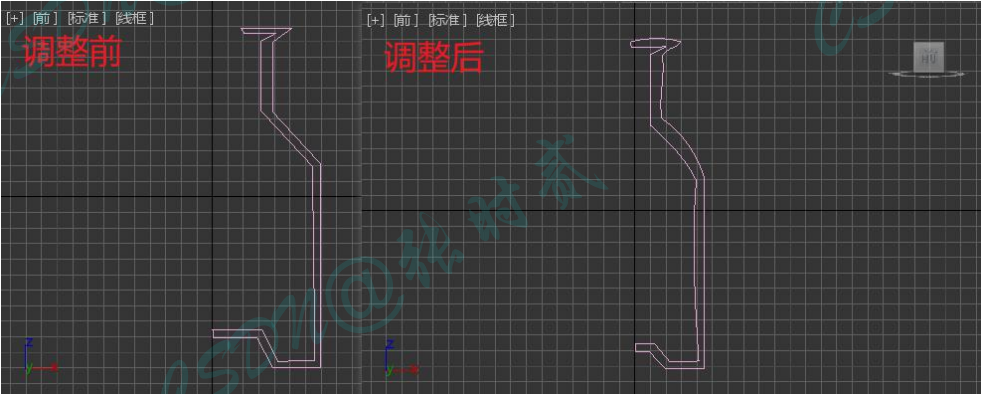
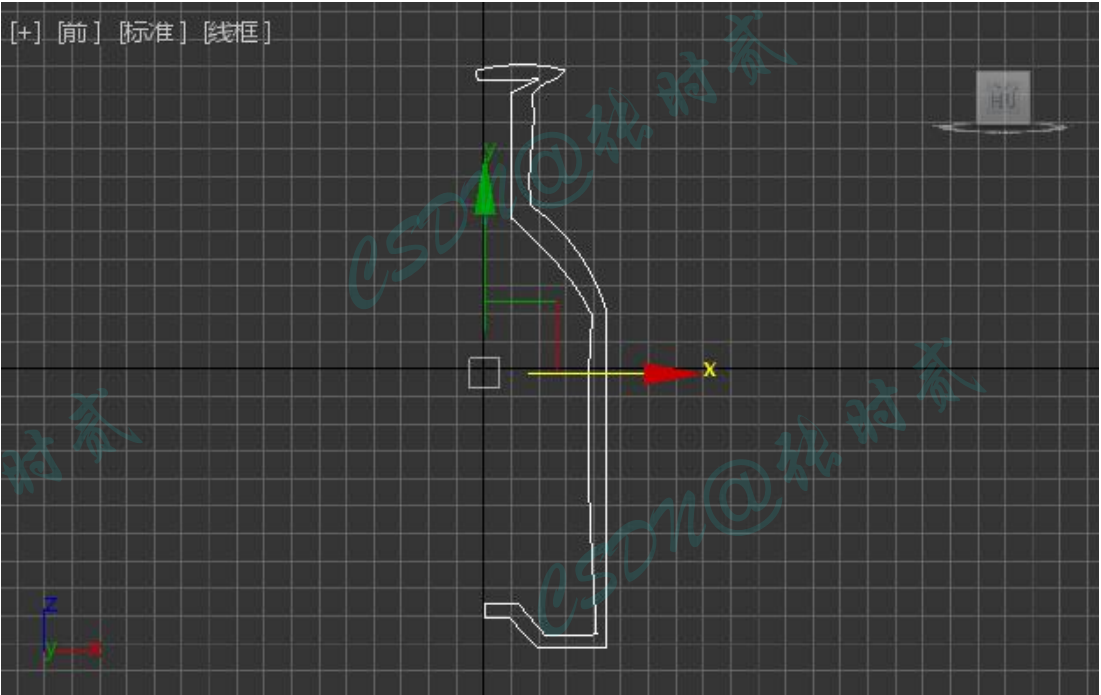


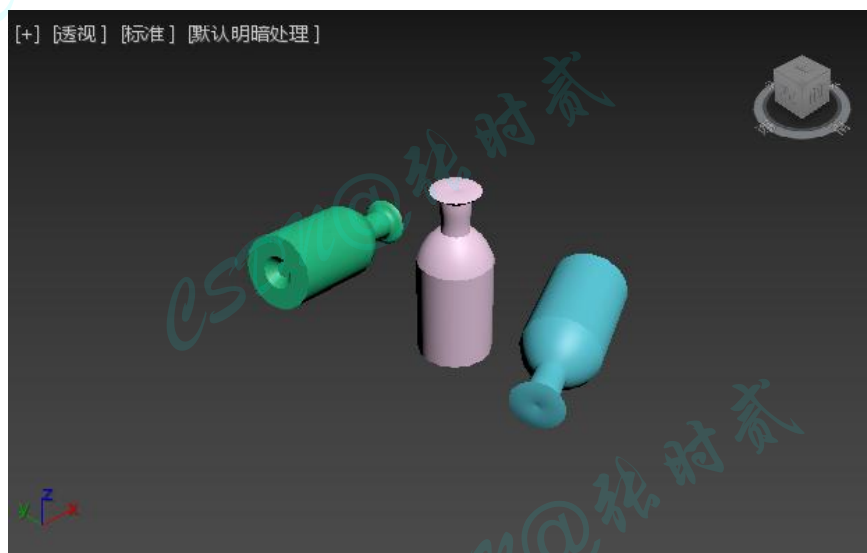
实验五：二维图形修改器的综合应用

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，利用二维图形修改器的操作方法制作三个姿态各异的酒瓶</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.使用直线画一个酒瓶的轮廓，并用 Bezier 角点调整，使轮廓平滑</p> 		
<p>2.修改轴的位置到轴对称线</p> 		

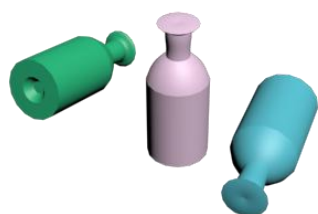
3.对轮廓利用二维图形修改器中的车削，得到酒瓶三维图形



4.利用实例复制，并通过旋转、平移调整酒瓶位置得到三个酒瓶



效果图



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）

实验五主要是对车削的使用，其中关键的步骤是修改轴默认的位置到轴对称线。另外车削出来会得到黑色的渲染颜色,需要在车削参数中勾选翻转法线

