

3D STUDIO MAX

36 ชั่วโมง : 6,200 บาท

3Ds Max เป็นโปรแกรม 3D ที่มีประสิทธิภาพสูง และมีผู้ใช้มากที่สุดในโลก 3ds Max ได้พัฒนามาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน 3Ds Max ได้เพิ่มประสิทธิภาพที่น่าสนใจเข้าไปอีกมากมายทั้งเรื่อง Model , Animation , Render และ FX ต่างๆ จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการ สร้างงานภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อใช้ในงานโฆษณา, โทรทัศน์ , ภาพยนตร์, สถาปัตยกรรมตกแต่งภายใน , เกมส์ หรือ สร้างภาพเสมือนจริง

หลักสูตรนี้สอนตั้งแต่พื้นฐาน หลักการ และโครงสร้างงาน 3 มิติ , การขึ้นโมเดลรูปแบบต่างๆ , การปรับแต่งโมเดล , การใส่พื้นผิวต่างๆ เช่น แก้ว , โลหะ , หิน การจัดแสงรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดแสงในห้อง , การจัดแสงกลางแจ้ง , การจัดแสงแบบ 3 points เรียนรู้การทำ Animation และการใส่ Effect ต่างๆ เช่น คิวบ์ , ฟ้าป๊อปปี้ , แสงเลเซอร์ , ระเบิด และรับฟังประสบการณ์จากวิทยากรที่ทำงานตรงสาขา มีผลงานมากมาย....



3D Studio

เป็น Software เพื่องานกราฟิกสามมิติจากบริษัท Autodesk ด้านกราฟิกสำหรับงานทางด้านโมเดล 3 มิติ และแอนิเมชัน ในปัจจุบันนี้โปรแกรม 3ds Max ได้ถูกปรับปรุงและพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่องโดยตัว Version ล่าสุดของโปรแกรมก็คือ 3ds MAX 2013 และในตัว 3ds Max 2013 ก็ได้มีการพัฒนาและปรับปรุง ไปอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของ Plug-in หรือการสร้าง Animation ต่างๆ

• เรียนจบรับใบประกาศนียบัตร • เรียนทวนฟรี 2 ปี • ราคารวมค่าเอกสาร



โรงเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบเชิงศิลป์

สาขารามคำแหง 12

ซอยรามคำแหง 12 (ติด The Mall 2 รามคำแหง)
ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240
โทร : 02 718 4894, 081 446 0841

สาขารัชโยธิน

ชั้น 4 อาคารพีธีเมียม (ติดเมเจอร์รัชโยธิน)
ปากซอยพหลโยธิน 33 แขวงลาดยาว เขตจตุจักร
กรุงเทพมหานคร 10900 ,
โทร : 02 513 7353

ตารางเรียน Course 3D Studio MAX

ครั้งที่ 1 แนะนำ 3Ds Max , โครงสร้างงาน 3 มิติ การสร้างโมเดลเบื้องต้น

- หลักการของการสร้างภาพ 3 มิติ , รูปแบบของโครงสร้าง 3 มิติใน 3Ds Max
- ทำความเข้าใจหน้าจอหลัก (Interface) Command Panel , Tab Panel , Viewport , Layout , Rendering Method
- การทดลองใช้งานโปรแกรมแบบง่าย ๆ เช่น move , Rotate , scale , align
- การสร้างวัตถุ 3 มิติ รูปทรงพื้นฐาน Standard Primitives
- การสร้างโมเดลสร้างรูปพื้นฐาน box , Cone , Sphere , GeoSphere , Cylinder , Tube Torus , Pyramid , Teapot Extend Primitives
- การใช้คำสั่งเพื่อสร้างวัตถุสำเร็จรูปแบบพิเศษ เช่น Torus Knot , Capsule , Prism

ครั้งที่ 2 การสร้างโมเดล และปรับแต่งโมเดลซับซ้อนต่างๆ

- การปรับปรุงแก้ไขวัตถุด้วยคำสั่ง Modifiers เช่น คำสั่ง Bend (ดัดโค้ง) , ย่อขยายปลายยอดวัตถุด้วยคำสั่ง Taper , คำสั่งบิดเกลียว (Twist) , คำสั่งเปลี่ยนพื้นผิววัตถุที่เลือกเป็นครึ่งวงกลม (Ripple) , คำสั่ง Wave (สร้างรูปคลื่น) , คำสั่ง Booleanเพื่อเจาะทะลุวัตถุ
- การสร้างวัตถุ 3 มิติ จากเส้น 2 มิติ โดยใช้คำสั่ง Extrude เพิ่มความสูงให้ 2D , สร้างวัตถุ 3 มิติ โดยใช้ Loft Object , การกำหนดพื้นผิว , การตัดแปลงรูปทรงของวัตถุ Loft
- สร้างวัตถุ 3 มิติ ด้วย NURBS Modeling , การดัดแปลงแก้ไขเส้น NURBS แบบต่างๆ
- แก้ไขโครงสร้างวัตถุ 3 มิติแบบ Mesh
- แก้ไขวัตถุด้วยคำสั่งในกลุ่ม Compound Object (Scatter, Confirm, Connect, Shape Merge, Terrain)
- การบ้าน: สร้างวัตถุ 3 มิติ โดยประยุกต์ใช้คำสั่งต่างๆ ที่เรียนมา

ครั้งที่ 3 Patch Modeling และ Surface Tool

- การสร้างโมเดล ด้วย Patch Tool
- การสร้างโมเดลด้วยจุด และเส้น
- การแก้ไขโมเดลได้ตรงตามแบบมากที่สุด
- การฝึกทักษะ การสร้าง และแก้ไขโมเดล ด้วยคำสั่ง Modifier Tool การสร้าง และ กำหนดพื้นผิว
- Interface Surface Tool
- หลักการและแนวคิดการใช้พื้นผิวรูปแบบต่างๆ

ครั้งที่ 4 การกำหนดพื้นผิววัตถุ (Material Editor)

- การกำหนดพื้นผิววัตถุโดยเลือกจาก Library
- การกำหนดคุณลักษณะพื้นผิววัตถุแบบมาตรฐาน (Basic Parameters) , การใส่พื้นผิวหลายๆ แบบใน Object ชิ้นเดียว
- การกำหนดคุณลักษณะเพิ่มเติม (Extended Parameters)
- การกำหนดค่าหักเหของแสง
- Image Map รูปแบบต่างๆ ทั้งวัตถุทรงกลม , ทรงเหลี่ยม และทรงอิสระ (UV Map)
- การสร้าง Map หลายชั้นผสมกัน
- การกำหนดพื้นผิวแบบใหม่ Ink'n Paint Material และ Translucent Shader
- การจัดองค์ประกอบ เพื่อให้ Material ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

ครั้งที่ 5 การจัดแสง (Lighting) & การกำหนดมุมกล้อง (Camera) Lighting

- แสงประเภทต่างๆ Ambient Light, Omni, Target Spot Light, Free Spot Light, Target Directional Light, Free Directional Light)

- Advanced Lighting : Light Tracer และ Radiosity
- Shadow Types การปรับแต่งเงารูปแบบต่างๆ
- Advanced Ray Traced Shadow , Area Shadowsการปรับแต่งเงาให้สมจริงที่สุด
- หลักการจัดแสงแบบ Studio , งานภายในอาคาร และ นอกอาคาร Camera
- การตั้งกล้อง (Target Free) รูปแบบต่างๆ
- การตั้งคุณสมบัติของกล้อง เช่น ความชัดลึก , ความกว้างของหน้าเลนส์
- การแสดงจากหลายมุมมองผ่านเลนส์กล้อง (Camera View)
- ส่วนควบคุมการตั้งหน้าของ Camera

ครั้งที่ 6 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) & การ Render Animation

- หลักการสร้าง Animation , Set Key Animation
- ทำความเข้าใจ Trajection เส้นแสดงการเคลื่อนที่ของวัตถุรูปแบบกราฟ
- การแก้ไขเส้นทาง Trajectory ของวัตถุ ทั้ง Positions , Rotate
- การเคลื่อนไหววัตถุตามเส้น Spline
- เทคนิคการทำการ์ตูนเคลื่อนไหว และการออกแบบ Story Board Render
- Render Scene (Common Parameters, MAX Default Scanline A-Buffer)
- การ Render ภาพแบบ Draft และแบบ Production

ครั้งที่ 7 WorkShop I

- การสร้างงาน Animation จากความรู้ที่เรียนมาทั้งหมด
- ฝึกทักษะ ทั้งการสร้าง แก้ไข งาน
- รับฟังคำแนะนำ และแนวคิดจากอาจารย์ผู้สอน

ครั้งที่ 8 การกำหนดสภาพแวดล้อม (Environment)

- การสร้างฉากใต้น้ำด้วย หรือจัดไฟ Volumetric Light
- FX การสร้างระเบิด , ควัน และหมอก
- การปรับ Camera ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่ตั้งไว้

ครั้งที่ 9 การสร้างไฟ , น้ำตก , พายุ ด้วย Particle และ Force

- Particle Systems เช่น ใช้ Spray สร้างฉากอวกาศ
- การสร้างวัตถุกระทบกัน รูปแบบต่าง ๆ เช่น โยนโบว์ลิ่ง , น้ำตก Space Warps ... (Geometric/Deformable, Particles& Dynamics , Particles Only และ Modifier-Based)

ครั้งที่ 10 VIDEO POST และ การใส่ Effect

- การสร้างงานเพื่อใช้ประกอบกับภาพจริง
- การใส่ลูกเล่นเพิ่มเติมให้กับงาน Animation เช่น ทำผ้า

ครั้งที่ 11 REACTOR

- สร้าง Physical Simulation
- Rigid, Soft Body Dynamics , Cloth Simulation, Fluid Simulation

ครั้งที่ 12 WorkShop II

- ทดลองสร้างงาน Animation เดิมรูปแบบโดยเพิ่ม Effect ต่างๆ เข้าไปด้วย
- การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
- ฟังบทสรุป และแนวทางการทำงานจริงจากวิทยากร

HOTLINE : 081 446 0841

www.artanddesign.ac.th