



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม  
Nakhon Pathom Rajabhat University

# การใช้กล้อง

By อาจารย์สุชาติรัตน์ จันทาพูนธยานันท์

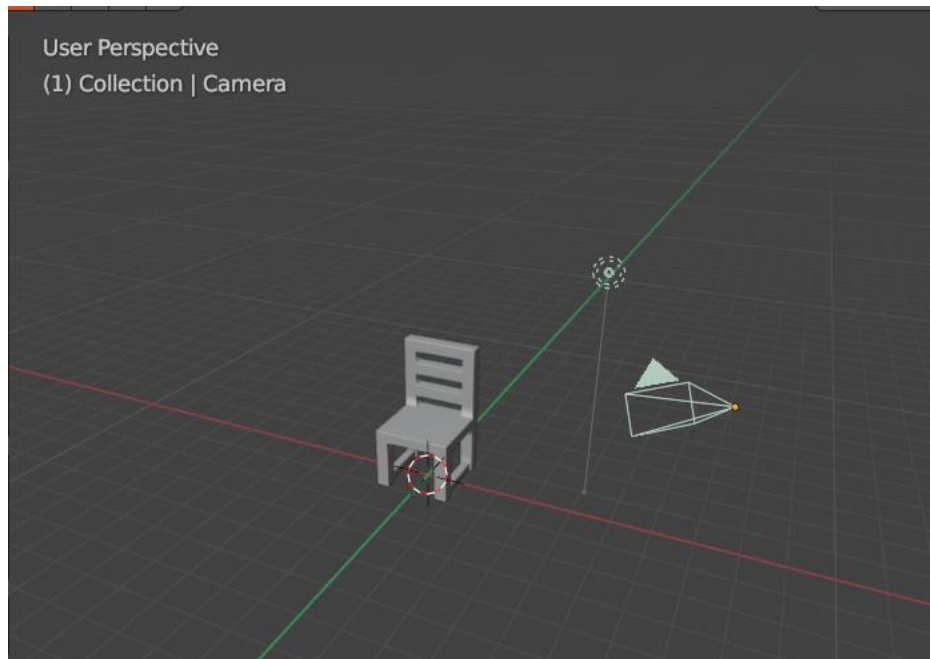


## หัวข้อ

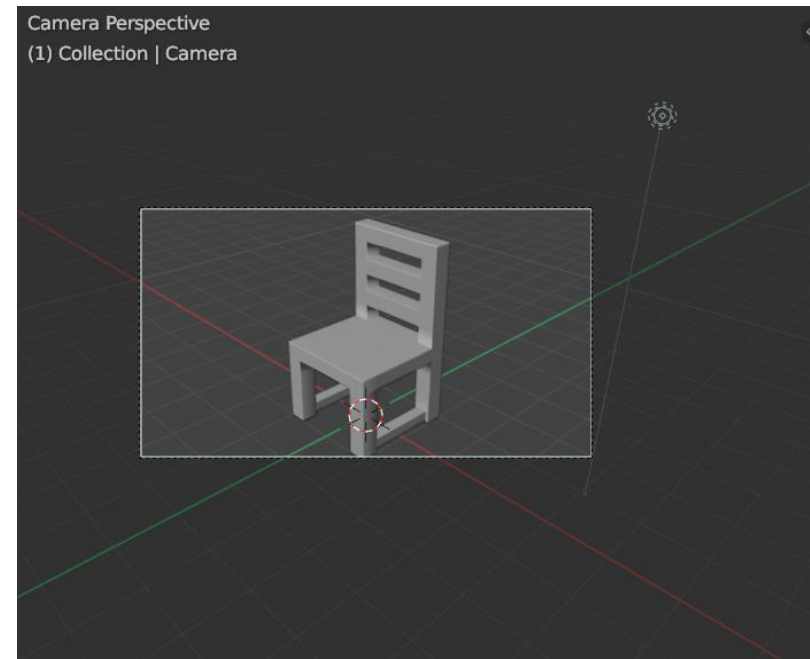
- การสร้างกล่องในการแสดงผล
- การควบคุมกล่อง

# การสร้างกล้องในการแสดงผล

- ในโปรแกรม Blender เมื่อเริ่มต้นการทำงานโปรแกรมจะสร้างกล้องมาให้ในวิวพอร์ตอัตโนมัติ โดยกล้องจะทำงานได้เมื่ออยู่ในโหมดมุมมองกล้อง (Numpad 0) และเมื่อทำการเรนเดอร์ผลงานโปรแกรมจะทำงานผ่านมุมมองของกล้องเสมอ



