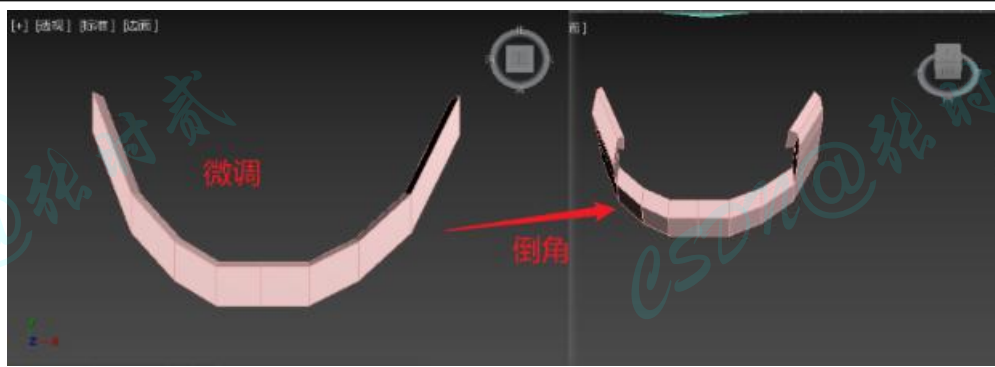
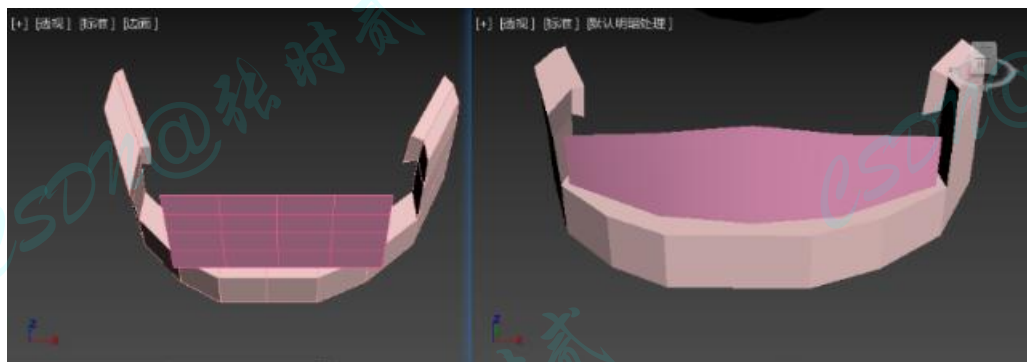


实验九：多边形的细分实战

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，利用多边形及细分的建模方法制作动物残骸模型</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.制作头骨，创建一个球体，在可编辑多边形的边级别和顶级别下，修改</p>  <p>2.制作牙龈和牙齿</p> <p>牙龈：创建一个长方体，多边形下用挤出命令，在顶级别下进行微调</p>  <p>在可编辑多边形级别下利用倒角</p>		



