

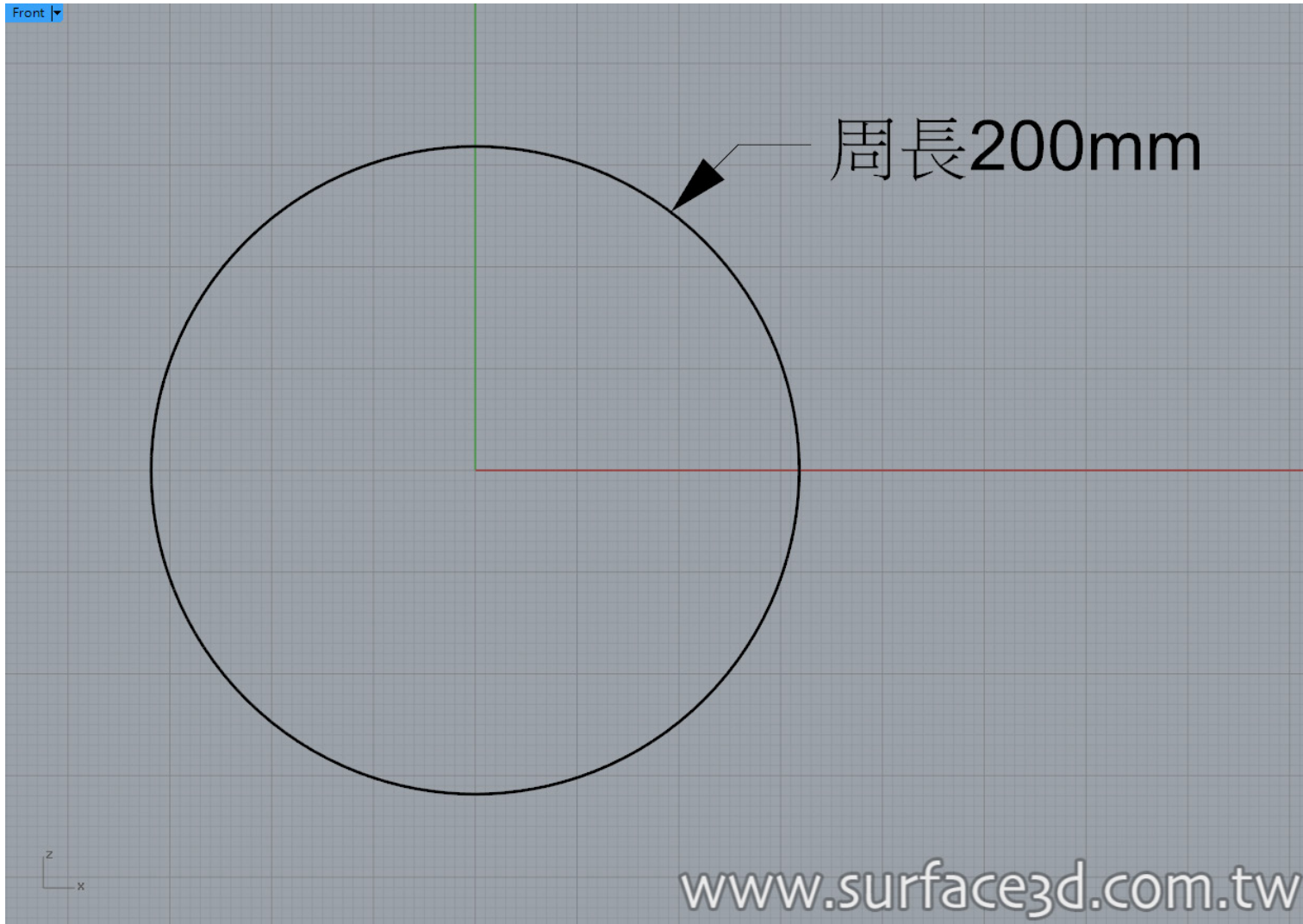



Rhinoceros

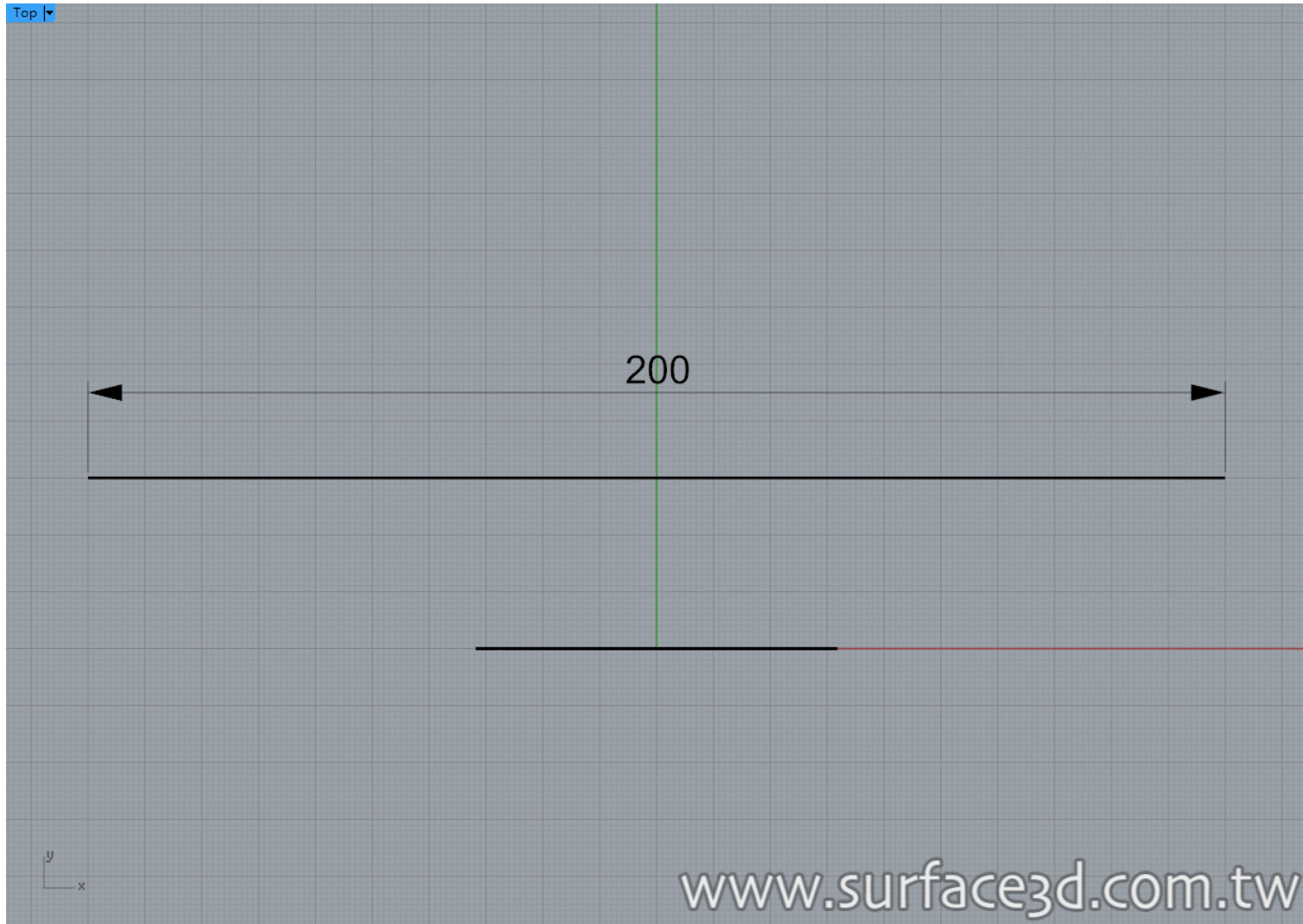


