

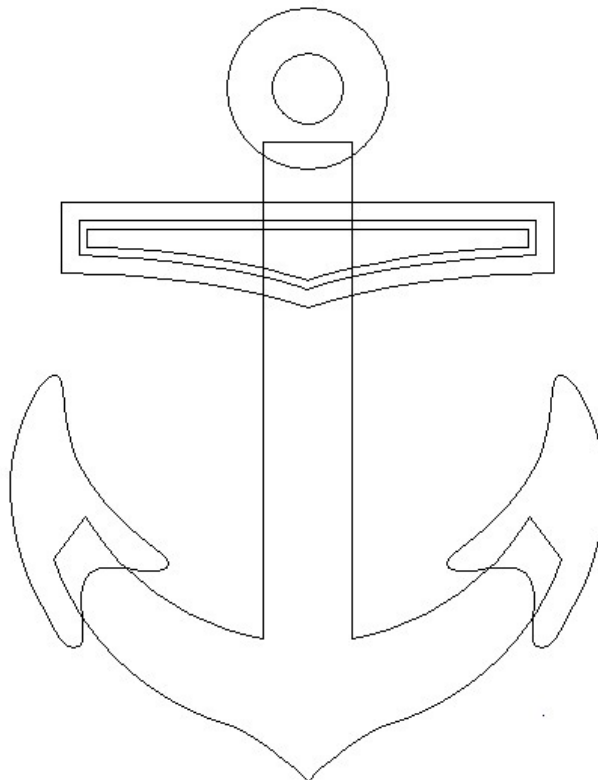
第 5 课 - 浮雕创建

目标

- 输入矢量
- 形状编辑器
- 创建浮雕
- 保存模型

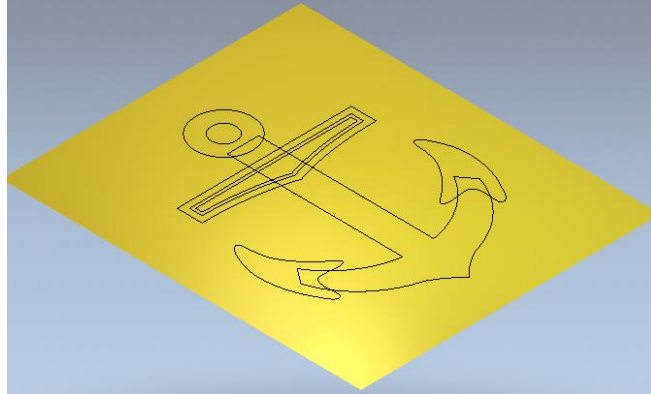
练习 1 - 锚

- 单击开始面板中的[打开模型](#)功能，显示打开对话框
- 选择 [ACData > anchor.art](#)

