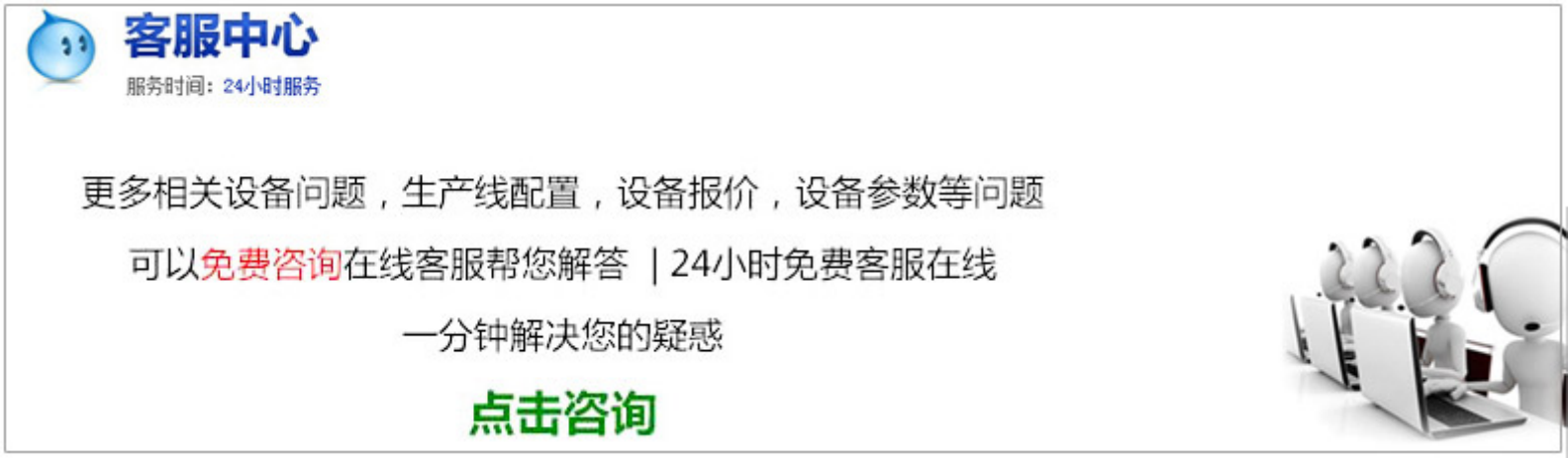
3D如何用放样制作门框线

免责声明：上海矿山破碎机网: http://www.jawcrusher.biz本着自由、分享的原则整理以下内容于互联网,若有侵权请联系我们删除!

上海矿山破碎机网提供沙石厂粉碎设备、石料生产线、矿石破碎线、制砂生产线、磨粉生产线、建筑垃圾回收等多项破碎筛分一条龙服务。

联系我们：您可以通过在线咨询与我们取得沟通! 周一至周日全天竭诚为您服务。



3D如何用放样制作门框线

查看很多网友喜欢使用放样建模创建踢角线藤蔓等较为简单的模型，其实灵活使用放样建模也可以创建较为复杂的模型，在本实例中，将指导读者使用放样建模方法创建一个枪托模型，该模型整体光滑流畅，并且便于编辑和修改，通过模型的创建，可以使各位网友了解放样建模的各项参数及基本操作流程。

选择路径对象，进入Create面板下的Geometry次面板，在该面板下的下拉式选项栏内选择CompoundObjects选项。

在CreationMethod卷展栏下激活个GetShape按钮，然后在视图中拾取图形截面图形。

右击主工具栏中的AngleSnapToggle按钮，在弹出GridandSnapSettings对话框中设置Angle参数值，然后激活AngleSnapToggle按钮，这时每次旋转只能旋转度。在默认状态下，放样对象是显示其表面蒙皮的，为了便于编辑，需要将蒙皮隐藏，这样只能看到路径和截面型。在SkinParameters卷展栏下取消Skin复选框和Skininshaded的选择状态，隐藏蒙皮。在编辑修改器显示窗内将放样对象展开，会看到Shape和Path两个子对象层，在Shape子对象层可以编辑放样对象的截面型，在Path子对象层可以编辑放样对象的路径。在Left视图中选择所有的截面型，将所有截面型沿Z轴逆时针旋转度，完毕后关闭AngleSnapToggle按钮继续在视图中旋转和缩放各个截面。单击主工具栏中SelectandMove按钮，在Front视图中选择最左侧的截面型，并将其复制。

如何用3D放样

在SkinParameters卷展栏下选择Skin复选框，恢复蒙皮的显示，可以看到放样对象的形态。最后3D如何用放样制作门框线还需要设置枪托尾部的圆角边，在Deformations卷展栏下单击Bevel按钮，打开BevelDeformations对话框。提示：使用BevelDeformations对话框，可以通过对变形曲线的编辑，设置放样对象的倒角效果。使用BevelDeformations对话框中的InsertCornerPoint工具，在变形曲线上插入一个角点。

在BevelDeformations对话框的底部有两个参数栏，左侧的参数栏以路径总长度百分比的形式显示放样路径上的控制点的位置;右侧的参数栏显示控制点的变形值。选择最右侧的角点，并分别设置控制点位置参数栏和控制点量参数栏中的数值，完毕后变形曲线的形态发生了改变。

原文地址：http://jawcrusher.biz/psj/p1Ca3DNF1Fs.html