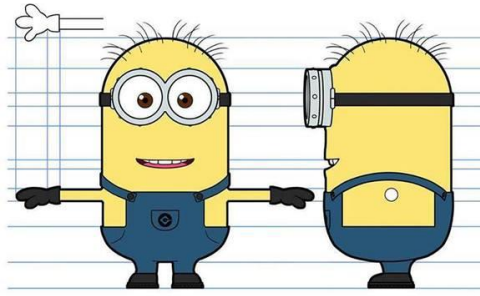
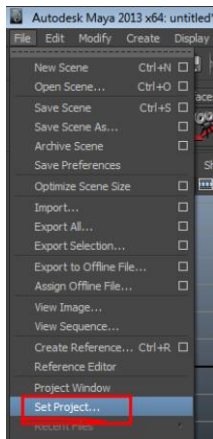


ขั้นตอนการบัน การตุ้มมึนเน่ยน ในโปรแกรม Maya

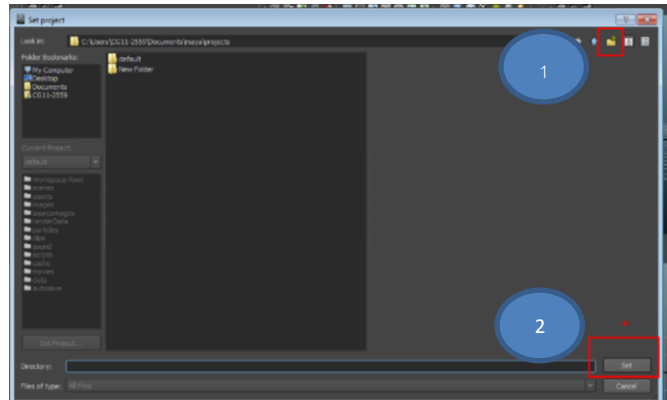


ขั้นตอนที่ 1 ทำการ Set Project เพื่อเก็บข้อมูล(ไฟล์ภาพ,ไฟล์งานmaya,ไฟล์เสียง)ไว้ใน Project เดียวกันให้หมด

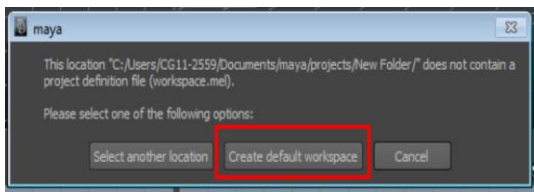
วิธีการทำ 1 ไปที่ File > Set Project



วิธีการทำ 2 1)ทำการสร้างfolderขึ้นมาใหม่และตั้งชื่อภาษาอังกฤษ
2)ทำการเลือกfolderและกด Set

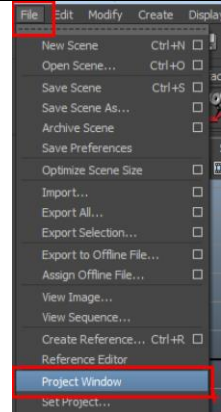


วิธีการทำ 3 เลือก Create default workspace

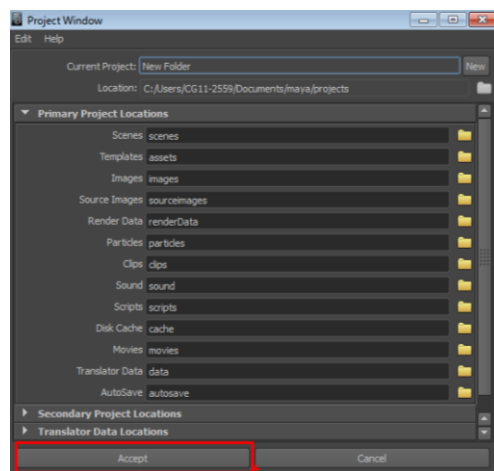


วิธีการทำ 4

ไปที่ File > Project Window



วิธีการทำ 5 โปรแกรมจะแยกfolderในการเก็บไฟล์ให้ ให้กดAccept



วิธีการทำ 6

Folder Images

เก็บไฟล์ภาพที่เรนเดอร์

Folder Scenes

เก็บไฟล์งานที่บันทึก

Folder Sourceimages

เก็บไฟล์ภาพที่นำเข้า

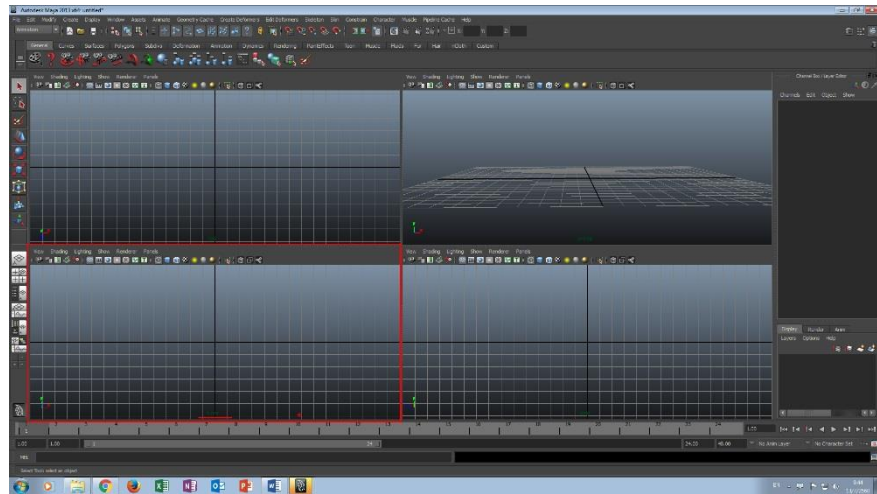
มาใช้ในโปรแกรม

name	Date modified
assets	13/7/2560 1
autosave	13/7/2560 1
cache	13/7/2560 1
clips	13/7/2560 1
data	13/7/2560 1
images	13/7/2560 1
movies	13/7/2560 1
particles	13/7/2560 1
renderData	13/7/2560 1
scenes	13/7/2560 1
scripts	13/7/2560 1
sound	13/7/2560 1
sourceimages	13/7/2560 1
workspace	13/7/2560 1

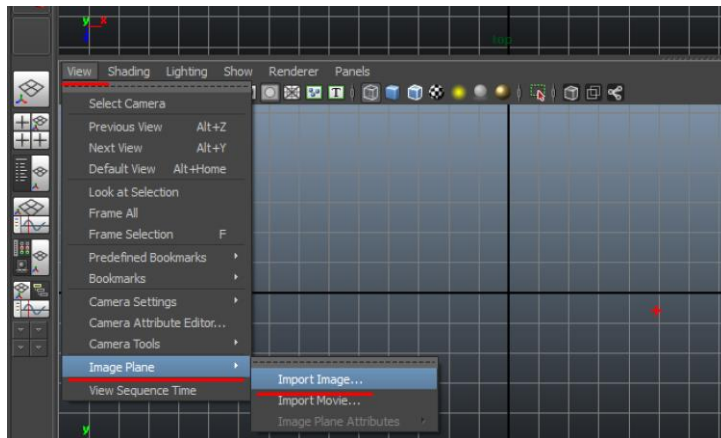
ขั้นตอนที่ 2 นำภาพต้นแบบมา Save ไว้ใน Folder Source images (ลิงค์ภาพ)

