

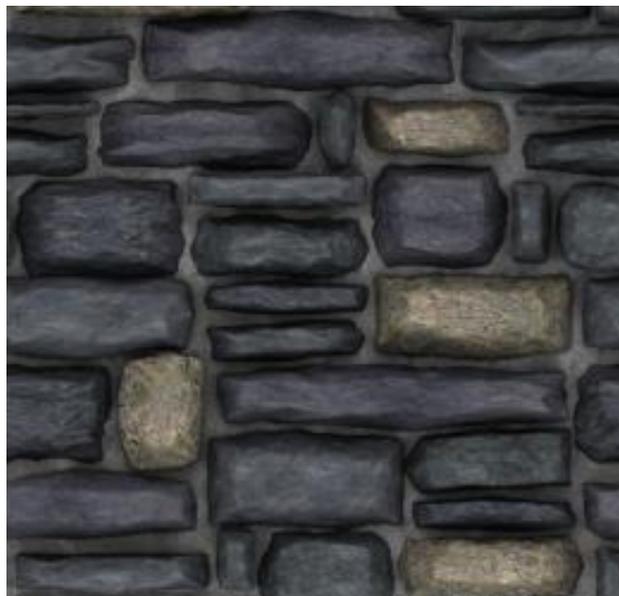
第 6 课 - 浮雕编辑

目标

- 输入矢量
- 形状编辑器
- 创建浮雕
- 保存模型

练习 1 - 自图像的纹理

- 打开 **模型**
- 选择 **ACData > stone_pattern.png**
- 输入**宽度 = 300mm**



- 在项目树中选择 **stone_pattern** 位图层
- 创建**浮雕层** (从位图层) 

- 输入新的 高度 = 4mm ， 光顺浮雕 = 20%



接下来，可以将新的纹理保存到文件浮雕文件夹中

- 打开文件浮雕库
- 选择，查看 Custom Reliefs 文件浮雕文件夹
- 使用鼠标左键在项目树中选择 stone_pattern 浮雕层并拖入文件浮雕库



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

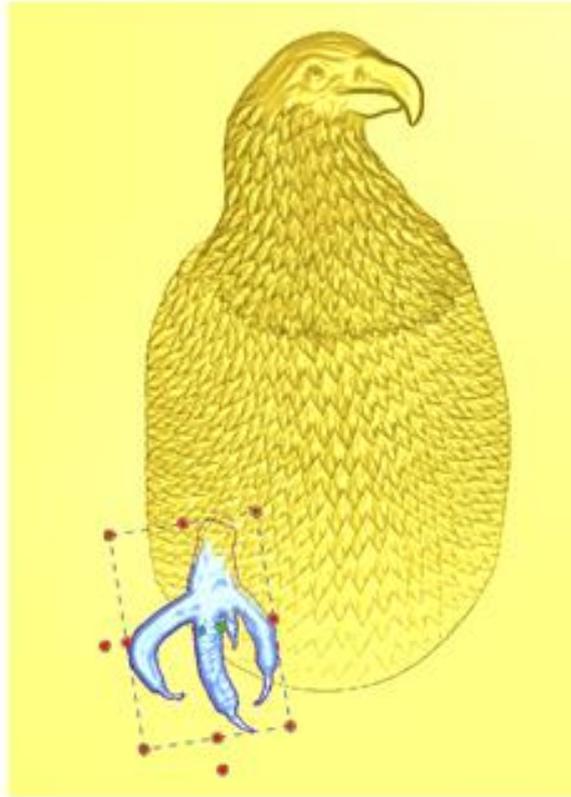
练习 2 - 鹰

- 创建一个新的模型，宽度 300 毫米，高度 300 毫米
- 分辨率 2500 x 2500
- 原点中心
- 选择上查看 
- 打开 输入为文件浮雕 并浏览到 ACData> Eagle
- 在 3D 视图中打开 *Eagle Head & Body*
- 居中并粘贴浮雕



- 从文件打开粘贴浮雕并浏览到 ACData> Eagle
- 在 3D 查看中打开 *Foot*
- 调整大小到约：宽度 40mm（保持宽度、高度和 z 范围的高宽比）

