

Wine Glass

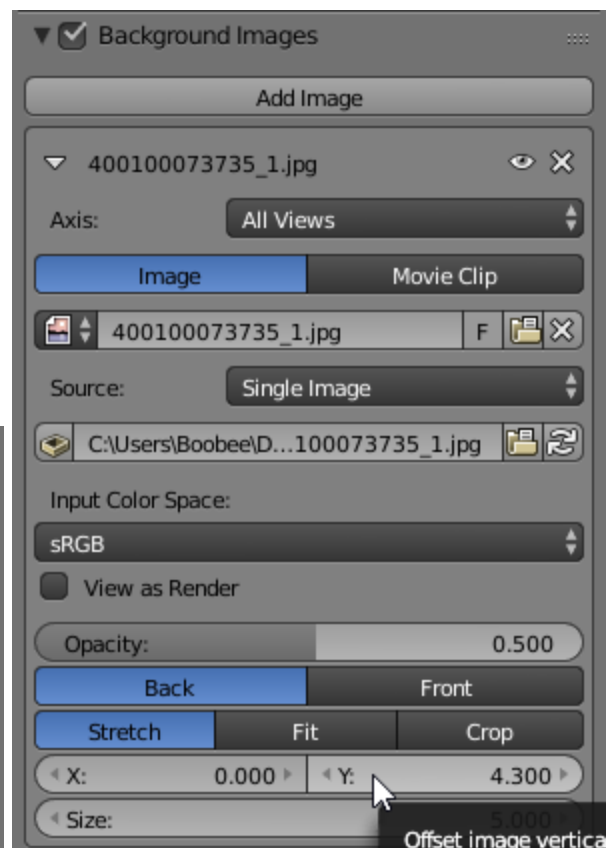
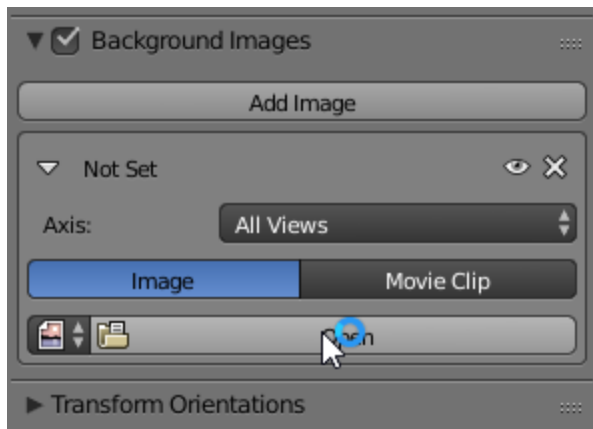
Workshop วันนี้ให้ผู้เรียนเรียนรู้การสร้าง Wine Glass ซึ่งจะใช้เครื่องมือ

- Extrude

การ Draft จากวัตถุจริง

ขั้นตอนที่ 1

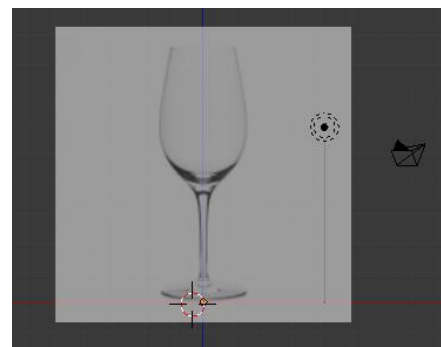
ใส่รูปที่ต้องการ Draft โดยไปที่ background Image และ Add image เลือกรูปที่ต้องการ



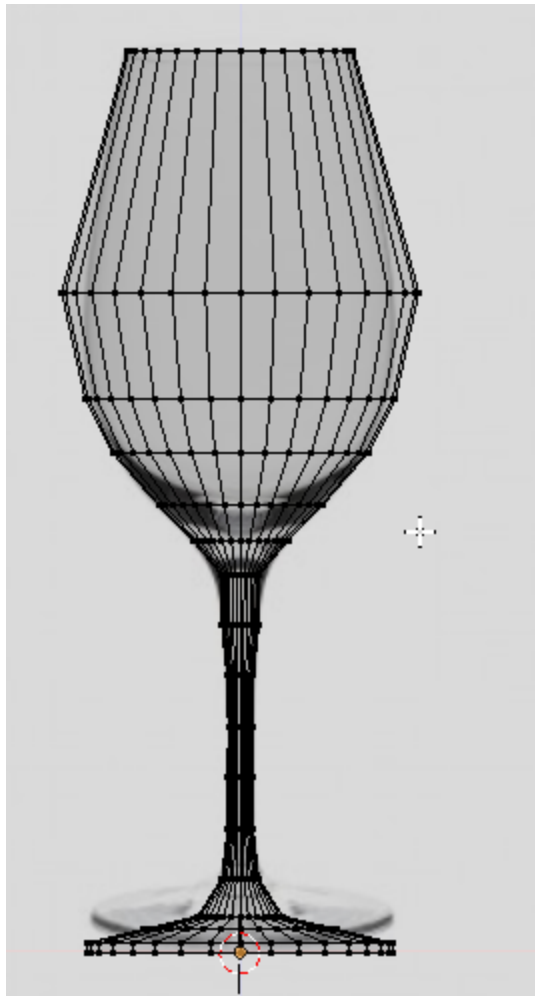
จากนั้น นักศึกษา สามารถปรับตำแหน่งของรูปภาพได้โดย

