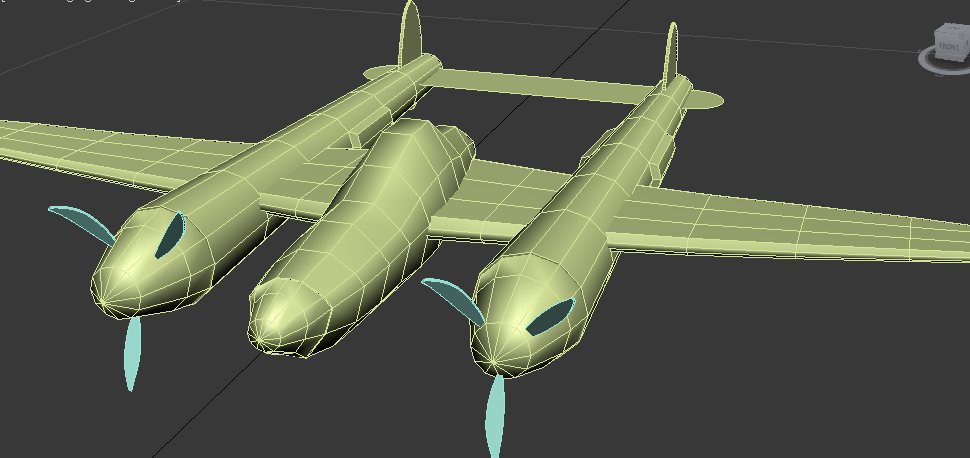
作業五

可編輯多邊形建模練習(P-38 雷霆機製作)

姓名 韋定君 學號 S08117017

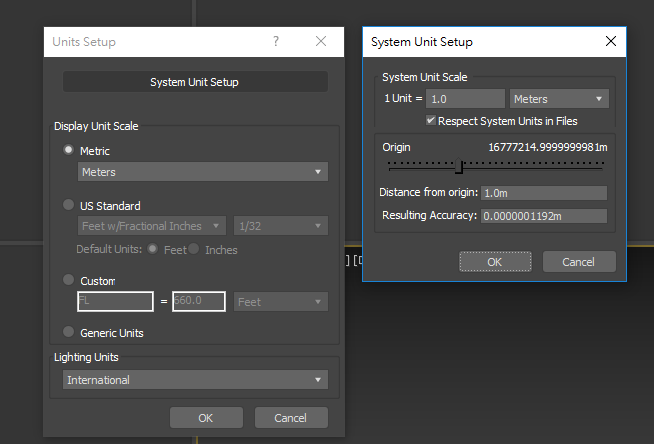
說明 利用 **個別物件分別製作** 最後用**Attach** 結合 **Boolean ?**



1. 設定飛機背景



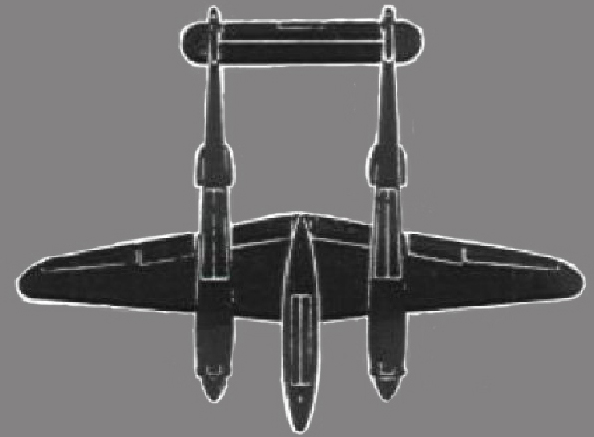
單位設定





**Background Boxing** 設定

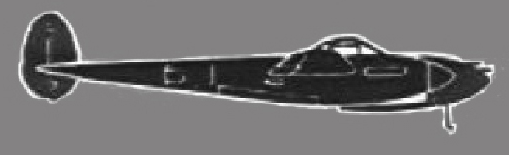
Top



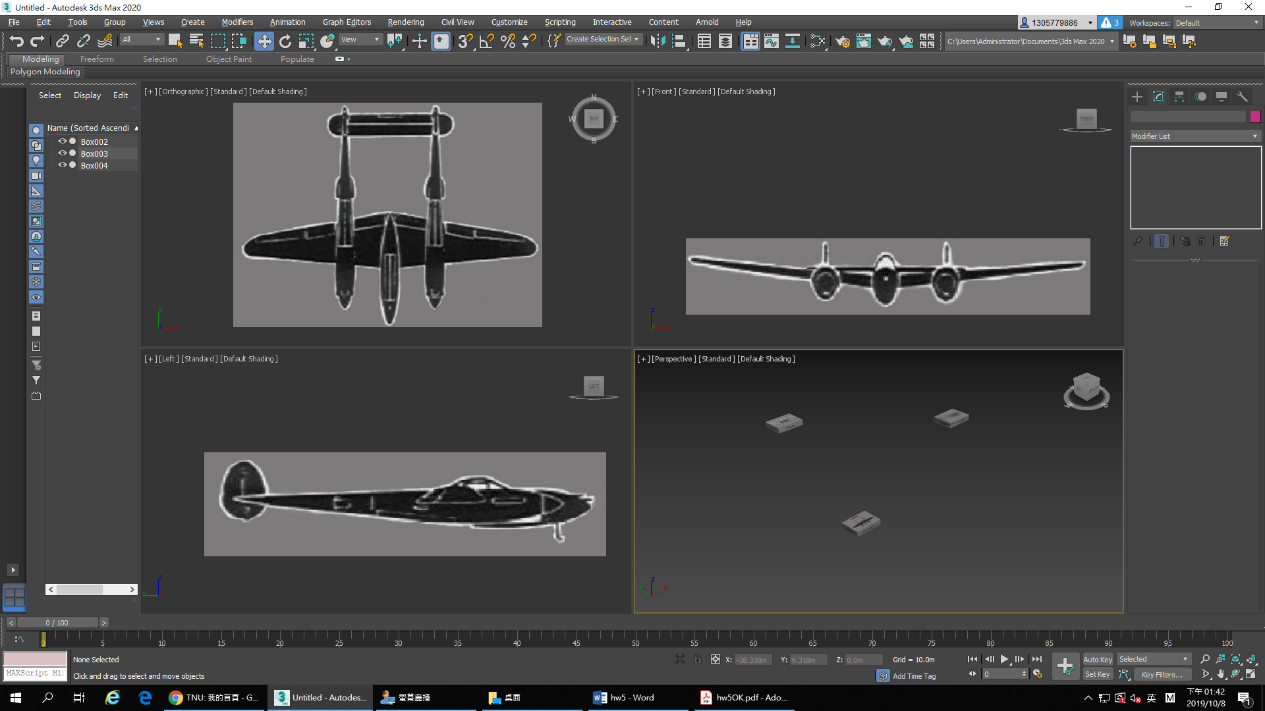
Front



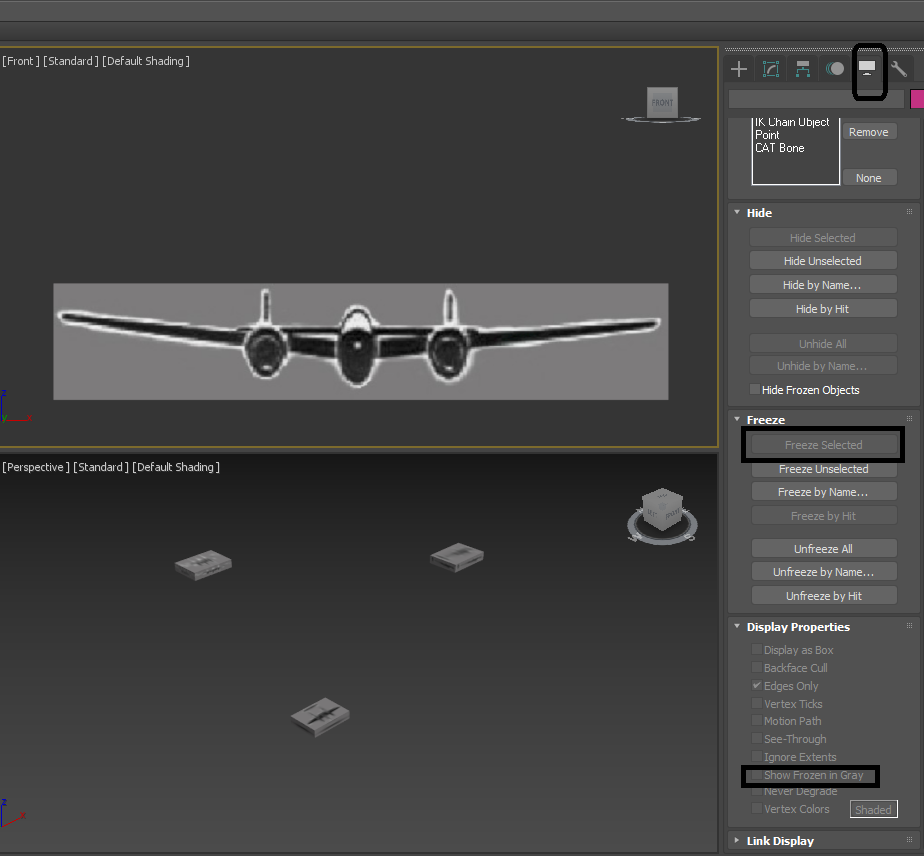
Left



設定背景圖



**冷凍背景物件**



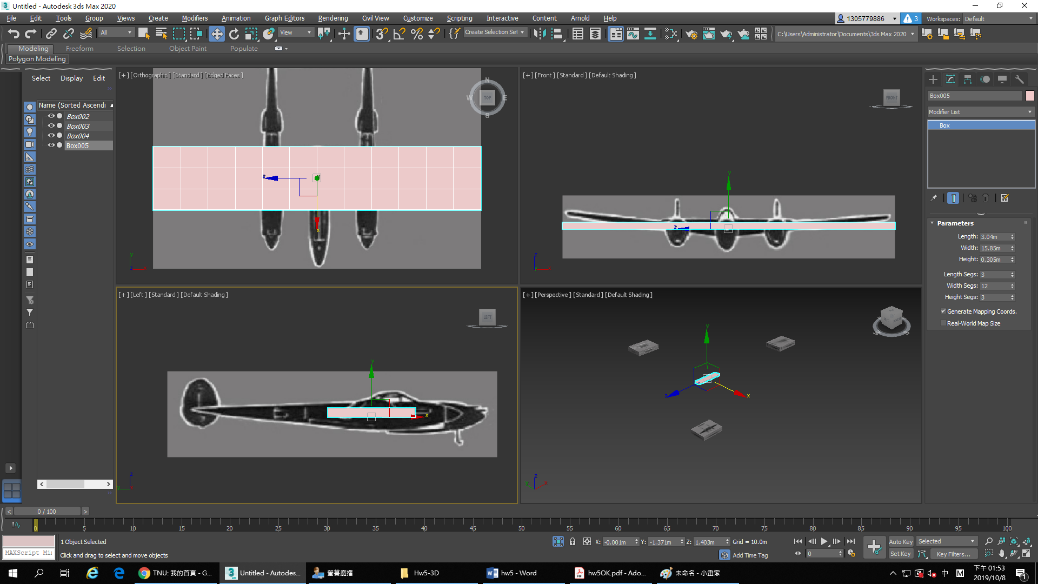
