

# 华东师范大学计算机科学与技术实验报告

实验课程：计算机图形学	年级：2018	实验成绩：
实验名称：helloUnity3D	姓名：李泽浩	实验日期：2021/5/25
实验编号：12	学号：10185102142	实验时间：13:00-14:40
指导教师：李洋	组号：	

## 一、实验目的

•利用Unity3D实现法向量材质贴图。

## 二、实验环境

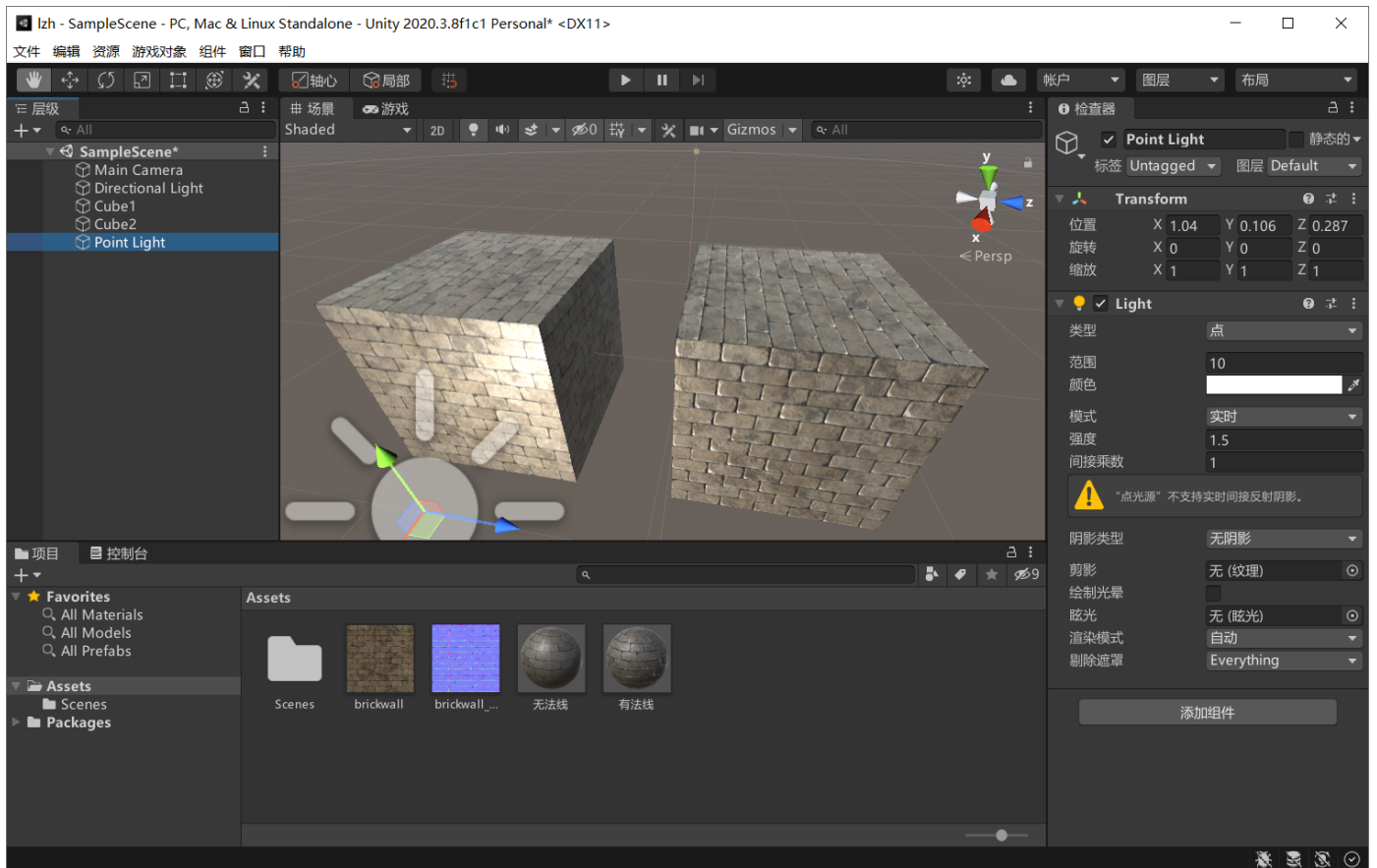
- Windows 10
- Unity3D

## 三、实验内容

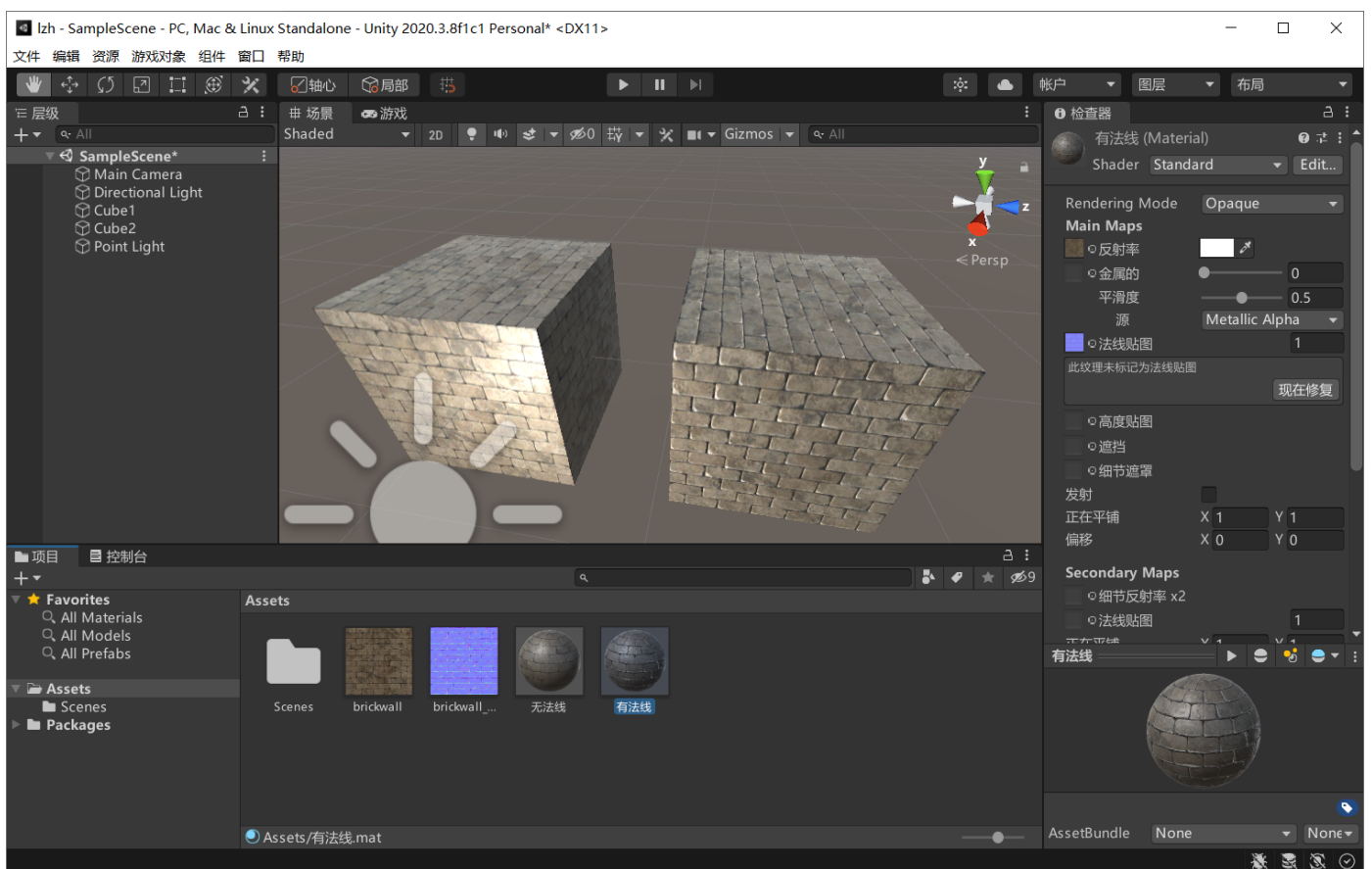
- 熟悉Unity3D游戏引擎
- 根据ppt中内容，创建一个带贴图的cube
- 根据ppt内容，创建一个带法线贴图的cube

