



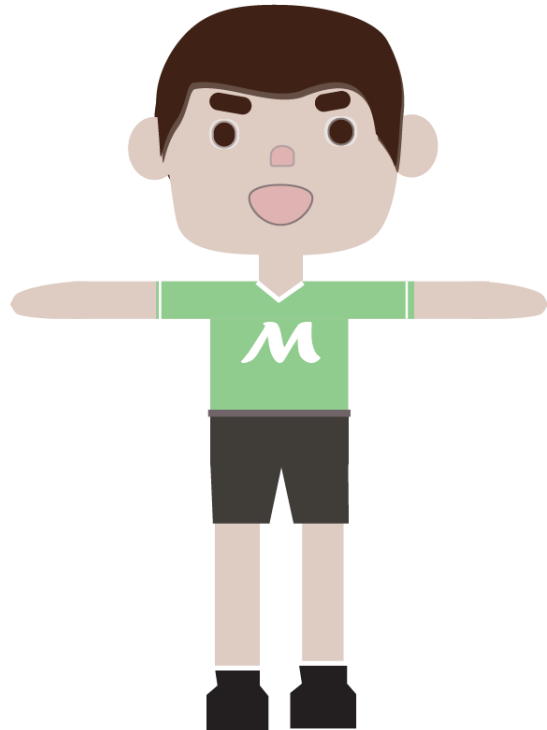
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
Nakhon Pathom Rajabhat University

การสร้างตัวละคร

By อาจารย์สุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์

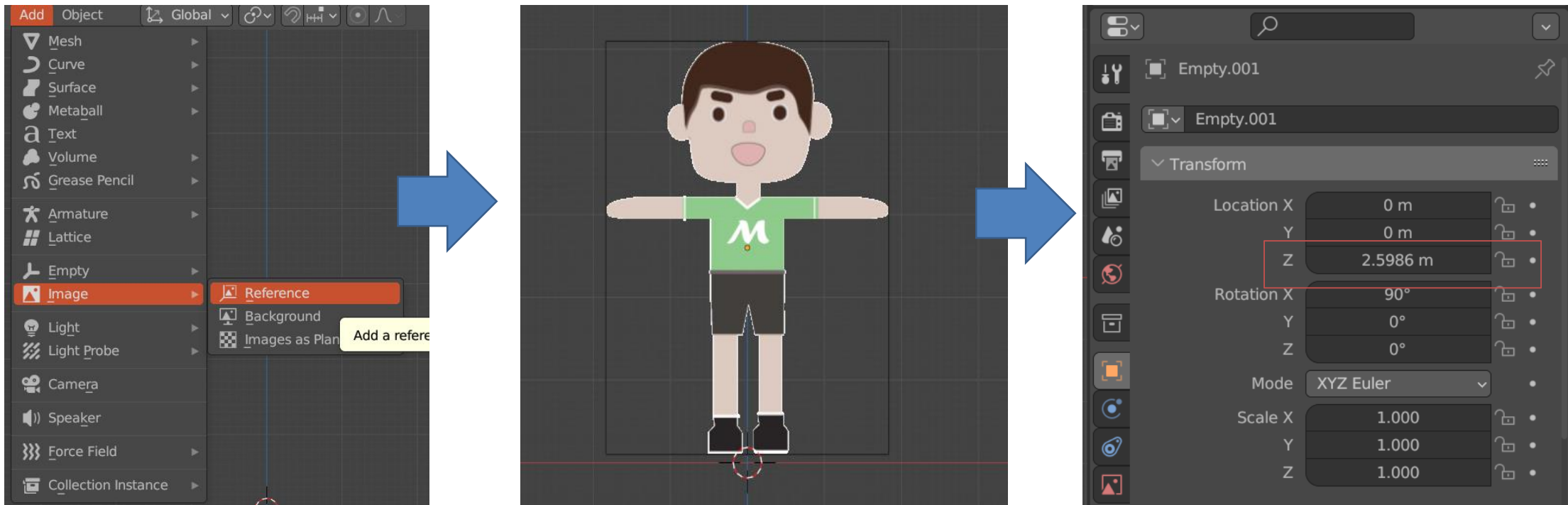
การออกแบบตัวละคร

- โดยทำการออกแบบในกระดาษหรือใช้โปรแกรม **Illustration** เพื่อนำมาใช้ในการนำมาเป็นการอ้างอิง ช่วยให้สามารถให้ออกแบบงานให้ง่ายขึ้น