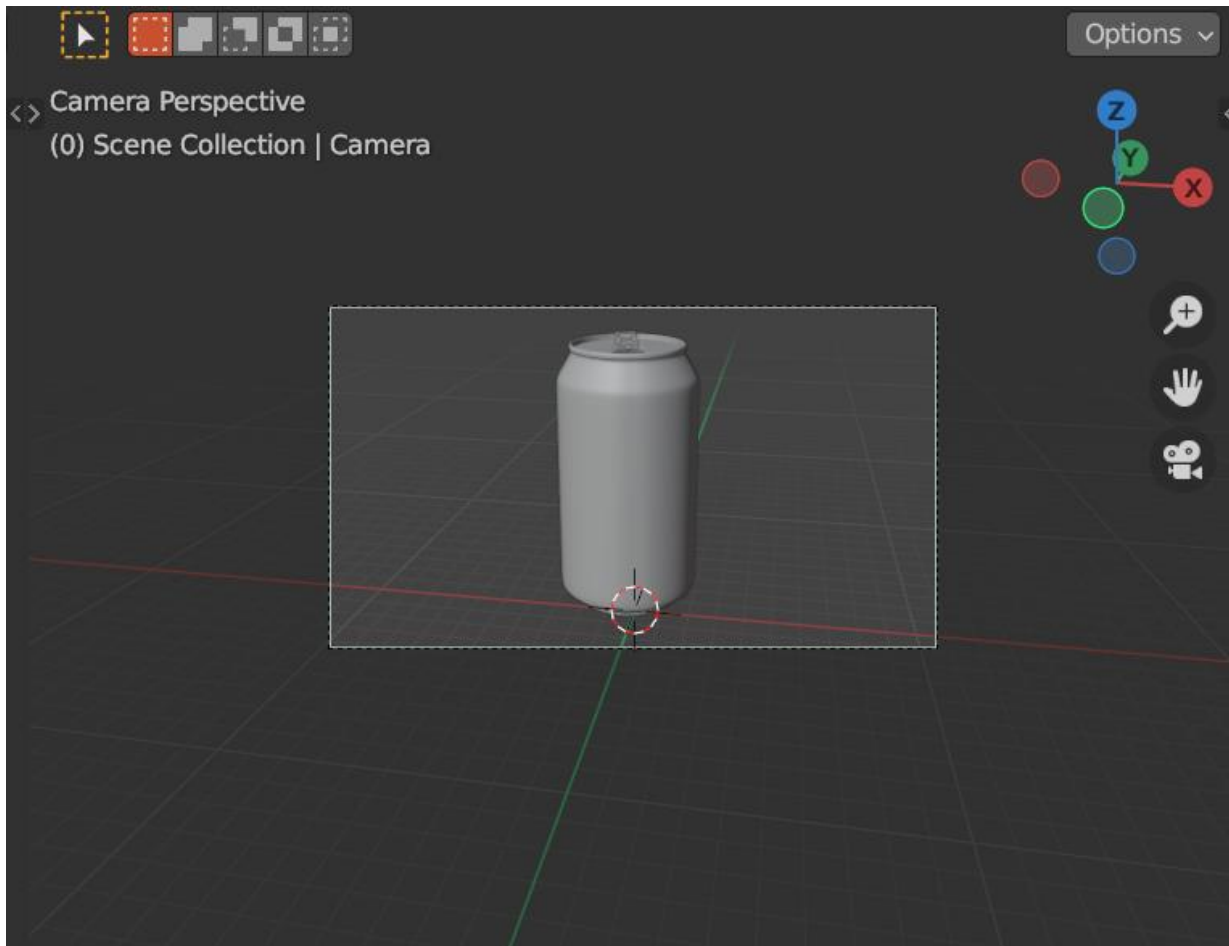
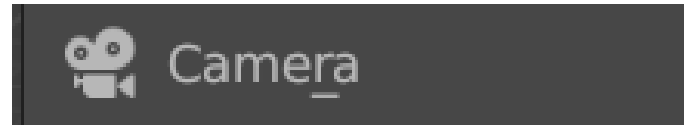
มุมมอง Perspective



