

# 計算機圖學期末報告

資工四

B0443045 黃劍韜

指導老師：黃于飛教授

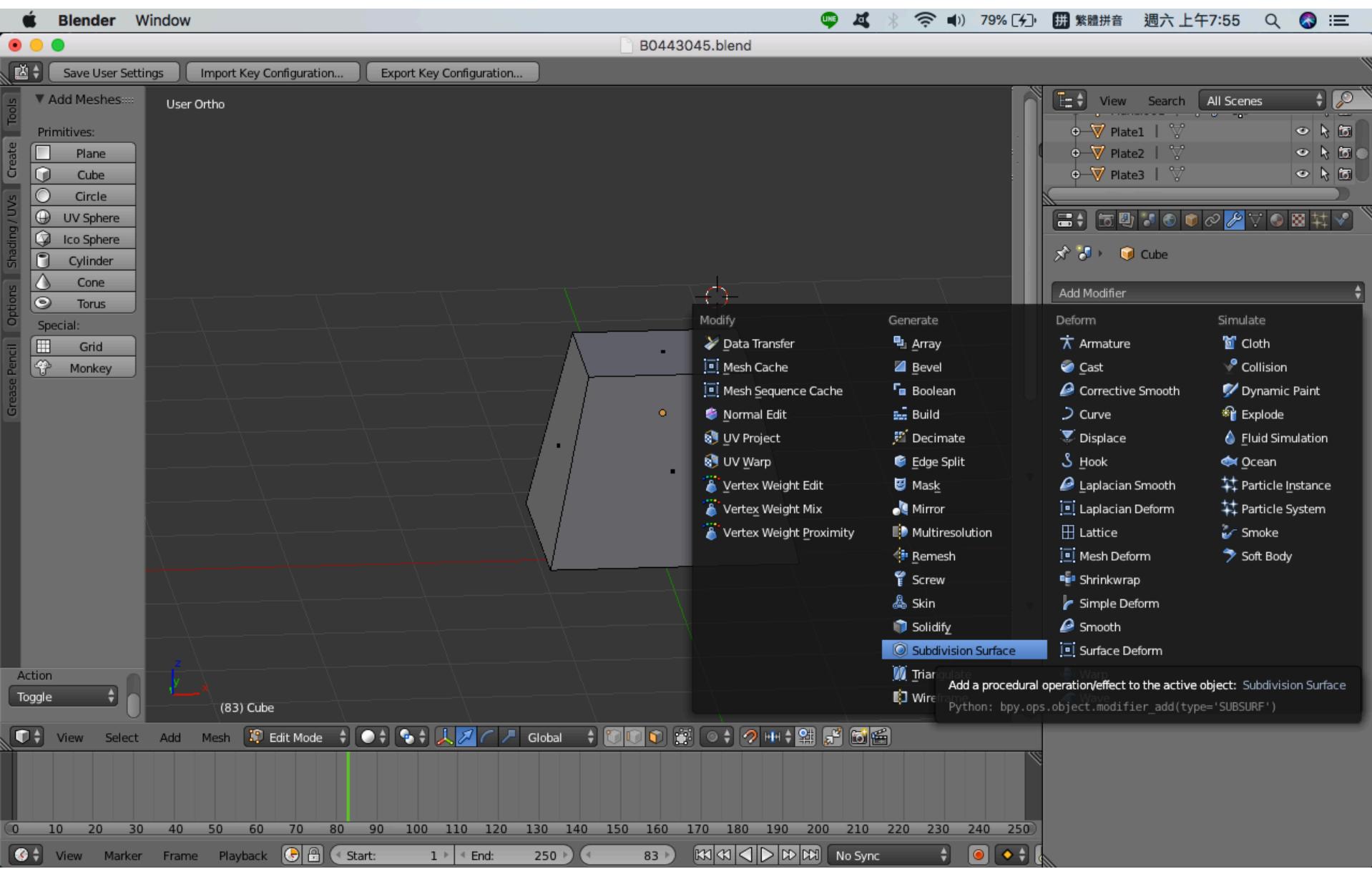
# 目錄

- 最終成品圖
- 布丁
- 起司
- 杯子蛋糕
- 窗外風景以及薄紗

- 最終成品圖

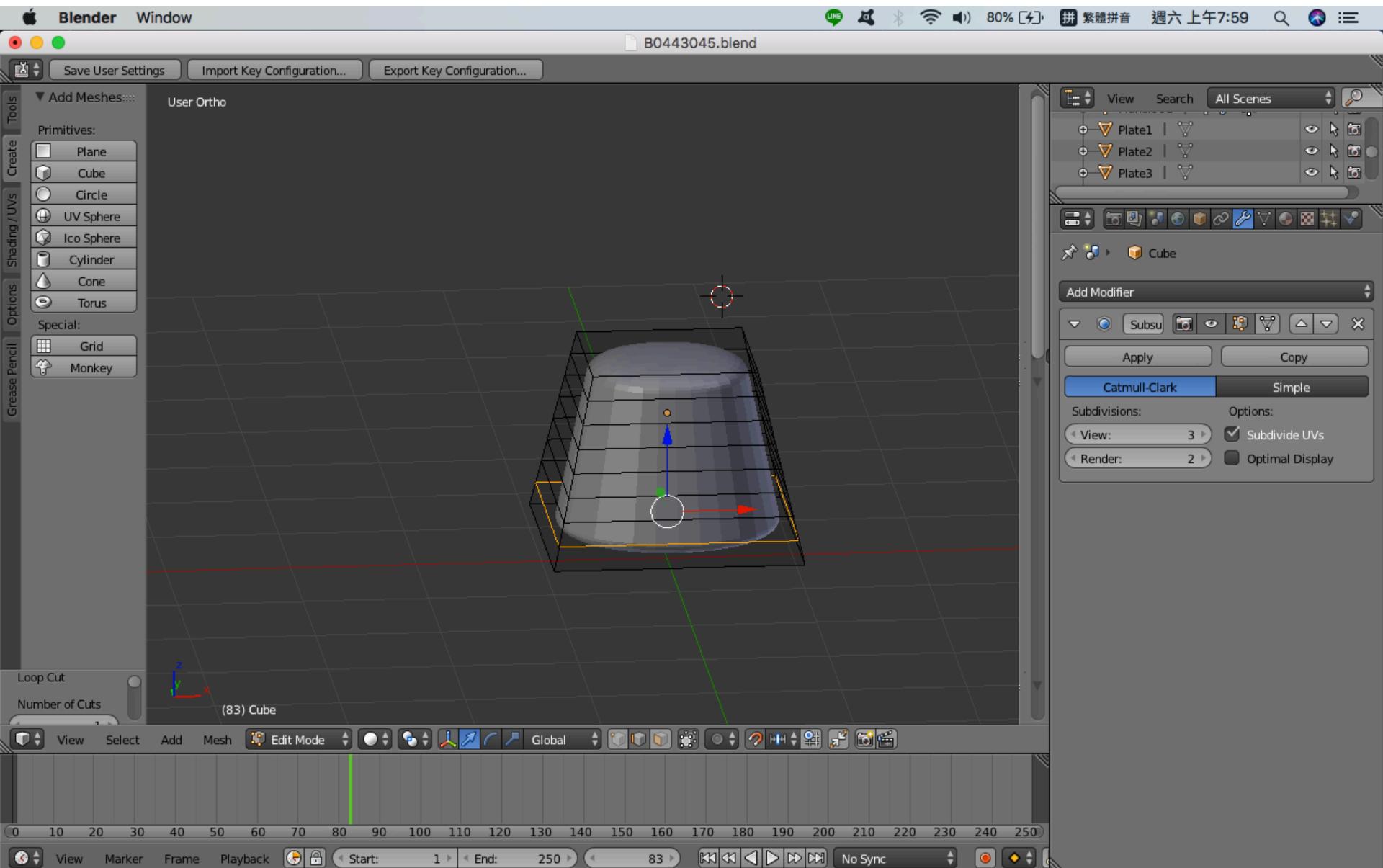


- 布丁



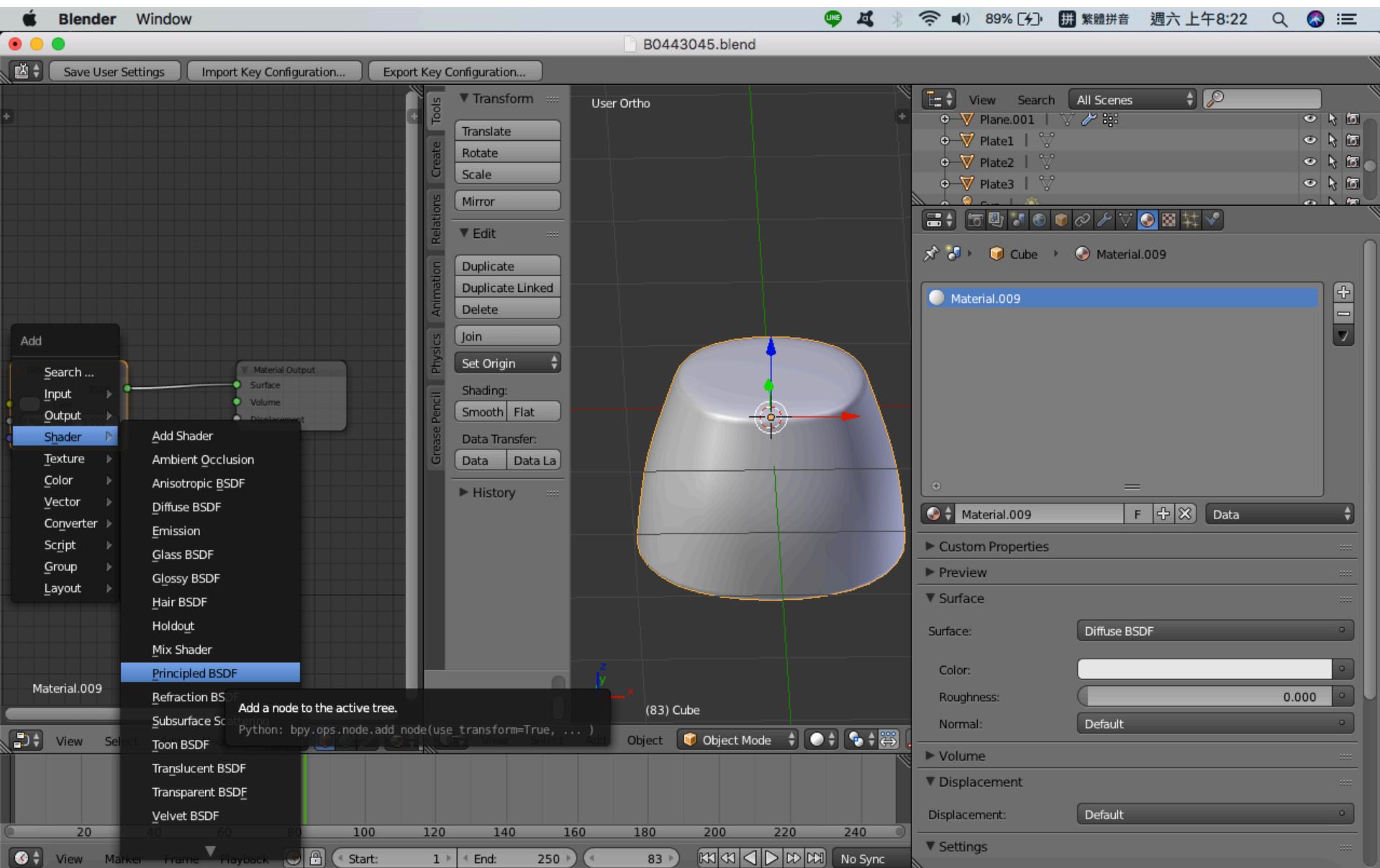
先拖一個Cube進來然後添加細分(Subdivision Surface)

