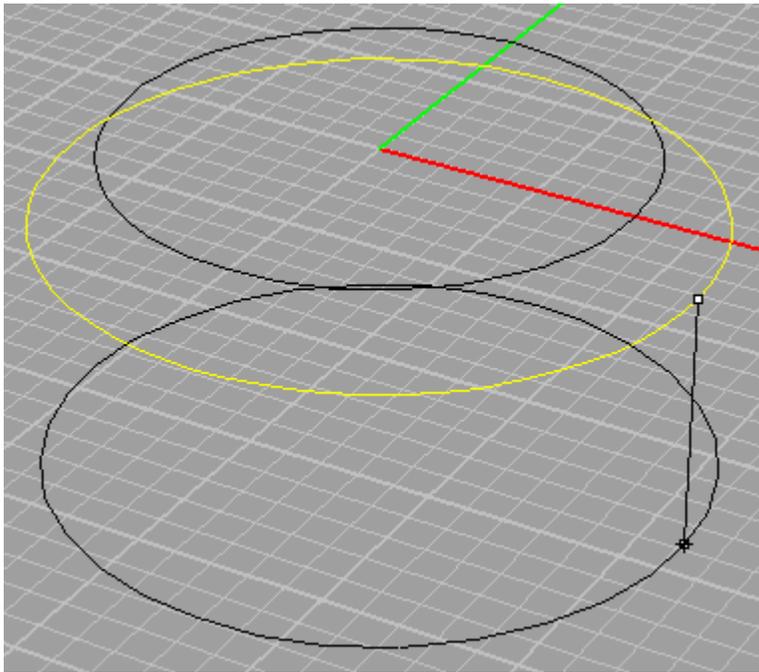
以同樣的方法再畫一個半徑為 10 的圓。



點選半徑為 10 的圓，執行「*Transform*」-「*Move*」，於前視圖中向下移動 2 個單位。



點選半徑為 10 的圓，執行「*Transform*」-「*Copy*」，於前視圖中向下複製 8 個單位。

