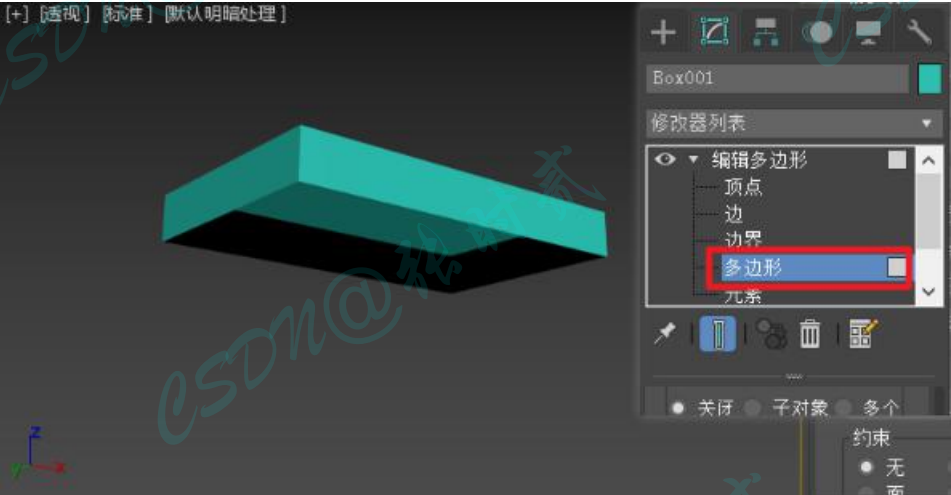
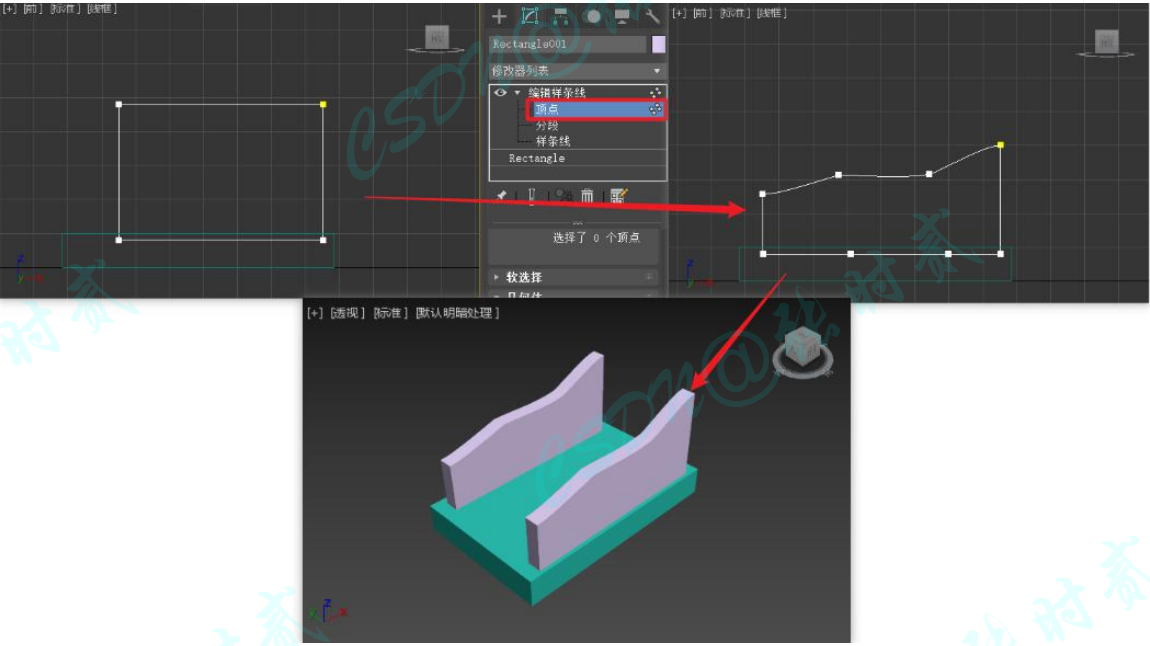
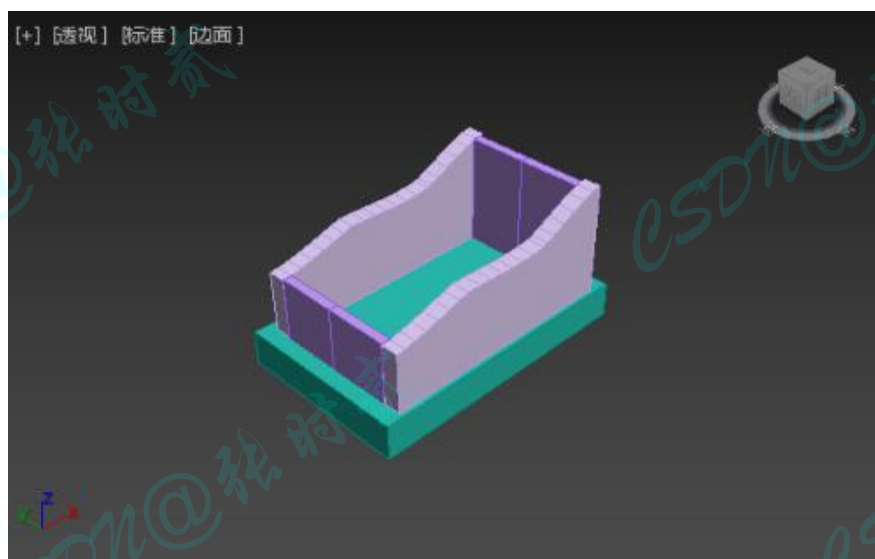


