

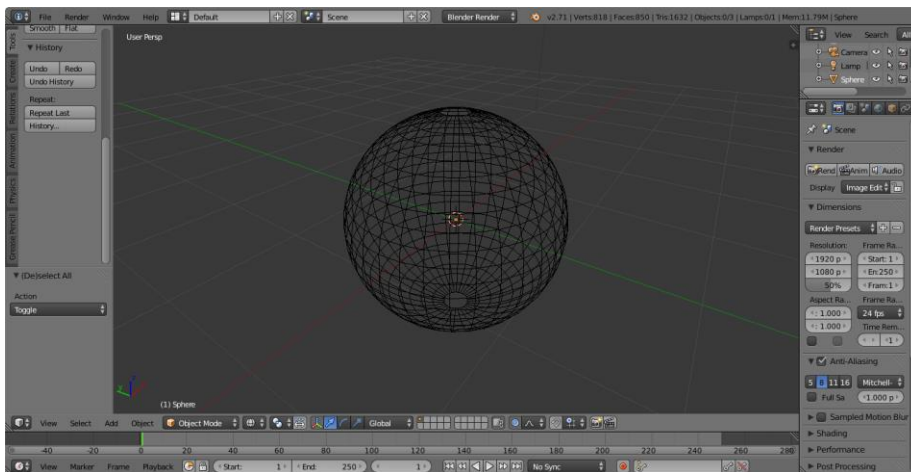
Spoon

Workshop วันนี้ให้ผู้เรียนเรียนรู้การสร้าง Spoon ซึ่งจะใช้เครื่องมือ

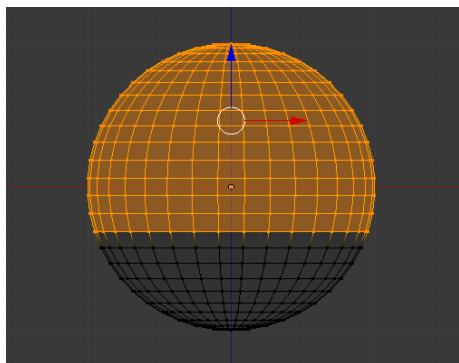
- Proportional
- rotation
- และการให้แสง

ขั้นตอนที่ 1

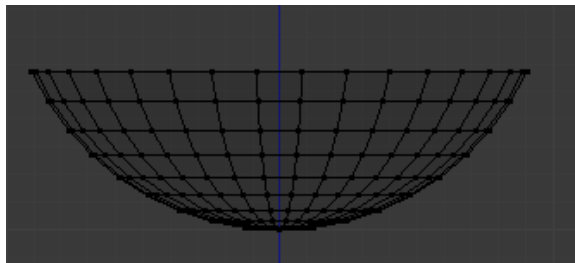
ทำการสร้าง UV Sphere โดยให้มี Ring = 25 หรือมากกว่า



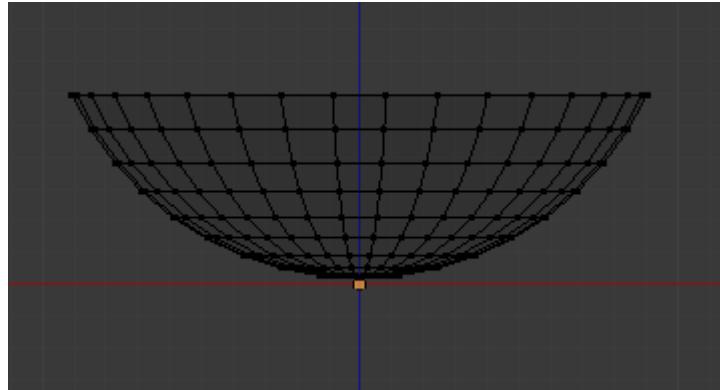
ขั้นตอนที่ 2



เลือก UV Sphere และทำการแก้ไข โดยเลือกจุดที่อยู่ด้านบนบนของ UV Sphere ประมาณ 2 ใน 3 และ ลบ ส่วนบนของ UV Sphere ที่

