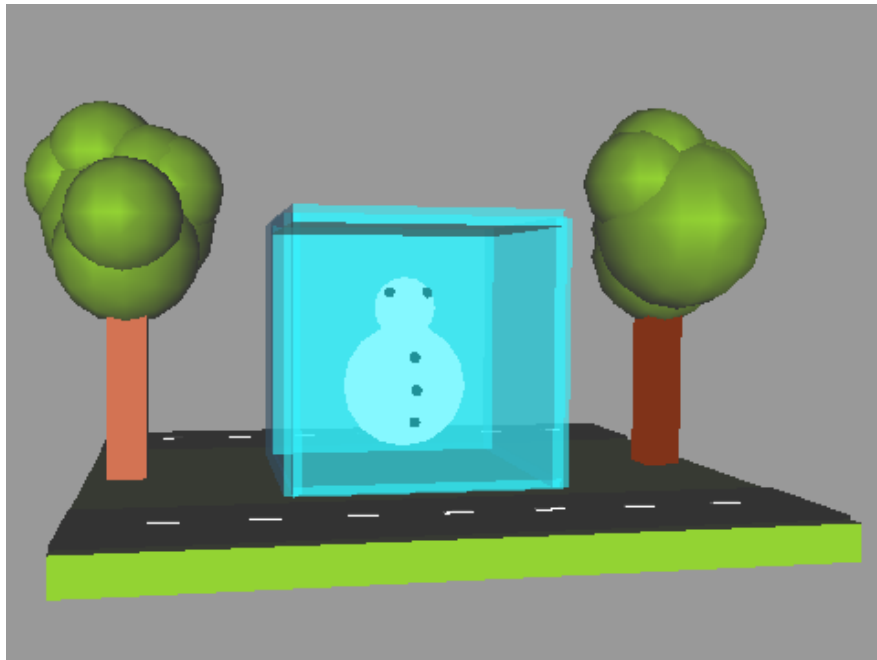




รายงาน

มินิโปรเจค Snowman stuck in ice



จัดทำโดย

นายธารนที จุจันทร์ 654245014

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา

คอมพิวเตอร์กราฟิกส์สำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ (7143502)

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คำนำ

รายงานเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกส์สำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ (7143502) เพื่อให้ได้
ศึกษาหาความรู้ในเรื่องการสร้างภาพสามมิติจากไลบรารี Java3D และได้ศึกษาอย่างเข้าใจเพื่อเป็นประโยชน์

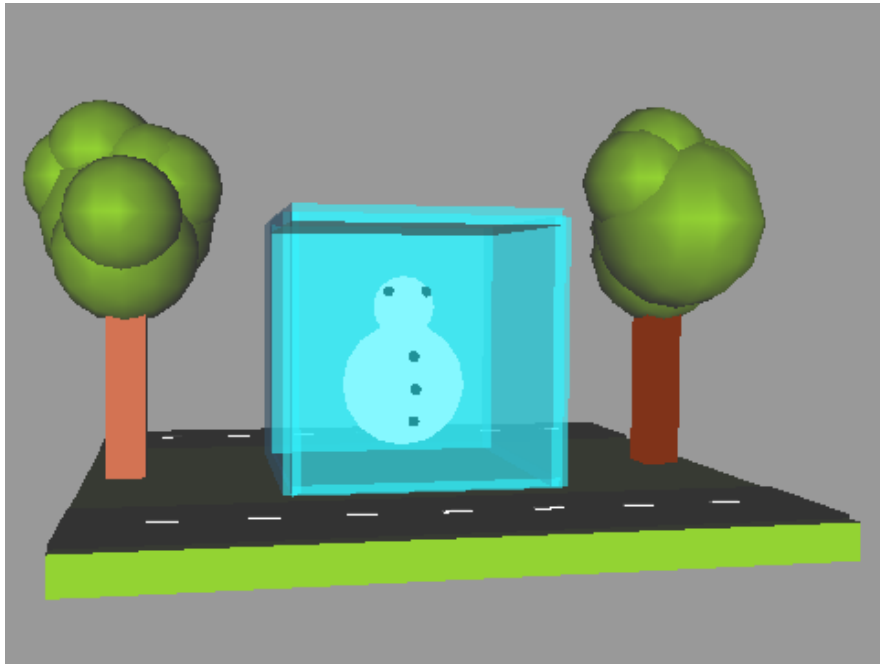
ผู้จัดทำหวังว่า รายงานเล่มนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้อ่าน หรือนักเรียน นักศึกษาที่กำลังหาข้อมูลเรื่องนี้อยู่ หากมีข้อเสนอแนะ
หรือข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้และขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