ใช้เลือกแกนใน Option ของ Background Images

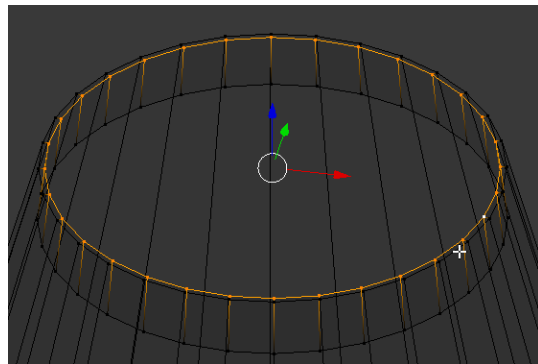
เลื่อนจนได้ตำแหน่งที่ต้องการ



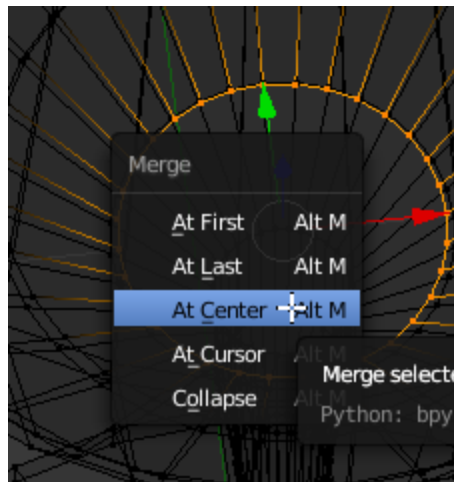
ขั้นตอนที่ 2 ทำการสร้าง Circle ขึ้นมาที่ตำแหน่งล่างสุดของ ภาพ จากนั้นทำการ Extrude ไปจนถึงของบนของรูป ตามรูปร่างของ วัตถุ



ทำการสร้าง Subdivision เพื่อสร้างพื้นผิวขึ้นมา เมื่อลากวัตถุถึงตำแหน่งบนสุด ให้ทำการสร้างความหนาของวัตถุ โดยจะเป็นขอบด้านในของวัตถุ ให้ทำการ Extrude และ scale ลง จากนั้นลากเข้าไปในวัตถุ ให้กลายเป็นความหนาวัตถุ ดังรูป



ทำการ Extrude ไปจนถึงตำแหน่งกันของแก้ว จากนั้นทำการ Join เส้นโดยใช้คำสั่ง ALT+m จะได้ดังรูป และเลือก Merge at Center

