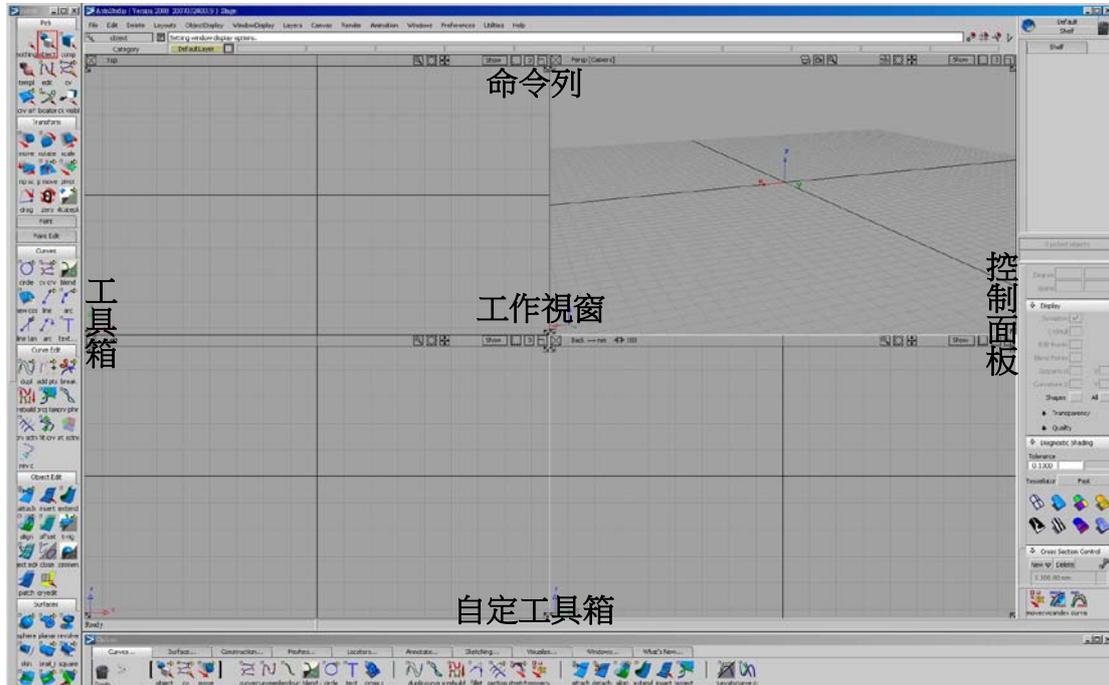




官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

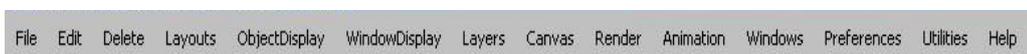
## 一、 介面簡介



### 1-1 命令列

此區包括：功能選單、選取狀態列、鎖定模式、圖層列與提示列。

#### 1-1-1 功能選單



功能選單主要的公用為設定 Alias 的所有功能、環境設定。其內容有檔案

(File)、編輯(Edit)、刪除(Delete)、視圖排列設定(Layouts)、物件設定(ObjectDisplay)、顯示設定(WindowDisplay)、圖層(Layers)、畫布(Canvas)、彩現(Render)、動畫(Animation)、視窗設定(Windows)、參數設定(Preferences)、通用設定(Utilities)、說明(Help)等。



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

### 1-1-2 選取狀態列



顯示現在想要選取的物件類型。

### 1-1-3 鎖定模式



共三種模式： 吸附於點上、 吸附於格點上、 吸附於線上

### 1-1-4 圖層列



透過圖層使用者能有效的管理各種物件(曲線，面...等)

### 1-1-5 提示列



提示下一步要做的動作或是現在出現的問題...等等訊息。

## 1-2 工具箱(Palette)

所有建模所需指令與檢測工具都在這裡。

## 1-3 自訂工具箱(Shelves)

使用者可以依個人習慣建立自己的工具箱以提升工作的效率。



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

## 1-4 控制面板(Control Panel)

依據不同的工作性質提供不同的模組以協助使用者順利作業。

## 二、 使用環境設定

### 2-1 工具箱

#### 2-1-1 工具箱開啟

點選命令列>Windows>中 Palette、Shelves、Control Panel，開啟想要開啟的工具箱。

#### 2-1-2 工具箱排列

點選命令列>Preferences>Interface>Palette/Shelves layout 選項旁的方塊設定 Palette、Shelves 的放置位置。



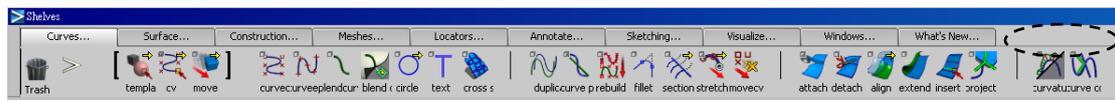


官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

### 2-1-3 長/短指令

在命令列>Preferences>Menus>中可選擇”Short menus”或是”Long menus”，其差別為  
“Short menus”將會在”Palette”中隱藏部分指令。

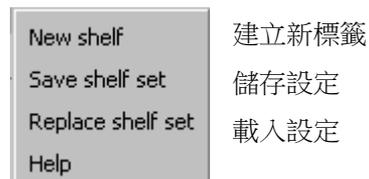
### 2-1-4 自訂工具箱(Shelves)的設置



上圖是 Alias 內建的 Shelves，我們可以依自己的需求修改其中的內容。

#### 1. 建立/刪除標籤

建立標籤：在 Shelves 視窗空白處(如虛線所示)點滑鼠右鍵，出現下面視窗。



點選 New shelf，輸入名稱即可。

刪除標籤：在要刪除的標籤上按滑鼠中鍵拖曳至左方垃圾桶即可。

#### 2. 新增/刪除 Icon

新增 Icon：在工具箱（Palette）中的 Icon 以滑鼠中鍵拖曳至 Shelf 中即可。

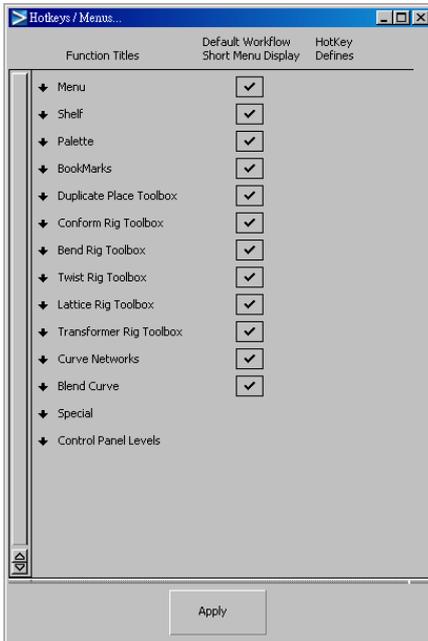
刪除 Icon：在要刪除 Icon 的上按滑鼠中鍵拖曳至左方垃圾桶即可。

### 2-2 Hotkeys/Menu 快速鍵設定

在命令列>Preferences>Interface >Hotkeys/Menu...中我們可以設定常用指令的快速鍵。



官方微信号:Jcaae-com  
 官方QQ群:7234594  
 官方网址:www.jcaae.com



點選箭頭展開所要設定快速鍵所在的位置，輸入所要設定的快速鍵。

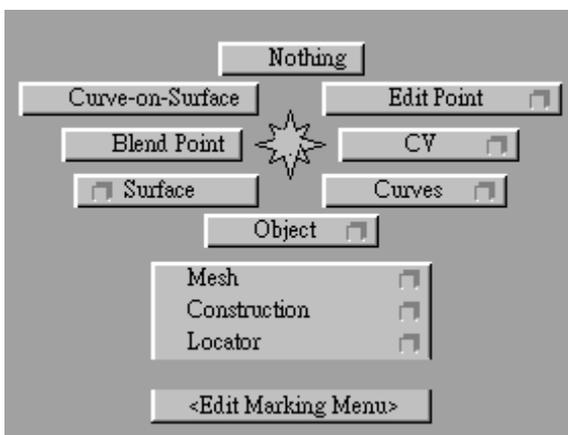
## 2-3 Marking Menus

MarkingMenus 是 Alias 最大的特色。按下 **Ctrl+Shift**+滑鼠左中右鍵即可叫出。

按住不放在以滑鼠拖曳至要執行的指令上即可。

預設值

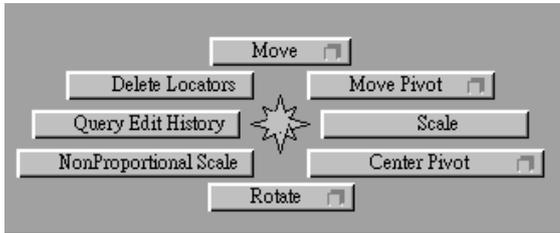
<b>Ctrl+Shift</b> +滑鼠左鍵	物件的選取(圖一)
<b>Ctrl+Shift</b> +滑鼠中鍵	物件的移動、旋轉、縮放...等(圖二)
<b>Ctrl+Shift</b> +滑鼠右鍵	顯示設定(圖三)



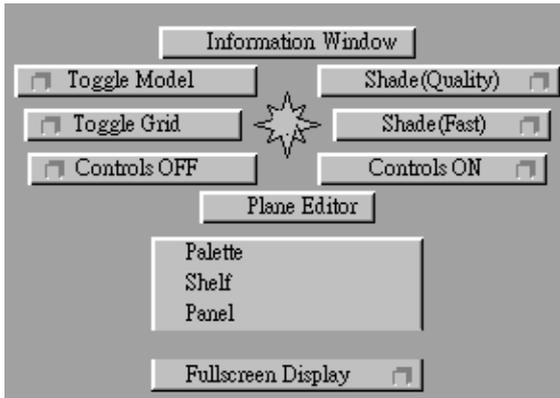
圖一



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com



圖二

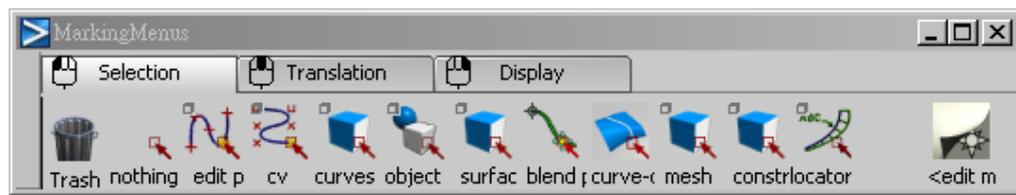


圖三

### 編輯 MarkingMenus

在命令列>Preferences>Interface >Marking Menus...中我們可以編輯自己的

MarkingMenus。點選後會出現下面視窗。其編輯方法與自訂工具箱(Shelves)一樣。

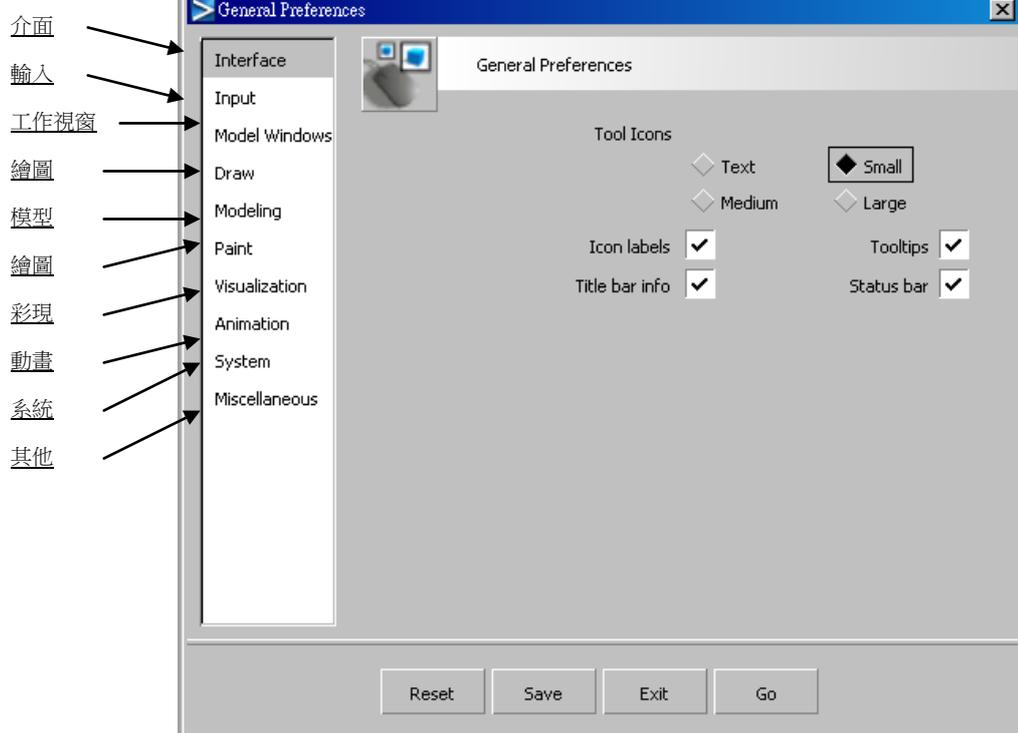


## 2-4 介面設定

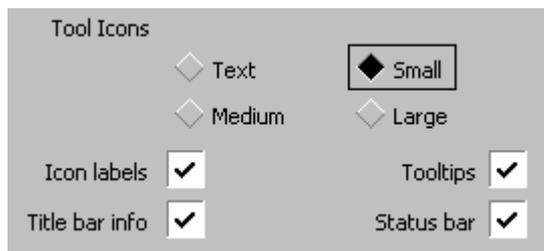
點選命令列>Preferences>General Preferences >旁的小方塊即可進入介面設定的視窗。



