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

050/10

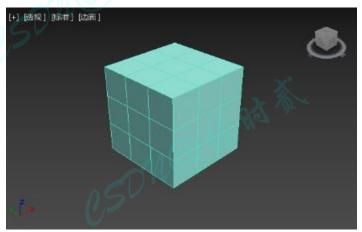
05011 0 3 12 13

一. 实验内容要求

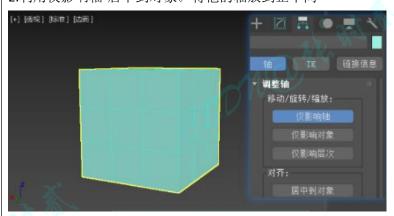
熟悉材质编辑器,制作一个排球,并完成排球模型的贴图。

二. 实验步骤及结果

1.创建一个长方体,长度、宽度、高度分段3

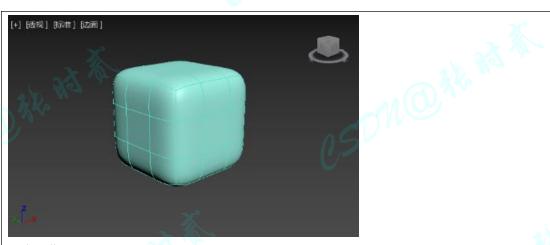


2.利用仅影响轴-居中到对象。将他的轴放到正中间

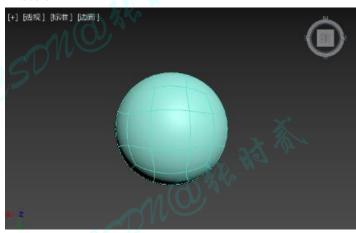


3.网格平滑, 迭代 2 次

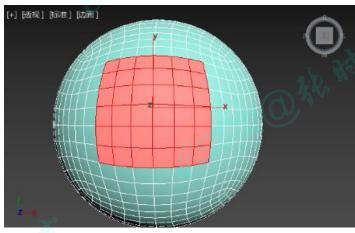
050110 M. 93 Th



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

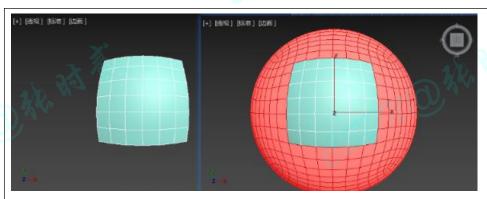


6.菜单-编辑-反选,然后 Delete 删掉多余部分

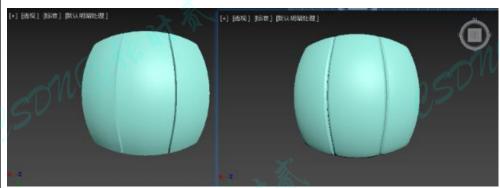
CSONO N. HA

050110 M. R. M. M.

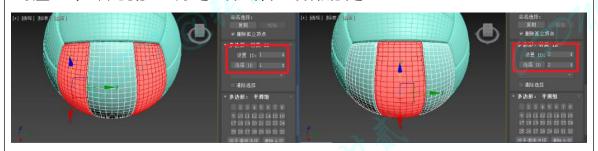
05011 0 312 133



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 esono no maria

🤰 材质编辑器 - 01 - Default 模式(D) 材质(M) 导航(N) 选项(O) 实用程序(U) 🥖 01 - Default lti/Sub-Object Default (Standa) 📈 🗸 🛆 rial #13 (Standa) 最终结果



CSONO, NO. NO. NO. NO.

CSONO NO NO NO

4

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

CSDNO M. R USON ON HOUSE WAS TO 050NO 300

5