

SketchUp

12 ชั่วโมง : 4,000 บาท

SketchUp เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ 3 มิติ ได้อย่างรวดเร็ว เพียงแค่เข้าใจคอนเซ็ปต์การทำงาน โดยเริ่มต้นจากการเขียนรูป 2 มิติขึ้นมาแล้วเปลี่ยนให้เป็นชิ้นงาน 3 มิติ ข้อดี คือ ช่วยลดขั้นตอนในการออกแบบ (sketch) ปรับแต่งแก้ไขชิ้นงานได้ สามารถสร้างงาน 3 มิติ ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว ทำให้สามารถนำผลงานที่ออกแบบไว้ไปนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว และยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับโปรแกรมอื่นๆ ได้ โดยที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐาน ของ 2D / 3D มาก่อนก็สามารถเรียนได้



โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ Model 3 มิติ สามารถสร้างงานเขียนแบบหรือภาพจำลองได้อย่างสะดวกและ รวดเร็ว แม้ว่าผู้ที่ไม่ได้มีประสบการณ์ในการทำงานโปรแกรม 3 มิติมาก่อน ก็สามารถที่จะเรียนรู้ และลองหัดสร้าง Model 3 มิติด้วยเครื่องมือที่มีในโปรแกรมได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว

• เรียนจบรับใบประกาศนียบัตร • เรียนทวนฟรี 2 ปี • ราคารวมค่าเอกสารและซีดี

ART & DESIGN โรงเรียนคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและการออกแบบเชิงศิลป์
www.artanddesign.ac.th

สาขารามคำแหง 12

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

สาขารัชโยธิน

ชั้น 4 อาคารพรีเมียม (ติดเมเจอร์รัชโยธิน) ปากซอยพหลโยธิน 33 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900
Tel / Fax : 02 513 7353 , 081 446 0841

ตารางเรียน Course SketchUp 12 ชม. 2 วัน

วันแรก

ช่วงเช้า : แนะนำโปรแกรม SketchUp รวมถึงการสร้างชิ้นงาน 2 มิติ

- ทำความรู้จักกับเครื่องมือพื้นฐาน
- การกำหนดรายละเอียดไฟล์งาน Model Info และการตั้งค่าโปรแกรมเริ่มต้น
- การกำหนดมุมมองและการแสดงผล เช่น Pan , Orbit , Zoom , Zoom Extents, Previous / Next / Views
- การใช้เครื่องมือ Select , Eraser ในการจัดการวัตถุ
- การใช้เครื่องมือ Drawing สำหรับวาดเส้น 2 มิติและรูปทรงต่างๆ

WORKSHOP : การสร้างชิ้นงาน 2 มิติ : Sketch พื้นที่ผิว 2D ตามเอกสารประกอบ

ช่วงบ่าย : การสร้างชิ้นงาน 3 มิติพร้อมการจัดการวัตถุ

- การใช้เครื่องมือ Modification สำหรับสร้างชิ้นงาน 3 มิติ
- การใช้คำสั่งต่างๆ ในการสร้างชิ้นงาน 3 มิติ เช่น Move/Copy, Push/Pull, Rotate, Follow Me , Scale, Offset
- การใช้ Make Group / Make Component ช่วยในการสร้างชิ้นงาน 3 มิติ
- การใช้งาน Layer และแถบเครื่องมือ Face Style
- การใช้เครื่องมือ Hide / Lock / Entity Info / Outliner ในการจัดการวัตถุ
- การใช้เครื่องมือ Intersect Faces และเครื่องมือ Flip Along
- การใช้เครื่องมือ Match Photo & Photo Textures
- การประยุกต์การใช้งานกลุ่มเครื่องมือ Solid Tool

WORKSHOP : การสร้างชิ้นงาน 3 มิติ : การสร้างเสา / ผนัง / พื้น / เจาะพื้นที่ผิว / ประตู หน้าต่าง / หลังคา / บันได / คิวบาร์ รอบอาคาร

วันที่ 2

ช่วงเช้า : การสร้างชิ้นงาน 3 มิติพร้อมการจัดการวัตถุ (ต่อ)

- การกำหนดรายละเอียดพื้นผิววัสดุ รวมไปถึงการลงสีหรือลวดลายต่างๆ ด้วย Paint Bucket
- การแปลง File รูปผิววัสดุเป็น File นามสกุล *.skm เพื่อเก็บไว้ในรายการวัสดุ Paint Bucket
- การกำหนดรายละเอียดแสงเงา Shadow & Fog
- การควบคุมเส้นขอบ (Edge) เพื่อนำไปสู่การ Print (Style)
- การเพิ่ม Scenes (ฉาก) เพื่อใช้ในการ Present หรือการนำเสนองาน
- การ Export Scenes (ฉาก) เป็น Present Animation หรือ Scripts VDO
- การโหลด Object ต่าง ๆ มาใช้ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ เตียงนอน ฯลฯ ผ่านกลุ่มเครื่องมือ Warehouse
- การสร้าง Profile ระดับพื้นดินจริงผ่านกลุ่มเครื่องมือ Sandbox / การ Insert ระดับพื้นที่จริงจาก File AutoCAD

WORKSHOP : การสร้างชิ้นงาน 3 มิติ : การสร้างผังบริเวณอาคาร / โหลด Object มาลงใน Model เช่น ต้นไม้ รถ เตียง สุขภัณฑ์

ช่วงบ่าย : การประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น

- การ Import File จากโปรแกรม AutoCAD หรือโปรแกรมอื่นเข้ามาใช้งานร่วมกันและสร้างชิ้นงาน (Model) ตามไฟล์งานต้นแบบได้
- การ Import วัตถุ หรือ Model สำเร็จรูปเข้ามาใช้งาน (Get Model)
- การ Export File เป็น 3D Max, AutoCAD 3D, JPG
- การจัดกระดาษด้วย Layout
- สรุปภาพรวมของเนื้อหาที่เรียนมาทั้งหมด

WORKSHOP : การสร้างชิ้นงาน 3 มิติเพิ่มเติม : บูธแสดงสินค้า การเขียน Model ตกแต่งภายใน / การโชว์แปลงพื้นที่ระดับการตัดที่ต้องการ / การ Insert รูปมาปะชิ้นงานให้เสมือนจริงโดย Match Photo

HOTLINE : 081 446 0841

www.artanddesign.ac.th