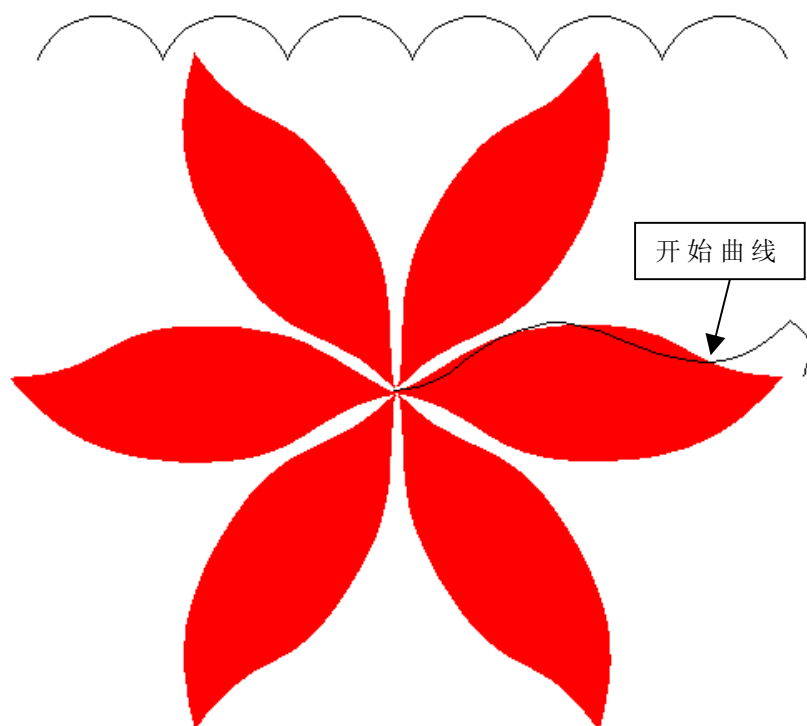


## 8. 树叶范例

### 树叶

这个范例将使用我们已经学习过的所有方法来产生一树叶环浮雕。在此，首先使用带**Z轴调整**的**旋转**来产生初始轮廓，然后再使用**颜色连接**和**形状编辑器**产生浮雕。

- 使用**文件**菜单**关闭**正在进行的全部项目。
- 从目录 **Examples/Swept\_P** 下打开范例文件 **Spinleaf.art** 。



我们可注意到，开始时，绿色和红色是连接在一起的，这样它们在**二维查看**中将作为单个颜色对待。

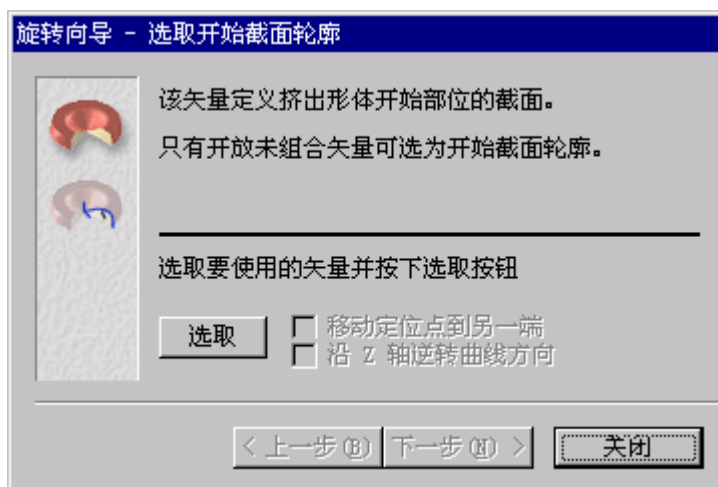


首先我们使用旋转方法产生一个波纹盘，然后再用这个旋转出的波纹盘“切出”树叶形状。

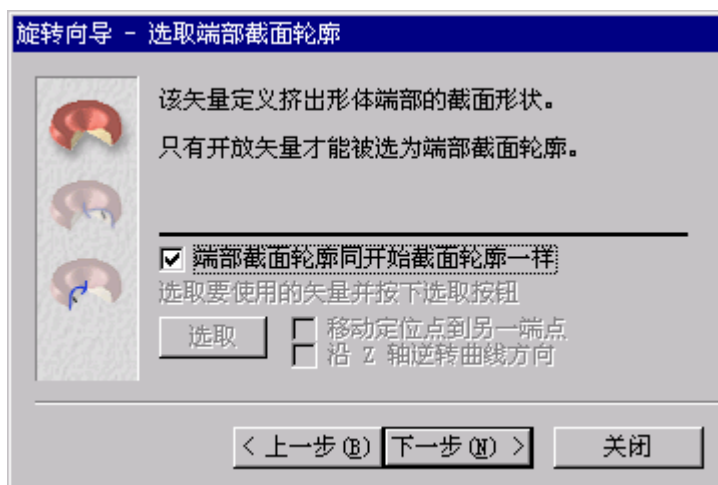
- 选取**二维查看**作为当前查看。
- 在**浮雕**工具栏中选取**旋转轮廓向导**图标。



此时屏幕显示如下：



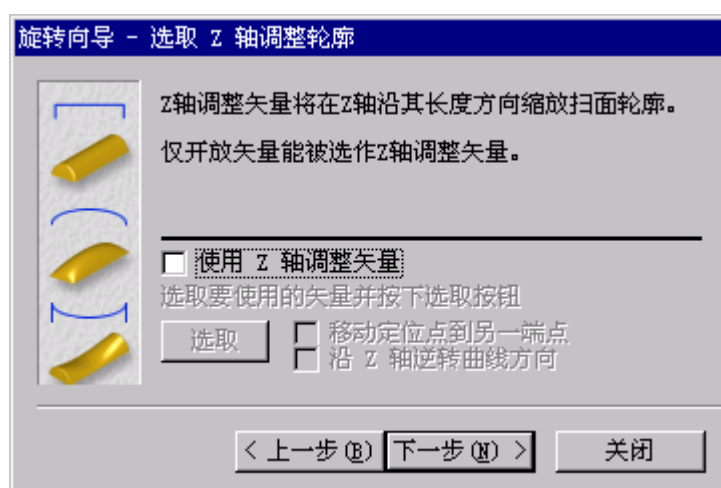
- 在屏幕上选取**开始曲线**，然后点取**选取**图标，随后点取**下一步**图标。



