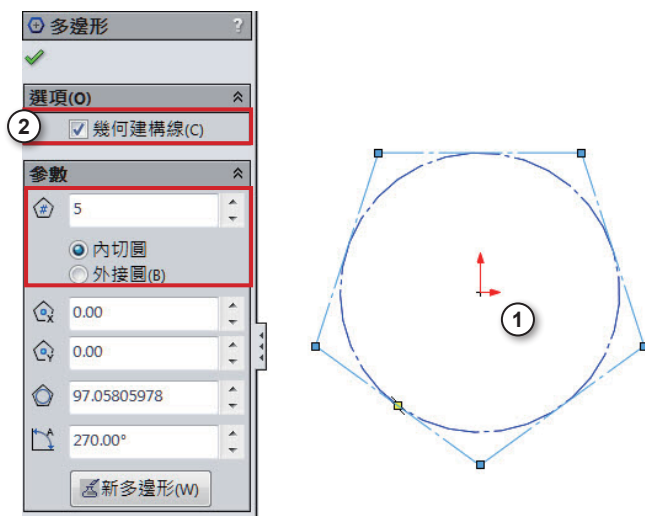
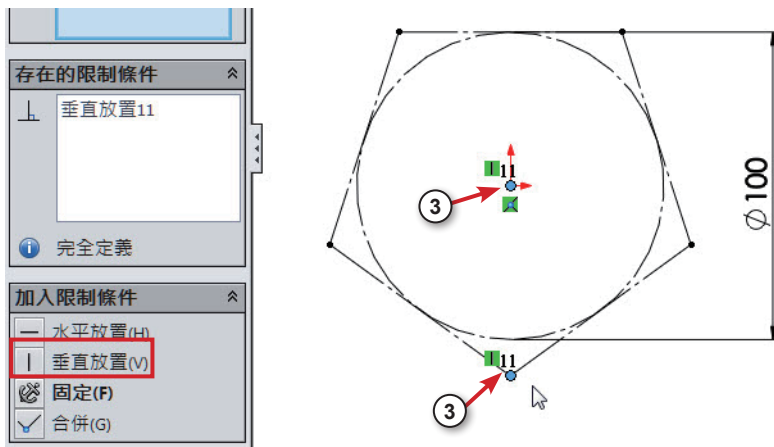


9-1 造型容器

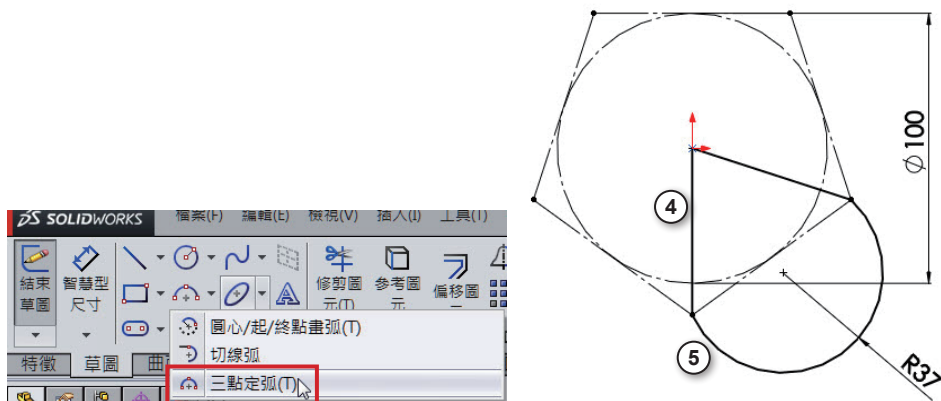
- 01 選取【上基準面】來繪製草圖，點擊【草圖】標籤→【多邊形】指令，以原點為圓心，繪製一個五邊形。
- 02 將【幾何建構線】選項打勾。



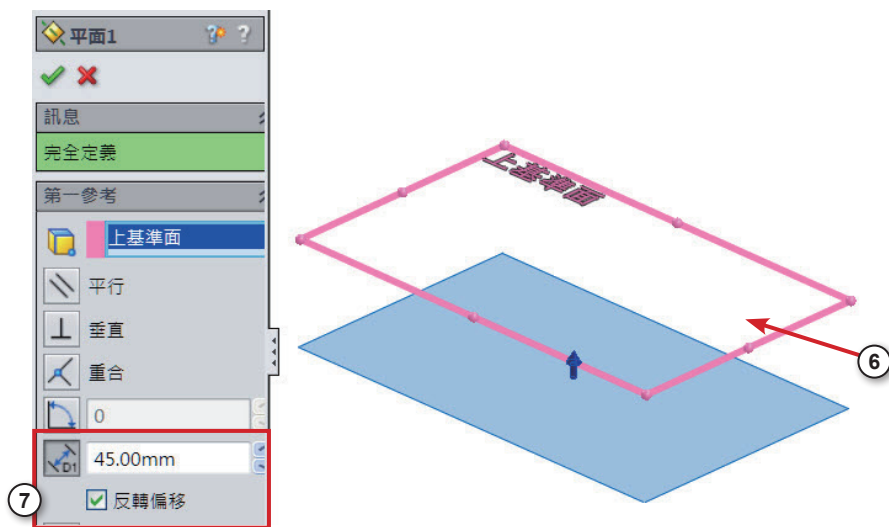
- 03 標註圓的直徑為「100」。選取原點與五邊形下方頂點，設定【垂直放置】的限制條件。



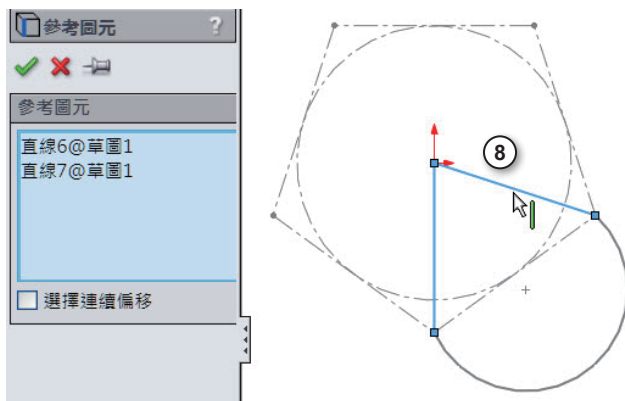
- 04** 利用【直線】指令，繪製兩條連接原點與五邊形頂點的直線。
- 05** 再利用【三點定弧】指令，點擊五邊形兩個角點，繪製一圓弧，如圖所示，並標註圓弧半徑為「37」。結束草圖繪製。



- 06** 點擊【特徵】標籤→【參考幾何】的下拉三角鈕→【基準面】指令。選取模上基準面。
- 07** 設定偏移距離為「45」，將【反轉偏移】選項打勾。在上基準面下方製作一基準面。

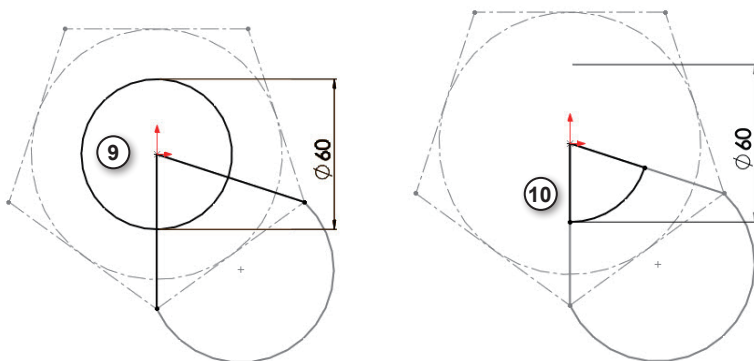


- 08** 以新基準面來繪製草圖。點擊【草圖】標籤→【參考圖元】指令，選取步驟 2 繪製的兩條直線，點擊打勾按鈕。

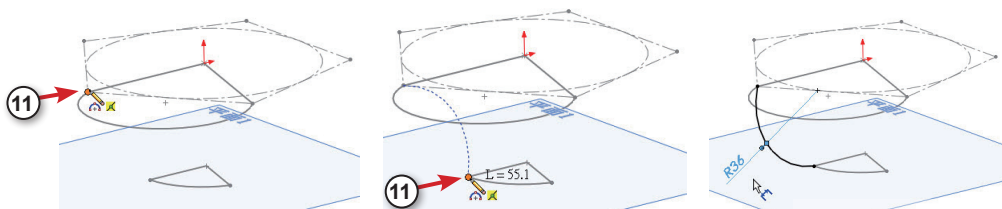


- 09** 再利用【圓】指令，以原點為圓心，繪製一直徑為「60」的圓。

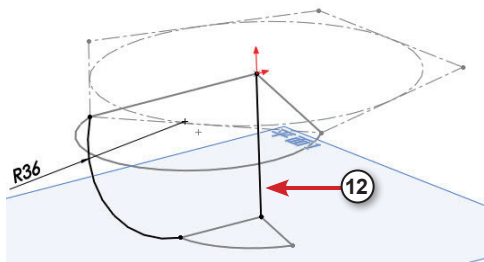
- 10** 點擊【草圖】標籤→【修剪圖元】指令，修剪成如圖所示。



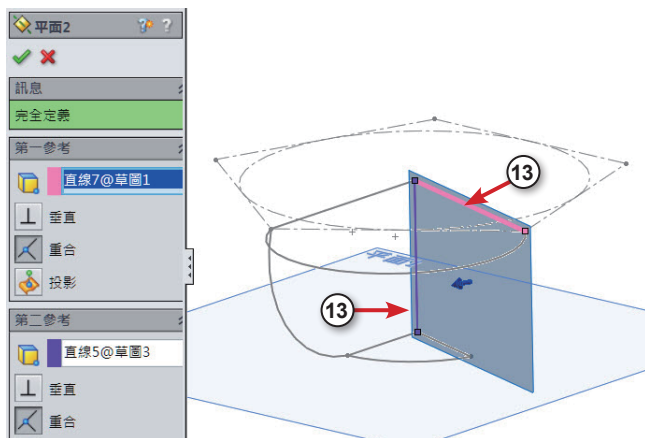
- 11** 選取【右基準面】來繪製草圖。點擊【草圖】標籤→【三點定弧】指令，點擊上下兩個草圖的兩頂點，繪製一圓弧，作為側邊的導引線。標註圓弧半徑為「36」。



- 12** 點擊【直線】指令，點擊原點，往下繪製一直線，連接兩草圖，作為路徑。結束草圖繪製。

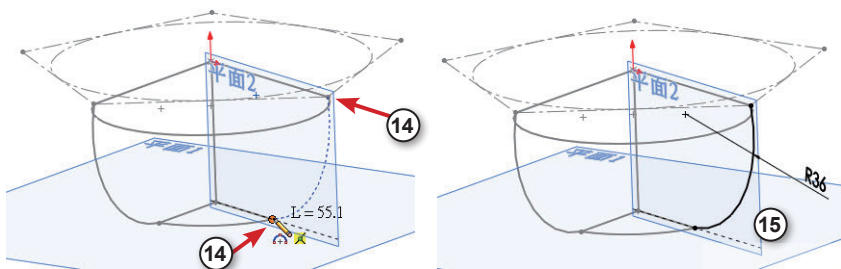


- 13** 點擊【特徵】標籤→【參考幾何】的下拉三角鈕→【基準面】指令。選取如圖所示之兩條線段，建立通過線段的基準面。

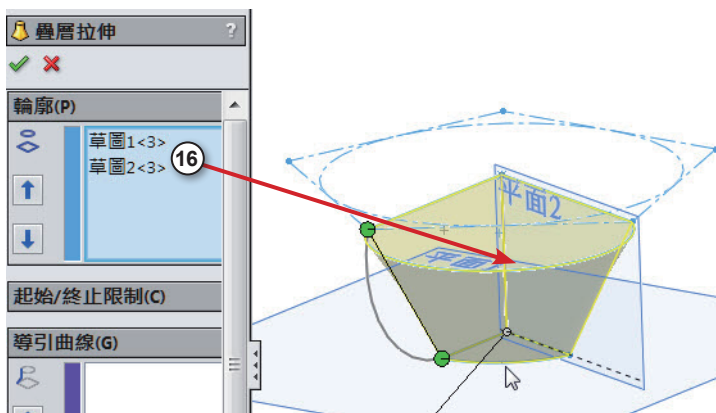


- 14** 選取新基準面來繪製草圖。點擊【草圖】標籤→【三點定弧】指令，點擊上下兩個草圖的兩頂點，繪製一圓弧，作為側邊的導引線。



- 15** 標註圓弧半徑為「36」，結束草圖繪製。

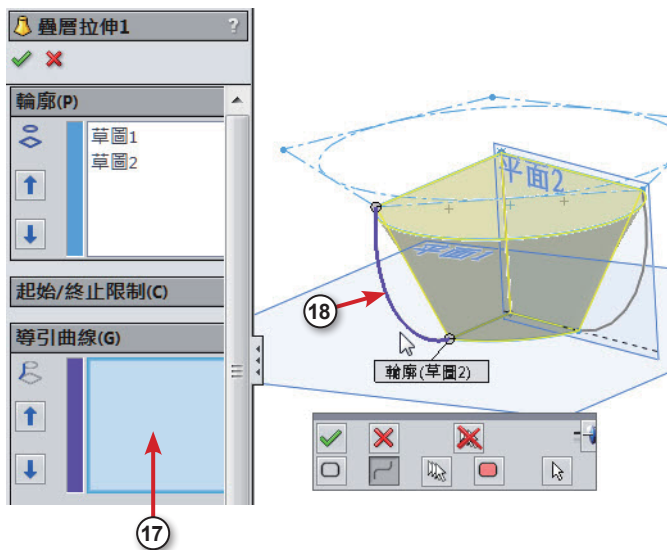


- 16 點擊【特徵】標籤→【疊層拉伸填料 / 基材】指令。選取上下兩個封閉形狀的草圖作為輪廓。

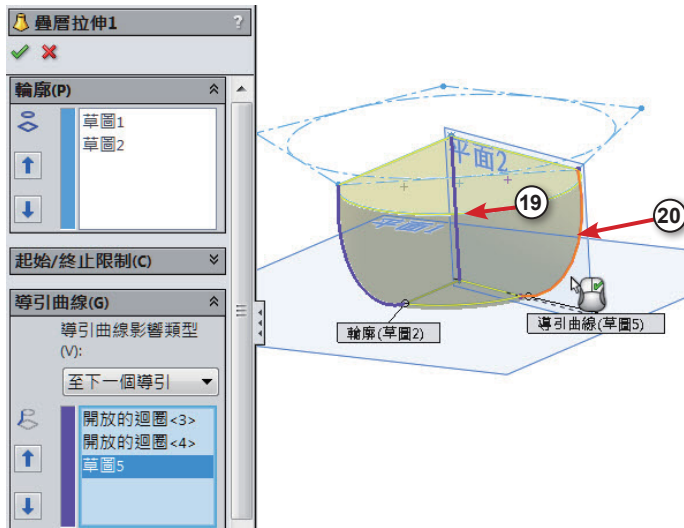


- 17 點擊【導引曲線】的欄位。

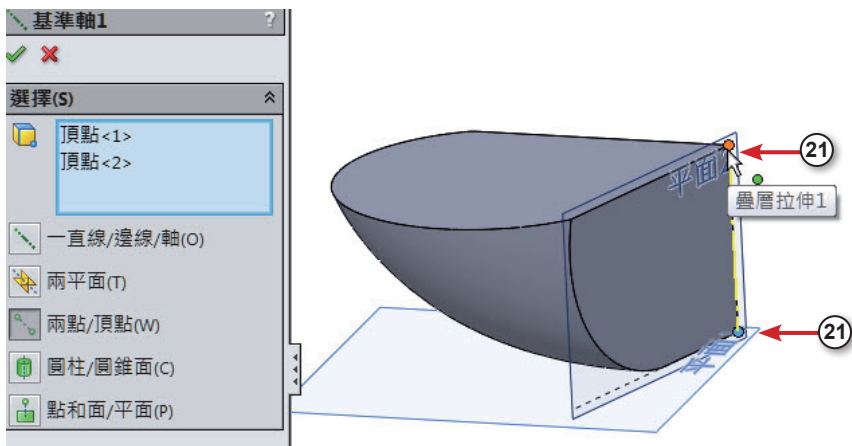
- 18 點擊圓弧作為導引曲線。由於此圓弧的草圖，有圓弧與直線兩個開放線段，因此會跳出選取管理員，點擊【 (選擇開放的迴圈)], 再點擊【】按鈕確定。



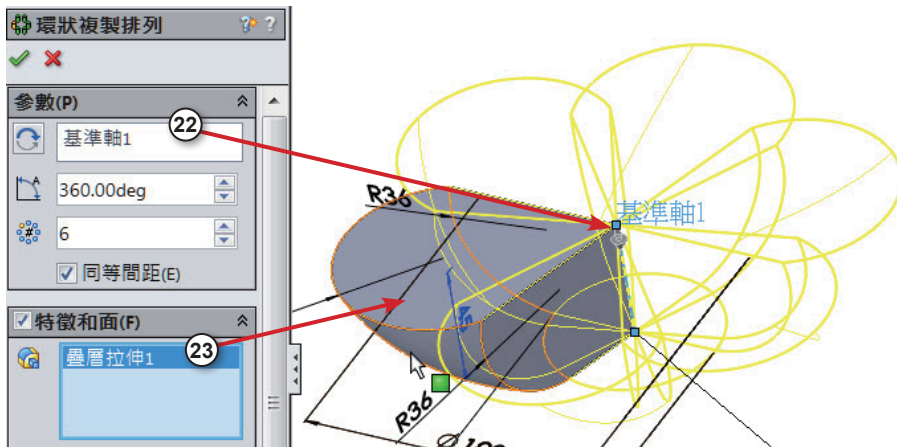
- 19 同理，選取另一條直線。
- 20 再選取右側圓弧草圖，此草圖只有一圓弧，不會跳出選取管理員。




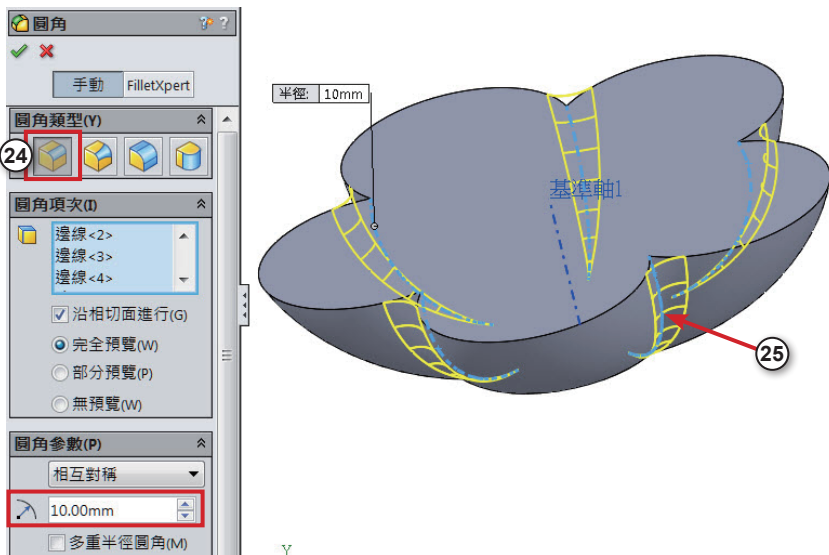
- 21 點擊【特徵】標籤→【參考幾何】的下拉三角鈕→【基準軸】指令。點擊模型的上下兩頂點，製作一基準軸。



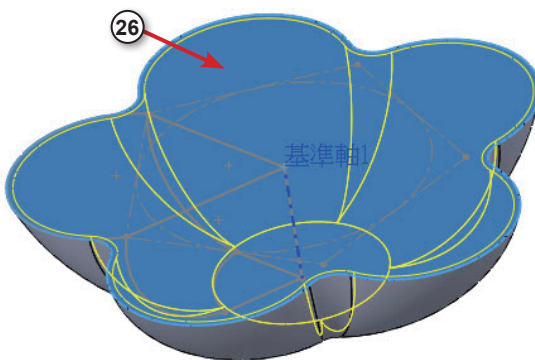
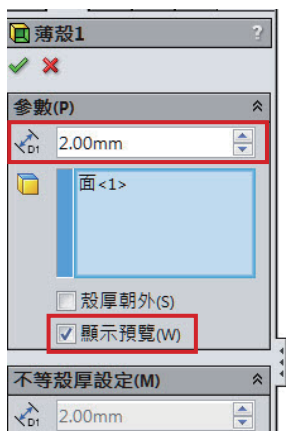
- 22 點擊【特徵】標籤→【直線複製排列】的下拉三角鈕→【環狀複製排列】指令。
點擊複製排列軸欄位，選取新建的基準軸。
- 23 點擊複製排列特徵欄位，選取模型。



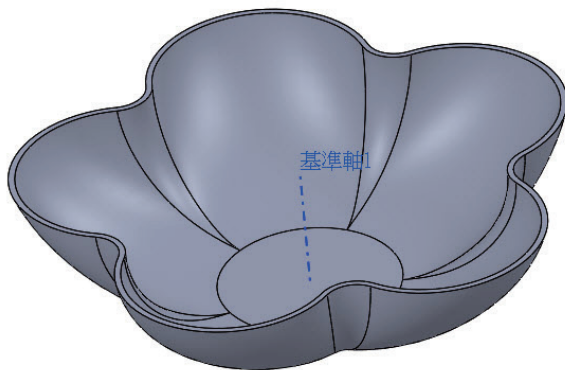
- 24 點擊【特徵】標籤→【圓角】指令，點擊【 (固定大小圓角)] 模式。
- 25 選取如圖所示之五條線段，做出半徑「10」的圓角。



- 26 點擊【特徵】標籤→【薄殼】指令。選取模型上方的面作為移除面，設定殼厚為「2」，將【顯示預覽】選項打勾，預覽結果。點擊打勾按鈕完成薄殼。



- 27 完成造型容器繪製。



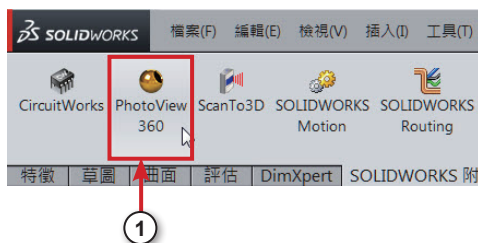
9-6 相機彩現

準備工作

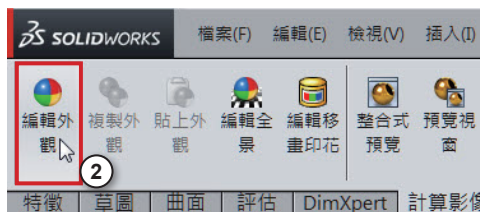
開啟光碟範例檔《9-6_相機彩現.SLDPRT》。

正式工作

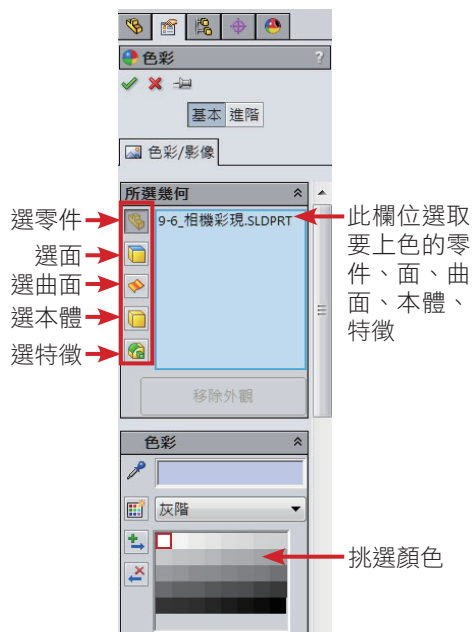
- 01** 點擊【SOLIDWORKS 附加程式】→
【PhotoView 360】。