結果

1. 製作機翼



轉換成可編輯的多邊形

結果

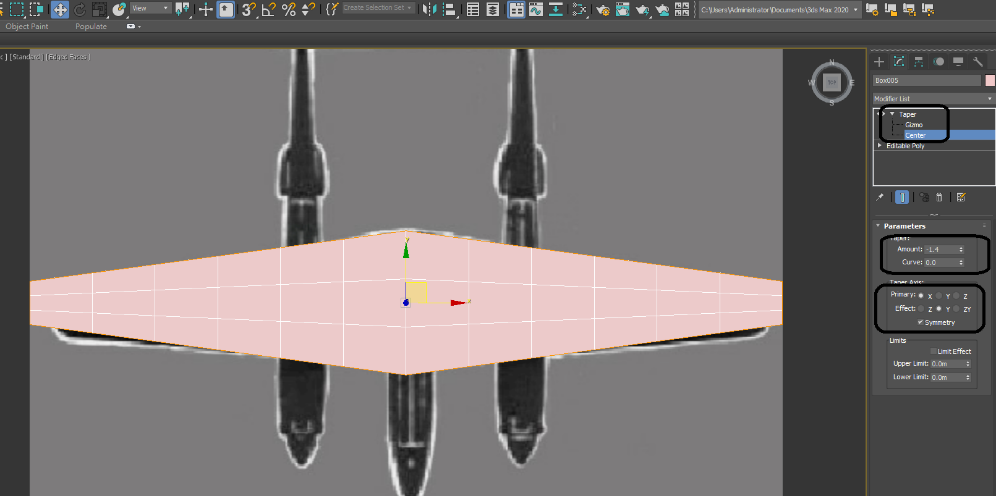


修正機翼側面

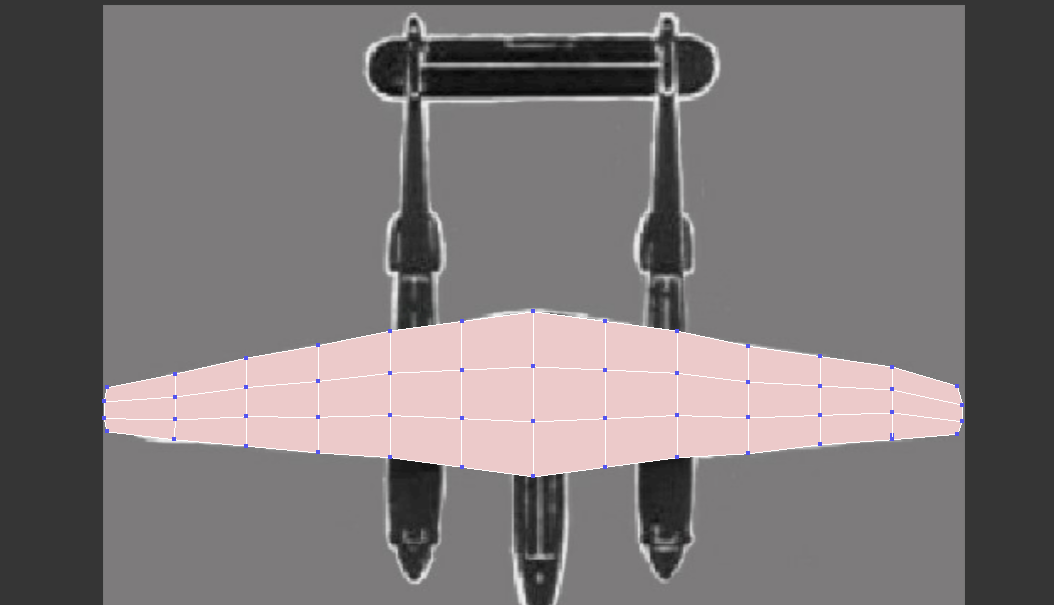
結果

利用錐化Taper編輯器 錐化機翼

結果

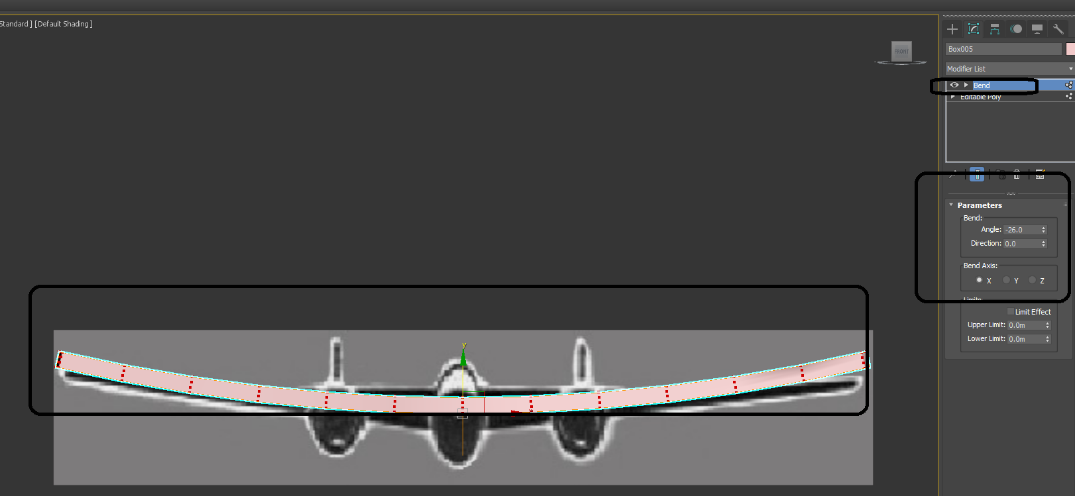


再轉換成可編輯的多邊形

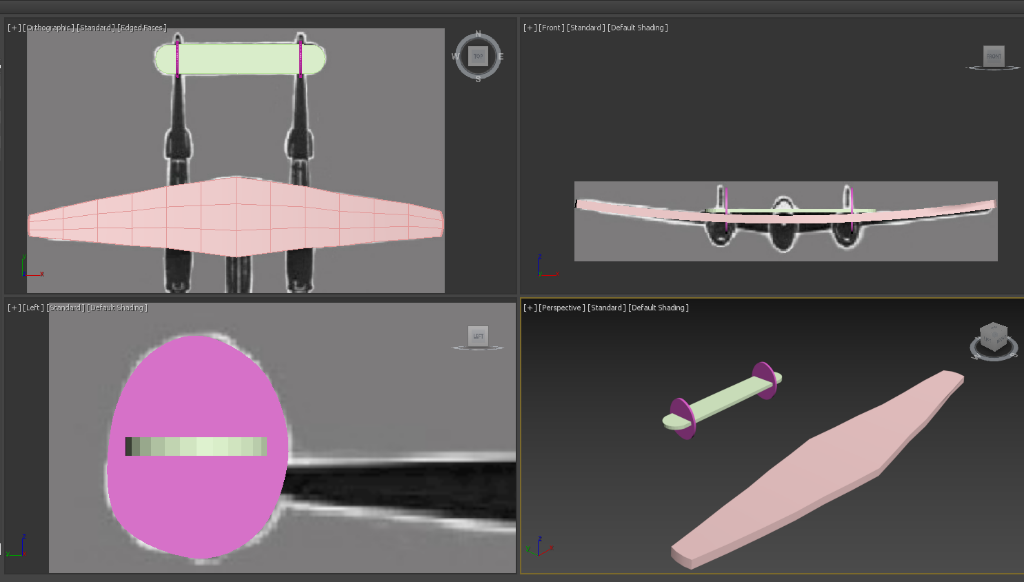


利用彎曲Bend編輯器 彎曲機翼