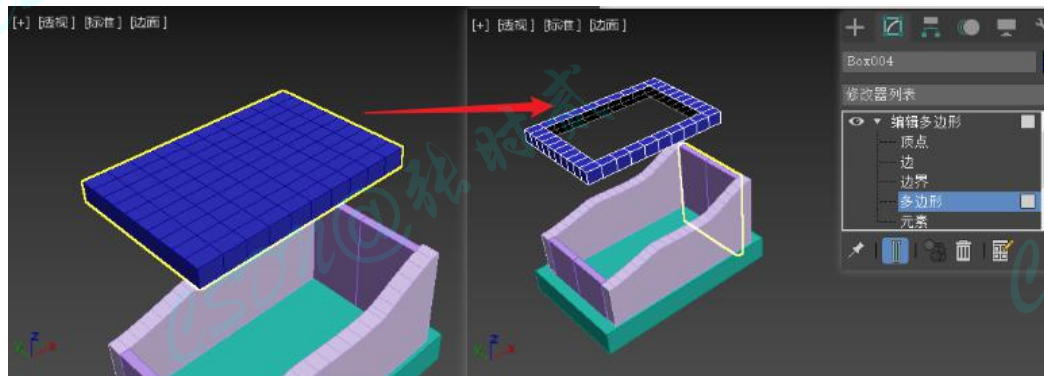
实验七：了解可编辑网格与多边形实战

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，利用多边形修改器的建模方法制作矿车模型。</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.绘制一个长方体，并在编辑多边形中的多边形模式下，删去底面</p>  <p>2.在前视图绘制二维图形，并通过编辑样条线绘制出大概轮廓，之后通过挤出与镜像做出矿车的两侧</p> 		

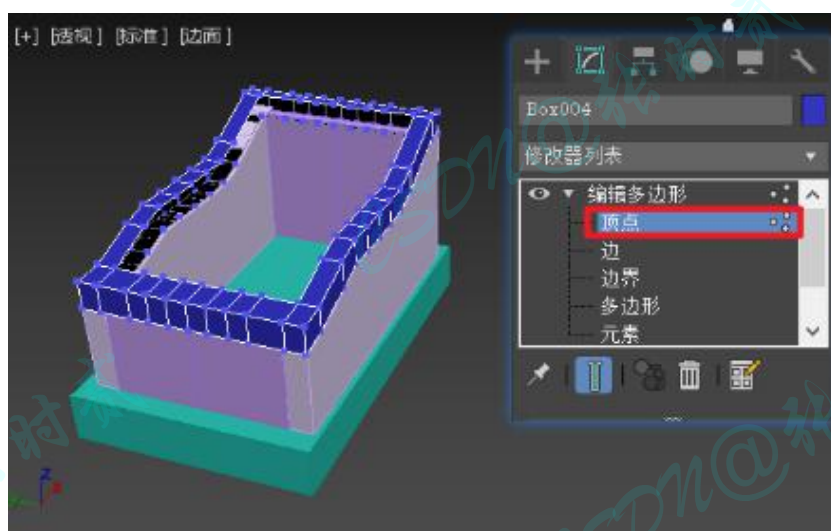
3.矿车的前后面利用绘制三维长方体，通过编辑多边形的边模式下调整长宽高



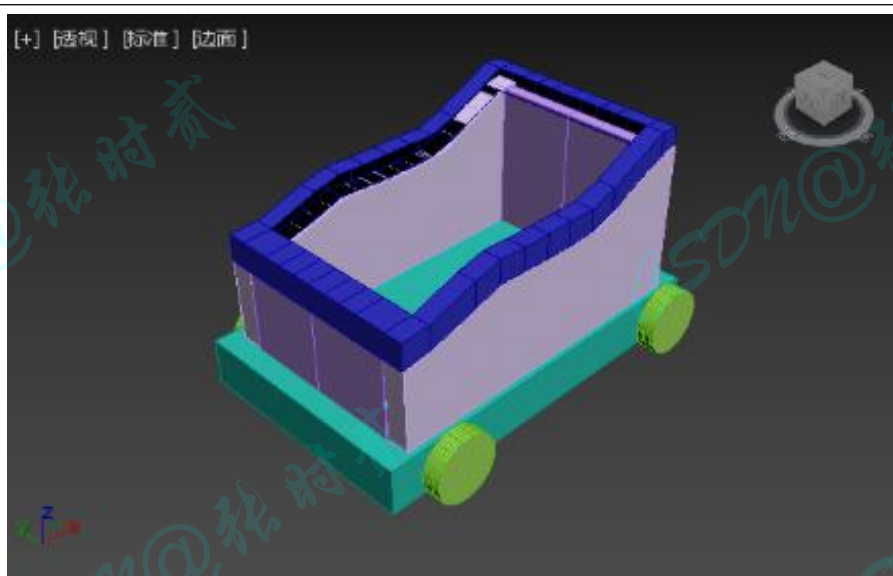
4.制作矿车顶部边框，首先绘制一个长方体，并 10*10 分段，在编辑多边形下删掉上下面



