

หลักสูตร 3D Architecture with SketchUp

ภาพรวมของการเรียน

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

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 24 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 8 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows, มีพื้นฐานด้านสถาปัตยกรรมเบื้องต้น

โปรแกรมที่ใช้

SketchUp Pro

เหมาะสำหรับ

สถาปนิก, ภัณฑนากร, นักออกแบบผลิตภัณฑ์

วิทยากร

อาจารย์ พิพัฒน์ เลิศดณาทรัพย์

อาจารย์ ฌภพ บรรเทาทุกข์

3D Architecture with SketchUp Course Outline

ครั้งที่ 1	<p>ทำความเข้าใจโปรแกรม 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
ครั้งที่ 2	<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) ● การใส่สี และ ลวดลายให้กับชิ้นงาน
ครั้งที่ 3	<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 ● การใส่อุปกรณ์ 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 และการควบคุม
<p>ครั้งที่ 8</p>	<p>การสร้างรูปแบบนำเสนองาน และการนำไฟล์ไปใช้กับโปรแกรมอื่นๆ</p> <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
<p>***หมายเหตุ เนื้อหาการเรียนอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม</p>	