- 确认已选取**端部截面轮廓同开始截面轮廓一样**选项。
- 点击**下一步**图标。



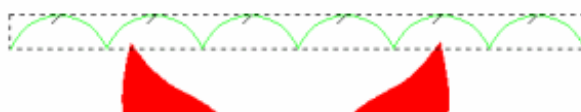
- 点取**以 360 度扫面**复选框。
- 点取**下一步**按钮。



- 点取**使用 Z 轴调整轮廓**复选框。

于是对话视窗中的其它选项被激活。

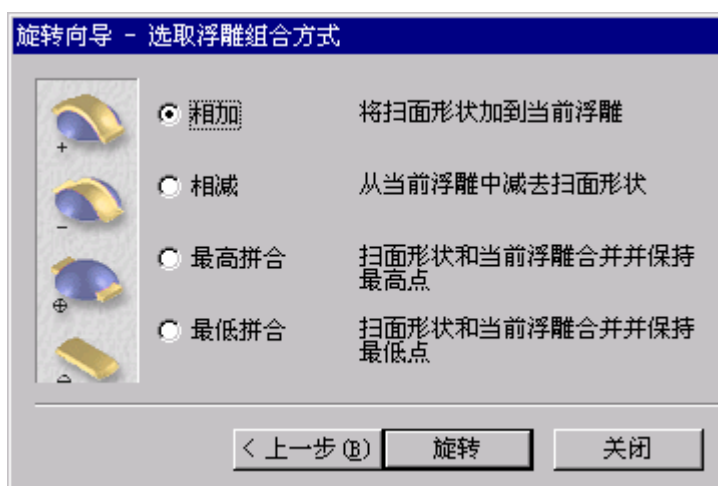
- 从**二维查看**的顶部选取波纹线。



- 在**旋转**轮廓向导中点取**选取**图标。

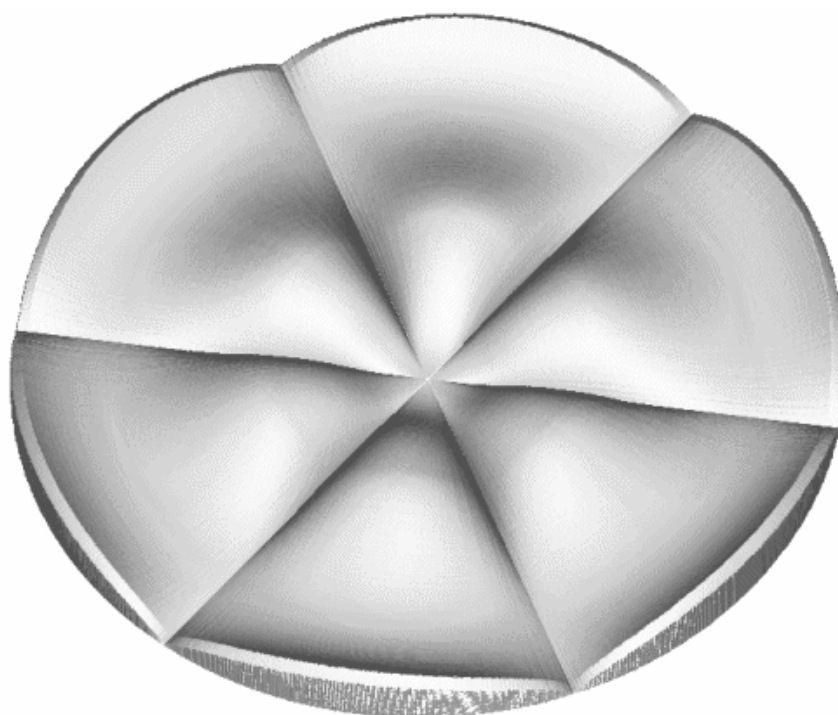
由于定义了一条 **Z 轴调整** 曲线，因此旋转时，外形将根据调整曲线在高度方向进行缩放。此范例的外形为六个波纹。

