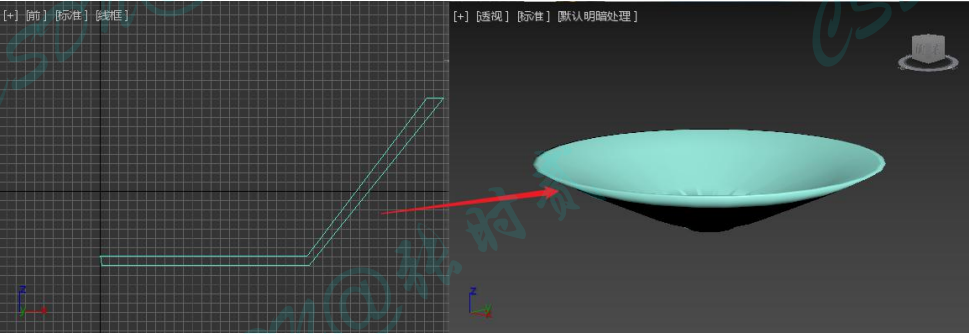
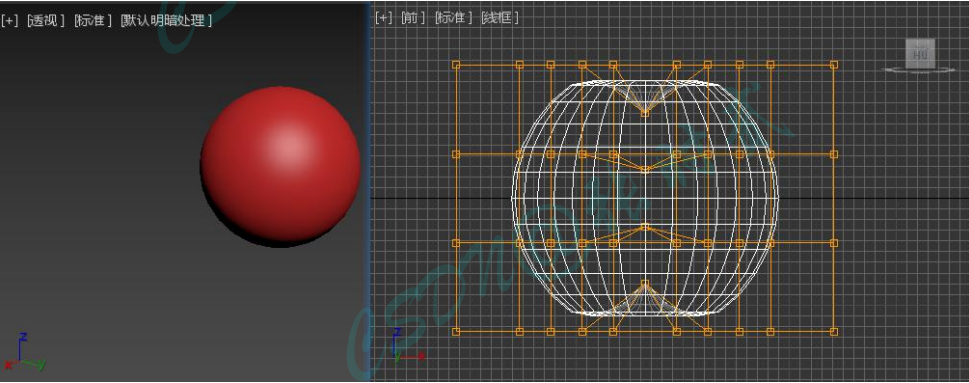
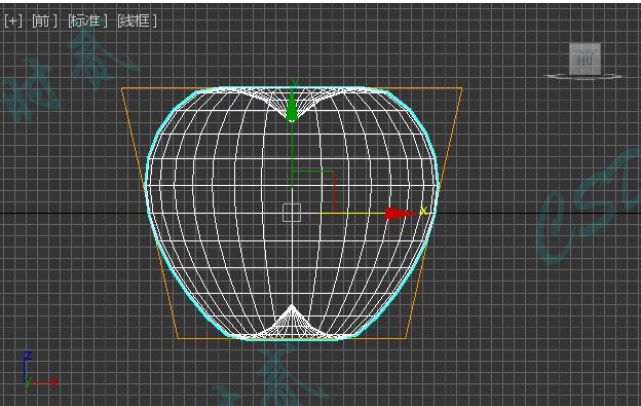
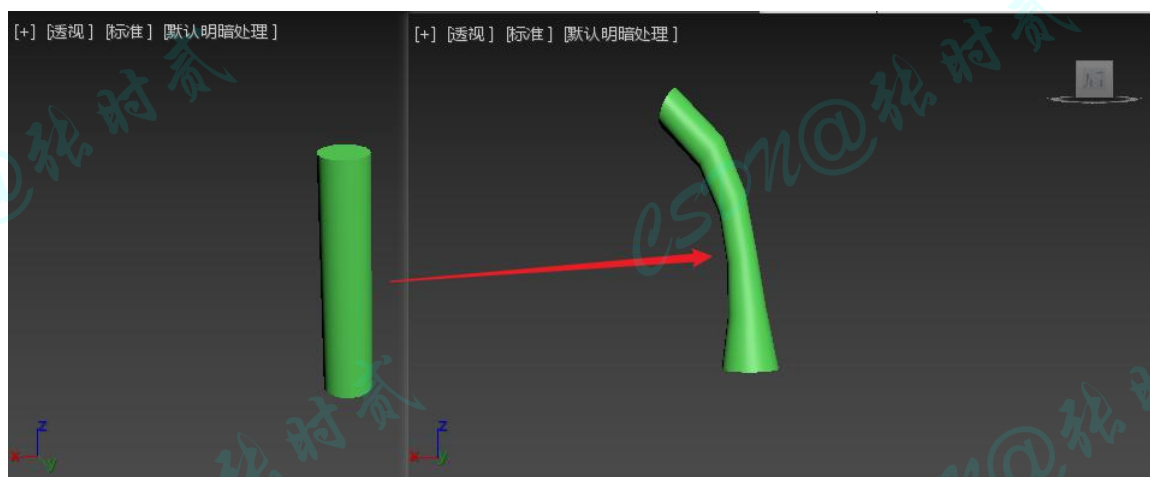


实验六：三维图形修改器的综合应用

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>熟悉 3DS MAX 软件，利用三维图形修改器的操作方法制作一盘水果</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.用直线绘制一个闭合图形，利用车削得到盘子</p>  <p>2.绘制一个球体，利用修改器中" FFD 圆柱体"在顶点模式下，对中间的点进行缩放</p>  <p>3.利用修改器中的锥化，得到一个上窄下宽的球体</p> 		

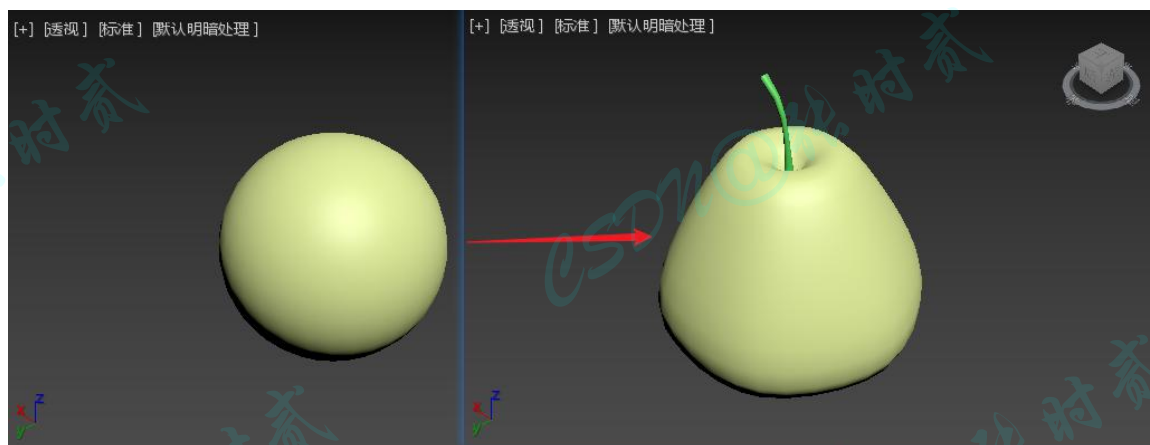
4.绘制苹果柄，首先绘制一个圆柱体，通过修改器中的扭曲和弯曲得到如图



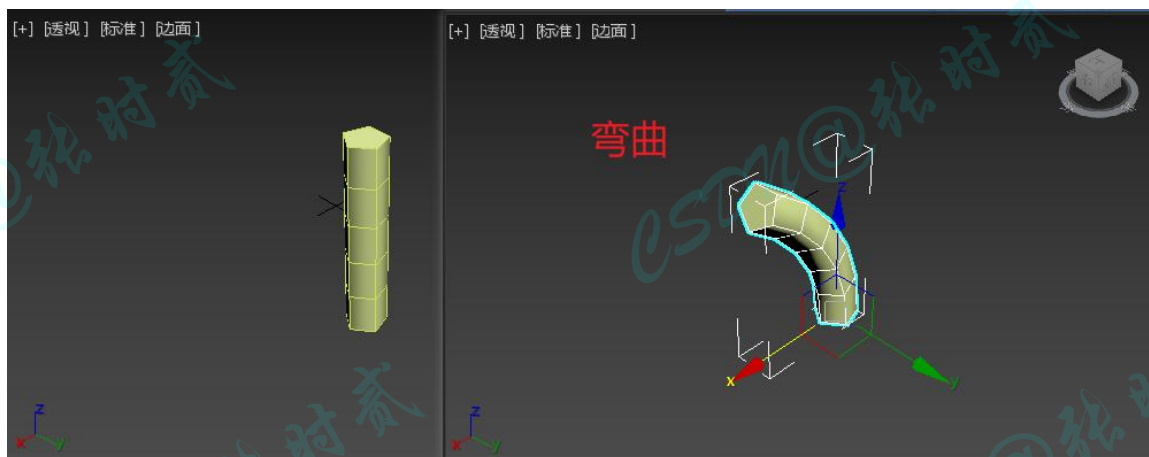
5.调整位置，得到一个完整的苹果



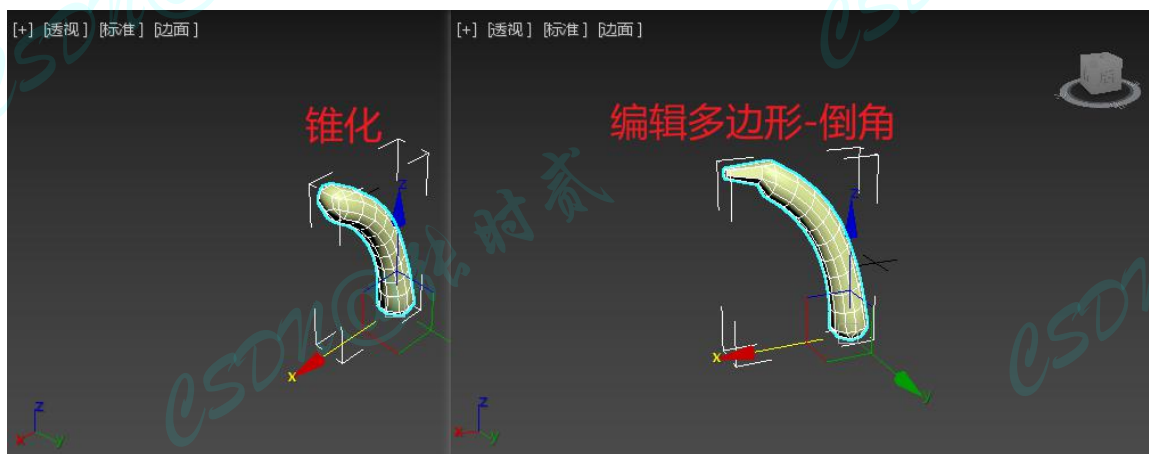
