

หลักสูตรฝึกอบรมการใช้งานโปรแกรม

SketchUp

3D Modeling Essentials

ระยะเวลาในการอบรม 2 วัน

รายละเอียดหลักสูตร

หลักสูตรปูพื้นฐานการสร้างโมเดล 3 มิติด้วย SketchUp สำหรับผู้เริ่มต้นที่ไม่เคยใช้งานโปรแกรมมาก่อน โดยเน้นการเรียนรู้เครื่องมือพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้างแบบจำลองงานสถาปัตยกรรม การใช้งานเครื่องมือ Push/Pull การจัดการ Group, Component และ Layer (Tag) รวมถึงการจัดองค์ประกอบของโมเดลให้เป็นระบบ สามารถสร้างโมเดลบ้านพักอาศัยได้ครบภายในระยะเวลา 2 วัน พร้อมเรียนรู้การจัดมุมมอง การแสดงผล และการส่งออกไฟล์ภาพหรือไฟล์งานเพื่อนำไปใช้งานต่อได้จริง อีกทั้งยังสอดแทรกเทคนิคและแนวทางการทำงานที่ช่วยเพิ่มความเร็วและประสิทธิภาพในการขึ้นโมเดลสำหรับงานออกแบบในระดับพื้นฐานถึงระดับใช้งานจริงอีกด้วย



- เรียนรู้การใช้งานเครื่องมือพื้นฐานของ SketchUp สำหรับการสร้างโมเดล 3 มิติ
- เรียนรู้เทคนิคการขึ้นรูปโมเดลด้วยเครื่องมือ Push/Pull
- เรียนรู้การจัดการวัตถุด้วยระบบ Group และ Component
- เรียนรู้การใช้งาน Layer (Tag)
- เรียนรู้การสร้างโมเดลบ้านพักอาศัยตั้งแต่เริ่มต้นจนสามารถประกอบเป็นงานสมบูรณ์ได้
- เรียนรู้การจัดมุมมอง การแสดงผล และการตั้งค่าฉากสำหรับการนำเสนอ
- เรียนรู้การ Export ภาพและไฟล์งานเพื่อนำไปใช้งานต่อในงานออกแบบและงานนำเสนอ
- เรียนรู้เทคนิคและแนวทางการทำงานที่ช่วยเพิ่มความเร็วและประสิทธิภาพในการสร้างโมเดล 3 มิติ

คุณสมบัติของผู้เข้าเรียน

- มีพื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์
- ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการใช้งาน SketchUp มาก่อน
- มีความสนใจในงานออกแบบ 3 มิติ หรืองานสถาปัตยกรรม/ตกแต่งภายใน
- เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม SketchUp พร้อมใช้งาน

สถานที่อบรม



Able Success
ACADEMY
Get beyond belief

Able Success Co., Ltd.

188/1108 Soi Romklao 52/1, Airlink Park 3rd Fl., Romklao Rd., Khlong Sam Prawet, Lat Krabang BKK. 10520



02-101-9244



02-101-9245



www.ablesuccess.co.th, www.ablesacademy.com



3D Modeling Essentials

COURSE OUTLINE



บทที่ 1 Interface และ Navigation

- ทำความรู้จัก Workspace, Toolbar, Tray และ Template เริ่มต้น
- การใช้งาน Camera, Orbit, Pan, Zoom และมุมมอง Standard View
- การตั้งค่าหน่วยวัด (Units) และการกำหนด Template สำหรับงานสถาปัตยกรรม

บทที่ 2 เครื่องมือ Drawing และ Modifying

- การใช้งาน Line, Rectangle, Circle, Arc สำหรับสร้างเส้นและพื้นผิว
- การใช้งาน Push/Pull และ Follow Me สำหรับขึ้นรูป 3 มิติ
- การใช้งาน Move, Rotate, Scale, Offset เพื่อปรับแก้โมเดล

บทที่ 3 Group, Component และ Tag

- ความแตกต่างและการเลือกใช้ระหว่าง Group กับ Component
- การใช้งาน Outliner เพื่อจัดการลำดับชั้นของวัตถุ
- การใช้งาน Tag (Layer) เพื่อควบคุมการแสดงผลของแต่ละส่วน

บทที่ 4 Material, Style และ Scene

- การใช้สว้สดด้วย Paint Bucket และการปรับแต่ง Texture
- การใช้งาน Style เพื่อกำหนดรูปแบบการแสดงผลของโมเดล
- การตั้งค่า Shadow และ Fog เพื่อเพิ่มมิติให้กับงาน
- การสร้างและบันทึก Scene สำหรับการนำเสนอผลงาน
- การใช้งาน Section Plane เพื่อแสดงรูปตัดของโมเดล

บทที่ 5 การสร้างโมเดลบ้านพักอาศัย และการ Export

- การขึ้นโมเดลผนัง ประตู หน้าต่าง และหลังคา
- การวาง Component เฟอร์นิเจอร์ และการจัด Site รอบบ้าน
- การจัดมุมมอง การตั้งค่าแสงเงา และ Scene เพื่อนำเสนอ
- การ Export ภาพ 2D, ไฟล์ 3D และ PDF เพื่อนำไปใช้งานต่อ