# • 布丁



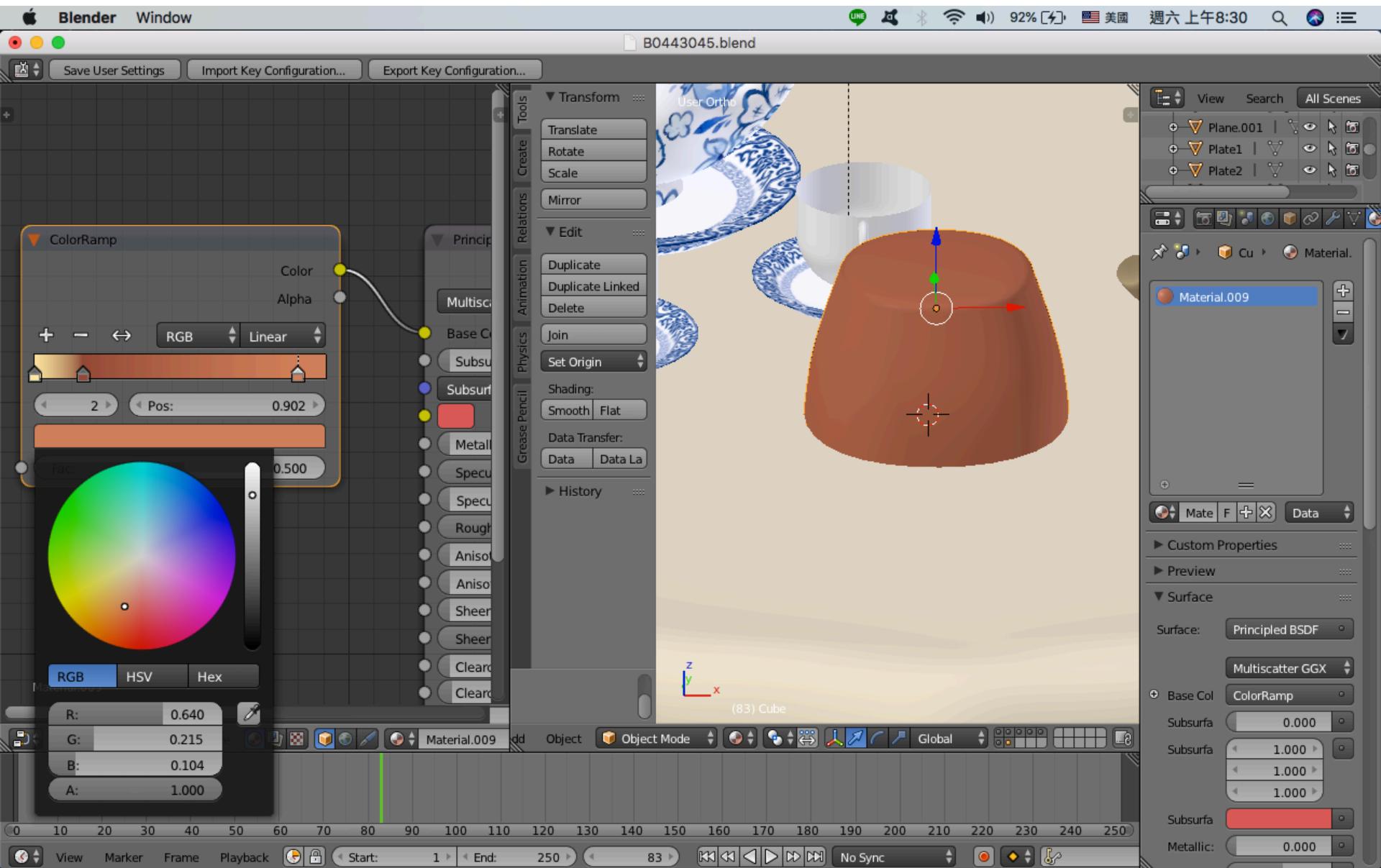
透過Control R進行進一步細分切割

# • 布丁



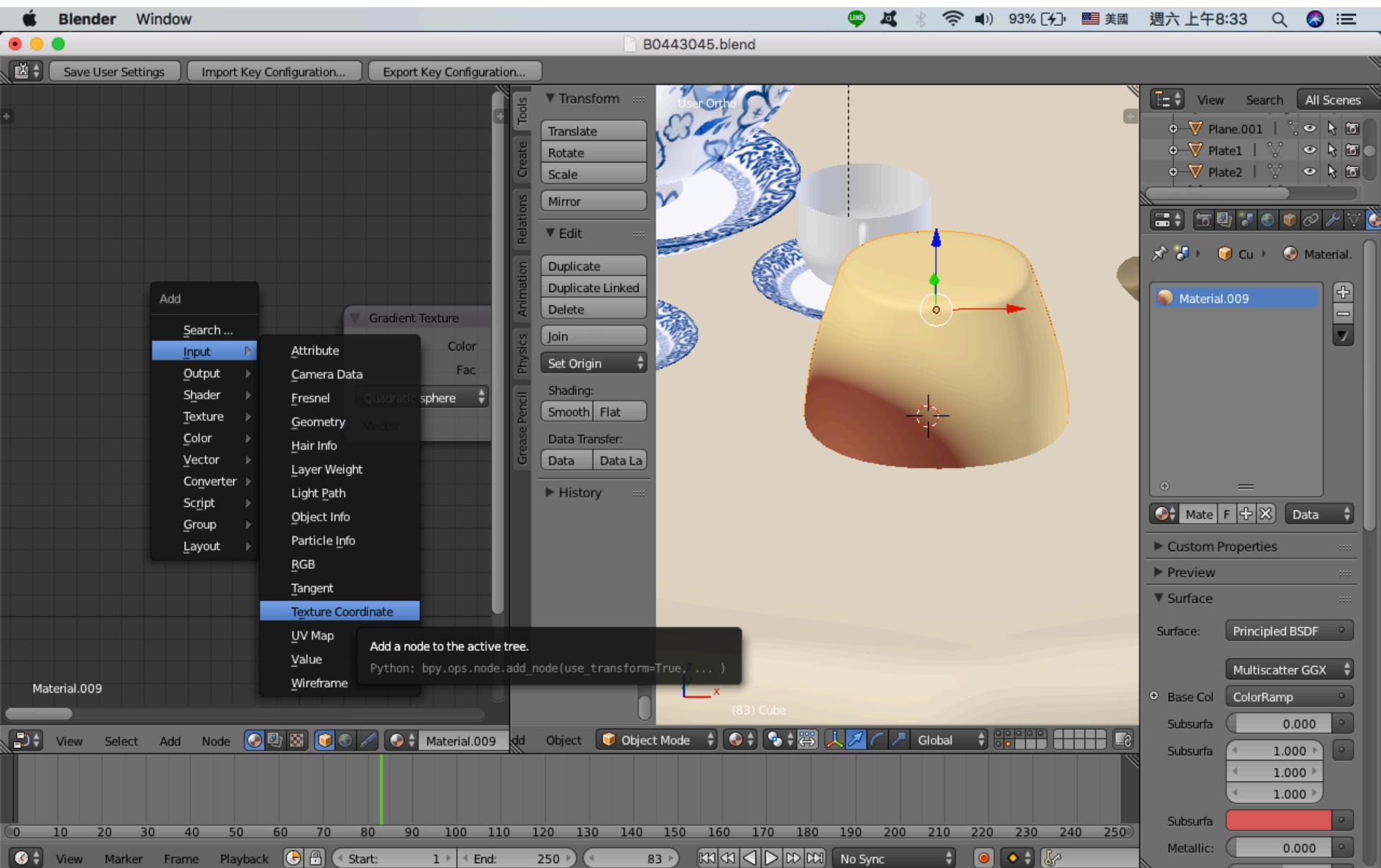
調整完布丁的形狀後進入節點編輯布丁材質，添加Principled BSDF

# • 布丁



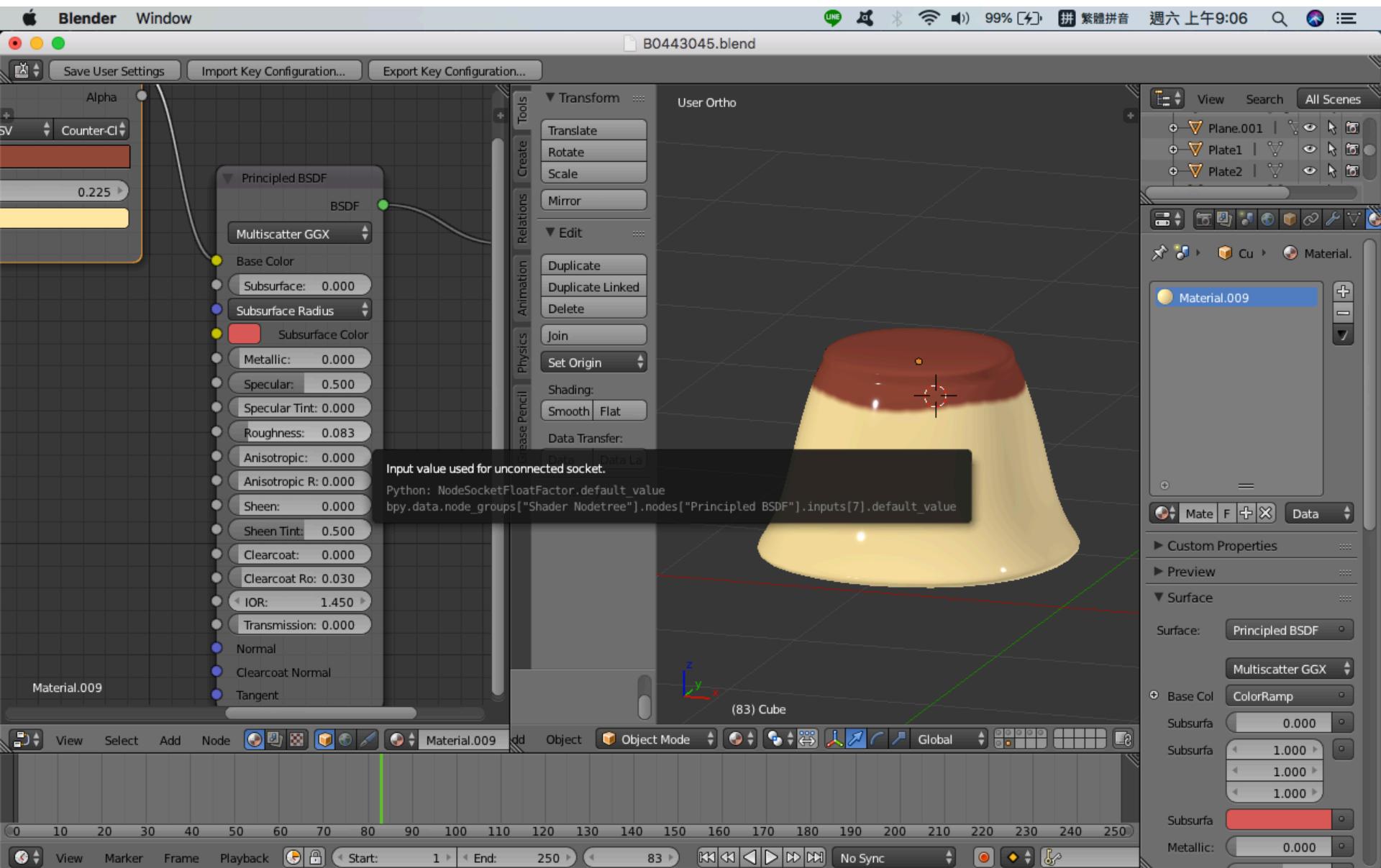
