
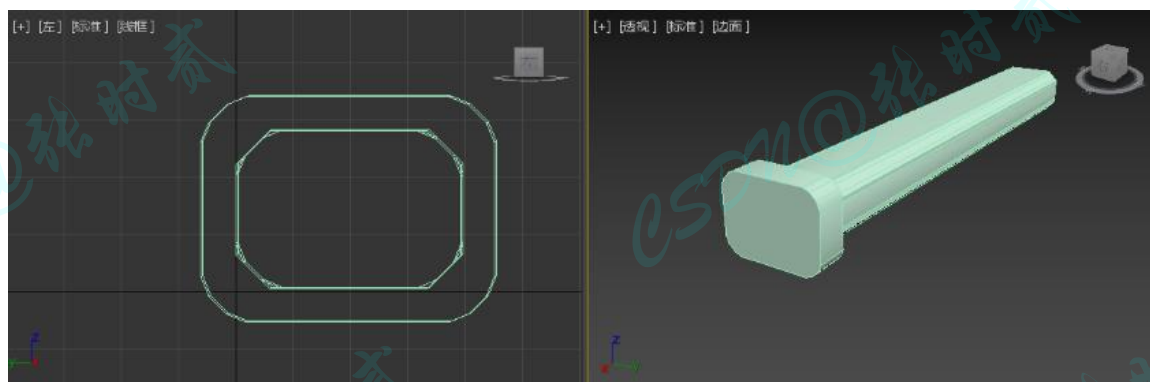


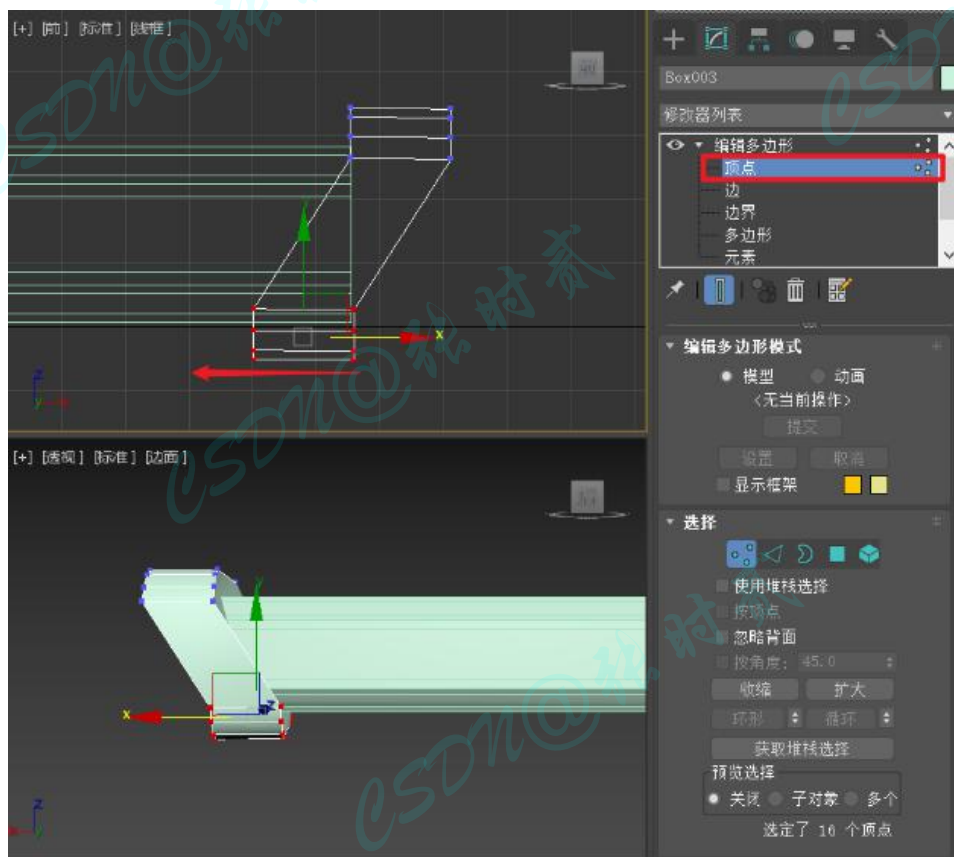
实验十六：综合运用

实验环境	计算机以及软件系统(3ds max 等)	严禁抄袭仅供参考 Blog:zhangshier.vip
<p>一. 实验内容要求</p> <p>综合运用，制作一个原创游戏武器道具</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.制作剑柄，在前视图中绘制一个长方体</p>  <p>2.利用编辑多边形，在边级别下对四边做切角操作两次</p> 		

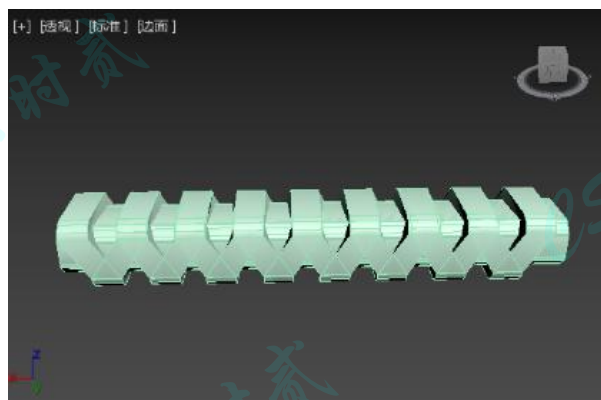
3.复制一份剑柄调整长宽高，作为外轮廓



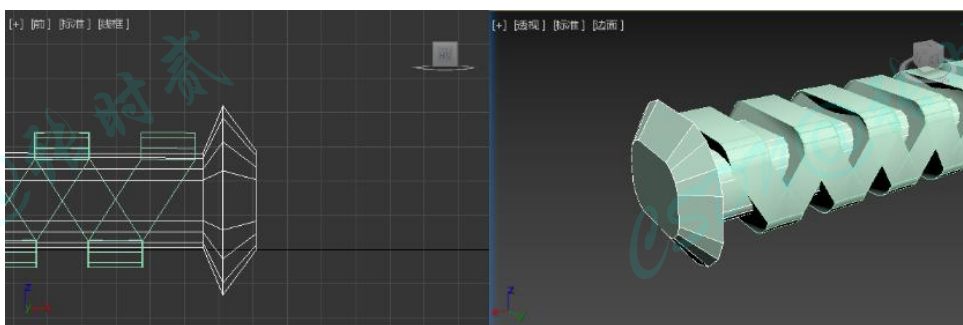
4.在顶点模式下调整外轮廓



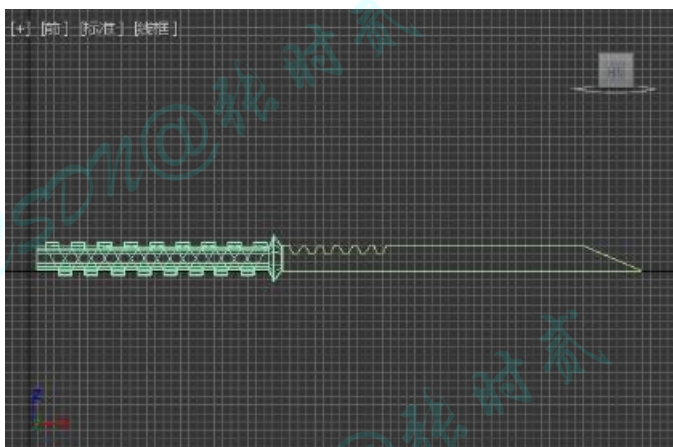
5.克隆复制，排列出剑柄轮廓



