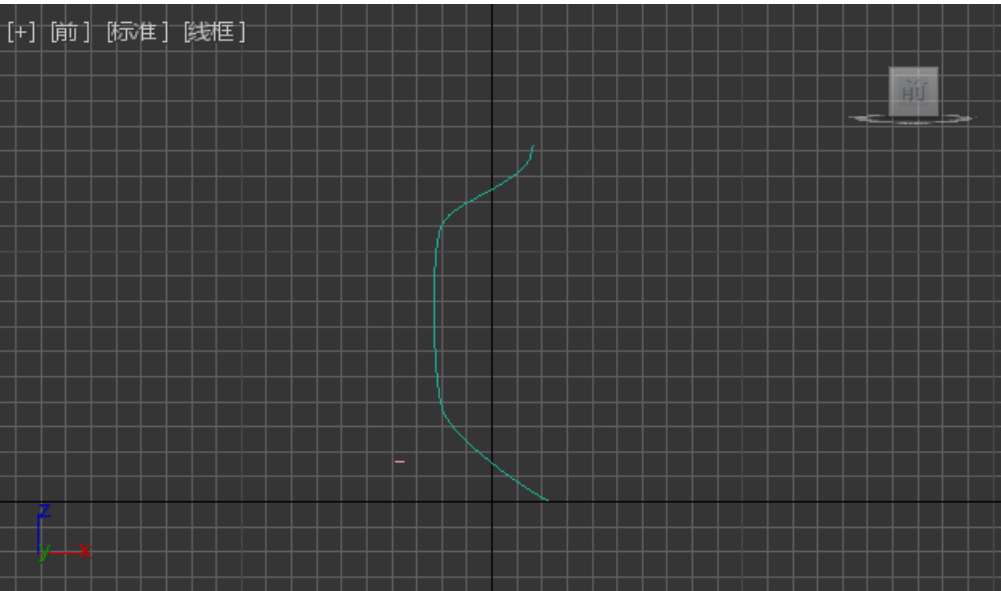
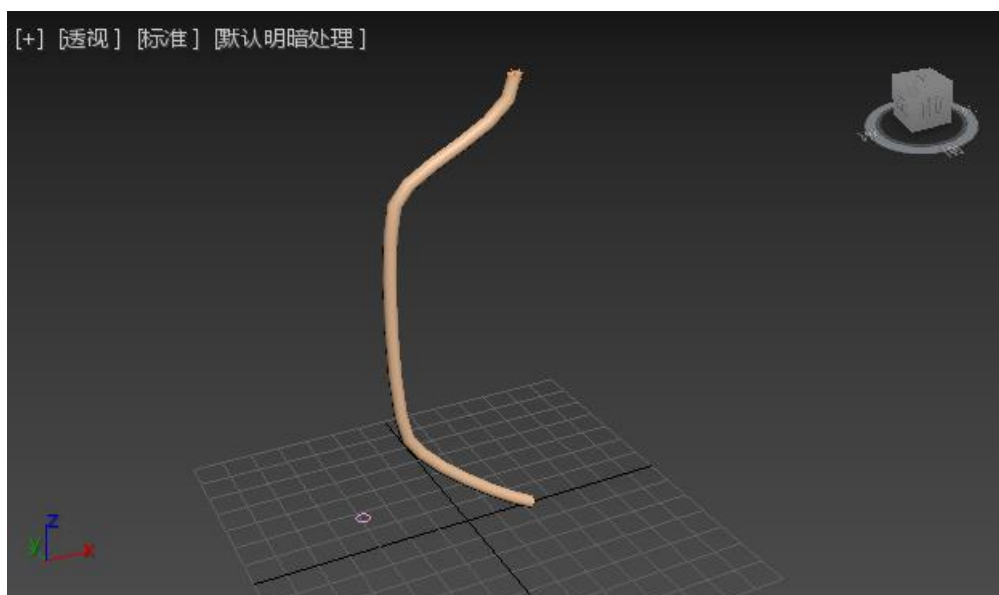


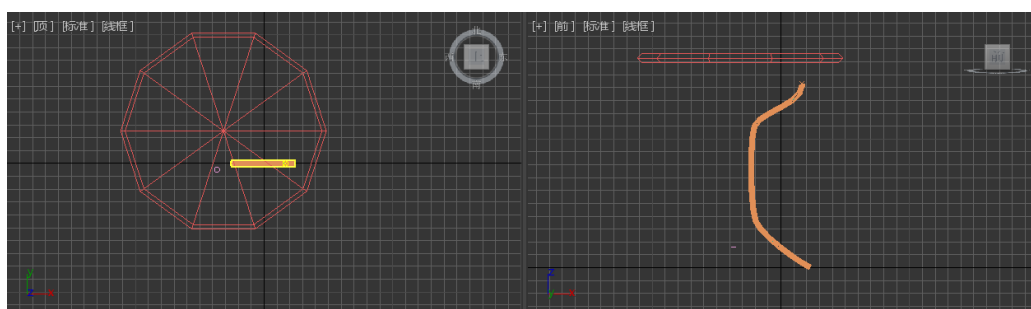
实验二：三维图形建模的基本应用

实验环境	计算机以及软件系统（3ds max 等）	学号姓名	严禁抄袭，仅供参考
<p>一. 实验内容要求</p> <p>熟悉 3DS MAX 软件，利用三维几何体的建模方法创建桌子。</p>			
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1. 在前视图中绘制弧，在俯视图中绘制圆，如图</p>  <p>[+] [透视] [标准] [默认明暗处理]</p> <p>2. 利用编辑样条线中 Bezier 角点调整弧线</p>  <p>[+] [前] [标准] [线框]</p>			

