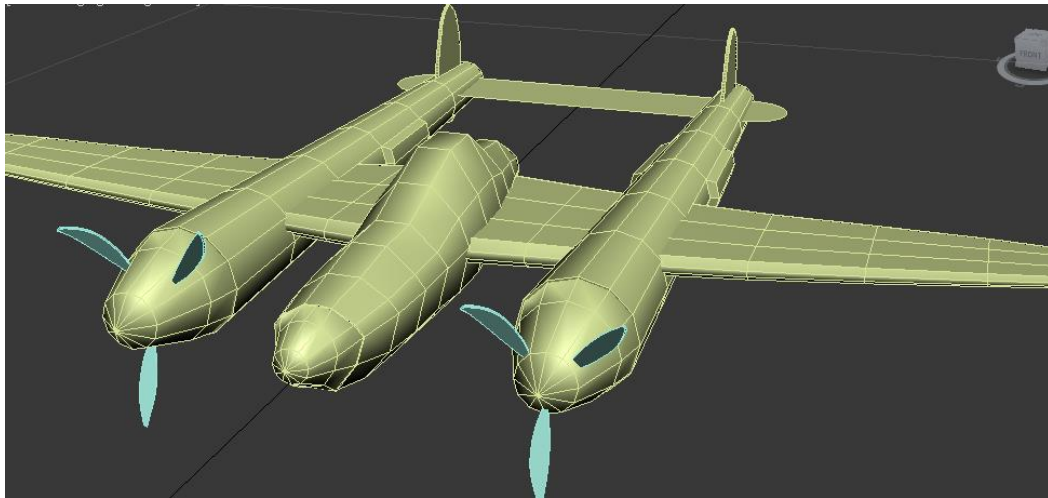


作業五  
可編輯多邊形建模練習(P-38 雷霆機製作)

姓名

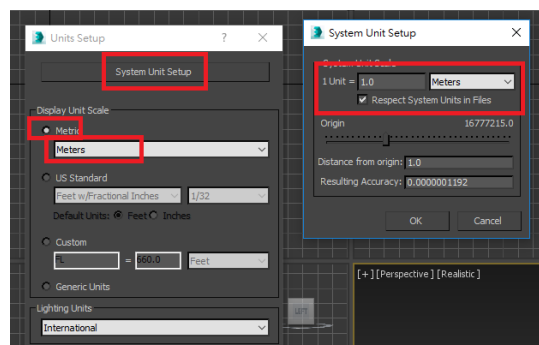
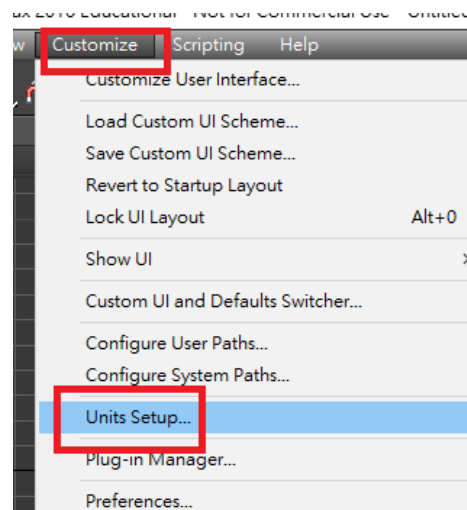
學號