6.同理，绘制梨，首先绘制一个球体，利用修改器中“FFD 圆柱体”在顶点模式下，对中间的点进行缩放，利用修改器中的锥化，得到一个上窄下宽的球体，复制一个柄，调整位置得到一个完整的梨



7.绘制香蕉，首先绘制一个五棱柱，利用修改器中的弯曲，使棱柱弯曲



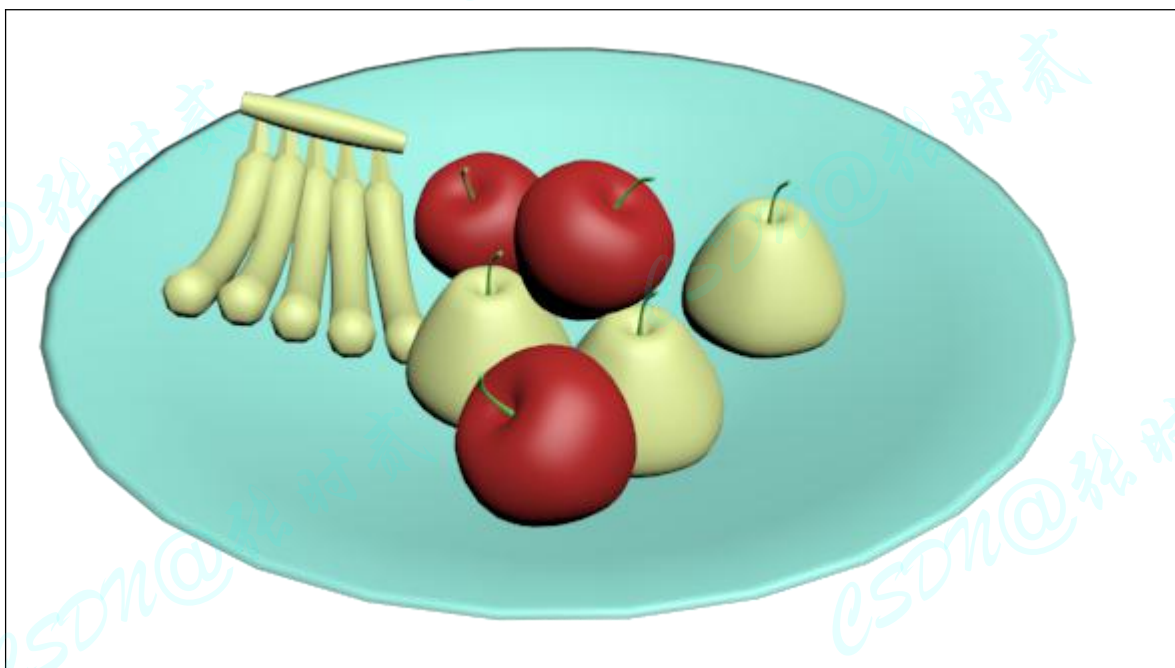
8.利用修改器中的锥化，调整上下宽度，并进行网格平滑。之后利用编辑多边形中的倒角制作香蕉头部



9.绘制一个圆柱体，对其进行锥化操作。复制出五个香蕉，调整摆放位置，得到一把香蕉



10.分别复制出几个水果，调整香蕉、苹果、梨、盘子位置，得到最终模型



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）

步骤 8 中香蕉柄得不到想要的效果，一定要先做网格平滑再做编辑多边形中的倒角操作，因为如果先做香蕉柄的话，之后的网格平滑也会对香蕉柄进行平滑操作