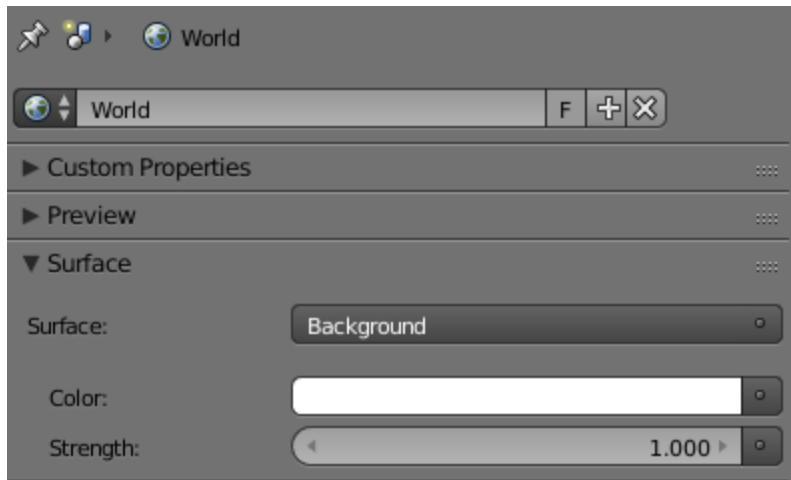


ขั้นตอนที่ 2 ทำการปรับสภาพแวดล้อม

ทำการเปลี่ยน สภาพแวดล้อมให้กลายเป็นสีขาว โดยไปที่



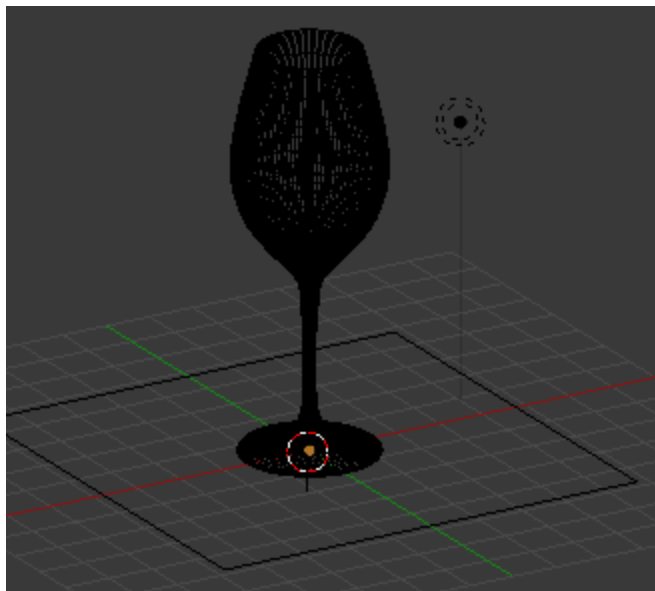
world



ทำการเลือก surface

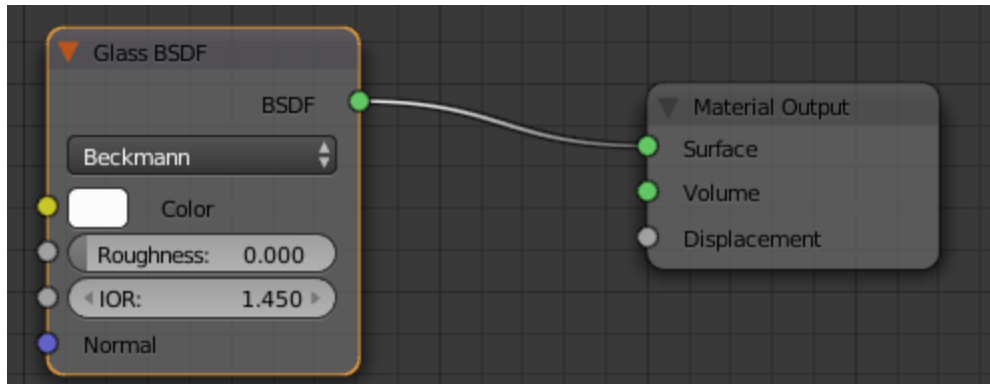
Background เป็นสีขาว

ทำการสร้างพื้นขึ้นมาโดยเลือก Add วัตถุ และใส่ Plane ลงไปใน Workspace ดังรูป

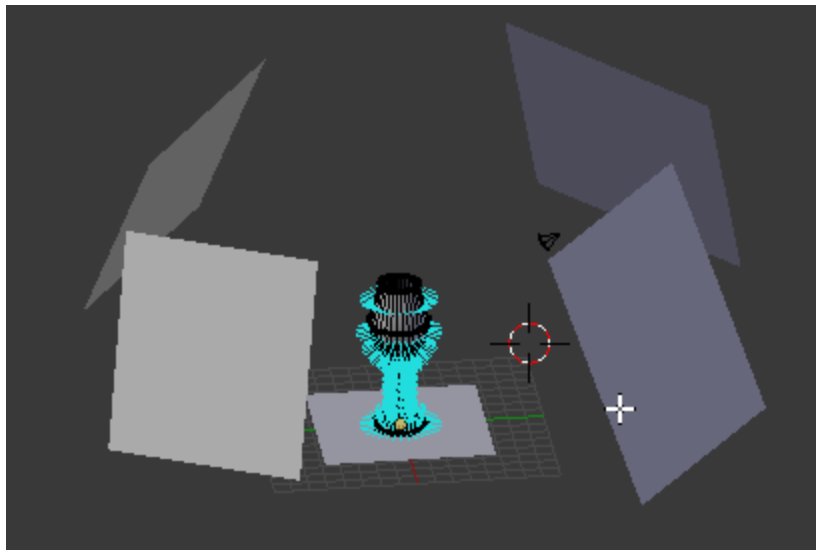


ขั้นตอนที่ 3 ทำการสร้างพื้นผิวให้กับแก้ว

ทำการเปิด Node ขึ้นมาโดยเลือกที่ Mode Node จากนั้นใส่ Material ดังรูป



ทำการจัดแสงให้กับวัตถุ โดยใส่ Plane และเลือก Material ให้เป็น Emission ความเข้มแสง = 6.0 หรือมากกว่าแล้วแต่ความเหมาะสม ดังรูป



จากนั้นทดลอง Render จะได้ดังภาพ