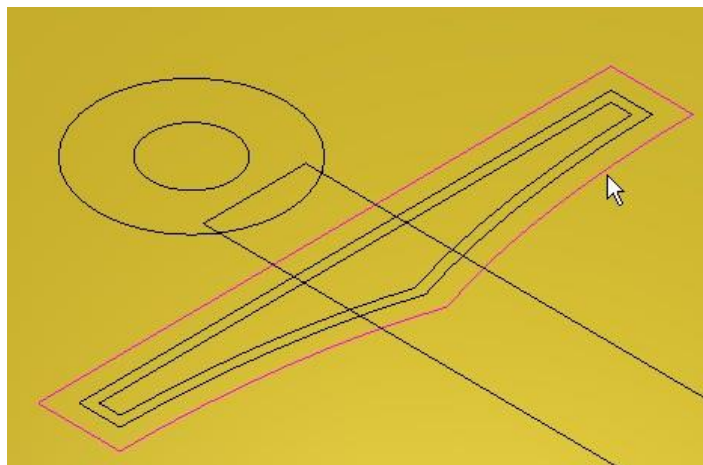


- 选择 **视图选项卡 > 布局 > 标准**

- 将从上 3D 查看更改为**等轴查看**



- 选择下面所示的矢量，并打开**形状编辑**表格



- 选择**平面**形状，**开始高度 0.5 mm**

- 将组合模式设置为**增加**

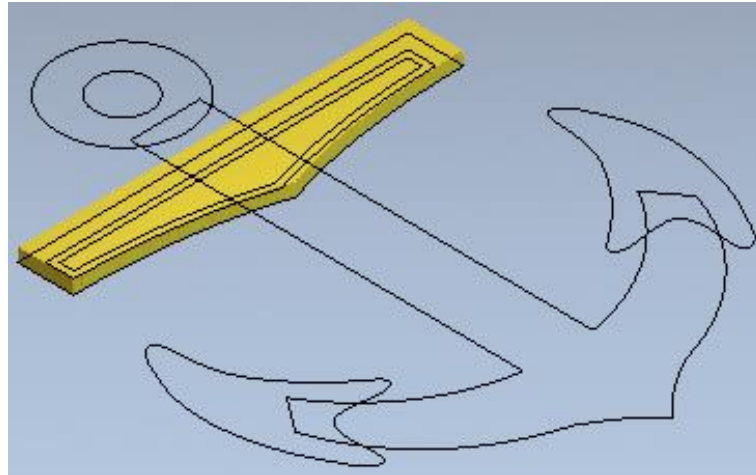
- 点击**应用**按钮生成形状


- 点击**取消**按钮

- 从 3D 查看工具栏中，单击**绘制零平面**



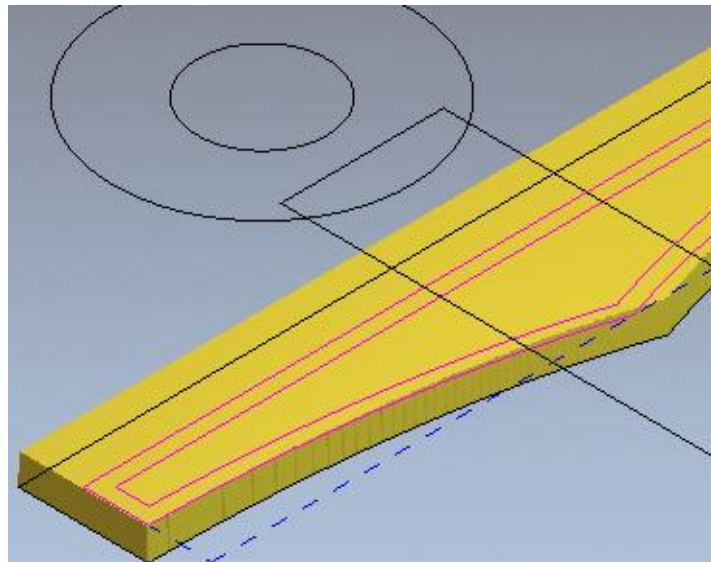
，隐藏 Z 零平面



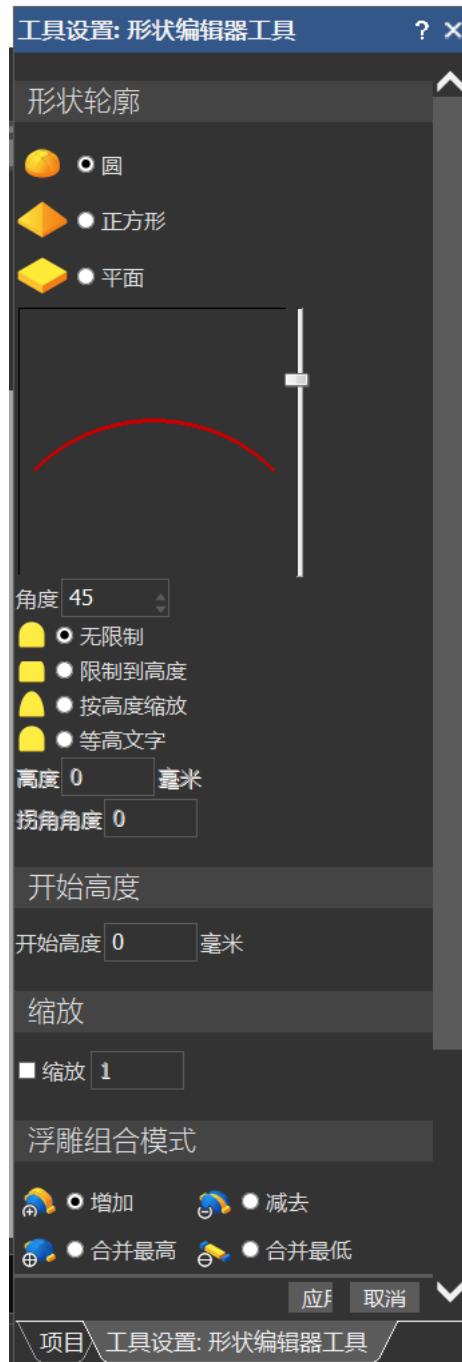
 于是产生一图示的杆浮雕。如果将鼠标放在浮雕上，那么该位置的 Z 高度将显示在图形区域右下角的信息框中