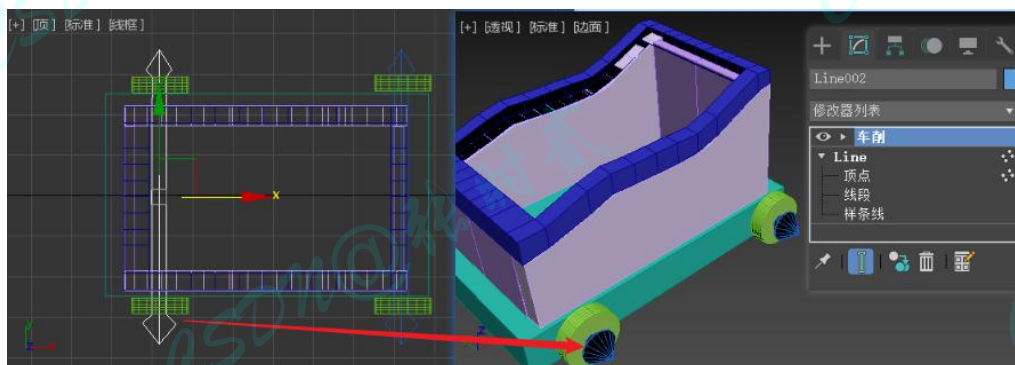
5.通过编辑多边形的顶点模式在前、上视图中调整顶点位置，使得边框与矿车边缘吻合



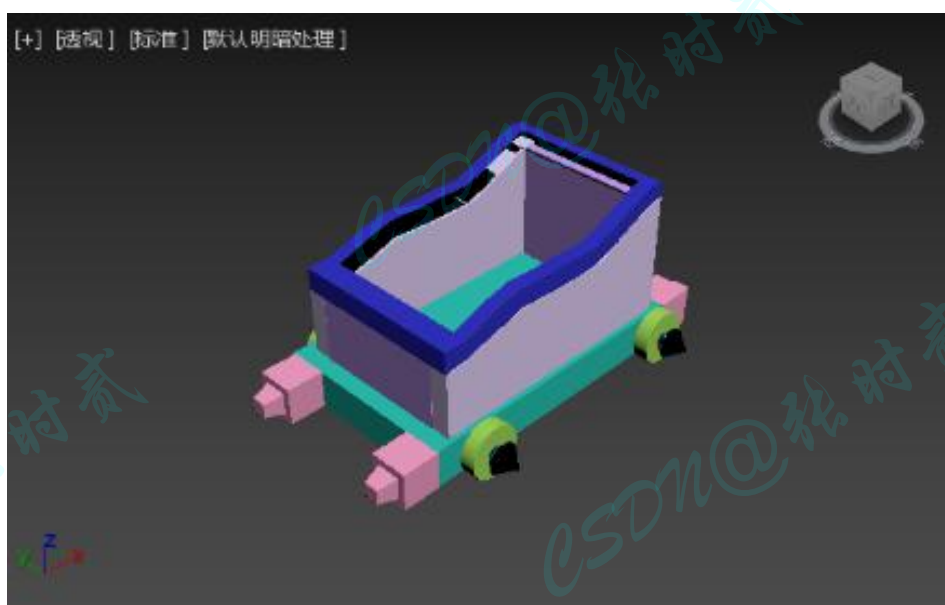
6.为矿车绘制四个圆柱做车轮



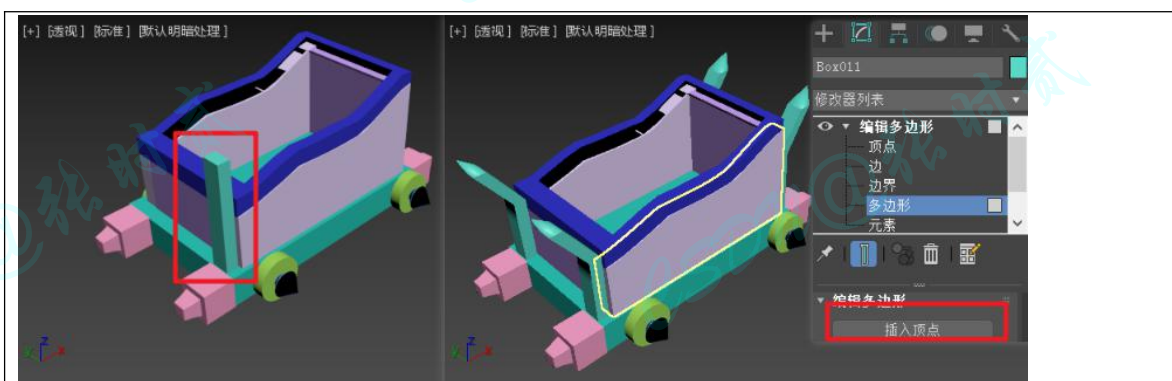
7.通过直线绘制出大概轮廓，之后利用车削得到车轴



8.绘制前后装饰，绘制长方体，利用编辑多边形中的倒角做出突出部分，之后克隆、镜像出四个



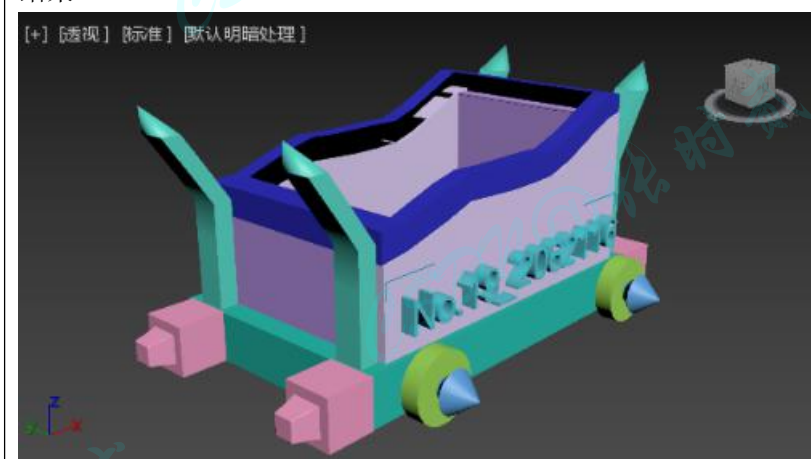
9.制作牙结构，绘制一个长方体并设置高度分段，之后利用编辑多边形，在顶点模式下，调整上半部分的弯曲度，在顶面利用插入顶点，之后对新插入的顶点移动得到牙结构，克隆、镜像得到如图所示的效果



10.利用加强文本，为矿车侧面添加编号



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，练习了对可编辑网格与多边形的综合应用，同一种三维图有不同的画法，需要我们去展开想象，做出自己的作品