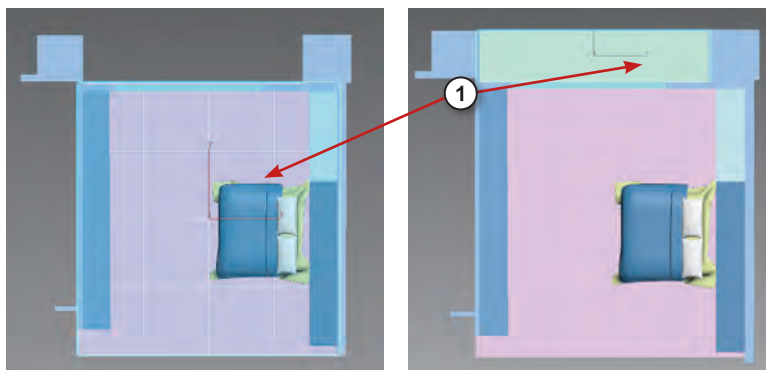
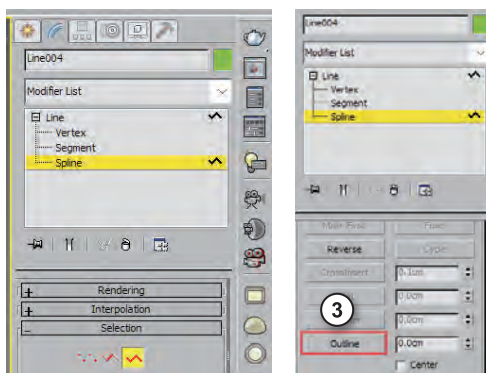
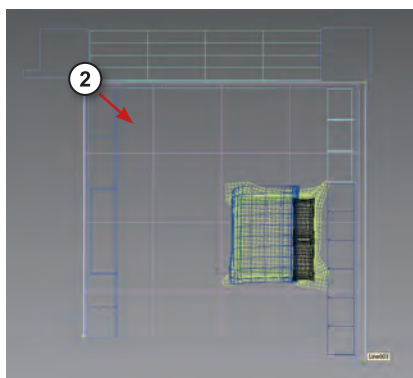


天花板建模

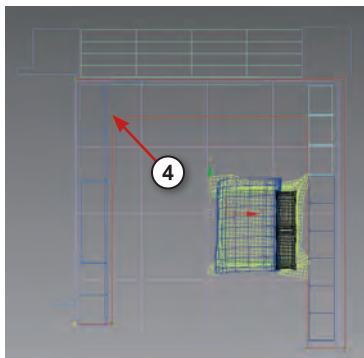
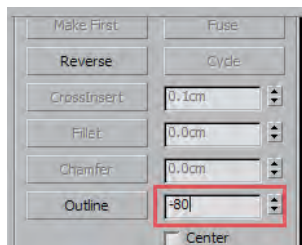
01. 切換到上視圖，分別繪製室內跟陽台的地板，在【Create(創建面板)】中點擊【Plane(面)】，在室內的位置繪製一個平面，在陽台的位置繪製另一個平面。



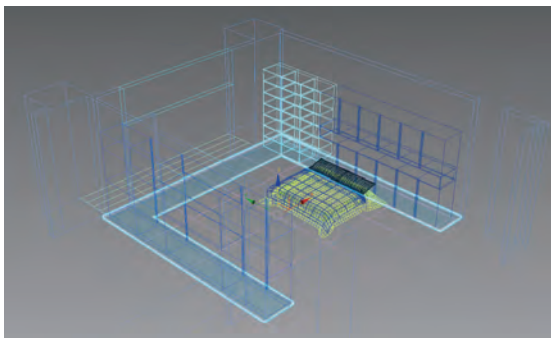
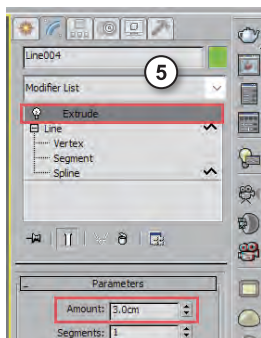
02. 切換到上視圖，並切換到線框模式，在【Create(創建面板)】中點擊【Line(線)】，按住 [Shift] 鍵，沿著天花板的位置畫出一個口型線段。
03. 在【Modify(修改面板)】中，點擊【Spline(全線)】，選取口型面段，在修改面板下方中找到【Outline】。



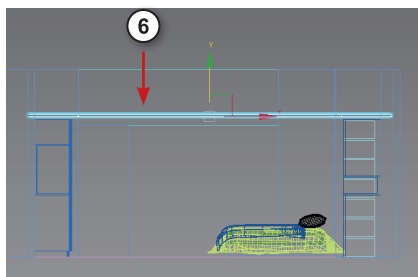
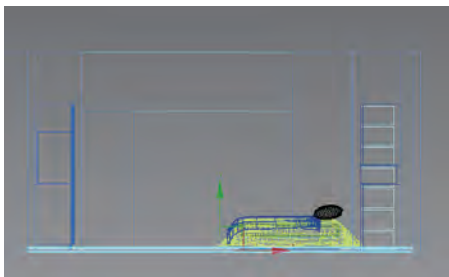
04. 將線段的數值往下調整，往內偏移口型線段或在【Outline】欄位中輸入「-80」。



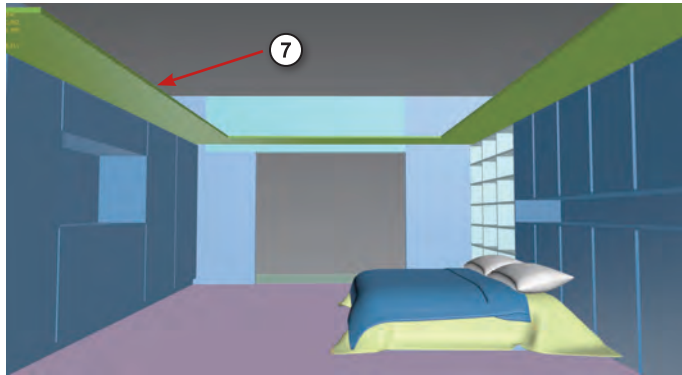
05. 切換到透視圖，加入【Extrude (擠出)】修改器，將剛完成的口型天花板做擠出，在【Amount】的欄位中輸入「3」。



06. 切換到前視圖，將天花板往上移動，或在 Z 軸位置輸入「225」，讓天花板的高度在櫃子上方並高於櫃子一些。



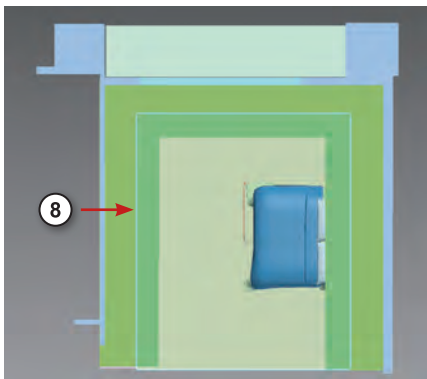
07. 切換到著色模式，完成天花板建模。



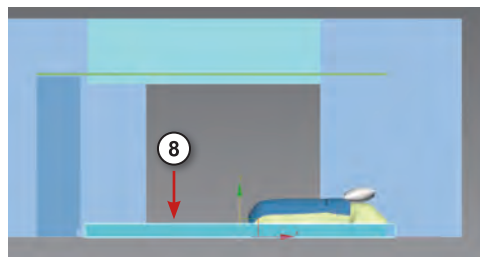
小秘訣

在完成天花板繪製後若凹型沒有超出書櫃位置，可切換到上視圖，進入 Edge（邊）層級，移動天花板的線段做往內或往外的調整。

08. 切換到上視圖，在天花板的凹型中間裡繪製一個方塊，並切換到前視圖將方塊往上做移動。

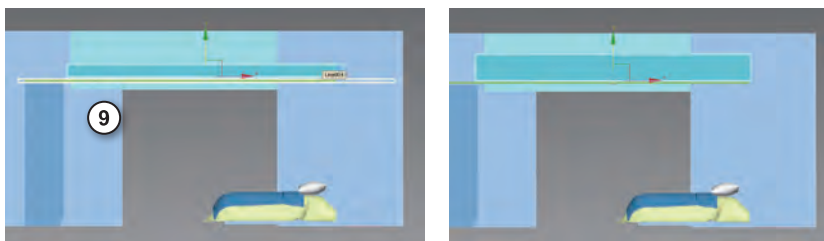


上視圖

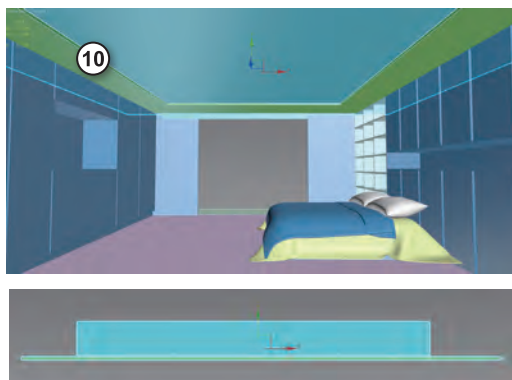


前視圖

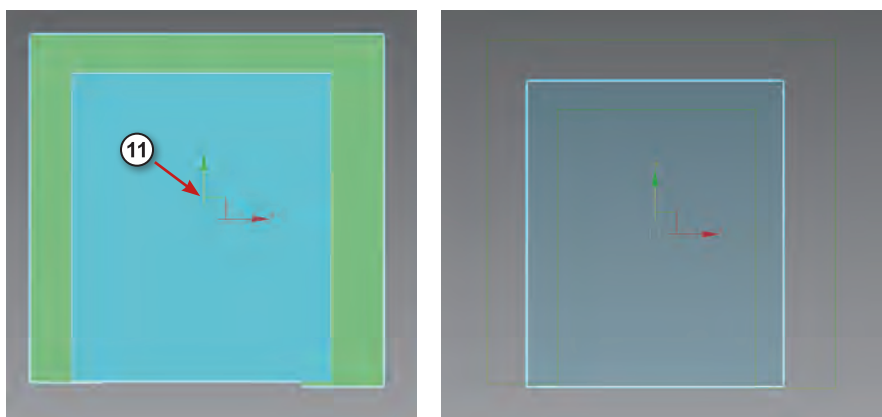
09. 將方塊往上移動到天花板的正上方，並在【Modify (修改面板)】中將方塊的高度更改為 40。



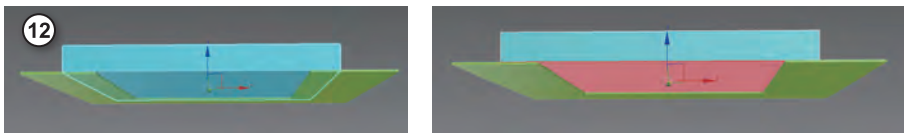
10. 切換到前視圖，確認方塊跟天花板的位置，選取天花板跟方塊，按下滑鼠右鍵，點擊【Isolate Selection】，先將兩物件隔離。



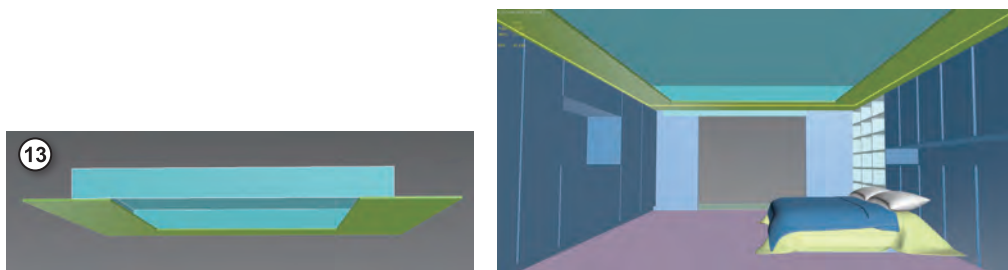
11. 切換到上視圖與線框模式，將方塊移動到在天花板的正中間位置。



12. 切換回著色模式，並切換到前視圖，進入 Polygon（面）層級，點選方塊底部的面。

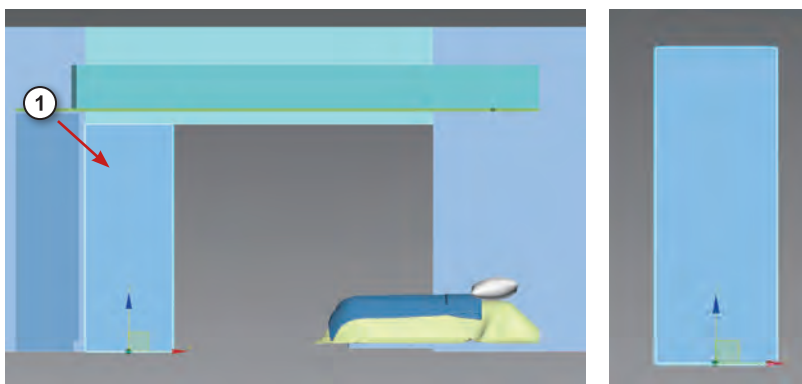


13. 按下 [Delete] 鍵將選取的面刪除，按滑鼠右鍵，點選【End Isolate】結束隔離，完成天花板和夾層的建模。

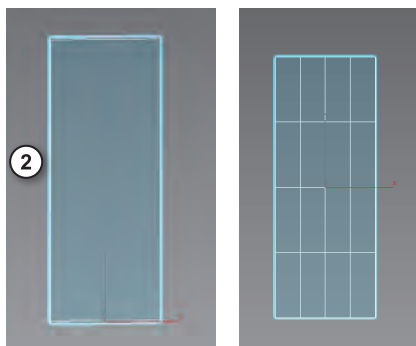


窗框建模

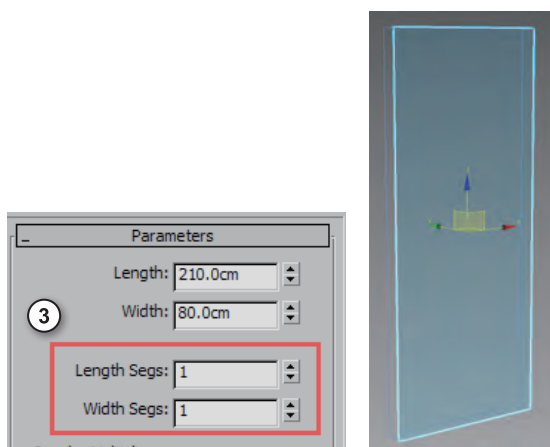
01. 切換到前視圖，點選門板，按下滑鼠右鍵，點擊【Isolate Selection】，先將門板隔離。



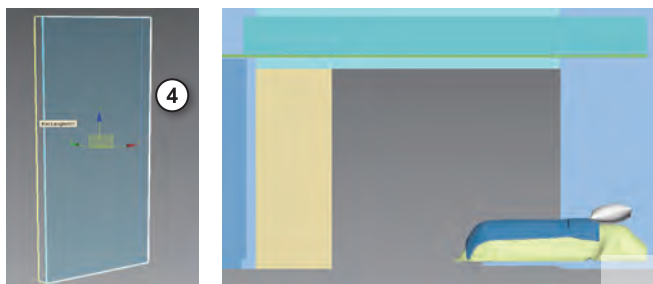
- 02.** 切換到線框模式，開啟 3D 物件鎖點，利用 Vertex 鎖點模式，在門框的位置繪製一個平面。




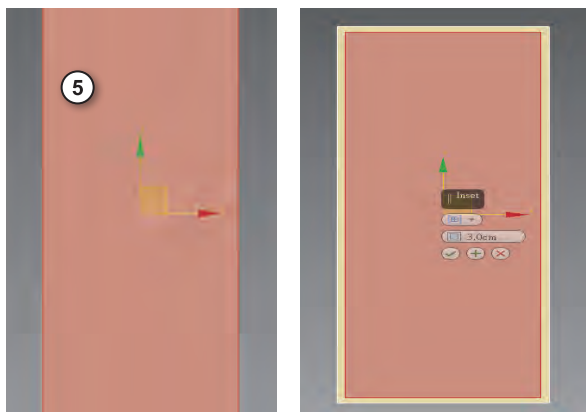
- 03.** 在【Modlify (修改面板)】下的【Length Segs】和【Width Segs】皆設定為「1」，將面數設定為一段。




- 04.** 刪除原來的門板，只留下剛剛繪製的平面，切換回著色模式。

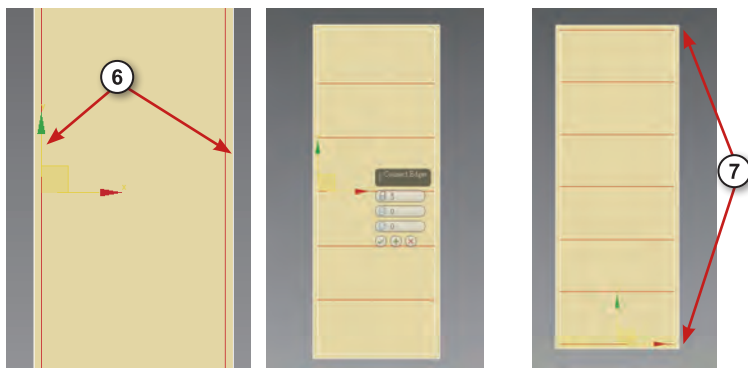




05. 按下滑鼠右鍵將平面轉換成【 Editable Poly 】, 進入 Polygon (面) 層級, 按下滑鼠右鍵並點擊【 Inset (插入面) 】, 左邊的【  】按鈕, 將插入面數值輸入「3」。

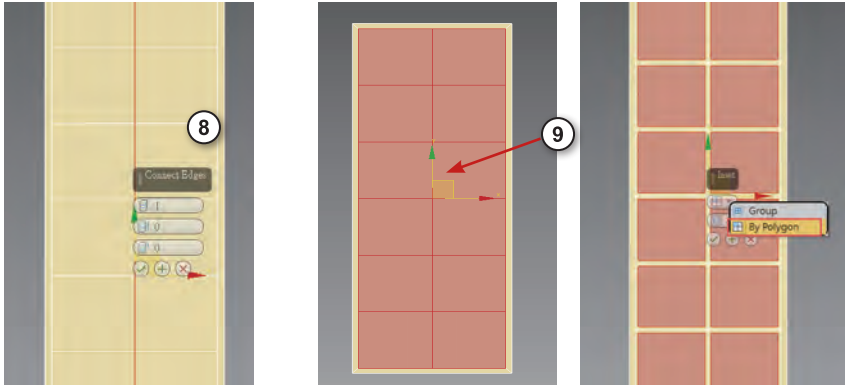


06. 進入 Edge (邊) 層級, 點選框內左右兩側的線段, 按下滑鼠右鍵並點擊【 Connect (連接) 】, 左邊的【  】按鈕, 輸入「5」, 將面分為六層。

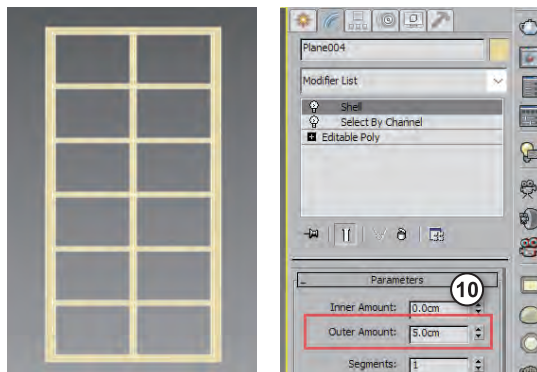
07. 按住 [Ctrl] 鍵, 加選上下兩條平行邊。



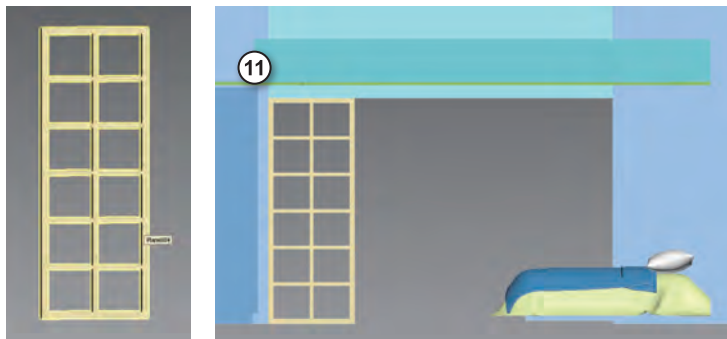
- 08.** 接著按下滑鼠右鍵，點擊【Connect (連接)】左邊的【】按鈕，輸入「1」，繪製出門框的中線。
- 09.** 進入 Polygon (面) 層級，選取如圖所示的面，按下滑鼠右鍵並點擊【Inset (插入面)】左邊的【】按鈕，模式選擇【By Polygon】，個別插入所有的面，並輸入數值為「1」。



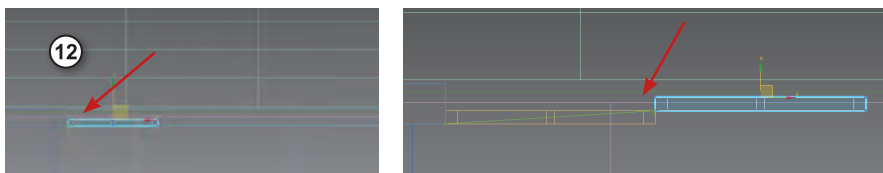
- 10.** 按下 **[Delete]** 鍵刪除面，做出門框的外型，並在【Modify (修改面板)】中，加入【Shell (殼)】修改器，在修改面板下的【Outer Amount (外部厚度)】裡輸入「5」，增加門框的厚度。



