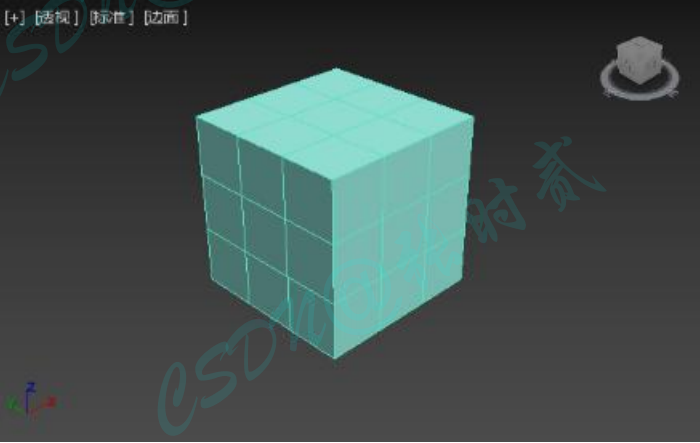
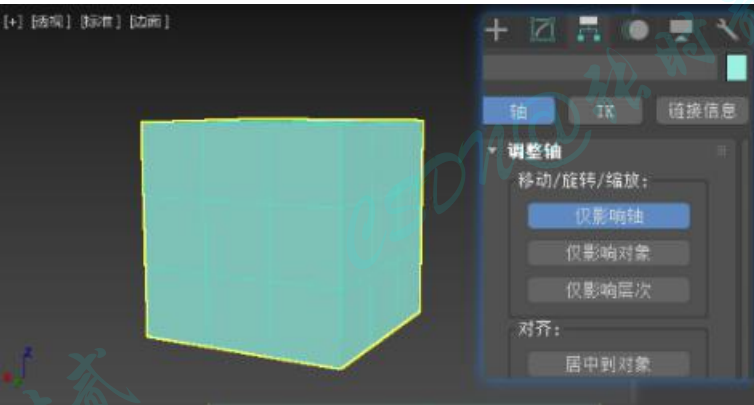
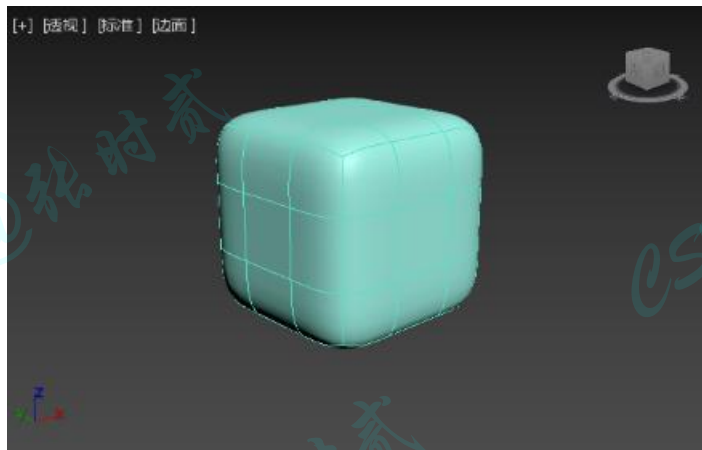
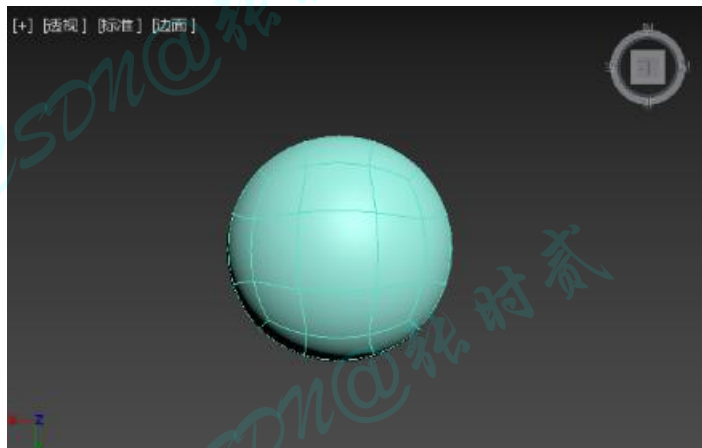