結果



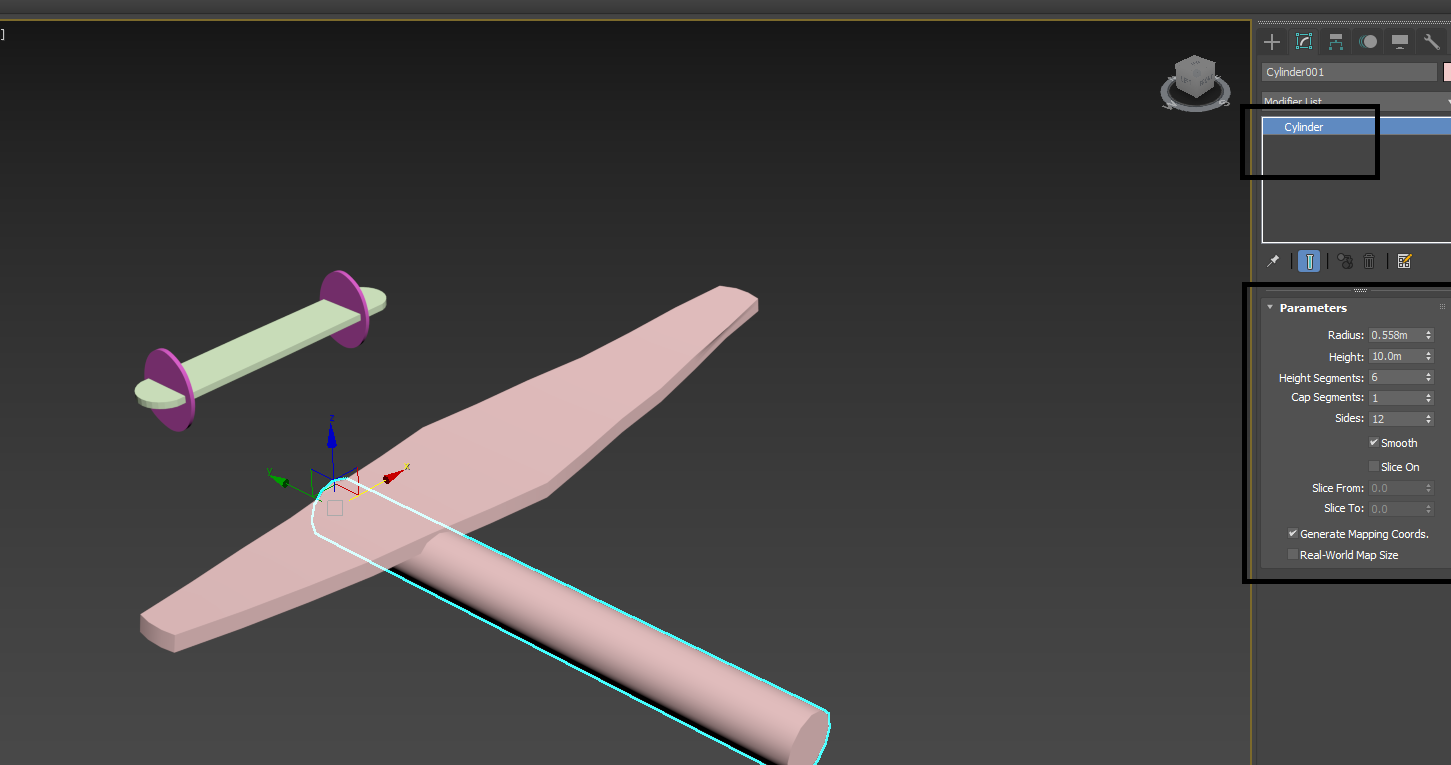
1. 製作尾翼



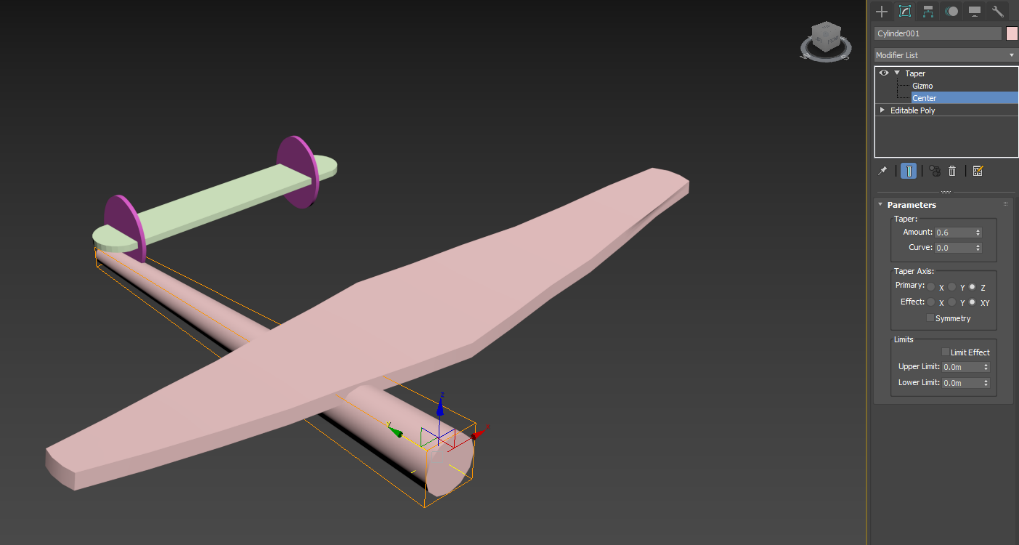
1. 機身製作

基本機身





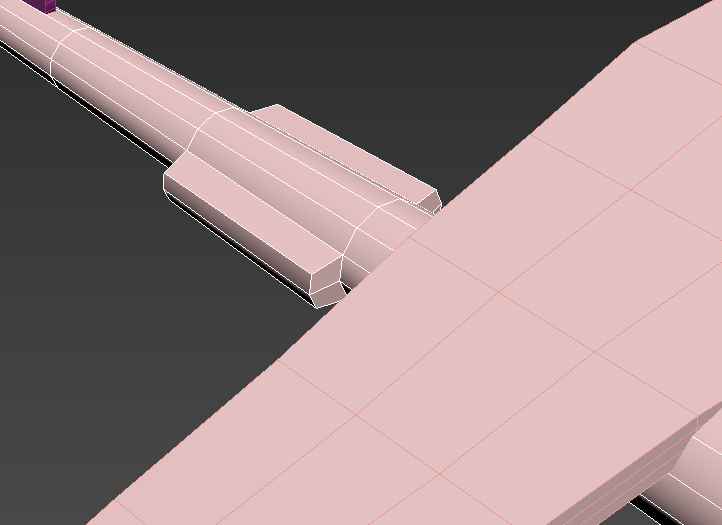
錐化機身 Taper



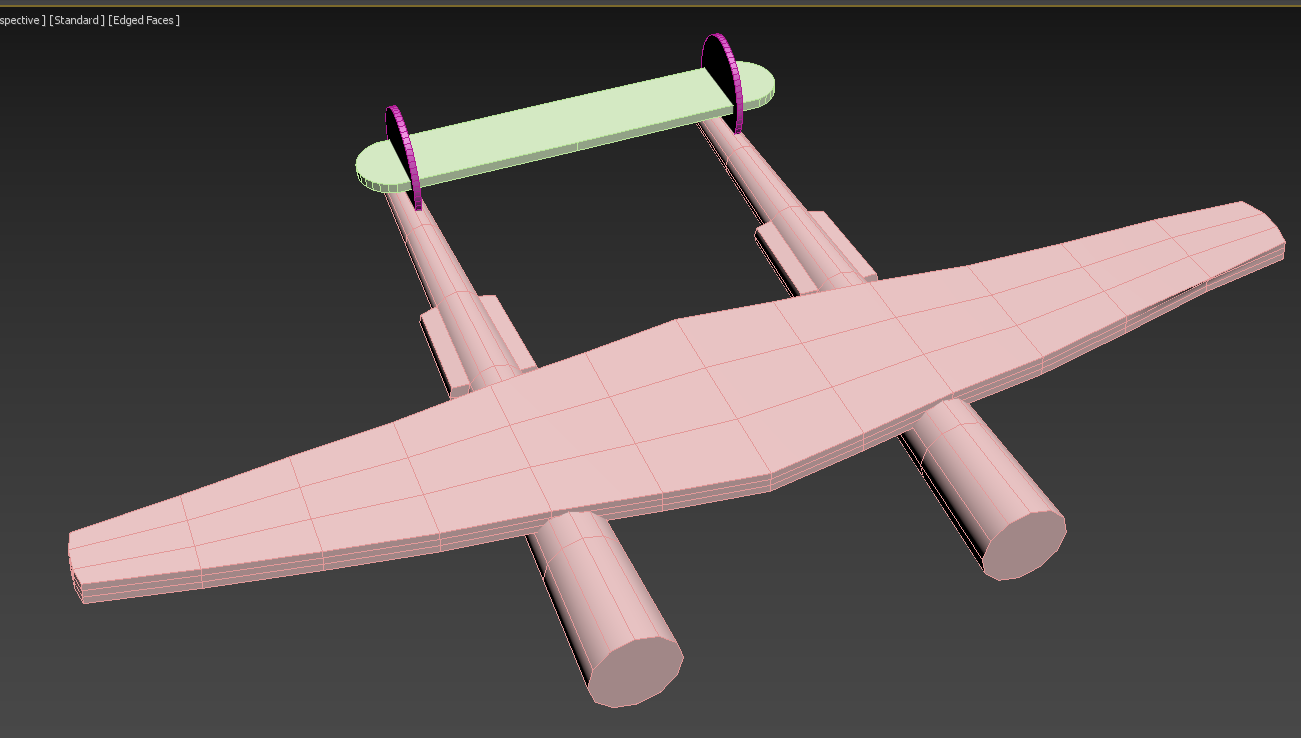
錐化Taper

轉為可編輯的多邊形

細節製作

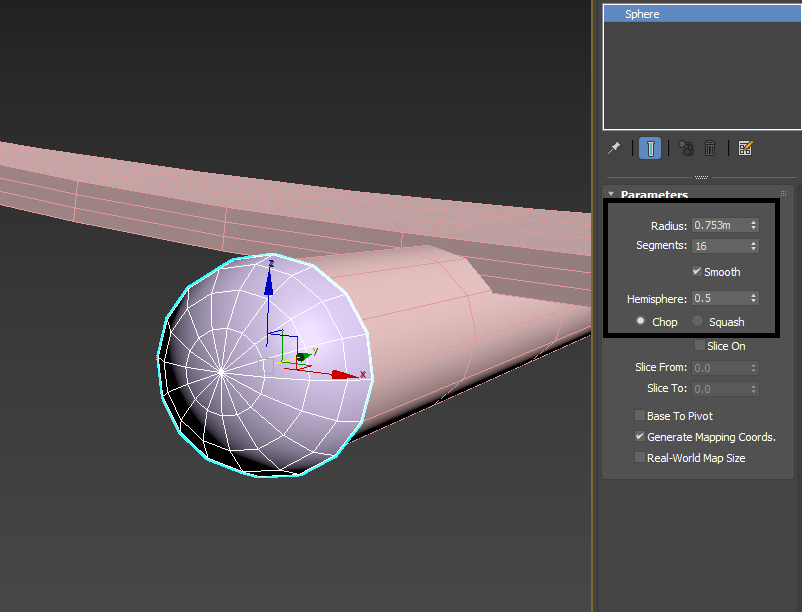


複製機身



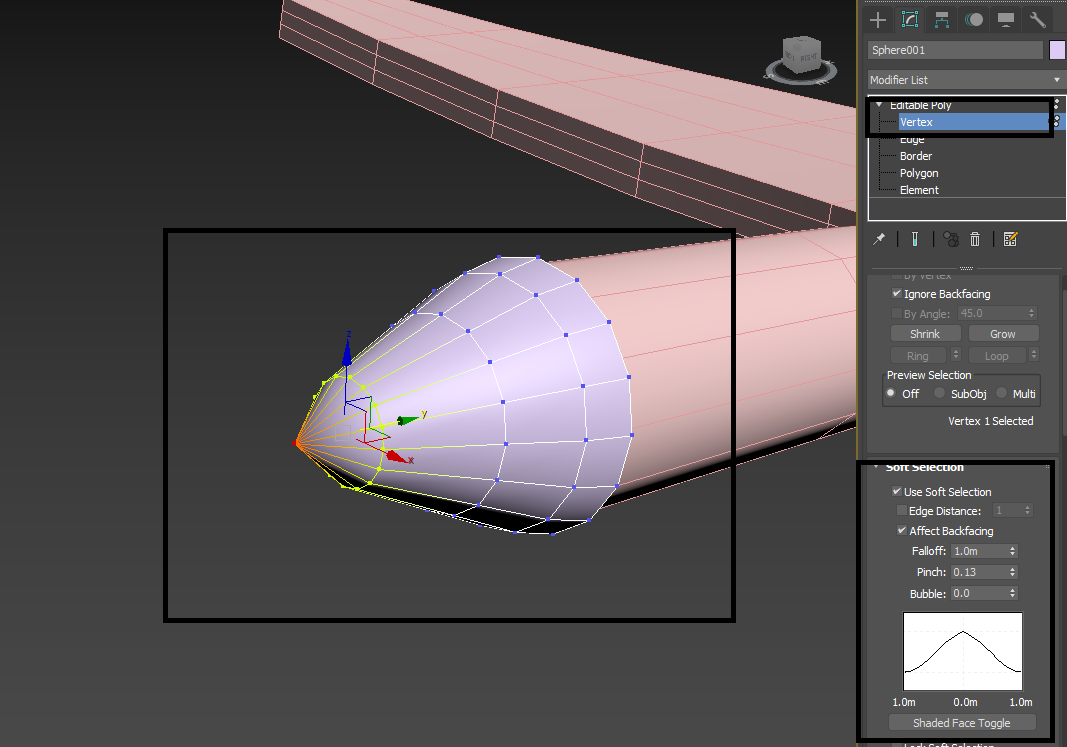
1. 引擎製作

初模製作



轉成可編輯的多邊形

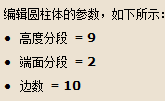
細節製作 軟選擇



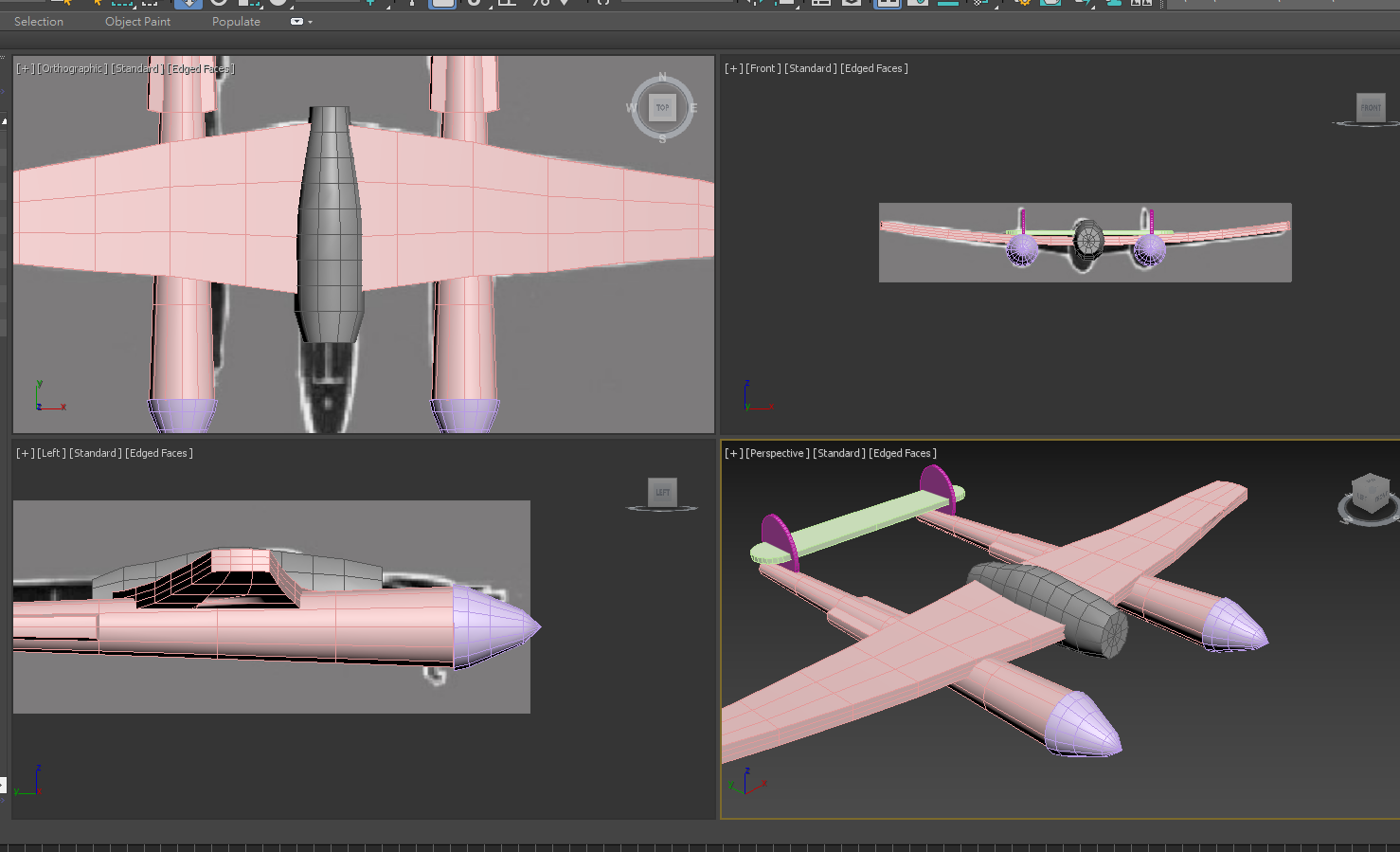
移動複製

1. 駕駛座製作

初模製作

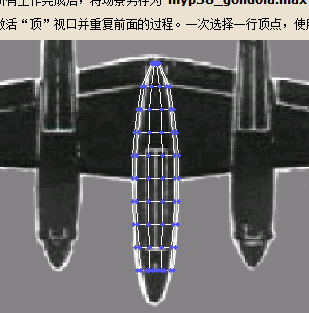
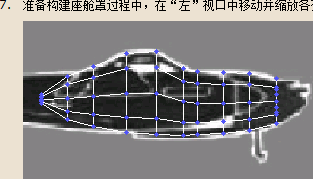


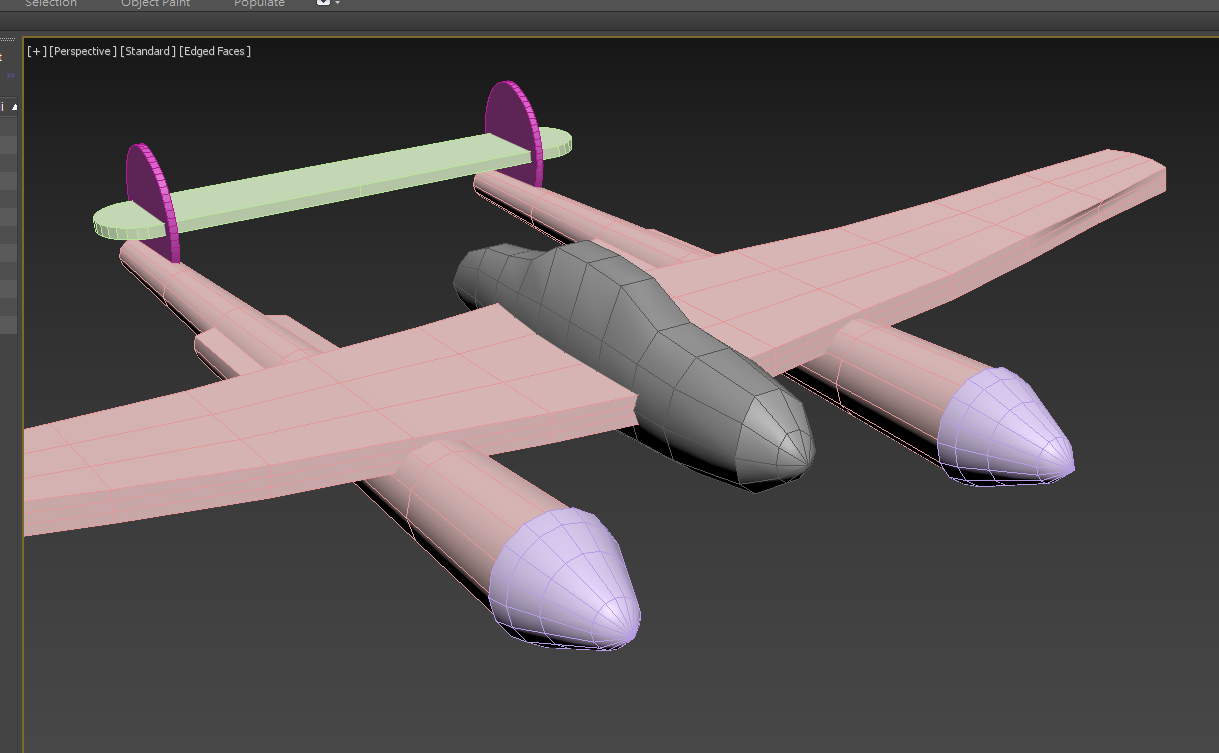
轉為可編輯多邊形



造型製作

隱藏物件

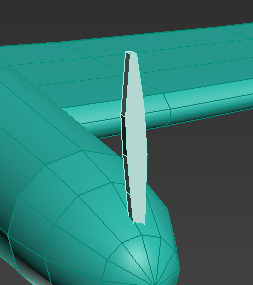
 



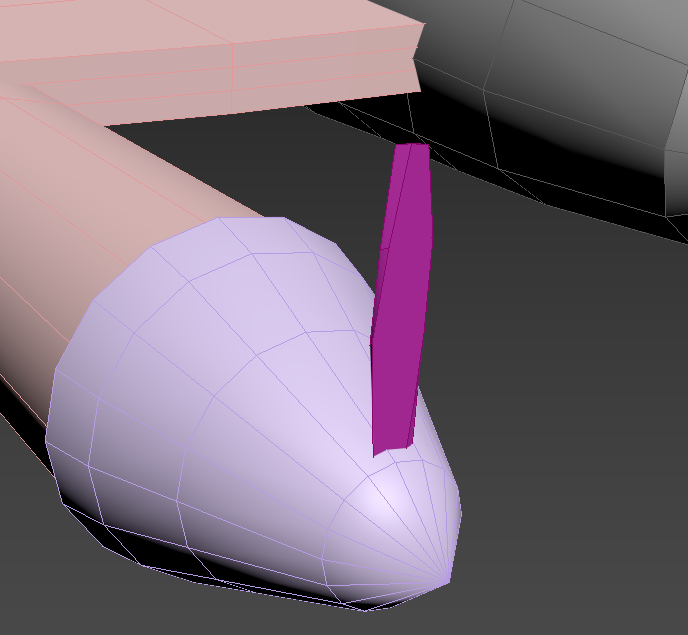
1. **螺旋槳製作**

螺旋槳造型製作

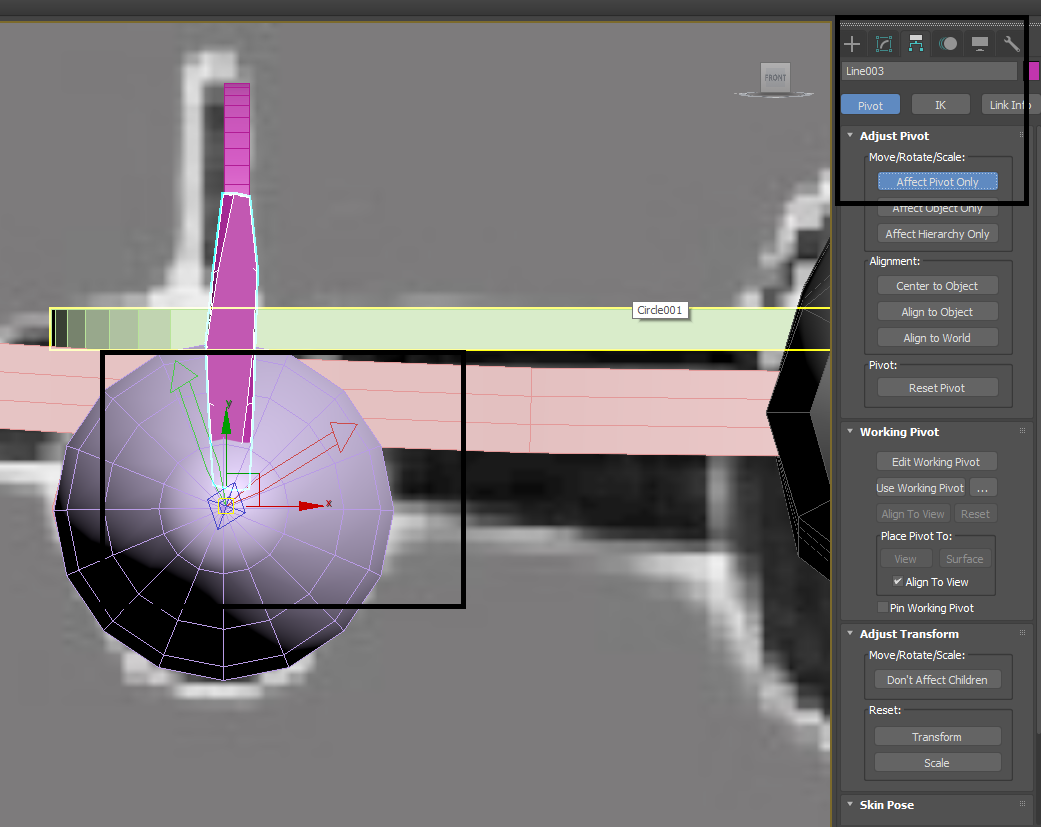
螺旋槳擠出3D模組

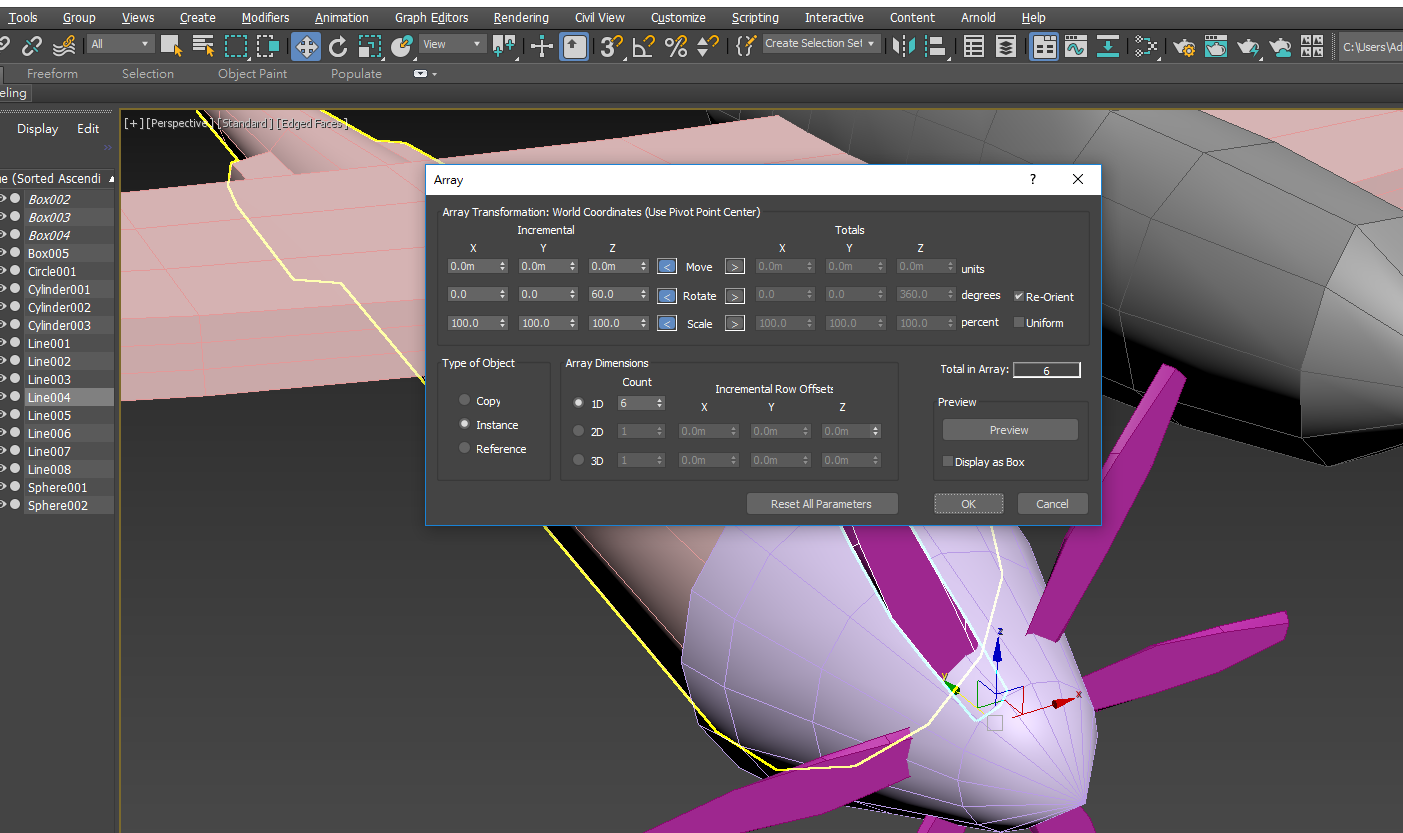


螺旋槳旋轉Twist編輯器

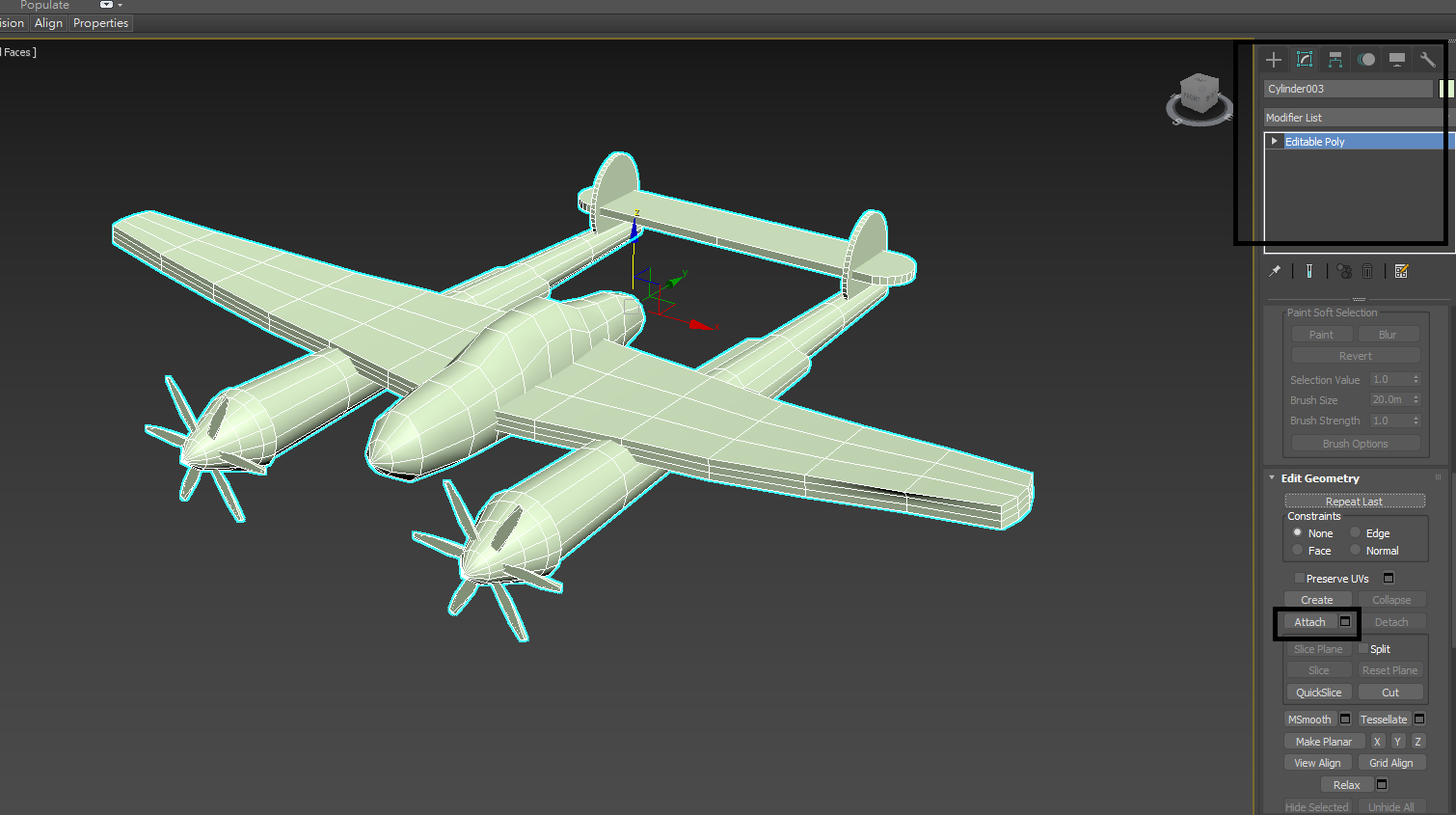