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com



### 2-4-1 Interface 介面



Text 以文字顯示<Palette>內的工具

Small 以小型圖示顯示<Palette>內的工具

Medium 以中型圖示顯示<Palette>內的工具

Large 以大型圖示顯示<Palette>內的工具



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

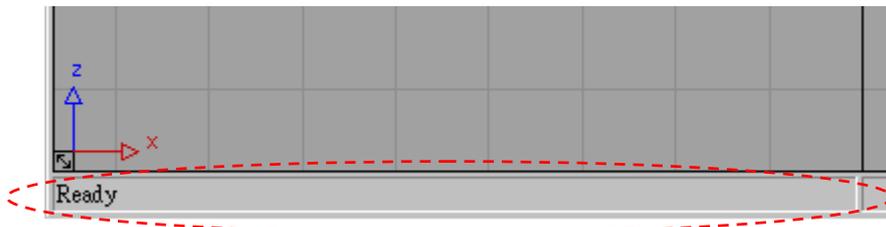
**Icon labels** 顯示 Icon 下面的文字

**Tooltips** 當滑鼠移至 Icon 上時顯示工具名稱

**Title bar info** 工作視窗上的單位與格線尺寸顯示



**Status bar** 工作視窗下的提示列顯示



## 2-4-2 Input 輸入



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

Default keyboard entry mode

Absolute  Relative

Allow Axis Constrained Tumble

Use pick chooser  Dolly to Mouse

Use point of interest  Dolly To Point

Arrow key step size

Mouse mapping for perspective move

On ground plane

On construction plane

**Default keyboard entry mode** 輸入座標值時的模式

**Absolute** 絕對座標(以格線座標為基準)

**Relative** 相對座標(以物件為基準)

**Allow Axis Constrained Tumble**

**Use pick chooser** 開啟精確選擇視窗 (當多個物件重疊在一起時, 開啟這個視窗將會列出所有物件供使用者選擇)

**Use point of interest** 開啟鏡頭基準座標

**Dolly to Mouse** 以滑鼠游標作為鏡頭基準

**Dolly To Point** 以點作為鏡頭基準

**Arrow key step size** 游標移動的速度

**Mouse mapping for perspective move** 滑鼠在工作視窗移動時各鍵所代表的的方向

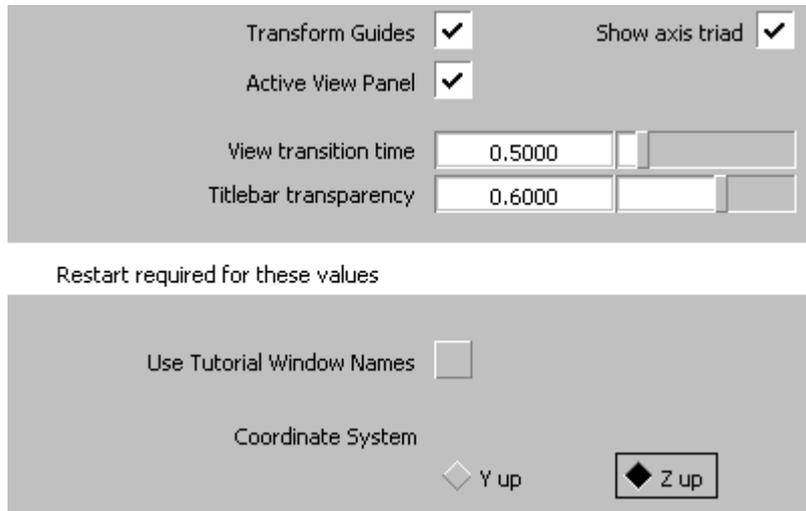
**On ground plane** 在透視視窗時

**On construction plane** 在非透視視窗時



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

### 2-4-3 工作視窗



**Transform Guides** 物件延 XYZ 軸移動時顯示軸向

**Show axis triad** 顯示座標狀況

**Active View Panel** 在透視視窗顯示視角控制器

**View transition time** 調整物件移動、旋轉、縮放.....等動作時的平滑度

**Coordinate System** 調整座標軸是以 Y 軸向上或是以 Z 軸向上

### 2-4-4 繪圖

**Antialiasing in shaded draw** 在著色(Shade)時做反鋸齒效果

### 2-4-5 模型

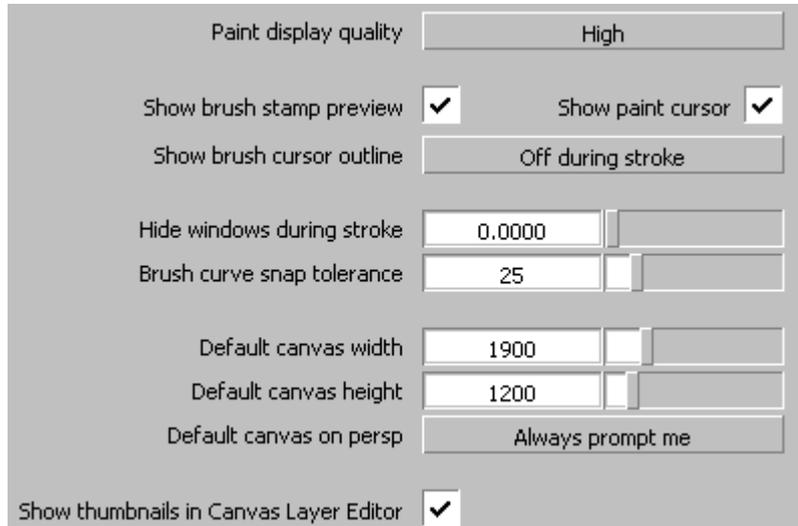
**Maximum number of guidelines** 參考線的數目

**Modeling Layers mode** 圖層的命名方式 (以數字或名字)



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

## 2-4-6 繪圖



**Paint display quality** 繪圖品質

**Show brush stamp preview** 顯示筆刷預覽

**Show paint cursor** 繪圖時顯示游標

**Show brush cursor outline** 顯示筆刷外框(範圍)

Off 不顯示

Off during storke 繪圖時不顯示

On 顯示

**Hide windows during stoke**

**Brush curve snap tolerance** 筆刷吸附曲線的範圍

**Default canvas width** 預設畫布的寬度

**Default canvas height** 預設畫布的高度

**Default canvas on persp** 透視視窗的畫布類型

Always prompt me 開啟畫布時提示我

Standard canvas 標準的畫布

Overlay canvas 不透明地畫布



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

## Show thumbnails in Canvas Layer Editor 在畫布圖層管理視窗

顯示縮圖

### 2-4-7 彩現

Shader sample size 材質球大小設定

Library Location 材質位置設定

### 2-4-8 系統

The screenshot shows the 'System' settings dialog box. It is divided into two sections. The top section is titled 'Type of File Browser' and has two radio buttons: 'Windows' (selected) and 'AliasStudio'. Below this are two text input fields: 'CheckPoint File Location' and 'MSave File Location', each with a 'Browse...' button to its right. The bottom section is titled 'Restart required for these values' and contains four items: 'Help Location' (with a text field containing 'am Files\Autodesk\AliasStu' and a 'Browse...' button), 'Browser Library Location' (with an empty text field and a 'Browse...' button), 'Browser Dumpster Location' (with an empty text field and a 'Browse...' button), and 'Browser Web Proxy' (with an unchecked checkbox).

Type of File Browser 檔案瀏覽器的類型

Windows 以微軟 windows 的方式

AliasStudio 以 Alias 傳統方式

CheckPoint File Location 還原點儲存位置

Msave File Location 安全備份儲存位置

Help Location 說明文件位置

Browser Library Location 資料庫(材質或模型資料)位置

Browser Dumpster Location 資源回收筒的位置

Browser Web Proxy 瀏覽網路代理伺服器



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

## 2-4-9 其它設定

General Undo

Limit undos	<input checked="" type="checkbox"/>	Limit memory used	<input checked="" type="checkbox"/>
Maximum undos	<input type="text" value="11"/>		
Maximum memory (Mbytes)	<input type="text" value="300"/>		

Restart required for these values

Plugin Verbose Output	<input type="checkbox"/>
Plugin Search Path	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse..."/>

**Limit undos** 限制還原次數

**Limit memory used** 限制記憶體使用量(還原)

**Maximum undos** 還原最大次數

**Maximum memory(Mbytes)** 記憶體最大使用量

**Plugin Verbose Output** 印出錯誤報告

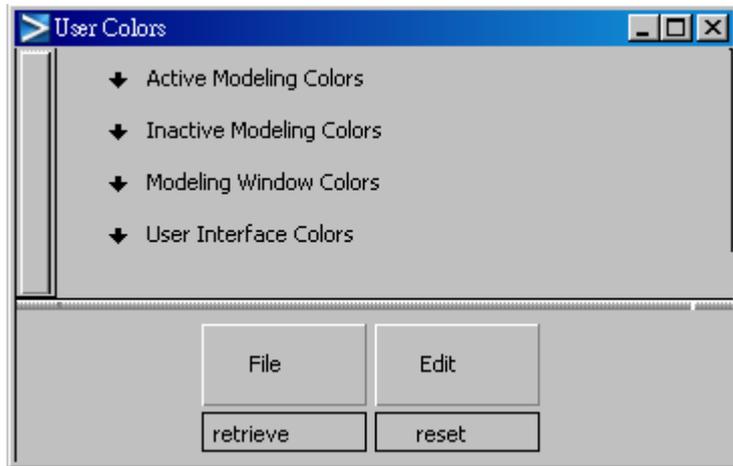
**Plugin Search Path** 設定外掛程式路徑

## 2-5 顏色設定

點選命令列>Preferences>Interface>User colors...



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com



**Active Modeling Colors** 作用中物件的顏色

**Inactive Modeling Colors** 未作用物件的顏色

**Modeling Window Colors** 工作視窗的顏色

**User Interface Colors** 使用者視窗的顏色

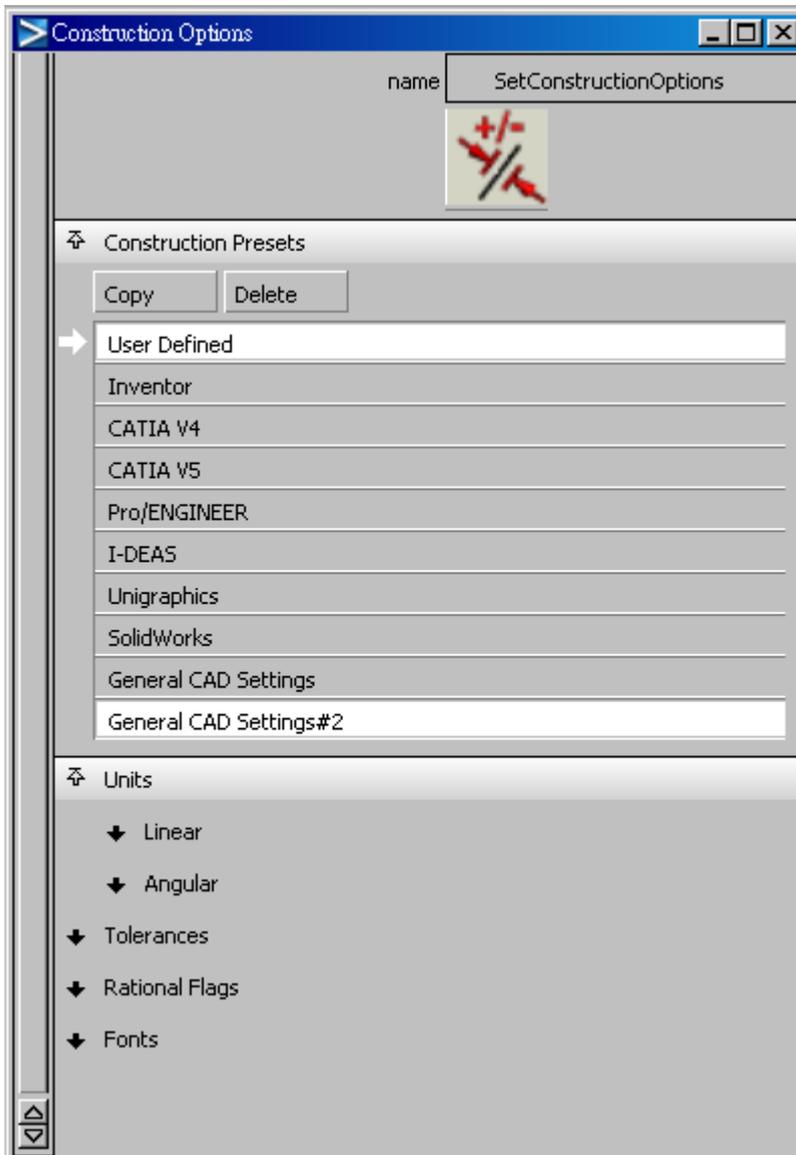
### 三、 建模前的準備工作

#### 3-1 公差與單位的設定

在命令列>Preferences>Construction Options 中我們可以依後工程所使用的軟體選擇預設的公差設定值，或自己設定。



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

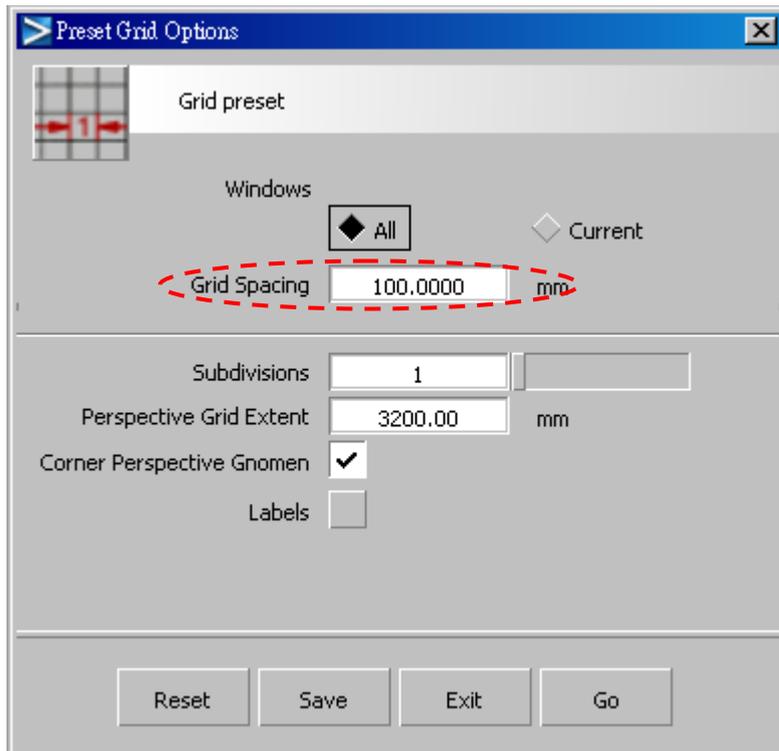


### 3-2 格點設定

在 `Palette>Construction>Grid Preset` 我們可以設定格線的大小



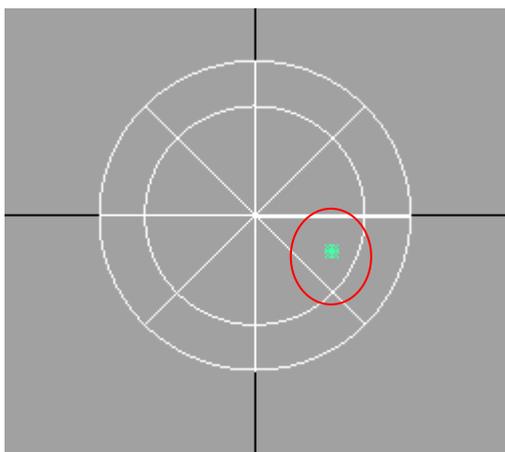
官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com



### 3-3 Alias 基本概念與操作

#### 3-3-1 物件中心 Pivot

在 Alias 中每條線、每個面都有一個中心點，稱之為 Pivot。Pivot 是物件作旋轉、移動、陣列、變形時的基準點。



當物件的操作與想像不同時可能就是 Pivot 的位置有問題。因此當物件要做旋轉、移動、陣列、變形等動作時請先注意 Pivot 的位置。

#### 3-3-2 滑鼠的操作方式



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

在操作 Alias 的過程中你會發現滑鼠的操作佔了極為重要的角色，因此熟悉滑鼠的操作將是提昇工作速度的極大關鍵。

### ➤ 移動

在透視視窗中

 物件延 X 軸方向移動

 物件延 Y 軸方向移動

 物件延 Z 軸方向移動

在其他視窗中

 物件延任意方向移動

 物件延 X 軸方向移動

 物件延 Y 軸方向移動

### ➤ 選取

 選取所框選的物件(已被選取的物件將取消選取)

 選取所框選的物件(已被選取的物件仍保持選取狀態)

 取消選取所框選的物件

### ➤ 視角

**Shift** + **Alt** +  旋轉畫面(僅在透視視窗)

**Shift** + **Alt** +  移動畫面

**Shift** + **Alt** +  縮放畫面



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

➤ 吸附

**Ctrl** +  吸附於點上

**Alt** +  吸附於格點上

**Alt** + **Ctrl** +  吸附於線上

➤ **Marking Menus**

**Shift** + **Ctrl** +  物件的選取相關指令

**Shift** + **Ctrl** +  物件的移動、旋轉、縮放...等

**Shift** + **Ctrl** +  顯示設定



官方微信号:Jcaae-com  
官方QQ群:7234594  
官方网址:www.jcaae.com

---

四、123