

หลักสูตร 3D Architecture with SketchUp Pro 8

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรที่ครอบคลุมเนื้อหา ด้านการสร้างภาพ และ งานแบบ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม SketchUp Pro8 เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้ทำงานง่ายและสร้างมาเพื่อช่วยในขั้นตอนการสร้างแบบร่าง (sketch) และสะดวกในการแก้ไข รวมไปถึงการนำเสนอผลงาน จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงานด้าน Architecture, Interior, Landscape, Urban planning, Construction, Exhibition, Stage, Event, Product, Furniture, Mechanical

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 28 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 8 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง – 4 ชั่วโมง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows, มีพื้นฐานด้านสถาปัตยกรรมเบื้องต้น

โปรแกรมที่ใช้

SketchUp Pro 8

เหมาะสำหรับ

สถาปนิก, ภัณฑนากร, นักออกแบบผลิตภัณฑ์

วิทยากร

อาจารย์ ชลิตา ธีระอนุวัฒน์

การศึกษา : Bachelor of Architecture, Assumption University (B.Arch)

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้ผ่านการอบรมจะสามารถสร้างภาพ และโมเดล 3 มิติ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีพื้นฐานในการพัฒนา
งานต่อไป
- ม.รังสิตให้ทุนสำหรับนักเรียน NetDesign ทุกท่านเรียนต่อปริญญาโท-ปริญญาเอกโดยได้รับทุนมากถึง
15 % ของค่าหน่วย กิต จนจบการศึกษา
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจาก
หักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อยละ ตามประกาศกระทรวงการคลัง
- ผู้เรียนสามารถเรียนทบทวนซ้ำได้ ฟรี (ทุกสาขา ในระยะเวลา 1 ปี)
- ผู้ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตร โดยความควบคุมของกระทรวงศึกษาธิการ

ค่าธรรมเนียม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 5,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 207 บาท)

รวมเอกสารประกอบการอบรม ราคาควบคุมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

*** เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 4,800บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 171 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
อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าธรรมเนียม

3D Architecture with SketchUp Pro 8 Course Outline

<p>ครั้งที่ 1</p>	<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
<p>ครั้งที่ 2</p>	<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) • การใช้สี และ ลวดลายให้กับชิ้นงาน
<p>ครั้งที่ 3</p>	<p>ชุดคำสั่งเพื่อใช้ในการพัฒนาชิ้นงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> • การยืดวัตถุไปตามเส้นทางที่กำหนด (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
<p>ครั้งที่ 7</p>	<p>การสร้างงานจาก Sandbox และการใส่รายละเอียดเพิ่มให้กับงาน</p> <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 และ การควบคุม

ครั้งที่ 8	การสร้างรูปแบบนำเสนองาน และ การนำไฟล์ไปใช้กับโปรแกรมอื่นๆ <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	