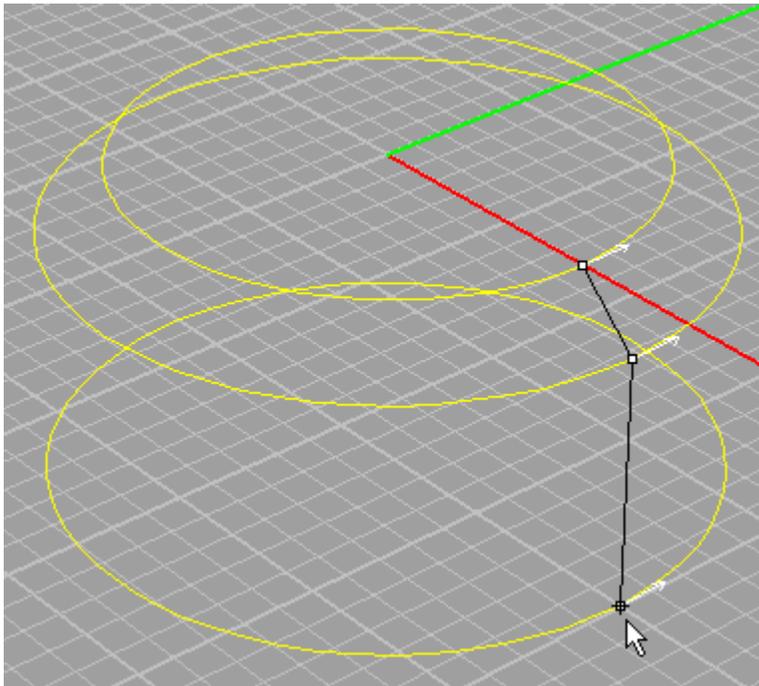


將圖層切換至 Surface。

執行「Surface」-「Loft」

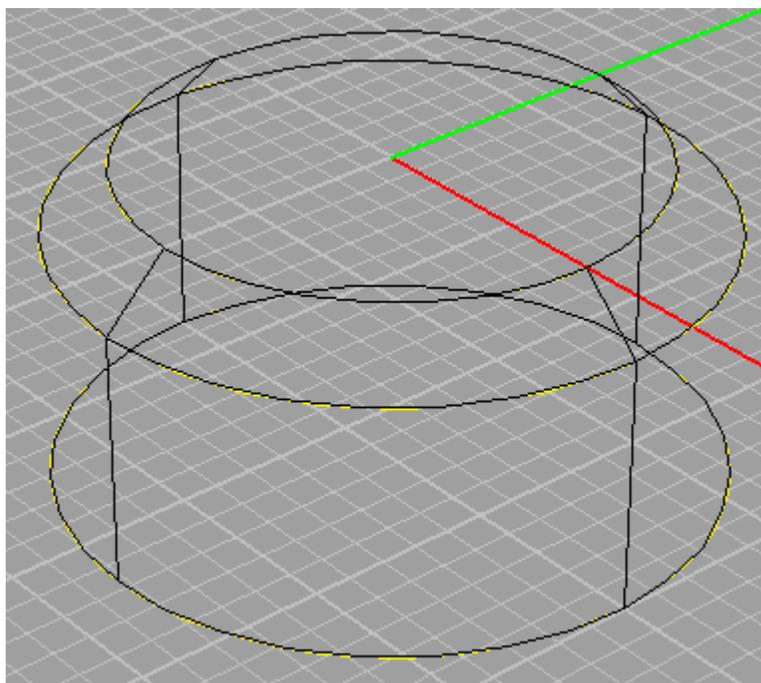
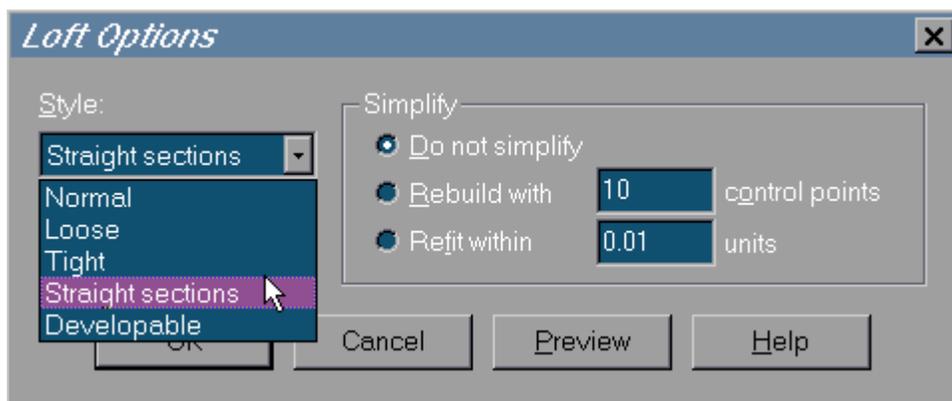


