

หลักสูตร 3D Architecture with SketchUp

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรที่ครอบคลุมเนื้อหา ด้านการสร้างภาพ และ งานแบบ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม SketchUp เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายและสร้างมาเพื่อช่วยในขั้นตอนการสร้างแบบร่าง (sketch) และสะดวกในการแก้ไข รวมไปถึงการนำเสนอผลงาน จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงานด้าน Architecture, Interior, Landscape, Urban planning, Construction, Exhibition, Stage, Event, Product, Furniture, Mechanical

ระยะเวลาการเรียน

หลักสูตร 28 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 8 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows, มีพื้นฐานด้านสถาปัตยกรรมเบื้องต้น

โปรแกรมที่ใช้

SketchUp

เหมาะสำหรับ

สถาปนิก, มัณฑนากร, นักออกแบบผลิตภัณฑ์

วิทยากร

อาจารย์ พิพัฒน์ เลิศคณาทรัพย์ (ตูน)

ประสบการณ์การทำงานด้าน Interior Design มากกว่า 6 ปี

อาจารย์ประจำหลักสูตร SketchUp และ AutoCAD สอนที่ สถาบัน NetDesign มานานกว่า 11 ปี

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้ผ่านการอบรมจะสามารถสร้างภาพ และโมเดล 3 มิติ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีพื้นฐานในการพัฒนางานต่อไป
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจากหักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อยละ ตามประกาศกระทรวงการคลัง
- ผู้เรียนสามารถเรียนทบทวนซ้ำได้ ฟรี (ทุกสาขา ในระยะเวลา 1 ปี)
- ผู้ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตร โดยความควบคุมของกระทรวงศึกษาธิการ

ค่าอบรม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 6,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 243 บาท)

*** เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 5,800บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 207 บาท)

วิธีการชำระเงิน

1. ชำระเงินสดด้วยตนเองก่อนวันเริ่มอบรมเป็นเวลา 1 สัปดาห์
2. โอนเงินเข้าบัญชี "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"
ธนาคารกรุงศรีอยุธยา สาขาฟอร์จูนทาวน์
ประเภทบัญชี กระแสรายวัน
เลขที่บัญชี 253-0-02599-9
(กรุณาส่งรายละเอียดการชำระค่าอบรมผ่าน
Email : contact@NetDesign.ac.th และ Line :: @netdesign)
3. สั่งจ่ายเช็คขีดคร่อมในนาม "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"
4. ชำระผ่านบัตรเครดิตได้ที่ เน็ตดีไซน์ ทุกสาขา

Cancellation กรณีที่ท่านมีเหตุจำเป็นต้องการยกเลิกการสำรองที่นั่ง โปรดแจ้งล่วงหน้าเป็นลาย
ลักษณ์อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าอบรม

3D Architecture with SketchUp	
ครั้งที่ 1	<p>ทำความรู้จักโปรแกรม SketchUp และ คำสั่งพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทำความรู้จักกับหน้าจอ และกลุ่มเครื่องมือต่างๆ ● ทำความเข้าใจ การอ่านค่าAxes ● การปรับเปลี่ยนมุมมอง และ รูปแบบการแสดงผลแบบต่างๆ ● การสร้างรูปทรงพื้นฐาน Line, Circle, Rectangle, Polygon ● การใช้อุปกรณ์ Push/Pull เพื่อยืดหดชิ้นงาน ● การใช้คำสั่ง zoom เพื่อปรับมุมมองให้เหมาะสม ● การเลือกวัตถุในแบบต่างๆ ● การใช้คำสั่ง erase เพื่อการแก้ไข ● เปลี่ยนรูปแบบการแสดงผลในแบบต่างๆ ● การตั้งค่า unit และ template ● การอ่านค่า Point Inference เพื่อช่วยในการทำงาน
ครั้งที่ 2	<p>ชุดคำสั่งเพื่อใช้ในการพัฒนาชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การใช้คำสั่งในการแก้ไข ดัดแปลง Move, Rotate, Copy ● การสร้างเส้นโค้ง (Arc) ● การใช้คำสั่ง Tape measure เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการทำงาน ● สร้างเส้นคู่ขนาน (Offset) ● การพลิกกลับหน้าของชิ้นงาน (Reverse faces, Orient faces) ● การใส่สี และ ลวดลายให้กับชิ้นงาน
ครั้งที่ 3	<p>ชุดคำสั่งเพื่อใช้ในการพัฒนาชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การยึดวัตถุไปตามเส้นทางที่กำหนด (Follow me) ● จัดระเบียบชิ้นงานโดยการ Group ● ย่อ• ขยาย ชิ้นงานโดยคำสั่ง Scale ● การแตกชิ้นงานด้วยคำสั่ง Explode ● กำหนดคีย์ลัดเพื่อความสะดวกในการทำงาน

<p>ครั้งที่ 4</p>	<p>การสร้างกลุ่มงาน Component</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การกำหนดสี และ ลวดลายให้กับพื้นผิว ● การปรับแต่ง และ แก้ไขลวดลายแบบต่างๆ ● การสร้างเส้นที่เกิดจากการตัดกันเองของชิ้นงาน (Intersect with model) ● การสร้าง Component ● การใส่อุปกรณ์ Dimension ● กำหนดค่าต่างๆของ Dimension ● สร้างตัวหนังสือในแบบต่างๆ ● การใช้อุปกรณ์ section แสดงด้านตัด
<p>ครั้งที่ 5</p>	<p>การนำรูปภาพเข้ามาในงาน และ Workshop</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การนำรูปภาพเข้ามาประกอบในงาน texture mapping ● การปรับแต่ง และ แก้ไข สัดส่วนของภาพ ● การใช้หมุด (Pin) ในการปรับรูปภาพ ● การสร้าง 3D Text
<p>ครั้งที่ 6</p>	<p>การนำไฟล์ AutoCAD มาเพื่อใช้อ้างอิง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การ Import ไฟล์ AutoCAD มาเพื่อใช้ในการสร้างชิ้นงาน ● การสร้าง และ ควบคุม Layer ● การใช้งาน Outliner ● การซ่อน และ ยกเลิกการซ่อนวัตถุ

ครั้งที่ 7	การสร้างงานจาก Sandbox และการใส่รายละเอียดเพิ่มให้กับงาน <ul style="list-style-type: none">● การสร้าง contour จากเส้นโครงร่าง● การสร้าง contour แบบ grid และการแก้ไข● การลอกเส้นลงบนพื้น contour● การวางชิ้นงานลงบน contour● การใส่ Background● การใส่ Dimension● การใส่ Leader text และ Screen text● การใช้อุปกรณ์ Section แสดงด้านตัด● การจัดแสงเงา และการควบคุม
ครั้งที่ 8	การสร้างรูปแบบนำเสนองาน และการนำไฟล์ไปใช้กับโปรแกรมอื่นๆ <ul style="list-style-type: none">● การสร้างหน้า (Scene) เพื่อใช้ในการนำเสนองาน● การควบคุมข้อมูล และ update● การกำหนดค่าในแบบต่างๆ ในการพิมพ์● การวางชิ้นงานลงบน contour● การ export ข้อมูลไปในแบบ .dwg และ .3ds● การสร้าง file รูปภาพ● การสร้างงานเป็นภาพเคลื่อนไหว .avi
***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม	