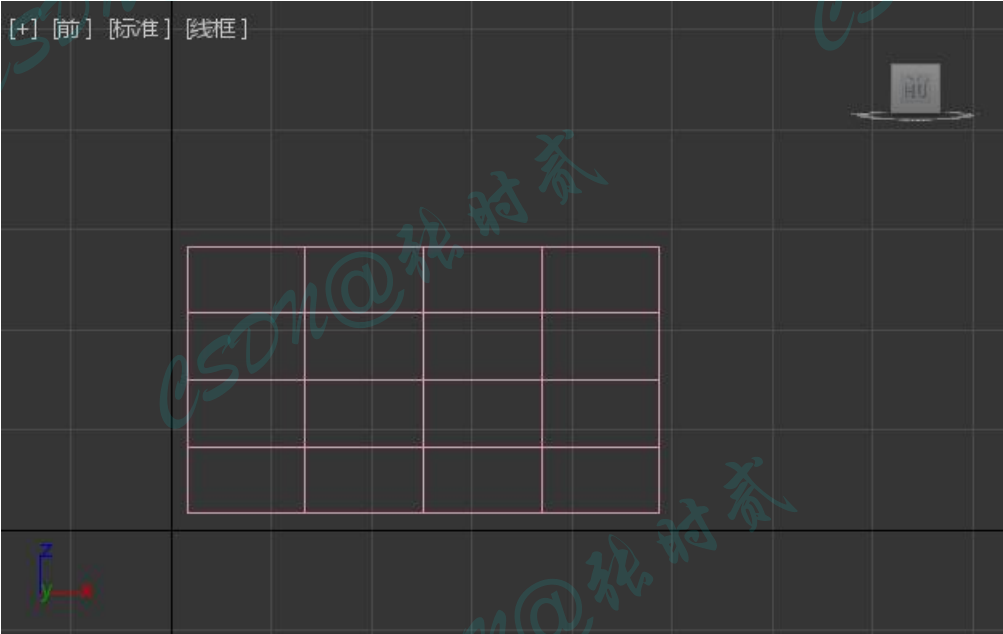


实验三：二维图形建模的基本应用

| | | |
|---|----------------------|------------------------------|
| 实验环境 | 计算机以及软件系统(3ds max 等) | 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，利用二维图形的建模方法制作一个汽车车标。</p> | | |
| <p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1. 为了方便绘制，首先绘制一个平面，调整大小与图片相等</p>  | | |
| <p>2. 通过材质编辑器中的位图导入图片</p>  | | |

3.绘制一个长方形大致包围外轮廓



4.对长方形通过编辑样条线，与外轮廓贴合



5.对外轮廓长方形利用编辑样条线中的轮廓，绘制出内轮廓



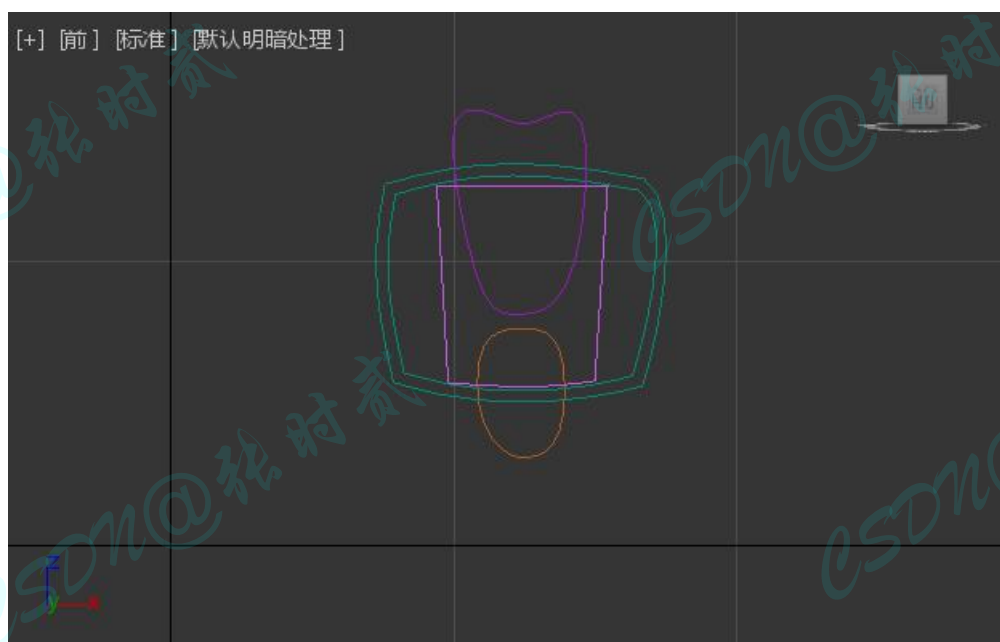
6. 绘制一个长方形大致包裹字母 H，并用样条线编辑顶点使之贴合



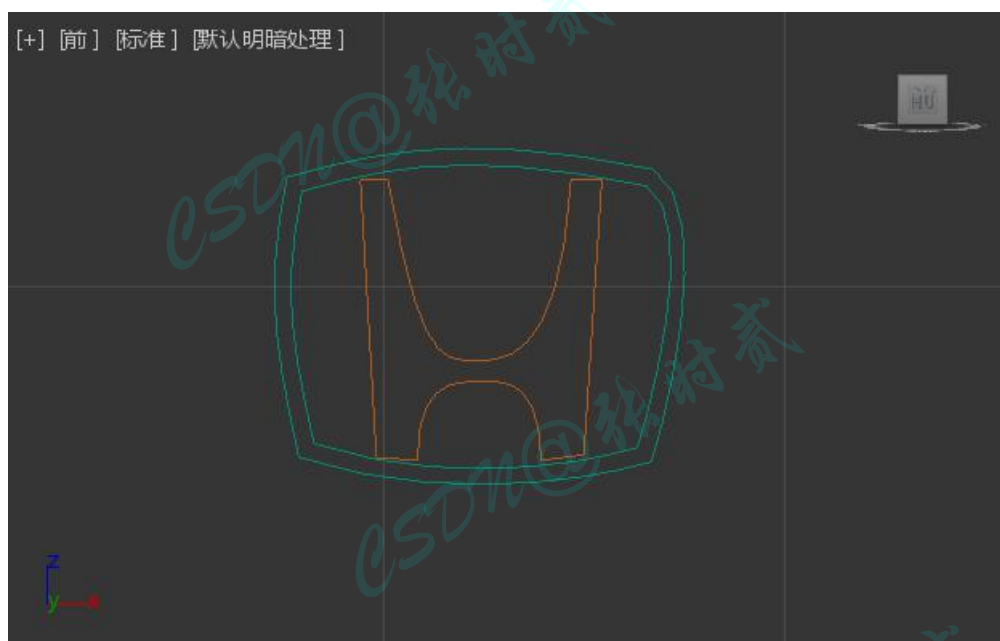
7. 绘制两个椭圆



8.对两个椭圆进行样条线编辑，对顶点进行调整，与H贴合



9.将内轮廓长方形与两个椭圆附加并作差集运算



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）

通过实验三，更加熟练的利用了编辑样条线，尤其是布尔运算，这是前两个实验所没有的