添加ColorRamp並設定好布丁上下層的顏色實現漸層的效果

# • 布丁



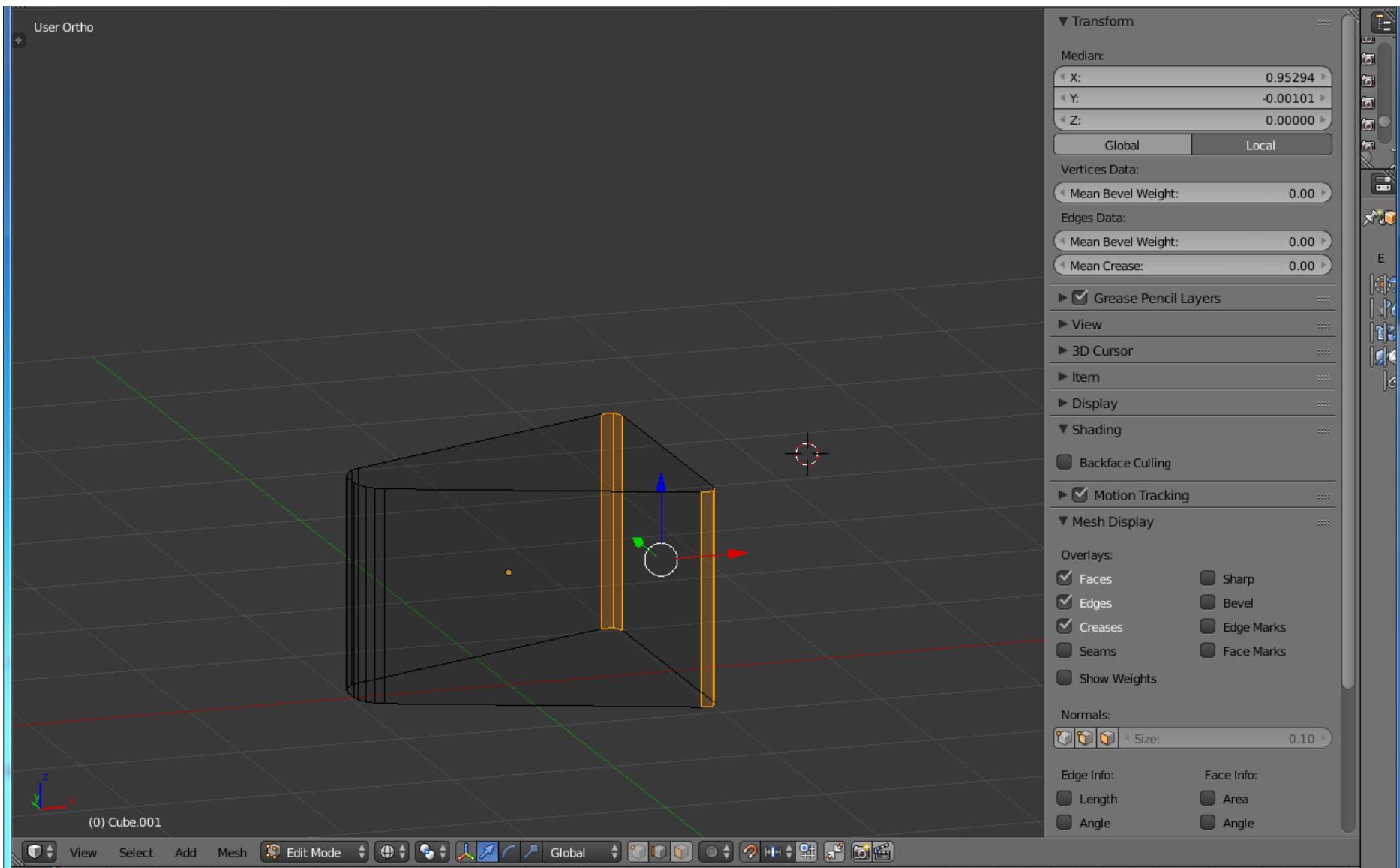
添加Gradient Texture實現布丁漸層的紋理

# • 布丁



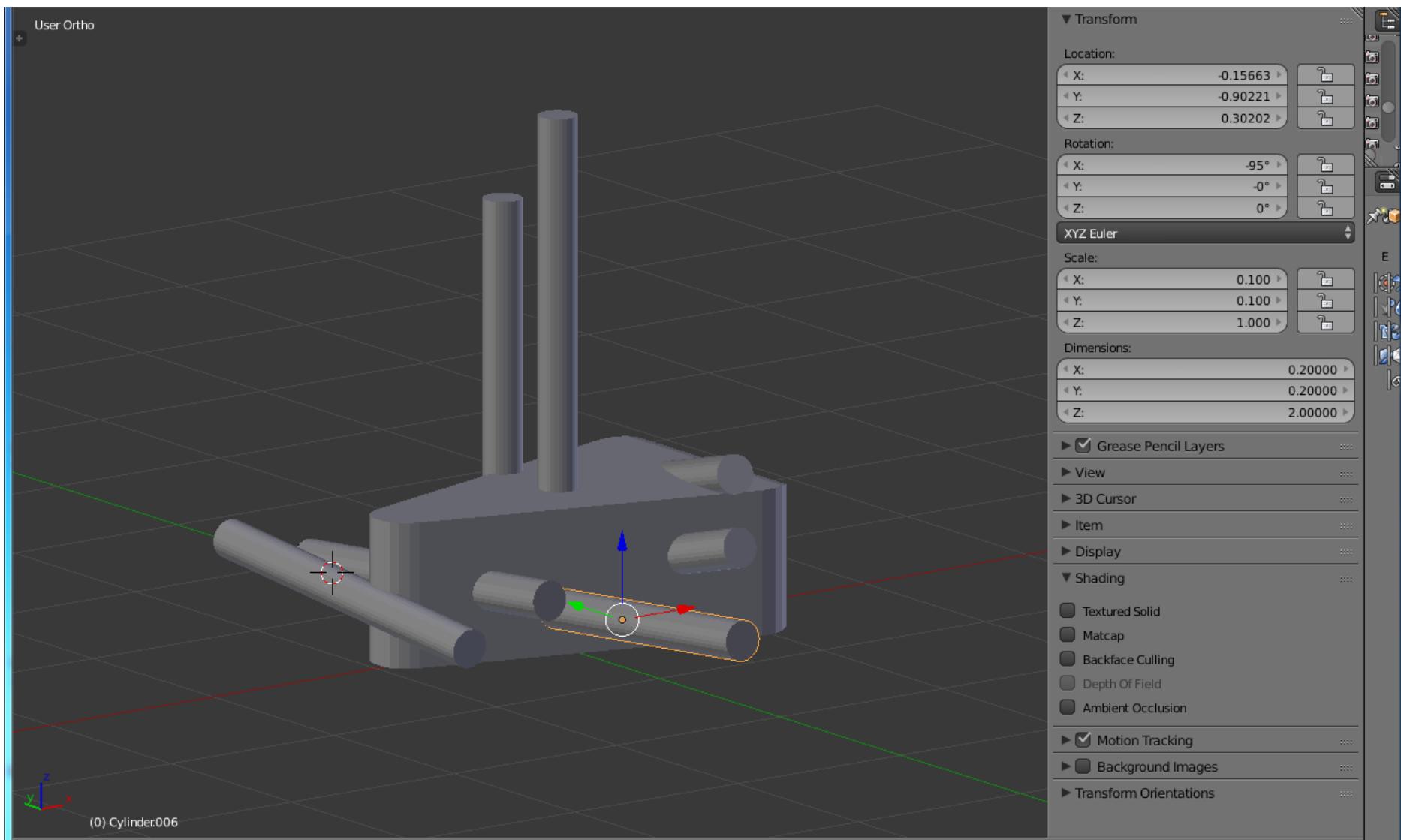
添加Texture Coordinate調整布丁的紋理座標節點，讓布丁的漸層紋理更符合實際

- 起司



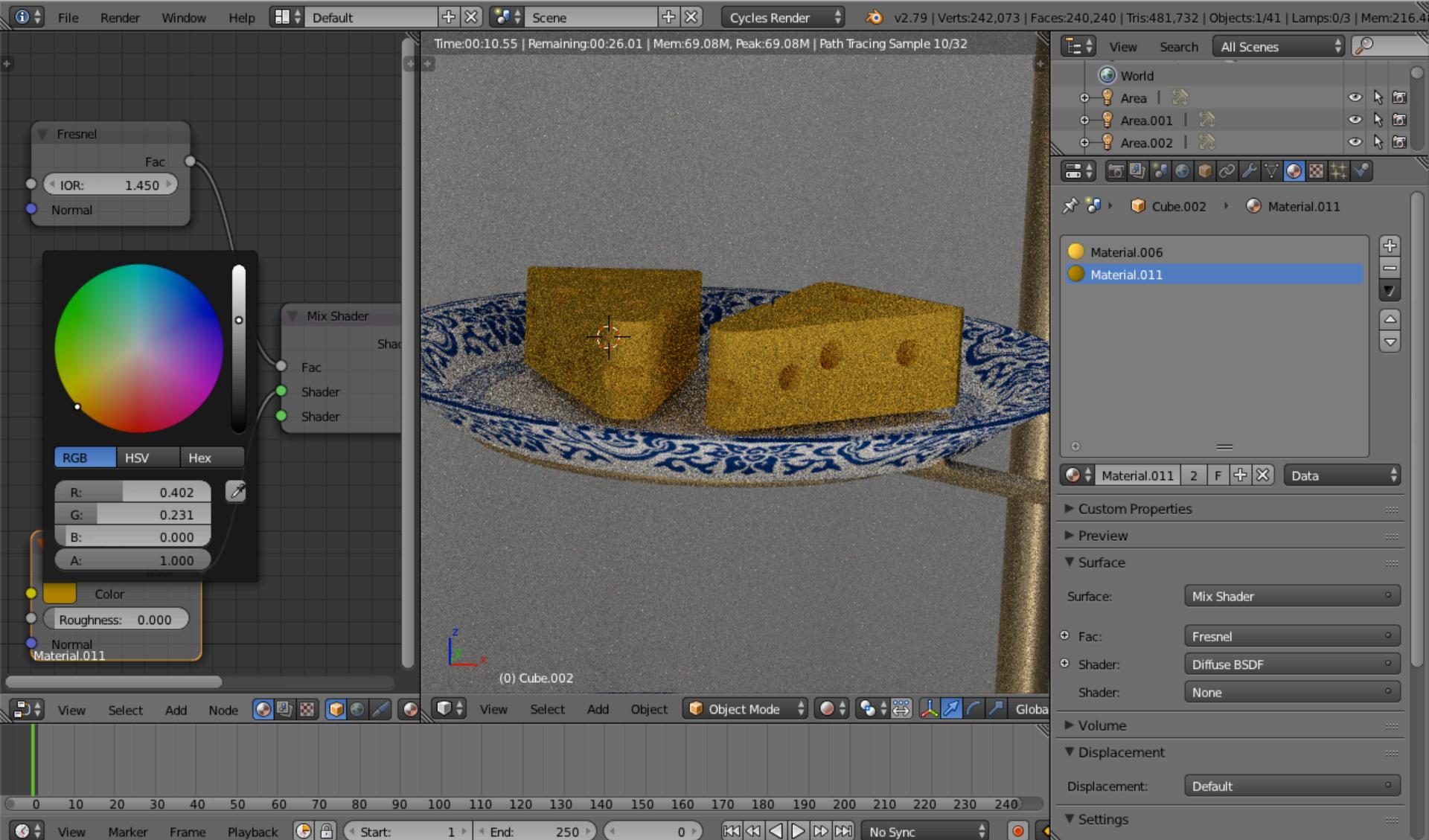
添加一個Cube並調整到Cheese的形狀，在對起司的邊角進行調整增加它的邊數

- 起司



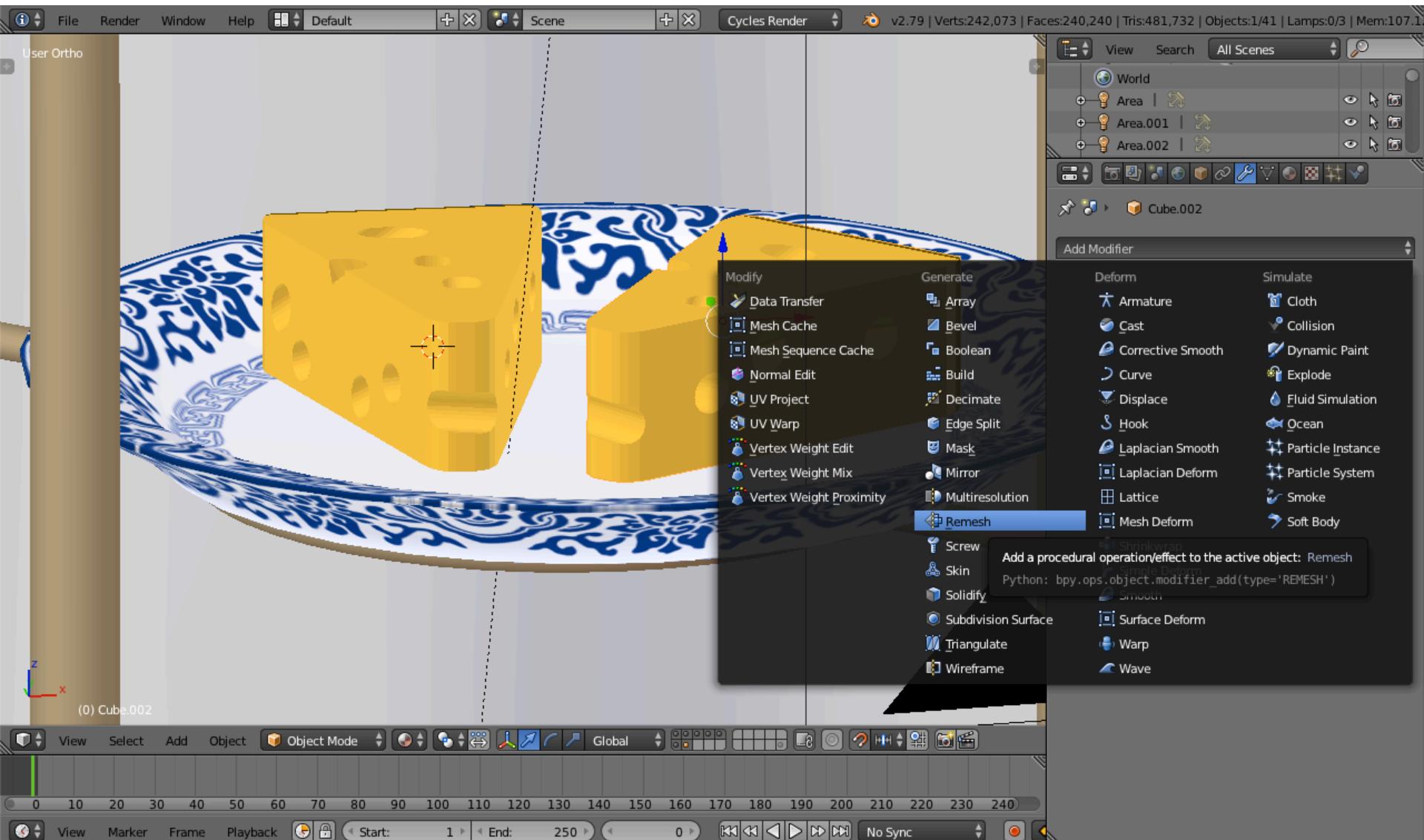
添加幾個Cylinder並調整大小，模擬起司上面的洞洞

# • 起司



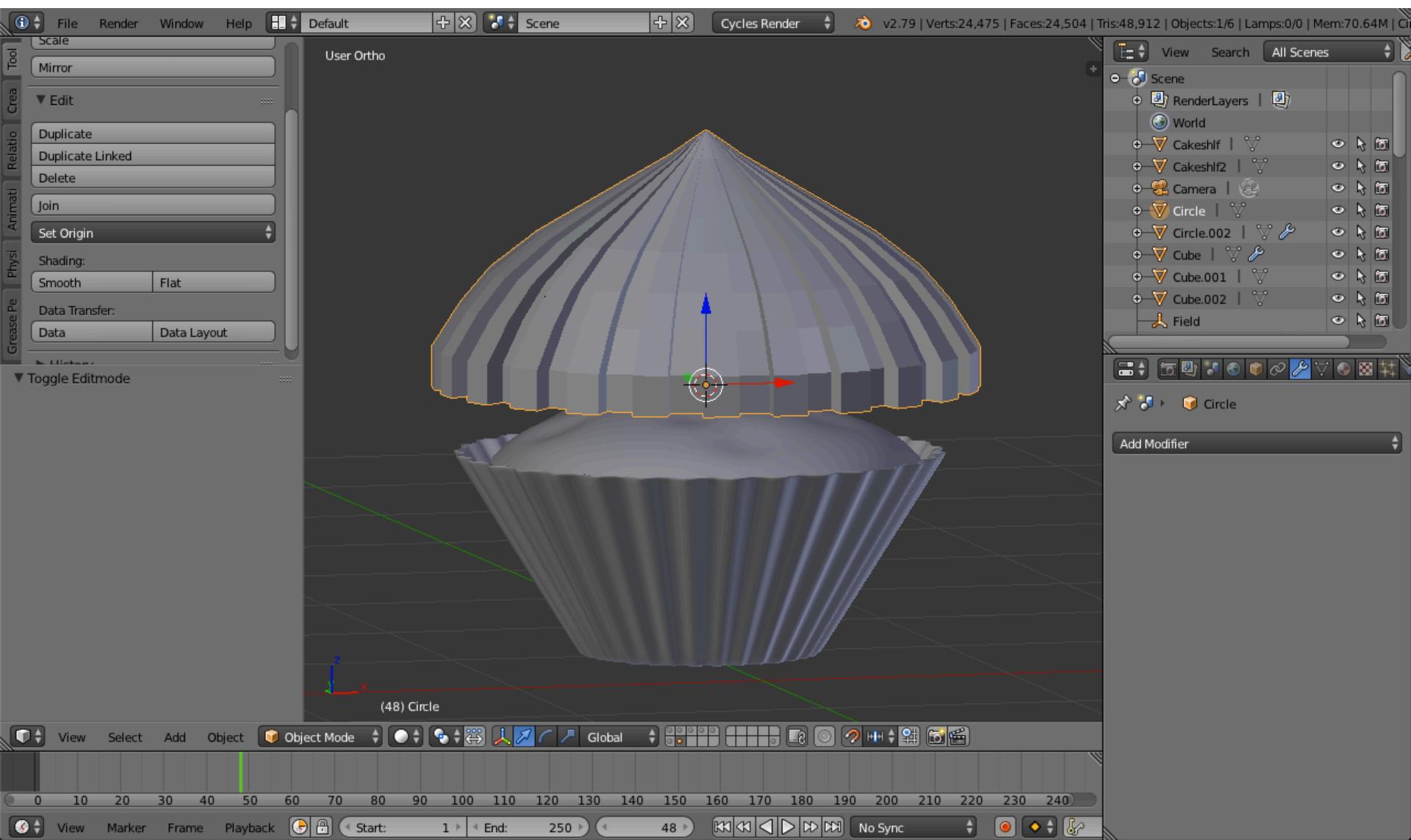
利用節點編輯模擬起司的材質

## • 起司



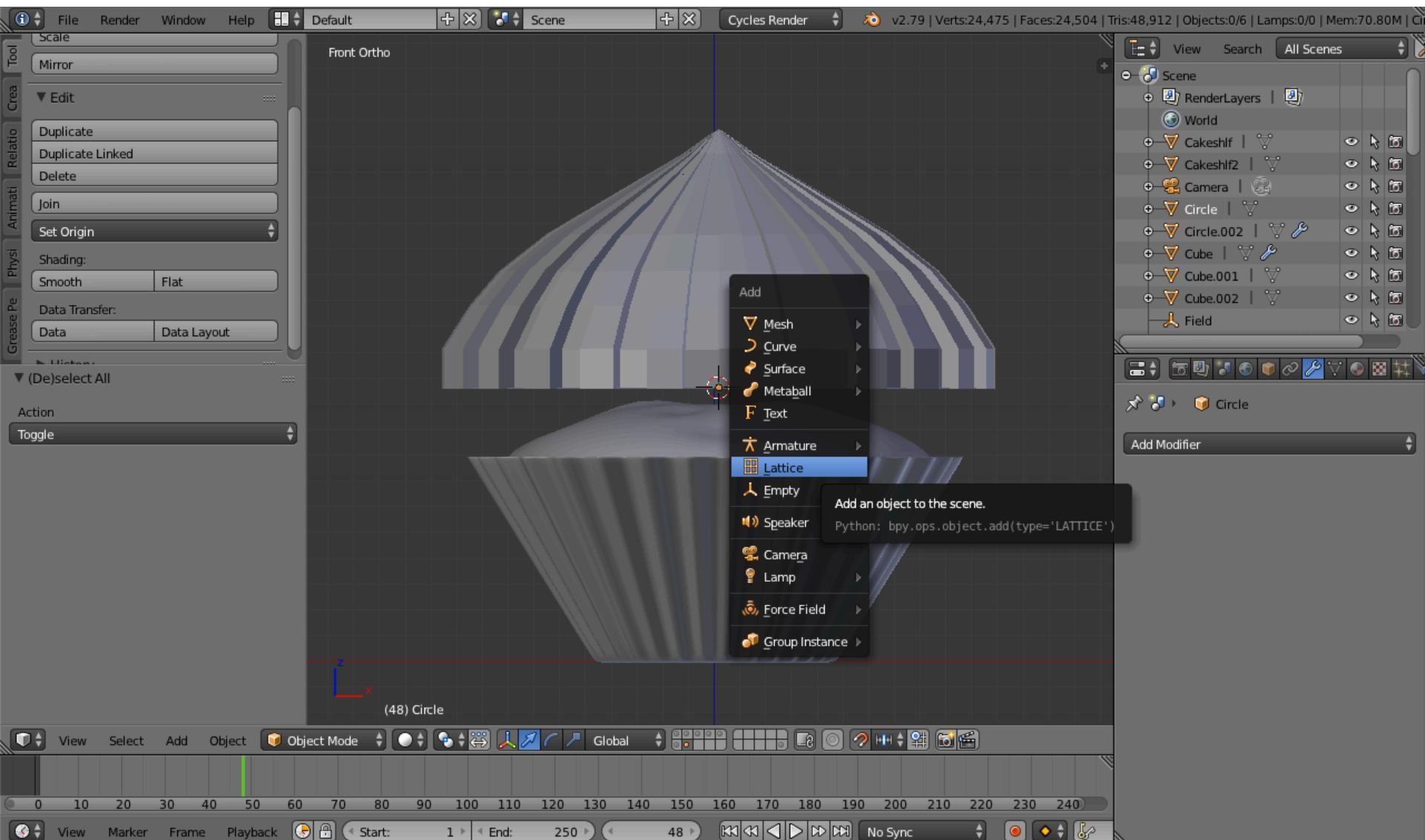
利用重設網格(Remesh), 刪除不必要的線和面, 讓起司看起來更軟爛