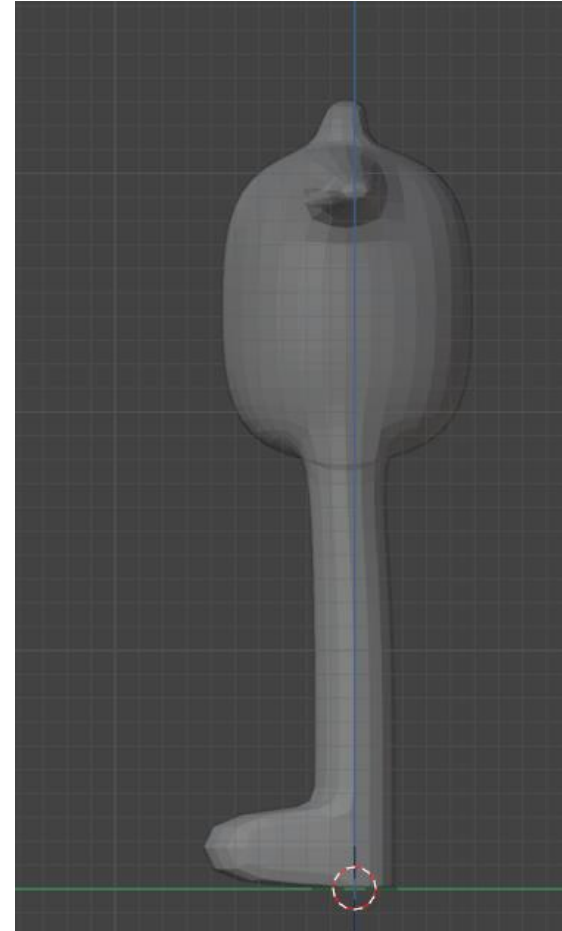


ขั้นตอนการนำภาพ ผู้โปรแกรมเบลนเดอร์

- โดยนำภาพเข้าสู่โปรแกรมเบลนเดอร์ ปรับเปลี่ยนวิวพอร์เป็นด้าน **Front** ย้ายตำแหน่งภาพให้อยู่จุดกึ่งกลางของวิวพอร์