ขั้นตอนที่ 3 นำภาพต้นแบบเข้ามาในโปรแกรม ทั้ง 2 ด้าน คือด้านหน้าและด้านหลัง

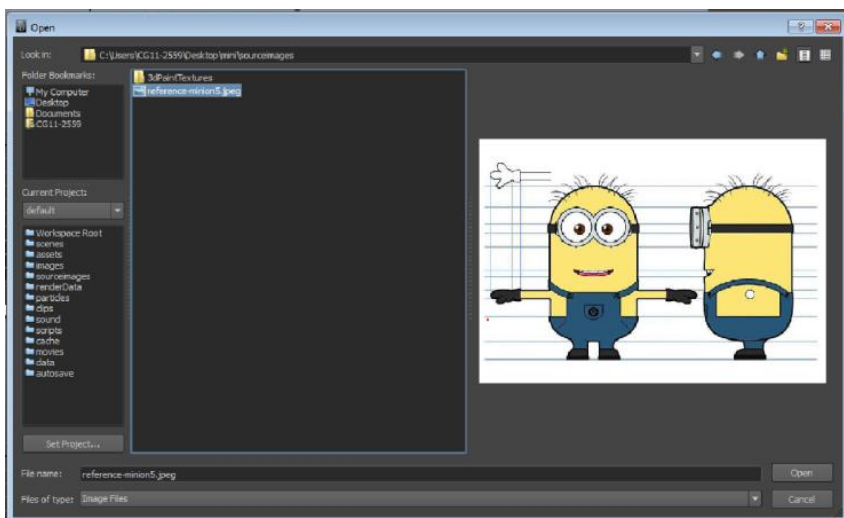
ขั้นตอนที่ 4 กด space bar และไปที่หน้าต่าง font



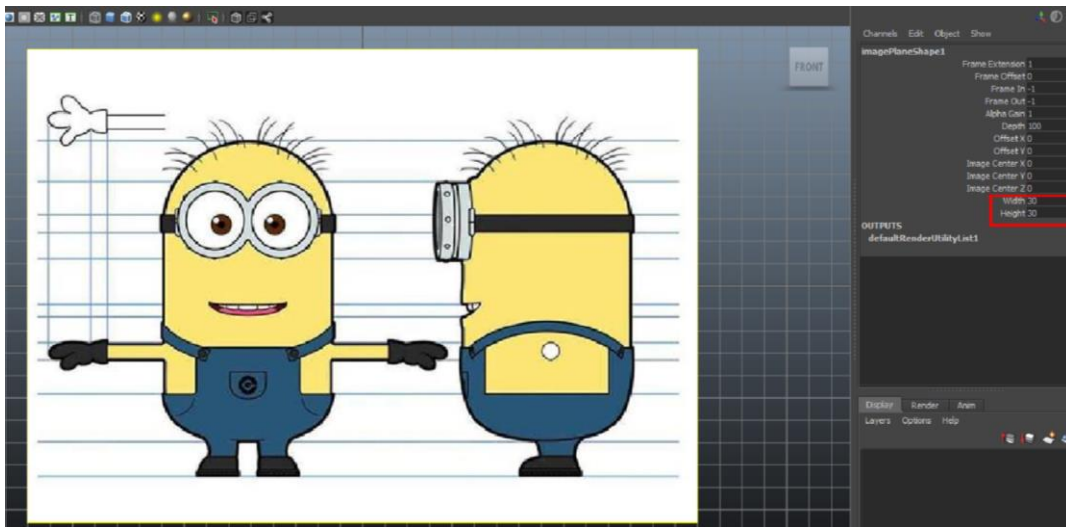
ขั้นตอนที่ 5 ไปทำงานที่หน้าต่าง font เลือก View > Image plane > Import Image



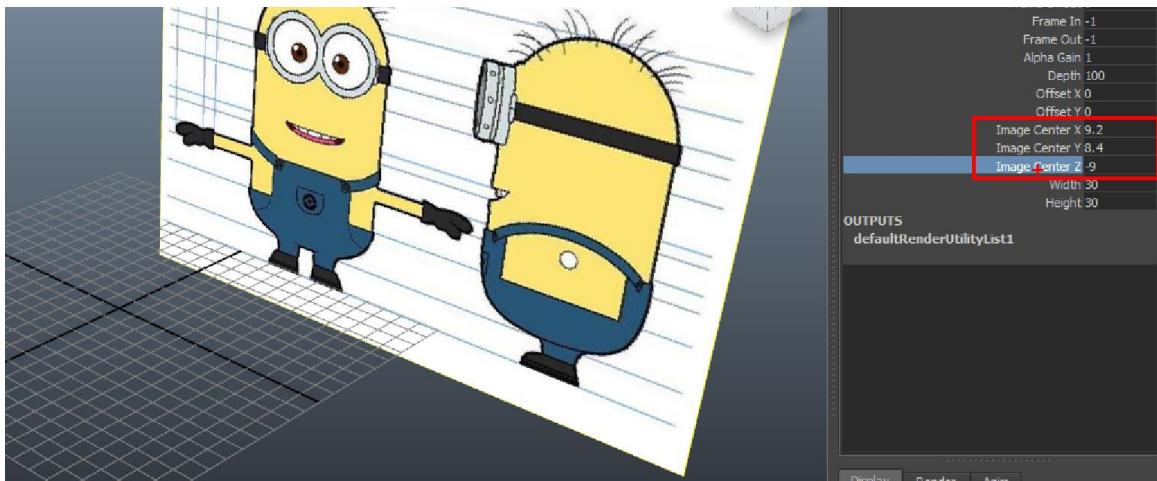
ขั้นตอนที่ 6 เลือก folder ที่ทำการ set ไว้แล้ว เลือก folder source images คลิกที่ภาพ และ open



ขั้นตอนที่ 7 คลิกที่ภาพ ไปที่หน้าต่าง Channel Box ปรับขนาด w 25 H 25



ขั้นตอนที่ 8 ปรับ Image Center แกน x,y,z ตามเหมาะสม

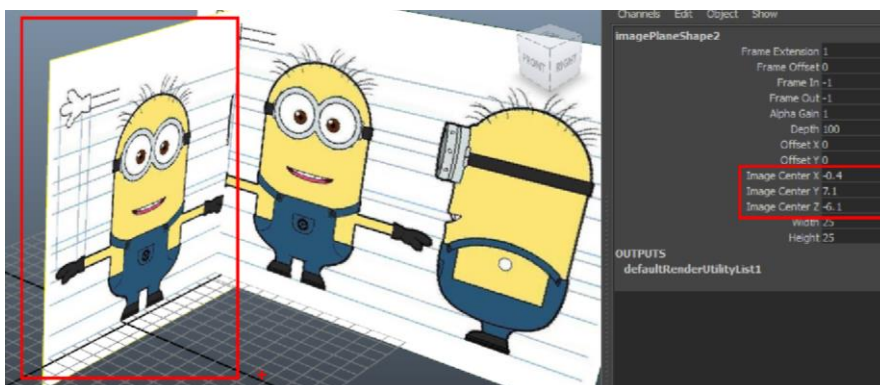


ขั้นตอนที่ 9 ไปทำงานที่หน้าต่าง Side เลือก View > Image plane > Import Image เลือก folder ที่ทำการ set ไว้

