**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 |
| 一．实验内容要求  熟悉3DS MAX 软件，利用三维几何体的建模方法创建桌子。 | | | |
| 二．实验步骤及结果  1.在前视图中绘制弧，在俯视图中绘制圆，如图    2.利用编辑样条线中Bezier角点调整弧线    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，通过搜索，学会了调整轴的位置来实现对桌腿的复制效果 | | | |