曲面實業有限公司
www.surface3d.com.tw

使用指令  (Circle 圓：中心點、半徑) 在 Front 前視圖繪製一個周長為 200mm 的圓。



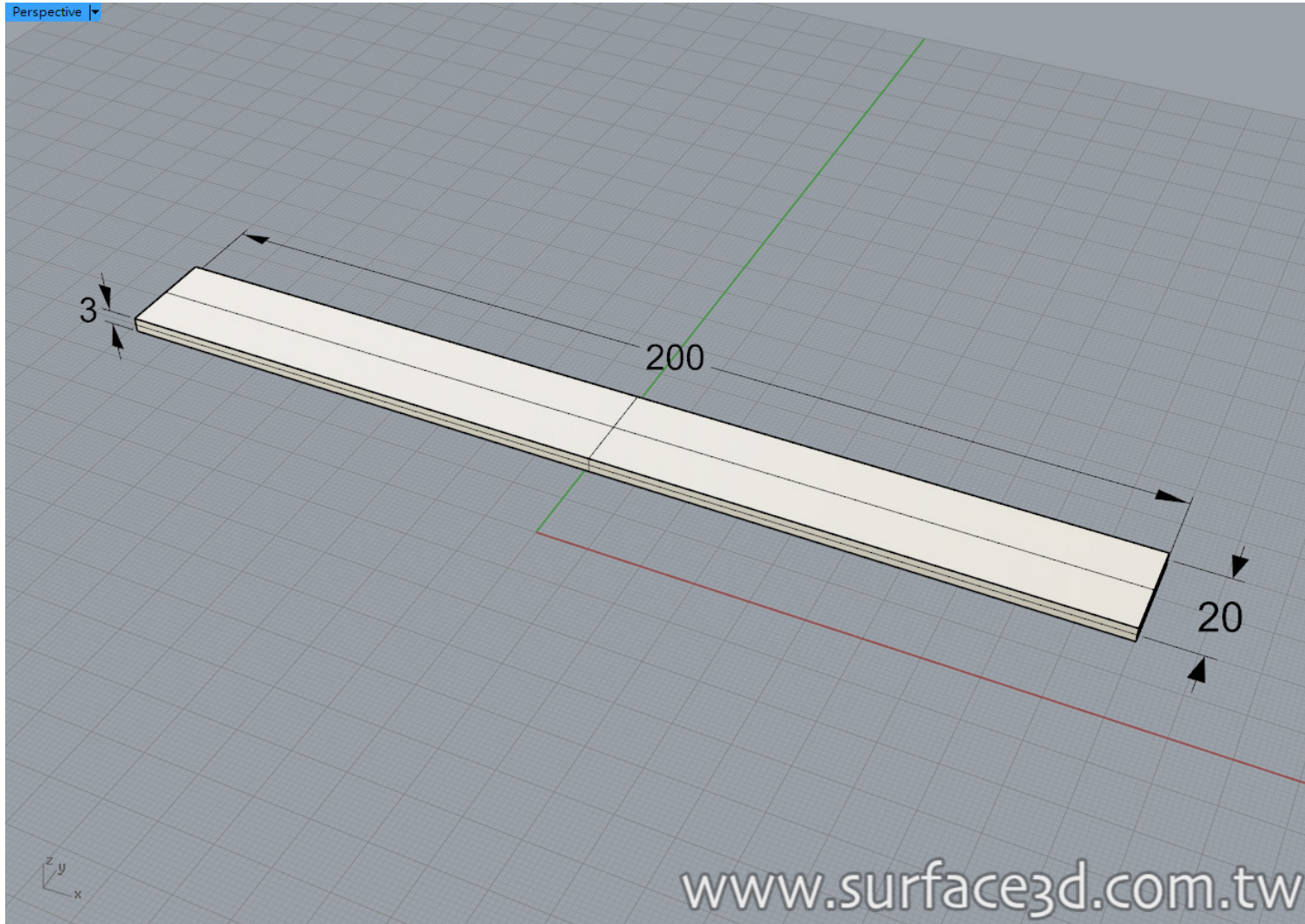
使用指令  (Line_BothSides 直線：從中點) 在 Top 上視圖繪製一個長度為 200mm 的直線。



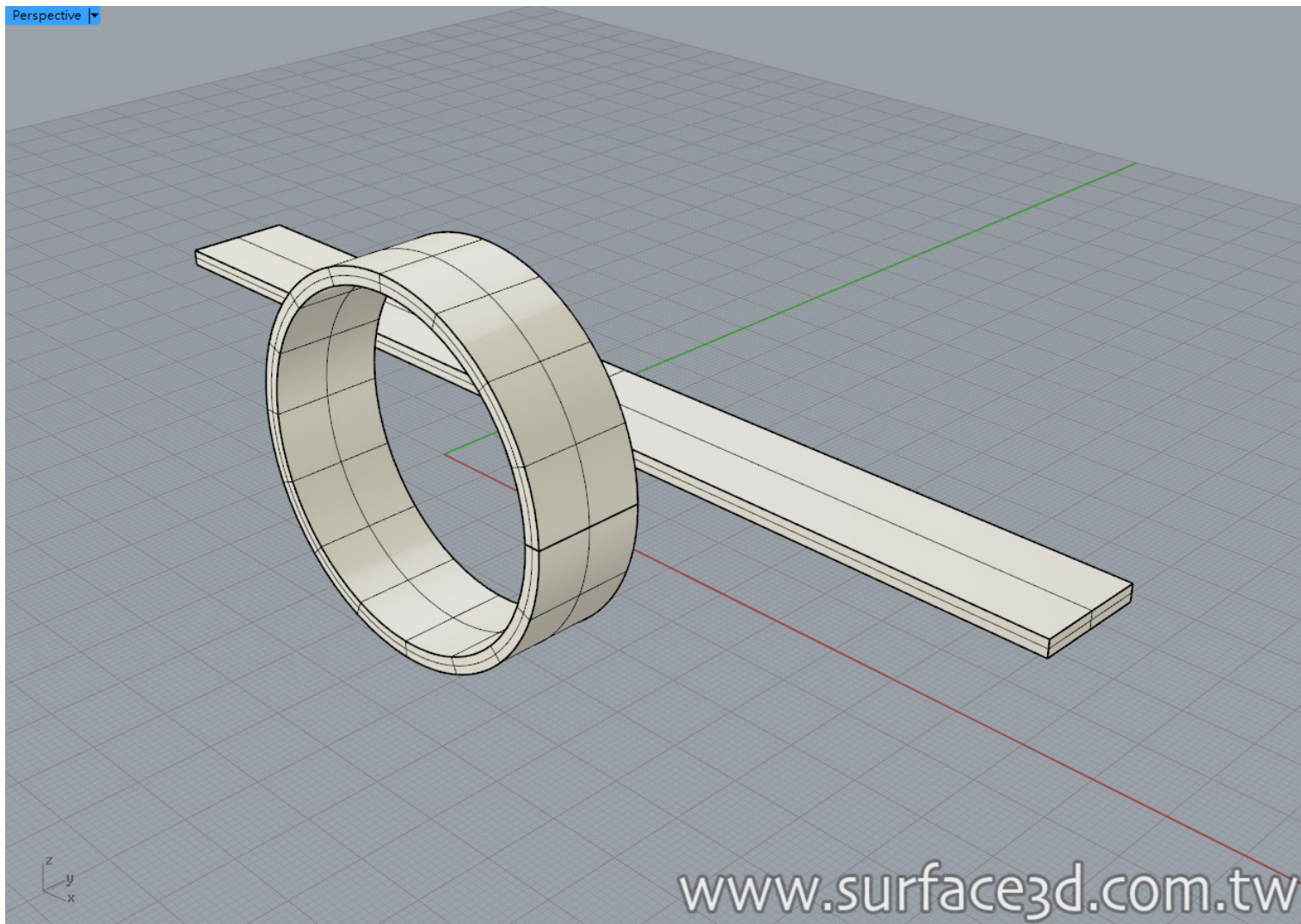
以剛繪製的 200mm 線段當作中心線，繪製一個長度 200mm 寬度 20mm 厚度 3mm 的立方體長方體。


繪製方法一：使用指令  (Box 立方體：角對角、高度)

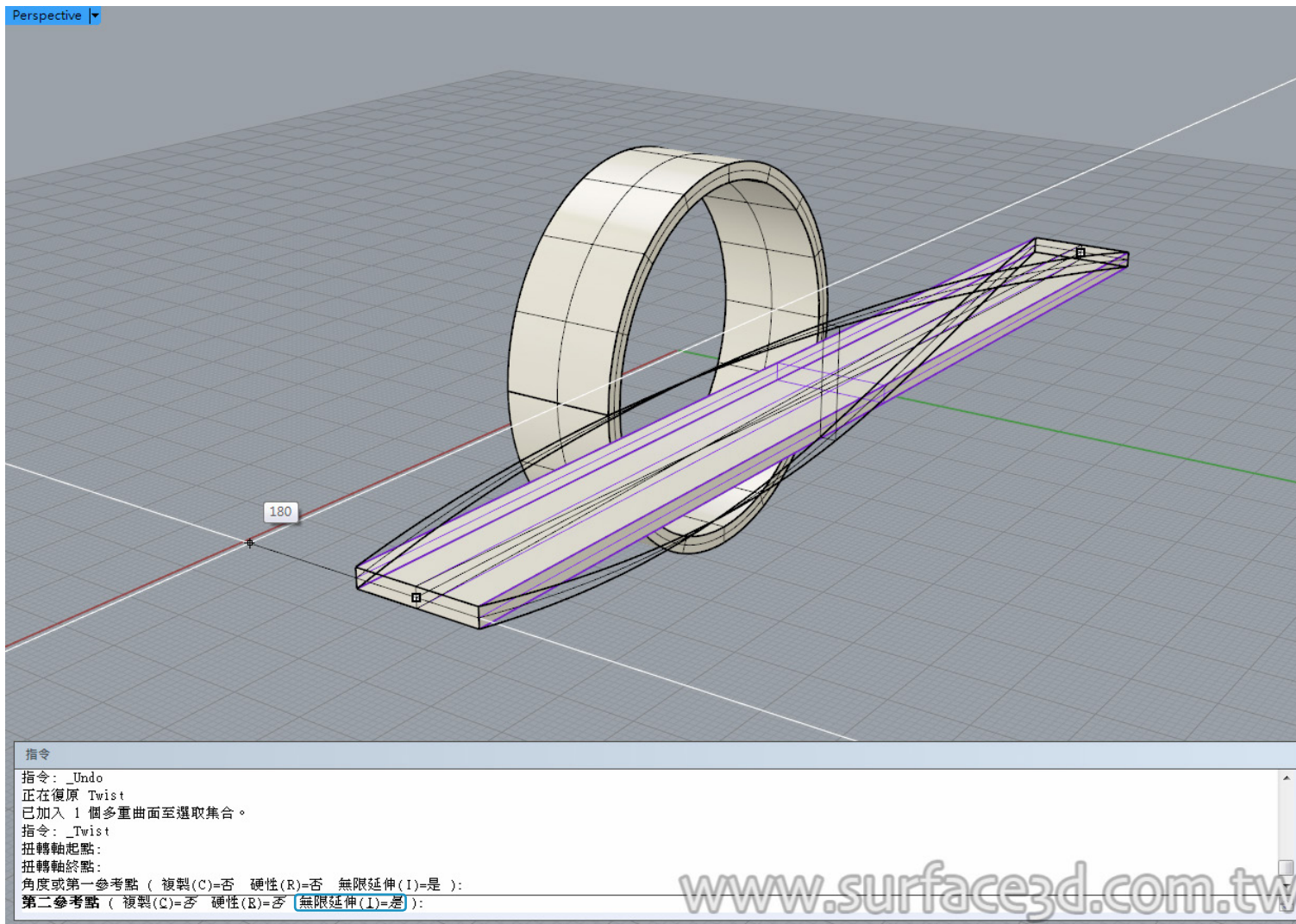
繪製方法二：使用指令  (ExtrudeCrv 擠出封閉的平面曲線)



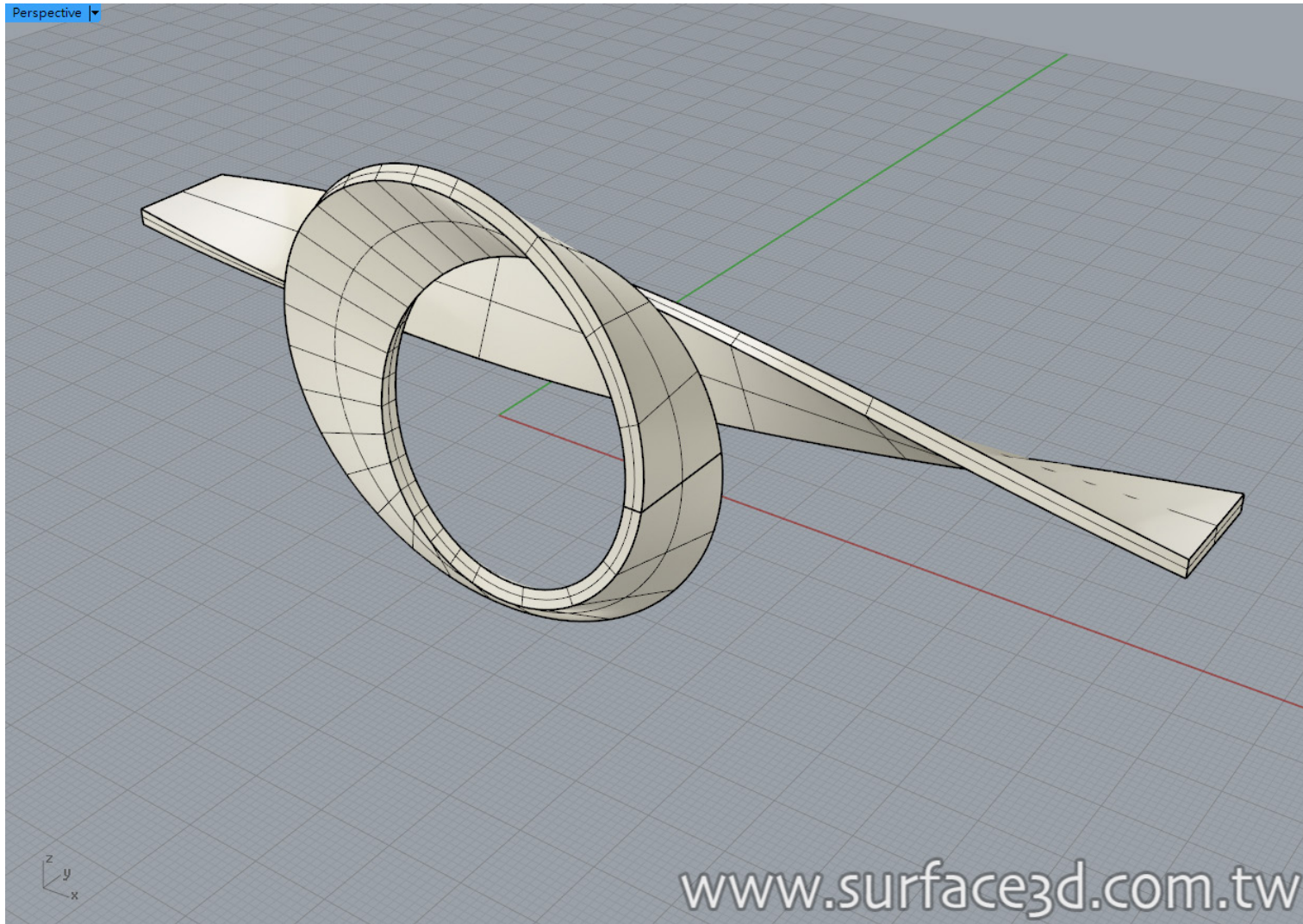
使用指令  (Flow 沿著曲線流動) 將剛繪製出的立方體流動到 200mm 周長的圓形上。
※切記在流動之前，請先打開記錄建構歷史  按鈕。



