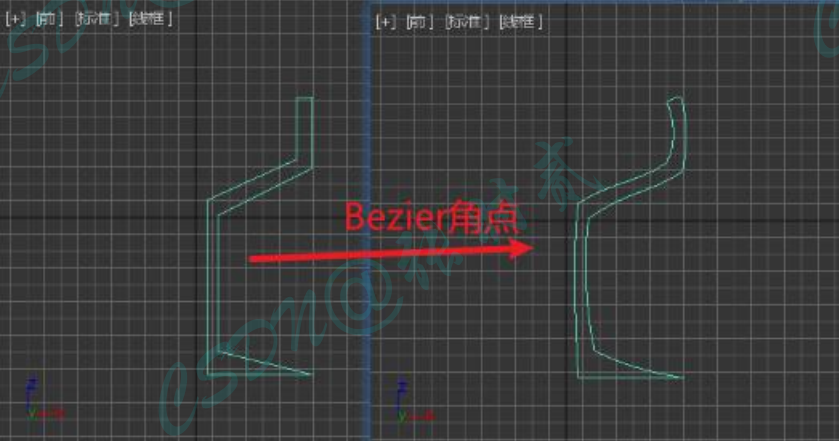
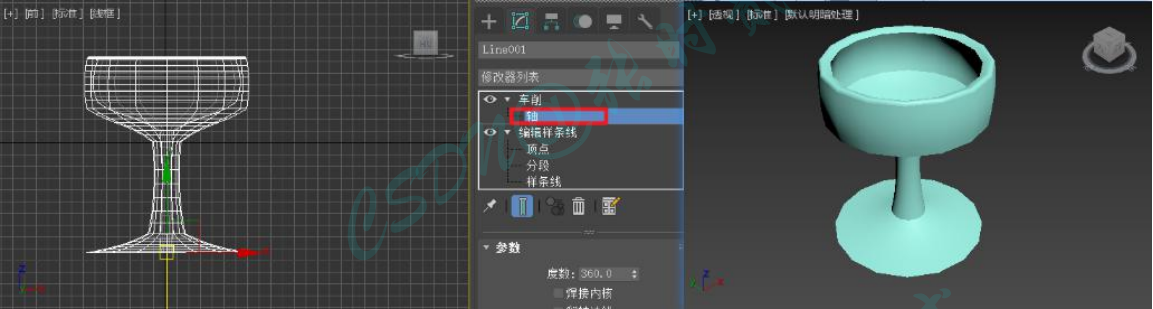


实验十一：材质的设置

| | | |
|--|----------------------|-------------------------------|
| 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，制作一个模型（如：酒瓶、茶几、鱼缸等），并将其制作成玻璃材质。</p> | | |
| <p>二. 实验步骤及结果</p> <p>1.利用直线绘制出杯子的轮廓，并用 Bezier 角点调整</p>  | | |
| <p>2.利用车削做出三维图，调整轴的位置得到杯子</p>  | | |
| <p>3.设置材质编辑器，利用光线追踪，设置明暗处理 Blinn，发光度、透明度、折射率参数</p> | | |



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



本次实验应用了复习了之前的编辑样条线和车削，通过建模得到杯子模型。利用材质编辑器，渲染得到玻璃材质的杯子