1. 設定飛機背景

- 長度: 11.532m
- 寬度: 15.85m
- 高度: 3m

單位設定



Background Boxing 設定

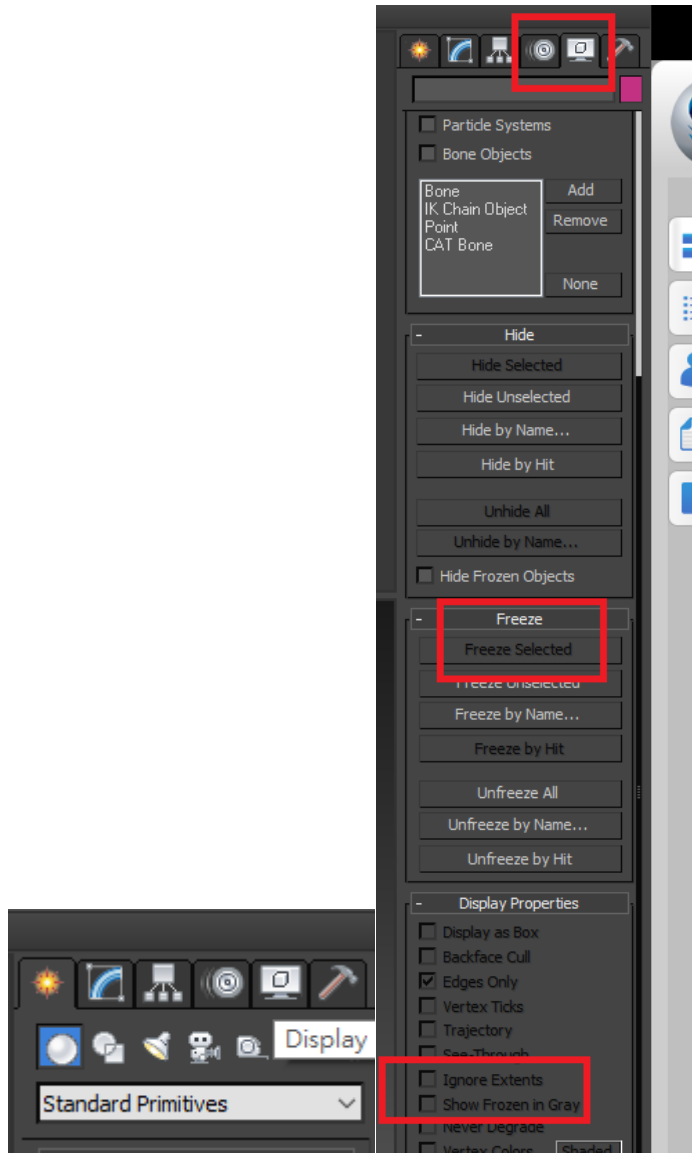
Top

14.5 20

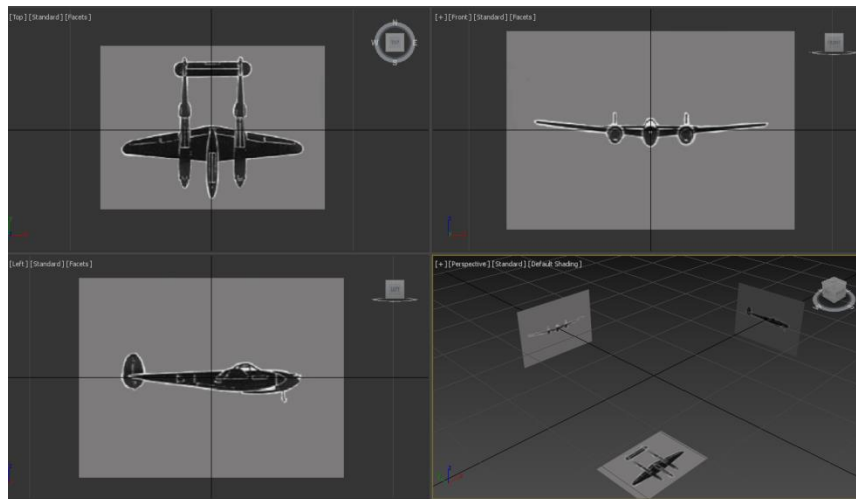
Front

Left

冷凍背景物件



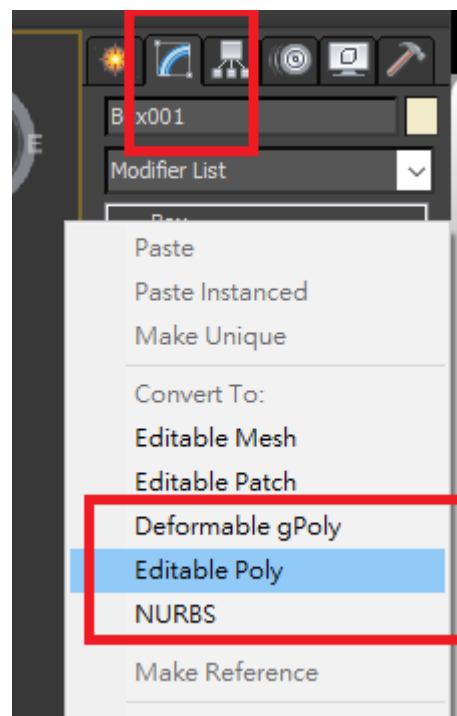
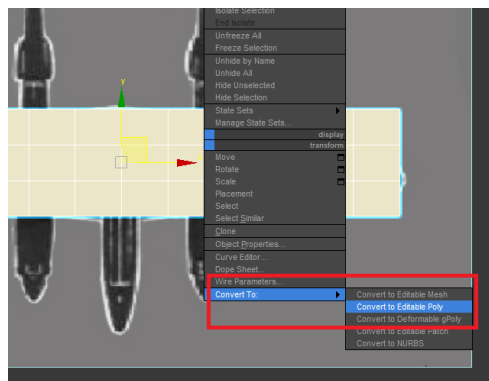
結果

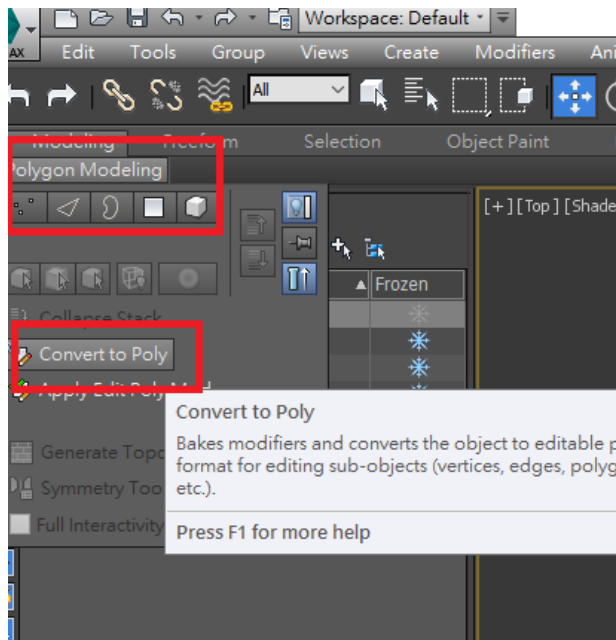


## 2. 製作機翼

- 長度 = 3.048m
- 寬度 = 15.85m
- 高度 = 0.305m
- 長度分段 = 3
- 寬度分段 = 12
- 高度分段 = 3

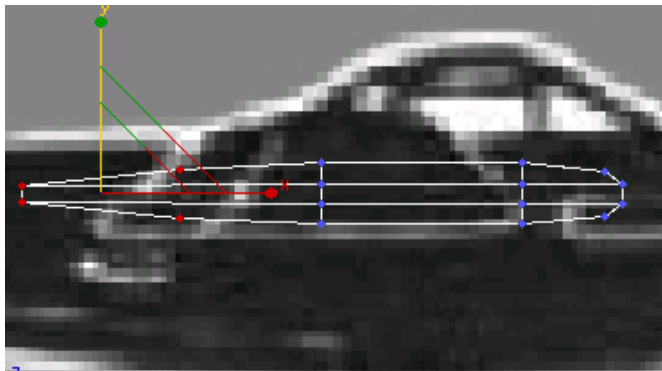
轉換成可編輯的多邊形





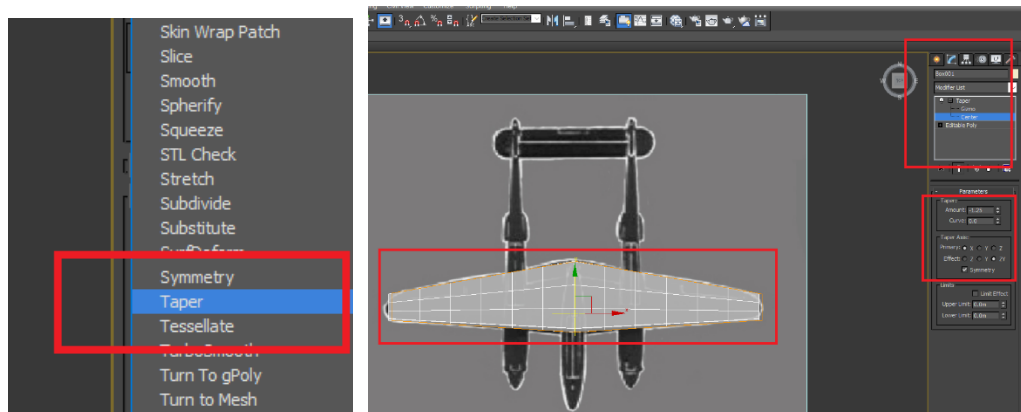
結果

修正機翼側面