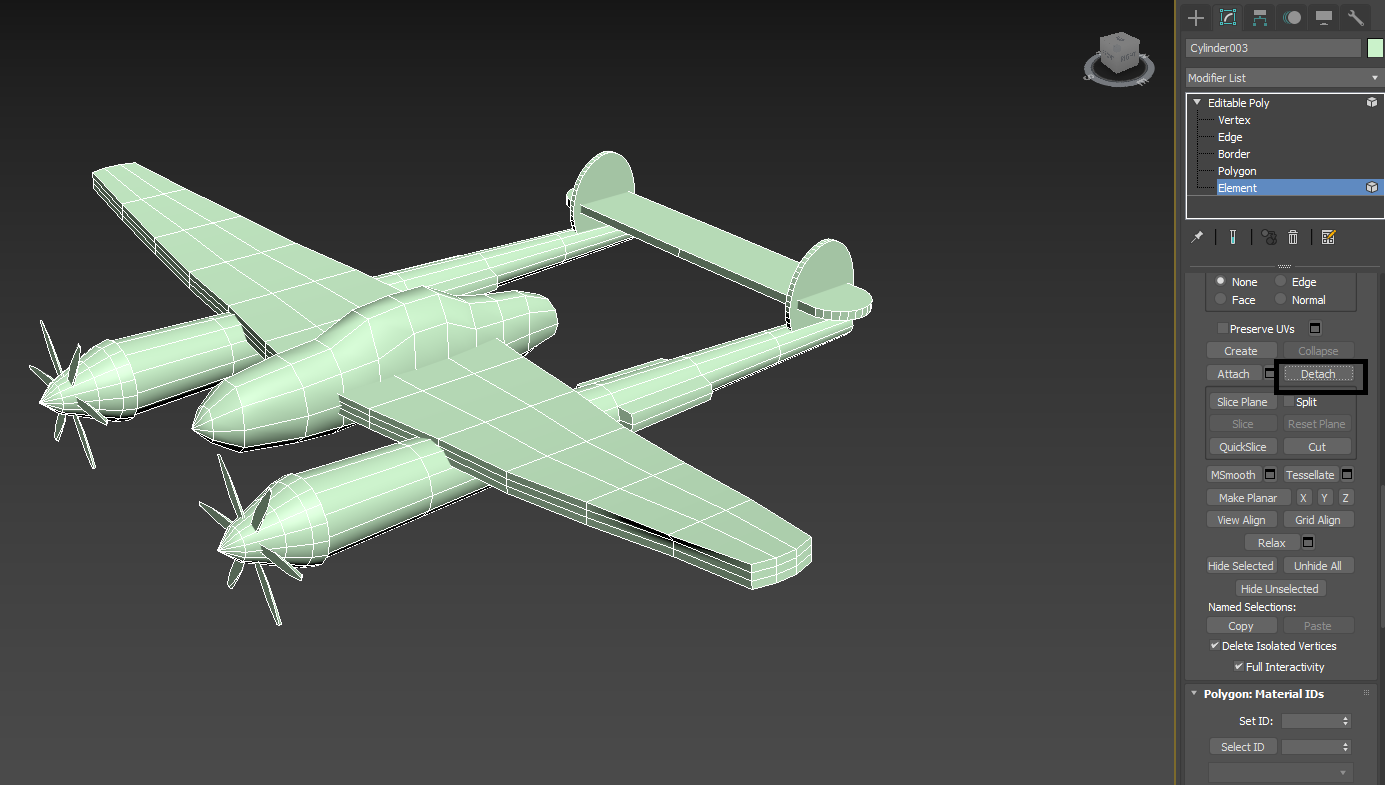
修正軸心





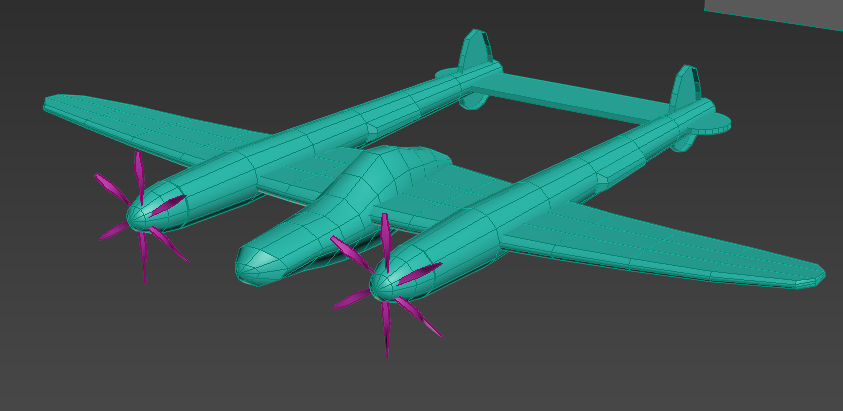
陣列Array複製



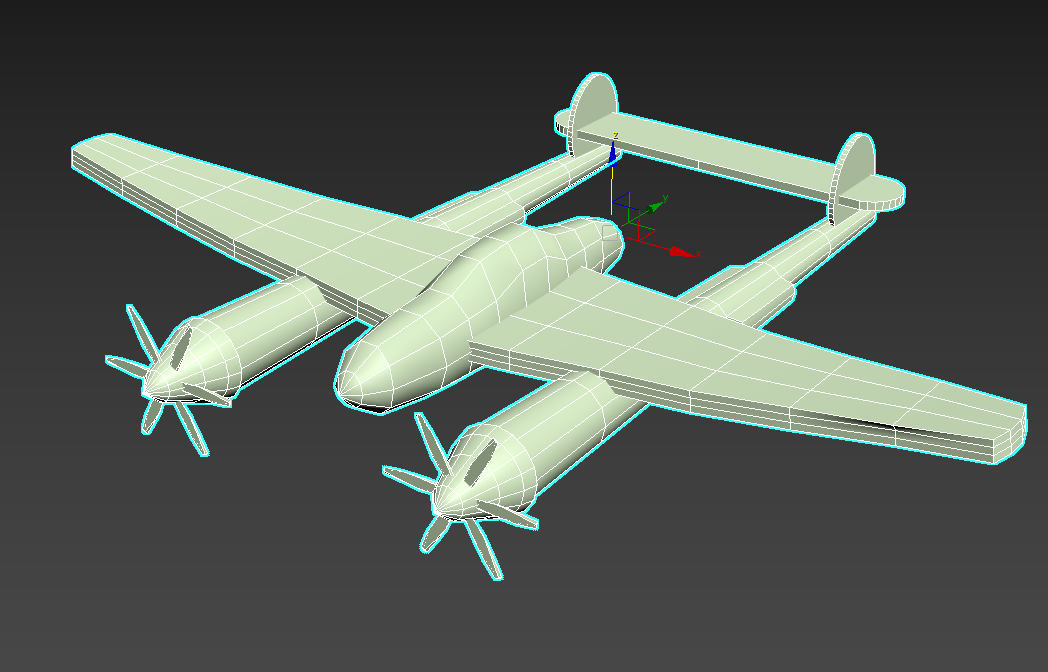


1. 組合 Attach

**結果老師**



你的結果



作業：