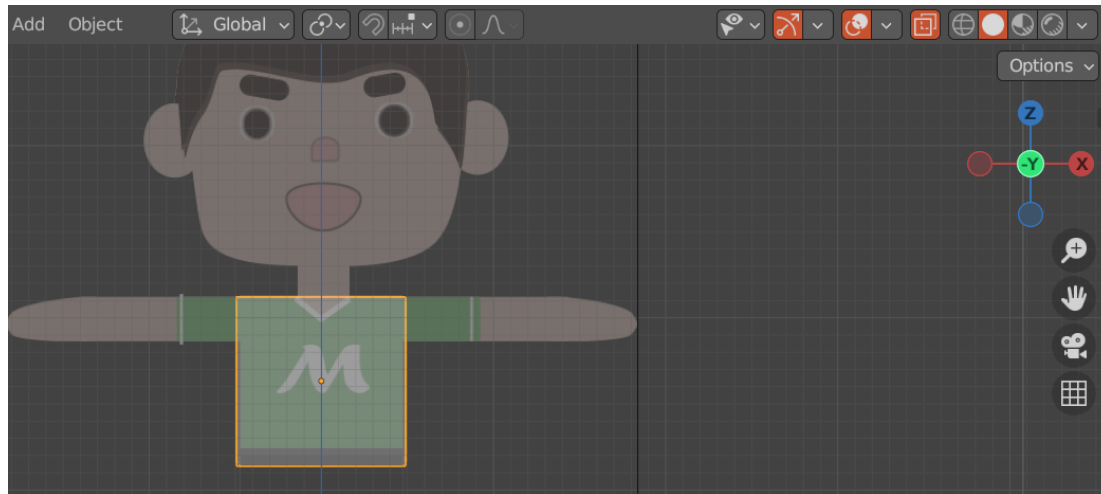


ปั้น Body

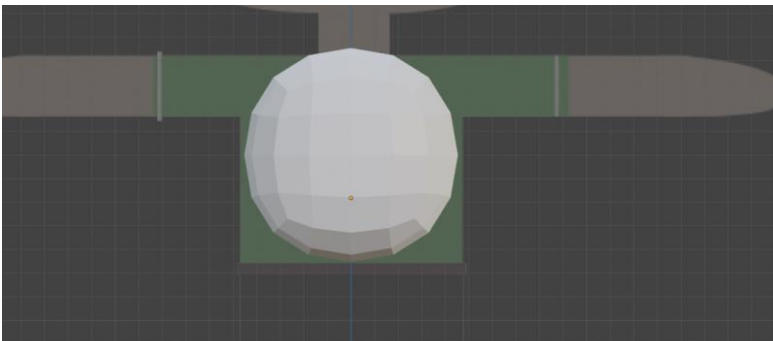


ขั้นตอนการปั้น

- 1. เริ่มต้นด้วยการ Add--> Mesh→Cube และใช้มุมมอง X-Ray

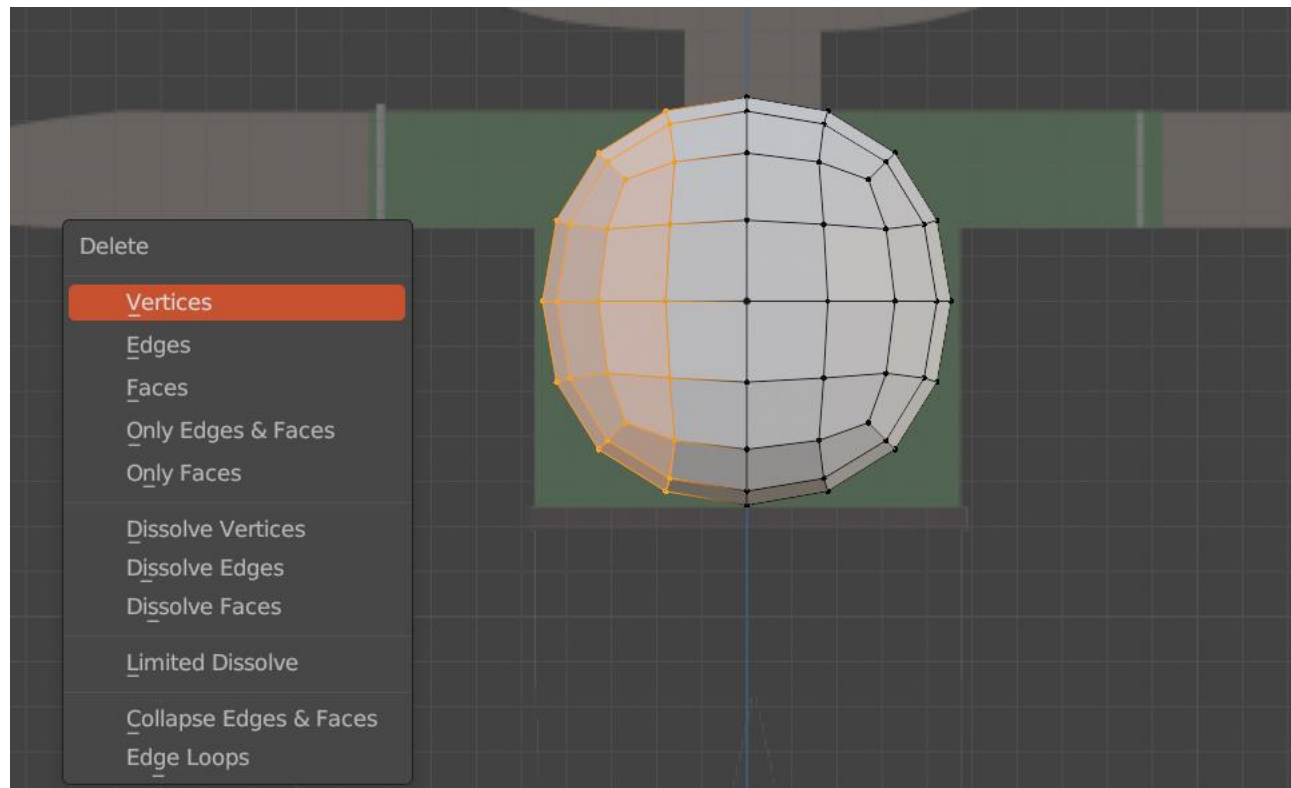