## 四、实验过程与分析

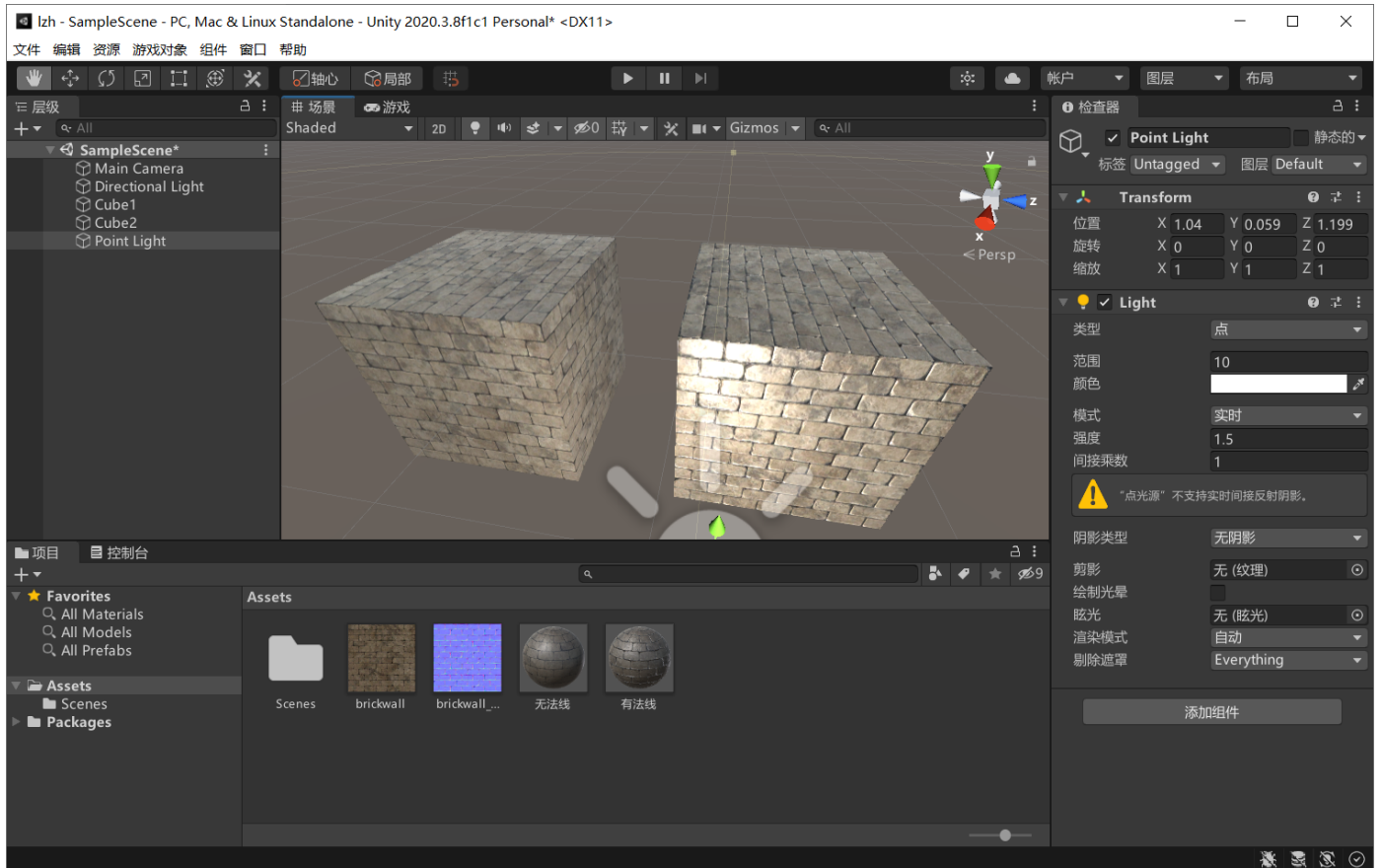