X: 14.170 Y: 18.201 Z: 0.500

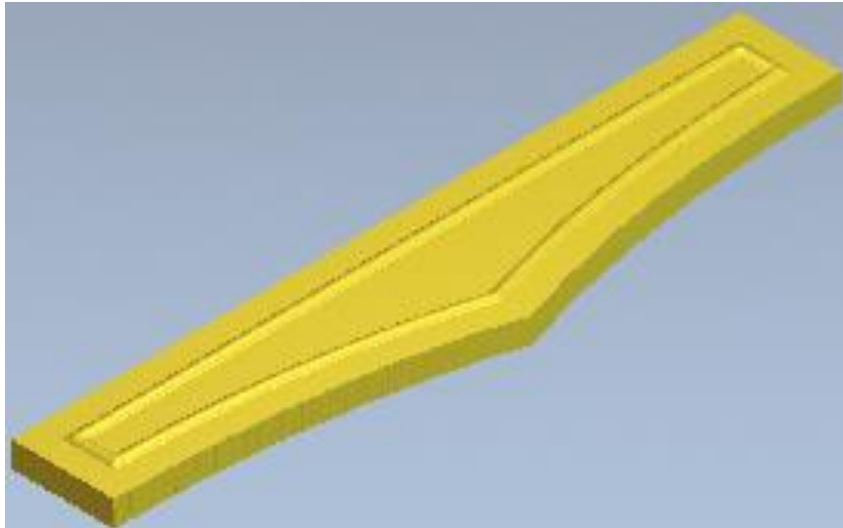
- 单击空白处，取消选择杆矢量
- 按住 **shift** 键，如下所示选择两个内矢量