，依序由上往下或由下往上點選三個圓。選完後按 Enter 或滑鼠右鍵。

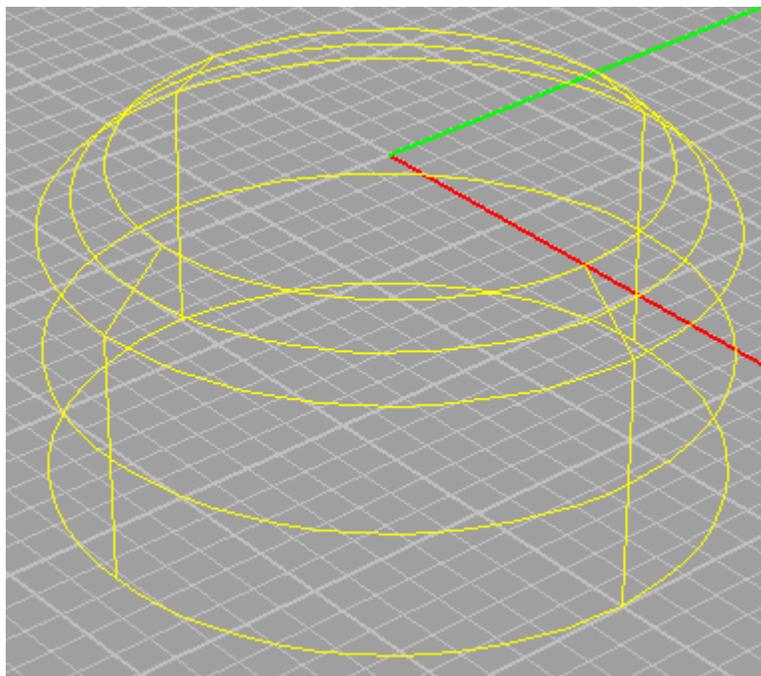


**技巧：**

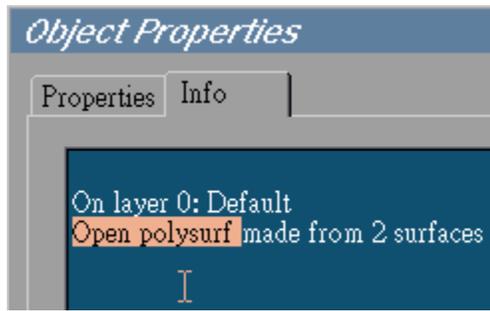
可以先以滑鼠將三個圓框選起來，或以複選方式（按住 Shift 鍵）點選三個圓，之後再執行 Loft 指令。於對話框中將 Style 改成 Straight section，其它選項保持，按 OK。