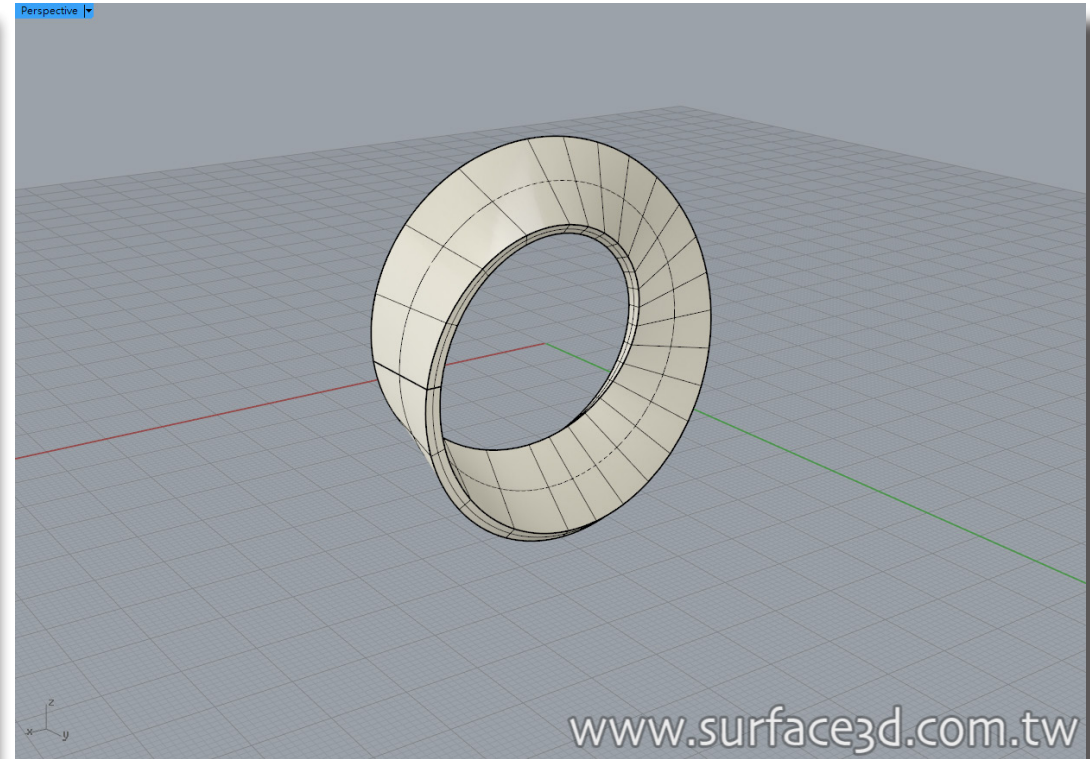
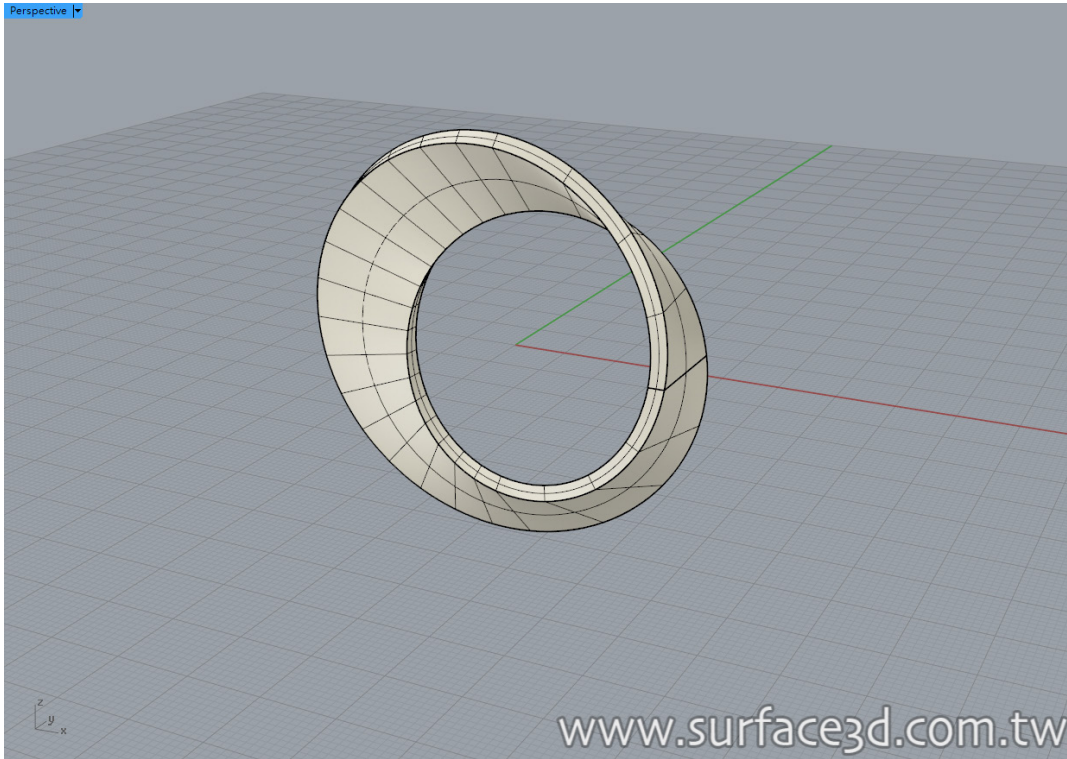
對剛剛建立的立方體，執行指令  (Twist 扭轉)，以一開始建立的 200mm 為中心線當作扭轉參考線，此範例使用扭轉角度為 180 度。
※記得將扭轉選項裡面的無限延伸選擇 "是"。









若您有打開建構歷史功能，則會看到旁邊流動的多重曲面已經變成莫比烏斯環。



莫比烏斯環的繪製教學告一段落，製作您自己的莫比烏斯環吧！



前述所有指令在此篇總結，以下是利用 Rhino 建模指令所完成莫比烏斯環的繪製。

1. 圓：中心點、半徑 (Circle) 
2. 直線：從中點 (Line_BothSides) 
3. 立方體：角對角、高度 (Box) 
4. 擠出封閉的平面曲線 (ExtrudeCrv) 
5. 沿著曲線流動 (Flow) 
6. 扭轉 (Twist) 

此篇基礎繪製，同步刊登於曲面實業討論區、曲面實業粉絲專頁，若有問題上討論區或者粉絲專頁討論。

曲面實業 Surface3d 粉絲專業 <https://www.facebook.com/surface3d.tw/>

曲面實業 Surface3d 討論版 <http://www.surface3d.idv.tw/surface3dpBB3/>

