

# 3D STUDIO VIZ+VRAY

27 ชั่วโมง : 6,200 บาท

3Ds Viz เป็นหลักสูตรเหมาะสำหรับคนที่ทำงานด้านสถาปนิก สถาปัตยกรรม , อินทีเรียดีไซน์เนอร์ (Interior) , มัณฑนากร , Booth Exhibition , เฟอร์นิเจอร์ และ Props. ที่เกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรมโดยตรง โดยใช้โปรแกรม 3Ds Max 2016 + Vray จัดองค์ประกอบภาพ ให้ดูสมจริง สอนตั้งแต่พื้นฐาน บัน Model , ใส่ Material , จัดแสง Lighting หลักสูตรเราเน้นภาคปฏิบัติเป็นหลัก สอดแทรกเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่มีพื้นฐานก็เรียนได้ สอนเป็นขั้นตอน Step By Step เน้นให้เกิดทักษะ เกิดความเข้าใจ สร้างพื้นฐานให้แน่น เพื่อนำไปเรียนรู้และต่อยอดเพิ่มเติมได้ สอนโดยวิทยากรที่มีผู้มีความชำนาญ



## 3D Studio

เป็นซอฟต์แวร์เพื่องานกราฟิกสามมิติจากบริษัทออโตเดสก์ด้านกราฟิกสำหรับงานทางด้าน โมเดล 3 มิติ และ แอนิเมชัน ในปัจจุบันนี้โปรแกรม 3ds Max ได้ถูกปรับปรุงและพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง โดยตัว Version ล่าสุดของโปรแกรมนี้ก็คือ 3D Studio MAX 2008 และในตัว 3ds Max 2008 นี้ก็ได้มีการพัฒนาและปรับปรุงไปอย่างมากไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของ Plug-in หรือการสร้าง Animation ต่างๆ เนื่องจากว่าโปรแกรม 3dsMax นี้จะเป็นการทำงานในลักษณะของ 3D เป็นหลัก

• เรียนจบรับใบประกาศฯ • เรียนทวนฟรี 2 ปี • ราคารวมค่าเอกสาร

**ART & DESIGN** โรงเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบเชิงศิลป์  
www.artanddesign.ac.th

### สาขารามคำแหง 12

ซอยรามคำแหง 12 (ติด The Mall 2 รามคำแหง)  
ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240  
โทร : 02 718 4894, 081 446 0841

### สาขารัชโยธิน

ชั้น 4 อาคารพีเอ็มเอ็ม (ติดเมเจอร์รัชโยธิน)  
ปากซอยพหลโยธิน 33 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร  
กรุงเทพมหานคร 10900 ,  
โทร : 02 513 7353

## ตารางเรียน Course 3D Studio VIZ+Vray

ครั้งที่ 1 เรียนรู้หน้าจอกำสั่งพื้นฐานต่างๆและใช้เครื่องมือให้คล่อง+คีย์ลัดที่จำเป็น และเริ่มต้นการสร้างวัตถุ Standard 3D เรขาคณิต

- สร้างโมเดลเฟอร์นิเจอร์-Props. เช่น โต๊ะ, เตียง, ชั้นวาง, ตู้ เป็นต้น พื้นฐานการใช้โปรแกรมกับเครื่องมือที่ใช้บ่อย , กำหนดหน่วยวัด
- สร้างโมเดลเฟอร์นิเจอร์ จากโมเดลเรขาคณิต การ Move จัดวางชิ้นงานประกอบกัน , การ Copy , Rotate , Scale

ครั้งที่ 2 การสร้างโมเดล 3D จาก Shape 2D

เป้าหมาย - สร้างโมเดลเพิ่มเติม จากเส้นอิสระได้ (2D to 3D)

- สร้าง-แก้ไขเส้น 2D ได้อย่างอิสระ การปรับแต่งค่าในส่วนของ Grid and Snap Setting
- สร้างโมเดลแบบแท่ง หนา/สูง แบบ Extrude ทั้งแบบทับต้นและเจาะช่อง สร้างโมเดล 3D จากเส้น 2D ประเภท โครงลวด-เส้นถักแบบ Wire 3D
- การใช้คำสั่ง สร้าง-แก้ไข-ตัดแปลงโมเดลเพิ่มเติม จาก Modifier list การปรับแต่งค่า Units Setup เพื่อความถูกต้องของมาตราส่วน

ครั้งที่ 3 Material and Mapping

เป้าหมาย - กำหนดวัสดุผิวและลวดลายพื้นผิวให้โมเดลที่เตรียมไว้ได้

- การใช้ Material : กำหนดวัสดุผิวและลวดลายพื้นผิว ให้โมเดลที่เตรียมไว้ได้ แยกวัสดุผิวหลายชนิดในโมเดลเดียวกันได้ เช่น กระดาษ, สแตนเลส, ไม้, หิน, น้ำ และอื่นๆ
- การจัดลวดลายและพื้นผิวให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม การใช้ UVW Map Modifier และปรับให้ตรงระยะตามต้องการ การ Save Material เพื่อนำไปใช้ในงานอื่น ๆต่อไป

