

หลักสูตร Zbrush Introduction

ภาพรวมของการเรียน

โปรแกรม Zbrush ซึ่งเป็นโปรแกรมสร้างงานโมเดล 3 มิติ ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในตอนนี้ เพราะเป็นการสร้างโมเดล 3 มิติที่มีเทคนิคการทำงานปั้นคล้ายการปั้นด้วยดิน แต่เป็นการปั้นด้วยคอมพิวเตอร์ <https://www.youtube.com/watch?v=hiThsUR6TQ8&list=WL&index=25&t=0s>

และในหลายแขนงวิชาชีพก็นำโปรแกรมนี้ไปใช้อย่างแพร่หลาย เช่น งานออกแบบ concept art , 3d Printing , Jewelry design , Game , งานด้าน Animation ที่ต้องใช้โมเดล 3 มิติ โดยเฉพาะงานสร้างภาพประกอบทางภาพยนตร์ Visual effects (VFX) ซึ่ง โปรแกรม Zbrush ถึงกับเคยได้รับรางวัล Scientific And Engineering Award (2014) ซึ่งให้โดย Academy of Motion Picture Arts and Sciences หรือที่เราคุ้นกันในนามรางวัล Oscar <https://www.oscars.org/sci-tech/ceremonies/2014>

<https://www.youtube.com/watch?v=DKEOuJfcyks>

หลักสูตร Zbrush เบื้องต้นนี้มุ่งเน้นให้ความรู้ขั้นพื้นฐานการใช้งานโปรแกรมเพื่อให้เข้าใจง่ายเหมาะกับคนที่สนใจทั่วไปและผู้เริ่มต้นศึกษา

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 14 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 4 ครั้ง เรียน (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

ผู้ที่สนใจทั่วไปที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้

โปรแกรมที่ใช้

Zbrush

เหมาะสำหรับ

ผู้ที่ต้องการเป็นนักสร้างงานโมเดล 3 มิติ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานในด้านโมเดล 3 มิติ

วิทยากร

อาจารย์ จิรทัศน์ ราพิงกิจ

อาจารย์ประจำหลักสูตร 3D Animation

Zbrush Introduction Course Outline	
ครั้งที่ 1	เรียนรู้ Interface ของโปรแกรม zbrush แนวการทำงานบน 2.5D canvas ของ zbrush เริ่มการสร้างชิ้นงาน 3มิติเบื้องต้น Primitives และ Polymesh3D ทำความเข้าใจในเรื่อง 3D space มุมมองแบบ 3มิติ และรู้จักการควบคุมพื้นที่การทำงาน หรือ canvas ของ zbrush และพื้นฐาน edit mode, move, rotate และ scale
ครั้งที่ 2	เรียนรู้เพิ่มเติมเรื่อง tools, subtools แนวคิดการทำ Subdividing และ Dynamesh เริ่มต้นทำการปั้นงานแบบง่ายๆ เรียนรู้การใช้ Brush และการควบคุมการใช้งาน เรียนรู้การทำงานแบบหลายด้านพร้อมกันในระบบ Symmetry รู้จักการนำภาพเข้ามาเป็นแบบในการปั้นงานในโปรแกรม zbrush
ครั้งที่ 3	เรียนรู้เรื่องพื้นฐานการทำ Masking, Polyframe, Polygroups, และ Visibility เรียนรู้เรื่อง Selection, Slicing, Clipping, Trim และคำสั่งที่ใช้บ่อยๆใน Geometry และ Deformation ให้ความรู้พื้นฐานในเรื่อง Topology, Zremesher และ UV
ครั้งที่ 4	เรียนรู้ Polypaint การเพิ่มสีให้กับโมเดล 3มิติ การใช้ Layer ในการระบายสีและใส่ texture เรียนรู้เรื่อง Material ขั้นพื้นฐาน และการจัดแสง การจัดวางภาพ และ Render เพื่อให้ได้ชิ้นงานเป็นภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งการ Export งานที่เป็น โมเดล 3มิติ
***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม	