## 实验十五: UV 展开综合运用

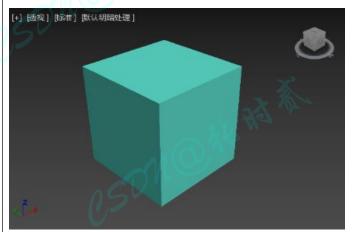
实验环境 计算机以及软件系统(3ds max等) 严禁抄袭 仅供参考Blog:zhangshier.vip

## 一. 实验内容要求

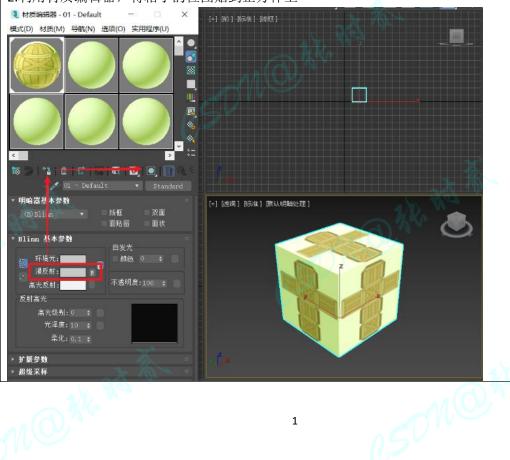
综合运用,使用 UVW 展开修改器制作游戏木箱道具贴图

## 二. 实验步骤及结果

1.创建一个正方体

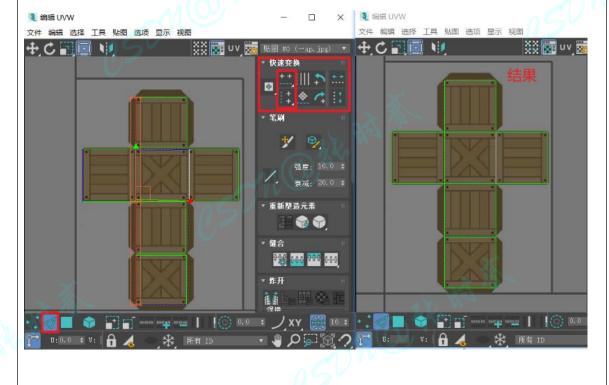


2.利用材质编辑器,将箱子的位图贴到正方体上



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 3 编辑 UVW + 7 = 0 = 3 文件 编辑 选择 工具 贴图 选项 显示 视图 + C - 0 11 XX 🗰 uv 🔀 强度: 10.0 ; 打开 DV 鎮嶺區 ... ▼ 重新塑造元素 D. 14 44 1 4 6 ▼ 縦合 0-69 0-0-0 0-0-0 **斯内爾希厄** 7: 🔒 🤞 🌟 腕 🏗 🔻 🖟 🥠

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



2

150NO

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

CSONO, NO. W. W. W.

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

esono te na te de con o te de con o te na te de con o te de

USONO,