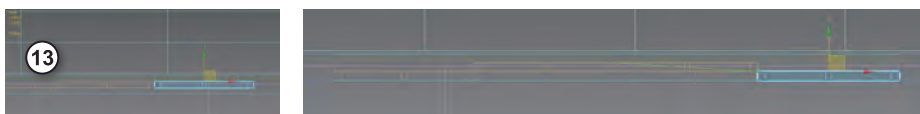
11. 完成單片門框的繪製，按下滑鼠右鍵結束隔離【End Isolate】。



12. 切換到上視圖與線框模式，並開啟 2.5D 物件鎖點，利用 Vertex 鎖點模式，點選門框左下角，配合 [Shift] 鍵，複製門框並鎖點到右上角，如圖所示。



13. 利用 Vertex 鎖點，並配合 [Shift] 鍵，複製第三個門片，平行於第二個門片，並依照相同的方法，複製第四門片並鎖點在第三門片的右下角，再請參考圖示，製造出門框為前後後前的感覺。

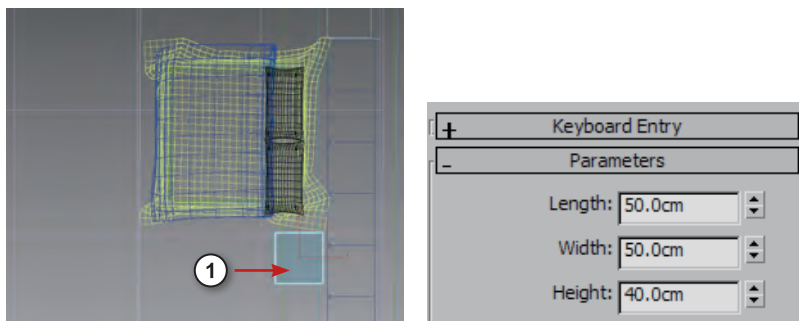



14. 切換回著色模式，並切換到前視圖，確認門框的位置，完成門框的建模。

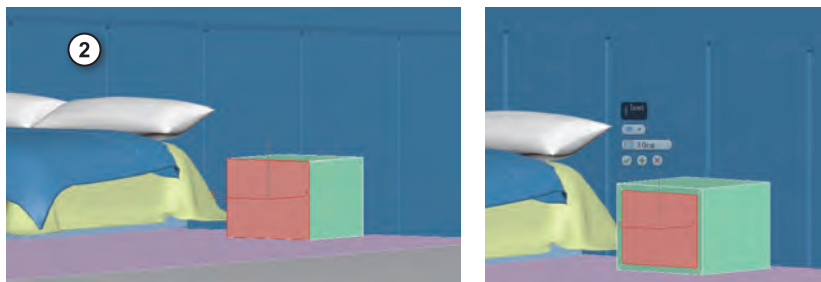



檯燈櫃建模

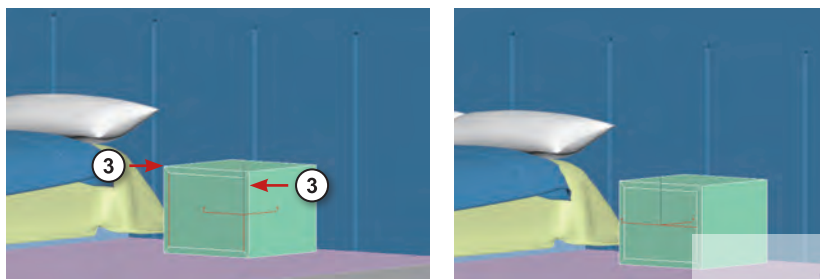
- 01.** 切換到上視圖與線框模式，在床的旁邊繪製一個方塊，作為檯燈櫃，並將方塊的尺寸設定為長 50、寬 50、高 40。




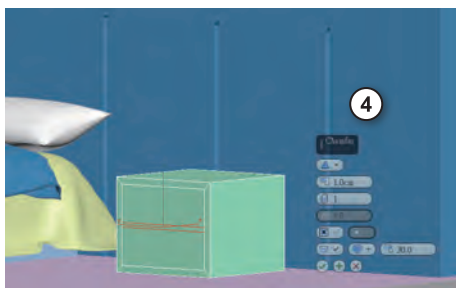
- 02.** 切換回著色模式，並環轉視角到櫃子的側面，按下滑鼠右鍵將物件轉換至【Editable Poly】，並進入 Polygon（面）層級，選取檯燈櫃前側的兩個面，並點擊【Inset（插入面）】左邊的【】按鈕，輸入「3」。




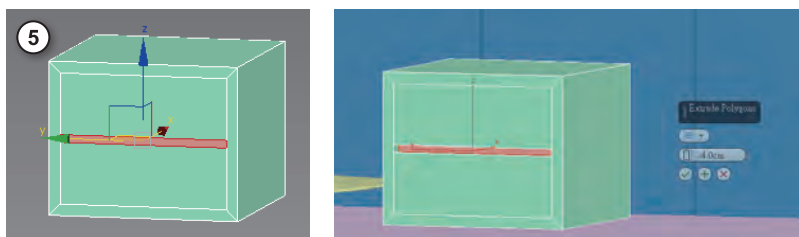
- 03.** 進入 Edge（邊）層級，點選檯燈櫃的左右兩個邊，按下滑鼠右鍵並點擊【Connect（連接）】左邊的【】按鈕，分段數輸入「1」，做出抽屜中間的分隔線。




