

หลักสูตร Interior Lighting with V-Ray

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรนี้ เหมาะสำหรับผู้ที่ทำงานในสายงานด้านงานสถาปัตยกรรม ออกแบบภายในต่างๆ ซึ่งการสร้างงานด้วยโปรแกรม 3DsMax และต้องการความเสมือนจริงยิ่งขึ้น โดยการตกแต่งแสงเพิ่มเติมด้วย Plug in ยอดนิยมนั้น คือ V-ray ดังนั้น ในหลักสูตร ผู้เรียน จึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานโปรแกรม 3DsMax มาเบื้องต้น และศึกษาต่อยอดในหลักสูตร นี้ ตั้งแต่เริ่มต้นเทคนิคการจัดแสง ,ลักษณะของพื้นผิวประเภทต่างๆ ,การสร้างบรรยากาศ รวมถึง การจัดแสงทั้งภายในและภายนอก ทั้งนี้ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการสร้างงาน รวมถึงเทคนิคและวิธีการทำงานจากผู้สอนผู้มีประสบการณ์ตรง

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 17 ชั่วโมง 30 นาที เรียนทั้งสิ้น 5 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

มีพื้นฐานโปรแกรม 3DsMax หรือ ผ่านการอบรมหลักสูตร 3D Animation with 3DsMax

โปรแกรมที่ใช้

3D Studio MAX , V-ray Plug in

เหมาะสำหรับ

ท่านที่ต้องการเป็น สถาปนิก, วิศวกร, มัณฑนากร

วิทยากร

อาจารย์ ประภาส ประเสริฐสังข์

อาจารย์ประจำหลักสูตรด้าน การออกแบบสถาปัตยกรรม 2 มิติ และ 3 มิติ

การศึกษา : ปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตอุเทนถวาย

Interior Lighting with V-Ray Course Outline

ครั้งที่ 1	<p>เริ่มต้นการใช้งาน V-RAY</p> <ul style="list-style-type: none"> ● อธิบายความสามารถในการทำภาพเสมือนจริงของ V-ray ● เกี่ยวกับ หน้าต่างการทำงานของ V-ray ● แนะนำความเหมาะสมในการติดตั้งแต่ละ Version ● หลักการตั้งค่าต่าง ๆ ของ V-ray ● V-ray Parameter ● Indirect illumination ● Settings ● Render Elements <ul style="list-style-type: none"> - ลดเวลาในการ Render โดยการ Save ค่าแสงมาใช้ - การกำหนดค่าต่าง ๆ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับ Render เทคนิคในการจัดแสง Interior - การ render แบบหยาบ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแสง - การลดจำนวน Polygon ในงาน โดยใช้ V-Ray Proxy ● วิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดจาก ภาพที่เสียเฉพาะจุด <ul style="list-style-type: none"> - การกำหนดระยะชัดตื้น ชัดลึก ของภาพ (V-RAY-ZDepth)
ครั้งที่ 2	<p>Material การสร้างและใส่วัสดุพื้นผิวของ V-RAY</p> <ul style="list-style-type: none"> ● วัสดุที่มีความมันเงา เช่น พื้นที่มีการสะท้อน ได้แก่ หินแกรนิต เป็นต้น ● วัสดุที่มีความมันวาว เช่น พลาสติก เป็นต้น ● การใช้ Fall –off ช่วยปรับในการหักเหแสง ทำให้วัสดุที่ใสดูเหมือนจริงยิ่งขึ้น ● การทำวัสดุกระจก และการใส่ขอบของกระจก ● การทำวัสดุกระจกฝ้า และกระจกเงา ● การทำวัสดุกระเบื้อง และการกำหนดขนาดของกระเบื้อง ● การทำให้วัตถุเรืองแสง ● การทำพรม โดยใช้ Displacement ● การทำพรม หรือ สนามหญ้า โดยใช้ V-RayFur ● การสร้างพื้น ครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมด โดยใช้ V-RayPlane ● การสร้างวัสดุน้ำกระเพื่อม <ul style="list-style-type: none"> - การใช้วัสดุหลายตัวมารวมกัน เช่น การทำผนังให้เก่า

ครั้งที่ 3	เทคนิคการใช้กล้องของ V-RAY และการสร้างบรรยากาศด้านหลัง (Backgrounds) <ul style="list-style-type: none"> ● การใช้ Plane ในการสร้าง Background ● การกำหนดค่าใน Rendering Control ให้แสงสามารถทะลุผ่าน Background มาได้ ● การกำหนดค่าการใช้กล้องของ V-ray (V-Ray Physical Camera) ● การใช้ V-ray Sphere สร้างบรรยากาศ ● การปรับแต่งบรรยากาศของท้องฟ้า โดยใช้ V-ray Sky ● การกำหนดค่าแสงแดดให้ได้แสงที่เหมือนจริง โดยใช้ V-ray Sun ● V-ray Skylight Scene Setup - การใช้แสงลักษณะต่างๆ (V-ray Lighting)
ครั้งที่ 4	เทคนิคการจัดแสงภายใน ตอนกลางวัน <ul style="list-style-type: none"> ● หลักวิธีการจัดแสงภายใน การกำหนดระยะความเข้มของแสง ● อธิบายขั้นตอนของการจัดแสงภายใน ตอนกลางวัน ● การกำหนดค่าของแสง ที่มาจากหน้าต่าง ● การกำหนดค่าแสงบรรยากาศภายในห้อง ● การกำหนดแสงแดด ที่ตกกระทบภายในห้อง -การเลือกใช้ภาพ Background ในงานตกแต่งภายใน
ครั้งที่ 5	เทคนิคการจัดแสงภายใน ตอนกลางคืน <ul style="list-style-type: none"> ● การกำหนดแสงบรรยากาศโดยรวม ● การกำหนดค่าแสง ที่มาจากบรรยากาศภายนอก ● การกำหนดแสง Down light โดยใช้ Photometric Light กับ Illuminating Engineering Society (IES) ● การกำหนดแสงไฟที่ใช้ตกแต่ง เช่น โคมไฟตั้งโต๊ะ, โคมไฟตั้งพื้น, โคมห้อย เป็นต้น
***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม	