

ขั้นตอนการสร้าง เตียง ฝ้าคลุมเตียง หมอนใบนั้น

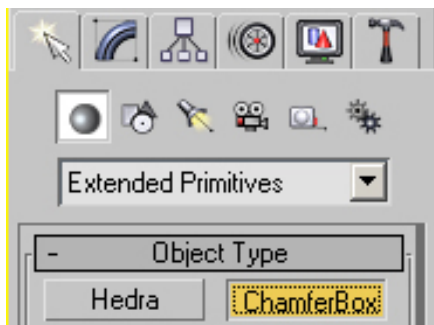
นี่ก็ใกล้หน้าหนาวอีกแล้วชิครับเพื่อนๆดังนั้นในฉบับนี้ผมจะแนะนำการสร้างเตียงนุ่มๆไว้นอนกัน

โดยใช้ Chamferbox สร้างเตียงแล้วใช้คำสั่ง Bend เข้ามาปรับแต่งหัวเตียง และหลังจาก

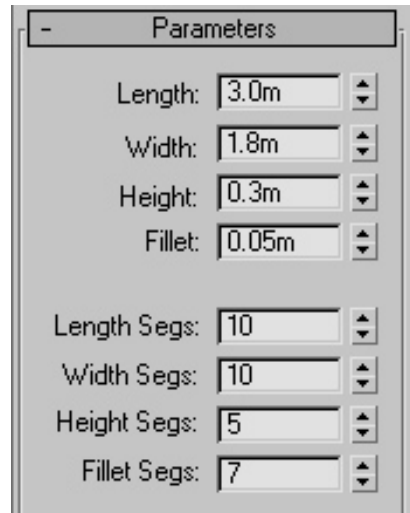
นั้นเราก็จะสร้าง ฝ้าคลุมเตียงโดยใช้คำสั่ง Loft ว่าแล้วเราก็มาลงมือสร้างกันเลยดีกว่าครับ

ขั้นตอนแรก ให้ไปที่กลุ่ม Create > Geometry > Extended Primitives >

Chamferbox ตามรูปที่ 1



รูปที่ 1



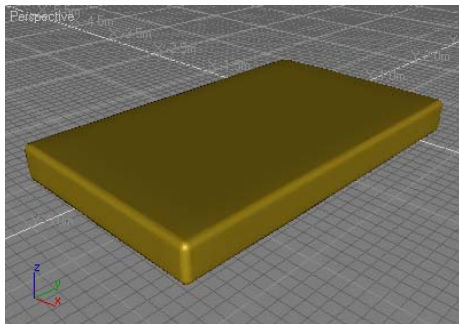
รูปที่ 2

- ให้สร้างขึ้นมา หลังจากนั้นให้ปรับค่า Parameters ดังต่อไปนี้ตามรูปที่ 2

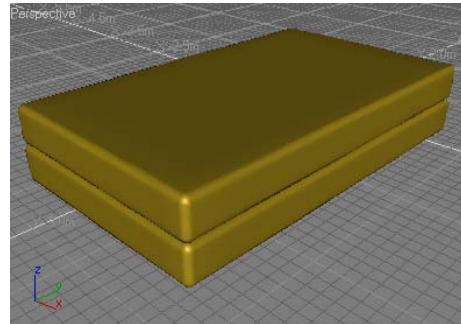
Length = 3 / Width = 1.8 / Height = 0.3 / Fillet = 0.05

Length Segs = 10 / Width Segs = 10 / Height Segs = 5 / Fillet Segs = 7

เราก็จะได้ตามรูปที่ 3



รูปที่ 3



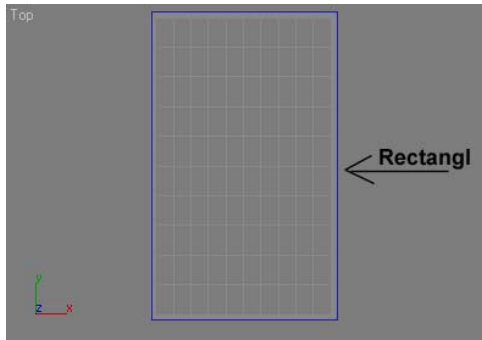
รูปที่ 4

- หลังจากได้ตามรูปที่ 3 แล้วให้ทำการ Copy ขึ้นมาอีกชิ้นตามรูปที่ 4

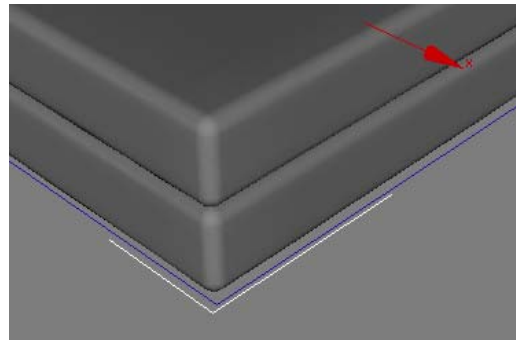
ขั้นตอนที่ 2 ในขั้นตอนที่ 2 นี้เราจะทำการสร้างฐานของเตียงนั้นผมให้ Lock ตัวเตียงไว้ก่อนนะครับ