- 逆时针旋转 10°
- 取消连接 **Z 轴范围**并调整大小至 **2mm** , 然后移动到如下所示的位置



- 选择蓝色的浮动文件浮雕, 然后选择**镜像对象工具** 

- 镜像脚**整个模型**, 确保**复制原始**对象被勾选

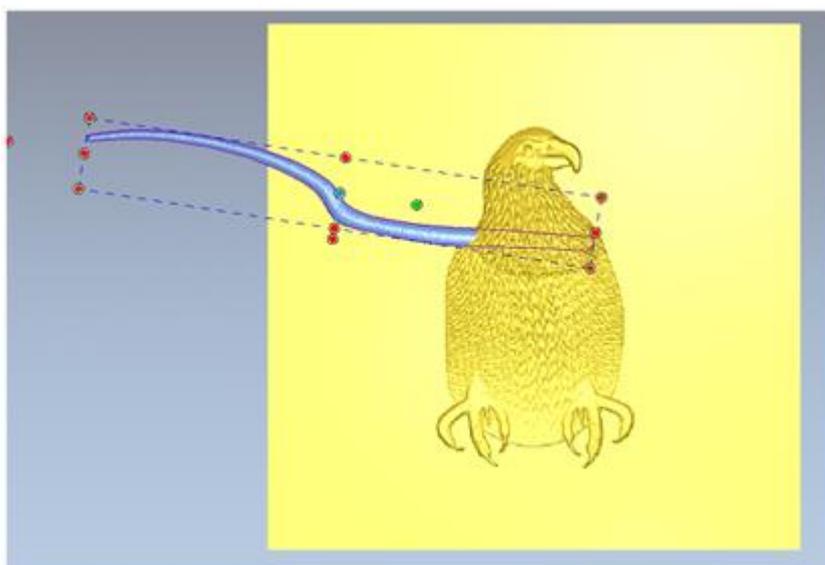
- 选择右脚, 然后进入**变换模式** 

- **逆时针**旋转脚约 15°

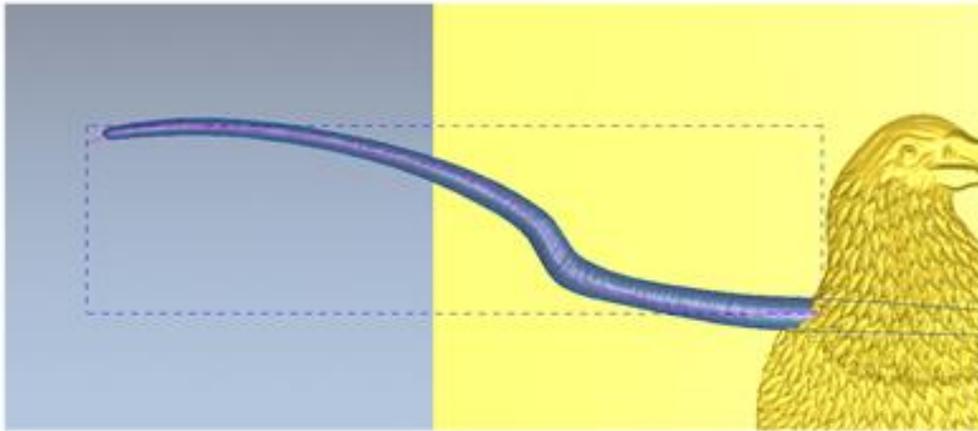
- Shift 选择两脚，然后在键盘上按回车键进行粘贴



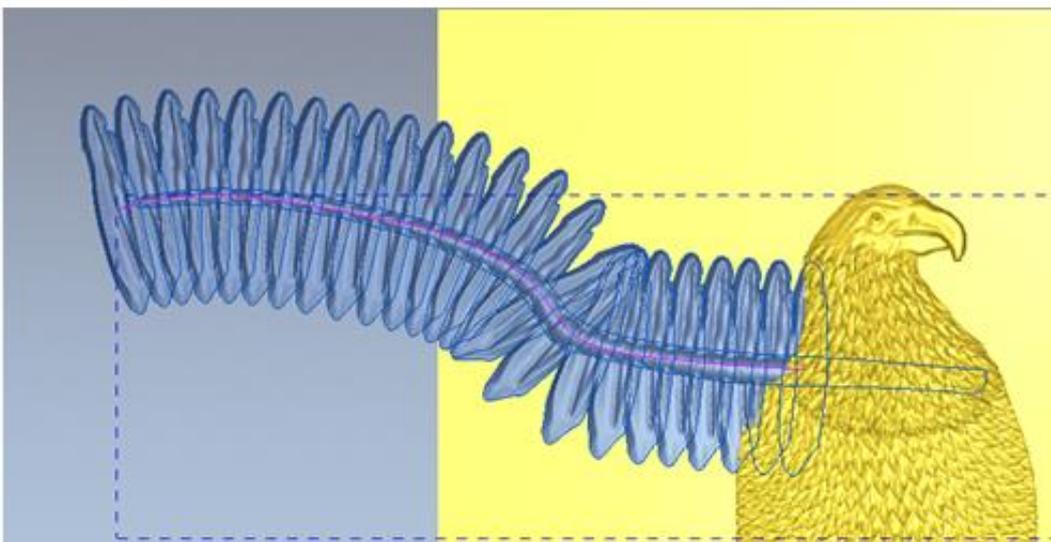
- 从文件打开粘贴浮雕，并浏览到 [ACData > Eagle](#)
- 在 [3D 查看](#) 中打开 [Wing Top](#)
- [顺时针](#) 旋转约 10° ，并移动到如下所示的位置



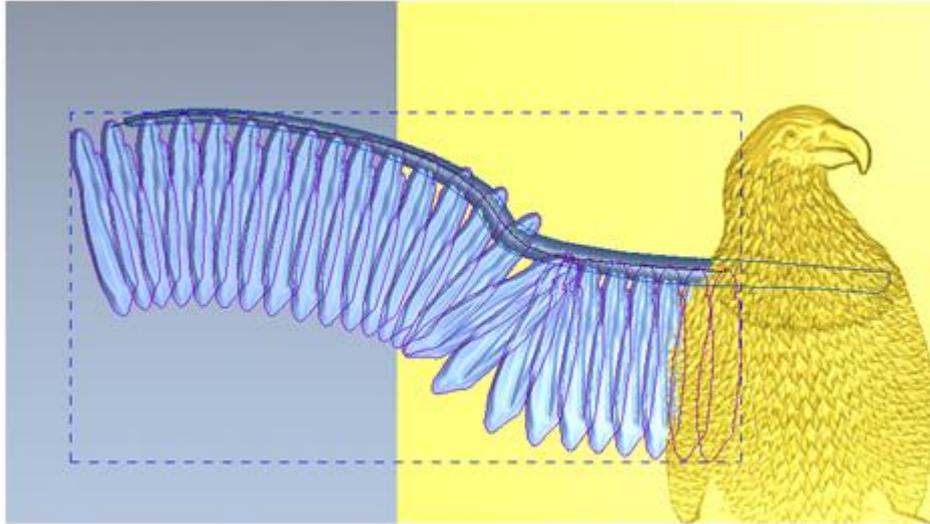
- 创建一条通过 Wing Top 文件浮雕中心的多段线 (光顺)



- 打开从文件打开粘贴浮雕并浏览到 ACData> Eagle
- 在 3D 查看中打开 Feather 3 并放置在鹰的右侧
- 调整大小到约：宽度 15mm (保持宽度、高度的高宽比)
- 调整 Z 轴范围至 2mm
- Shift 选择羽毛和光顺多段线
- 选择沿曲线粘贴工具，并创建 25 份副本



- 删除原始的羽毛文件浮雕
- Shift 选择所有羽毛，并将它们如下图所示移动



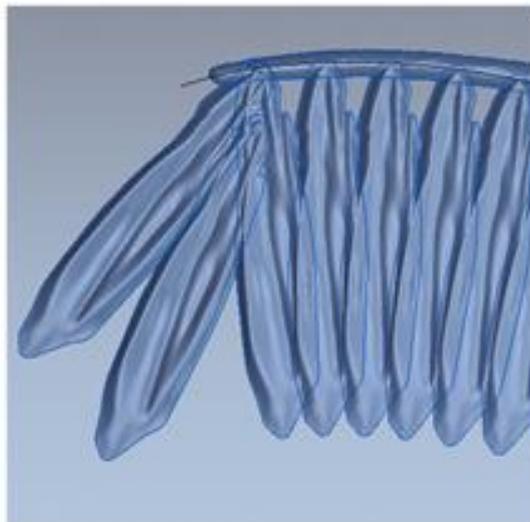
- 分离所有羽毛，以单个操作羽毛



- 分别选择两个最左侧的羽毛，然后进入变换模式

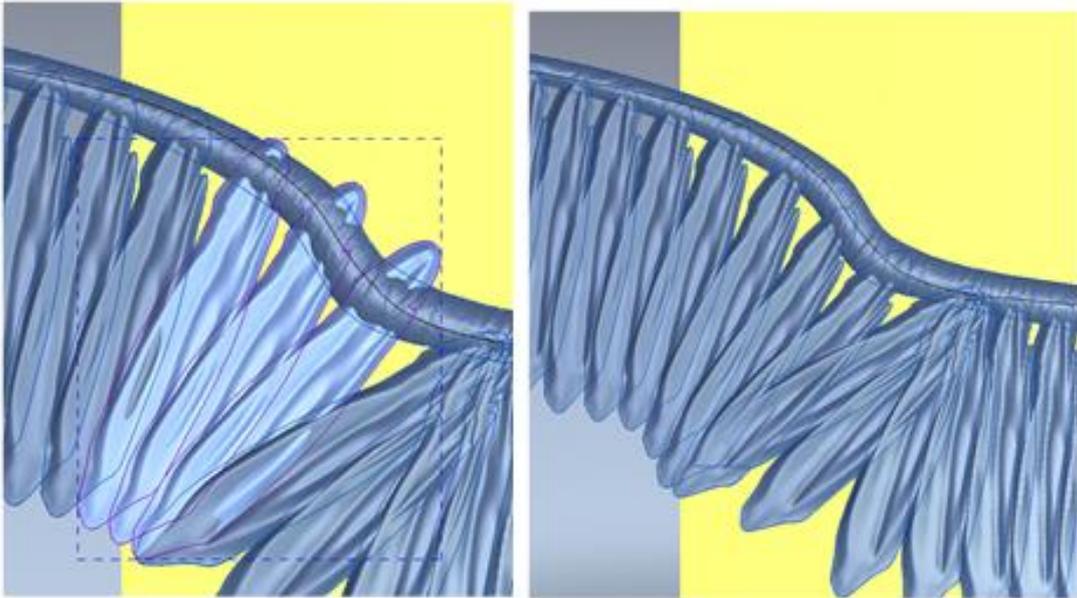


- 分别顺时针旋转每个羽毛，生成下图

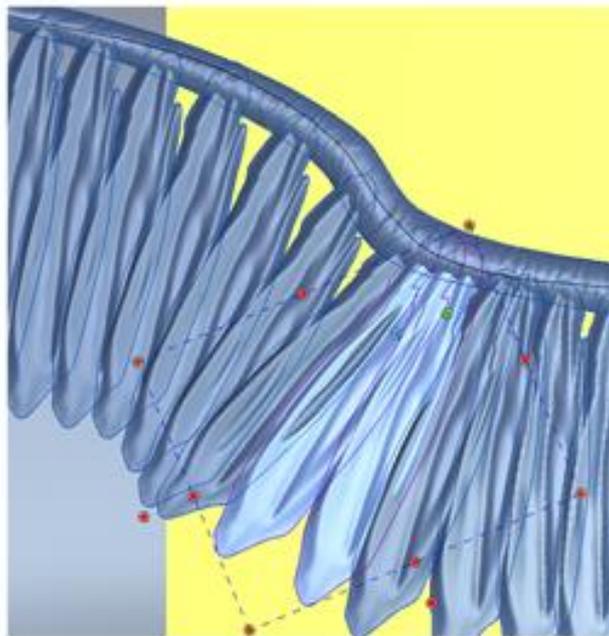


- 选择与 Wing Top 文件浮雕重叠的中间羽毛，并将它们向下移动

- 选择不正确旋转的羽毛，进入变换模式并逆时针旋转



- 选择不正确旋转的羽毛，进入变换模式并逆时针旋转，可能需要重新定位



- 选择所有羽毛并将它们组合在一起



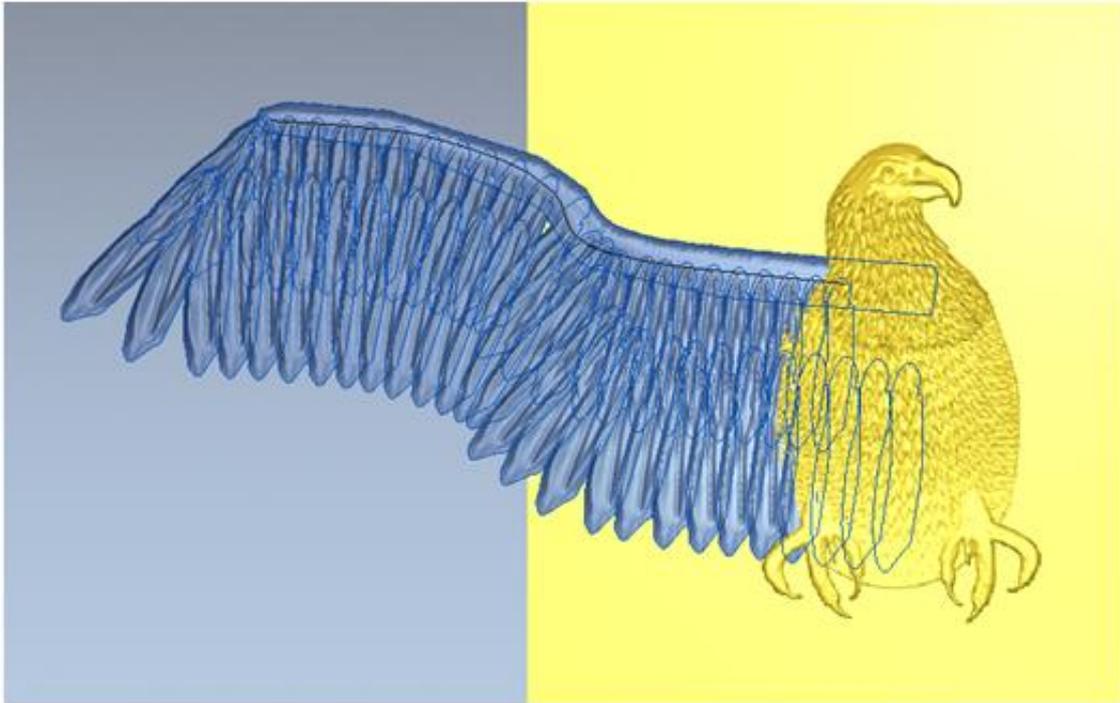
- 选择组合在一起后的羽毛，进入变换模式

- 在键盘上按住 **Ctrl** 并将羽毛大小调整为大约宽度 **350mm**

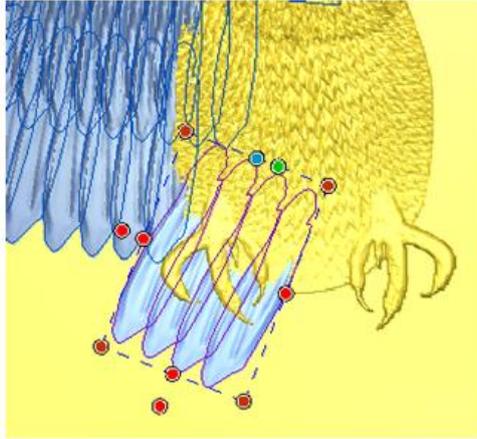


这将创建羽毛的缩放副本

