



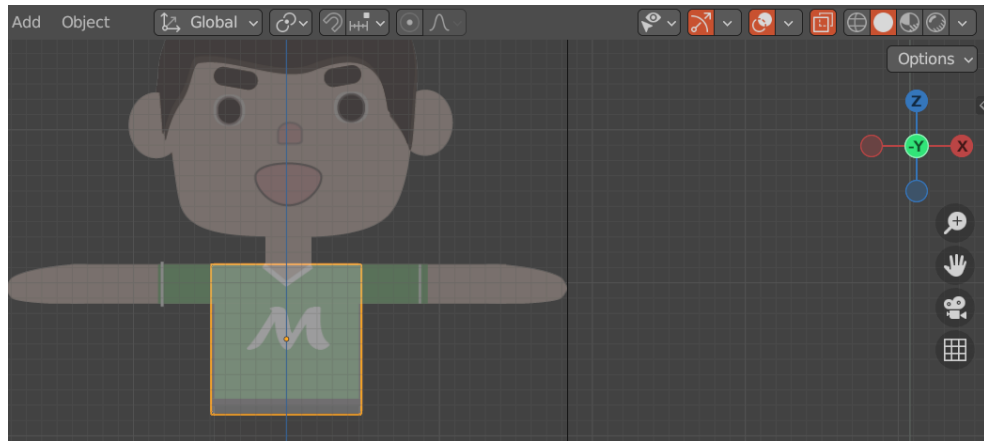
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม  
Nakhon Pathom Rajabhat University

# การสร้างตัวละคร (ต่อ)

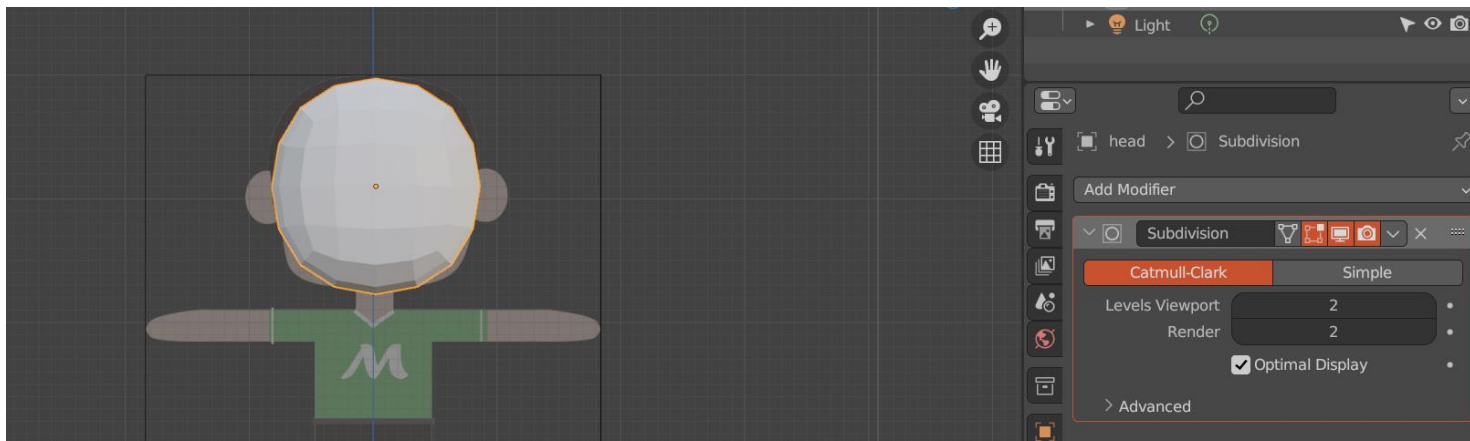
By อาจารย์สุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์