- 按键盘上的 **F12**，打开形状编辑器表格

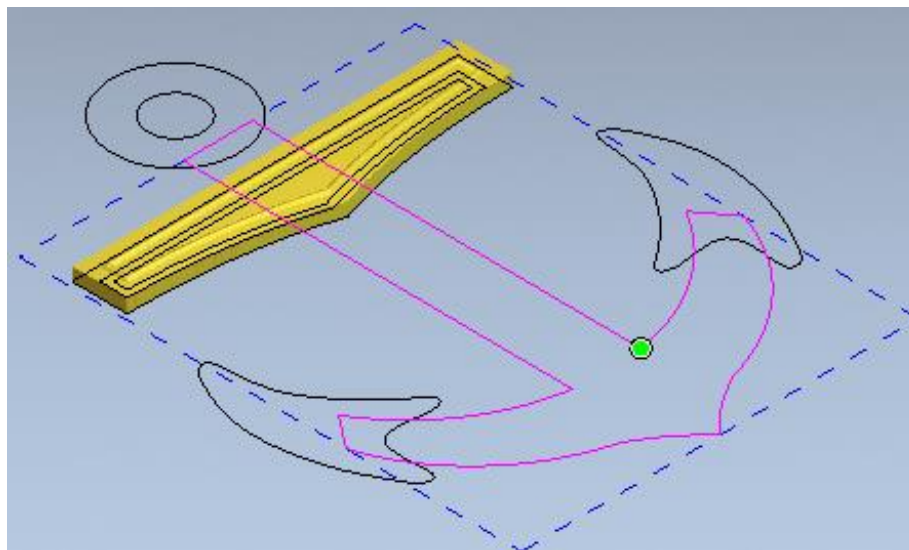


- 选择 圆形 , 角度 45 度 , 整体高度 无限制
- 输入开始高度值 0
- 点击应用按钮

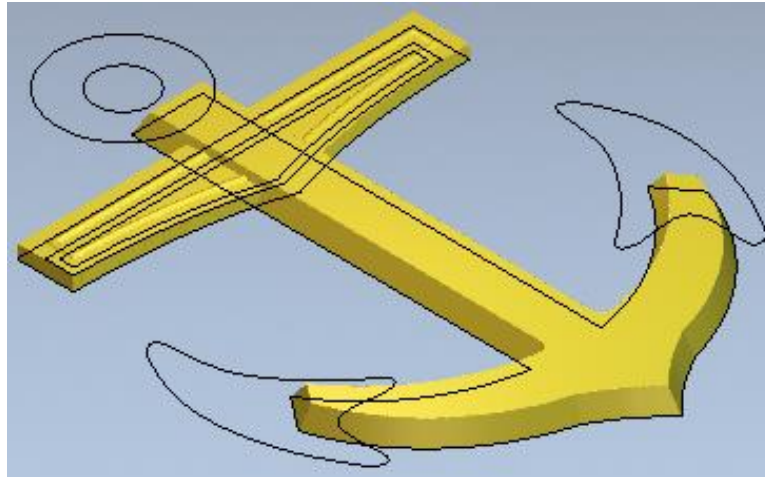


 于是在所选矢量内创建了一 45 度的拱形，拱形的最终高度由定义的角度决定（因为没有选择限制）

- 选择下图高亮显示的主锚矢量



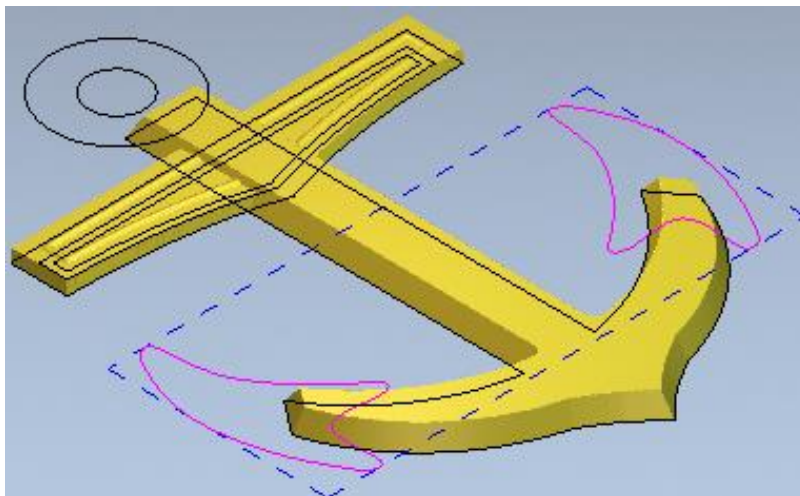
- 在形状编辑器中，选择角度为 65 度的正方形
- 选择限制到高度，并输入值 0.75mm
- 点击合并最高框并应用



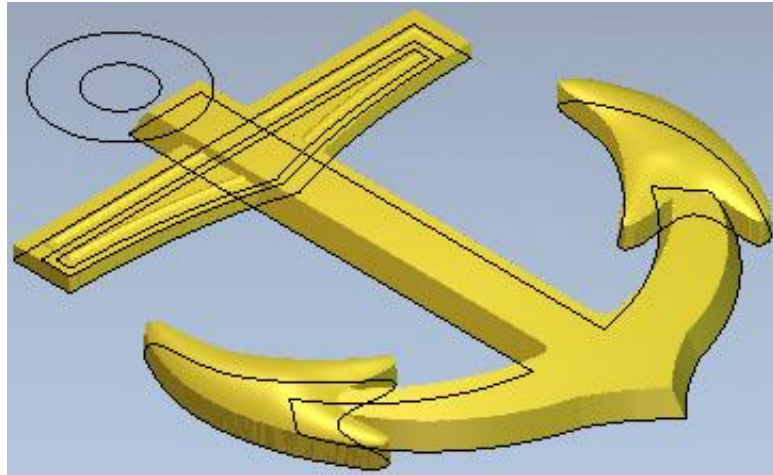
于是即创建主锚形状并与杆浮雕合并

此形状是从 65 度的三角形挤出的矢量产生，当它达到 065mm 的高度后即被削平

- 如图所示 Shift 选择两个钩矢量



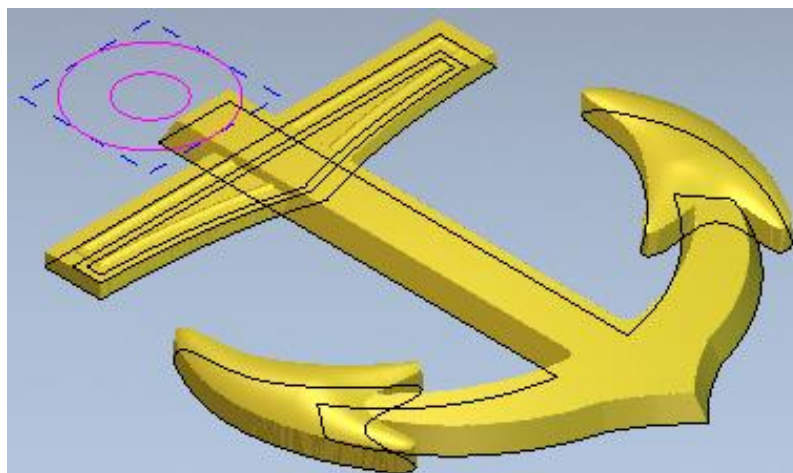
- 在形状编辑器表格中填写以下，选择圆形，角度为 30 度
- 输入开始高度值 0.75mm
- 点击合并最高框并应用



于是即创建钩形并与主体合并

开始高度提供了一个 075mm 高的“平台”，然后应用 30 度的拱形

- 如图所示 Shift 选择两个圆矢量



- 在形状编辑器中，选择角度为 65 度的圆形
- 输入开始高度值 0.5mm
- 点击合并最高框并应用
- 点击取消按钮
- 从 3D 查看工具栏，点击切换矢量可见性

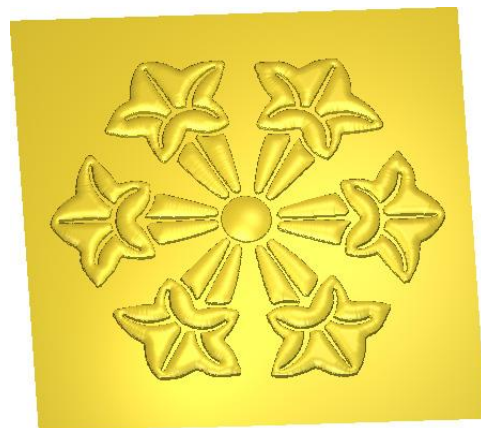
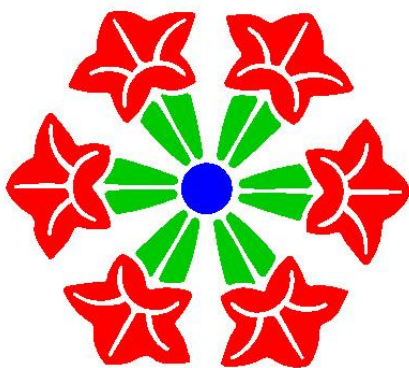




隐藏矢量可清楚看到最终结果

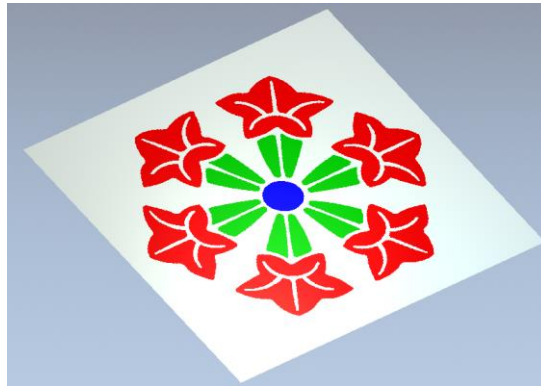
- 选择 文件 > 另存为 ，输入名称 **Anchor** ，然后 保存
- 选择文件>关闭模型

练习 2 - 位图装饰图案

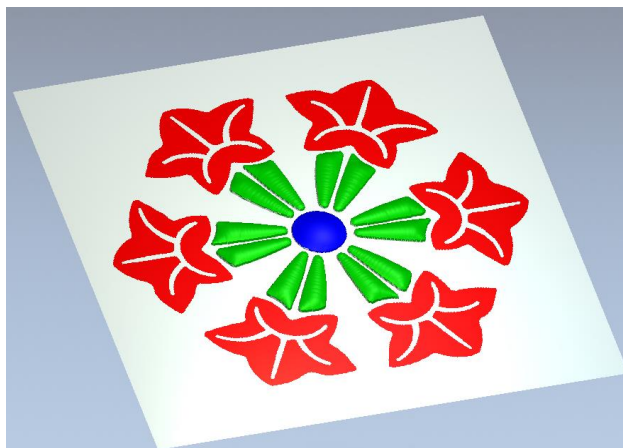


- 打开 **ACData > BitmapMotif.art**
- 切换到 3D 查看

- 从 3D 查看工具栏切换显示位图图标



- 双击颜色蓝色，使其成为主颜色
- 选择形状编辑器 或 (F12)
- 选择圆形状，角度为 30 度
- 输入开始高度 1mm
- 勾选 按高度缩放，键入高度 3.5mm 并 应用
- 双击颜色绿色，使其成为主颜色
- 选择圆形，角度为 30 度
- 输入开始高度 1.5mm 并应用



- 双击颜色红色，使其成为主颜色
- 选择圆形形状，角度为 40 度
- 输入开始高度 2mm
- 勾取限制到高度，高度 2mm，点击应用，然后取消

- 选择显示材料 ，切换回浮雕（材质）查看

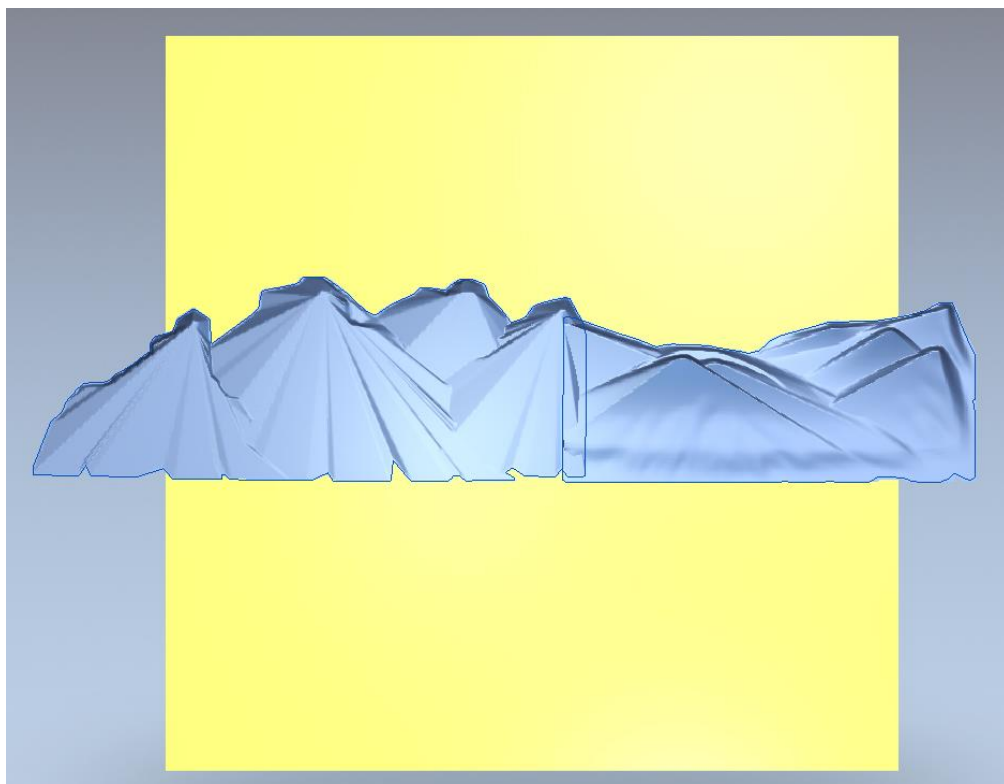
- 从浮雕编辑工具栏中选择光顺浮雕 

- 将强度设置为 20%，然后点击应用

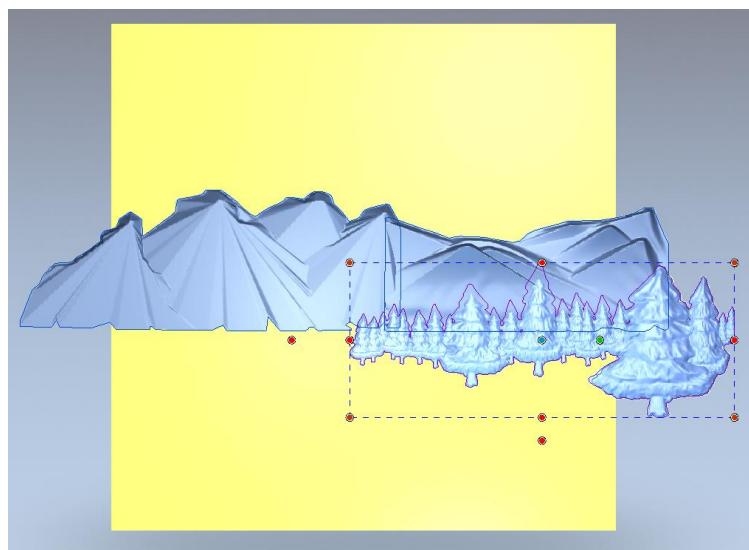
- 从 3D 查看工具栏切换零平面 ，查看结果

练习 3 - 山景

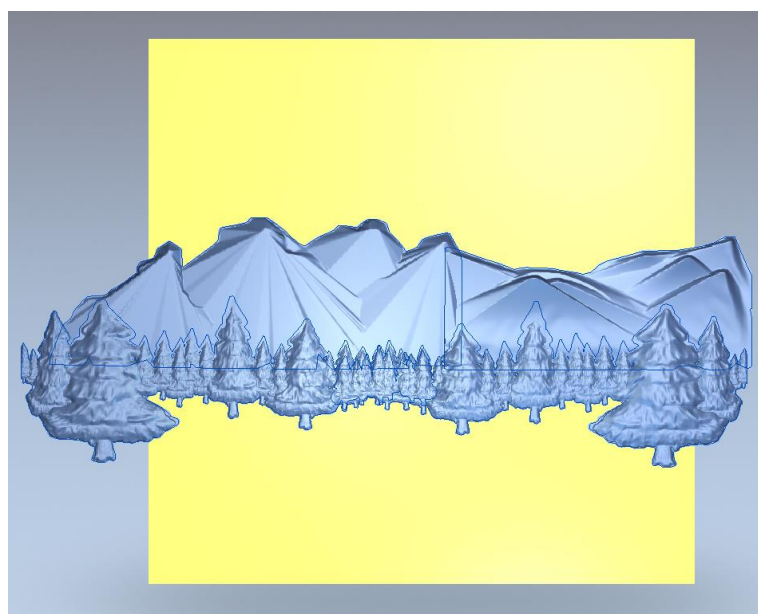
- 创建一个新的模型 600mm x 600mm , 分辨率 2500 x 2500
- 在 3D 查看中打开矢量可见
- 打开文件浮雕库, 将 Mountains1 从 **Greenery** 文件夹拖入模型, 并将其放置在模型的右侧
- 将 Mountains2 从 **Greenery** 文件夹拖入模型, 将其放在模型的左侧
- 将每个文件浮雕移动到如下所示位置, 并确保它们彼此重叠



- 将 TreeLine 从 **Greenery** 文件夹拖入模型, 如下所示, 将其放在模型右侧的山下方



- 退出变换工具，鼠标左键选择 TreeLine 文件浮雕
- 打开镜像对象工具，并确保勾选复制原始对象，然后选择整个模型，创建 TreeLine 文件浮雕的镜像副本
- 将原始的 TreeLine 文件浮雕向左移动，使其看起来不对称于其他树状线



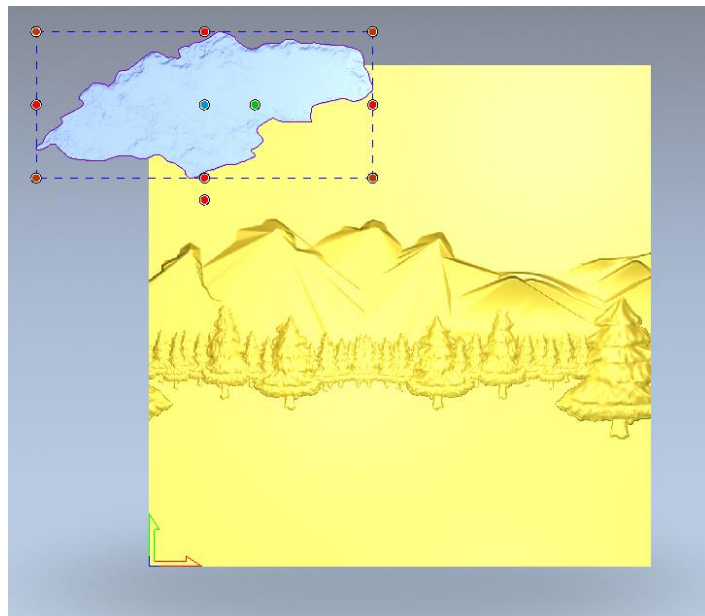
- 选择所有文件浮雕，然后打开变换工具，按键盘上的回车键，将文件浮雕粘贴到模型



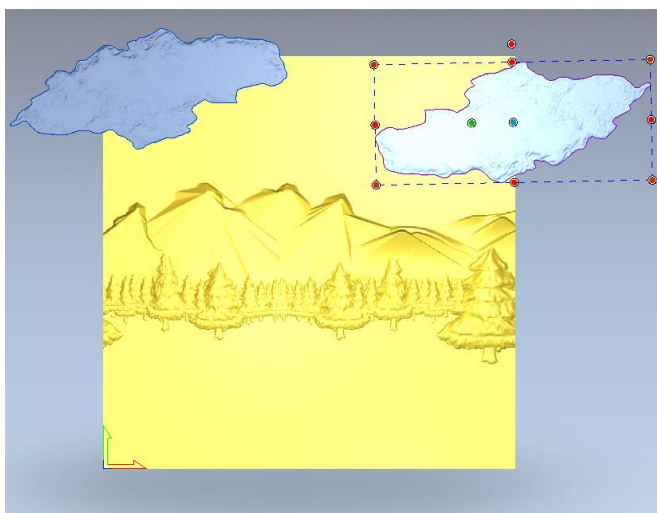
如果创建了矢量轮廓，选择并删除它们

还可以通过将浮雕文件拖动到 ArtCAM 中来加载文件浮雕

- 打开 Windows 资源管理器
- 从本教程中选择 ACdata>Cloud.rlf ，然后手动拖入 3D 查看
- 使用变换，将云移动到模型的左上角，并将宽度调整约为 400mm
- 取消 Z 轴范围的链接，并将值更改为 1m ，应用



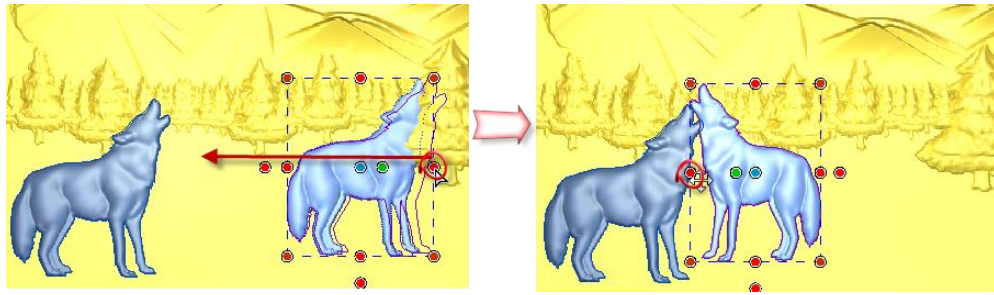
- 选择此云，然后按住鼠标左键和键盘上的 Ctrl ，然后将云拖到模型的右侧，将其复制到右边
- 打开这个新云的变换工具（如果尚未打开），点击模型外部，然后移动鼠标，旋转移动到如下所示的位置，旋转大约 180°




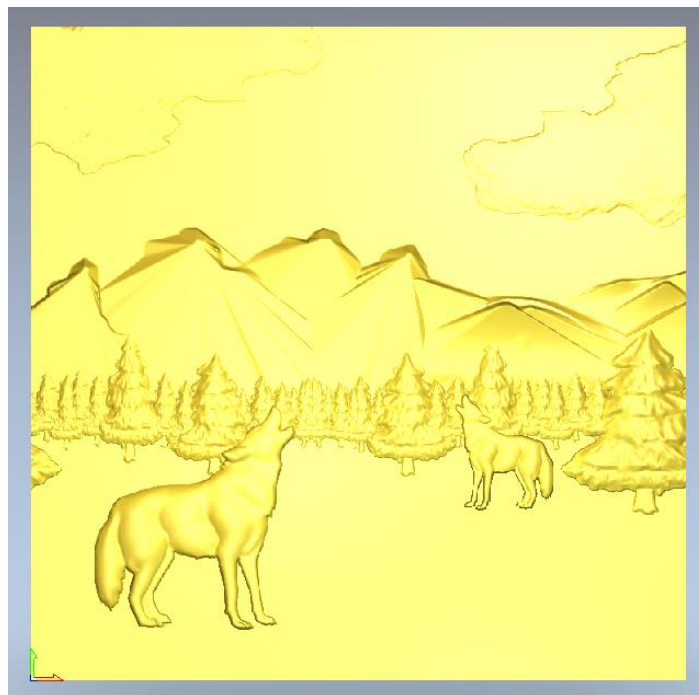
- 选择全部蓝色文件浮雕，然后按回车键，粘贴到模型中，删除任何矢量边界，
- 打开文件浮雕库（如果尚未打开），然后从 **Animals** 部分点击 **Wolf**



- 选择此狼，然后按住鼠标左键和键盘上的 **Ctrl**，将狼拖到模型的右侧，将其复制到右边
- 使用变换，如下图所示，将右侧中点拖动到左侧，手动镜像新狼



- 确保变换页面上的 **Z 轴范围** 已取消关联，将狼缩小约 **50%**
- 将狼定位在右侧的树线附近
- 从变换菜单中选择**文件浮雕粘贴选项**页面 
- 增加 **25mm** 的高度，然后点击**粘贴**
- 选择并粘贴另一只狼



- 选择 **文件 > 另存为**，输入名称 **Wolf**，然后 **保存**
- 选择**文件>关闭模型**