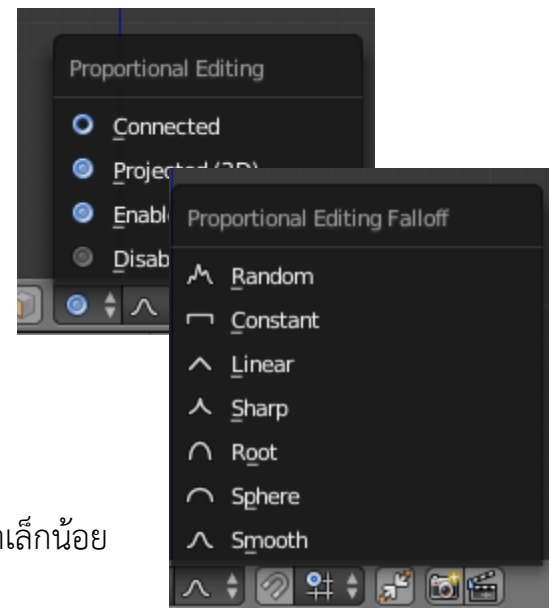


ขั้นตอนที่ 3 เลื่อนให้ ส่วนที่เลือกของ UV Sphere ขึ้นมาอยู่ด้านบนของ พื้นเสมือน



ขั้นตอนที่ 4 เปลี่ยนมุมมองเป็น Top View เพื่อมองส่วนบนของ
ซ็อน เลือกเครื่องมือ Proportional เลือกเป็น Enable และ
เลือก เป็น Smooth

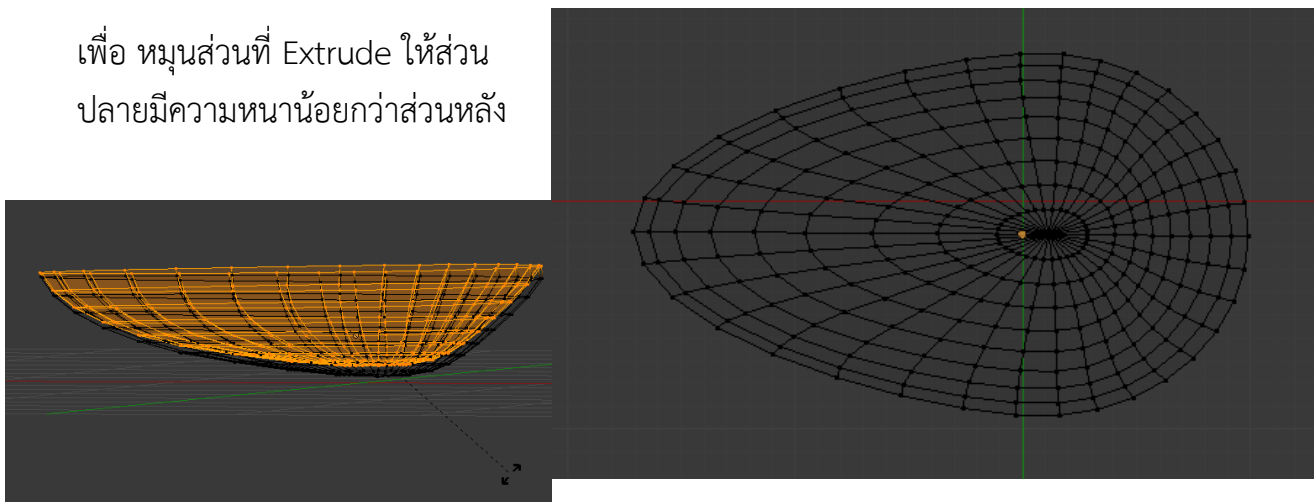
ขั้นตอนที่ 5 เลือกจุดด้านใดด้านหนึ่งของ UV Sphere จากนั้น
ลากเพื่อยืดส่วนของ UV Sphere ให้กลายเป็นส่วนของปลายซ็อน



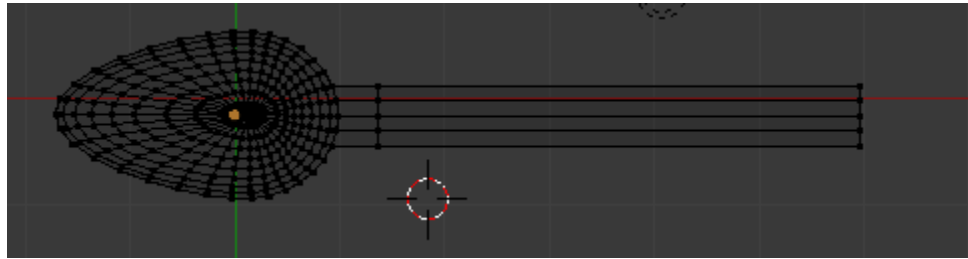
ขั้นตอนที่ 6 ปรับรูปซ็อนให้ได้ตามขนาดที่ต้องการ

จากนั้นทำการ Extrude ในแนวแกน Z ดึงส่วนที่ Extrude ออกมาเล็กน้อย
เพื่อให้เป็นความหนาของซ็อน และ กด R