- 点取**下一步**，进入向导程序的下一步。



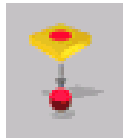
- 点取**相加**选项。
- 点击**旋转**按钮。

计算后的浮雕如下图所示：

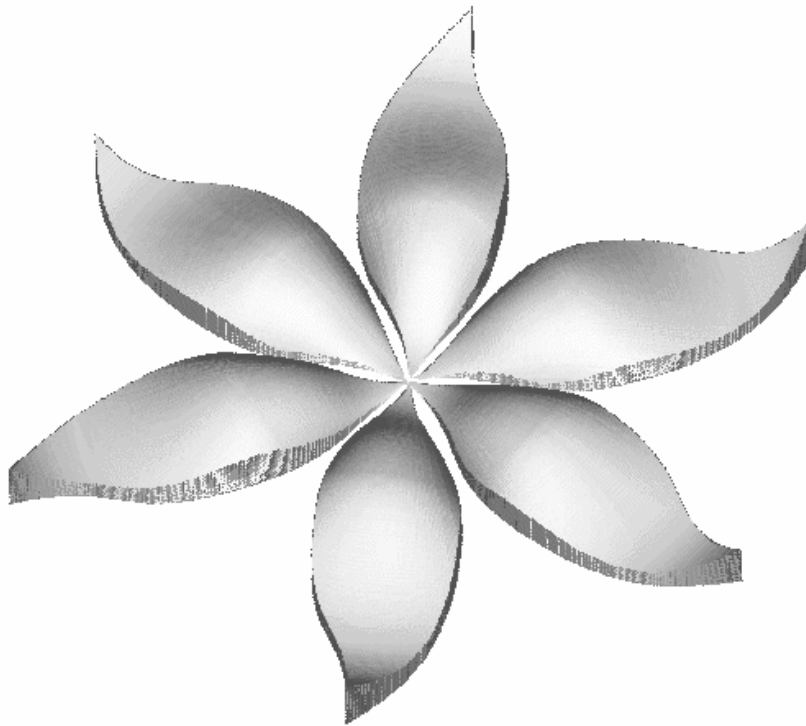


现在我们可以**在二维查看中使用着色位图的方法来删除树叶以外的圆盘部分。**

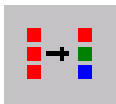
- 选取**二维查看**为当前查看。
- 选取**红色**为当前的**主要颜色**。
- 从**浮雕编辑**工具栏中选取**颜色区域外浮雕为零**图标。



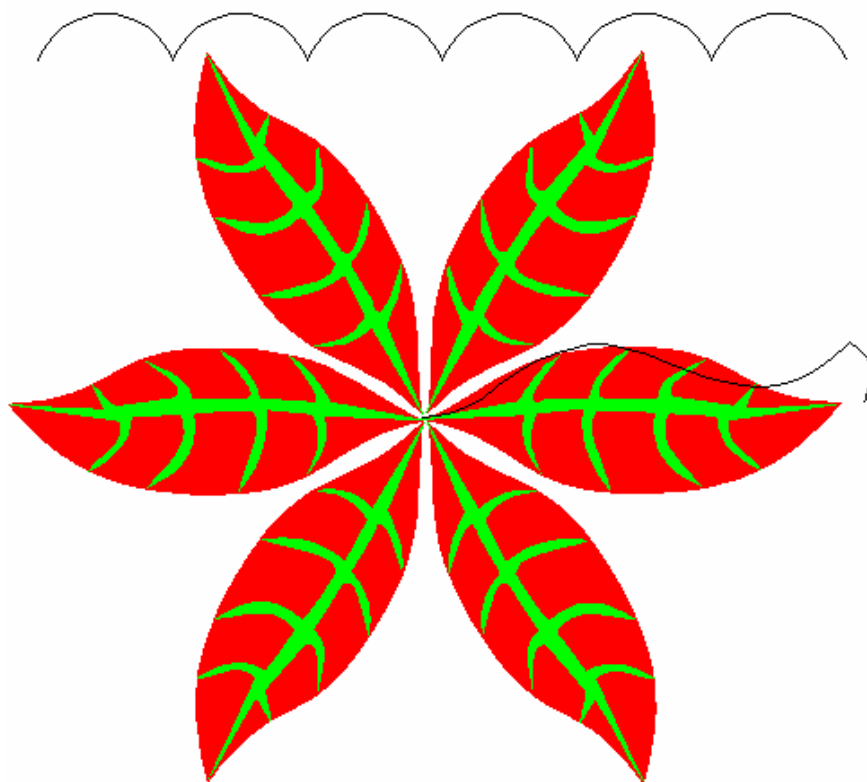
于是没被红色标记的那一部分浮雕的高度被重设为零。这样浮雕应如下图所示：



- 在**二维查看**视窗中的工具栏中选取**撤销所有颜色连接**图标。



作为**.art** 文件的一部分，已为绿色指定了合适的形状。



- 在**浮雕**工具栏中点取**浮雕相加**图标，将此形状加进浮雕。



## 光顺浮雕

下面即可光顺浮雕，删除浮雕上的一些尖锐边缘。

- 在**浮雕编辑**工具栏中点取**光顺浮雕**图标。



于是屏幕上出现**光顺浮雕**对话视窗。



光顺处理为一累积处理，过渡光顺会导致浮雕某些细节的丢失。因此，开始最好使用较小的光顺次数。

按缺省设置，将光顺全部浮雕。如果点取了**光顺颜色**方框，则仅光顺**主要颜色**。

- 设置**光顺次数**为 5。
- 点取**应用**。
- 选取**三维查看**。
- **颜色阴影**浮雕，查看所产生的浮雕效果。



