

หลักสูตร การสร้างโมเดลรายละเอียดสูงด้วย Zbrush

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงานโมเดล 3 มิติที่มีรายละเอียดด้วยโปรแกรม Zbrush ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ได้ความนิยม ในการปั้นโมเดลในงานระดับ Hollywood โดยยึดอาศัยวิธีการปั้น จากการปั้นดินน้ำมัน ซึ่งทำให้ผู้ใช้งาน สามารถปรับแต่งโมเดลและแก้ไขได้อย่างอิสระ โดยในเนื้อหาผู้เรียน จะได้เริ่มเรียนตั้งแต่พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม , การสร้างโมเดล การปรับแต่งโมเดล จนกระทั่ง สามารถลงสีให้กับโมเดลต่างๆ เพื่อนำเสนอผลงาน รวมถึง การนำผลงานไปใช้ร่วมกับโปรแกรม 3 มิติ อื่นๆ เช่น 3DsMax , Maya เป็นต้น ซึ่งนับเป็นกระบวนการทำงานร่วมกันที่ได้รับความนิยมในกลุ่มของนัก Animator ในปัจจุบัน

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 21 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 6 ครั้ง เรียน (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครั้ง - 4 ชั่วโมง)

พื้นฐานของผู้เรียน

ผู้เข้าอบรมควรมีพื้นฐานโปรแกรม 3 มิติมาเล็กน้อย เช่น โปรแกรม 3dsMax

โปรแกรมที่ใช้

Zbrush 4

เหมาะสำหรับ

ผู้ที่ต้องการเป็นนัก Animator สร้างงานโมเดล 3 มิติ ที่มีรายละเอียดสูง ตัวอย่างเช่น การแต่งรายละเอียดหน้าตัวละคร Avatar

วิทยากร

อาจารย์ อธิวิตร รัตตกุล

การศึกษา : ปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้เข้าอบรมสามารถเรียนรู้การสร้างโมเดลแบบ 3 มิติ, ปรับแต่งชิ้นโมเดลให้สวยงาม รวมถึงวิธีการนำผลงานไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ
- ม.รังสิตให้ทุนสำหรับนักเรียน NetDesign ทุกท่านเรียนต่อปริญญาโท-ปริญญาเอกโดยได้รับทุนมากถึง 15 % ของค่าหน่วยกิต จนจบการศึกษา
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจากหักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อยละ ตามประกาศกระทรวงการคลัง
- ผู้เรียนสามารถเรียนทบทวนซ้ำได้ ฟรี (ทุกสาขา ในระยะเวลา 1 ปี)
- ผู้ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตร โดยความควบคุมของกระทรวงศึกษาธิการ

ค่าอบรม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 5,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 276 บาท)

รวมเอกสารประกอบการอบรม ราคาควบคุมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

*** เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 4,800 บาท(เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 228 บาท)

วิธีการชำระเงิน

1. ชำระเงินสดด้วยตนเองก่อนวันเริ่มอบรมเป็นเวลา 1สัปดาห์
2. โอนเงินเข้าบัญชี "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"
ธนาคารกรุงศรีอยุธยา สาขาฟอร์จูนทาวน์
ประเภทบัญชี กระแสรายวัน
เลขที่บัญชี 253-0-02599-9
(กรุณา Fax ใบ Pay in มายืนยันที่ 02-642-1100 , ส่งรายละเอียดผ่าน
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

การสร้างโมเดลรายละเอียดสูงด้วย Zbrush Course Outline

ครั้งที่ 1	<p>Introduction to Zbrush</p> <ul style="list-style-type: none"> • เรียนรู้ตั้งแต่พื้นฐานของโปรแกรม • เรียนรู้วิธีการควบคุมมุมมอง ระบบการจัดเก็บไฟล์ • การใช้เครื่องมือพื้นฐานในการปั้น(sculp)โมเดล • การขึ้นโมเดลจาก PolySphere • การซ่อนวัตถุ และการ mask
ครั้งที่ 2	<p>เรียนรู้การสร้างโมเดลพื้นฐานด้วย ZSphere</p> <ul style="list-style-type: none"> • การปรับแต่งโมเดลที่ได้จากการสร้างด้วย Zsphere • เรียนรู้ลักษณะกลไกเนื้อหาของมนุษย์เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างโมเดล • การใช้ Group เพื่อจัดระบบการทำโมเดล
ครั้งที่ 3	<p>การใช้ Subtool Master ในการแบ่งงานโมเดลในการทำงานเป็นส่วน</p> <ul style="list-style-type: none"> • การใช้ Layer ในการเพิ่มรายละเอียดให้กับโมเดล • การสร้างโมเดลเพิ่มเติมในส่วนต่างๆด้วย Zsketching/Mesh Extract • การซ่อนโมเดลเพื่อการทำงานที่ละเอียดอย่างเหมาะสม
ครั้งที่ 4	<p>การแก้ไข Topology ของโมเดลให้เหมาะสมสวยงามJDBC(Java Database Connectivity)</p> <ul style="list-style-type: none"> • การเรียนรู้ Edge loop ที่เหมาะสมกับการสร้างหน้ามนุษย์ • การตัดทำทางโมเดล
ครั้งที่ 5	<p>การลงสีด้วย PolyPaint / Texture Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> • การทาง UV เพื่อใช้เตรียมในการลงสีList page
ครั้งที่ 6	<p>การจัดการนำเสนอผลงานด้วยวิธีต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> • การสร้าง Normal map ,displacement map,และ texture map ในแบบต่างๆ • การ Export ผลงานเพื่อให้นำเสนอในโปรแกรม 3d ทั่วไป เช่น 3dsmax,Maya <p>Update page</p>
<p>***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม</p>	