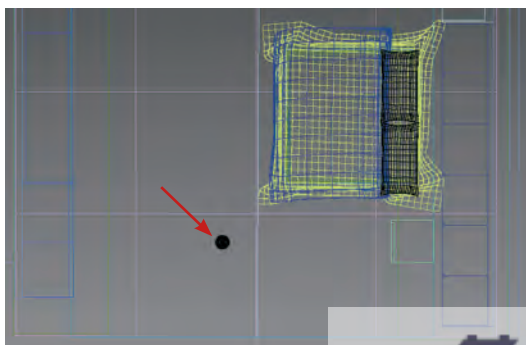
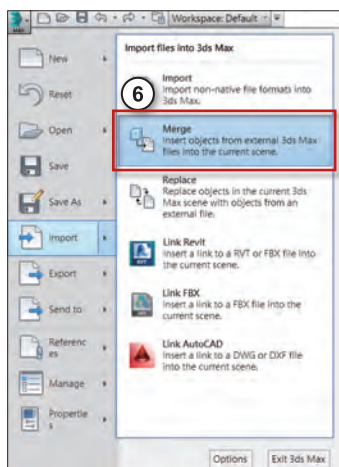
04. 按下滑鼠右鍵，點擊【Chamfer（倒角）】左邊的【】按鈕，輸入「1」，做出中間的溝縫，離開邊層級。



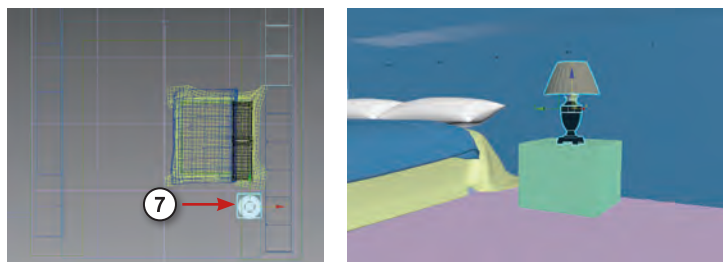
05. 進入 Polygon（面）層級，點選中間溝縫的面，點擊【Extrude（擠出）】左邊的【】按鈕，輸入「-4」，做出櫃子中間的凹縫，離開面層級，完成檯燈櫃的繪製。



06. 請開啟檯燈檔，範例檔名為（Lamp.max），功能表中點選【】→【Import】→【Merge】，將檯燈匯入。




- 07.** 利用切換上視圖和切換到線框模式，將檯燈做縮放到與桌子大小合適的尺寸，並將檯燈移動放置桌面上，可再切換回著色模式觀察。

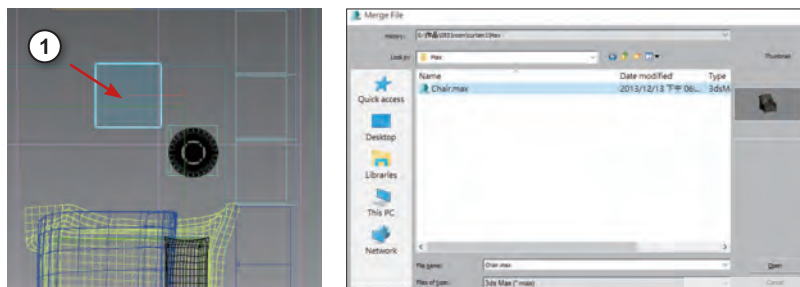


- 08.** 切換到上視圖並切換到線框模式，選取檯燈跟櫃子，配合 [Shift] 鍵，複製一組檯燈跟桌子，放置在床的另外一側位置。

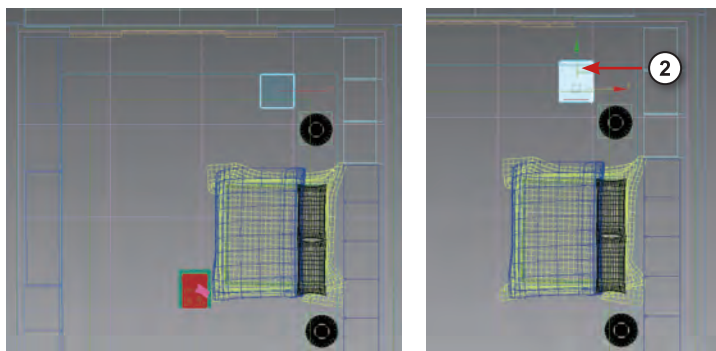


匯入家具

- 01.** 在書櫃的前方繪製一個方塊，設定沙發椅尺寸為長 50、寬 50、高 40，然後請開啟沙發椅範例檔，檔名為 (Chair.max)，在功能表中點選【】→【Import】→【Merge】，將沙發椅匯入。