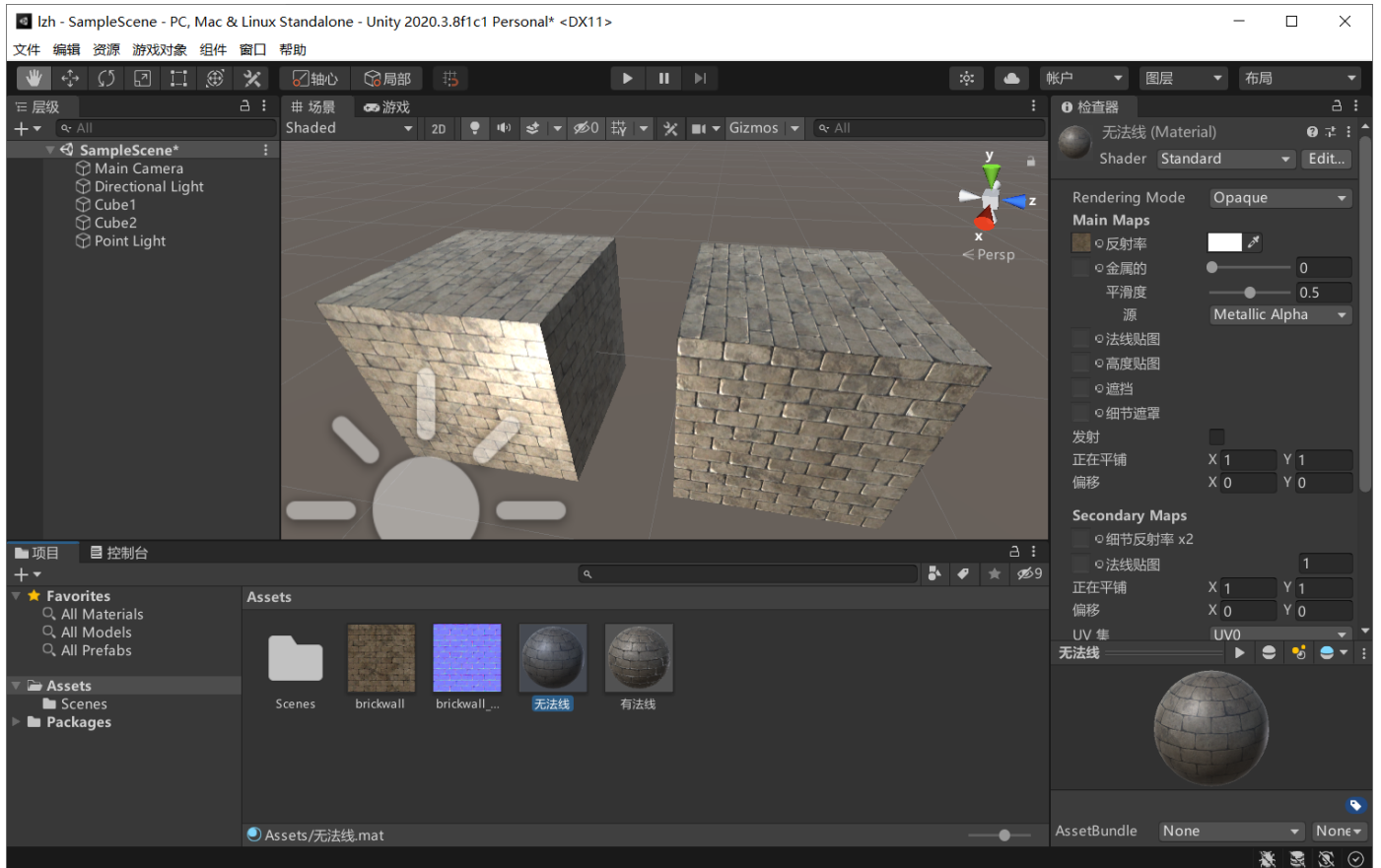
创建无法线特图的立方体