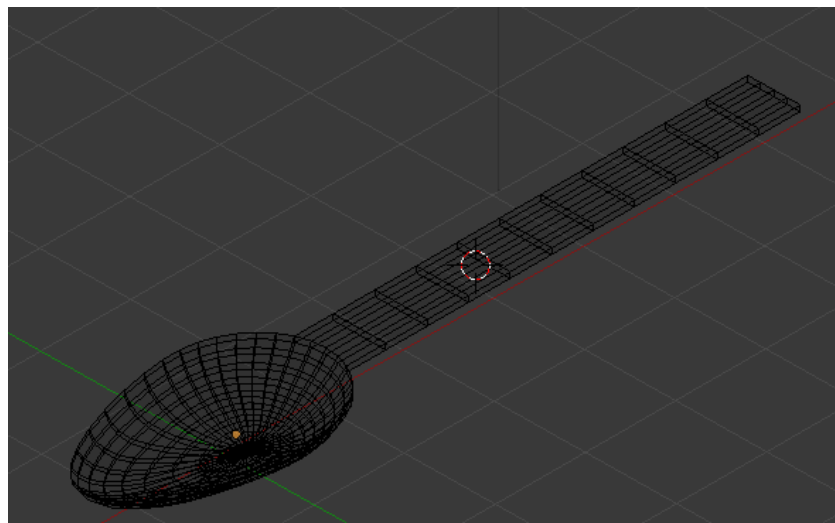
เพื่อ หมุนส่วนที่ Extrude ให้ส่วน
ปลายมีความหนาน้อยกว่าส่วนหลัง



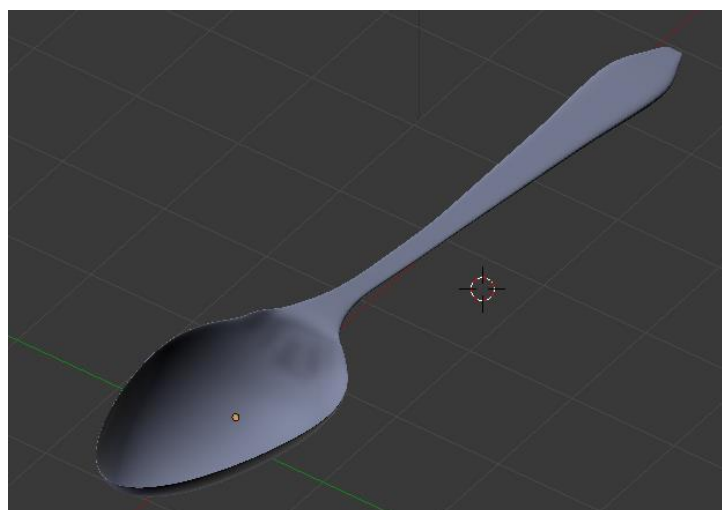
ขั้นตอนที่ 7 ทำการ Extrude ส่วนหลัง ให้ยาวออกไปเป็นด้ามของ ช้อน



ขั้นตอนที่ 8 ทำการ แบ่งส่วน โดยกด Ctrl + R เพื่อให้สามารถแก้ไขจุดต่างๆ ของด้ามช้อนได้ง่ายขึ้น
ทำการตกแต่งด้ามช้อนตามเหมาะสม

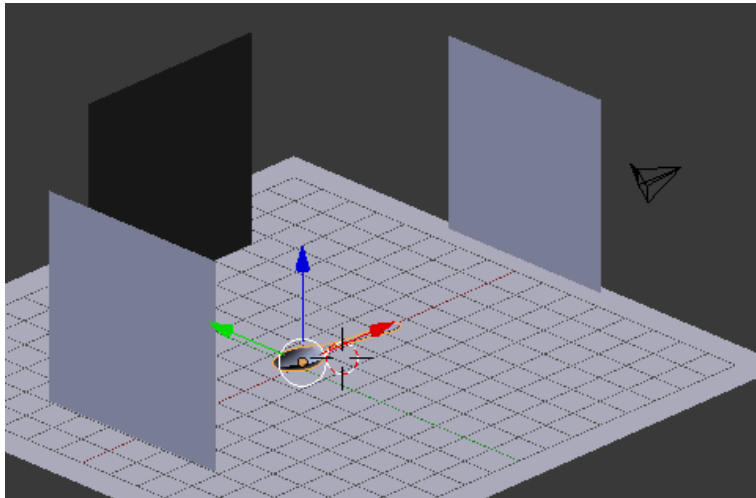


ขั้นตอนที่ 10 Add Modify -> Subdivision Surface



ขั้นตอนที่ 11 สร้าง Plane เป็น วัตถุ ใหม่ เพื่อใช้เป็นพื้นเพื่อวางช้อน

ขั้นตอนที่ 12 ทำการ สร้าง Plane มา 3 ด้าน ดังรูป



ขั้นตอนที่ 13 ทำการสร้าง Material โดย ให้ Plan ที่ลอยอยู่เป็น Emission เพื่อแหล่งให้แสงสว่าง

ขั้นตอนที่ 14 สร้าง Material โดยให้ ช้อน มีความคล้ายกับ สแตนเลส มากที่สุด

