

Lesson10 【稜稜角角東西怎麼好握】

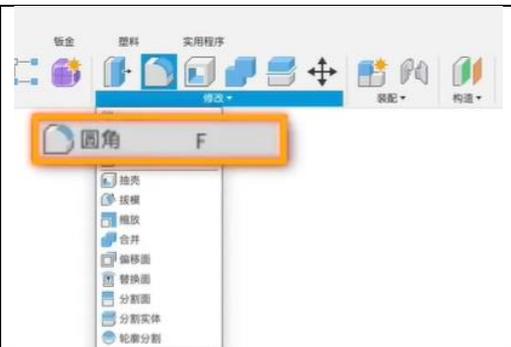
本章節將運用倒角工具進行修改，將模型體造型調整為更加多元與細緻。

學習目標

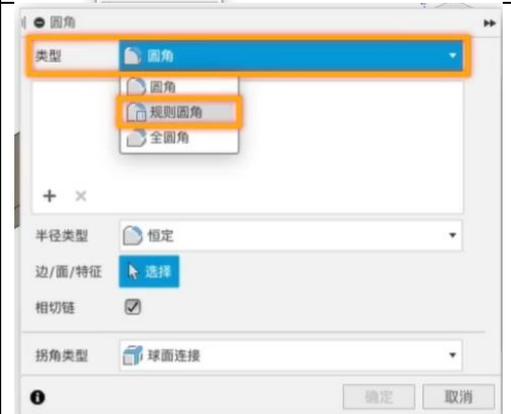
- 練習圓角工具的各项應用方式
- 完成弓箭模型體的修改練習
- 嘗試使用不同工具提升模型體的精緻度

1. 圓角工具位於預設工具列中，也可以在修改選單下拉中找到。

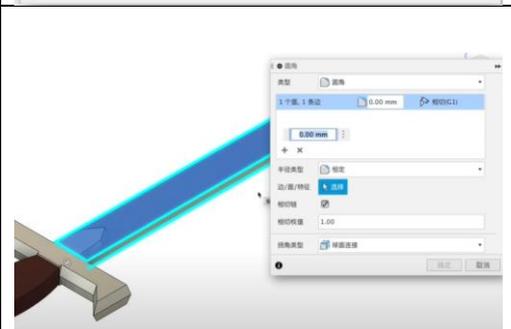
圓角工具快捷鍵：F



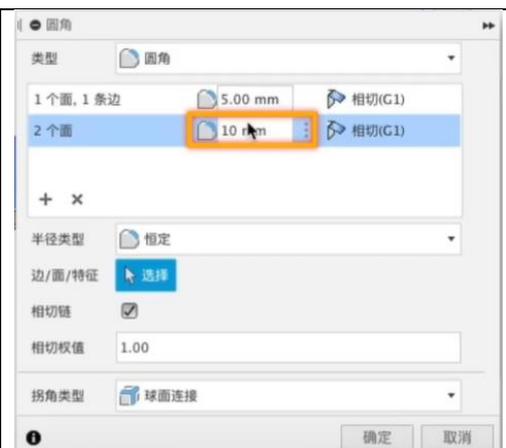
2. 圓角的類型可以選擇：圓角、規則圓角與全圓角。



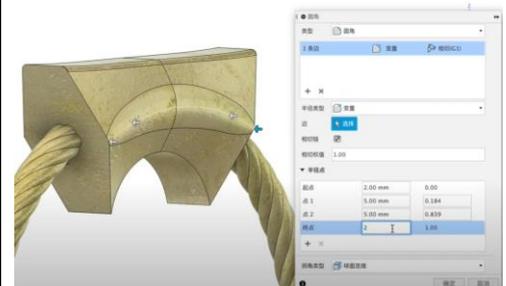
3. 類型選擇圓角：選擇想要進行倒角的邊或面後，再輸入倒角半徑尺寸數值。



4. 如同一個物件中，需要倒入不同半徑尺寸的圓角時，可以點擊面板中的+，進行不同半徑尺寸的添加與選擇。

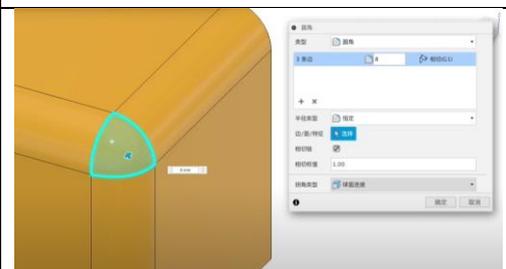


5. 半徑類型可以選擇：恆定、弦長、質變。前兩者同為定量，但計算方式不同。變量則可將選擇的邊，同時以不同數值進行倒圓角。

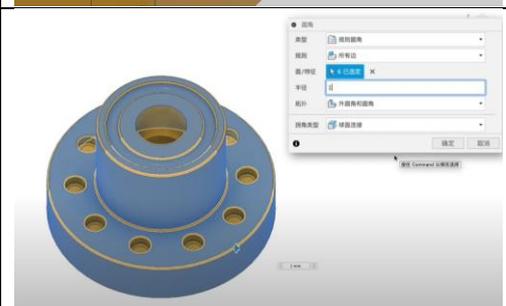


小提示：如勾選相切鏈，可一次選取相鄰邊。

6. 拐角類型是指三邊相會處，倒圓角進行連接的方式，可依造型需求選擇：球面連結、過渡。

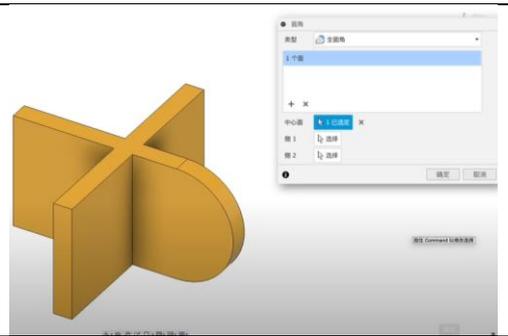


7. 類型選擇規則圓角：僅能選擇面當作特徵，可將規則範圍內的邊一次進行倒圓角。



小提示：拓撲選項可控制規格範圍內要進行倒圓角的對象。

8. 類型選擇**全圓角**：會將選擇面的相鄰兩側變成完全的弧形，依照所選面的位置不同，會產生不同結果。



9. 參考課程教材檔案，使用圓角工具完成弓箭的造型優化。

小提示：可利用創建選單中的鏡射工具，快速完成對稱造型。