หลังจาก Lock แล้วให้กลับไปทำงานที่ด้าน Top View อีกครั้งทำการสร้าง Rectangl ขึ้นมาตาม

รูป ที่ 5 และ 6

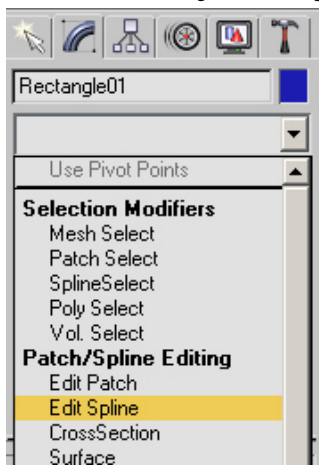


รูปที่ 5

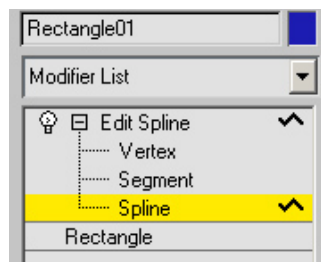


รูปที่ 6

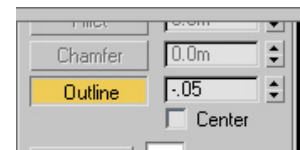
- หลังจากนั้นให้เลือก Rectangl ที่เราสร้างขึ้นไว้ไปที่ Modifier list > Edit spline > เปิด sub-object > Spline > Outline = -.05 ตามรูปที่ 7 , 8 , 9



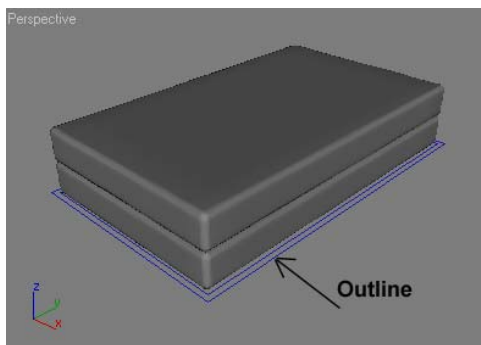
รูปที่ 7



รูปที่ 8

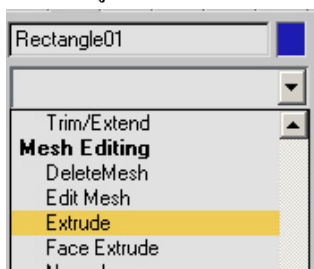


รูปที่ 9

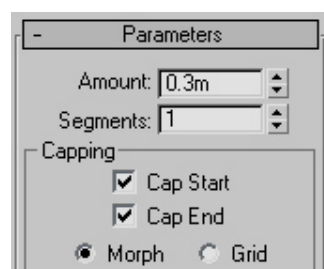


รูปที่ 10

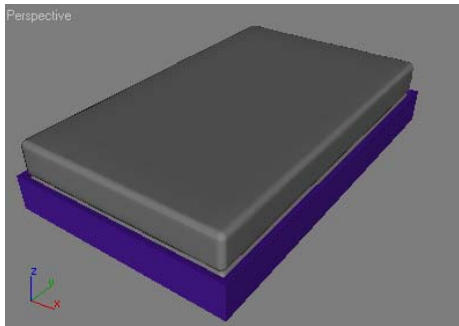
- เราจะได้ตามรูปที่ 10 ในขั้นตอนต่อไปให้ใส่ค่าความสูงให้ไปที่ Modifier List > Extrude = .3 ตามรูปที่ 11 – 12



