

หลักสูตร Zbrush for 3DS Character models

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 3D Character modeling in Zbrush (สร้างตัวละคร 3มิติด้วย ZBrush) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้ในการปั้นโมเดลตัวละคร 3มิติ ด้วย Zbrush

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 35 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 10 ครั้ง เรียน (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

ผู้ที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบเริ่มต้นของชิ้นงาน 3D หรือผ่านการเรียน หลักสูตร Zbrush Introduction มาแล้ว

โปรแกรมที่ใช้

Zbrush

เหมาะสำหรับ

ผู้ที่ต้องการเป็นนักสร้างตัวละคร 3มิติ

วิทยาการ

อาจารย์ จิรทัศน์ ราพิงกิจ

อาจารย์ประจำหลักสูตร 3D Animation

Zbrush for 3DS Character models	
ครั้งที่ 1	เริ่มปูความรู้พื้นฐานที่สำคัญของการใช้โปรแกรม Zbrush และความรู้ที่จำเป็นที่ต้องมีในงานที่เกี่ยวกับงานด้าน 3D และเตรียมconcept ตัวละคร หัดการใช้โปรแกรมให้คุ้นเคยในเบื้องต้น
ครั้งที่ 2	เรียนรู้การขึ้นโครงร่างตัวละคร และเทคนิคที่ควรรู้
ครั้งที่ 3	ขึ้นโครงร่างตัวละครต่อเนื่อง และ เรียนรู้เทคนิคเพิ่มเติม
ครั้งที่ 4	เริ่มเติมชิ้นส่วนประกอบให้โมเดลตัวละคร เช่น ทรงผม และเรียนรู้เทคนิคที่ต้องใช้งาน
ครั้งที่ 5	ทำชิ้นส่วนประกอบให้โมเดลตัวละคร เพิ่มเติม เช่น ชุดแต่งกาย เครื่องประดับ ฯลฯ และ เรียนรู้เทคนิคเพิ่มเติม

<p>ครั้งที่ 6</p>	<p>ทำชิ้นส่วนประกอบให้โมเดลตัวละครเพิ่มเติม และ เรียนรู้เทคนิคเพิ่มเติมอื่นๆ</p>
<p>ครั้งที่ 7</p>	<p>ให้ความรู้ในเรื่องความแตกต่างของโมเดล 3มิติ ที่จะนำไปใช้ในงานที่แตกต่างกันเช่น โมเดล เพื่อเอาไปทำงาน concept design ,animation , game , 3d printing, เริ่มจัดทำทางให้ตัวละคร</p>
<p>ครั้งที่ 8</p>	<p>จัดทำทางโมเดลตัวละครต่อเนื่องเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย เริ่มใส่สีและลวดลาย texture</p>
<p>ครั้งที่ 9</p>	<p>ลงสีและลวดลายต่อเนื่อง และเรียนรู้การใส่ Materials และเรียนรู้เทคนิคที่ควรรู้เพิ่มเติม</p>
<p>ครั้งที่ 10</p>	<p>เก็บดีเทลของโมเดลให้เสร็จ ใส่แสงเงาด้วยเทคนิคของ Zbrush เรียนรู้ที่นำผลงานที่เสร็จไปนำเสนอ เป็น Portfolio และการ Export งานในรูปแบบต่างๆ</p>
<p>***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม</p>	