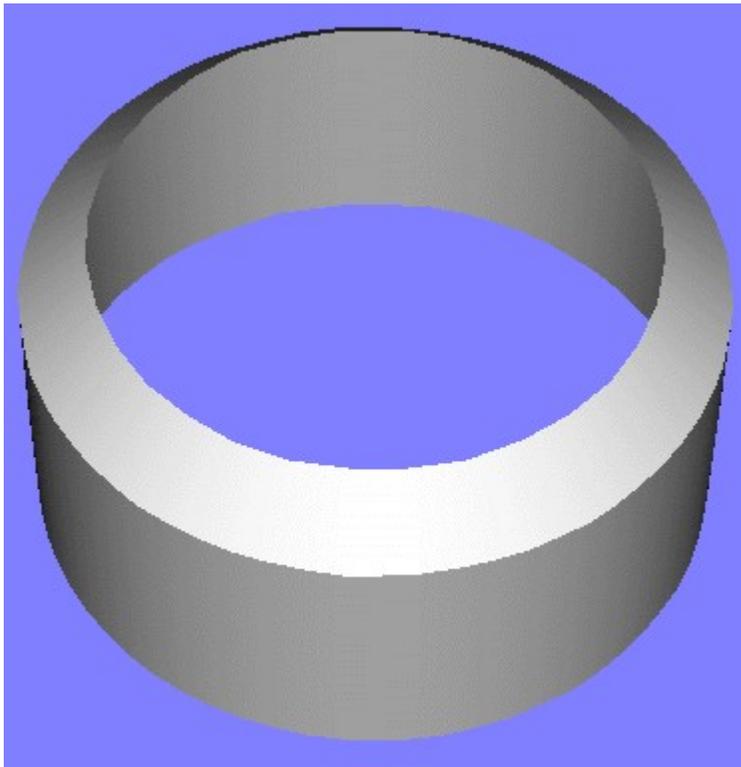
曲面完成後如下圖所示。



點選曲面後執行「Edit」-「Object Properties」，注意此曲面為一開放的多重曲面。



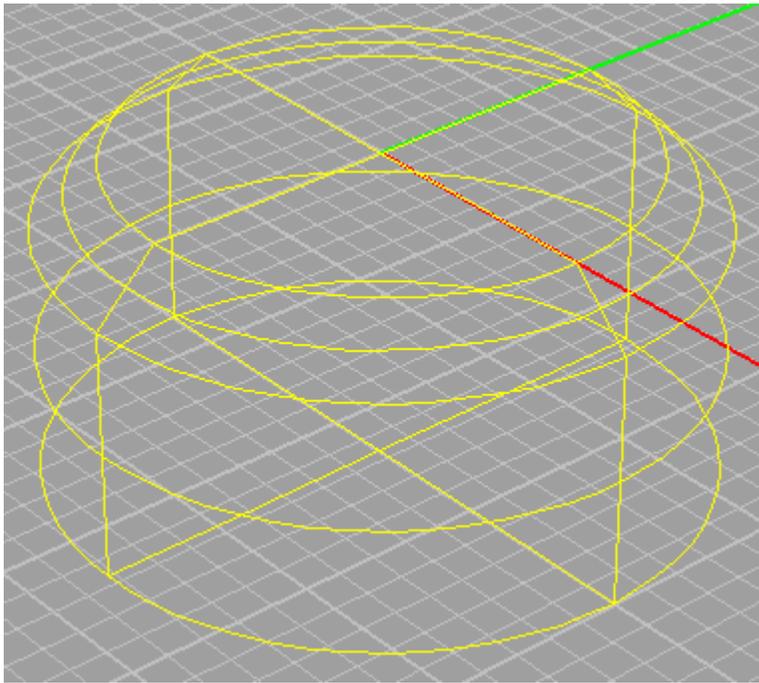
Shade  如下圖。



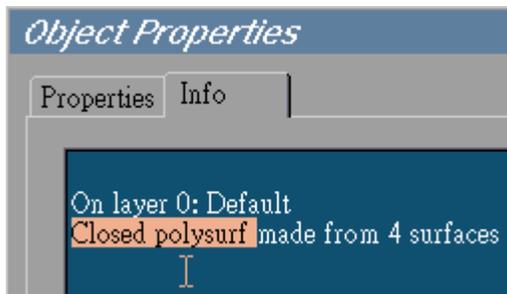
執行「Solid」-「Cap Planar Holes」



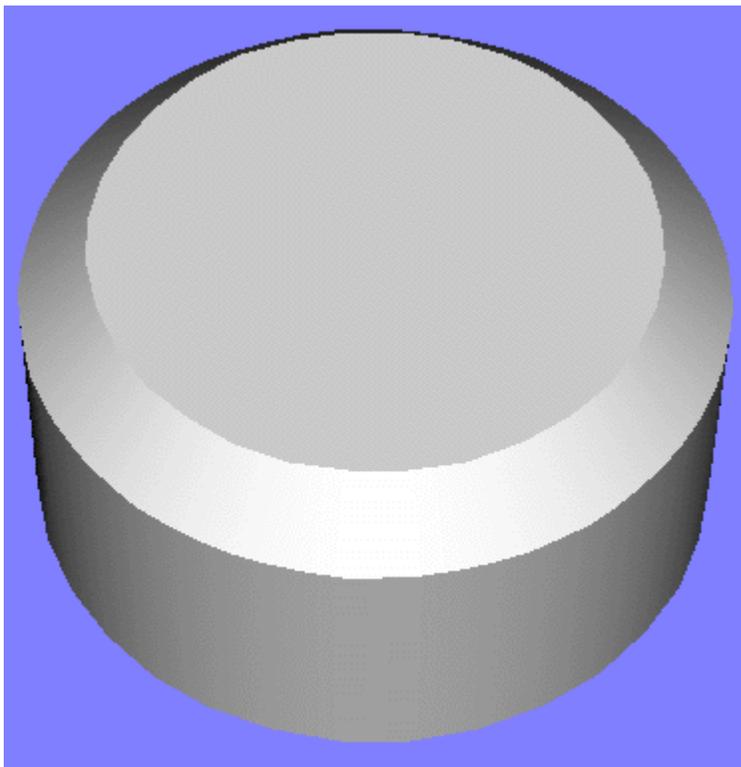
，使曲面成為實體屬性。



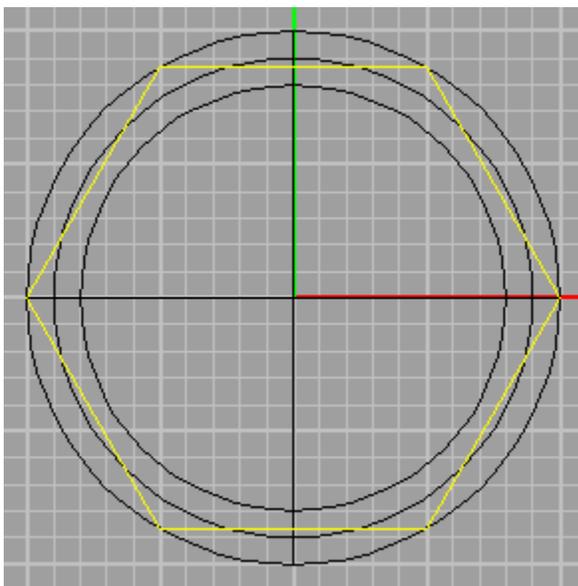
執行「*Edit*」-「*Object Properties*」 ，此時曲面已經成為一封閉的多重曲面。



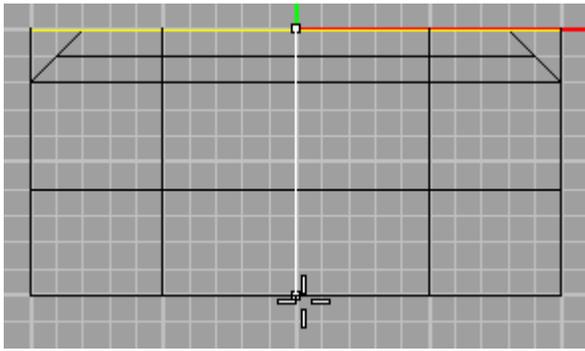
Shade  如下圖。



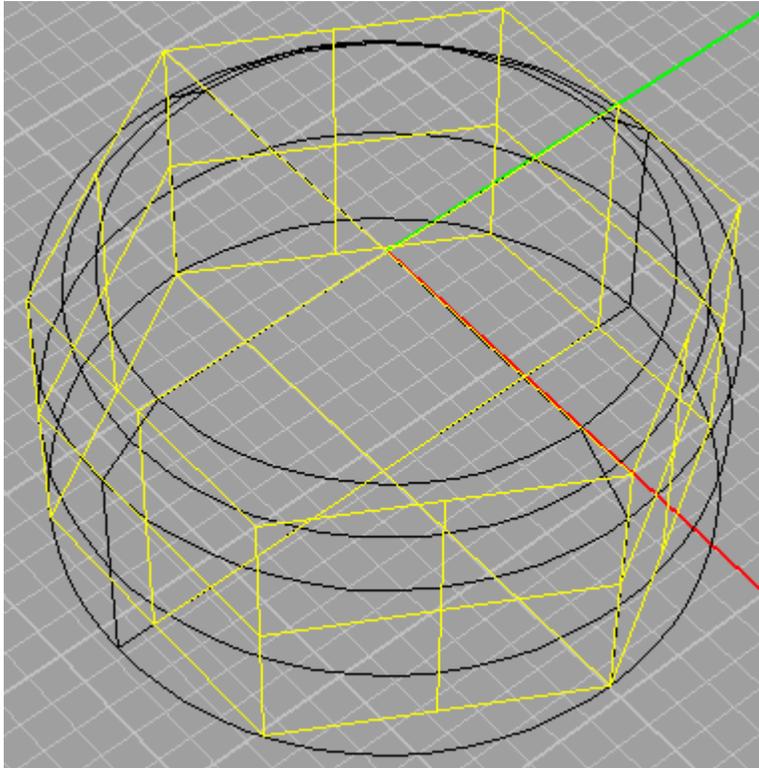
點選畫多邊型圖示 ，輸入 6 按 Enter，並於上視圖以原點 (0,0,0) 為圓心畫一個半徑為 10 的等 6 邊型。



選取等 6 邊型，執行 Surface 選單 的 Extrude 內的 Staright，輸入 c 按 Enter，表示延伸後的曲面要加上蓋子，使其成為實體，於前視圖向下移動 8 個單位。



結果如下圖。



| [回教學首頁](#) | [下一頁](#) |