ครั้งที่ 4 workshop การขึ้นโมเดล furniture booth

กำหนดขอบเขตพื้นที่ของงาน

- สร้างงานโมเดลเฟอร์นิเจอร์ , ตัวสินค้า และ Props. ประกอบในงาน
- สร้างโมเดลเฟอร์นิเจอร์ ผลิตภัณฑ์ และการใช้โมเดลสำเร็จรูปนำเข้าประกอบในงาน
- สร้างโมเดลโครงสร้างประกอบพื้นที่งาน Booth
- จัดวาง-จัดองค์ประกอบตัวสินค้า เฟอร์นิเจอร์ และ Props. ลงในพื้นที่งาน
- การใช้คำสั่ง Modifier list ชนิดต่างๆ สร้าง ตัดแปลง แก้ไขโมเดลเพิ่มเติม

ครั้งที่ 5 workshop ขึ้นโมเดล interior ด้วยผลงานของผู้เรียน

กำหนดขนาด พื้นที่ ของห้องจากตัวอย่างแบบร่าง เช่น ห้องชุดพักอาศัย หรือ Shop สร้างโมเดลอาคาร, ห้อง โดยใช้ Editable Poly หรือการนำไฟล์ AutoCAD 2D เข้ามาใช้ได้

- สร้างโมเดลเกี่ยวกับสิ่งก่อสร้าง-โครงสร้าง เสา พื้น ผนัง ประตู หน้าต่าง บันได ฝ้าเพดาน โฉ
- สร้างโมเดล ส่วนตกแต่งเพิ่มเติม Built-in ลงในห้อง
- กำหนด Material และแยก Material ใช้โครงสร้างห้อง

- จัดวางเฟอร์นิเจอร์ โดยใช้โมเดล 3D ที่สร้างเตรียมไว้ หรือโมเดล 3D สำเร็จรูป
- สร้างโมเดลเฟอร์นิเจอร์ ผลิตภัณฑ์ และการใช้โมเดลสำเร็จรูปนำเข้าประกอบในงาน

ครั้งที่ 6 การสร้างโมเดลชนิดรูปทรงอิสระ ชนิด Nurms, Loft และ Surface

เป้าหมาย - ทำงาน Workshop โมเดลรูปทรงอิสระเพิ่มเติมสร้างโมเดลโดยใช้ Editable Poly แบบผิวโค้งมนอิสระ เช่น หมอน ผ้า

- สร้างโมเดลชนิด Loft เช่น คิว บัว รูปทรงอิสระ ต่างๆ จัดวางเฟอร์นิเจอร์ โดยใช้โมเดล 3D ที่สร้างเตรียมไว้ หรือโมเดล 3D สำเร็จรูป
- สร้างโมเดลเฟอร์นิเจอร์ ผลิตภัณฑ์ และการใช้โมเดลสำเร็จรูปนำเข้าประกอบในงาน

ครั้งที่ 7 การตั้งกล้องและจัดแสงระบบ Standard Light

- จัดองค์ประกอบโมเดลและจัดแสงแบบกำหนดค่าอิสระเองได้
- จัดแสงบรรยากาศคลุมโทนสำหรับงานพื้นที่เปิด หรือ พื้นที่ปิดได้
- จัดแสง-เงา เน้นจุดเด่น ในงาน
- จัดแสงโดยการวางตำแหน่งไฟ Photometric light
- จัดแสงหลอดไฟ ประเภท Downlight , Uplight , Spotlight , Area light และไฟซ่อน
- การปรับค่าหลอดไฟ ทั้งแบบอิสระและการใช้ ไฟล์ IES การจัดวางและใช้แสงแบบ Standard Light และการปรับค่า Parameter
- การใช้แสงแบบ Photometric Light และการปรับค่า Parameter

ครั้งที่ 8 การจัดแสงและ Render โดยใช้ระบบ V-Ray Renderer

- เตรียมงานโมเดล จัดองค์ประกอบและสิ่งแวดล้อม สำหรับ V-Ray Renderer
- การใช้ Material V-ray แบบกำหนดเอง และการใช้ร่วมกับ Standard Material ที่เรียนมา

ครั้งที่ 9 Workshop นี้เป็นการนำงานออกแบบ Exhibition/Booth หรือ interior exterior ที่เป็นงานจริงมา

- ผูกทดลองสร้างจริงภายในห้องเรียน และจัดแสงทั้งแบบกลางวัน และกลางคืน และสถานที่ โฉและถักแสง พร้อมตกแต่งบรรยากาศในงานออกแบบ และการสร้างภาพเคลื่อนไหว ( Animation ) & การ Render Animation

**HOTLINE : 081 446 0841**

www.artanddesign.ac.th