- 杯子蛋糕



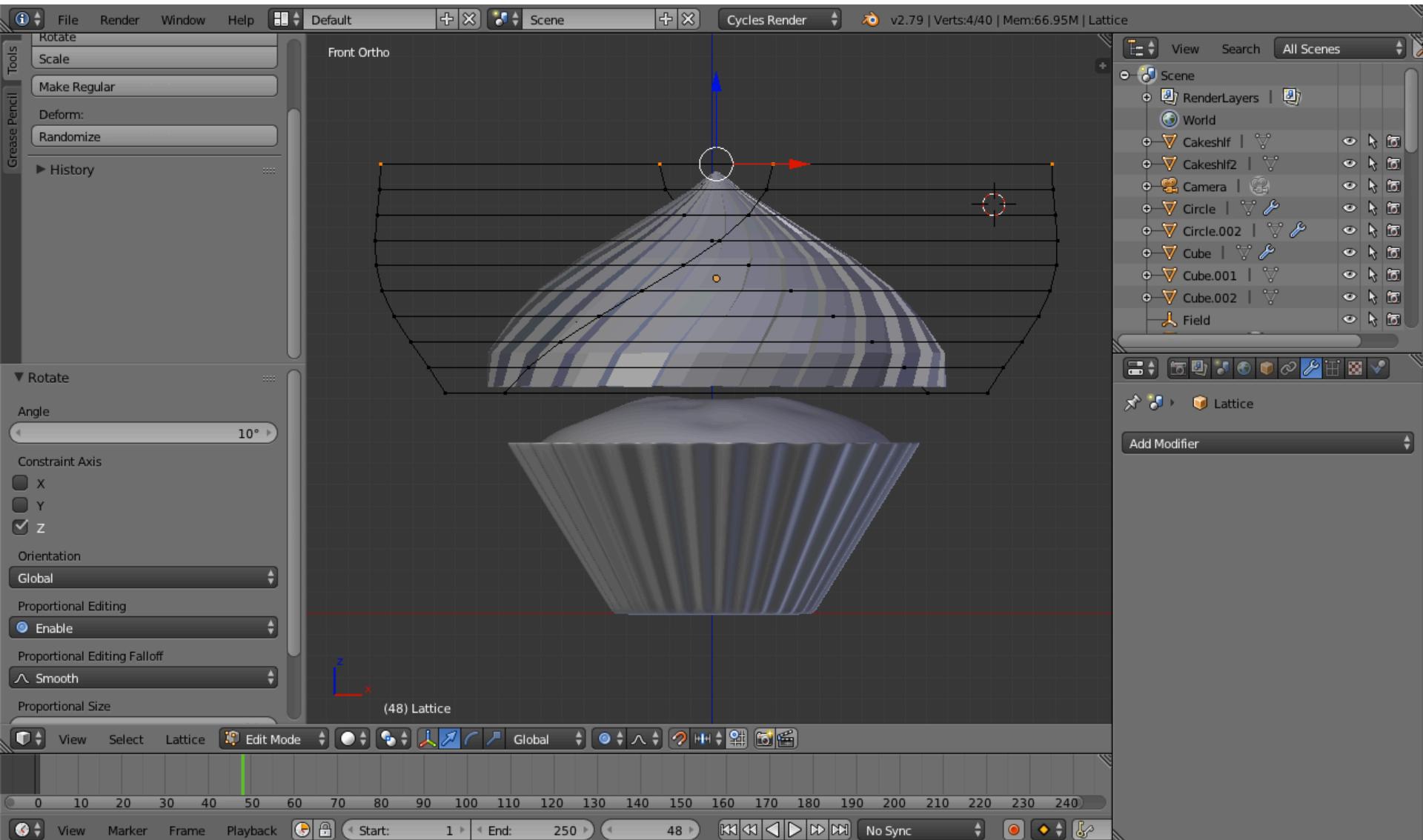
拉出杯子蛋糕的模型包括下面的蛋糕以及上面的奶油的形状

## • 杯子蛋糕



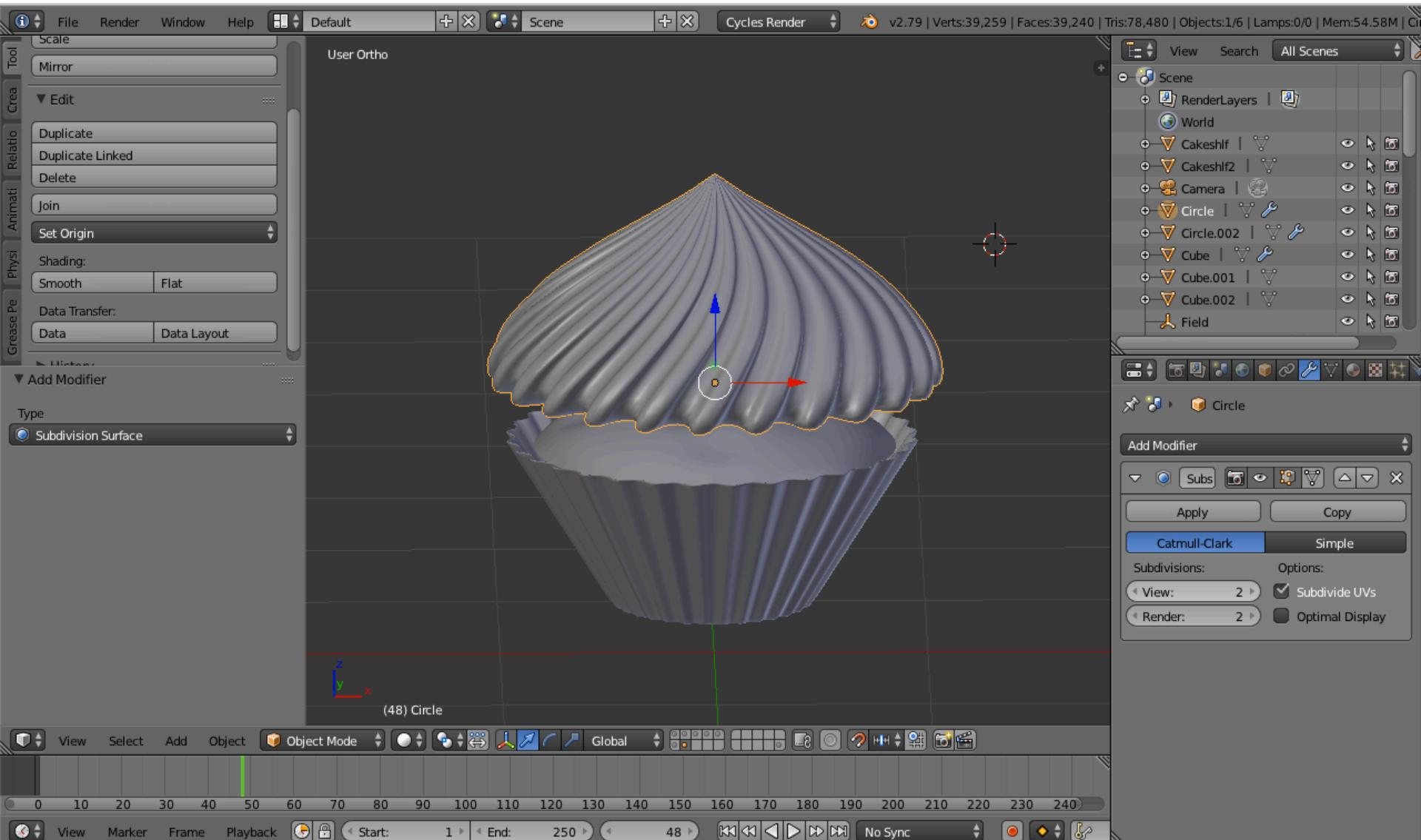
