实验十三: 使用贴图

实验环境

计算机以及软件系统(3ds max等)

严禁抄袭 仅供参考 Blog: zhangshier. vip

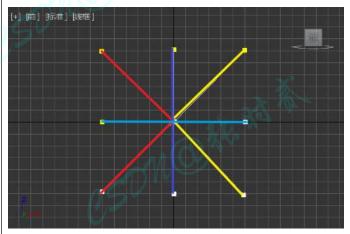
0501100

CSDN 30 MAR NO

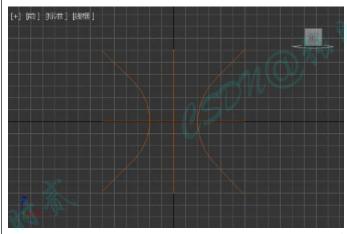
一. 实验内容要求

制作一个篮球贴图,并利用所制作的篮球贴图完成一个篮球模型。

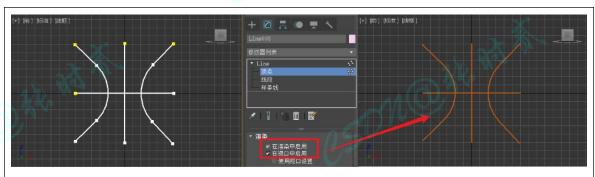
- 二. 实验步骤及结果
- 1.利用直线绘制出二维图



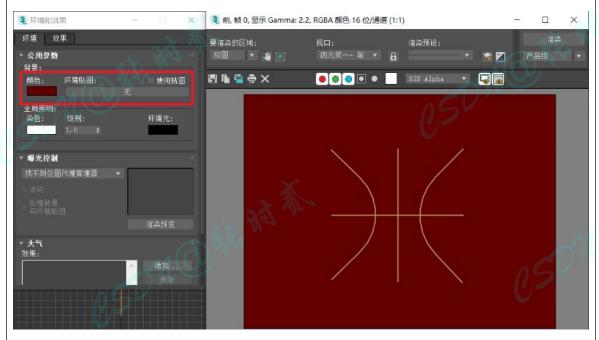
2.对四条线进行附加命令,利用圆角使得两边弯曲



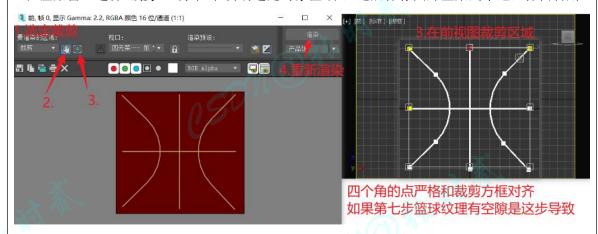
3.勾选渲染启用与视口中启用,调整厚度



4.修改渲染环境,菜单栏->渲染->环境,将背景颜色修改为红色



5.在渲染窗口选择"裁剪",再单击"自动选定对象区域",之后保存图片渲染到本地,保留备用

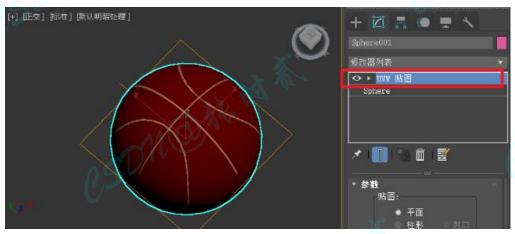


6.新建一个文件,制作一个球体,之后打开材质编辑器,利用漫反射中的位图,选取第五步保留的图片,之后将材质赋予球体

050M®



7.得到的贴图不是期望的样子,通过 UVW 贴图中的平面进行调整



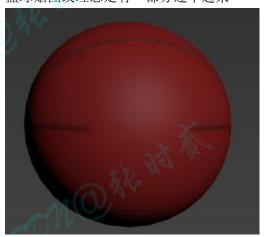
渲染图



实验结果分析(含执行结果验证、输出显示信息、图形、调试过程中所遇的问题及处理方法等,如果 上万礼 有引用的参考文献,安排在本节最后列出)

问题:

篮球贴图纹理总是有一部分连不起来



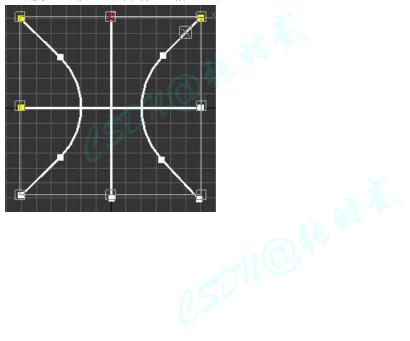
解决方法:

M. W.

CSONO NO. 300 M

on o

在裁剪的时候, 四个角要严格对准纹理



esono xx

050NO. N. W.

CSON ON NO. NO.