牙齿：在透视图图中创建一个平面，长度分段 4。在上视图中编辑多边形的顶点级别下微调

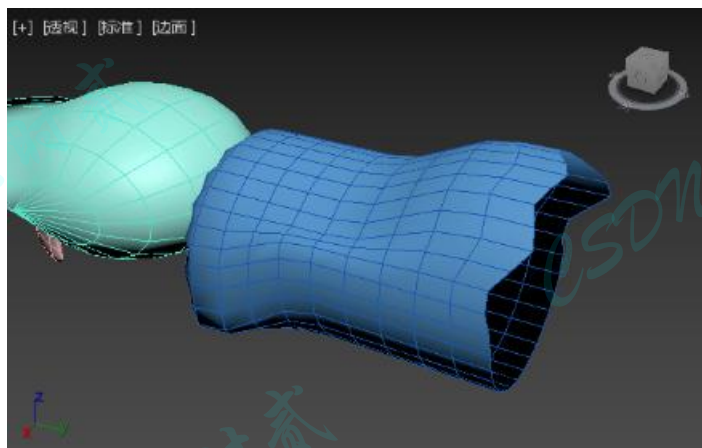


最后对牙齿进行网格平滑，迭代 2 次

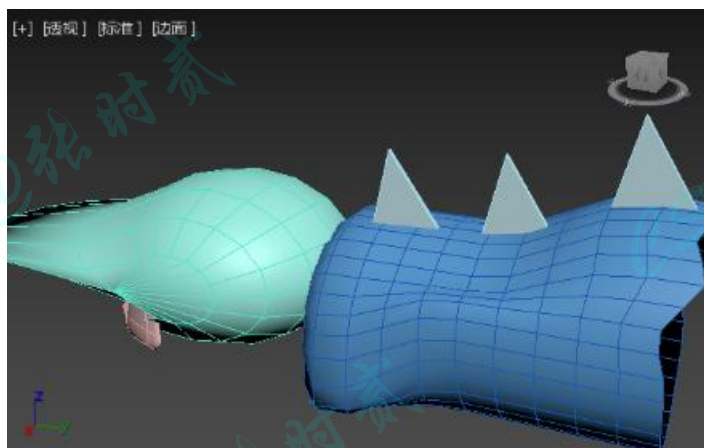


3.制作骨骼

身体骨骼：创建圆柱体，多边形下修改并做网格平滑

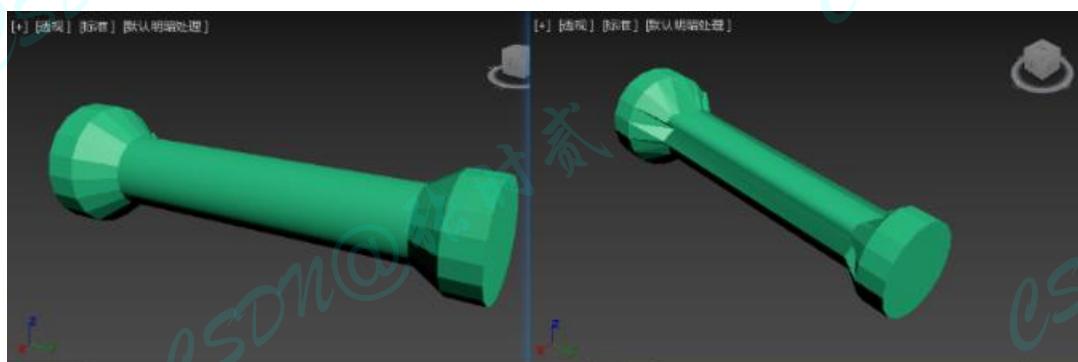


背部刺形状制作：在前视图中创建一个三角形封闭线，然后挤出

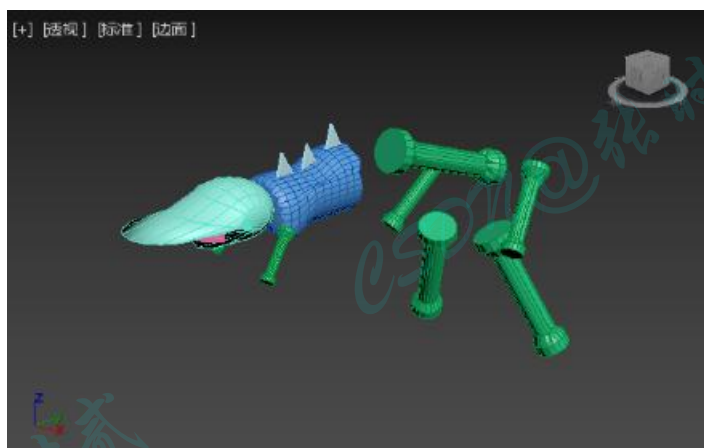


4.零碎骨头的制作

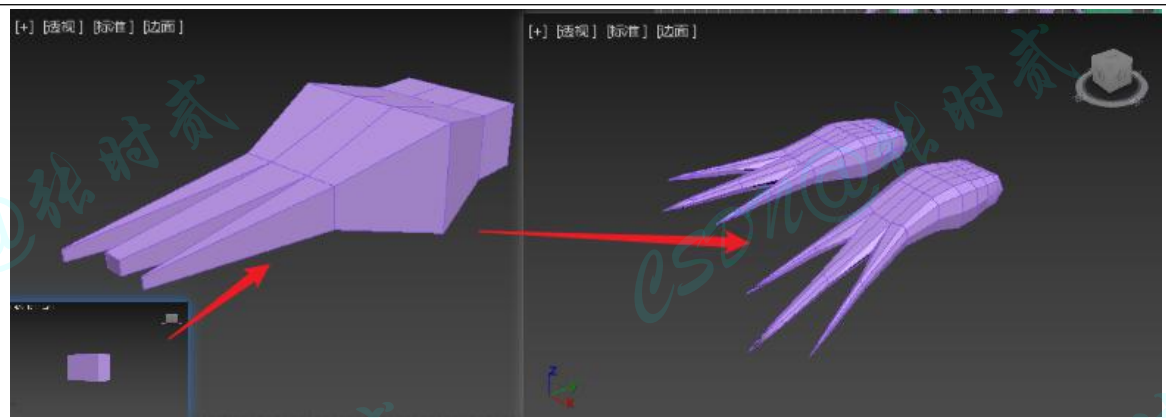
在前视图中创建圆柱体，多边形下调整(挤出+倒角)，制作不规则在可编辑多边形的边级别下修改



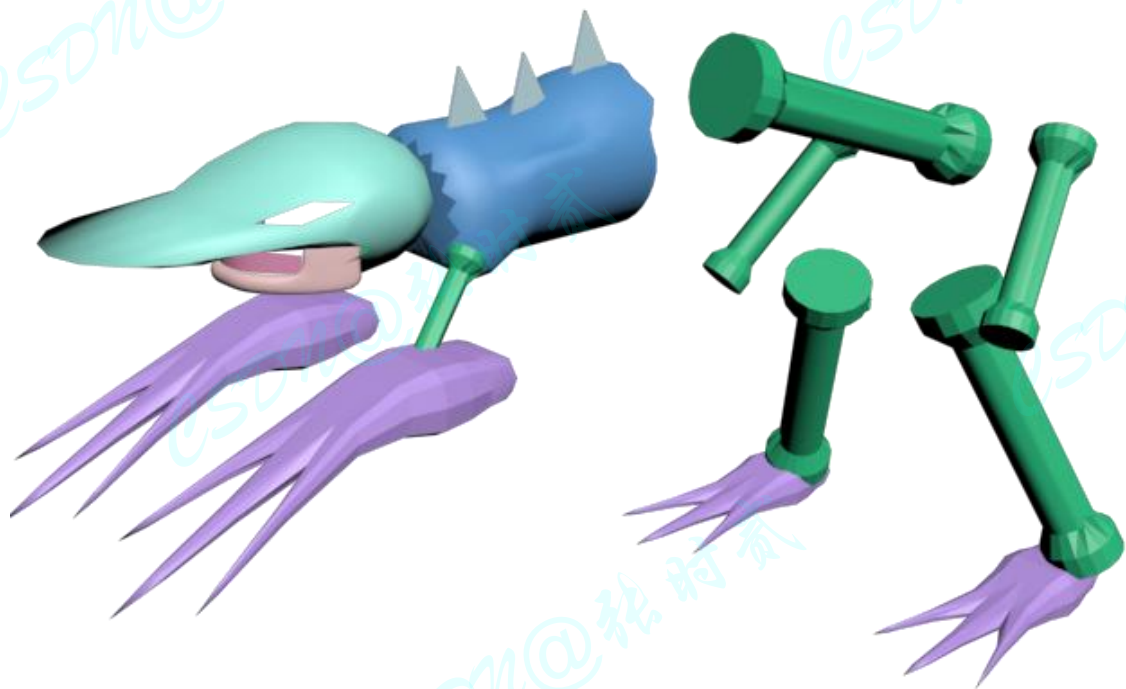
5.制作多根骨头，并摆放



6.制作爪子，绘制一个长方体，高度分段3，方便后面对指头进行倒角。在多边形下利用倒角做出指头，在顶点模式下调整角度，一个做手一个做脚。然后进行一次网格平滑。



最终结果



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）

本次实验，综合应用了编辑多边形的倒角、挤出、网格平滑操作。