添加格線(Lattice)，之後將對奶油進行扭轉變形

- 杯子蛋糕



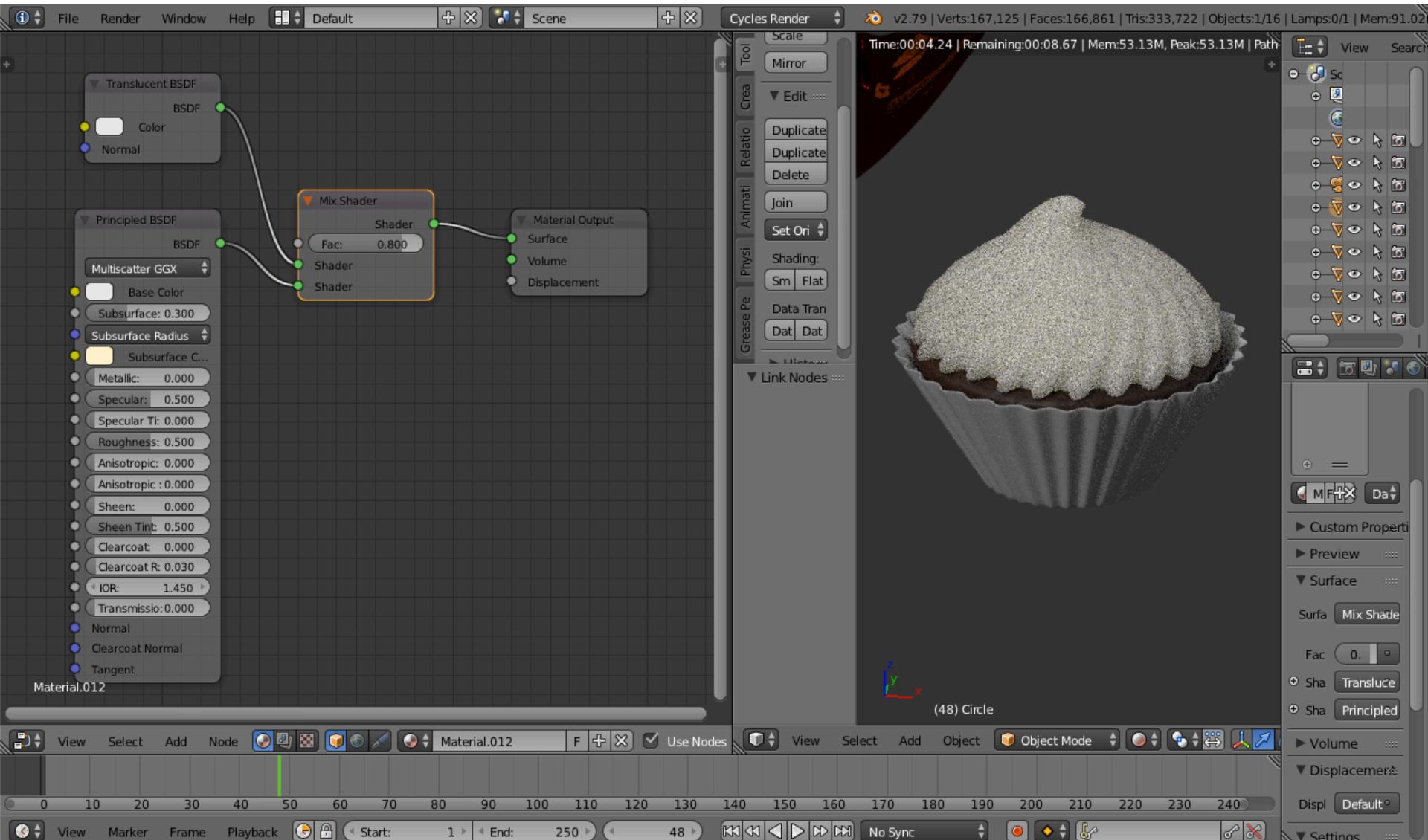
在X軸上面扭轉產生旋轉的紋路

## • 杯子蛋糕



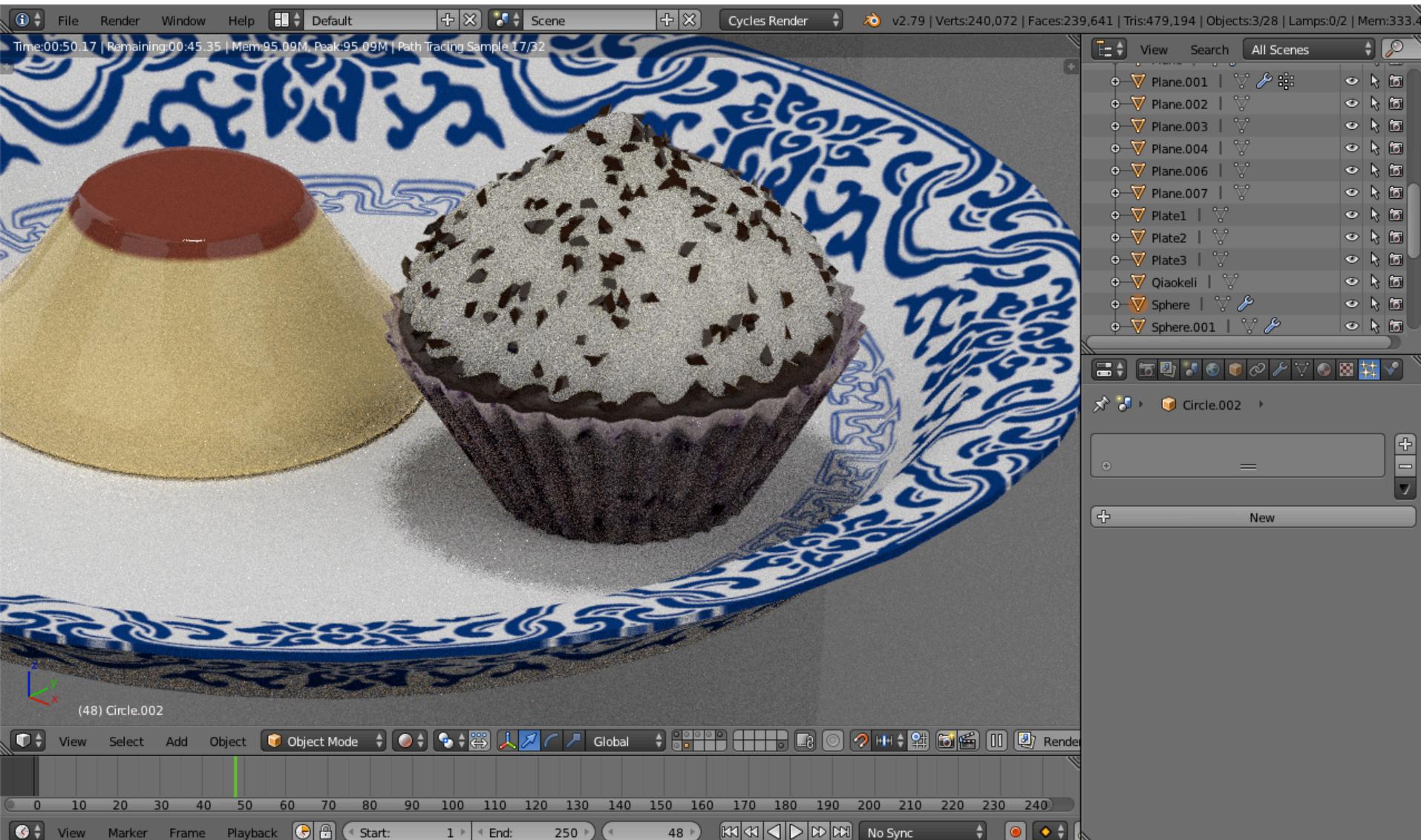
添加細分表面(Subdivision)