# ขั้นตอนการปั้น Head

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

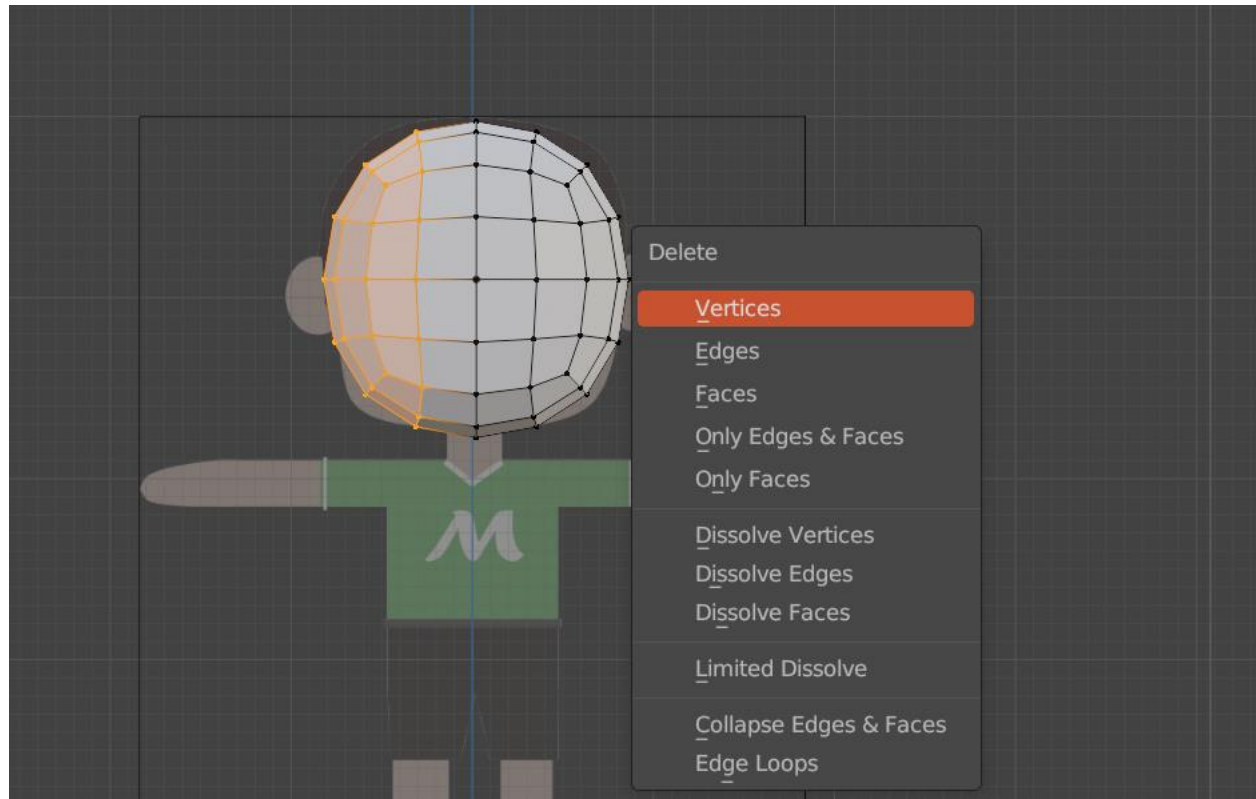


- 2. ใช้ Modify → Subdivision และ คลิก Apply



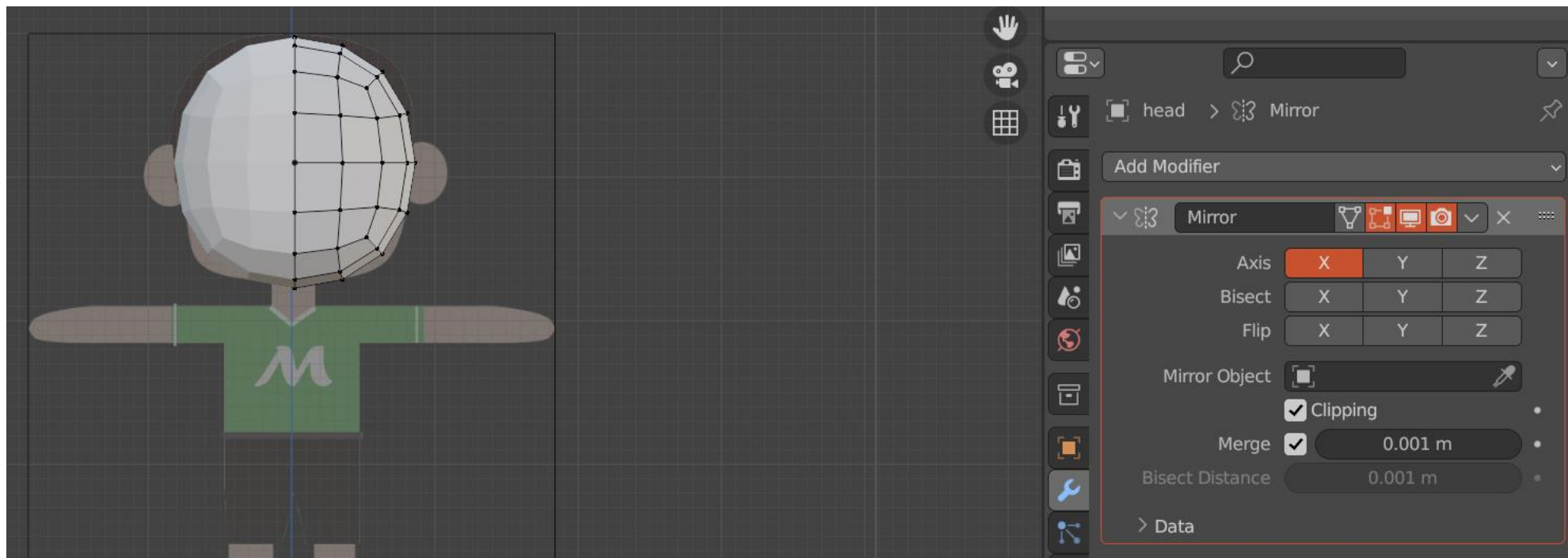
# ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

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

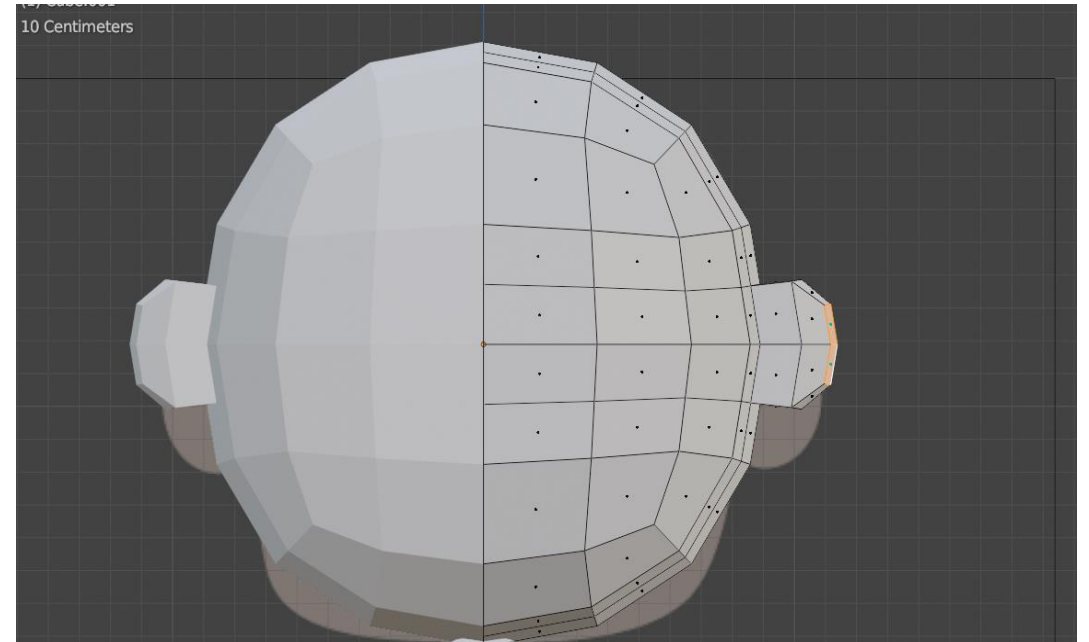
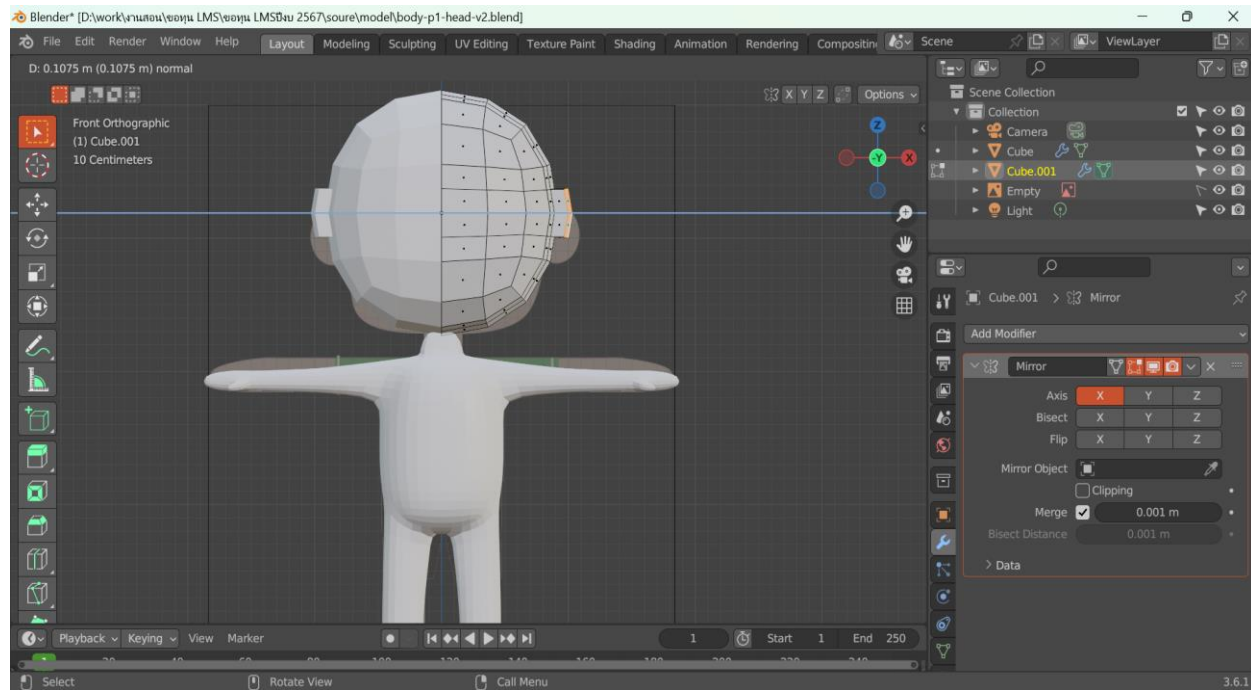


# ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

- 4. ใช้ Modify → Mirror และทำการปรับแต่งตามแบบ

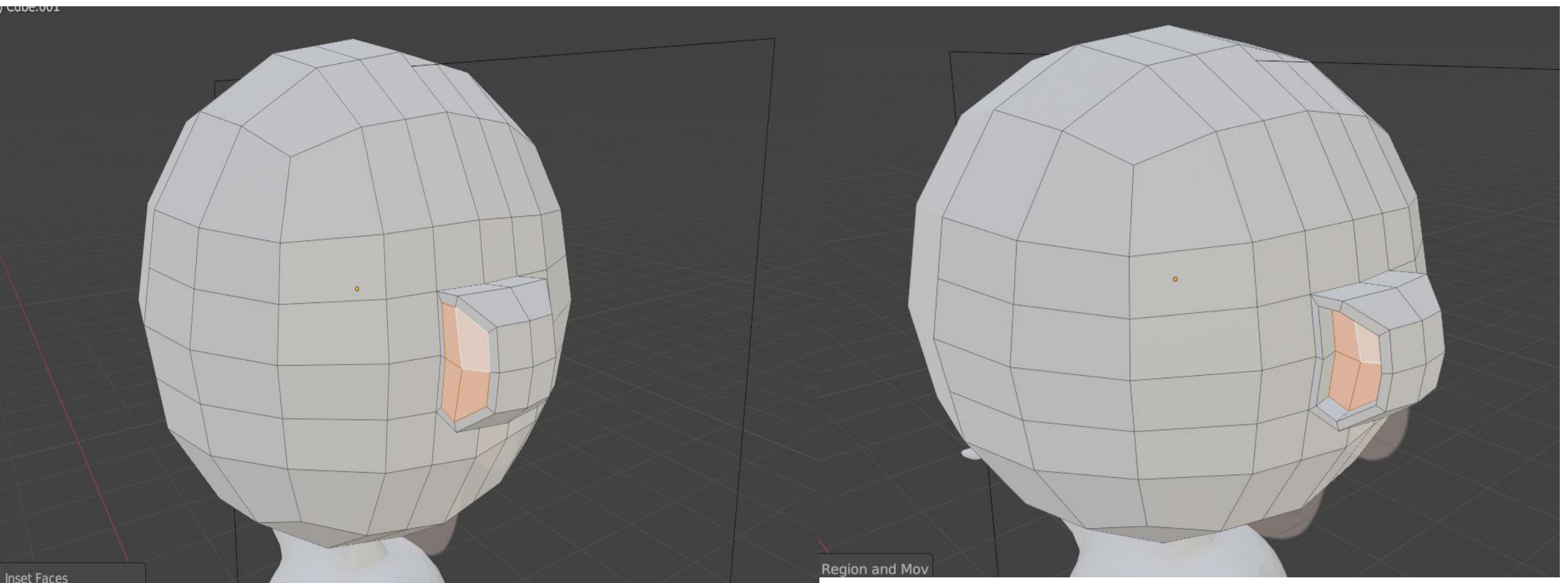


# ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

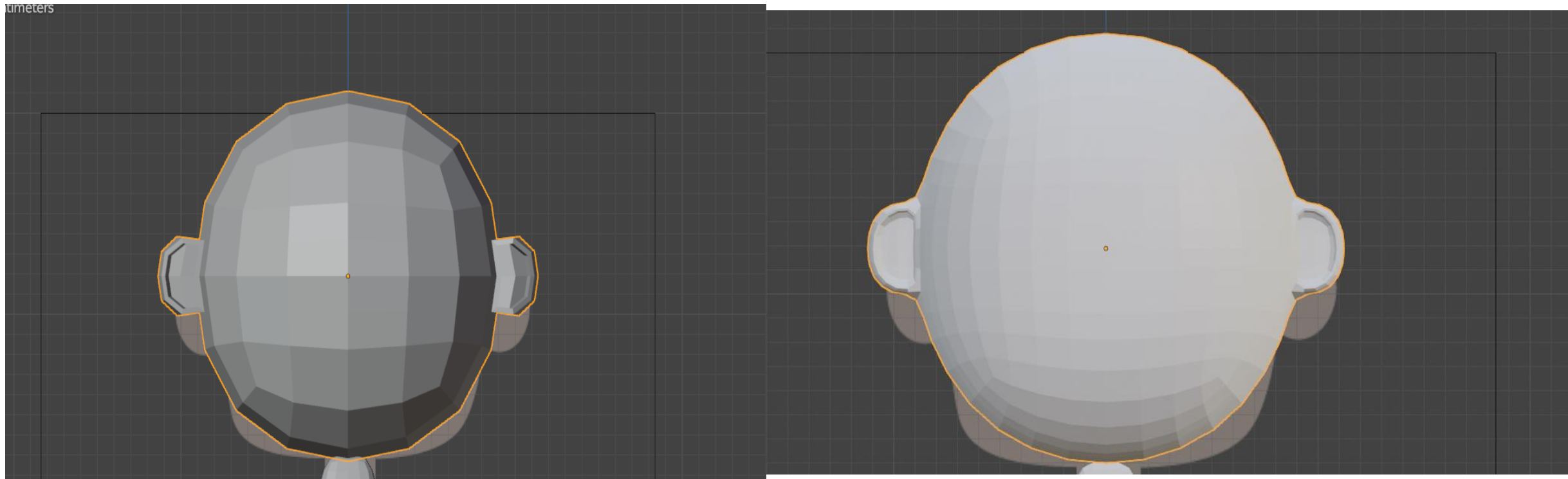


# ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)

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