实验十：熟悉材质编辑器

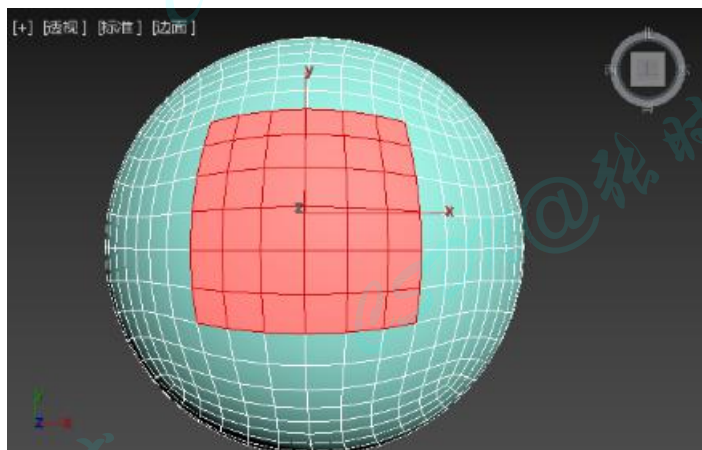
实验环境	计算机以及软件系统（3ds max 等）	严禁抄袭仅供参考 Blog:zhangshier.vip
<p>一. 实验内容要求</p> <p>熟悉材质编辑器，制作一个排球，并完成排球模型的贴图。</p>		
<p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.创建一个长方体，长度、宽度、高度分段 3</p>  <p>2.利用仅影响轴-居中到对象。将他的轴放到正中间</p>  <p>3.网格平滑，迭代 2 次</p>		



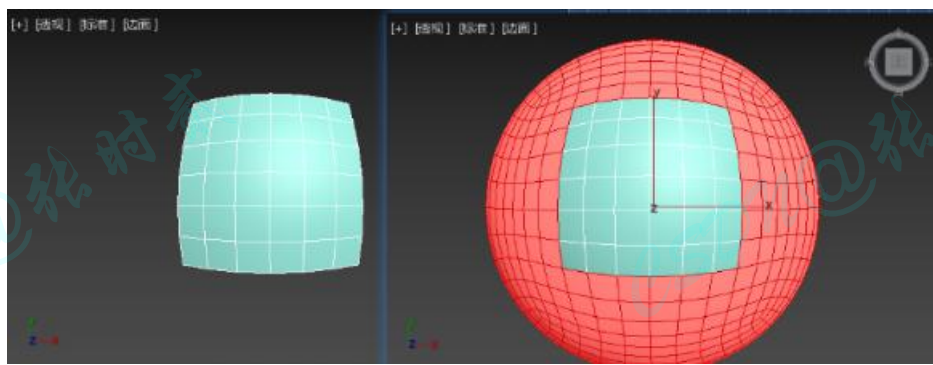
4.球形化



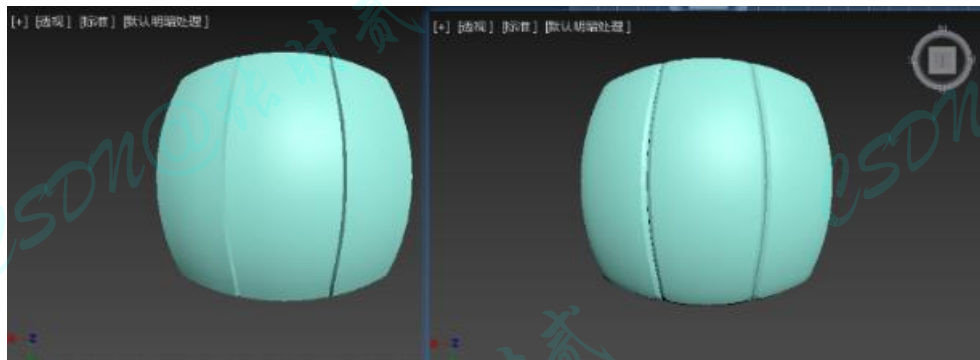
5.在编辑多边形修改器的多边形级别下，选择最上面的四个面并扩大两次



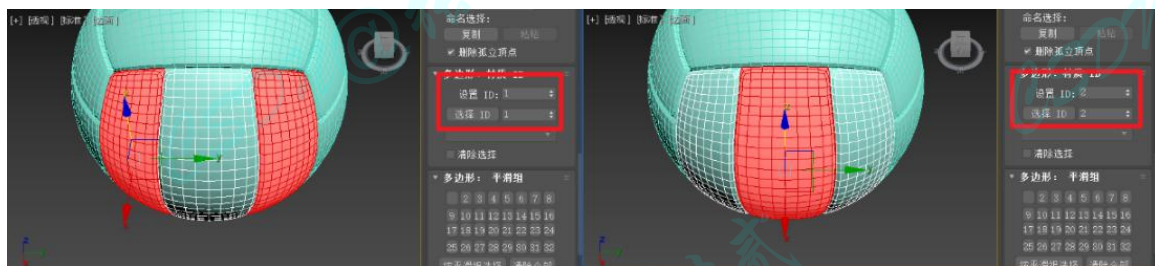
6.菜单-编辑-反选，然后 Delete 删掉多余部分



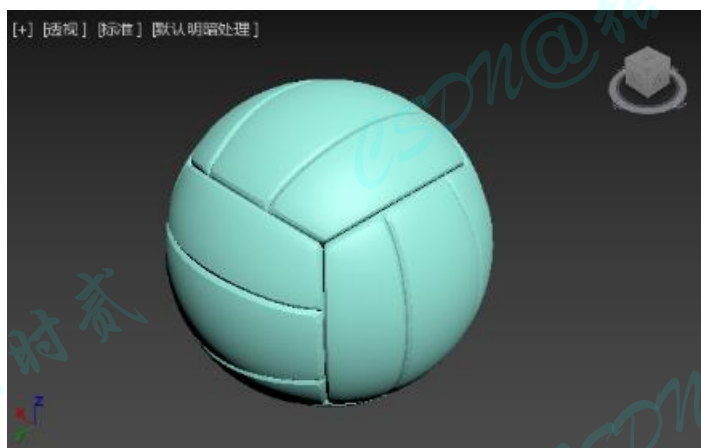
7.在编辑多边形修改器的多边形级别下，分为三组，分别挤出，然后进行一次网格平滑



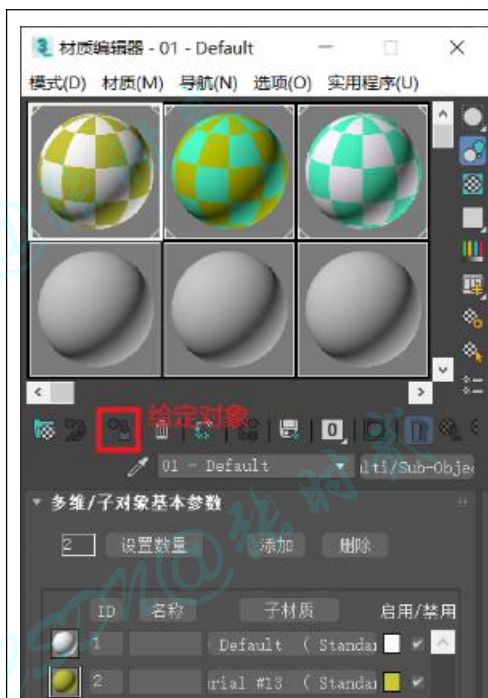
8.设置 ID 号，面比较多，可以选一次，剩下一次利用反选



9.通过旋转复制、镜像得到一个完整的球



10.利用多维/子维设置三种材质，之后选中第一个材质，在视图中选中上下物体并给定对象，左右、前后同理



最终结果



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）

本次实验，和以往实验相同都是通过编辑多边形去制作一个三维物体，但是额外使用了材质编辑器且耗费了一定时间，需要对面设置 ID 号以及利用多维/子维分别设置上下、左右、前后的材质