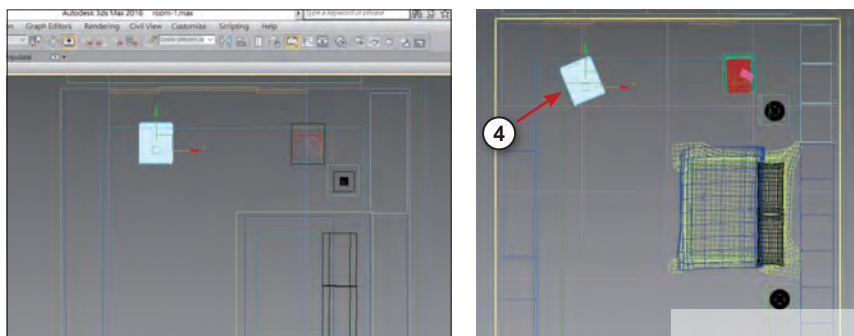
02. 利用切換上視圖和切換到線框模式，將沙發椅縮放到繪製好的方塊中並調整尺寸，讓比例大小與方塊相同。



03. 切換回著色模式，確認沙發椅擺放位置是否完全在地板的上方，確認沙發椅與方塊的大小相符後請將方塊刪除。



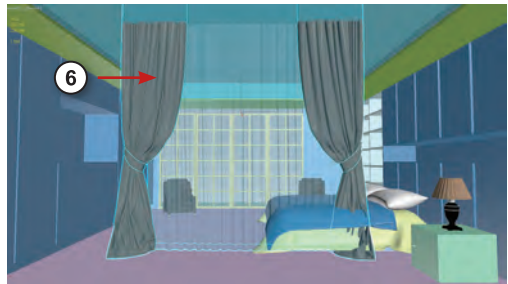
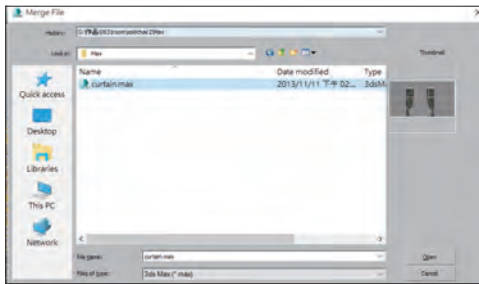
04. 切換到上視圖並切換到線框模式，選取沙發椅，配合 [Shift] 鍵，複製一組放置在窗框的前方位置，並做旋轉讓沙發椅的方向些微向右，讓畫面看起來比合乎真實場景。



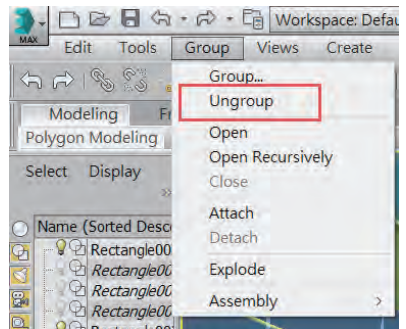
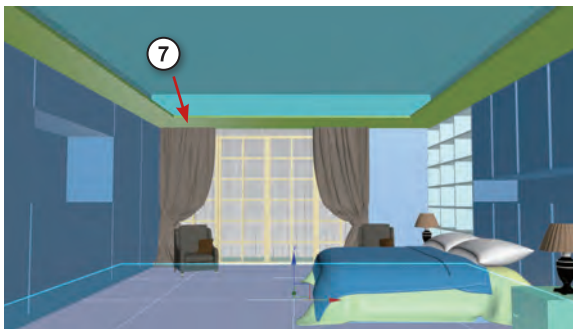
05. 切換到著色模式，並切換到前視圖，觀察臥室的所有擺設與比例是否正確。



06. 然後請開啟窗簾範例檔，檔名為 (Curtain.max)，在功能表中點選【】→【Import】→【Merge】，將窗簾匯入。




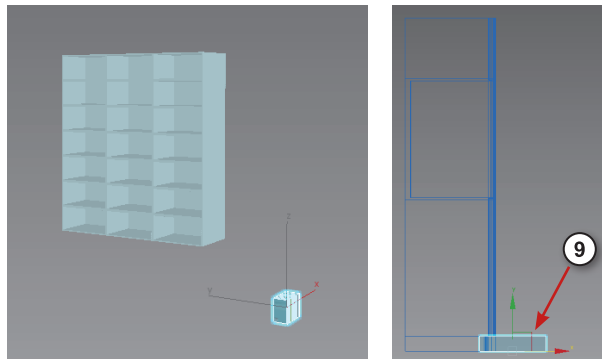
07. 利用切換上視圖和切換到線框模式，將窗簾移動到窗框的前方位置並調整尺寸，讓比例大小符合窗框，點擊功能表的【Group】→【Ungroup (解除群組)】，並將窗簾中間的蕾絲刪除，只留下兩側的窗簾。



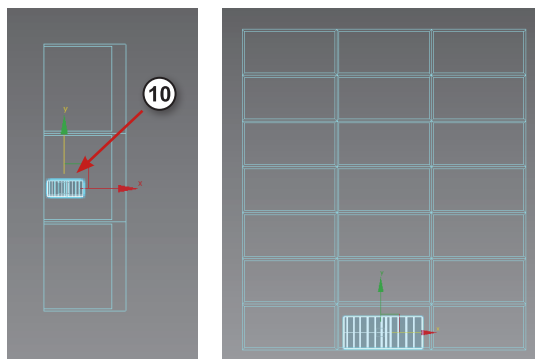
08. 完成窗簾的匯入，切換到前視圖，確認窗簾的位置。




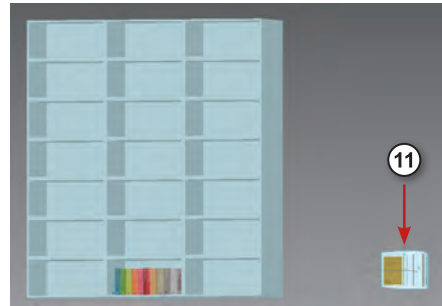
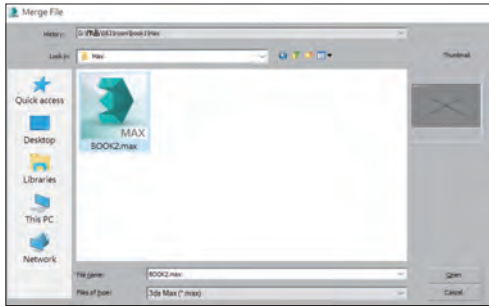
09. 點選書櫃，按下滑鼠右鍵，點擊【Isolate Selection】，先將書櫃單獨隔離。開啟書籍的範例檔，檔名為（BoOK1.max），在功能表中點選【】→【Import】→【Merge】，將書籍匯入，再切換到上視圖及線框模式，將書籍放入書架中。



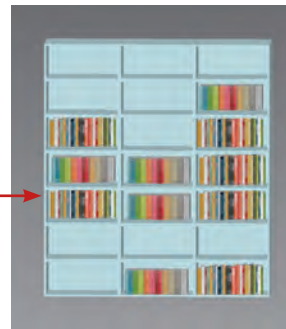
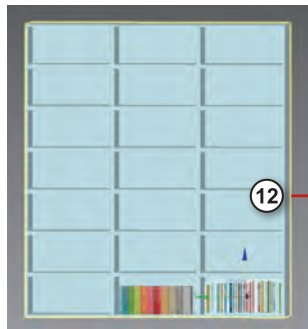
10. 切換到前視圖與左視圖，將書籍移動並做比例縮放至符合書架的尺寸。




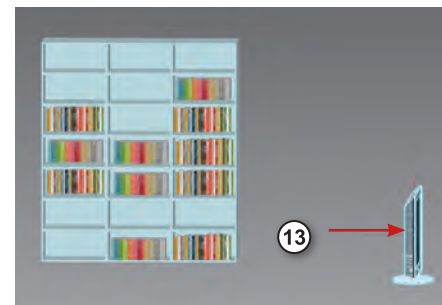
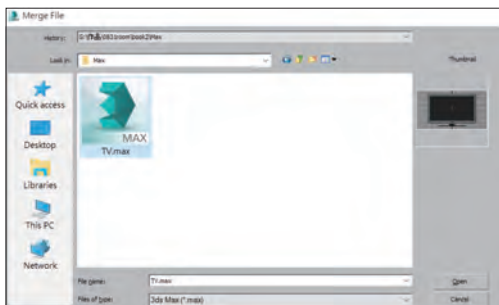
11. 請開啟書籍的另一範例檔，檔名為 (BoOK2.max)，在功能表中點選【】→【Import】→【Merge】，將第二種書籍匯入，將書籍放入書櫃中，做出兩種不同書籍在書櫃上的層次。



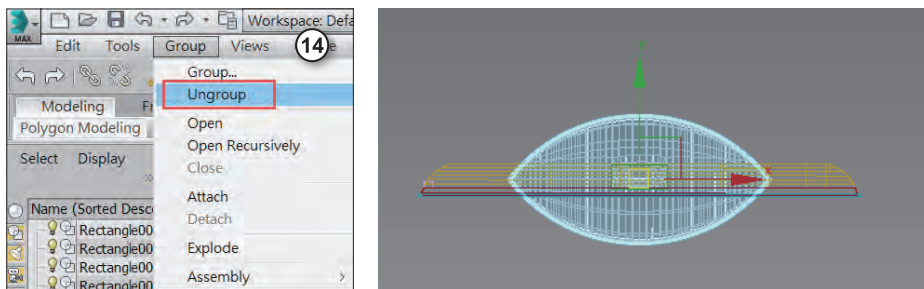
12. 切換回著色模式，將書籍移動並做比例縮放至符合書架的尺寸，分別複製兩種書籍放入不同的書櫃上，讓書櫃看起來更為豐富。



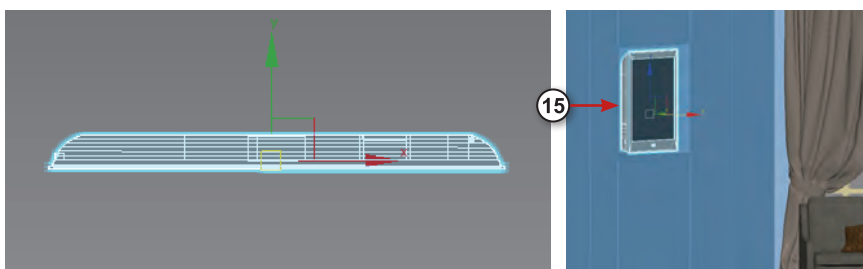
13. 請開啟電視的範例檔，檔名為 (TV.max)，在功能表中點選【】→【Import】→【Merge】，將電視匯入。



14. 切換到上視圖及線框模式，點選電視，點擊工具列上方的【Group】→【Ungroup（解除群組）】，將底座跟電視分開為不相同的群組，然後將底座刪除。



15. 按下滑鼠右鍵結束隔離【End Isolate】，切換到上視圖跟線框模式，將電視移動到電視櫃的位置，並做比例縮放，符合電視櫃的尺寸。



16. 切換到正視圖完成臥室的建模。