# ใช้ modify subdivision

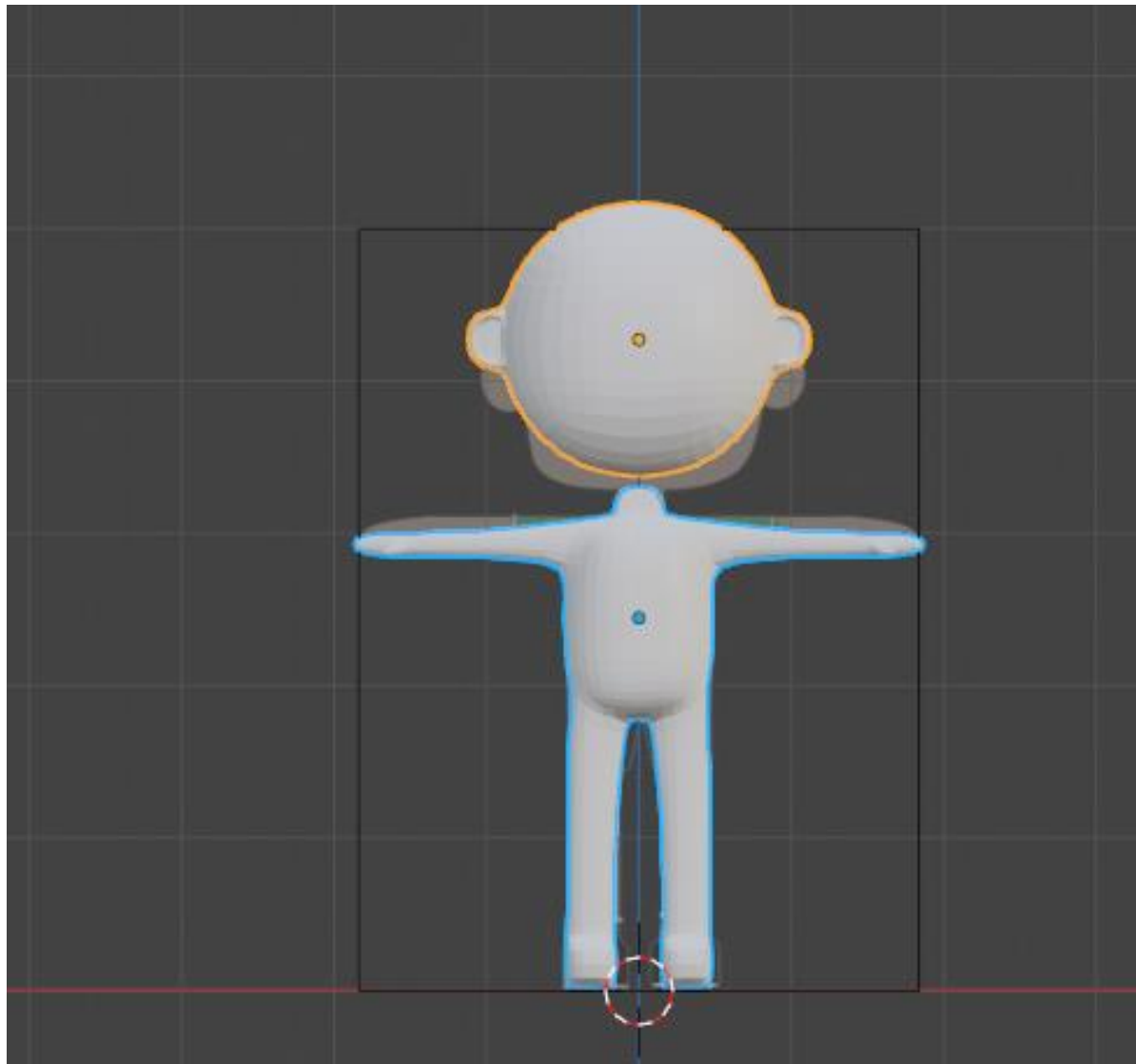


# ขั้นตอนการปั้น (ต่อ)



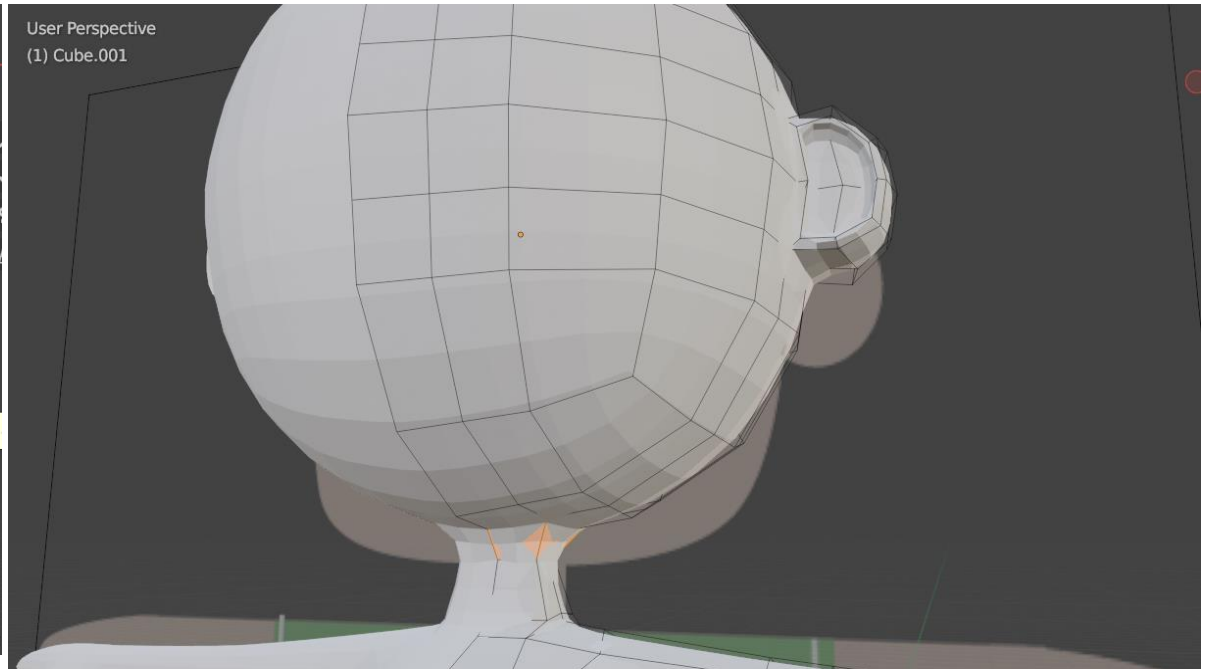