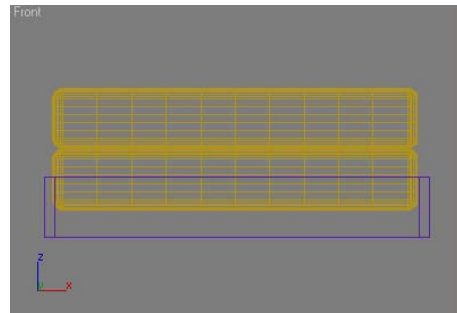
รูปที่ 11



รูปที่ 12

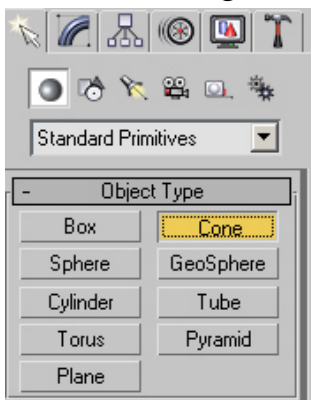


รูปที่ 13

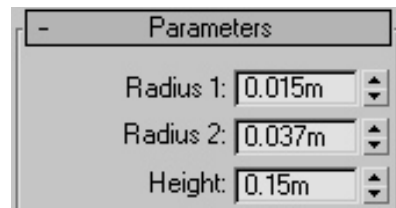


รูปที่ 14

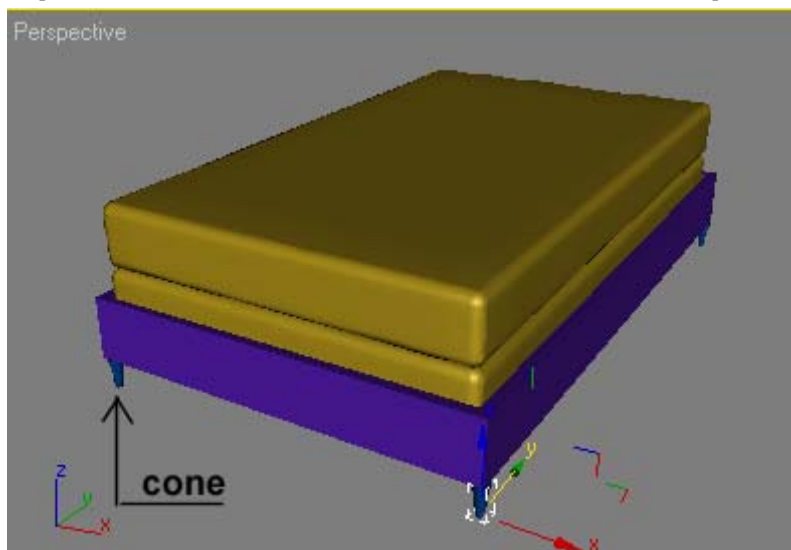
- เราจะได้ฐานเตียงขึ้นมาตามรูปที่ 13 หลังจากนั้นให้ Move ตัวเตียงขึ้นตามรูปที่ 14
- ขั้นตอนต่อไปสร้างขาเตียงโดยใช้คำสั่ง Cone ขนาด Radius 1 = 0.015 / Radius 2 = 0.037 / Height = 0.15 ตามรูปที่ 15 – 16 – 17



รูปที่ 15

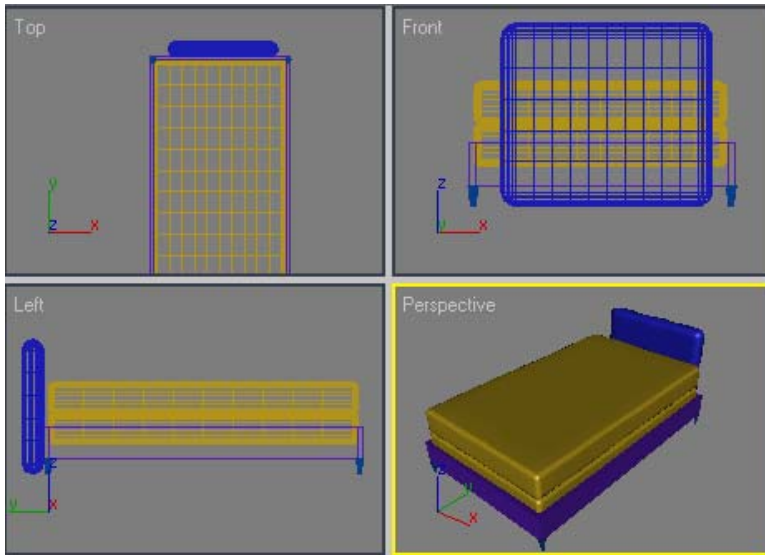


รูปที่ 16



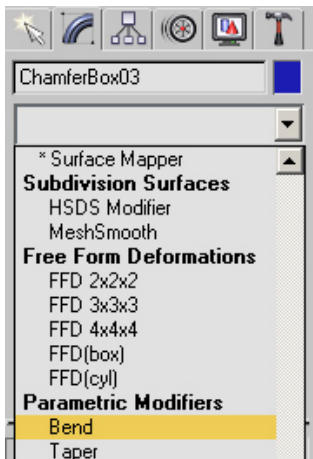
รูปที่ 17

ขั้นตอนที่ 3 ในขั้นตอนนี้เราจะทำการสร้างหัวเตียงให้สร้าง Chamferbox ตามรูปที่ 18

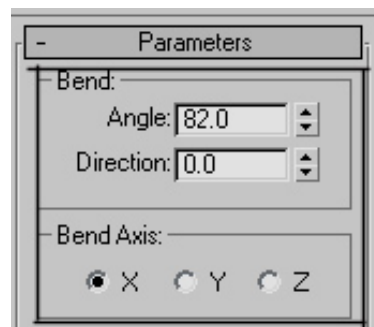


รูปที่ 18

- ขั้นตอนต่อไปให้ไปที่ Modifier list > Bend ตามรูปที่ 19

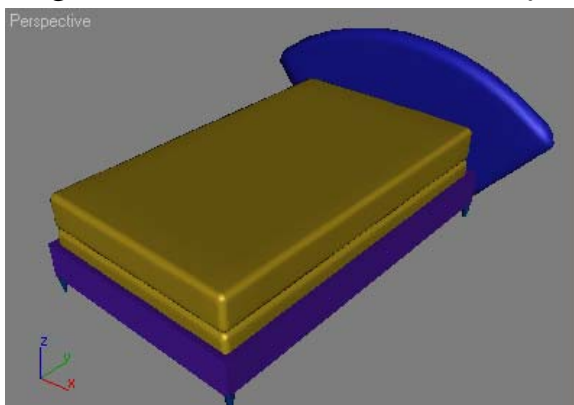


รูปที่ 19



รูปที่ 20

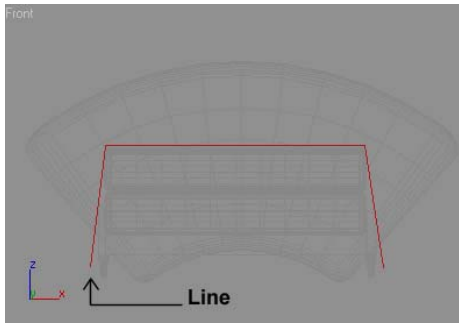
- ให้ปรับค่า Parameters ดังต่อไปนี้
Angle = 82 / Bend Axis = แกน X ตามรูปที่ 20



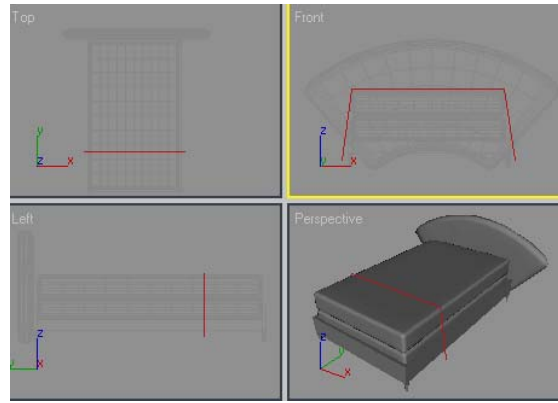
รูปที่ 21

ลอง Bend ให้ได้ตามรูปที่ 21 นะครับ

ขั้นตอนที่ 4 ในขั้นตอนนี้เราจะทำการ สร้างผ้าคลุมเตียงให้ LOCK เตียงทั้งหมดไว้ก่อนหลังจากนั้นให้สร้างเส้น Line ที่รูปด้านตามรูปที่ 22-23 ต่อไปนี้

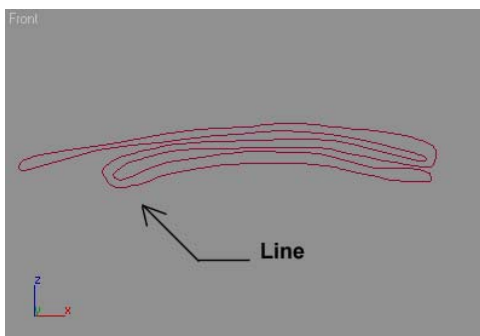
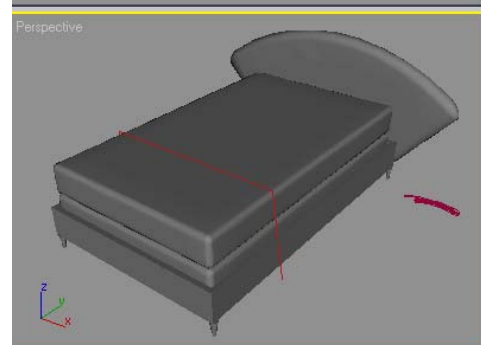
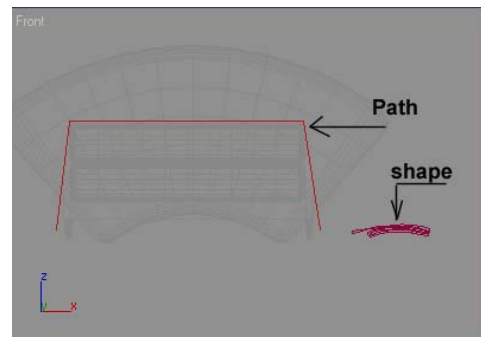


รูปที่ 22



รูปที่ 23

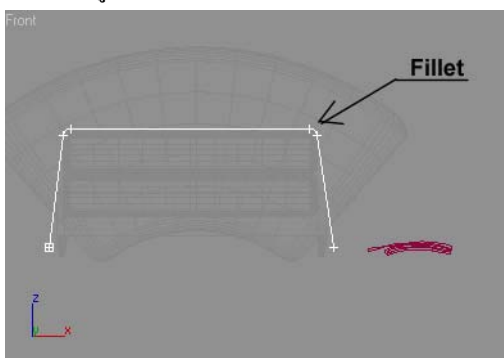
ในรูปที่ 22 – 23 เราก็จะได้เส้น **Path** ขึ้นมา 1 เส้น ในขั้นตอนต่อไปให้ทำการสร้าง **Shape** ตามรูปที่ 24 ต่อไปนี้



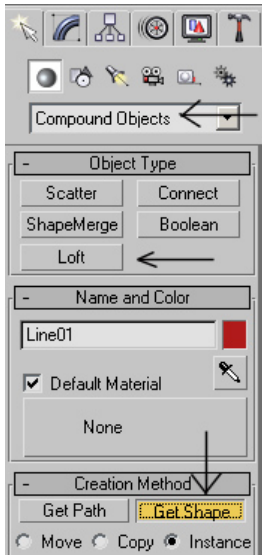
รูปที่ 24

รูปที่ 25

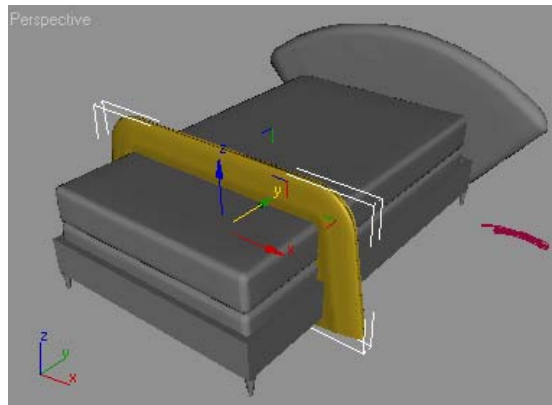
- ในรูปที่ 25 เราก็จะได้ทั้ง **Path** และ **Shape**
- ในขั้นตอนต่อไปให้ทำการปรับเส้น **Path** โดยการเปิด sub-object > Vertex > Fillet ตามรูปที่ 26



รูปที่ 26

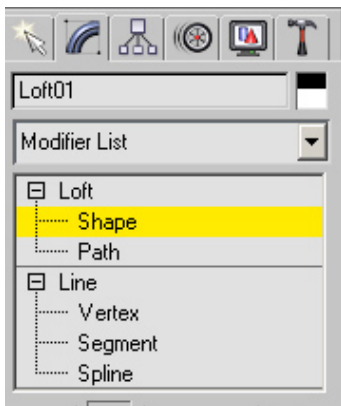


รูปที่ 27

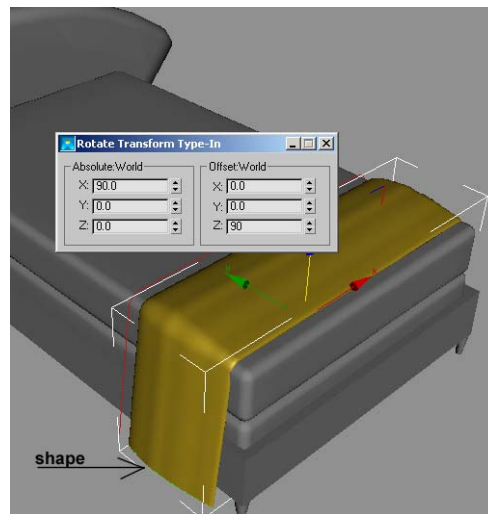


รูปที่ 28

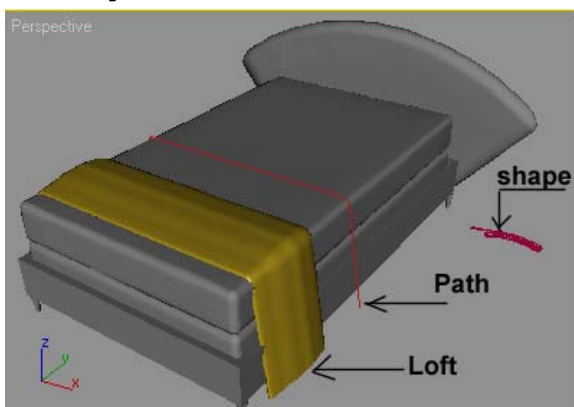
- หลังจากนั้นให้เลือกเส้น Path ไว้ไปที่ Geometry > Compound objects > Loft > Get Shape > เลือกที่เส้น Shape จะได้ตามรูปที่ 28
- ในขั้นตอนต่อไปให้ทำการ เปิด sub-object + loft > เลือกที่ Shape หลังจากนั้นให้ Rotate ตามแกน Z = 90 องศาจะได้ตามรูปที่ 29 – 30 - 31



รูปที่ 29



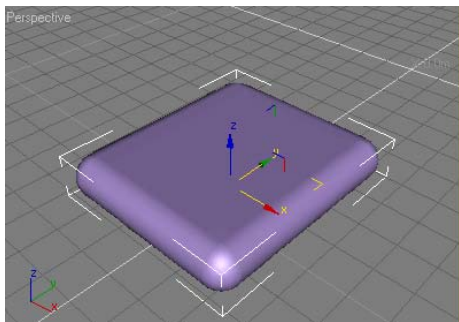
รูปที่ 30



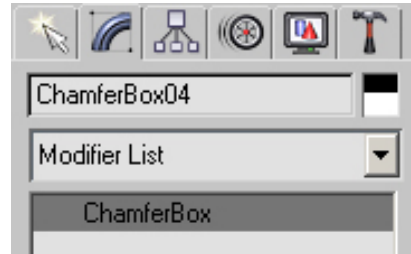
รูปที่ 31

ขั้นตอนการสร้างหมอน FFD (BOX)

- สร้าง Chamferbox ขึ้นมา ขึ้นตามรูปที่ 1

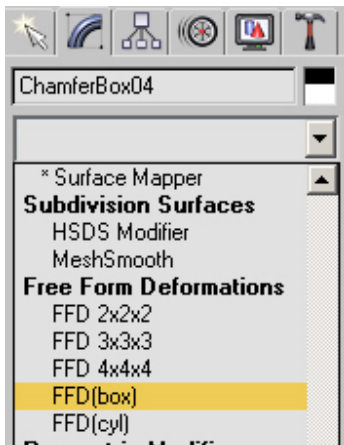


รูปที่ 1

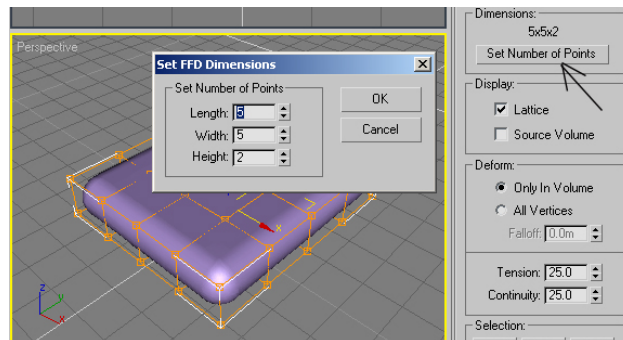


รูปที่ 2

- หลังจากนั้นให้ไปที่ Modifier List > FFD (BOX) ตามรูปที่ 2 – 3

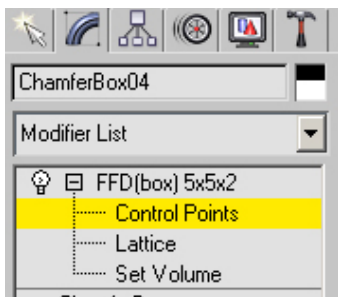


รูปที่ 3

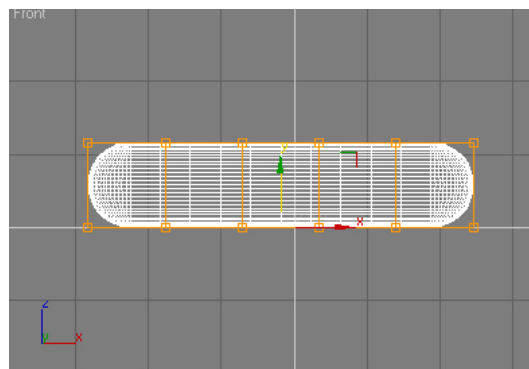


รูปที่ 4

- ในรูปที่ 4 ให้ทำการเลือกที่ปุ่ม Set Number of points > ใส่ค่าที่ Length = 5 / Width = 5 / Hight = 2 ตามรูปที่ 4
- หลังจากนั้นให้ทำการเปิด sub – object + FFB(BOX) เลือกที่ Control Point ตามรูปที่ 5

