



中山大學

**ISE309 Virtual Reality Technology Assignment**

虚拟现实技术考核作业

**Deadline: 2019. 11. 28**

**提交截止日期: 2019.11.28**

姓名:

学号:

邮箱:

## Assignment Regulations(考核作业规章)

1. This is a personal assignment. Each group MUST submit only the soft copy of the report via sending an email to [sysu\\_ise309@163.com](mailto:sysu_ise309@163.com) and the topic of this email should be "Your major\_name1\_ID1\_name2\_ID2 \_Assignment1", otherwise, your email will be swallowed by hundreds of emails in the mailbox. 这是一次小组独立完成的考核作业，每一组其中一位同学应在提交截止日期前将作业的电子版通过邮件发送至 [sysu\\_ise309@163.com](mailto:sysu_ise309@163.com)。邮件主题应为“**你的专业\_你的姓名\_学号\_你的搭档姓名\_学号\_Assignment1**”，否则主题不明的邮件将会被淹没在邮箱中的其他邮件中。该电子版作业将被直接批改计分，对于没有提交电子版的同学，后果请自负。
2. A coversheet can be created in your own way but the following information must be included: group members' full names, student ID numbers, and email addresses. 作业的封面可以设计，但请包含以下重要信息：小组成员的中文全名、学号和邮箱。
3. You may refer to textbooks, lecture notes, and the Internet to discover approaches to problems, however the assignment should be your own group work. Any plagiarism is NOT ACCEPTABLE. Once we find that, then you will get 0 mark on this assignment. 在作答过程中你也许需要参考课本、课件和网络，这是可以的。但是请确保这份作业是**你们小组独立完成的**。任何形式的抄袭或作弊都是不被接受的，一旦发现本作业将按 0 分处置。
4. Assignments may be accepted up to 5 days after the deadline has passed; a late penalty of 5% will apply for each day late without an extension being granted. Submissions over 5 days late will not be marked. Emailed submissions will NOT be accepted without exceptional circumstances. 晚于截止日期 5 天内提交的电子版作业仍可受理，但每晚一天总成绩减少 5%（即晚一天提交满分为 95 分，晚两天提交满分为 90 分），以此类推。晚于截止日期 5 天后的提交作业视同无效提交，将不会被批改和打分。
5. Once the group members are settled, for the following assignments, the group members can't be changed. Every time, the assignment only can be submitted by one member. 一旦小组组员（2 位）确定，不允许更改。后面的 3 次作业也都要两个人一起完成。并且，每次作业由一人上传一次即可，不需要两个人都上传。

你想象中自己未来住的房间是什么样的呢？有床、衣柜、书桌、椅子等等，或者还有一些你喜欢的其他东西。请利用 3DSMAX 软件进行建模，搭建出自己未来的小窝。

**注意：**

1. 请至少建模 4 件家具，数量越多、质量越好的给分越高。
2. 请在作业中附上建模过程中的关键步骤截图，例如使用修改器时给出所使用的修改器名称和参数截图、以及使用修改器后的对象的透视图截图，可参照下述样例。
3. 请将建模好的场景导出为 HOME.WRL 文件并提交，但不要和本文档放在同一压缩包里。

**样例：**

一、建模椅子

步骤 1：

.....

步骤 X：该步骤使用“锥化”修改器，参数如图 1 所示，得到的效果如图 2 所示。



图 1

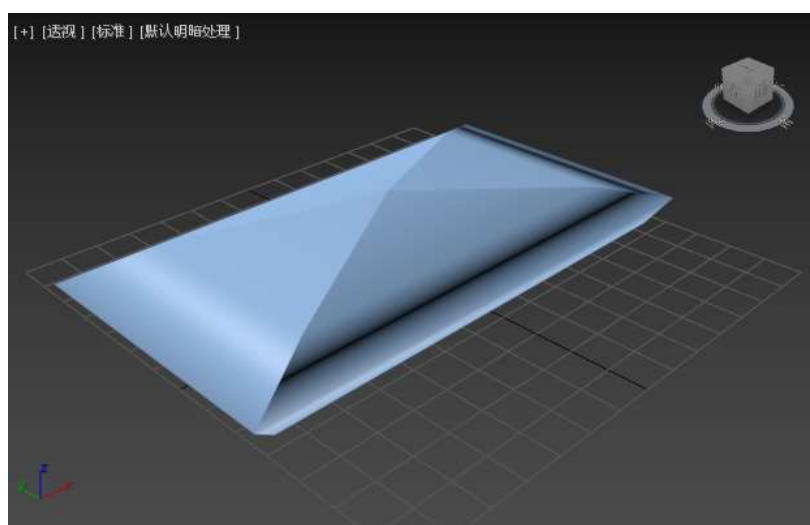


图 2