- 2. ใช้ Modify → Subdivision และ คลิก Appy



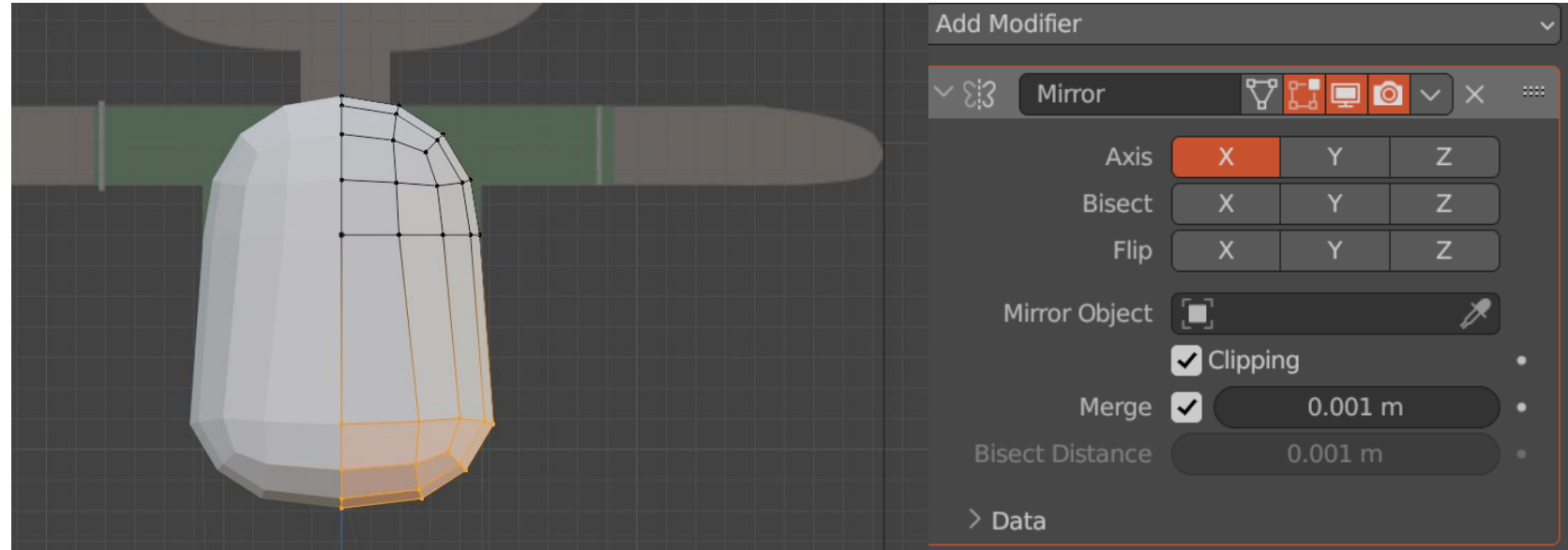
ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

- 3.เข้าสู่ **Editmode** เพื่อทำการปรับแต่งแก้ไขวัตถุ โดยเลือกเป็น **Vertex** และลบจุด **Vertieces**