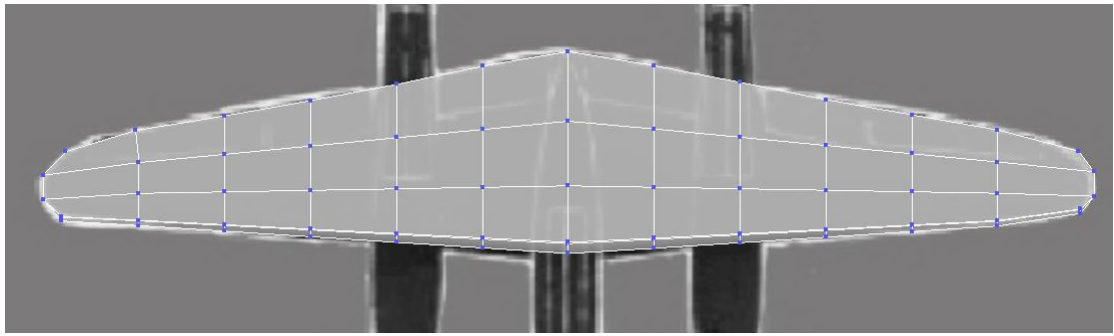


結果

利用錐化 Taper 編輯器 錐化機翼



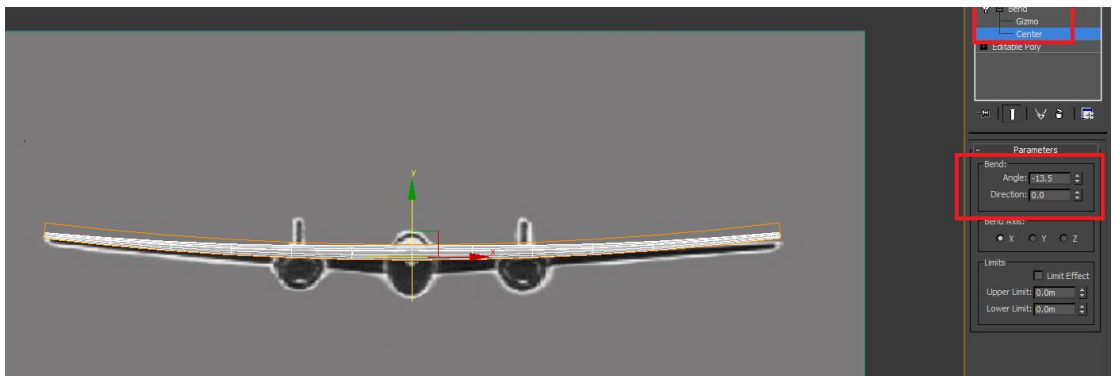
結果



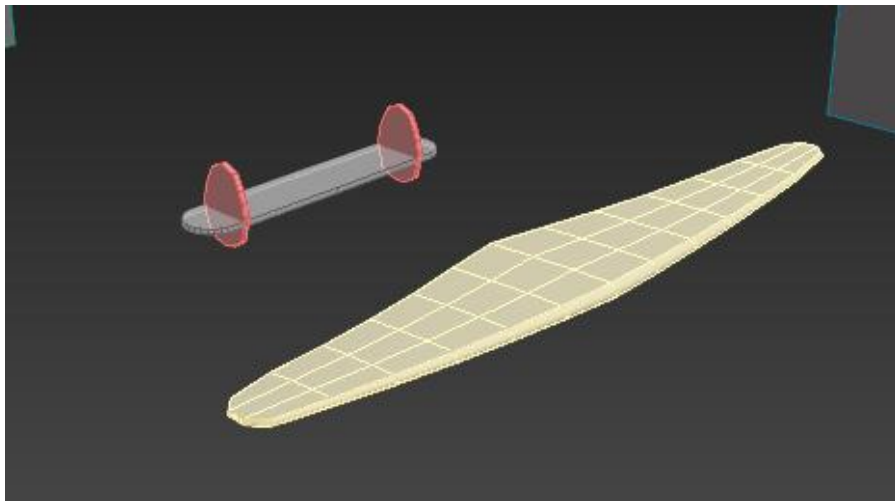
再轉換成可編輯的多邊形

利用彎曲 Bend 編輯器 彎曲機翼

結果



3. 製作尾翼

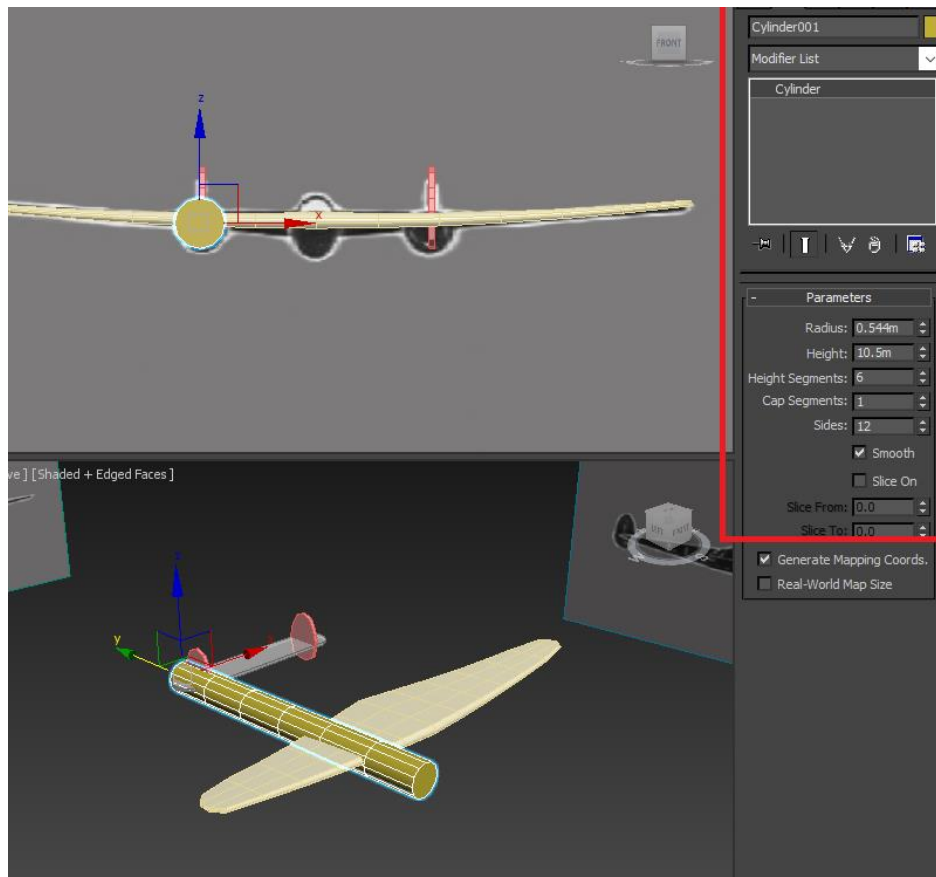


4. 機身製作  
