



ชื่อ สกุล:

Score:

ชั้น:

เลขที่:

Date:



แถบเครื่องมือ Edit Mode (2)



-   Knife เป็นเครื่องมือที่สร้างเส้นตัดระหว่างเส้นกับเส้น เส้นกับจุด หรือ จุดกับจุด เพื่อสร้างส่วนย่อยให้กับงานบางอย่าง
-   Poly Build เป็นเครื่องมือที่ใช้เลื่อนจุดต่าง ๆ บนวัตถุ ใช้ปรับแก้รูปทรงให้มีลักษณะตามต้องการ
-   Bevel เป็นเครื่องมือที่สร้างวัตถุประเภทปุ่มกดต่าง ๆ หรือ หลังกา
-   Rip Region เป็นการแยกจุดให้ออกจากวัตถุ ถ้าเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม ถ้าเลือก 2 จุด แล้วใช้เครื่องมือนี้ จะทำให้จุดในด้านที่ทำงาน แยกออก ใช้สำหรับ สร้างกล่อง ที่กำลังเปิดด้านใดด้านหนึ่งออก หรือประตูที่เปิดออก
-   Loop Cut เป็นเครื่องมือที่แบ่งวัตถุโดยรอบเป็นส่วน ๆ ในครั้งเดียว เหมาะสำหรับแบ่งงานเป็นช่อง ๆ
-   Smooth เป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อให้จุดต่างๆที่เป็นจุดต่อของวัตถุมีมนน้อยลง ทำให้วัตถุนั้น ๆ มีความเรียบเนียนมากขึ้น
-   Shere เป็นการบิดพื้นผิวที่เลือก ให้ปรับเอียงตามแกนแนวที่เลือก เพื่อวัตถุประสงค์บิดผิวสัมผัสส่วนของชิ้นงาน
-   Edge Slide เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผิวหน้าที่เราเลือก ขยายหรือหดตัว เพื่อวัตถุประสงค์ของงานบางประเภท
-   Shrink/Flatten เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกพื้นผิว โดยใช้ดิ่งเข้า ดิ่งออก เพื่อสร้างรอยบุ๋ม และรอยบวมให้กับชิ้นงาน เพื่อวัตถุประสงค์บางประเภท
-   Spin เป็นเครื่องมือสร้างงานที่มีลักษณะเป็นการสร้างส่วนที่ต่อเนื่องล้อมรอบจุดที่เป็น Cursor เช่น สร้างสปริง รั้วรอบวงกลม ครึ่งวงกลม หรือส่วนของวงกลม
-   Inset Faces เป็นเครื่องมือที่สร้างรูปทรงเหมือนด้านที่เลือก โดยสร้างเป็นขอบรูปทรงดังกล่าว ลักษณะคล้ายกรอบรูป ขอบประตูหน้าต่าง เหมาะสำหรับงานบางประเภทที่อำนวยความสะดวกในการสร้าง