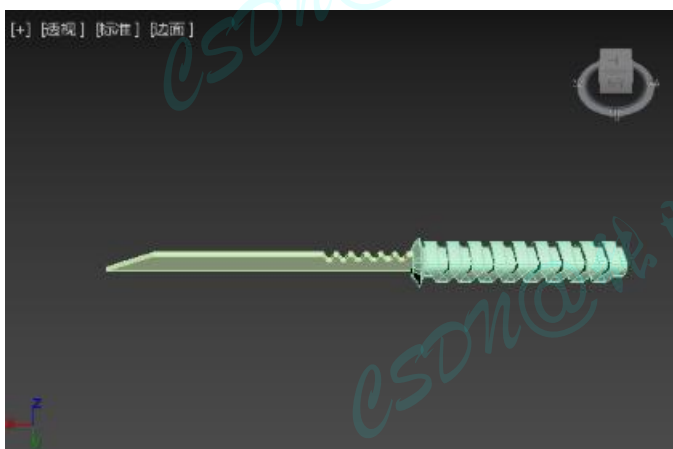
6.在编辑多边形下，两次倒角操作



7.在前视图中，利用线绘制刀刃



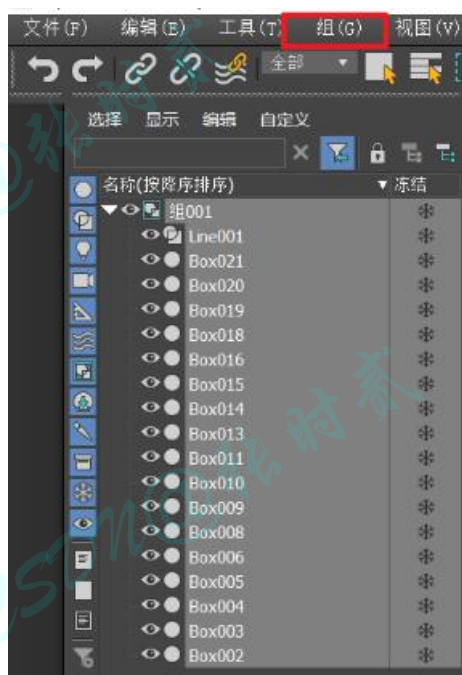
8.对二维图进行挤出操作



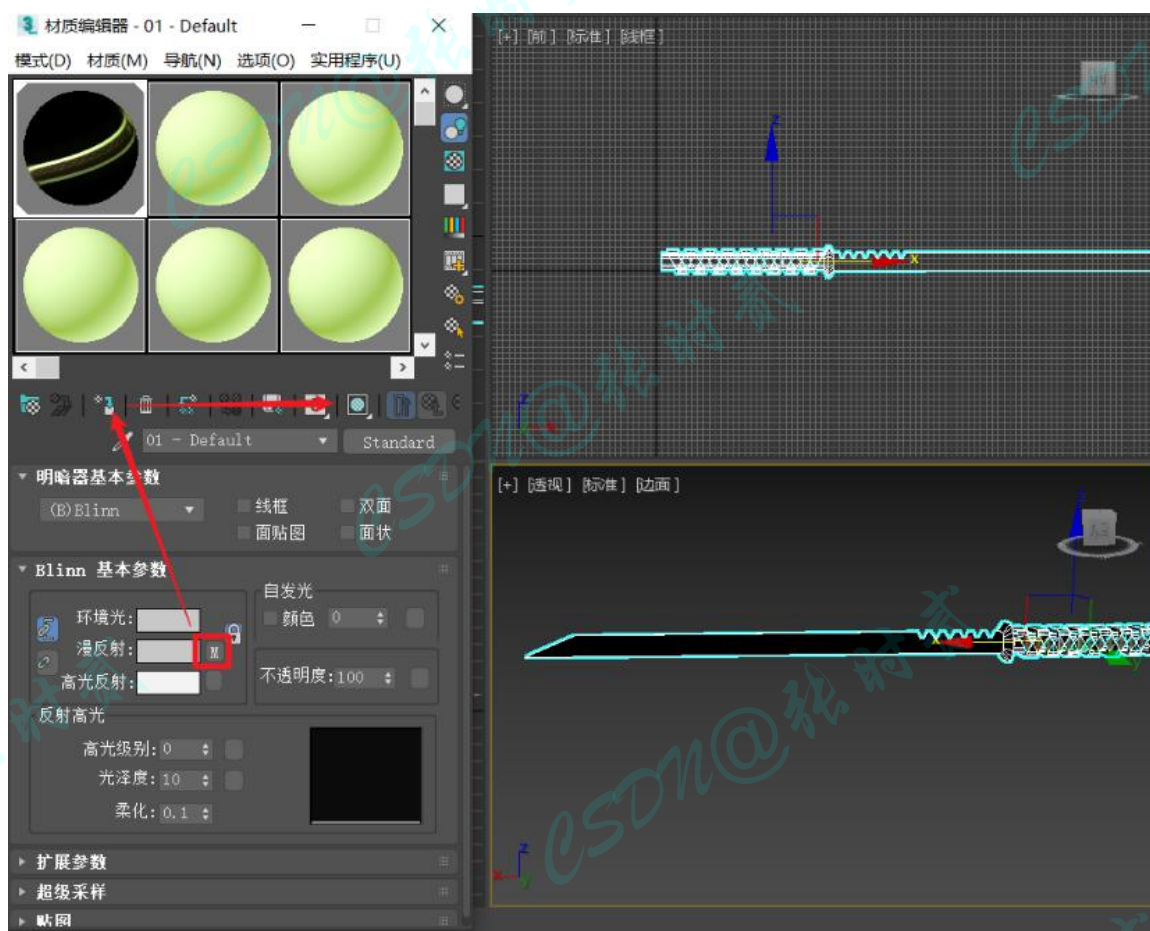
9.在编辑多边形中，边级别下，制作刀刃效果



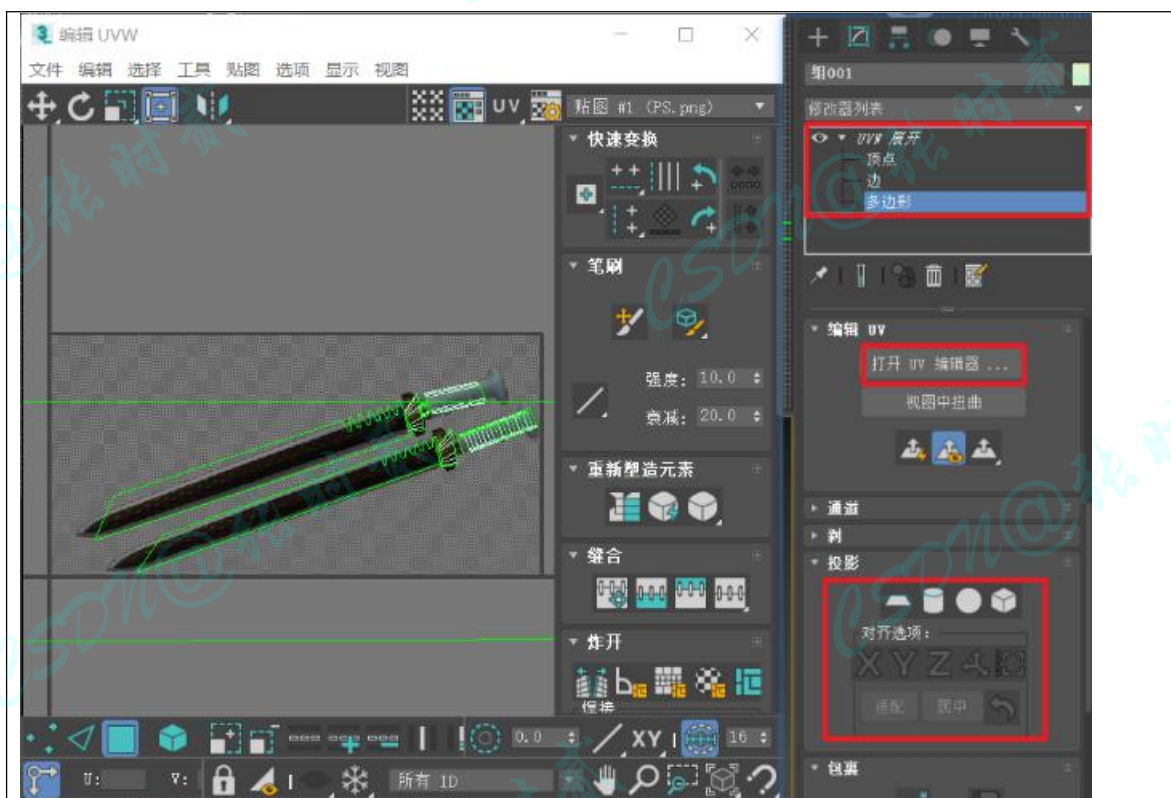
10. 对所有三维图成组操作



11. 在材质编辑器中利用漫反射将位图赋予三维物体



12. 利用 UVW 修改器，将每一个面通过投影，在 UV 编辑器中对每一个面的贴图位置调整



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)

渲染图



综合应用编辑多边形和网格平滑操作