**实 验 报 告 三**

**（2021-2022学年第一学期）**

**计算机图形学**

**（Computer Graphics）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学生姓名： | 学号： | 年级，班级： |
| 成绩： | 任课教师签名： | 日期： |
| 实验题目： | | |
| 目录：   1. 实验内容描述，使用模型定义顶点的属性信息：纹理映射坐标 2. 实验功能算法描述，即纹理材质是如何建立、如何载入、如何使用的 3. 实验shader程序描述，即vertex shader和fragment shader的程序代码及说明 4. 实验结果，有光照和纹理贴图的模型实验结果图 5. 心得体会 | | |
| 实验报告： | | |