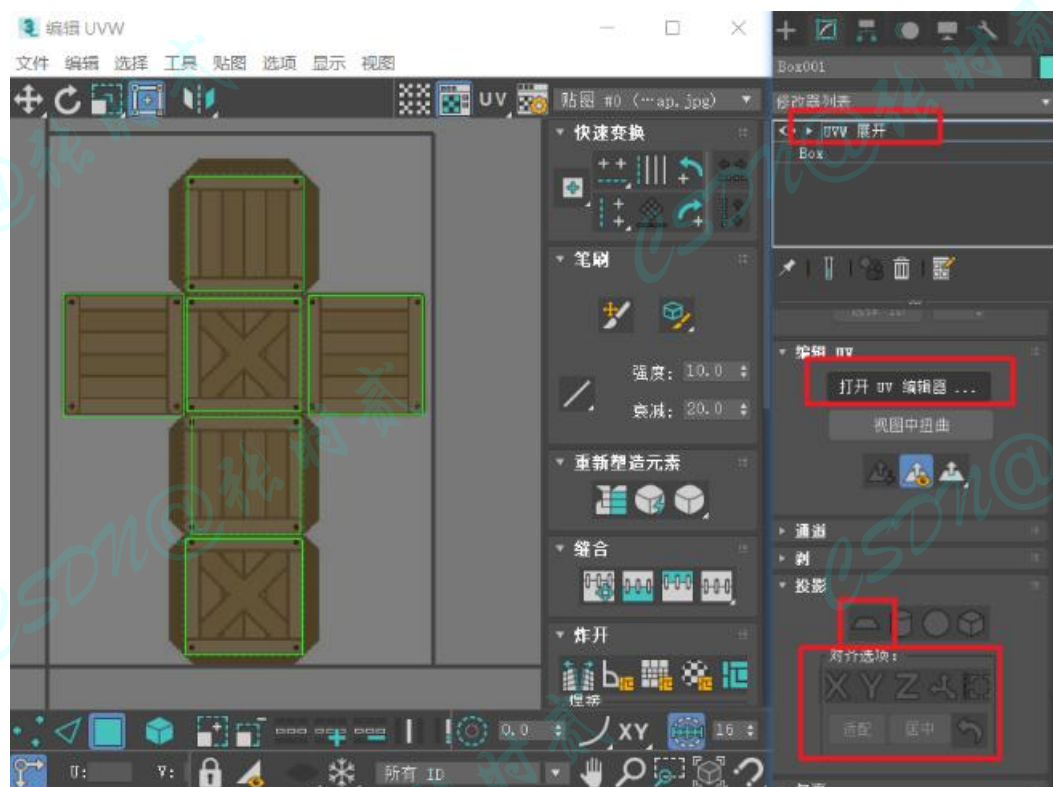


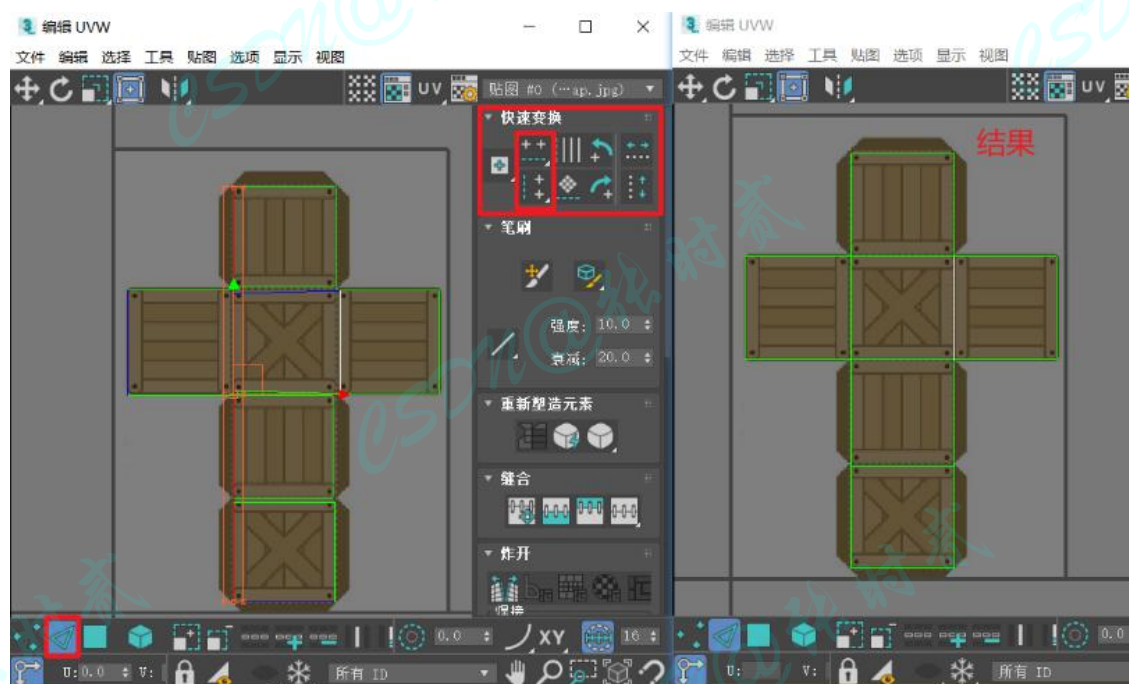
实验十五：UV 展开综合运用

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
<p>一. 实验内容要求</p> <p>综合运用，使用 UVW 展开修改器制作游戏木箱道具贴图</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1. 创建一个正方体</p> 		
<p>2. 利用材质编辑器，将箱子的位图贴到正方体上</p> 		

3.利用 UVW 展开，将每一个面通过投影，在 UV 编辑器中对每一个面的贴图位置调整



4.在 UV 编辑器中，在边模式下，利用水平对齐和垂直对齐，对边进行调整



三. 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，如果有引用的参考文献，安排在本节最后列出）

渲染图



通过本次实验，练习了对 UVW 展开的操作，相对于之前的飞机贴图，需要额外做对齐操作