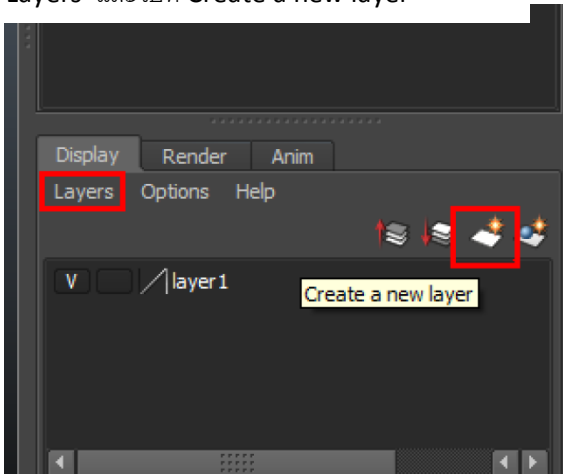
แล้ว เลือก folder source images คลิกที่ภาพ และ open

ขั้นตอนที่ 10 คลิกที่ภาพ ไปที่หน้าต่าง Channel Box ปรับขนาด w 25 H 25

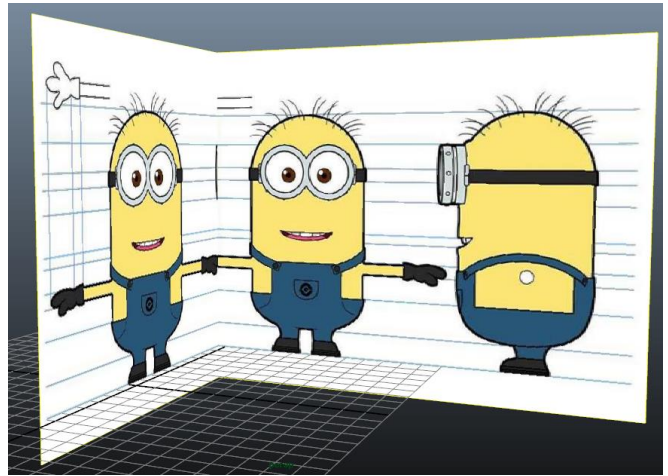
ขั้นตอนที่ 11 ปรับ Image Center แกน x,y,z ตามเหมาะสม



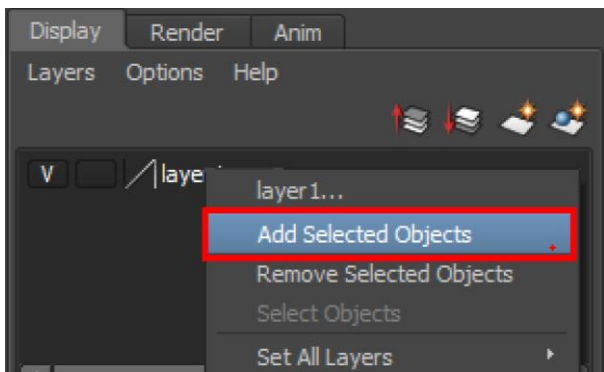
ขั้นตอนที่ 12 ไปที่หน้าต่าง Display เลือก Layers และไปที่ Create a new layer



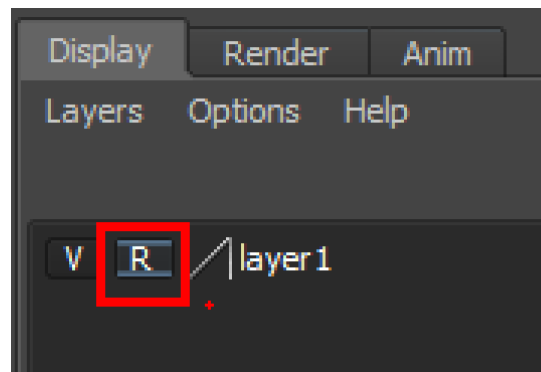
ขั้นตอนที่ 13 เลือกภาพทั้ง 2 ด้านที่มุมมอง Persp



ขั้นตอนที่ 14 ไปที่แท็บ Layer และคลิกขวา Add selected Objects

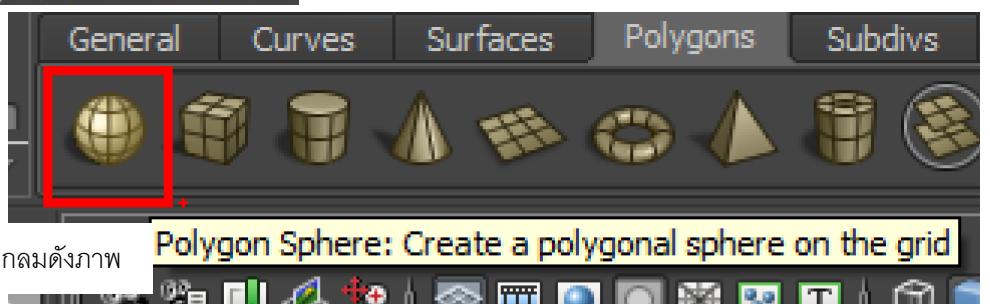
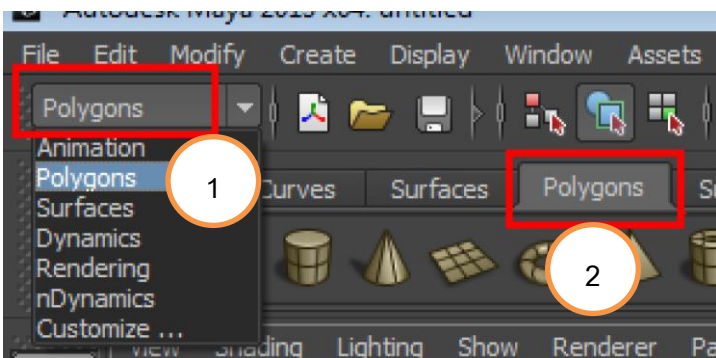


ขั้นตอนที่ 15 คลิกที่แท็บ Layer ดังรูปปรับเป็น R



ขั้นตอนที่ 16 ปรับโหมดเป็นโหมด Polygons และเลือกแท็บเมนูทำสั่งเป็น Polygons

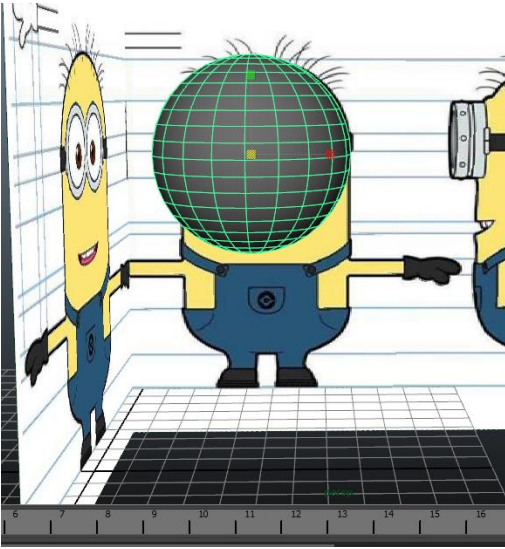
เริ่มปั้นตัว



ขั้นตอนที่ 17 เลือก Polygons ลูกวงกลมดังภาพ

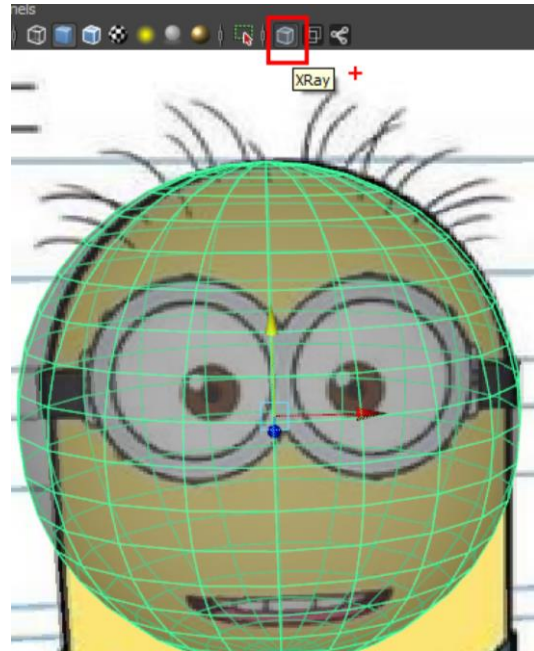
ขั้นตอนที่ 18 วาด Polygons ลูกรวงกลม ให้

กด R เพื่อขนาดสอดคล้องกับภาพต้นแบบ



ขั้นตอนที่ 19 เลือกวัตถุลูกรวงกลม และเลือกคำสั่ง

XRay เพื่อให้เห็นภาพด้านหลังด้วย

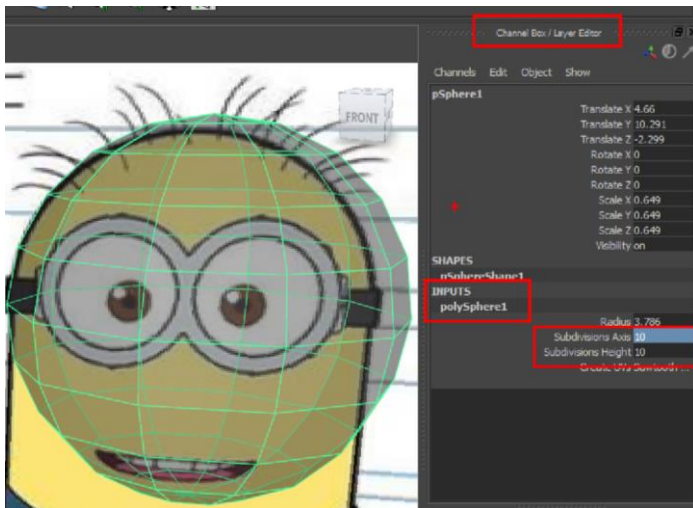


ขั้นตอนที่ 20 เลือกวัตถุลูกรวงกลม และเลือกไปที่หน้าต่าง

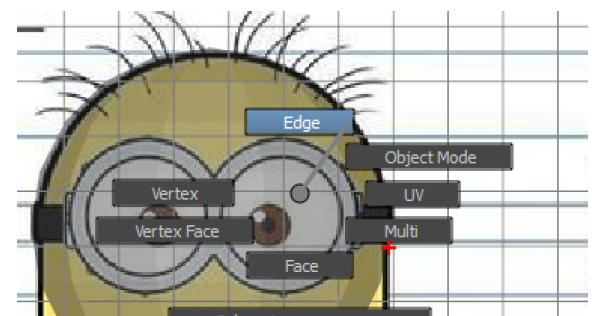
Channel Box และไปที่ Inputs เลือก polySphere1

และปรับ Subdivisions Axis เป็น 10 ,

ปรับ Subdivisions Height เป็น 10



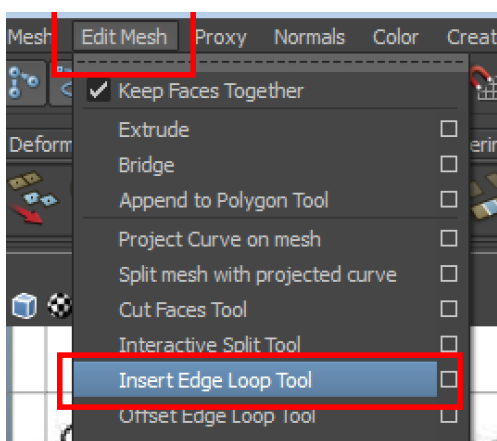
ขั้นตอนที่ 20 เลือกวัตถุลูกรวงกลม เพื่อปรับเป็น Edge



ขั้นตอนที่ 21 เลือกวัตถุลูกรวงกลม เพิ่มเส้น Edge เพื่อ

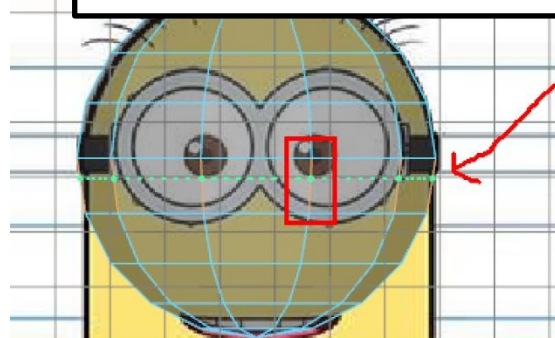
ปรับให้วัตถุเป็นตัวมินเนียนโดยสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 22 ปรับหน้าต่างมุมมองเป็น font แล้วเลือกเมนู Edit Mesh ไปที่

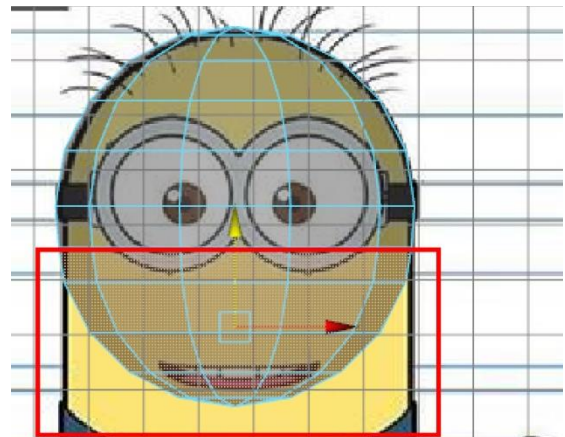
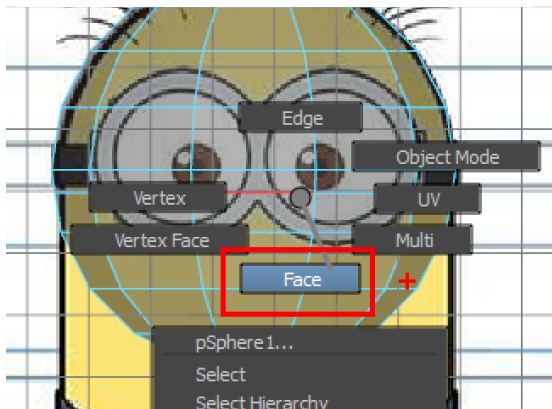


ขั้นตอนที่ 23 เมื่อเลือก Insert Edge Loop Tool แล้ว ให้ คลิก

ที่เส้นที่วงไว้จะเพิ่มเส้น Edge มาดังรูป

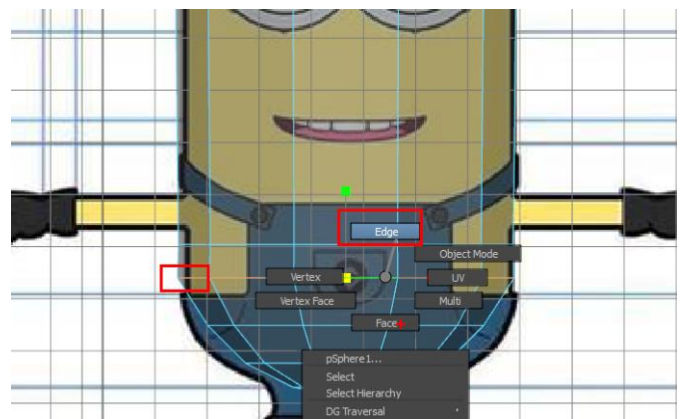
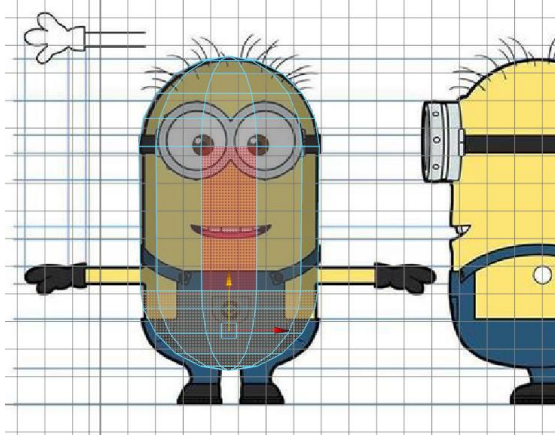


ขั้นตอนที่ 24 เมื่อเพิ่มเส้น Edge แล้วให้ทำการคลิกขวาเพื่อปรับเป็น Face

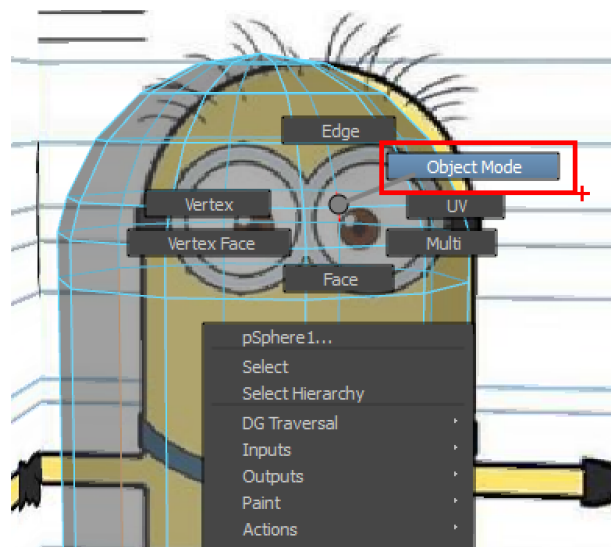
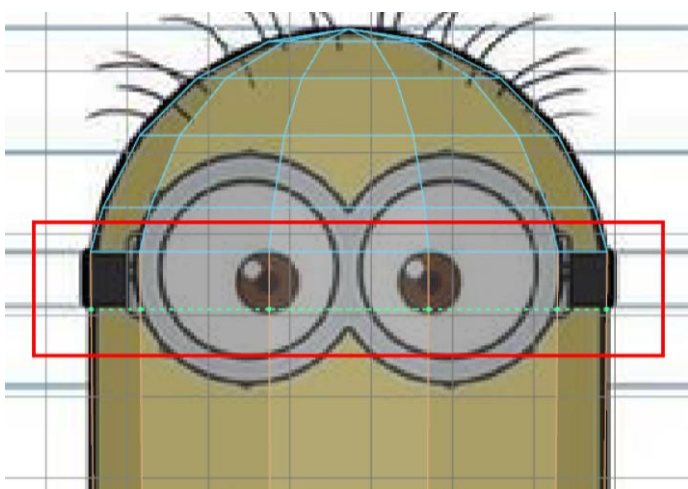


ขั้นตอนที่ 25 คลิกซ้ายที่ Face ลากคลุมเพียงส่วนครึ่งล่าง

ขั้นตอนที่ 26 แล้วกด w เพื่อปรับเครื่องมือเป็น move tool และปรับแกน y และดึงส่วนครึ่งล่างลงมาให้สมดุลกับภาพต้นแบบ



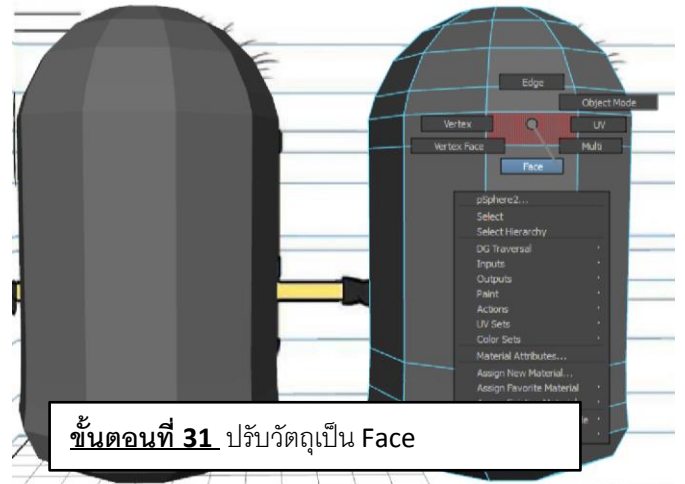
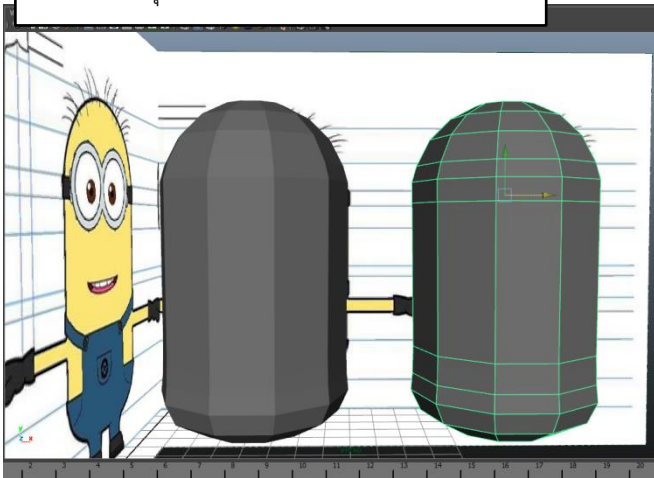
ขั้นตอนที่ 27 คลิกขวาเพื่อปรับเป็น Edge แล้วให้ทำการดับเบิลคลิกที่เส้น Edge แนวนอน และกด R (scale tool) เพื่อปรับให้สมดุลกับภาพต้นแบบ



ขั้นตอนที่ 28 ทำสายคาดแว่นให้มินเนียน วิธีทำ เพิ่มเส้น Edge มาดั่งรูป โดยใช้คำสั่ง Insert Edge Loop Tool

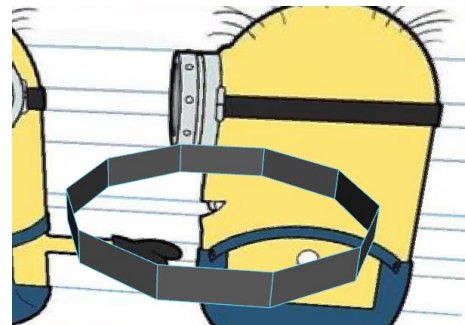
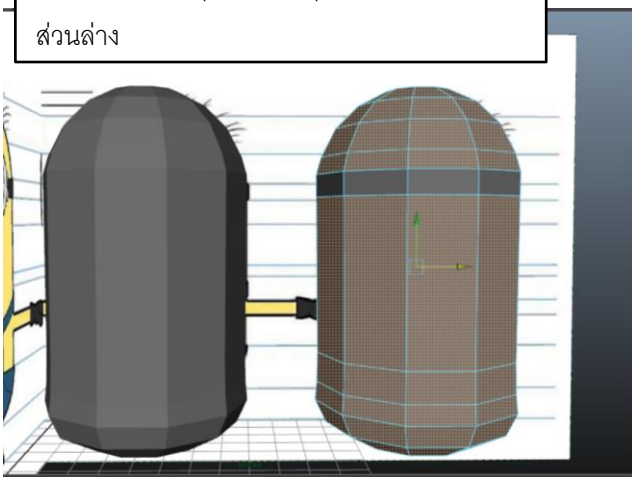
ขั้นตอนที่ 29 เพิ่มเส้น Edge แล้วให้ปรับเป็น Object Mode

ขั้นตอนที่ 30 เลือกวัตถุและทำการกด Ctrl + D เพื่อเพิ่มวัตถุเป็น 2 ชิ้น



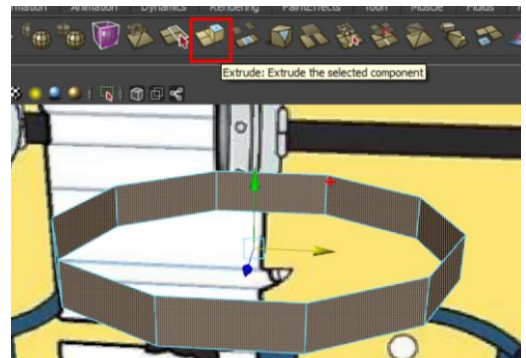
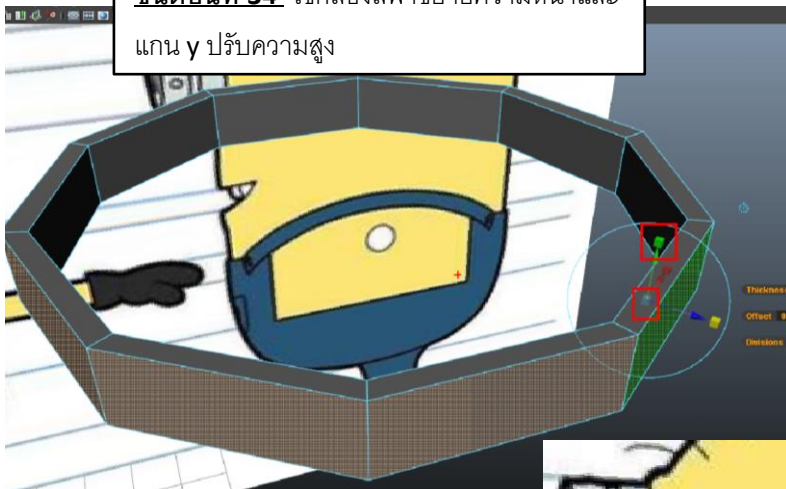
ขั้นตอนที่ 31 ปรับวัตถุเป็น Face

ขั้นตอนที่ 32 กดปุ่ม Delete เพื่อลบวัตถุส่วนบนและส่วนล่าง



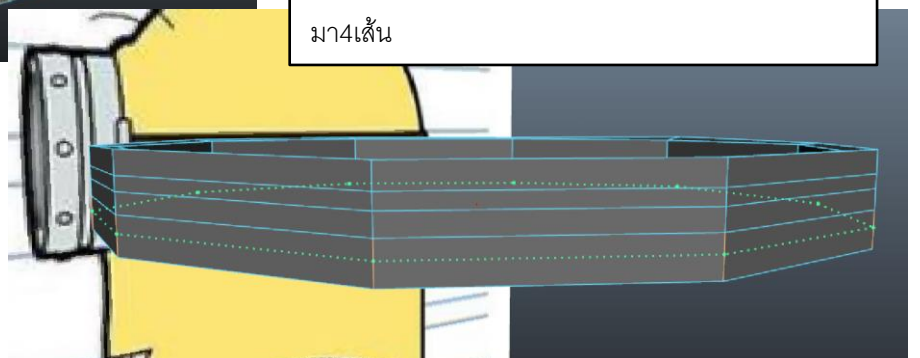
ขั้นตอนที่ 32 กดปุ่ม Delete ให้เป็นดังภาพ

ขั้นตอนที่ 34 ใช้กล่องสี่เหลี่ยมขยายความหนาและแกน y ปรับความสูง



ขั้นตอนที่ 33 กดปุ่มเลือกทั้งหมดและใช้คำสั่ง Extrude เพื่อเพิ่มความหนา

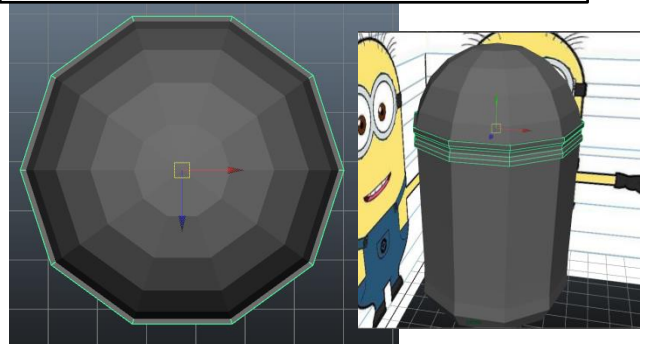
ขั้นตอนที่ 35 เลือก Insert Edge Loop Tool แล้วให้คลิกที่เส้นที่เส้นแนวตั้งเพื่อเพิ่มเส้น Edge มาดังรูป มา 4 เส้น



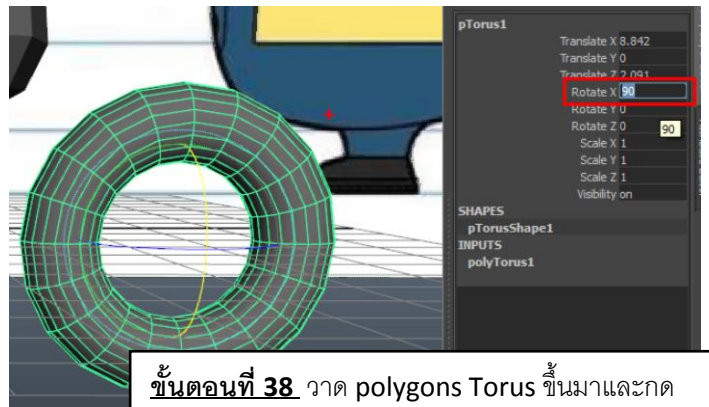
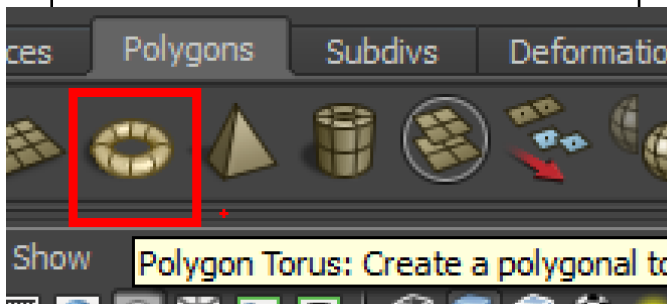
ขั้นตอนที่ 36 เลือก เส้น Edge 2 เส้นด้านในและกด R(scale tool) ย่อเส้นเพื่อเพิ่มลาย