基本機身

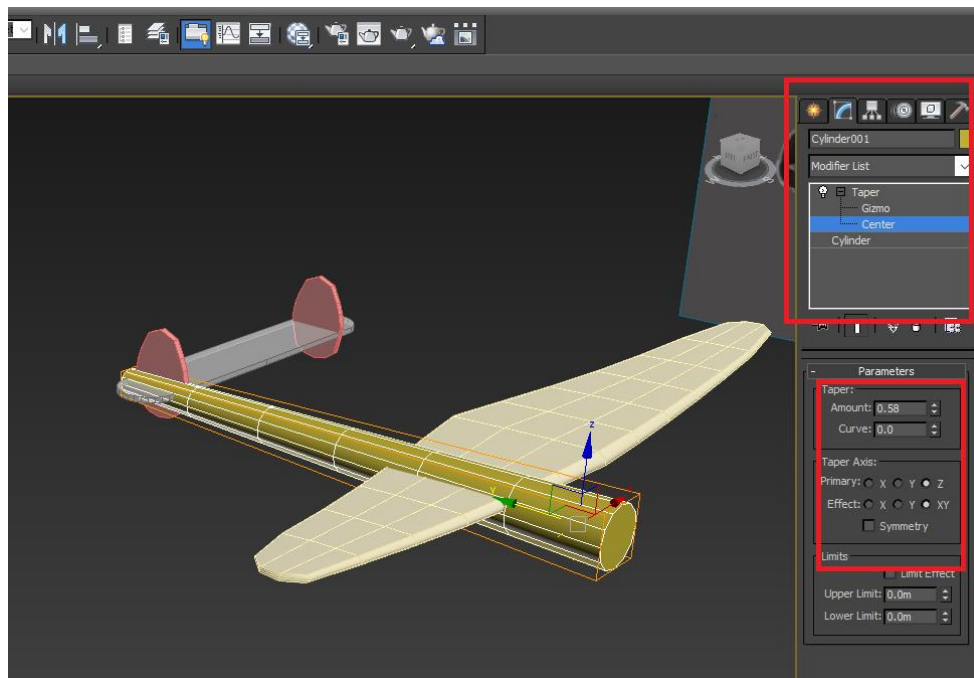
编辑“圆柱体”参数，如下所示：

- 半径 = **0.558m**
- 高度 = **10.0m**
- 高度分段 = **6**
- 端面分段 = **1**
- 边数 = **12**

錐化機身 Taper

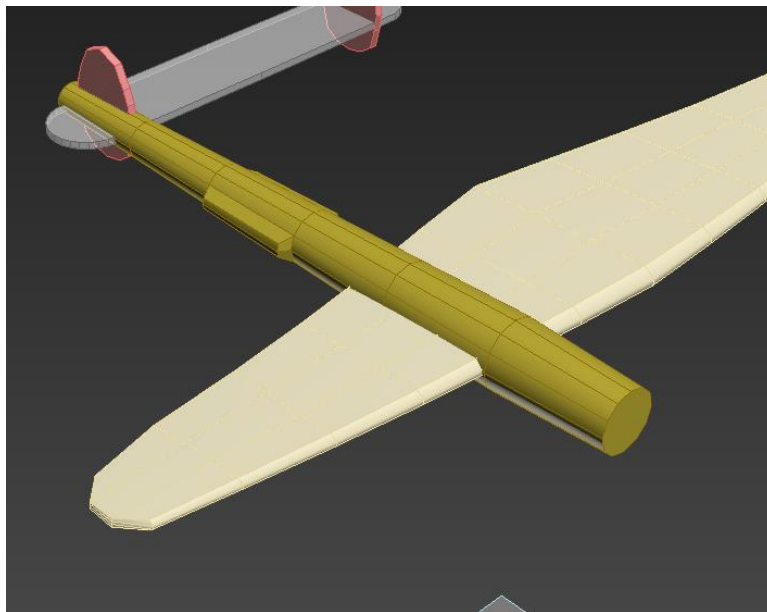


錐化 Taper



轉為可編輯的多邊形

細節製作



