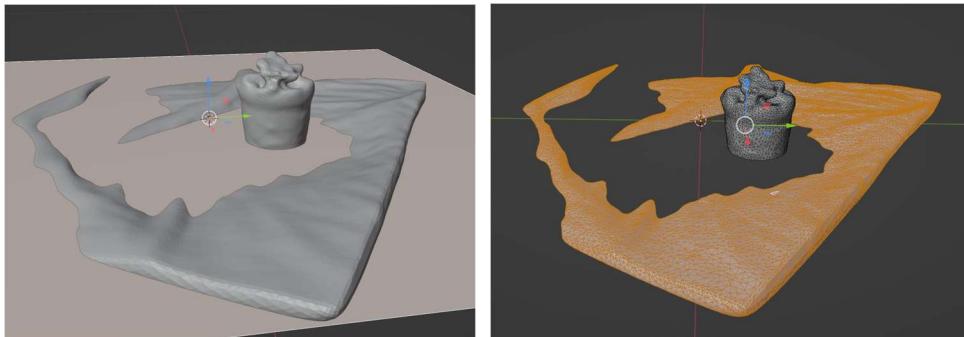


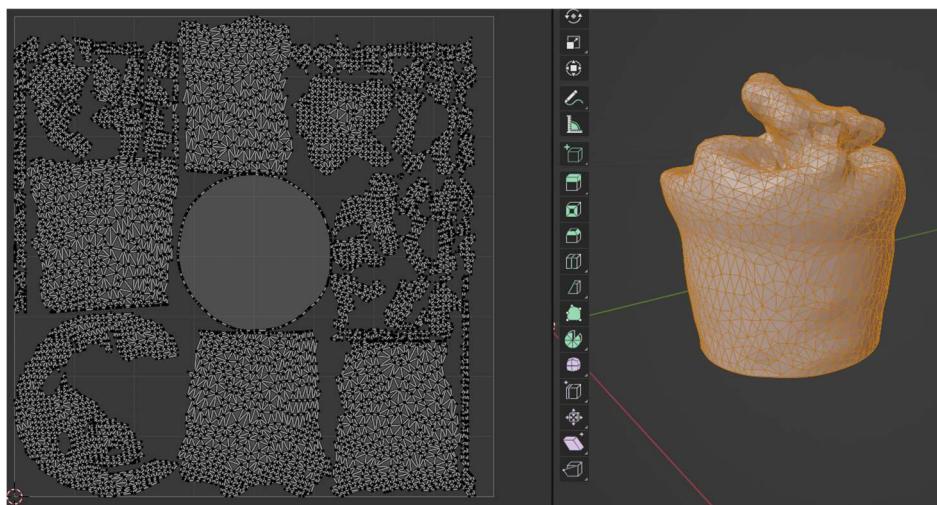
三維模型設計實務 B10815057 廖聖郝 期末報告

● 模型編修過程

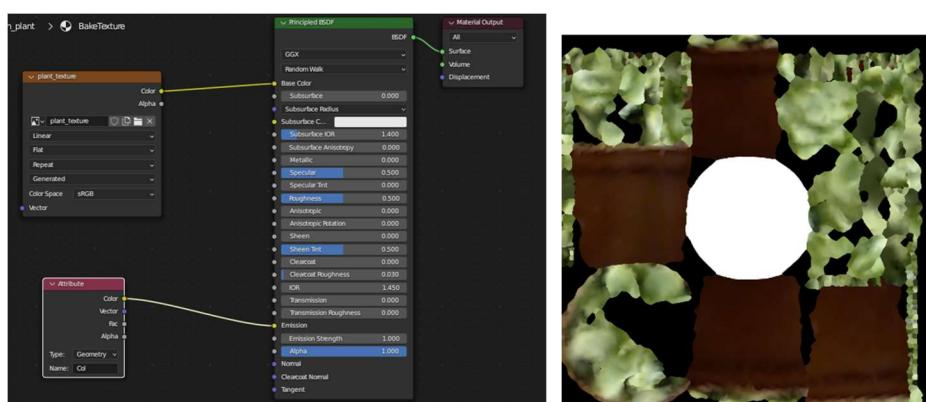
1. 用一塊 plane 採用布林運算將掃描到布的部分切開，然後按 L 把剩下的布 mesh 選取並刪除。



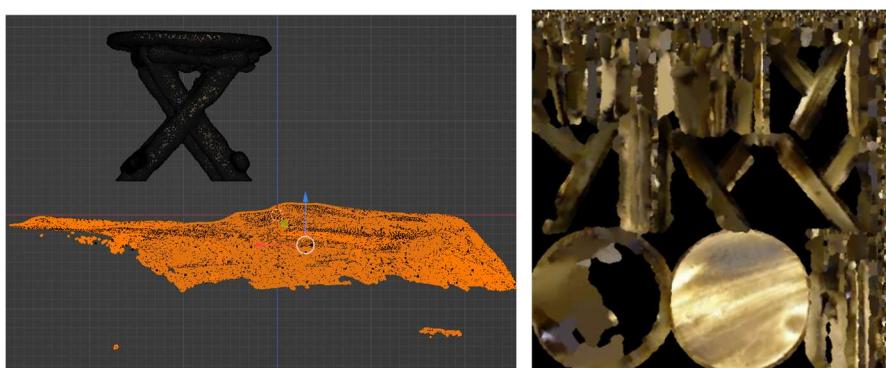
2. 將植物盆栽 mesh 使用”smart uv project”功能，把 mesh 攤平到 2D 平面



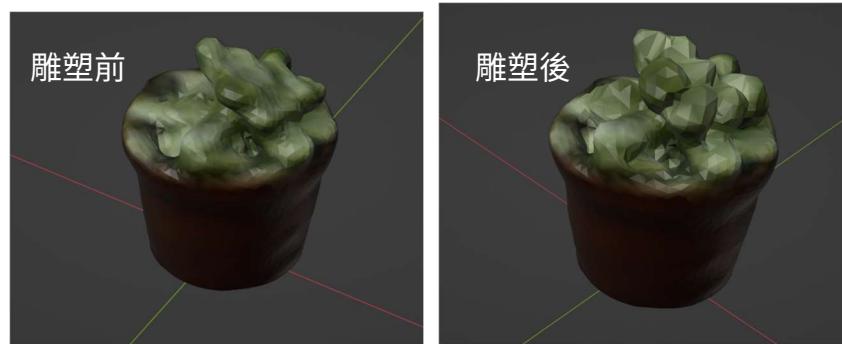
3. 把 vertex color bake 成貼圖



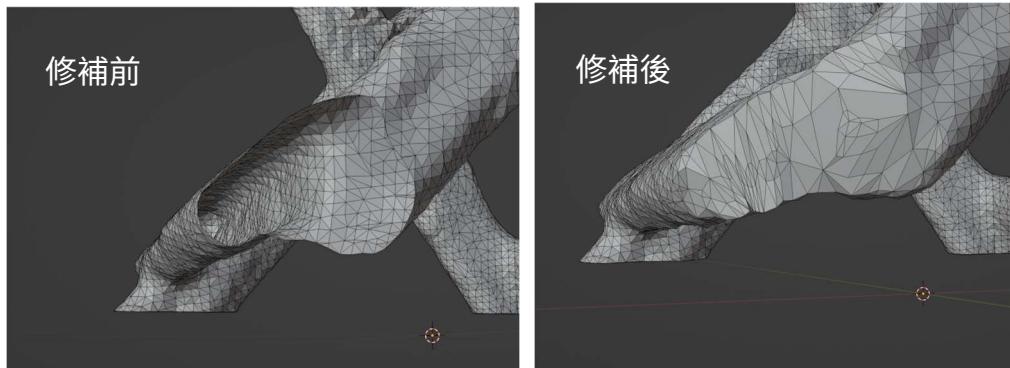
4. 用透視選取把桌子下面的布 mesh 都選起來刪除，其餘步驟皆與盆栽相同



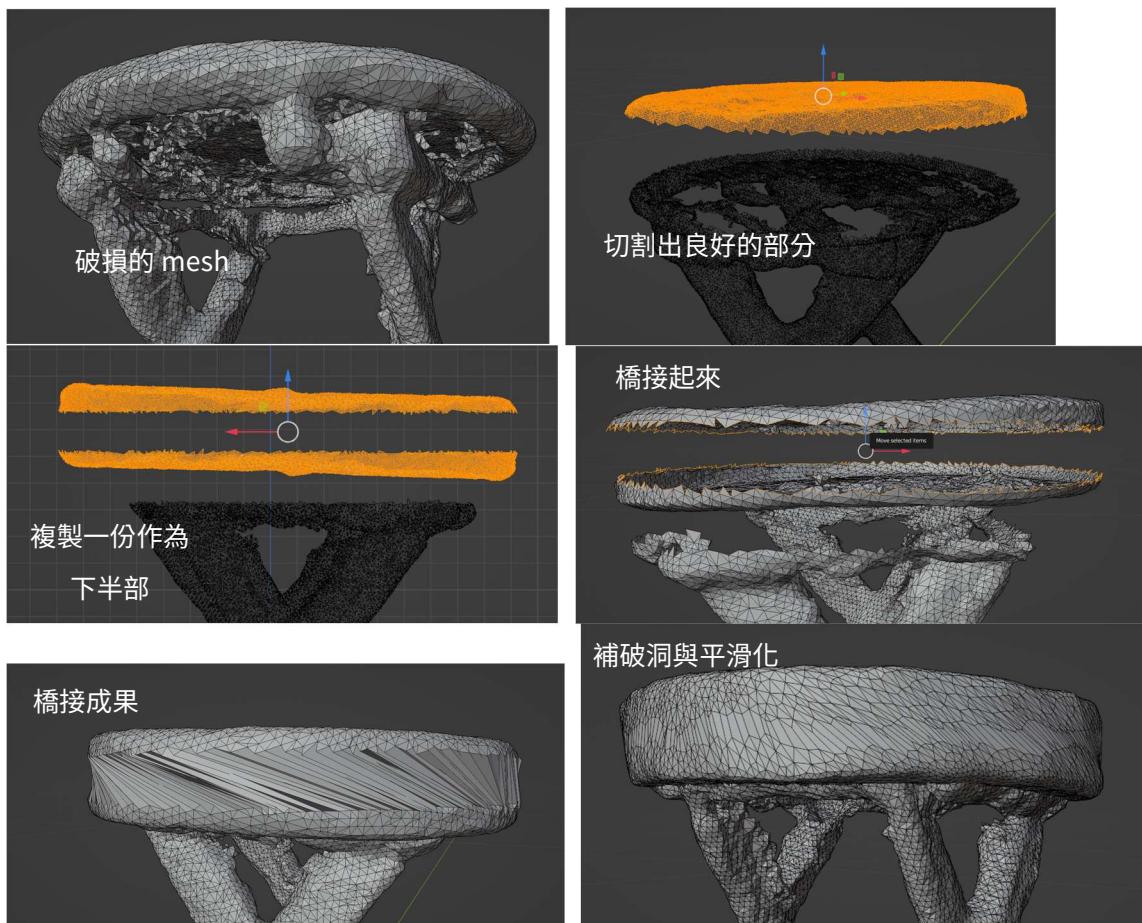
5. 開啟”Sculpt Mode”，將植物的葉片雕塑的更飽滿立體



6. 用作業 4 的方式修補桌腳的破洞

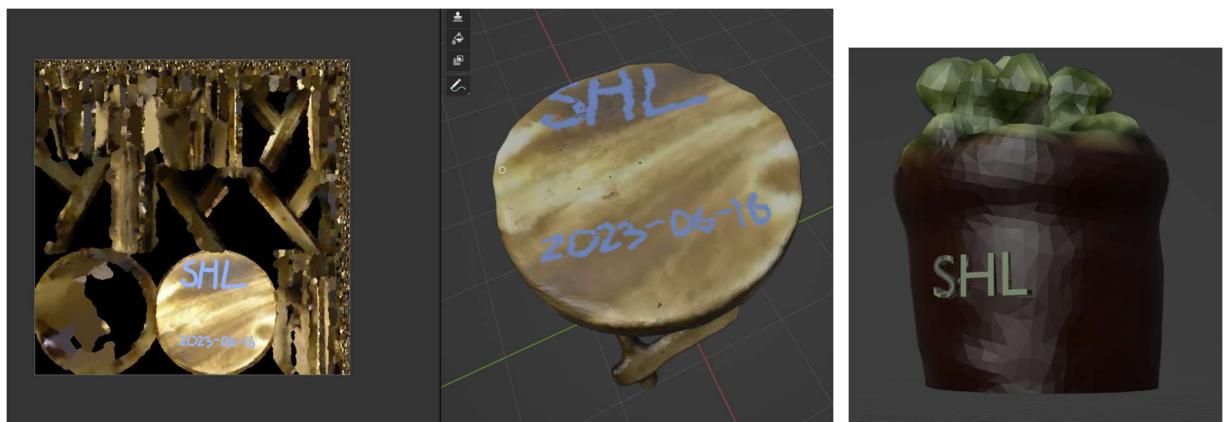


7. 因為桌子下方破損太嚴重，我把上半部的良好 mesh 切割開來，並複製一份，然後將使用”bridge edge loops”功能將上下桌面接合，然後將破洞補起來，與雕塑工具平滑化

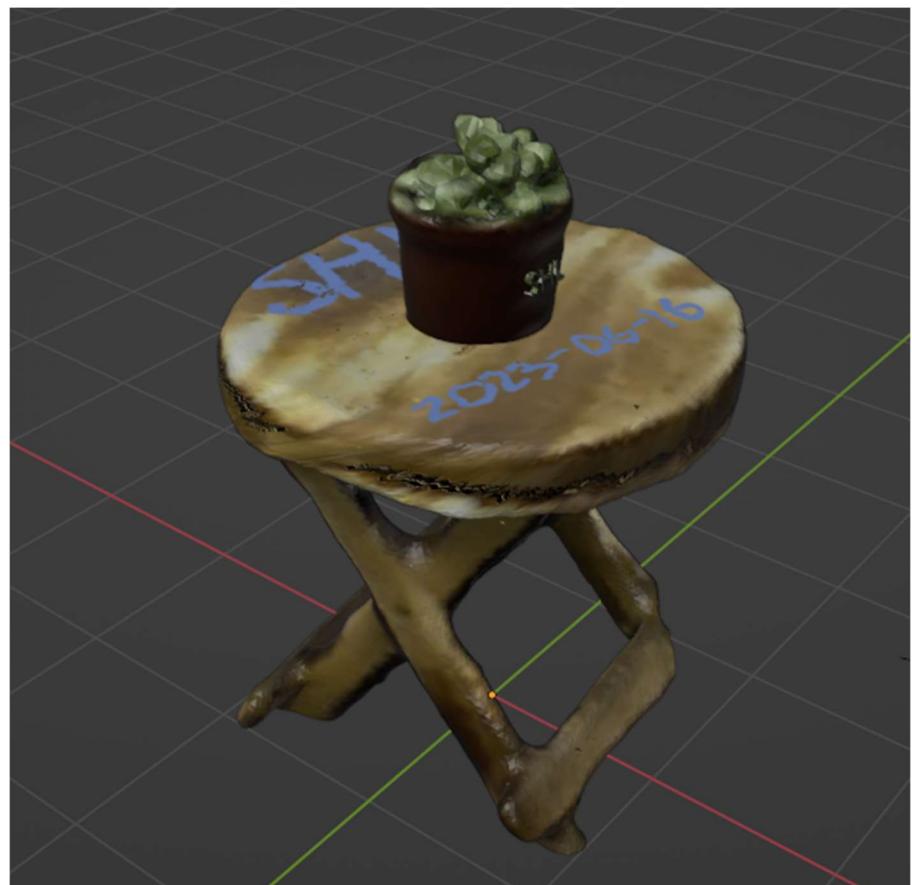




8. 用”texture paint”在貼圖上簽名，盆栽用 boolean 運算與文字 mesh 融合



9. 使用作業 1 的物理模擬，將盆栽自然放置到桌子上。



- 課程學習心得

我覺得這門課非常有趣好玩，可以學習到 3D 模型的各種基礎知識，也體驗了各式各樣的 3D 掃描器，真的是讓我大開眼界了，以前雖然就有稍微用過 blender 這套軟體，但是經過老師的介紹後才發現很多以前從不知道的功能、工具，老師的上課方式也不拖泥帶水，每個步驟都很清楚詳細，甚至還可以在課後到網站上複習影片，真的是非常用心，謝謝老師!!!

- 課程建議

建議多教一點從 0 開始建構一個模型的流程，因為大部份作業的模型都是用一些特殊方式生成，比較沒有學習到傳統的建模技術，另外建議錄製的影片可以在後製時將聲音調大，感謝老師。