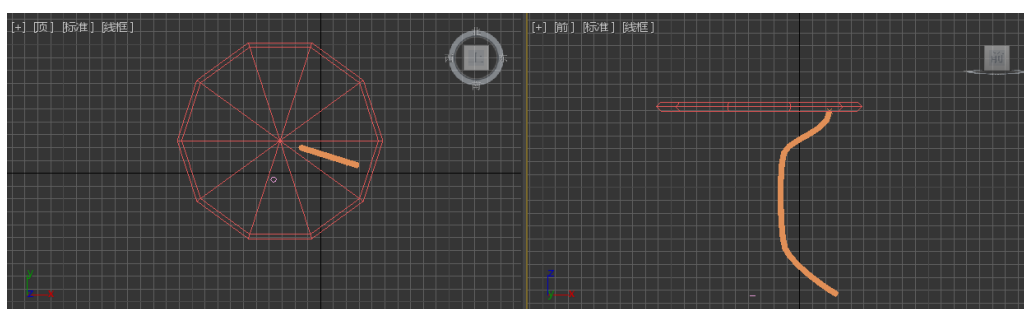
3. 利用放样，拾取圆形对弧线放样，如图



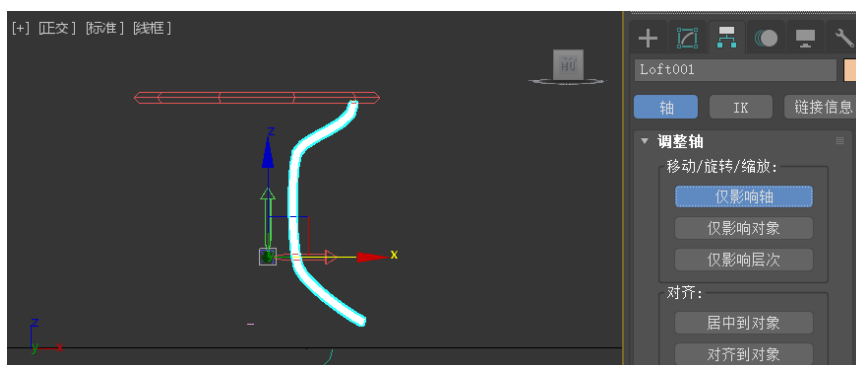
4. 绘制切角圆柱体，作为桌板



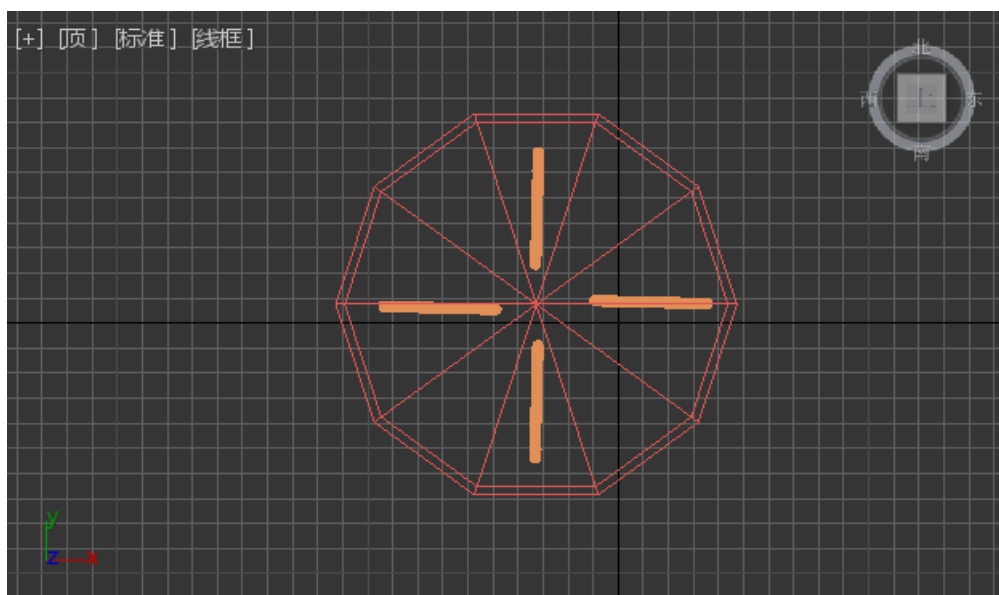
5. 利用对齐，调整桌腿位置



6. 调整旋转轴位置，z 轴与切角圆柱体圆心对齐



7.利用阵列复制，实现对桌腿的复制



8.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）

通过对桌子的绘制，除了利用了样条线编辑与放样等基本操作，其中阵列是第一次使用到，因为先前学过 *solidworks*，通过搜索，*3ds* 也可以改变旋转轴位置，即步骤 6 中选中桌腿设置仅影响轴，然后拖动 x 轴位置，在阵列时选择 Z 轴 90° 旋转