- 02** 點擊【PhotoView 360】後出現【計算影像工具】頁籤，點擊頁籤內的【編輯外觀】。



- 03** 畫面左側會出現色彩的性質管理員。

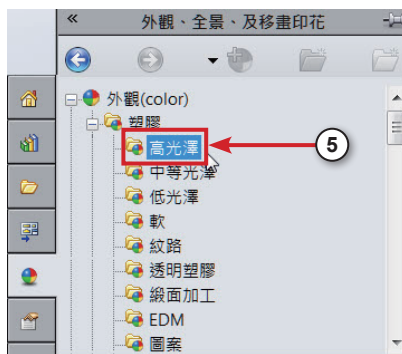


04 畫面右側會出現外觀工作窗格。若沒有出現，可點擊【】按鈕。

開啟外觀工作窗格的按鈕



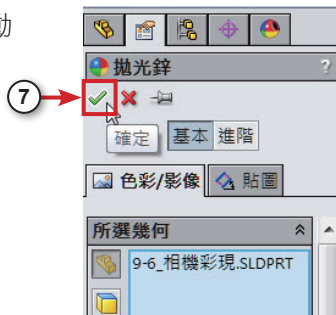
05 先挑選相機主要的材質與顏色，展開【外觀】→點擊【塑膠】→【高光澤】種類。



06 點選【白色高光澤塑膠】材質球。

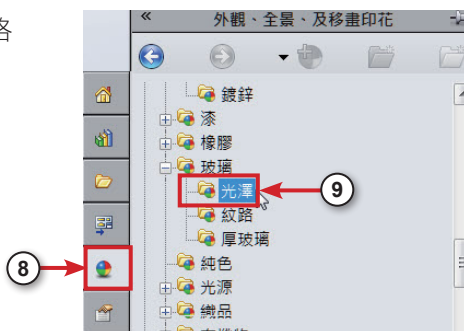


- 07** 打勾才算完成相機主體的上色動作，這是第一種貼材質方法。

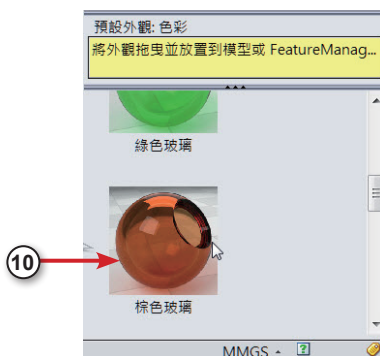


- 08** 方法二為點擊右側外觀工作窗格標籤。

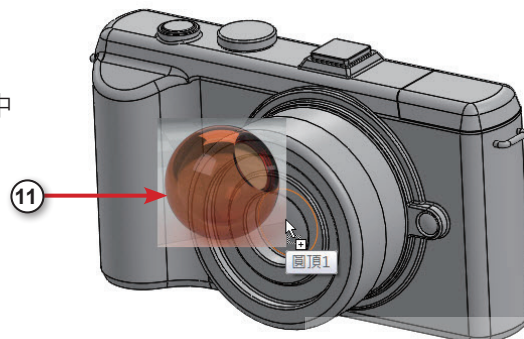
- 09** 點擊【玻璃】→【光澤】種類。



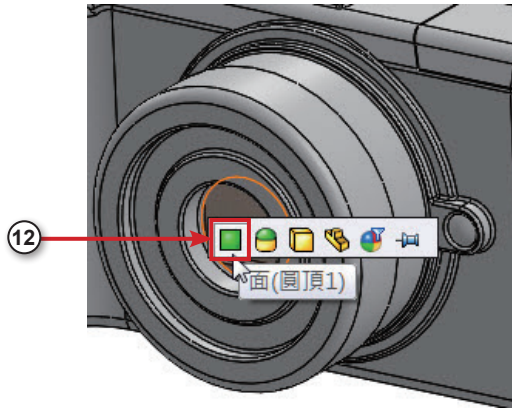
- 10** 找到【棕色玻璃】材質球。



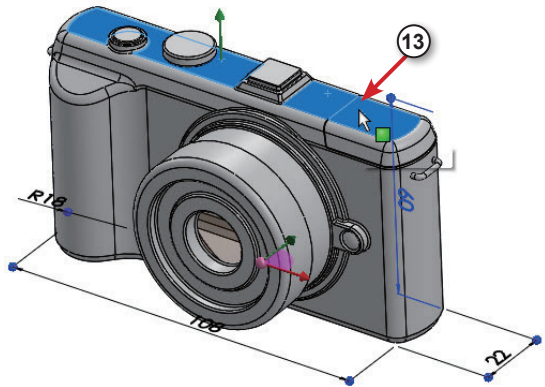
- 11** 以滑鼠左鍵按住，拖曳至鏡頭中間玻璃，然後放開左鍵。



12 滑鼠不要太快移開，會出現面、曲面、本體、零件四種範圍可以選擇。選擇【面】，完成貼圖，這是第二種貼材質方法。



