**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 | 姚思佳 | | 学号 | 170809060137 | | | | 班级 | | | 数技1701班 | | | | |
| 实验地点 | 数字媒体技术实训室203 | | | | 实验日期 | | | 2019.09.29 | | | | | | | |
| 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：进入模型现级别,选择四条线段,单机连接按钮.    步骤4：进入级别,将中间分段选出来的面,单击挤出按钮,并通过后面的小框进行调整.    步骤5：选中模型最上面的面,按住Shift+Z向上复制.    步骤6：选择模型,将坐标归到模型中心,    步骤7：选择模型,进入点级别,开启捕捉,切成2.5,进入左视图,选下面的点,更精确.    步骤8：选择模型上面的点,按F3进入线框,朝Z轴调整.    步骤9：按M键,选择材质球,并改变漫反射颜色.    步骤10：将下面的步骤再进行一遍,改变不透明度. | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、实验结论或总结**（三维展柜的渲染结果截图）    **通过此次实验,明白应该如何制作三位造型的展示柜.并尽可能地将事物更加贴近实物化,更加逼真.**  **也可以通过材质球来改变成自己想要的颜色,趋近个性化.收获很多!** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 批阅老师 | |  | | | | | 日期 | | | | | |  | | |