

实验十二： 材质的种类

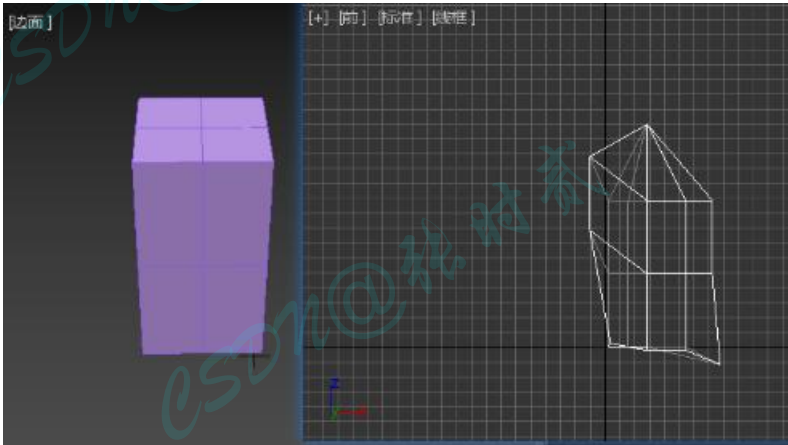
实验环境	计算机以及软件系统(3ds max 等)	严禁抄袭 仅供参考 Blog:zhangshier.vip
------	----------------------	-------------------------------

一. 实验内容要求

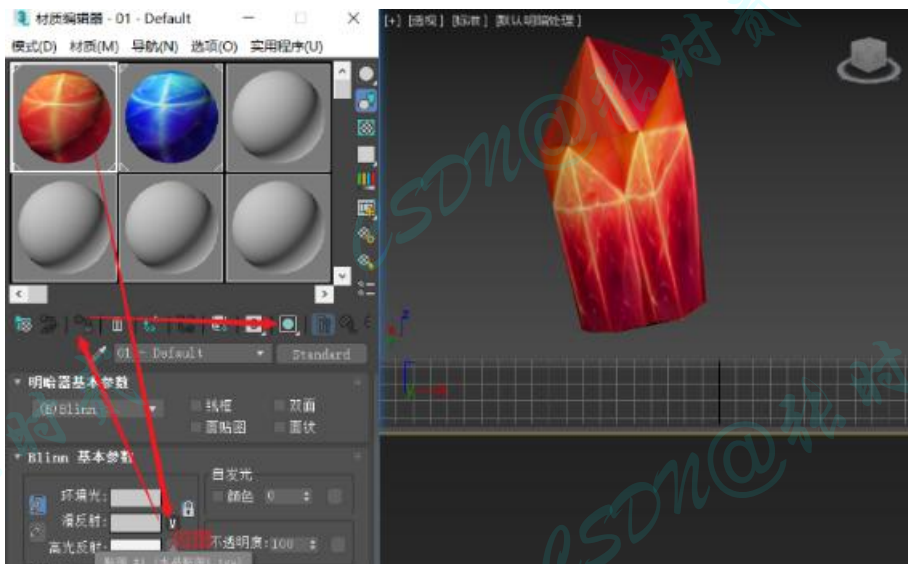
制作矿石模型，并利用 UVW 展开完成矿石贴图。

二. 实验步骤及结果

1.绘制一个长方体，长宽高分段都为 2，通过编辑多边形使得棱角像矿石



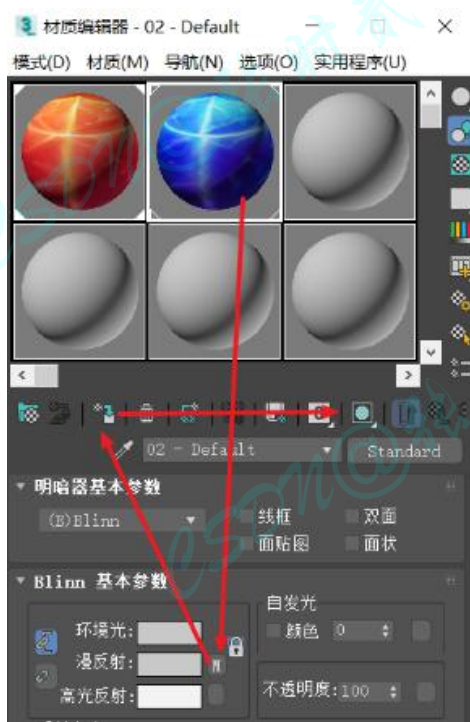
2.设置材质，利用漫反射中的位图，为矿石赋予材质



3.赋予材质后，顶端部分明显不是期望的贴图，通过修改器中的 UVW 展开，对各个面进行编辑

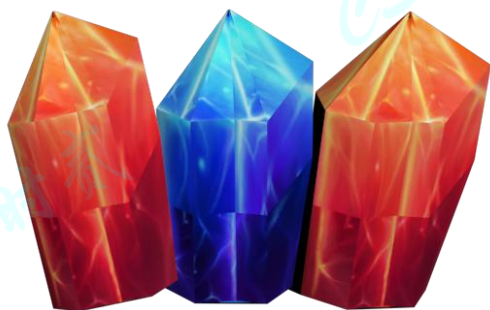


4.通过复制一个矿石，在材质编辑器中设置蓝色的位图赋予给复制的矿石



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



本实验除了利用了之前的编辑多边形修改器进行建模及材质设置，更多的是练习 UVW 展开，对每一个面贴图的调整