1. 创建几何体

标准基本体：正常的几何体，茶壶

扩展基本体：切角，异面体

复合对象：

先在图形创建样条线，底部形状+轴线

再在复合对象放样，选取路径，然后进行缩放扭曲等操作

可以通过拉伸轴线拉伸复合对象几何体

1. 创建均匀对称的物体

现在图形-线条里画出一半的剖面，再用修改器列表-车削

记得移动车削的轴