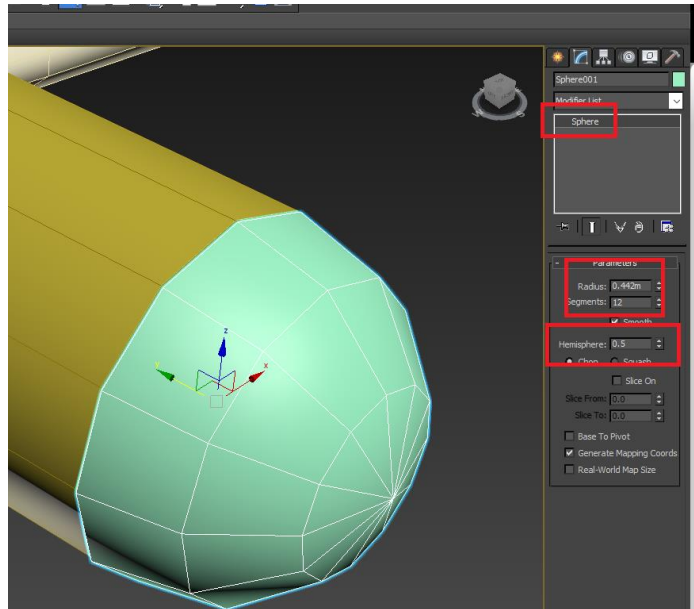
複製機身

5. 引擎製作  
初模製作

编辑“参数”，如下所示：

- 半径 = **0.558m**
- 分段 = **12**
- 半球 = **0.5**

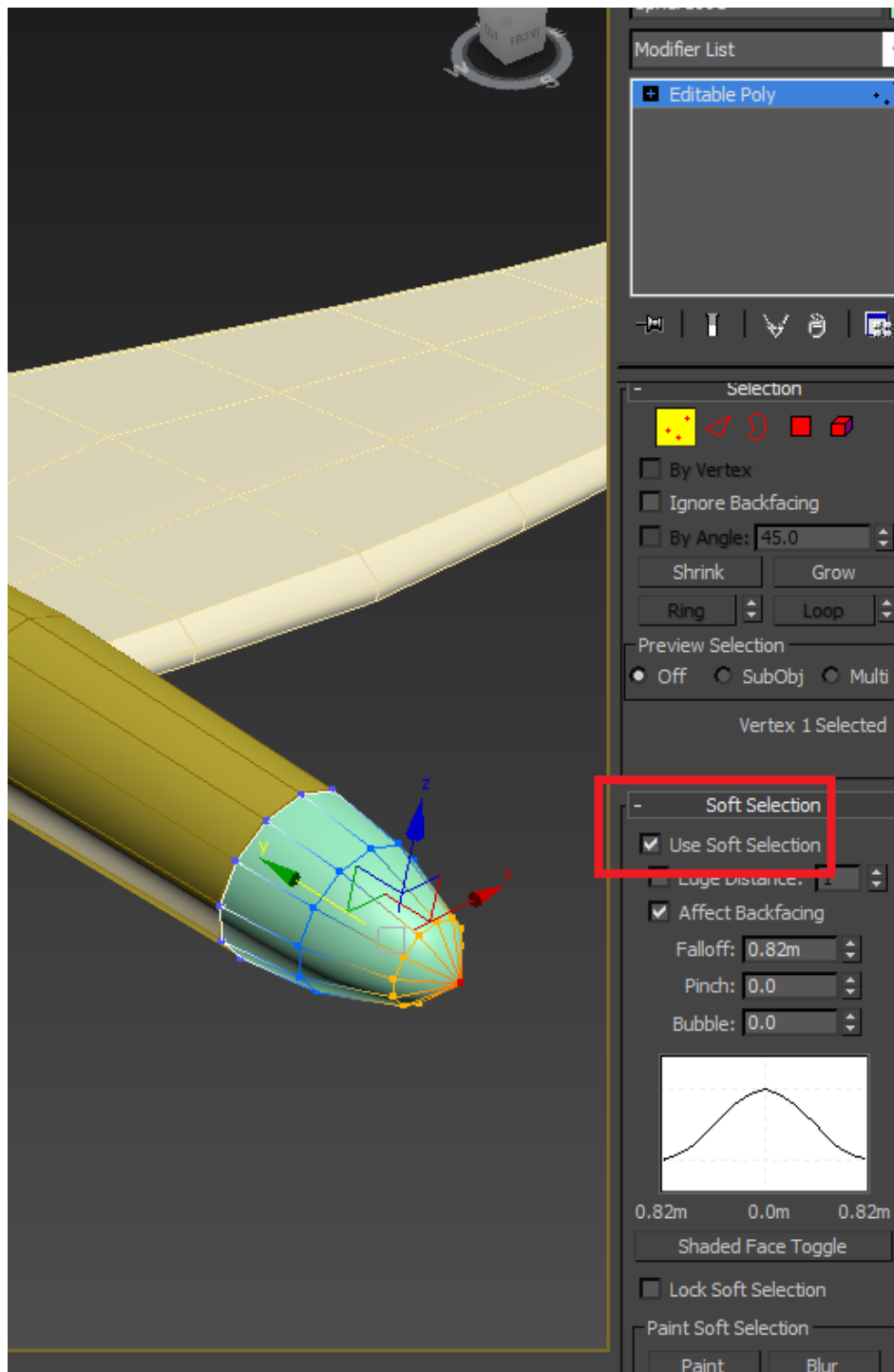
现在显示为半球体而不是球体。



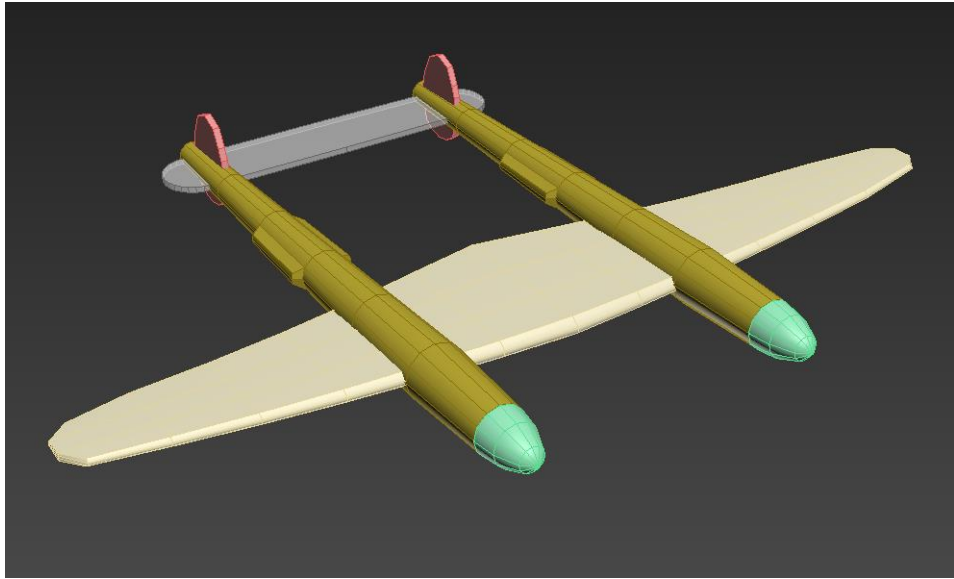
轉成可編輯的多邊形

細節製作 軟選擇





移動複製