นายธารนาที จุจันทร์
ผู้จัดทำ

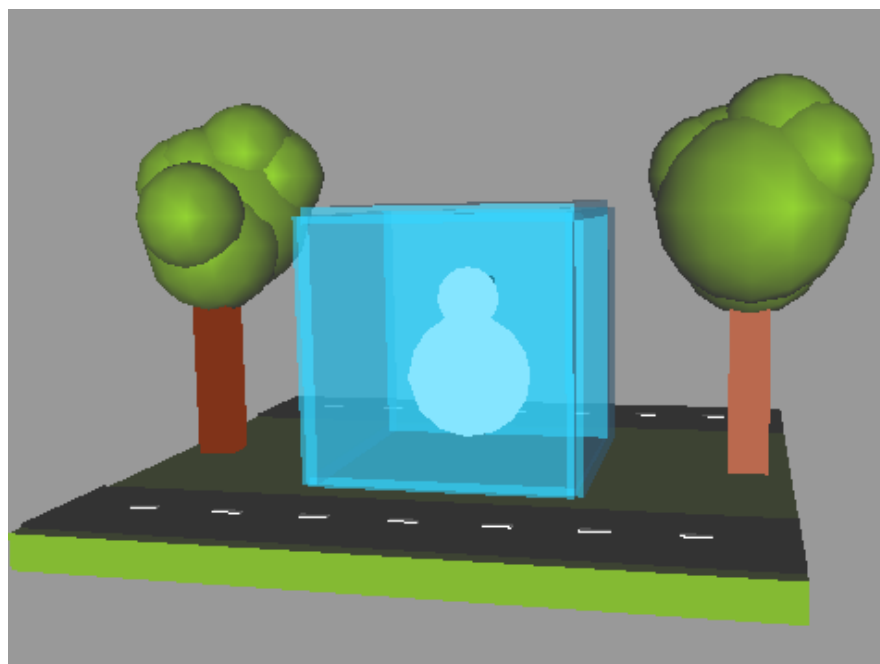
บทที่ 1

ตัวอย่างภาพสามมิติที่สร้างขึ้น

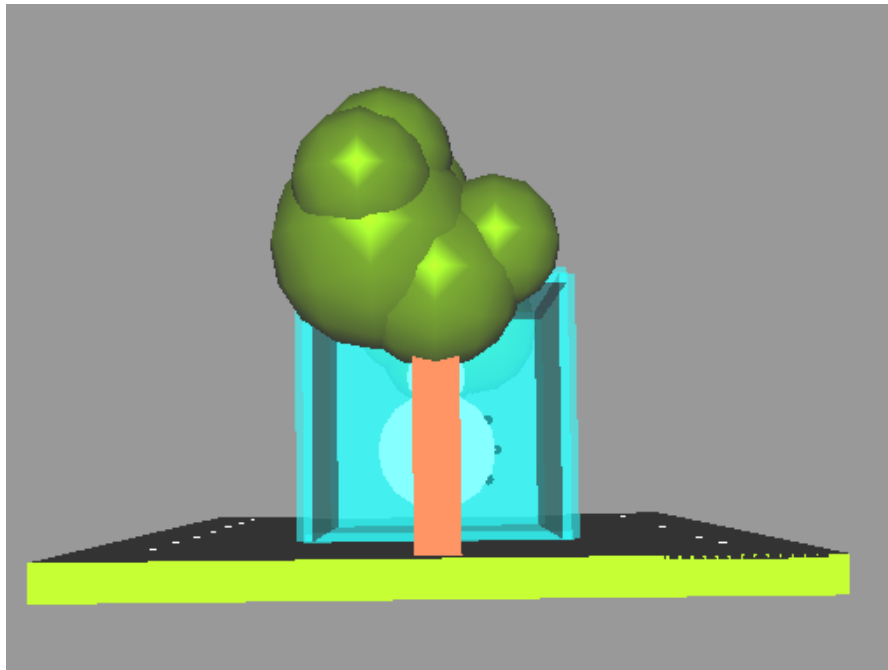
เกิดจากความคิดในหัวที่ว่า ถ้ามนุษย์หิมะอยากมองเห็นผู้คนเหมือนตอนช่วงคริสต์มาส แต่ว่าสภาพอากาศไม่เหมาะสมกับตัวของมนุษย์หิมะเอง ก็จะต้องละลายไป แต่มีน้ำแข็งที่ช่วยให้ตัวเองสามารถอยู่ในสภาวะที่ไม่เข้ากับตัวเองได้ ก็จะต้องยอมเสียอิสระของตัวเองไปเพื่อให้อยู่ได้ต่อไปได้



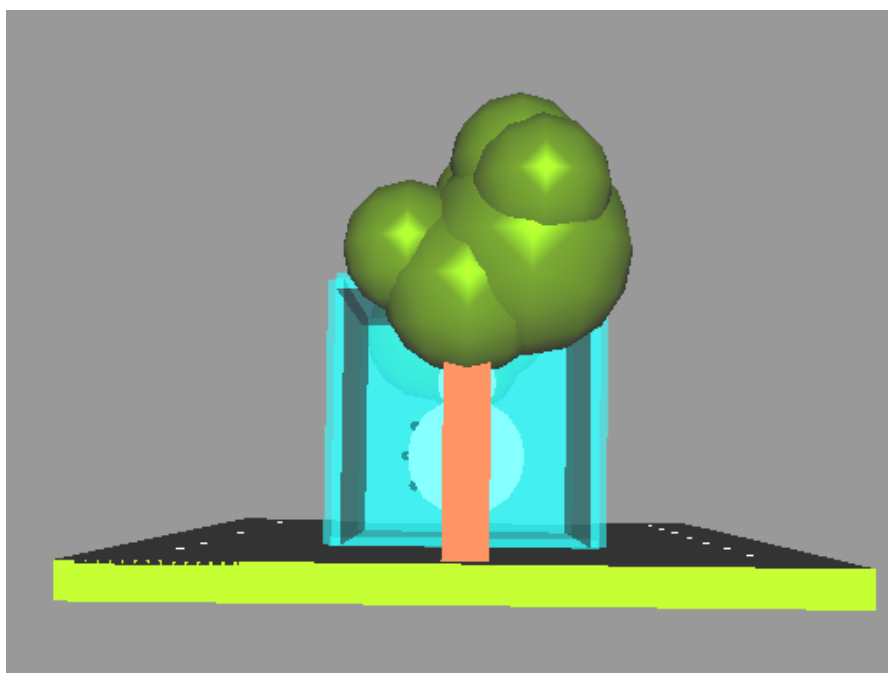
รูปด้านหน้า



รูปด้านหลัง

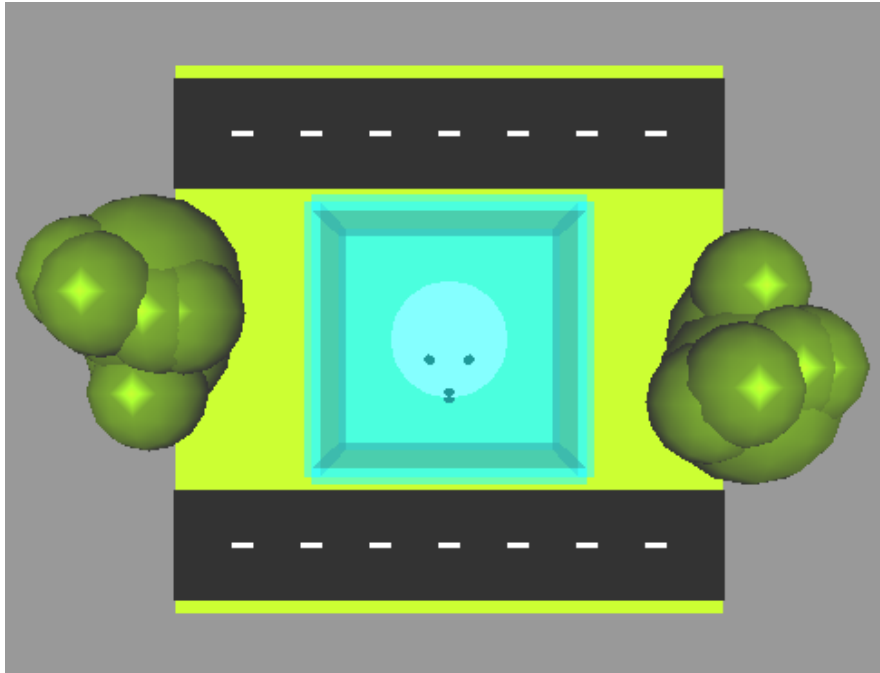


รูปด้านซ้าย

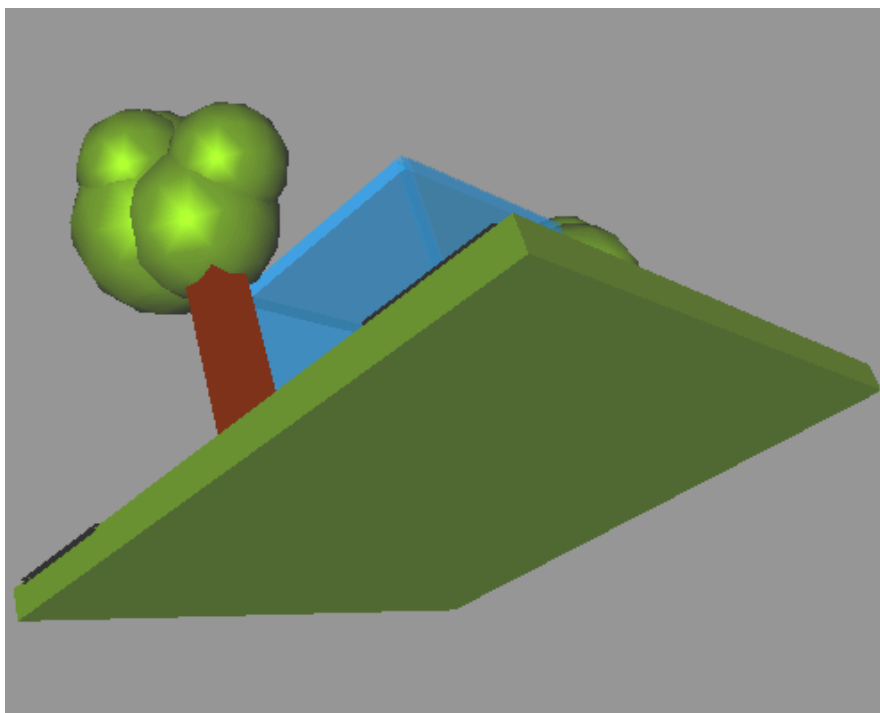


รูปด้านขวา

ภาพสามมิติ



รูปด้านบน



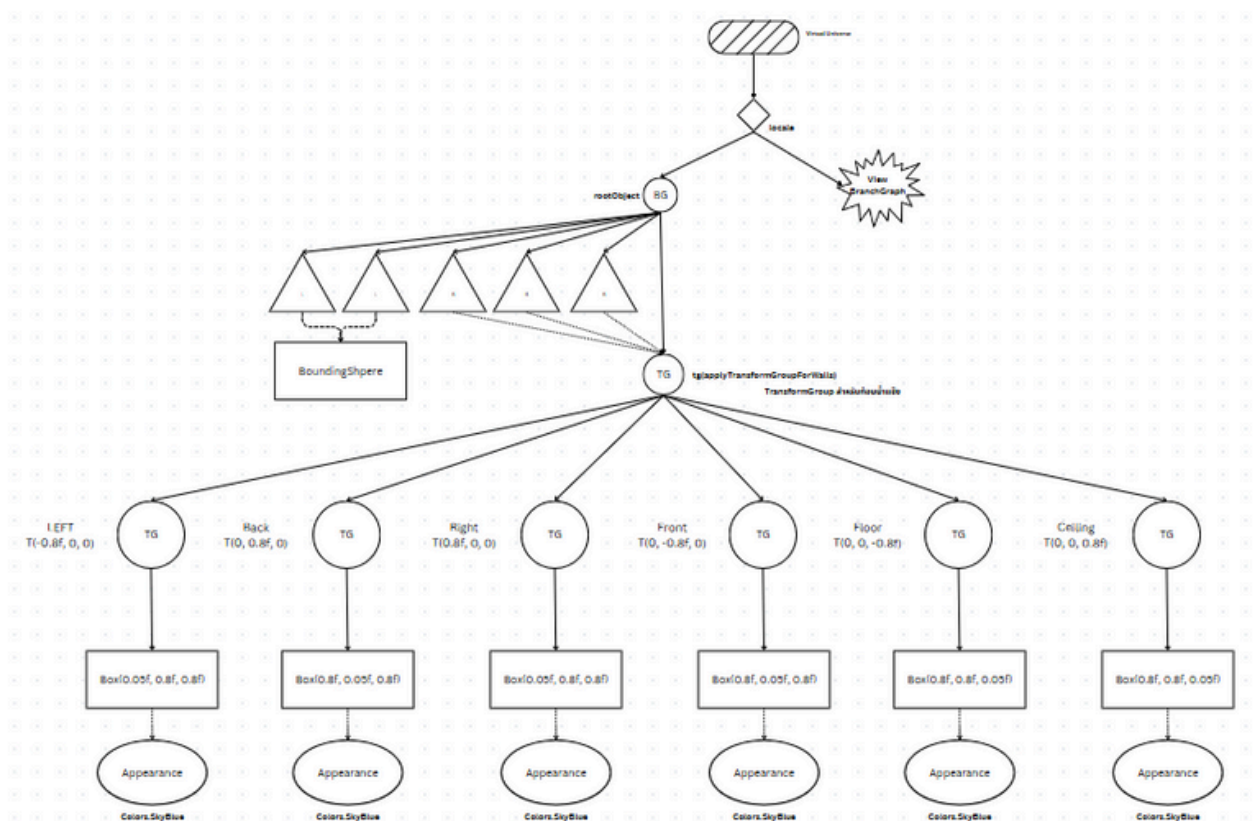
รูปด้านล่าง

บทที่ 2

Scene Graph ของชิ้นงาน

