

实验内容：

4、 纹理映射：掌握几种映射方法及 WebGL 中的纹理映射的设置方法。

实现背景和物体表面的贴图，实现下面几种效果：

- （1）贴图固定在物体表面，随物体变动
- （2）纹理场效果
- （3）环境贴图效果

期末考核提交：

1. 本学期完成的所有实验源程序。
2. 根据自己负责的内容，每人独立完成一份课程报告。内容包括：实现内容、设计思路、实现步骤、个人总结。
3. 以小组为单位，将上述文件打包成一个 .zip 或 .rar 文件，文件名统一以本组所有成员姓名命名，中间用下划线”_”分隔。由组长发送至邮箱：yangwu@seu.edu.cn