**湖南应用技术学院实验（训）报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 虚拟现实技术 | | | | | 课程代码 | | | 0809060210 | | | 成绩评定 | | |  |
| 学 院 | 信息工程学院 | | | 专业 | | 数字媒体技术 | | | | 指导老师 | | | | 黑锐 | |
| 学生姓名 | 刘鑫 | | 学号 | 170809060218 | | | | 班级 | | | 数技B1702 | | | | |
| 实验地点 | 数字媒体技术实训室203 | | | | 实验日期 | | | 9月23日 | | | | | | | |
| 小组成员 | 无 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验类型 | □演示性 　 验证性 　　　 □综合性 　　 □设计研究 　　 □其它 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验项目名称 | | | 几何建模 | | | | | | | | | | | | |
| **一、实验目的：**  （1）掌握3DS MAX制作三维展柜模型的过程 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **二、实验主要仪器设备：**  1、硬件：计算机  2、软件：3DS MAX | | | | | | | | | | | | | | | |
| **三、实验内容及要求：**  1.制作展柜三维模型并导出FBX格式保存。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **四、实验过程**（每一步操作截图)  步骤1：切换到3DS MAX顶视图，单击“创建”命令面板上的Box按钮，在顶视图中拖动创建一个长方体，并在其修改参数中将长和宽修改为0.5m,高修改为1.2m.如图：    步骤2：选中模型、右击，把模型转换为可编辑多边形。    步骤3:进入模型线级别,选择模型周围的四条线段,单击链接按钮.  C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\422341697\QQ\WinTemp\RichOle\EEQO`W~{{MJS3VLLYTEJOYE.png  步骤4:进入级别,选着中间分段出来的面,单机挤压按钮.  C:\Users\Administrator\Documents\Tencent Files\422341697\Image\C2C\7O%@K([R68UAX0C[[W(3AG5.jpg  步骤5:选中模型最上面的面,按住shift键沿z轴向上复制, 选择复制出来的模型,把坐标归到模型中心  C:\Users\Administrator\Documents\Tencent Files\422341697\Image\C2C\[1NOBLFSFTM~OO4B_FI8DUA.jpg  步骤6:选择复制出来的模型,进入点级别,开启捕捉工具,切换成2.5,进入左视图,选择模型下面的点,捕捉到元模型最上边的点的位置, 选择模型上面的点,按F3键进入线框显示,朝Z轴方向调整点的位置,调整到正方形即可  C:\Users\Administrator\Documents\Tencent Files\422341697\Image\C2C\O$]29]{A8B8Y{IZU`PU6}[G.jpg  步骤7:按M键,再出现的材质面板上选择一个材质球,赋予到柜体上面,并调整他的反射颜色, 再选择第二个材质球,把材质赋予到上面的玻璃柜上面,修改漫反射颜色,并且调整一下它的不透明度 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、实验结论或总结**（三维展柜的渲染结果截图）  **C:\Users\Administrator\Desktop\1.jpg** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 批阅老师 | |  | | | | | 日期 | | | | | |  | | |