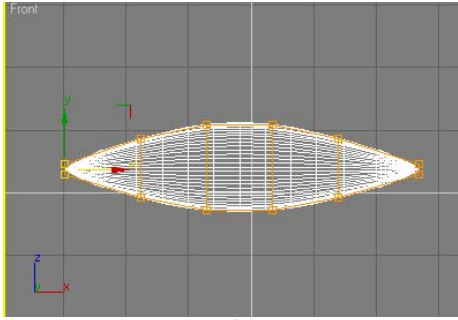


รูปที่ 5

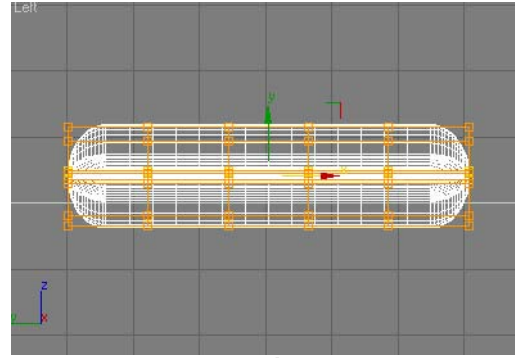


รูปที่ 6

- หลังจากนั้นให้มาดูที่รูปด้าน ตามรูปที่ 6 ให้ทำการปรับจุดให้ได้ดังรูปที่ 7

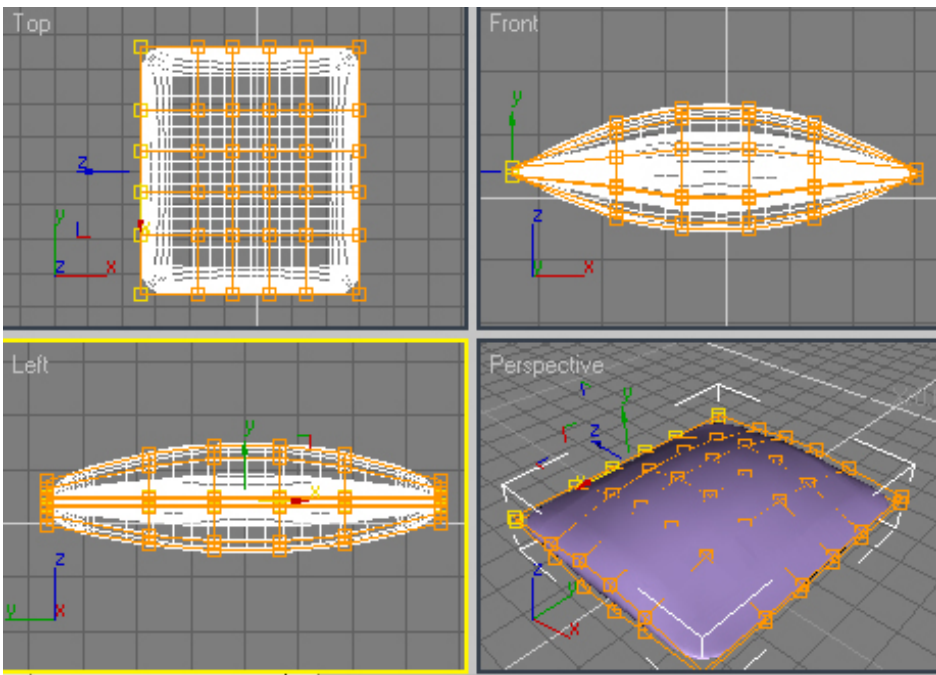


รูปที่ 7



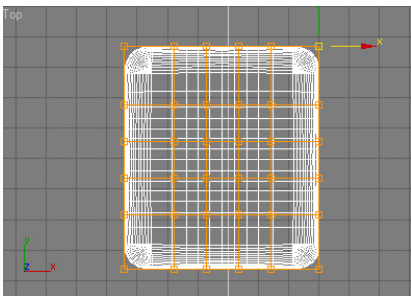
รูปที่ 8

- ในขั้นตอนต่อไปให้มาดูรูปด้านอีกด้านเราก็จะเห็น ตามรูปที่ 8 ให้ทำการปรับจุดให้ได้ตามรูปที่ 7 อีกครั้งเราก็จะได้ตามรูปที่ 9

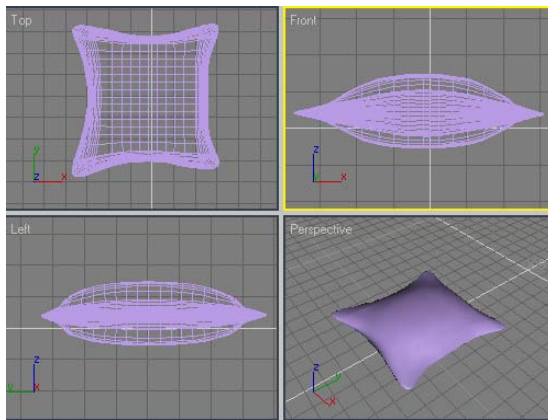


รูปที่ 9

- ขั้นตอนต่อไปให้ไปที่รูปด้าน Top ทำการปรับจุดต่างๆอีกครั้งให้ได้ตามรูปที่ 10 – 11



รูปที่ 10

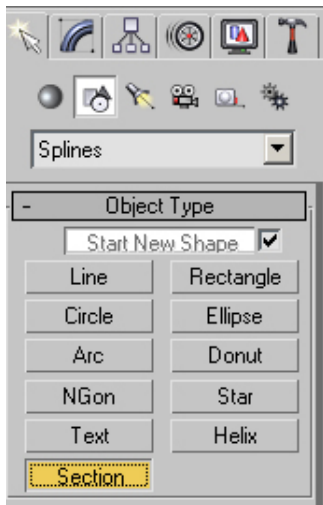


รูปที่ 11

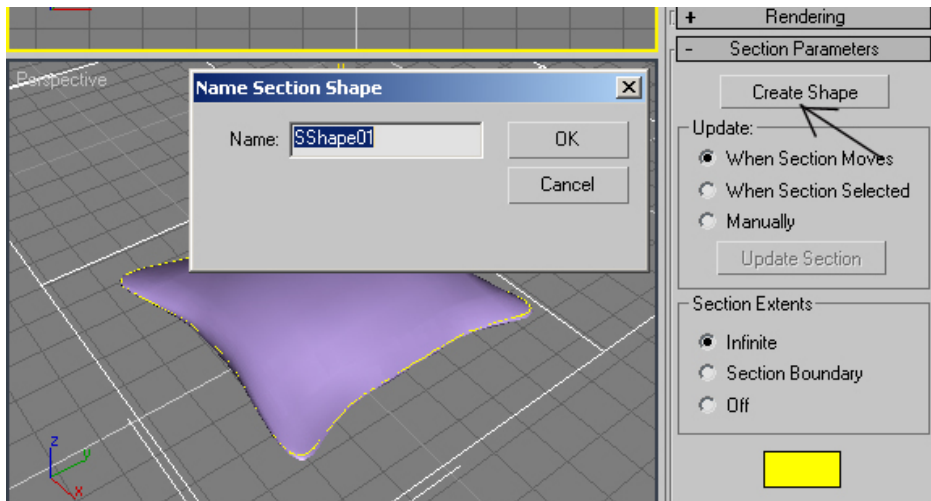
เราก็จะได้รูปทรงของหมอนขึ้นมา ในขั้นตอนต่อไปเราจะทำการสร้างตะเข็บของหมอน