ในส่วนของ Scene Graph ได้ถูกแบ่งเป็น 5 ส่วนโดยแต่ละส่วนจะบ่งบอกถึงองค์ประกอบทั้งหมดของชิ้นงานโดยมีรายละเอียดดังนี้

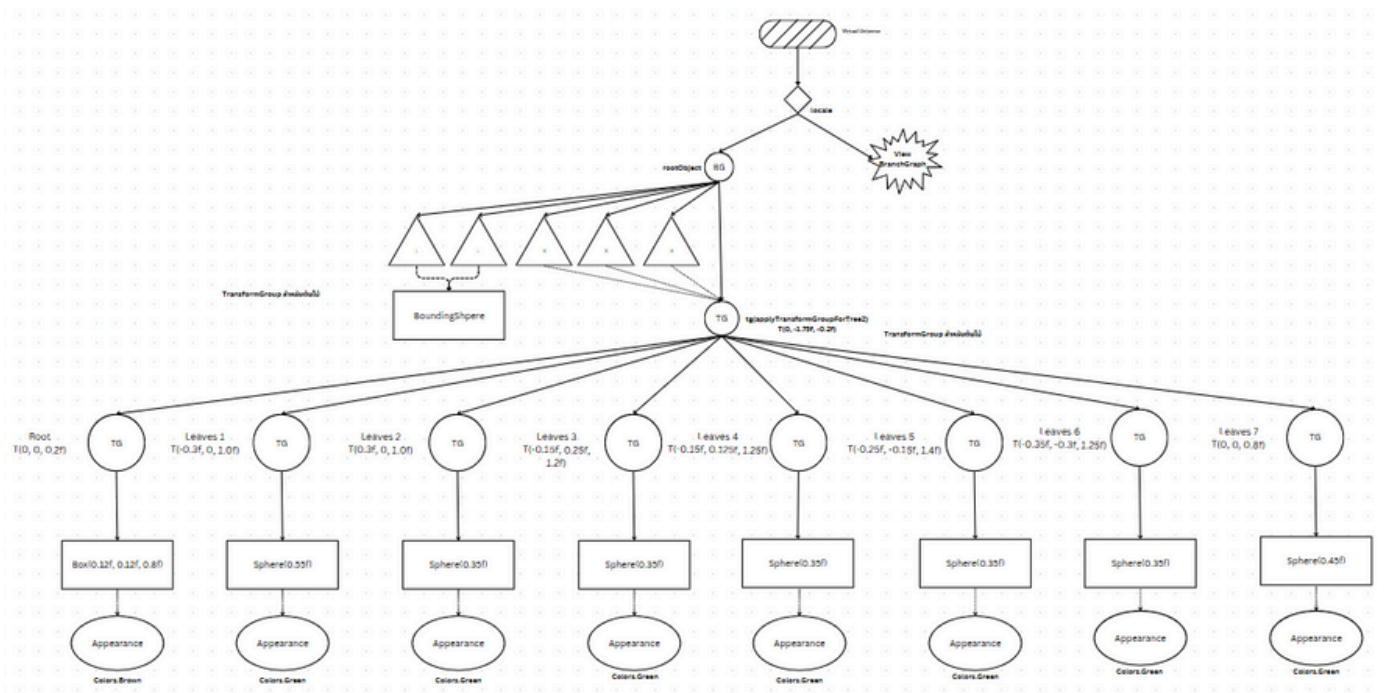
ภาพที่ 1 :



Scene Graph สำหรับกอนน้ำแข็ง

Scene Graph

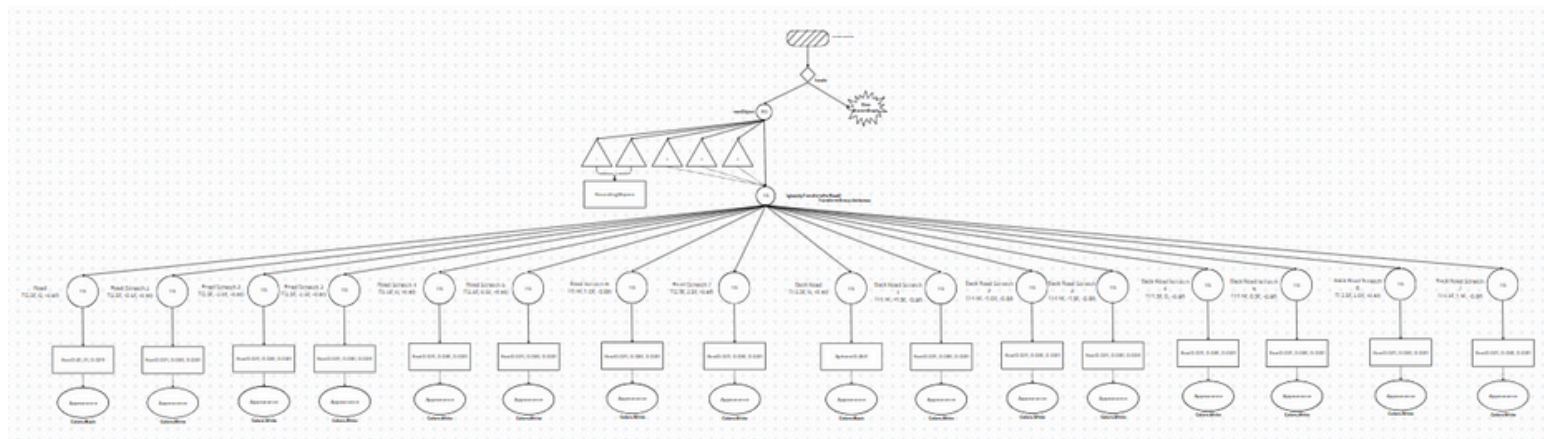
ภาพที่ 2 :



Scene Graph สำหรับต้นไม้

Scene Graph

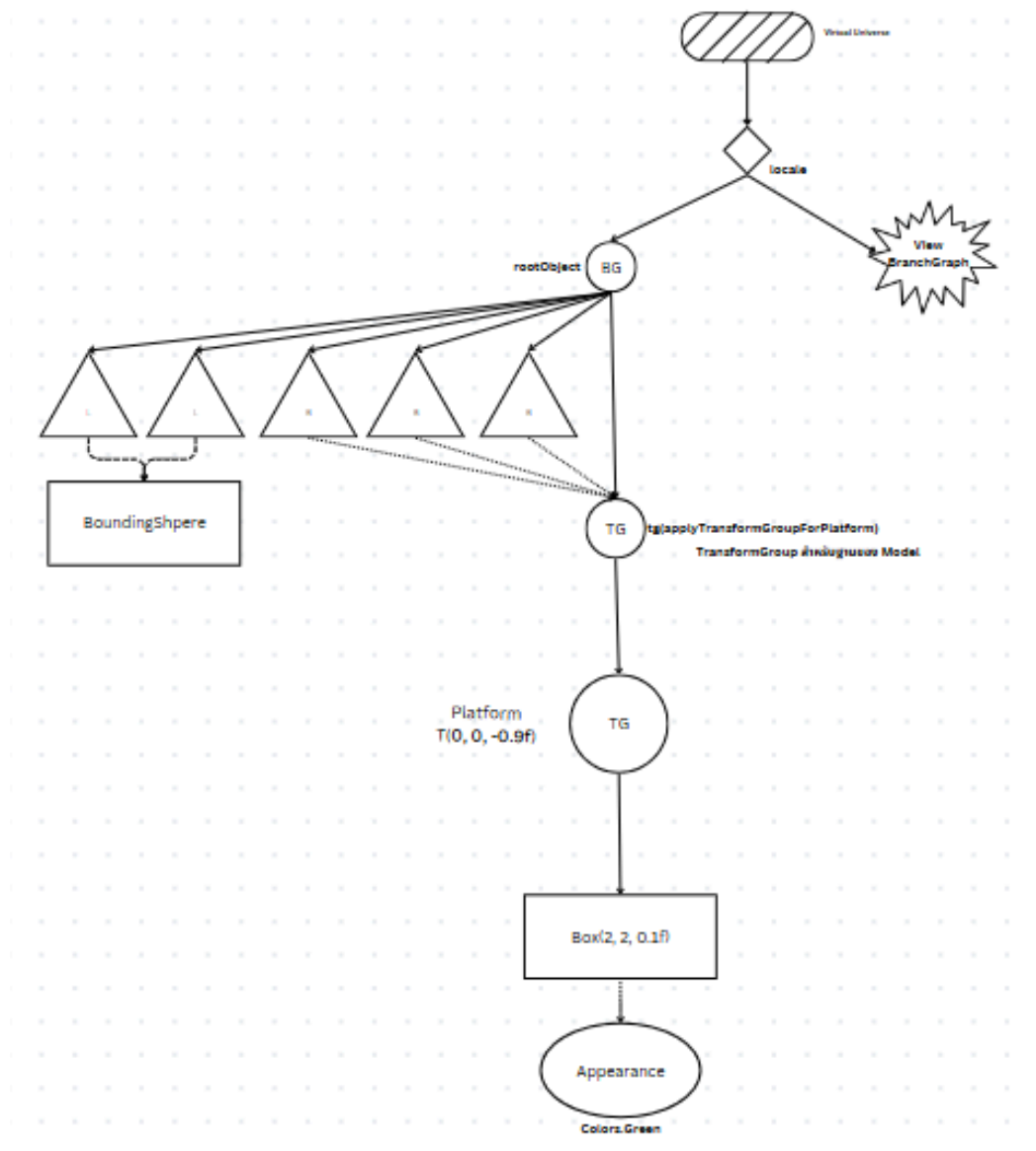
ภาพที่ 3 :



Scene Graph สำหรับถนน

Scene Graph

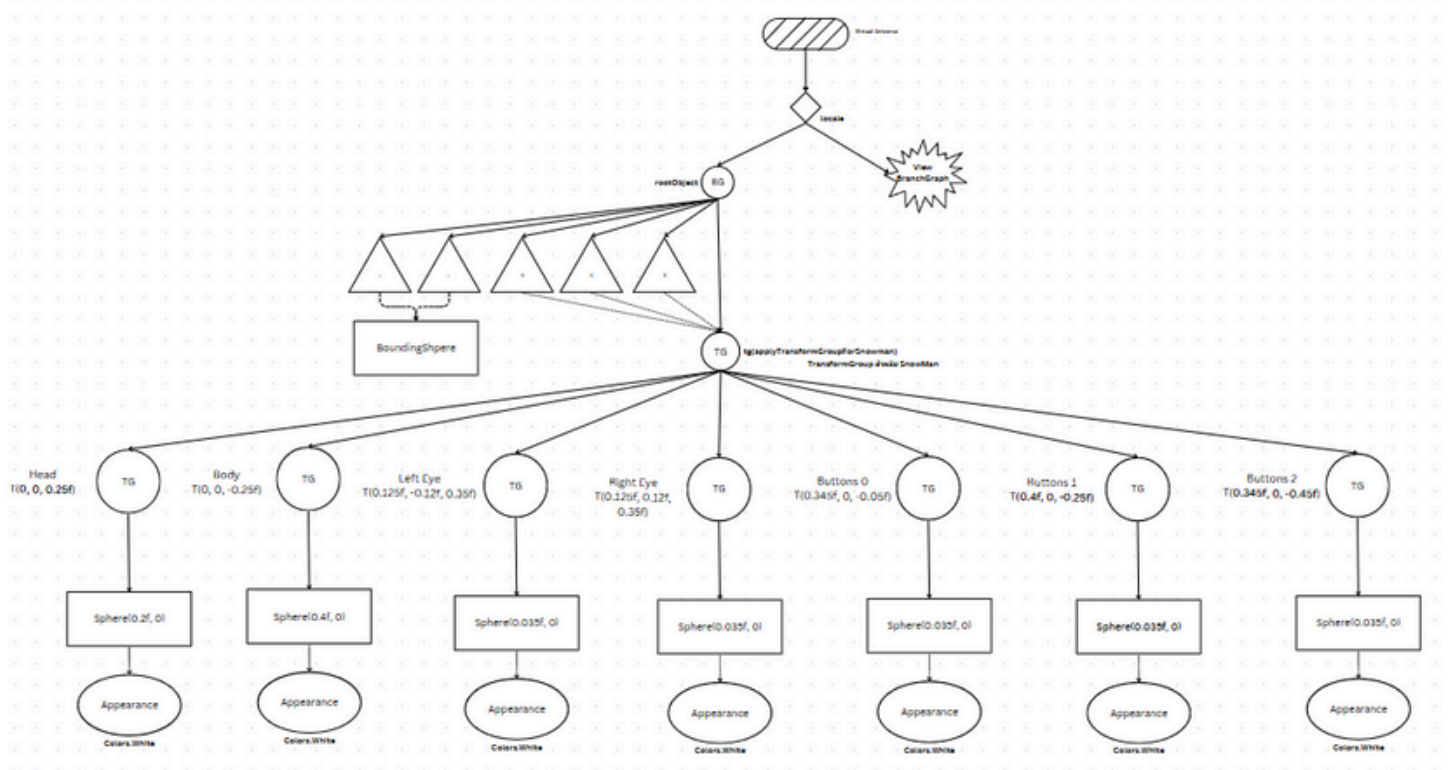
ภาพที่ 4 :