มุมมอง Camera

# การสร้างกล้องในการแสดงผล

- วิธีการเพิ่มกล้องในวิวพอร์ต ไปที่ Add →



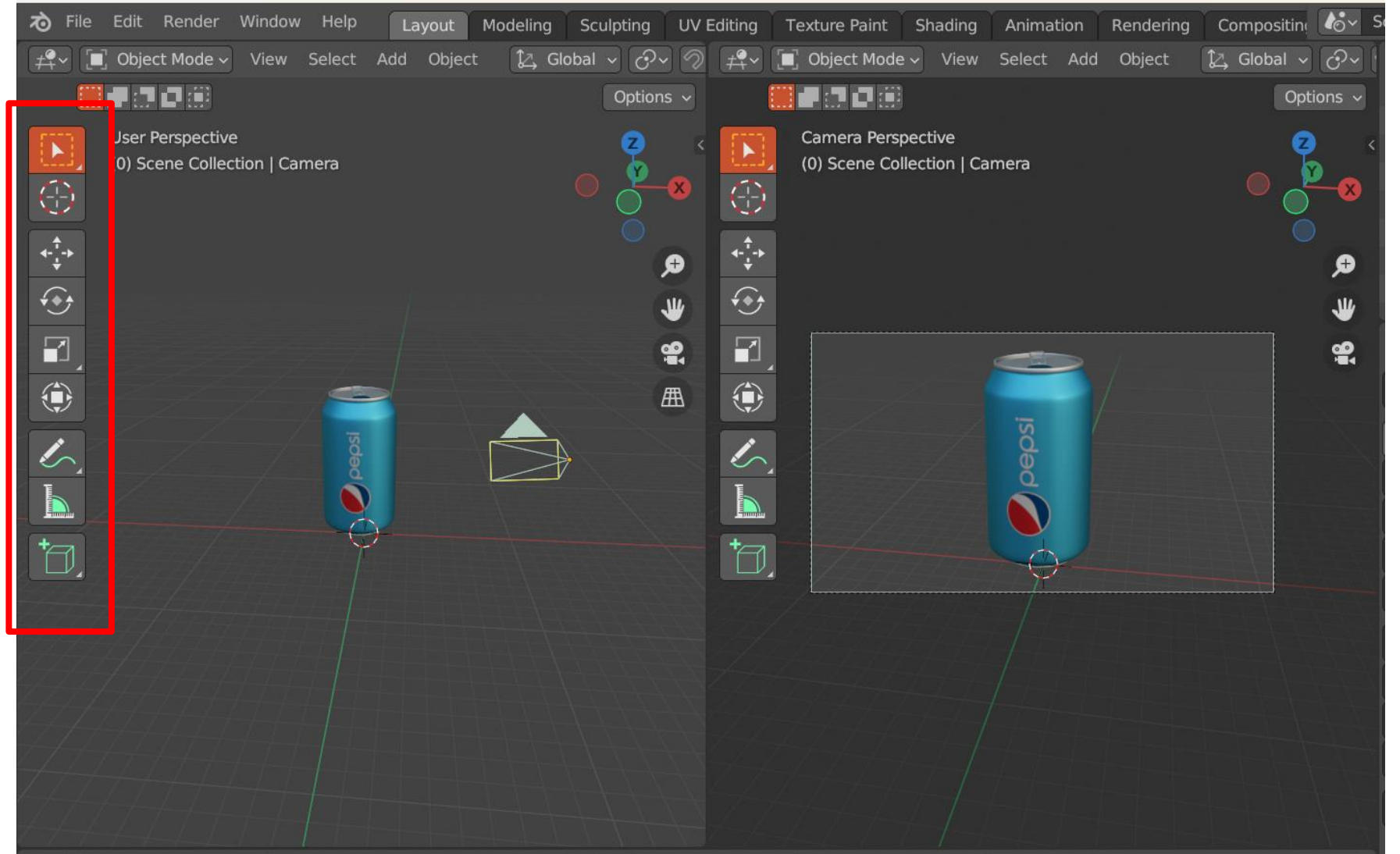
# การควบคุมกล้อง

ในการปรับมุมมองใช้  
เครื่องมือ Transform ใน  
การปรับมุมมองกล้อง เช่น

- Move
- Scale
- Rotate

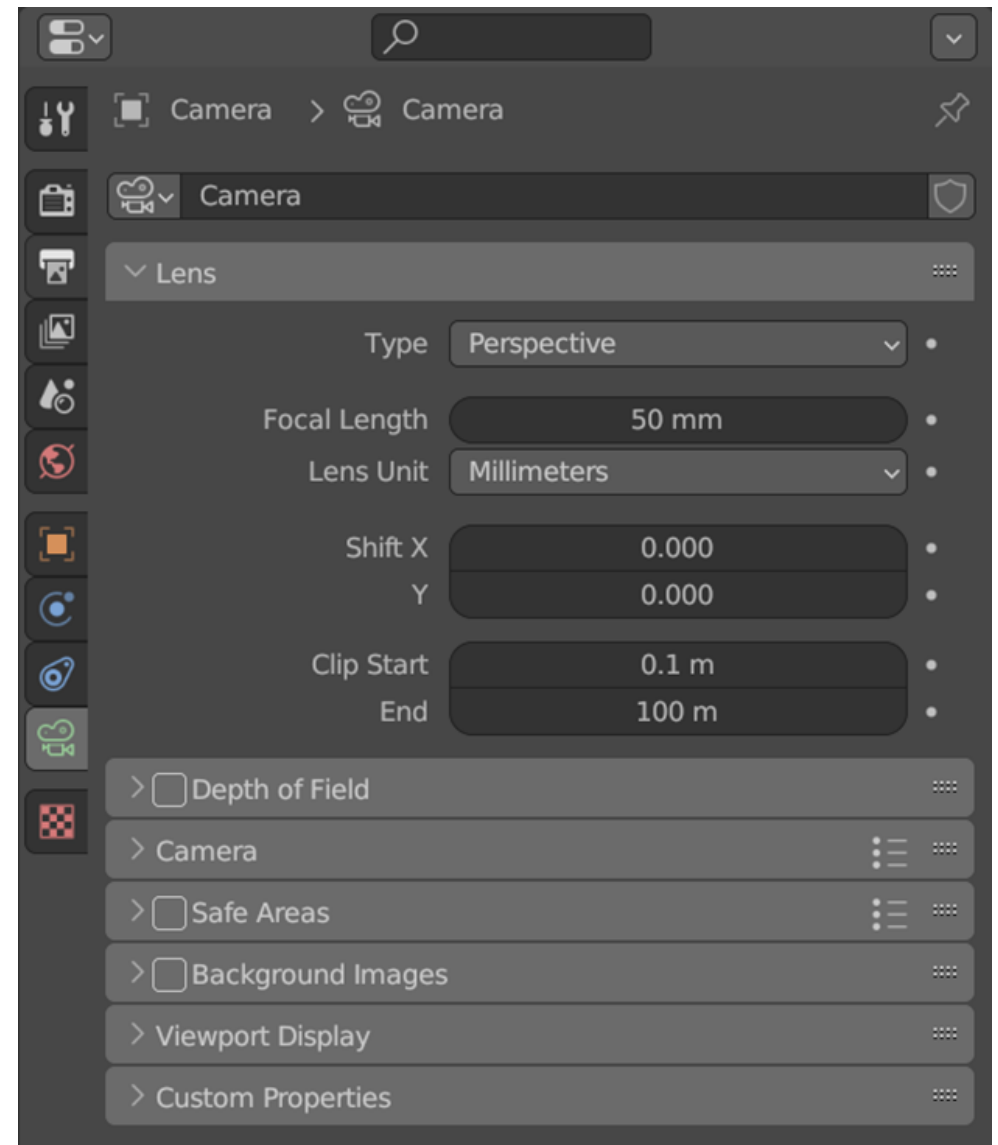
คีย์ลัด เซตมุมมอง

Ctrl+Shif+0



# รายละเอียดของกล้อง

- Type แบบของกล้องมีให้เลือก คือ Perspective, Orthographic และ Panoramic
- Focal Length ความยาวของเลนส์ เป็นการปรับให้กล้องเหมือนกับกล้องถ่ายวิดีโอหรือถ่ายภาพทั่วไป
- Clip การกำหนดระยะความสามารถในการมองเห็นวัตถุของกล้อง
- Depth of Field กำหนดระยะชัดลึก





# อ้างอิง

- Oliver Villar.(2021).A Hands-On Guide to Creating 3DAnimated Characters. Pearson Education, Inc.
- <https://www.blender.org/download/releases/4-0/>
- <https://www.blender.org/>
- JOHN M. BLAIN.(2016). The Complete Guide to blender Graphics Computer Modeling and Animation (7th ed.). A K Peters/CRC Press.