

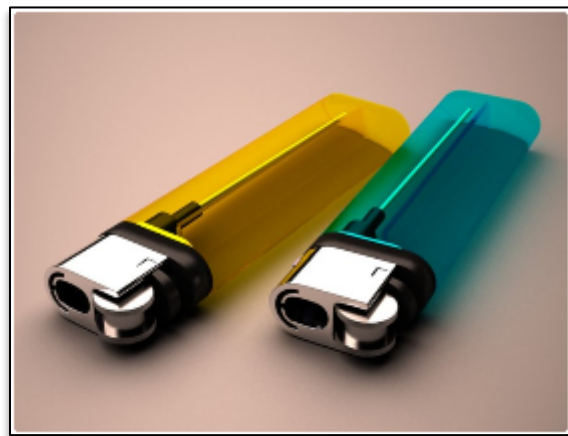
第四章 编辑修改对象

第一节 【修改】命令面板介绍

第二节 编辑网格命令

第三节 编辑多边形命令

第四节 其他常用编辑修改命令



教学重点与难点

1. 掌握【编辑网格】命令对三维对象进行顶点、边、面、多边形、元素等子对象的编辑修改。
2. 掌握【编辑多边形】命令对三维对象进行顶点、边、边界、多边形、元素等子对象的编辑修改。
3. 正确使用UVW贴图、FFD变形盒、弯曲等命令对物体进行编辑和修改。

第一节 【修改】命令面板介绍

【修改】命令面板的主面板如图4-1所示。



图4-1 【修改】命令面板主面板

一、名称和颜色



图4-2 【对象颜色】对话框

二、【修改】命令列表

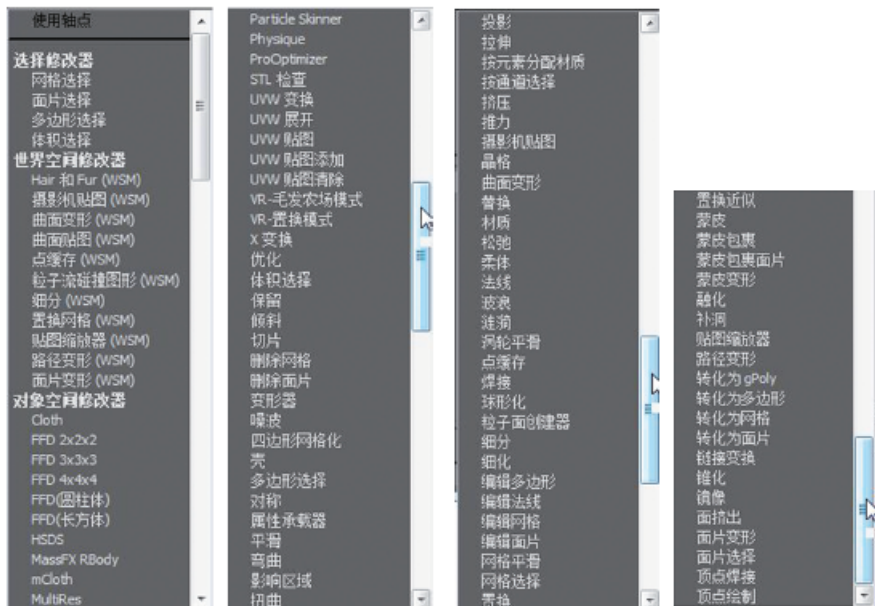


图4-3 【修改】命令列表

三、修改堆栈

四、通用修改区

这里提供了通用的修改操作命令，对所有的修改工具有效，起着辅助修改的作用。

【锁定堆栈】 【显示最终结果开/关切换】

【使唯一】 【从堆栈中移除修改器】

【配置修改器集】

重命名
删除
剪切
复制
粘贴
粘贴实例
使唯一
塌陷到
塌陷全部
✓ 保留自定义属性
保留子动画自定义属性
✓ 打开
在视口中关闭
在渲染器中关闭
关闭
使成为参考对象
显示所有子树
隐藏所有子树

图4-4 修改堆栈快捷菜单

第二节 编辑网格命令

编辑网格【修改】命令面板主要针对网格对象的不同次级结构进行编辑，可以通过在场景中网格对象上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择进入不同的子对象层级；也可以在修改堆栈中按下【+】号图标，从下拉的缩进子级项目中进入不同的次级结构。

一、【顶点】子对象编辑

(一) 【选择】 展卷栏

【选择】 命令面板如图4-5所示。

(二) 【软选择】 展卷栏

【软选择】 命令面板如图4-6所示。

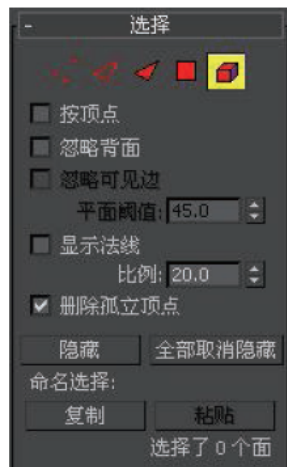


图4-5 【选择】 命令面板

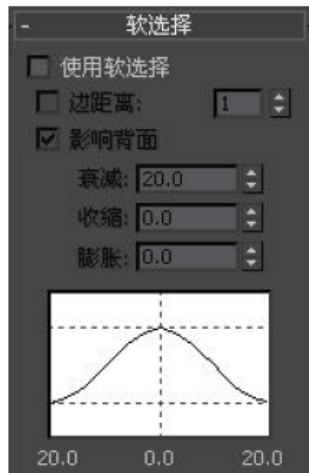


图4-6 【软选择】 命令面板

(三) 【编辑几何体】展卷栏

(四) 顶点编辑实例——创建葫芦模型

二、多边形子对象编辑

创建一个三维物体，打开【修改】命令面板，在【修改命令列表】中选择【编辑网格】命令，按下【多边形】子对象按钮，出现多边形编辑命令面板，下面对各展卷栏的参数选项作简要介绍。

(一) 【选择】展卷栏和【软选择】展卷栏

(二) 【编辑几何体】展卷栏

(三) 【曲面属性】展卷栏

该展卷栏如图4-19所示。



图4-19 曲面属性面板

（四）多边形编辑应用实例一 ——制作吧凳造型

最终效果如图4-31所示。

（五）多边形编辑应用实例二 ——制作电视柜

最终效果如图4-39所示。



图4-31 最终效果



图4-39 添加材质

第三节 编辑多边形命令

一、【边】子对象编辑

二、【边界】子对象编辑



图4-40 【编辑边】展卷栏



图4-43 【编辑边界】展卷栏

三、【多边形】子对象编辑

四、编辑几何体级别

五、编辑多边形实例——单体室内建模



图4-44 【编辑多边形】展卷栏



图4-47 【编辑几何体】展卷栏

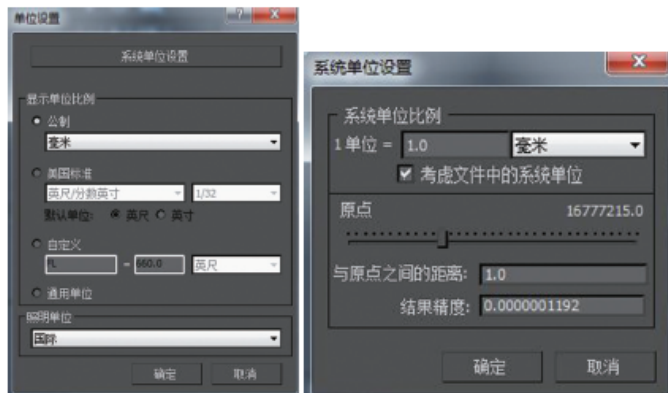


图4-49 单位设置及系统单位设置

第四节 其他常用编辑修改命令

一、UVW贴图

(一) 【参数】

参数面板如图4-67所示。



图4-67 编辑修改命令

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/297200103020006112>