生成纹理过程：

1. 选择多边形模式，要想覆盖纹理，需要先生成纹理。点击工具中的生成纹理，直接点击应用确定。然后将图像调整的合适的方位，一般是俯视，侧视两个方位。然后点击投影图像，加载我们需要投影的纹理图像，点击应用。
2. 散射函数

散射函数是用来描述光碰到表面后光的散射情况的，不同表面对光的散射情况不同。比如，镜面对光的散射就是很有方向性的，那么你拍照时不同角度差别就很大。而木桌面拍照时各个角度差别就没有那么大。

对于不同的表面，需要有不同的散射函数。