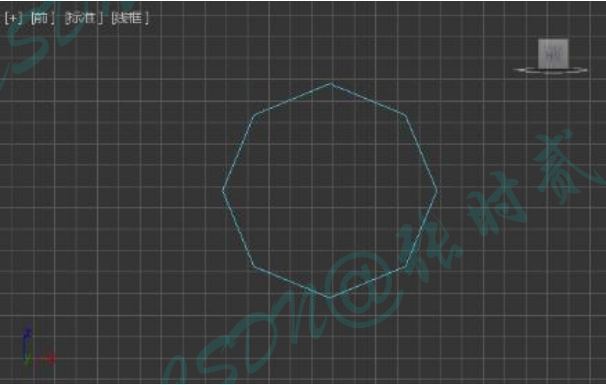
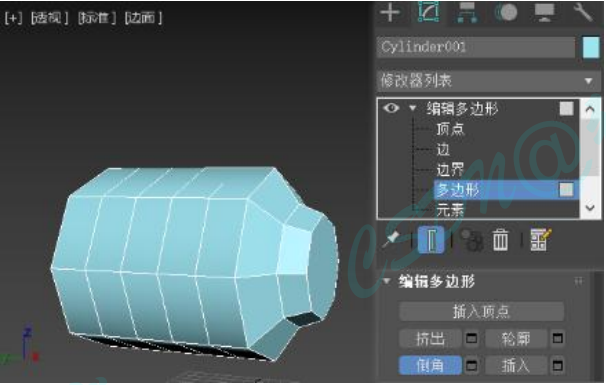
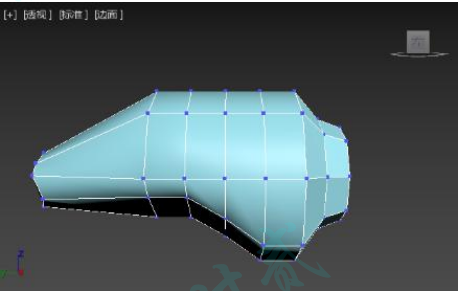
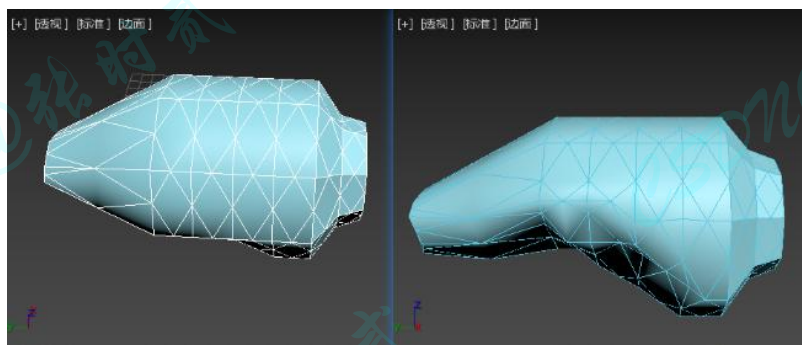


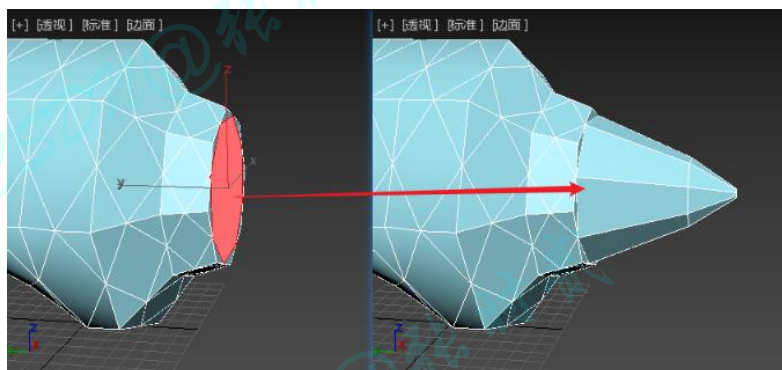
## 实验七：了解可编辑网格与多边形实战

实验环境	计算机以及软件系统(3ds max 等)	严禁抄仅供参考 Blog:zhangshier.vip
<p>一. 实验内容要求</p> <p>熟悉 3DS MAX 软件，利用多边形修改器的建模方法制作海螺模型。</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.在前视图中绘制圆柱体，高度分段 5 边数 8</p>  <p>2.利用编辑多边形中的倒角做出顶部突出部分</p>  <p>3.在顶点模式下，利用“选择并均匀缩放”先对尾部缩小，然后调整各个顶点的位置，使之有海螺的锥形</p> 		

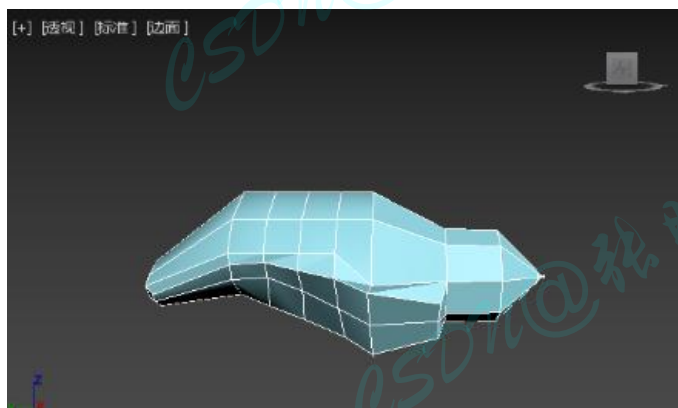
4.在边模式下，选中整个三维物体，利用连接按钮新增多个顶点，之后在顶点模式下调整顶点，使表面轮廓起伏



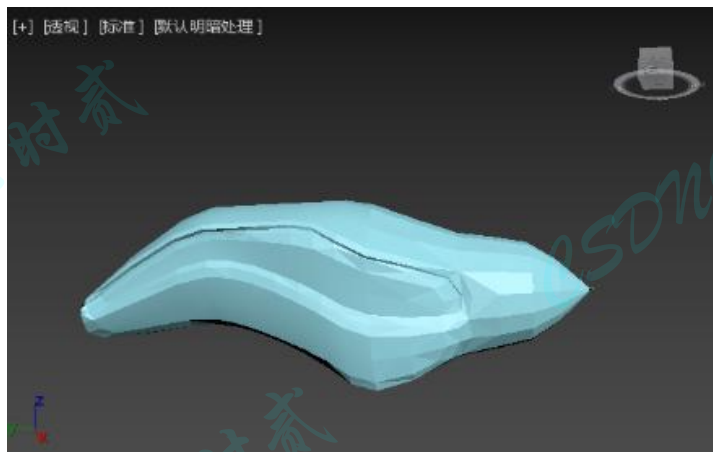
5.在多边形模式下，利用倒角制作海螺顶尖



6.在多边形模式下，对侧面两组的面进行倒角，平面化



7.最后网格平滑处理



三. 实验结果分析（含执行结果验证、输出显示信息、图形、调试过程中所遇的问题及处理方法等，如果有引用的参考文献，安排在本节最后列出）

实验七，练习了对编辑多边形中的连接、倒角、平面化、网格平滑的综合应用