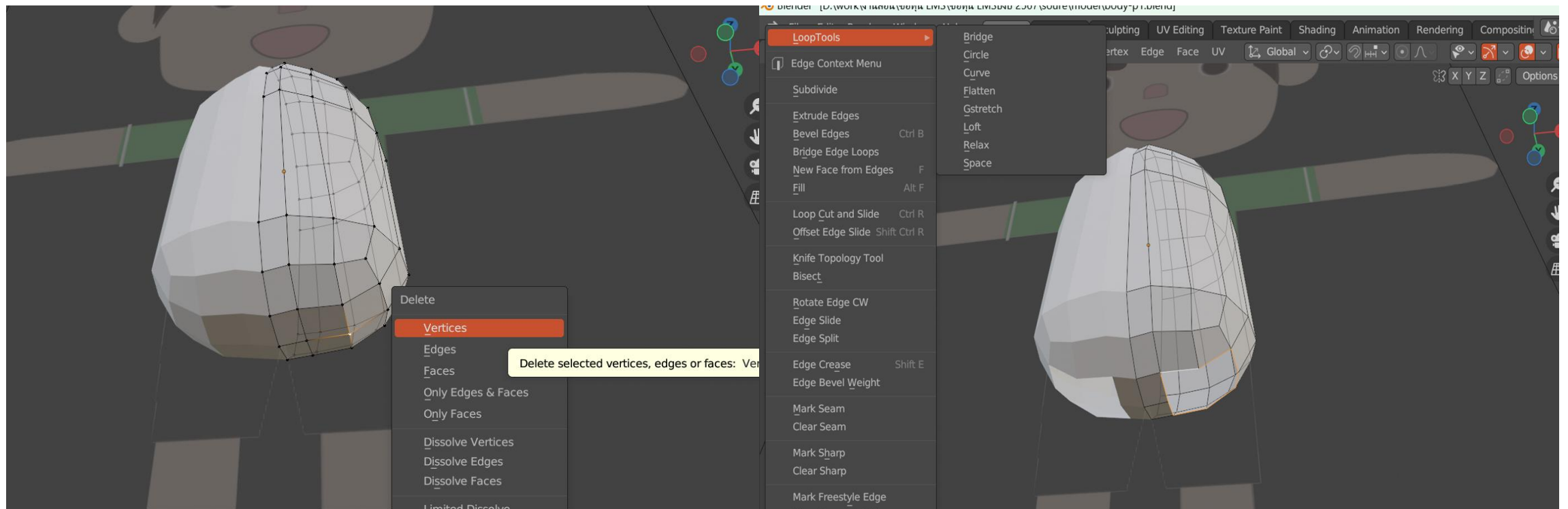
ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