## 6. 駕駛座製作 初模製作

编辑圆柱体的参数，如下所示：

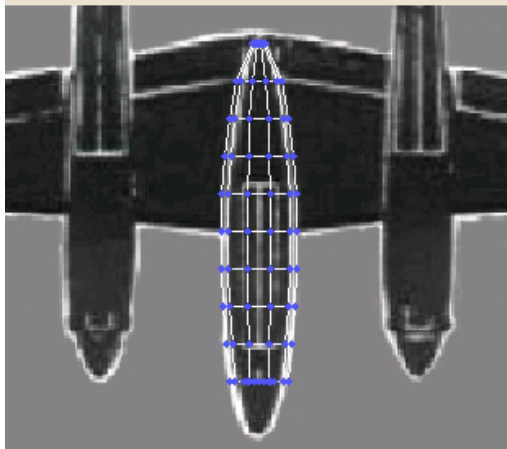
- 高度分段 = 9
- 端面分段 = 2
- 边数 = 10

轉為可編輯多邊形

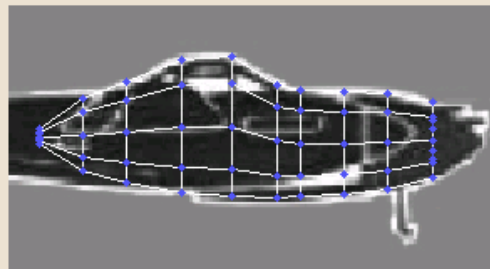
造型製作

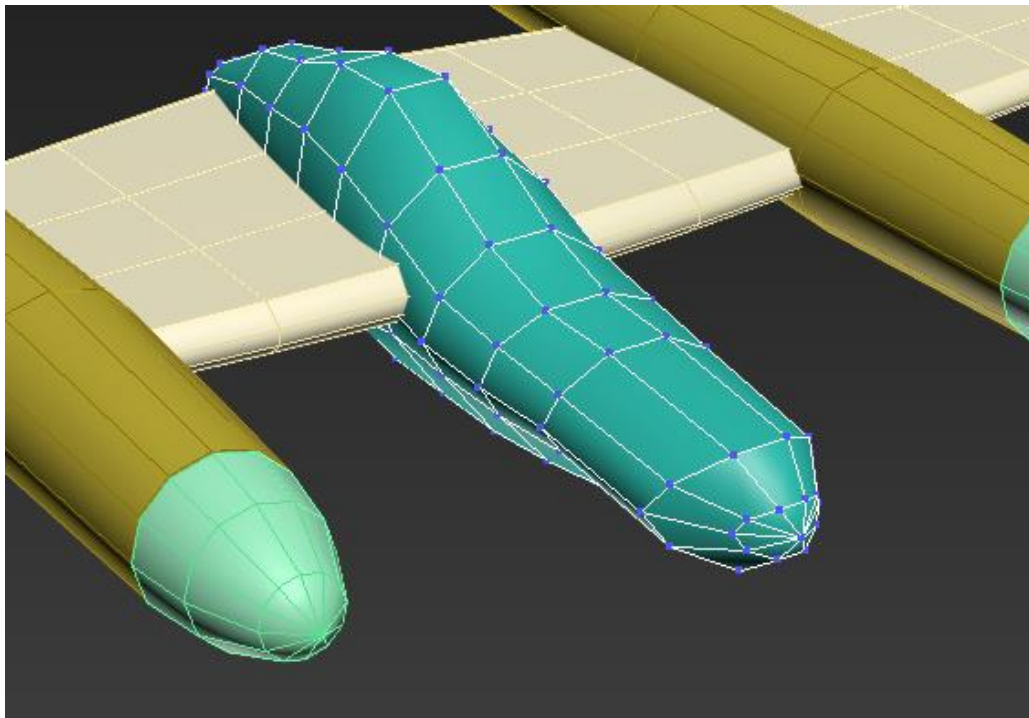
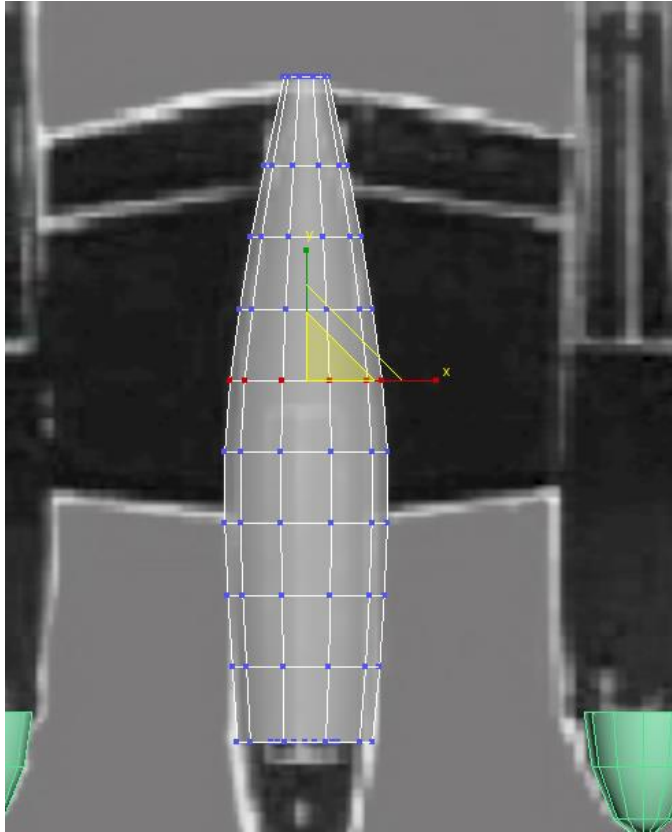
隱藏物件

1. 将工作平面移动到“顶”视图并命名为 `my30_gondola.max`  
激活“顶”视图并重复前面的过程。一次选择一行顶点，使用



7. 准备构建座舱罩过程中，在“左”视口中移动并缩放各

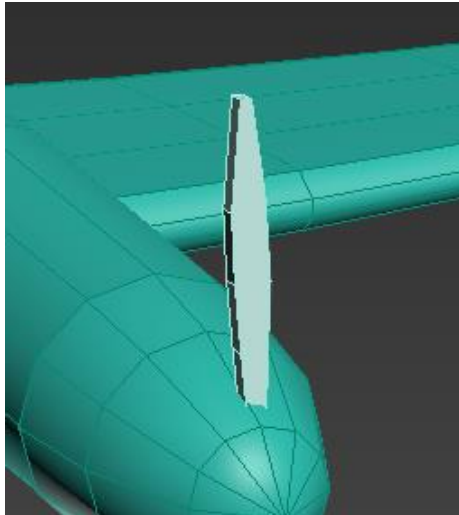




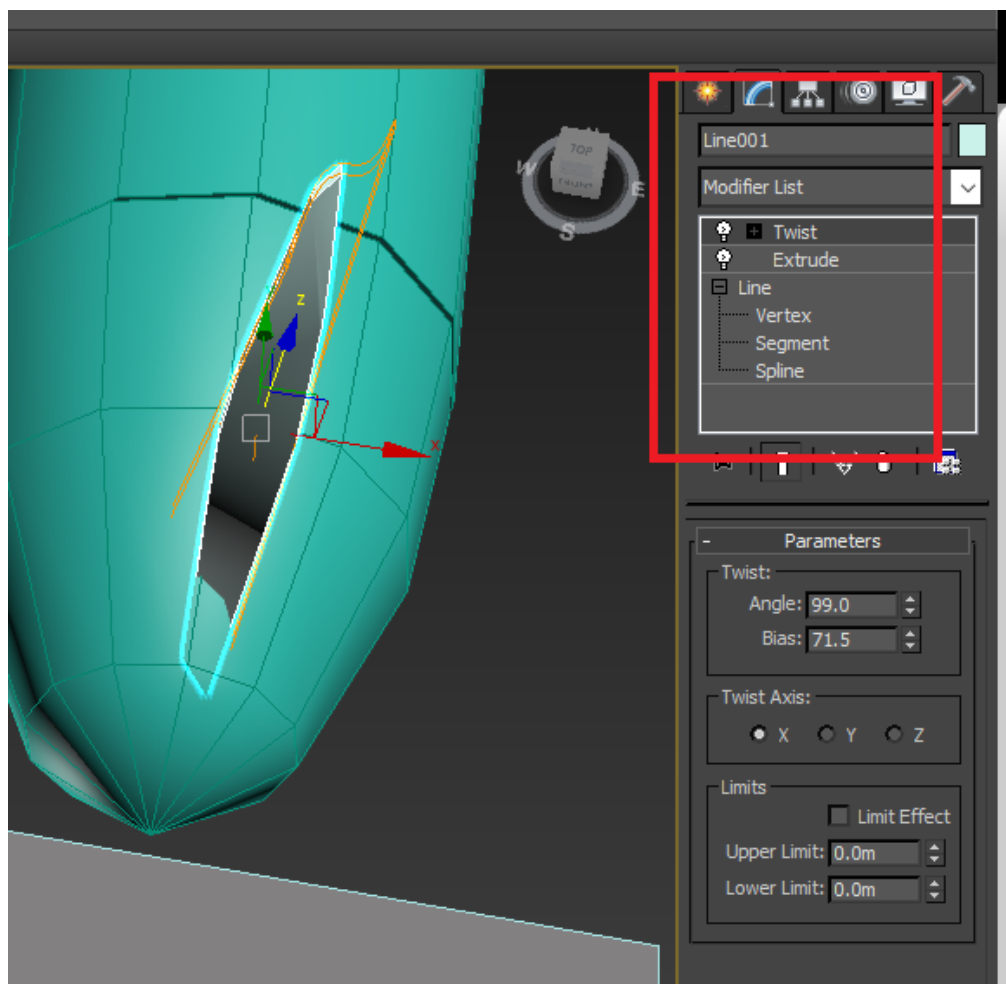
## 7. 螺旋槳製作

螺旋槳造型製作

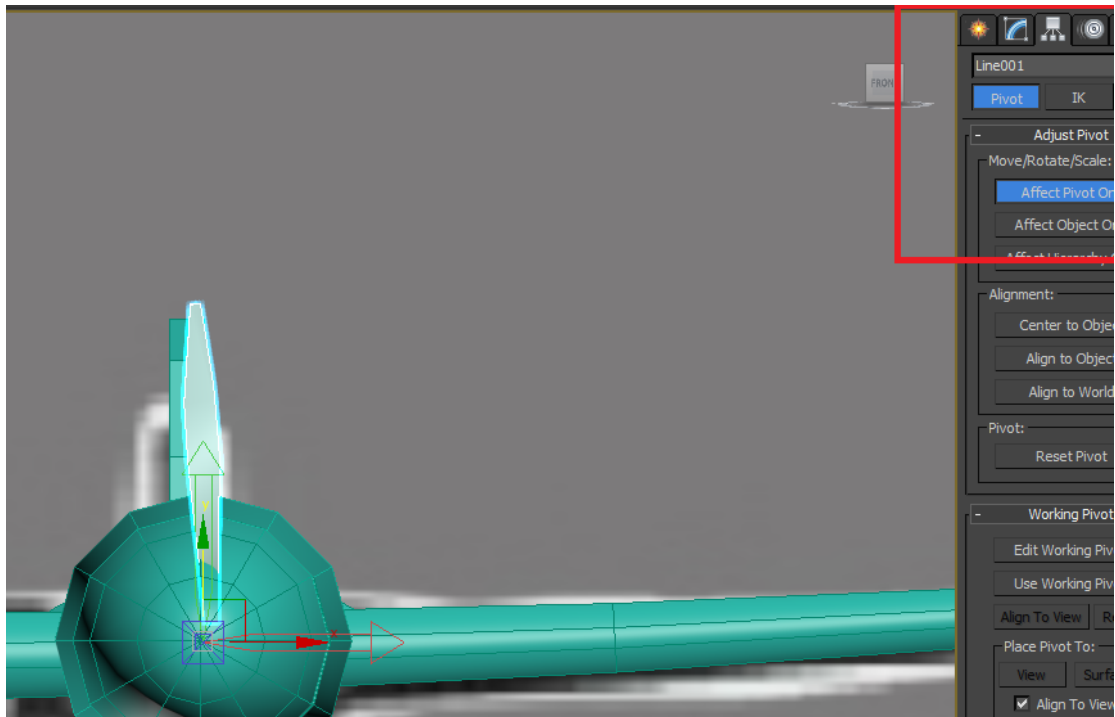
螺旋槳擠出 3D 模組



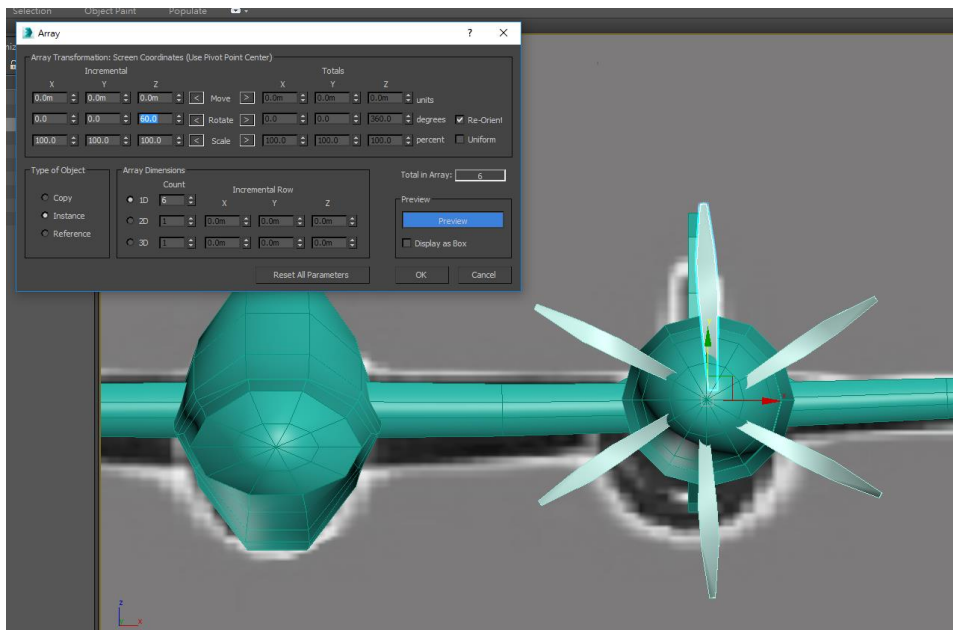
螺旋槳旋轉 Twist 編輯器



修正軸心



陣列 Array 複製



8. 組合 Attach  
結果