# • 杯子蛋糕



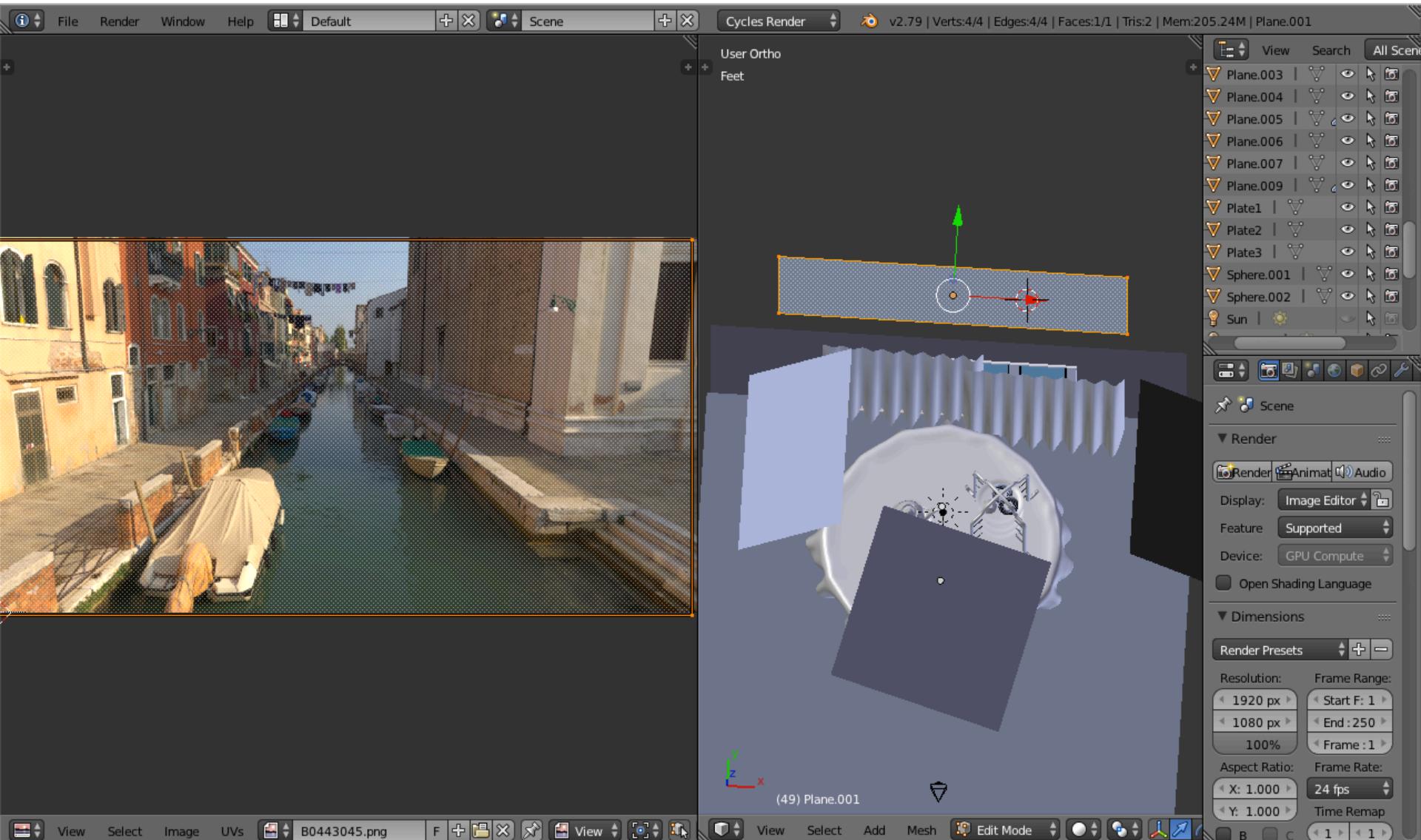
利用節點編輯添加蛋糕的奶油以及麵包的材質

- 杯子蛋糕



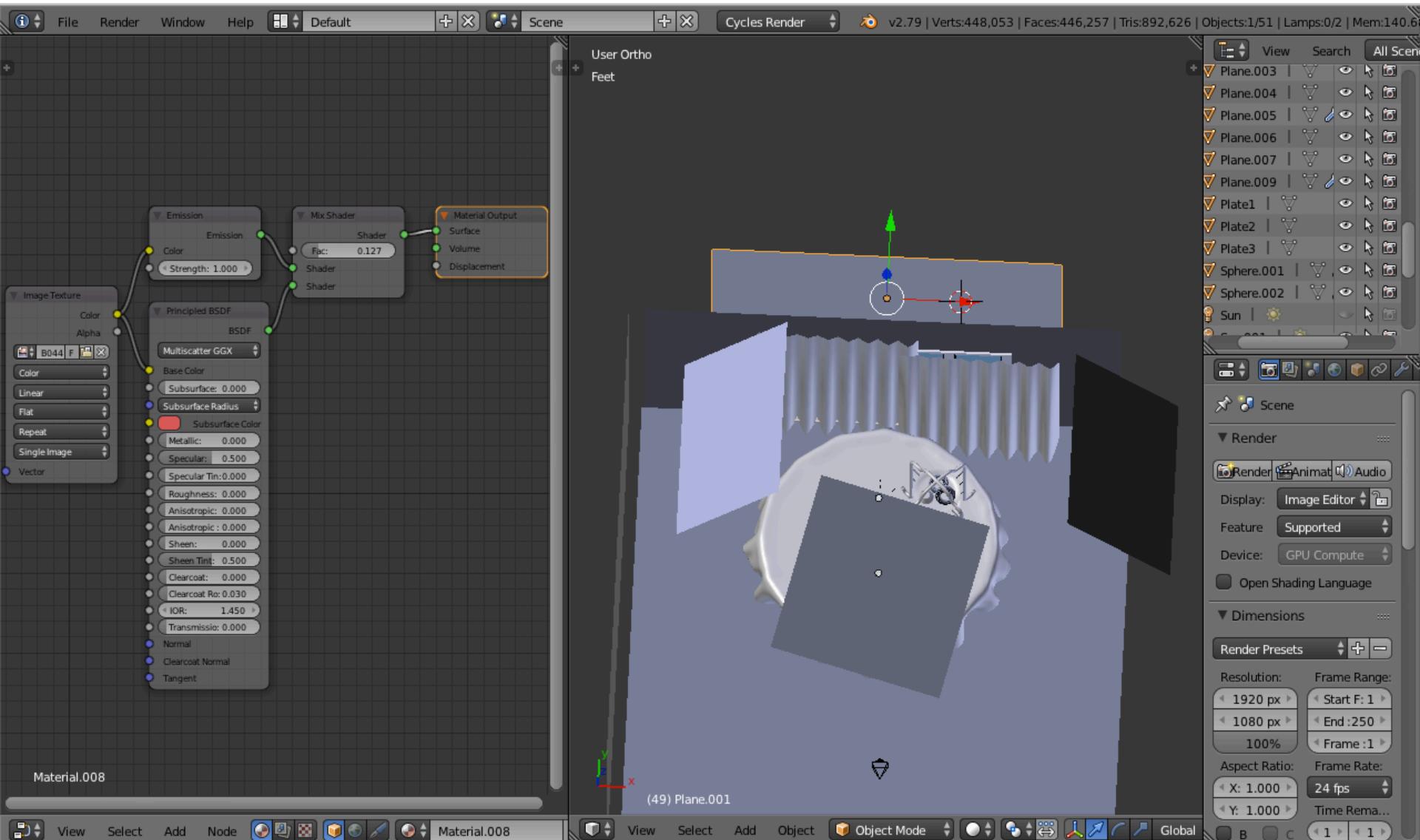
利用毛髮產生器Particle>Hair製造蛋糕上面的巧克力碎屑

- 窗外風景及薄紗



新增一個平面並利用UV Mapping為它貼上貼圖

## • 窗外風景及薄紗



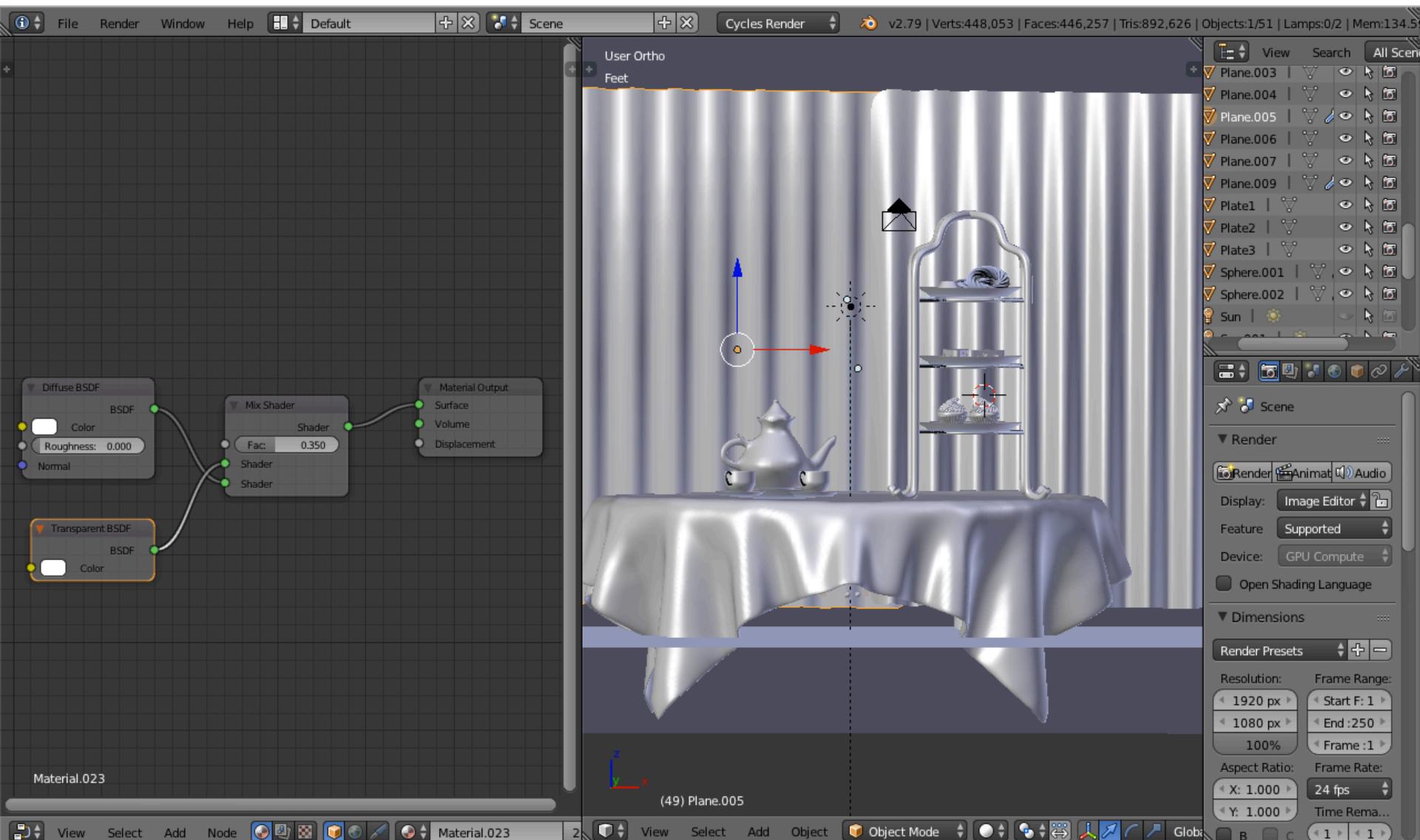
添加ImageTexture、Principled BSDF以及Emission節點，其中Emission是讓平面自身發光

- 窗外風景及薄紗



窗外風景的最終效果圖

- 窗外風景及薄紗



為窗簾添加Diffuse BSDF以及Transparent BSDF的材質，創造出薄紗的感覺

- 窗外風景及薄紗



薄紗最終效果

# 致謝

感謝敬祥學長以及禮賢同學  
給予的幫助與建議

報告到此結束  
謝謝聆聽