- 4. ใช้ Modify-→ Mirror และทำการปรับแต่งตามแบบ



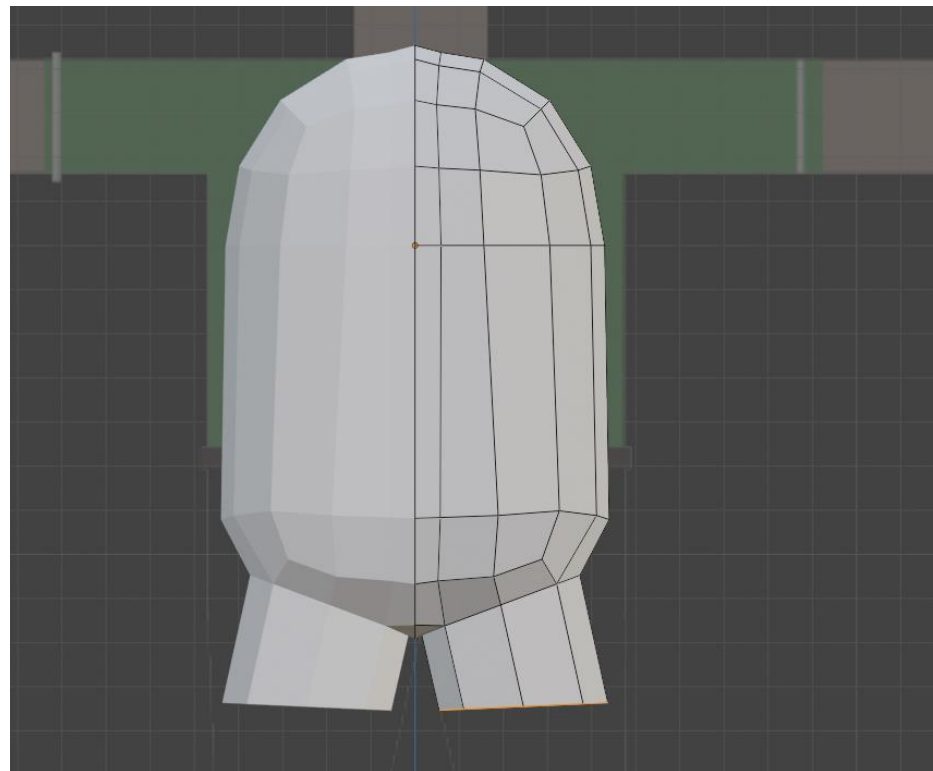
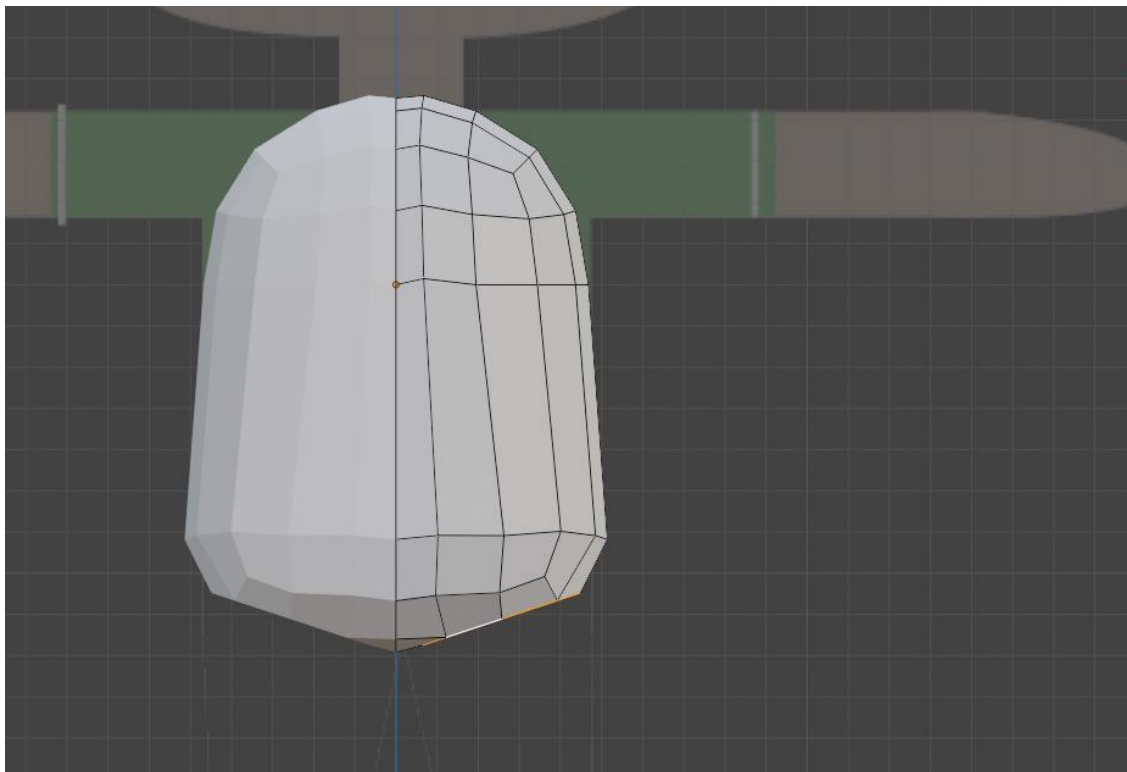
ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

ทำการลบ จุด Vertices และคลิกขวาเลือก Loop Tools → Circle



ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

- ใช้คำสั่ง **Extrude** และใช้เครื่องมือ **Transform** ในการปรับแต่งวัตถุ



ผลิตภัณฑ์