ขั้นตอนการสร้างรอยตะเข็บของหมอนโดยใช้คำสั่ง **Section**

- ให้ไปที่ Create > shapes > spline > Section ตามรูปที่ 12



รูปที่ 12



รูปที่ 13

- หลังจากนั้นให้ทำการลาก Section ผ่านหมอน แล้ว Move ให้อยู่ตรงกลางหมอนตามรูปที่ 13
 - ทำการเลือกที่ปุ่ม Create Shape > ok ตามรูปที่ 13 แล้วทำการลบ Section ที่ตั้ง
 - ในขั้นตอนต่อไปให้ทำการปรับ Parameter ของ Shape ที่เกิดจาก Section ดังต่อไปนี้
- เลือกที่หัวข้อ Rendering

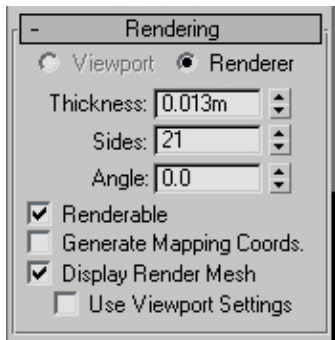
Thickness = 0.035 ใส่ค่าความหนาของเส้น

Sides = 20 เพิ่มความโค้งของขอบ

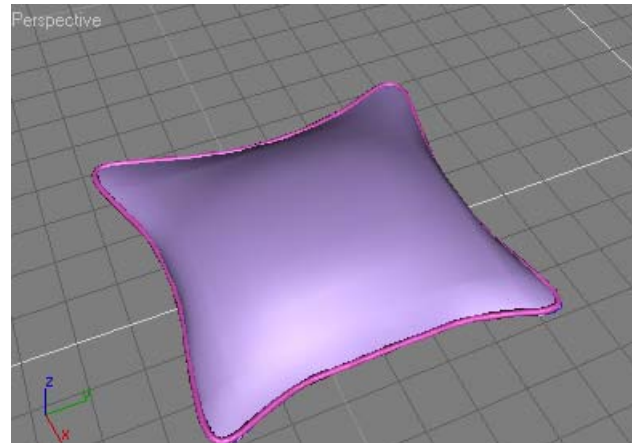
Pick ถูกที่ช่อง Randerable = สามารถมองเห็นในขณะ Render

Pick ถูกที่ช่อง Display Rander mesh = สามารถมองเห็นในหน้าจอการทำงาน

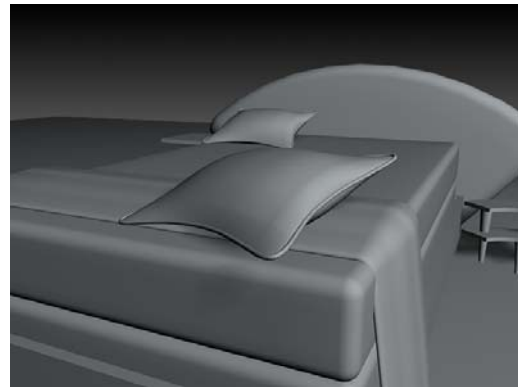
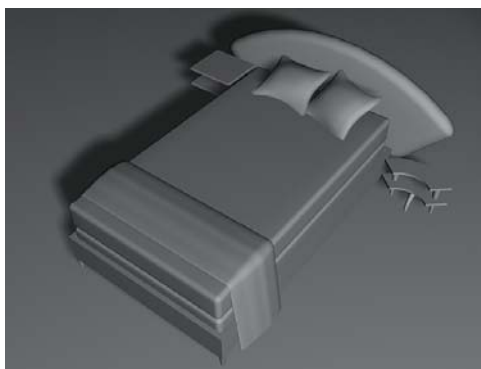
ลองทำตามรูปที่ 14



รูปที่ 14



รูปที่ 15



เป็นไงบ้างครับเพื่อนๆก็ได้ทั้งหมดทั้งเตียงไว้นอนกอดครบชุดเลยครับคราวนี้ถ้าทำคีย์
แล้วก็ต้องนำคำสั่งพวกนี้ไปดัดแปลงใช้ในงานต่างๆนะครับอย่าลอก อย่างเดียวต้องหัดคิดหา
วิธีการนำไปใช้งานด้วยถึงจะเกิดผลดีต่อตัวเรา ครับ หว่า กระดาษไม่พออีกแล้วกำลังเขียนสนุก
เลยครับเอาไว้อ่านกัน ในฉบับต่อไปนะครับนอนหลับฝันดีบนที่นอนนุ่มๆทุกๆท่านครับผม

