

## 6.1 โมเดล 3 มิติ



คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ให้ถูกต้อง

พื้นผิวแต่ละด้านของวัตถุ

สี ลวดลาย หรือภาพที่เรา  
กำหนดลงไปให้พื้นผิว

โมเดลที่ถูกสร้างโดยโปรแกรม  
คอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงผลให้  
เห็นบนพื้นผิว 3 มิติ คือมีมิติใน  
แนวนอน แนวตั้ง และแนวลึก

มีโครงสร้างพื้นฐานเป็น  
เส้นโค้งที่ไม่ตายตัวสานต่อ  
โยงกันทำให้เกิดพื้นผิว  
ระหว่างเส้นโค้ง

จุดเชื่อมต่อของเส้นและพื้น  
ผิว

เส้นขอบแต่ละด้านของวัตถุ

โมเดล 3 มิติ

NURBS

Face

Texture

Edge

Vertex



## 6.2 เครื่องมือปรับแต่ง



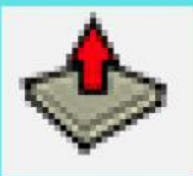
คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับให้ถูกต้อง



Push/Pull



Move



Follow me



offset



rotate



scale