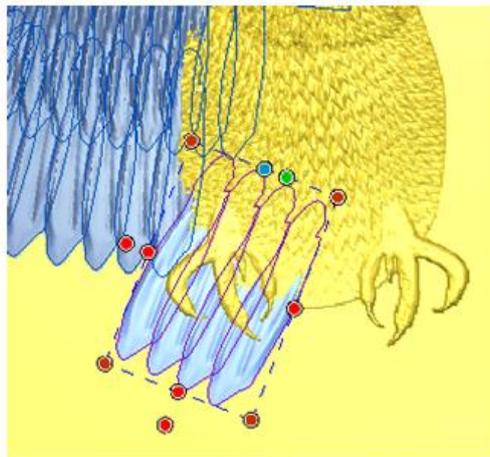
- 将复制的羽毛移动比原始羽毛低 $\frac{1}{3}$ ，排列在左边



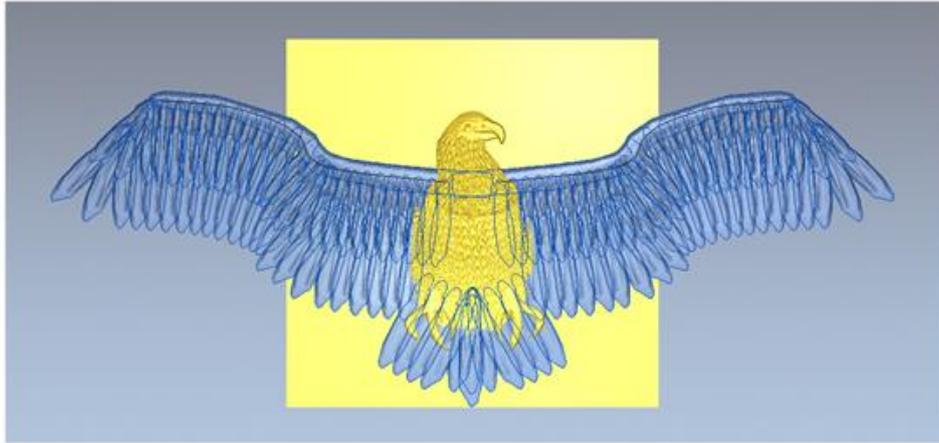
- 选择新复制的羽毛，进入**变换模式**，将这些羽毛的 **Z 轴范围**更改为 **1mm**，并**应用**
- 再次选择复制的羽毛并**分离** 
- 选择位于鹰主体下面的四根羽毛（它们应该大部分被隐藏）
- 将它们向下移动，将它们放置在左脚中央
- 进入**变换模式**，**顺时针**旋转四根羽毛约 **20°**



- 仅选择最右边的羽毛，如图所示逆时针旋转，完成后得到一个很好的连接
- 将所有 4 根尾羽的 Z 轴高度更改为 07mm



- 选择所有文件浮雕，跨模型 镜像对象，如有必要，可以创建底部羽毛的副本，以创建中央羽毛



 如果上面的文件浮雕被粘贴下来，它将不适合模型空间

- 选择 **浮雕图案切割工具** ，将浮雕层转换为浮动文件浮雕（包括鹰身和脚）
- 调整鹰的大小以适应模型空间
- 进入 **变换模式** 并选择粘贴或选择两者并按键盘上的 **回车**，将其粘贴