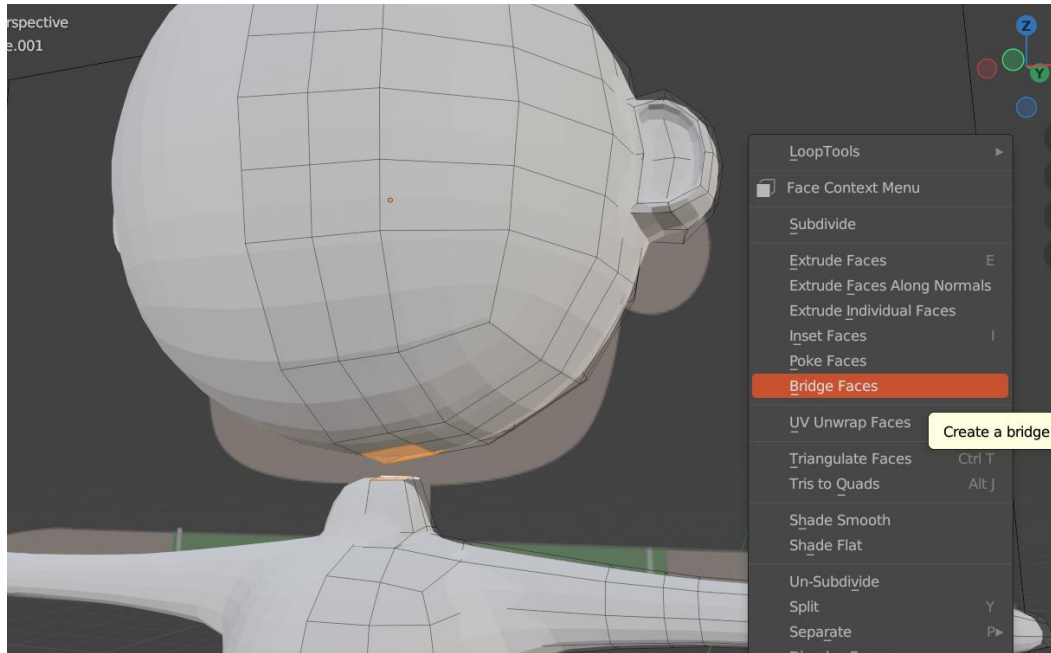


# การเชื่อมต่อ



- เลือกวัตถุทั้งสองชิ้น
- และใช้คำสั่ง **Ctrl+J** เพื่อทำการเชื่อมวัตถุสองชิ้น

# การเชื่อมต่อ head และ body



# ผลลัพธ์