Scene Graph สำหรับฐานของ Mode

Scene Graph

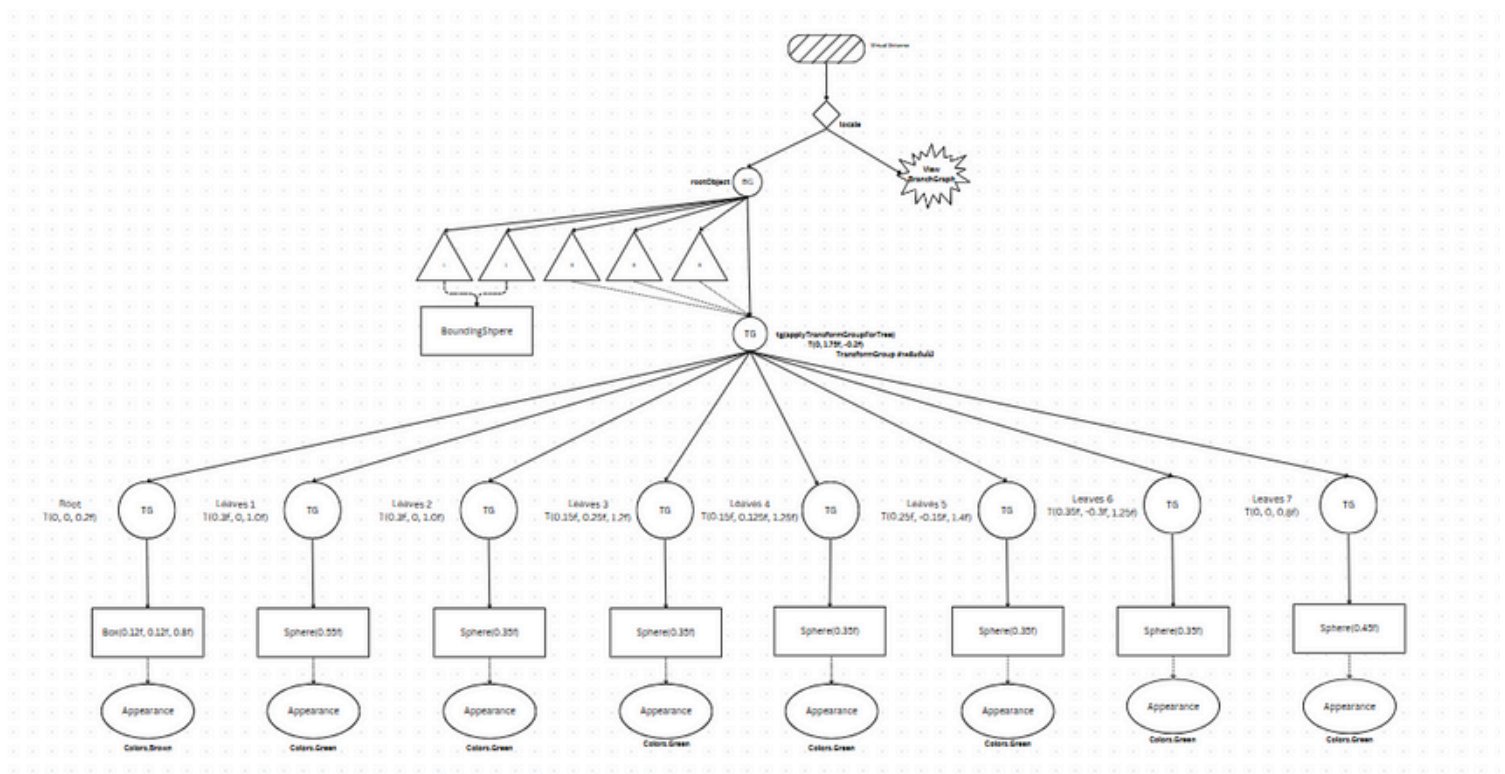
ภาพที่ 5 :



Scene Graph สำหรับ SnowMan

Scene Graph

ภาพที่ 6 :



Scene Graph สำหรับต้นไม้