练习 3 - 扭曲曲鹰

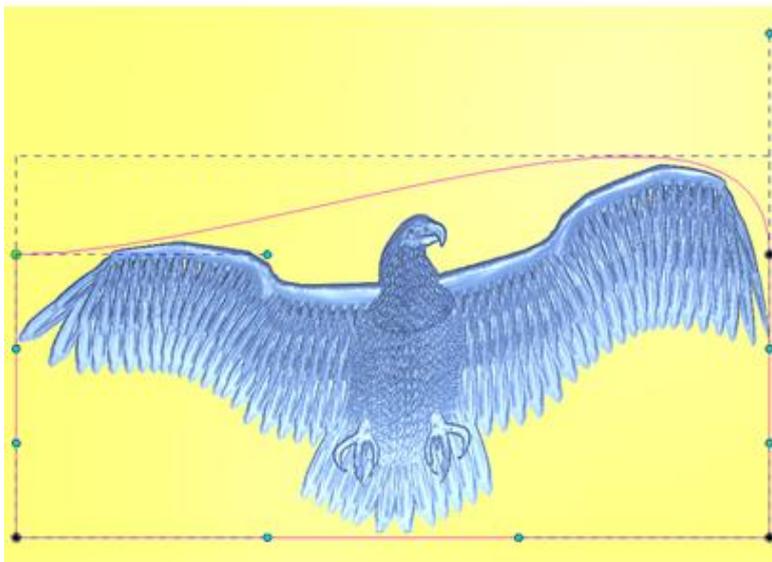
- 选择浮雕图案切割工具，自由浮雕层



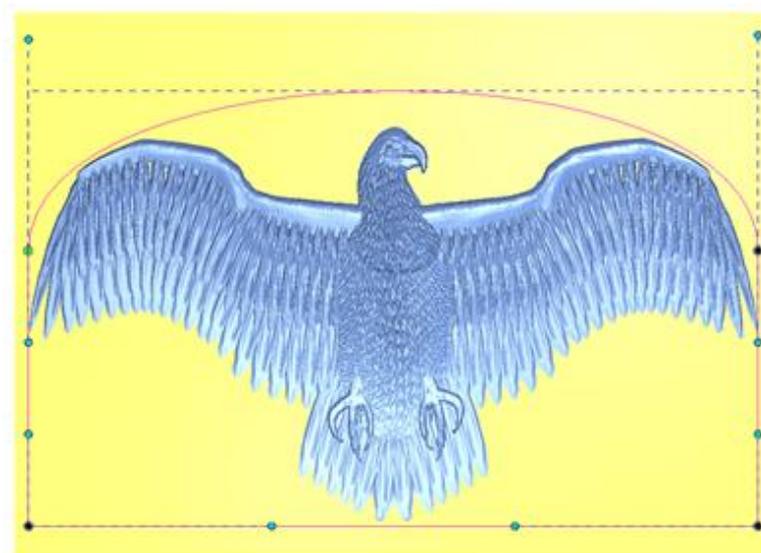
- 选择所有浮动文件浮雕，进入包络变形和封套模式



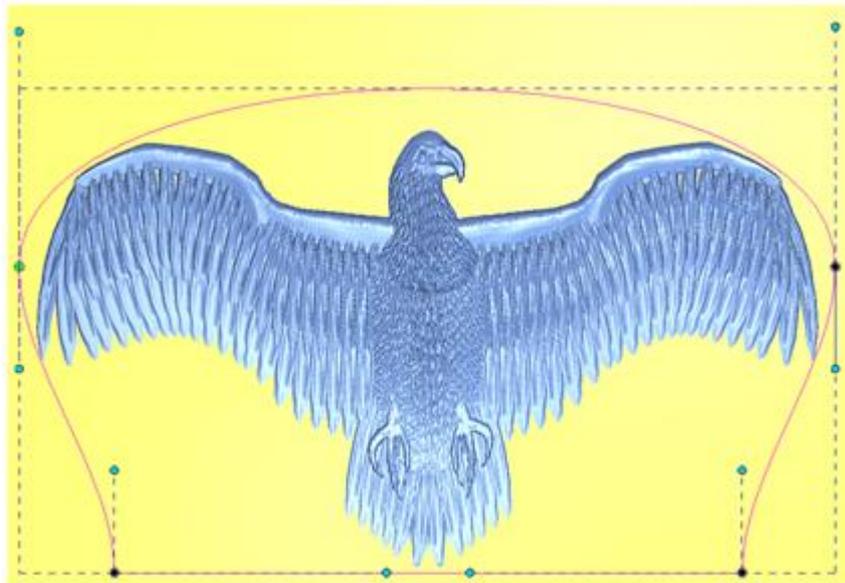
- 移动最高控制点（青色），使它和最右边选择点垂直



- 对最左边的控制点进行相同操作



- 分别向内移动左下和右下选择节点



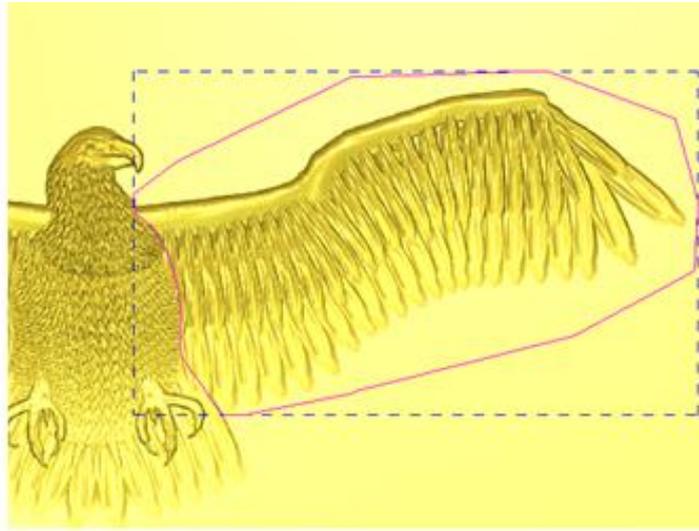
- 选择变形菜单中的完成，于是即更新文件浮雕
- 居中 F9，然后粘贴文件浮雕



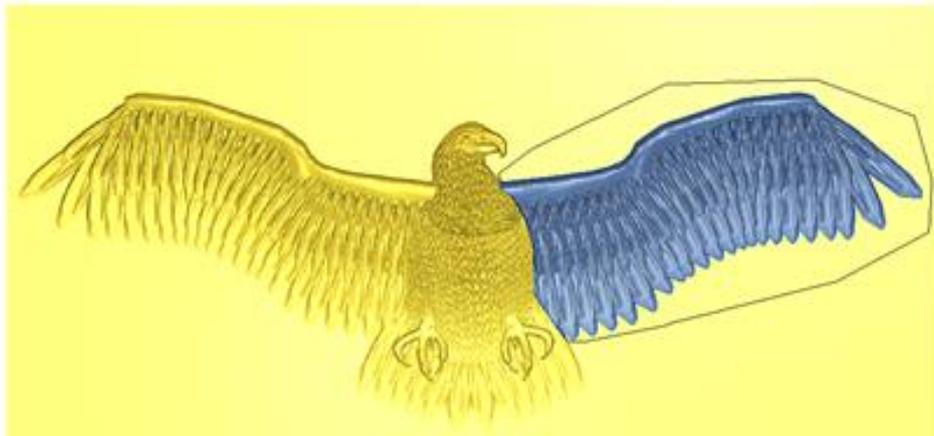
 也可使用工具组合以应用扭曲于浮雕区域，这非常像自由浮雕建模技术

- **撤销** 所有操作，直到使用浮雕图案切割这一步

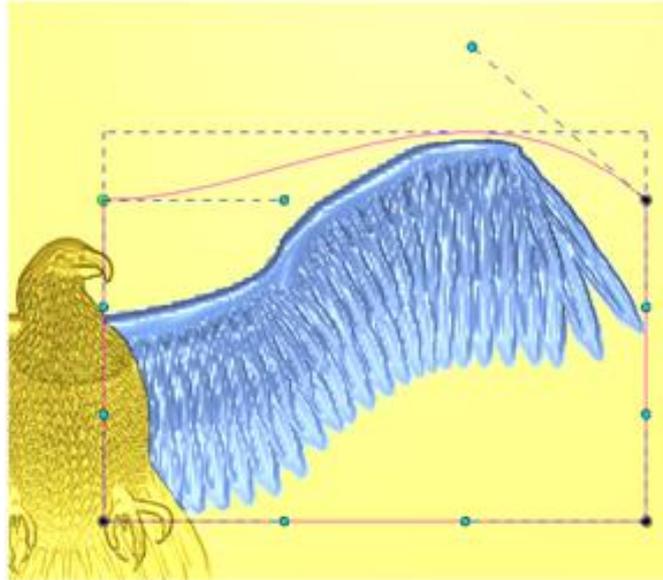
- 如下图所示，在右翼创建一条 **多段线**



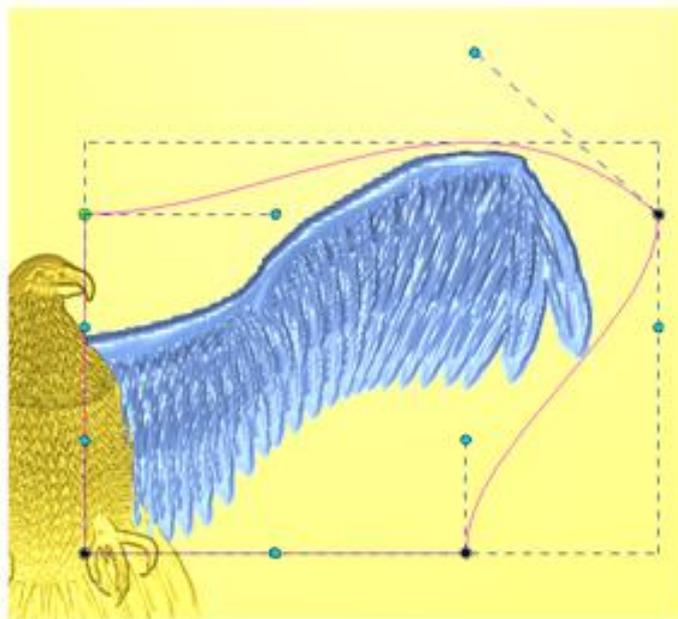
- 选择此折线，然后选择**浮雕图案切割工具**，自由此部分浮雕



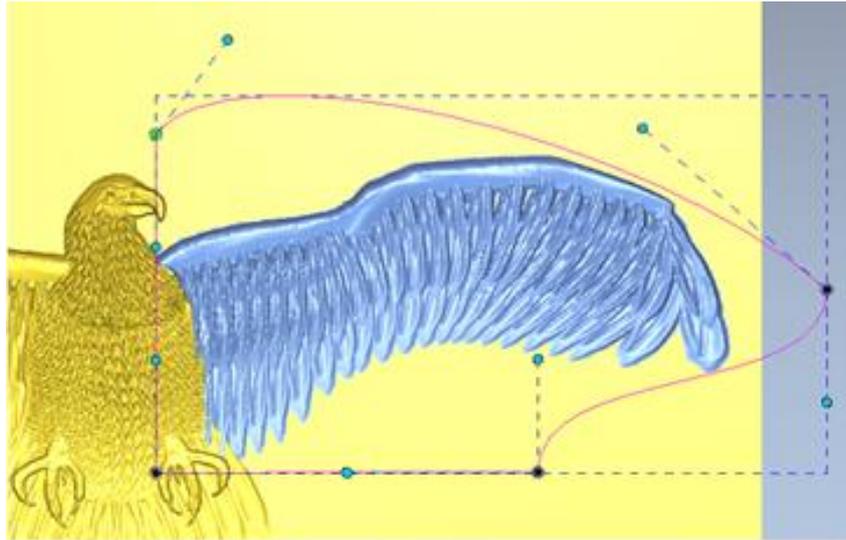
- 删除用于剪切翼的矢量
- 确保选中了蓝色文件浮雕，然后进入 **包络变形和封套** 模式
- 向上移动右侧控制点（青色）到大约 **45°** 的角度



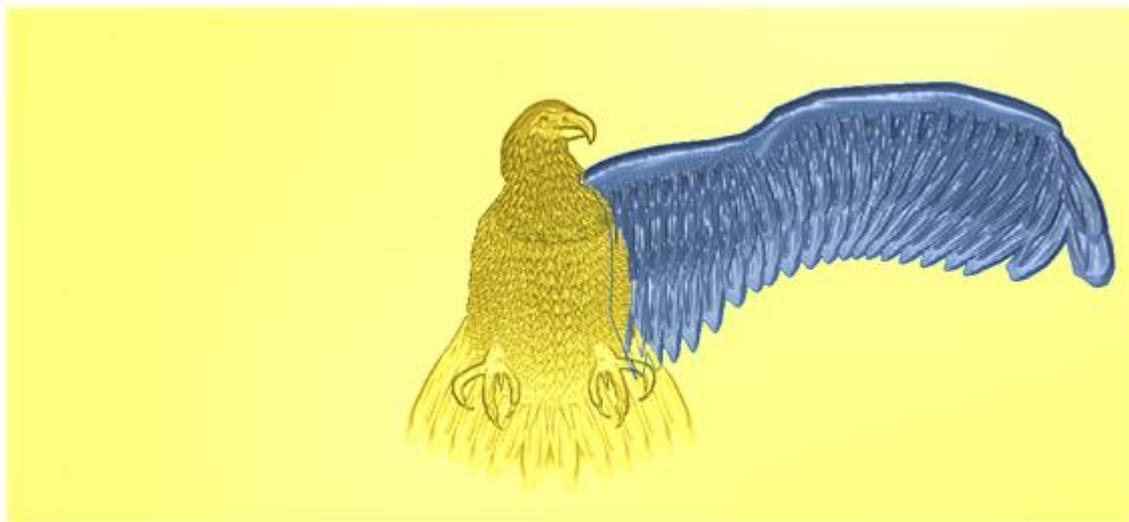
- 向内移动右下选择节点（黑色），使两个手柄（青色）彼此重叠



- 最后向上移动左上角的控制点（青色），创建一个更圆的翼



- 对鹰翼满意后，在**包络变形和封套**对话框中选择**完成**，更新浮雕
- 在左手边创建另一条多段线，并使用 **浮雕图案切割** 工具从浮雕层自由这个翼
- 仅选择蓝色的**左边翼**，然后**删除**它



- 选择**右边翼**文件浮雕，并绕模型镜像它，确认复制原始翼
- 选择两翼并将其粘贴



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