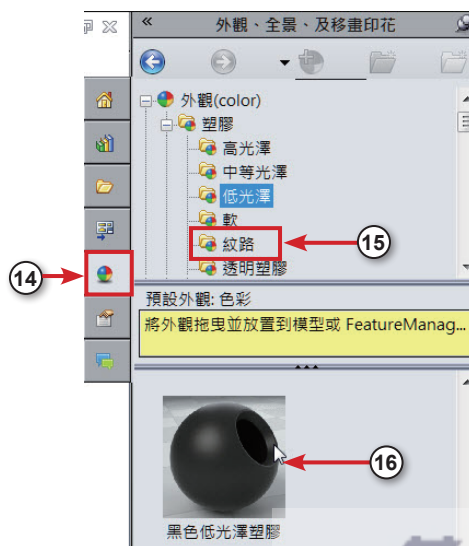
13 方法三，先選取想貼材質的面，按住 CTRL 鍵可以複選，如圖所示。



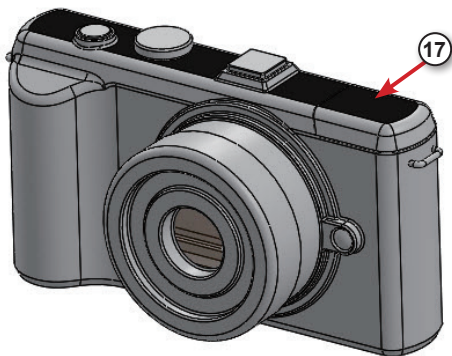
14 點擊畫面右側外觀工作窗格標籤。

15 點擊【紋路】→【PW-MT11205】種類。

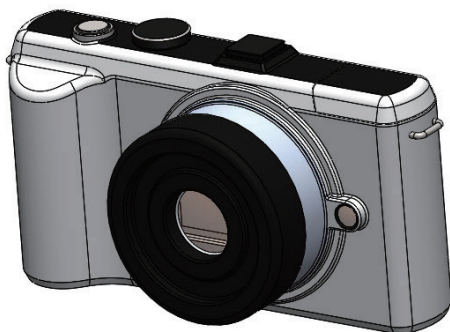
16 滑鼠左鍵點擊【黑色低光澤塑膠】材質球兩下，將貼圖指定給所選物件。



17 完成貼圖，這是第三種貼材質方法。



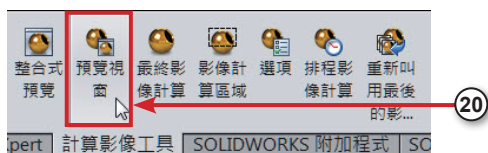
18 運用這三種貼材質方式，設計整體相機材質，如圖所示。



19 在彩現之前，先點擊【檢視設定】→【遠近透視】，在透視狀態下彩現會比較真實，彩現前先存檔預防電腦當機。



20 點擊【計算影像工具】頁籤→【預覽視窗】做初步的彩現，檢視貼材質後的結果。



- 21** 【整合式預覽】與【預覽視窗】皆為即時預覽，移動或旋轉物件時，預覽畫面會一起改變，下圖為預覽視窗畫面。



- 22** 點擊畫面右側外觀工作窗格標籤。

- 23** 點擊【全景】→【基本全景】種類。

- 24** 滑鼠左鍵點擊【背景幕 - 有輔助光源的黑色】兩下，可指定背景，但效果必須彩現才可完整展示。



- 25** 點擊【計算影像工具】頁籤 → 【預覽視窗】檢視全景效果。