创建并添加带有发线贴图的立方体（右侧立方体）



在左右两侧添加点光源观察两个立方体纹理

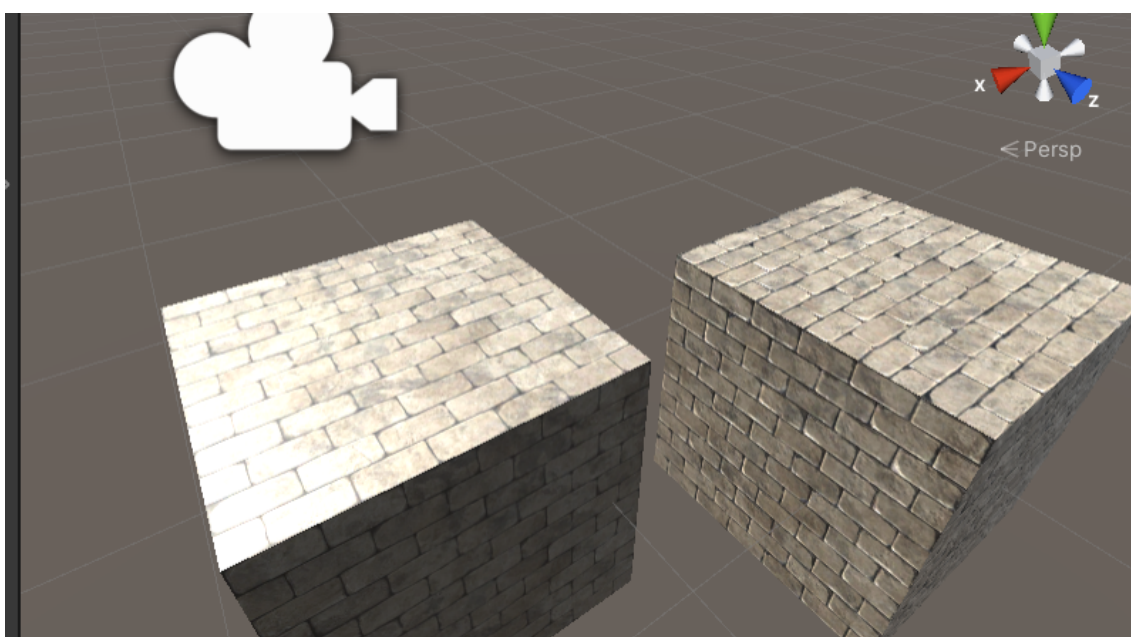
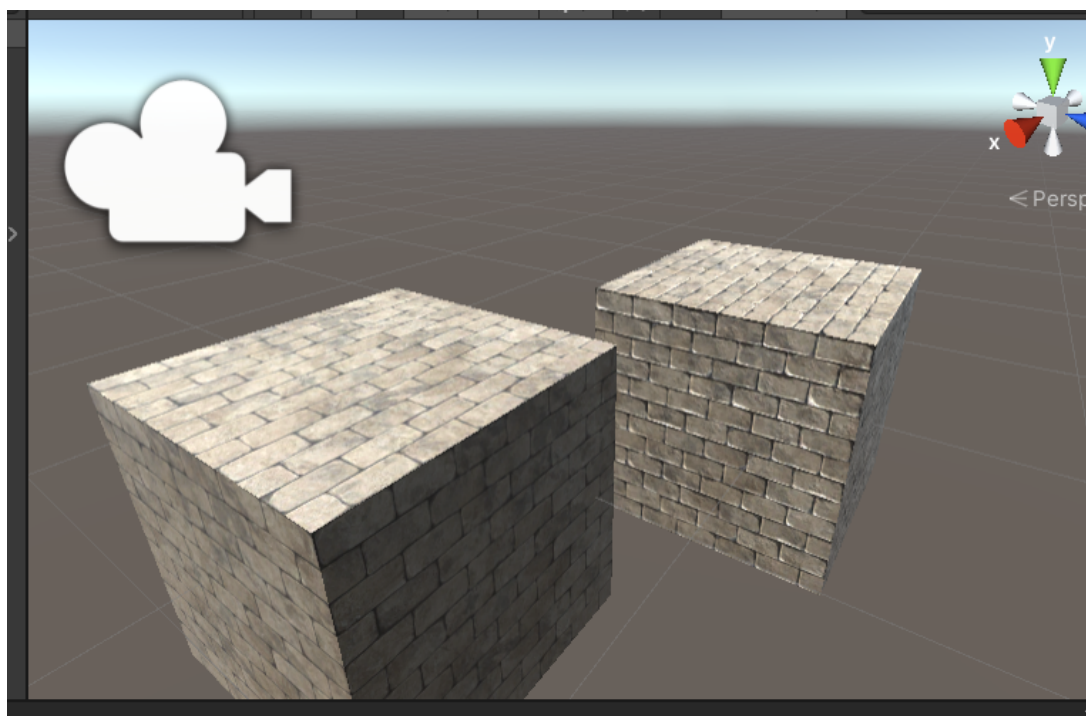


## 五、实验过程总结

---

生成的立方体如下：（左侧为无法线贴图的立方体，右侧为添加了法线贴图的立方体）

可以看到添加了法线贴图的立方体纹理更真实



## 六、附录

---