ขั้นตอนที่ 37 กด w (Move tool) เพื่อขยับวัตถุมาครอบชิ้นส่วนตัว

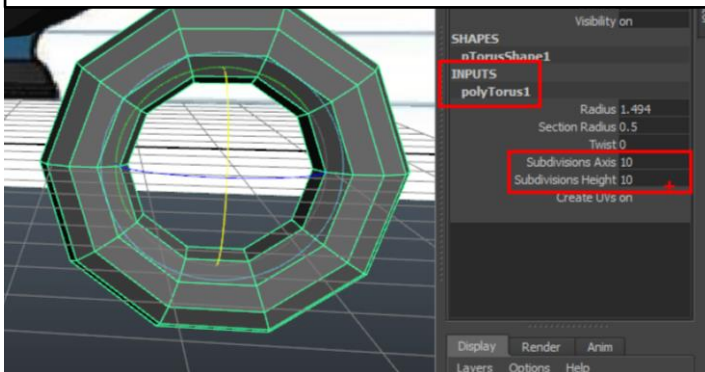


ขั้นตอนที่ 38 ขั้นตอนต่อไปคือการปั้นแวน เราจะปั้นเพียง ดวงเดียว โดยให้ polygons Torus

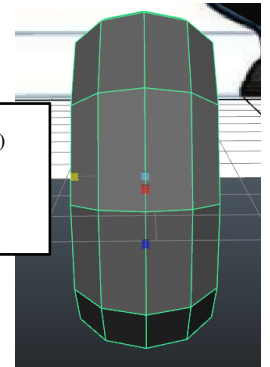


ขั้นตอนที่ 38 วาด polygons Torus ขึ้นมาและกด E (Rotate) เพื่อปรับเป็นแนวตั้ง 90 องศา

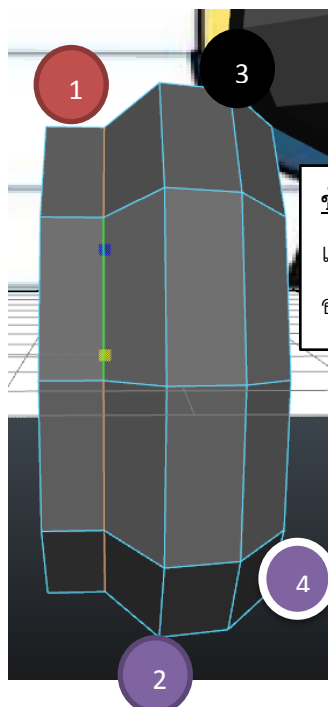
ขั้นตอนที่ 39 เลือกวัตถุ polygons Torus และเลือกไปที่หน้าต่าง Channel Box และไปที่ Inputs เลือก polygons Torus และปรับ Subdivisions Axis เป็น 10 , ปรับ Subdivisions Height เป็น 10



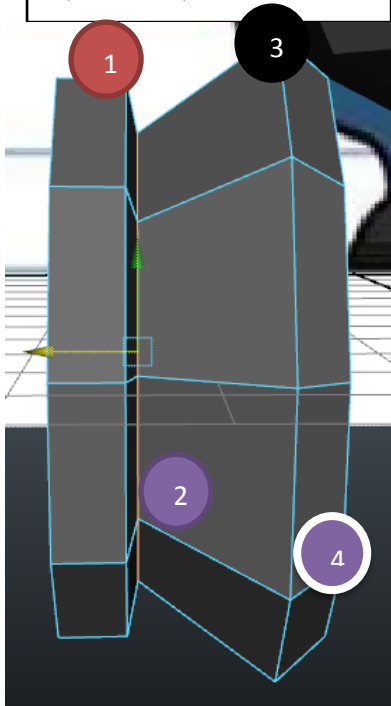
ขั้นตอนที่ 40 กด R(scale tool) เพื่อทำการขยายวัตถุด้านข้าง



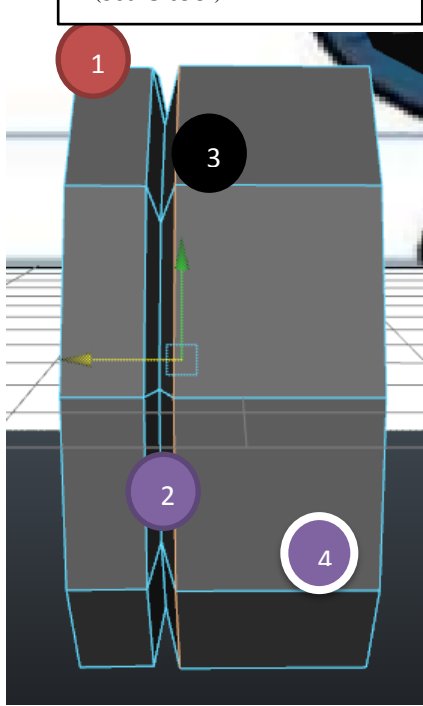
ขั้นตอนที่ 41 ปรับเป็น Edge คลิกที่ เส้นที่ 1 กด w (Move tool) ขยับออกมา และกด R(scale tool) ย่อลง



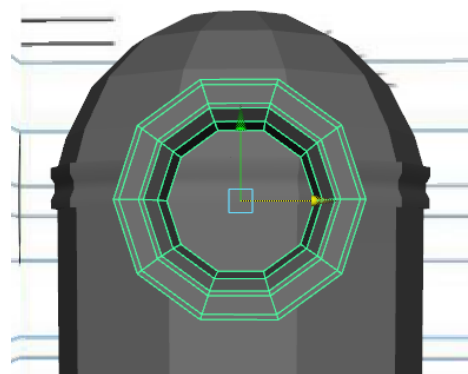
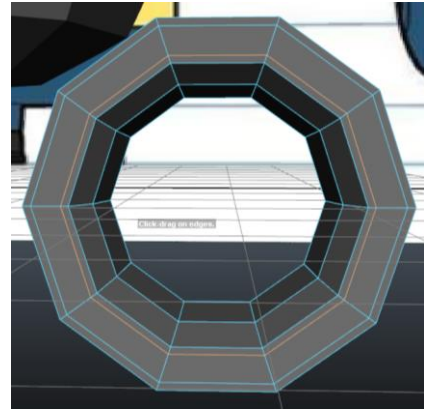
ขั้นตอนที่ 42 ปรับเป็น Edge
คลิกที่เส้นที่2 กด w (Move
tool) ขยับมาใกล้เส้นที่1 และกด
R(scale tool) ย่อลง



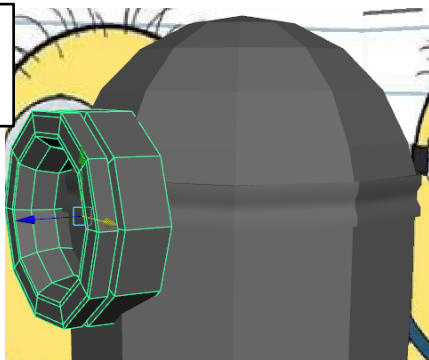
ขั้นตอนที่ 43 ปรับเป็น Edge
คลิกที่เส้นที่3 กด w (Move
tool) ขยับมาใกล้เส้นที่2 และกด
R(scale tool) ย่อลง



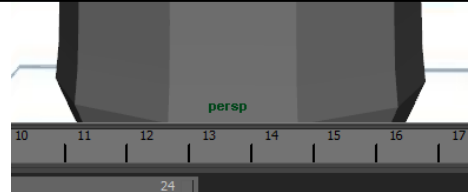
ขั้นตอนที่ 44 เลือก Insert Edge Loop
Tool แล้ว ให้ คลิกที่เส้นที่เส้นแนวตั้งเพื่อเพิ่ม
เส้น Edge ของขอบแฉกมาดังรูป มา2เส้น



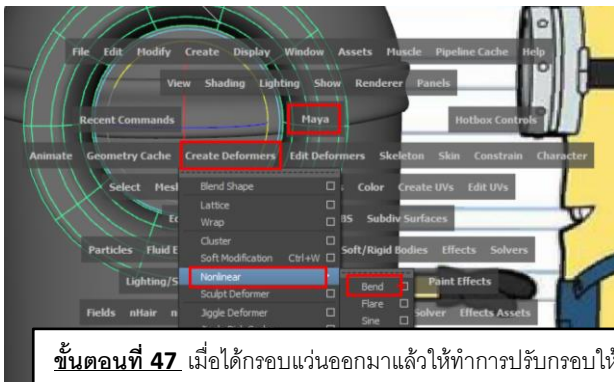
ขั้นตอนที่ 45 ดูด้านข้างให้
เหมาะสม



ขั้นตอนที่ 44 กด w (Move tool) ขยับไว้ที่
ตัว

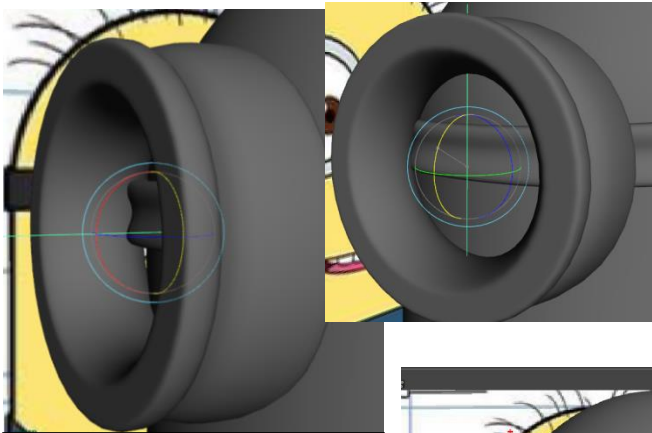


ขั้นตอนที่ 46 กดเลข3 ให้อัตโนมัติขึ้น

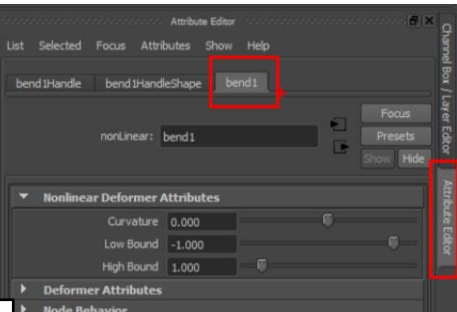


ขั้นตอนที่ 47 เมื่อได้กรอบแฉกออกมาแล้ว ให้ทำการปรับรอบให้โค้งเข้ากับตัว คือคำสั่ง Bend

1. คลิกที่วัตถุ กด space bar ค้างไว้ ลากเมาส์มาที่ create Deformers
2. เลือก Nonlinear และ Bend

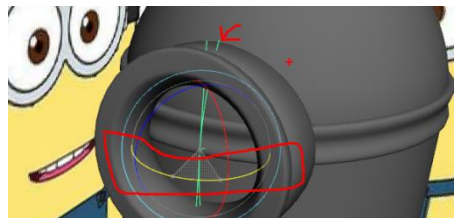
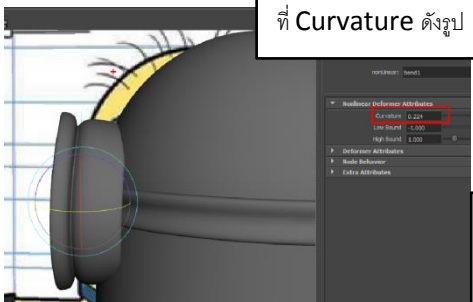


ขั้นตอนที่ 49 ไปที่ หน้าต่าง Attribute Editor และเลือก bend1 เพื่อปรับความโค้งที่ Curvature

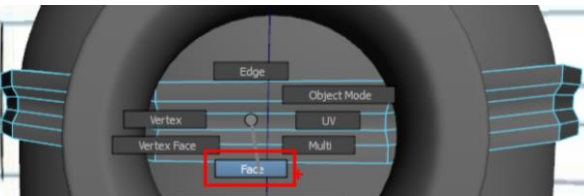
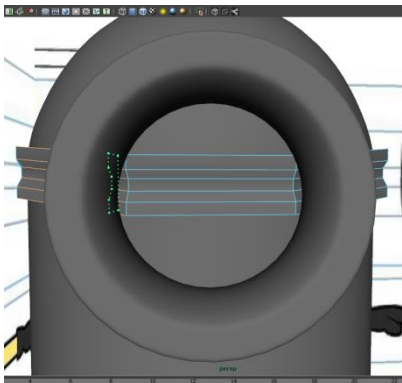


ขั้นตอนที่ 48 คลิกเส้นตรงที่เพิ่มมาและกด E (Rotate) เพื่อหมุนให้เส้นเป็นแนวตรง

ขั้นตอนที่ 50 ปรับความโค้งที่ Curvature ดังรูป

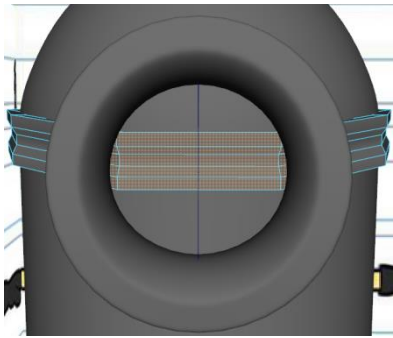


ขั้นตอนที่ 51 ปรับความโค้งที่ Curvature แล้วเกิดไม่โค้งเข้าหาตัวอาจเป็นเพราะเส้นที่ปรับโค้งเกินไปผิดทางให้ปรับเส้นที่โค้งเข้าหาตัวมันเนียน



ขั้นตอนที่ 53 เลือกสายลัด และปรับเป็น Face

ขั้นตอนที่ 52 เลือกสายลัดและเลือก Insert Edge Loop Tool แล้ว ให้ คลิกที่เส้นที่เส้นแนวนอนเพื่อเพิ่มเส้น Edge ตรงส่วนที่อยู่ขอบกรอบแว่น



ขั้นตอนที่ 54 กดปุ่มเลือก Face ที่อยู่ในกรอบแว่น หมุดดูด้านหลังด้วยว่าไปคลิกโดนไหมและกด delete

