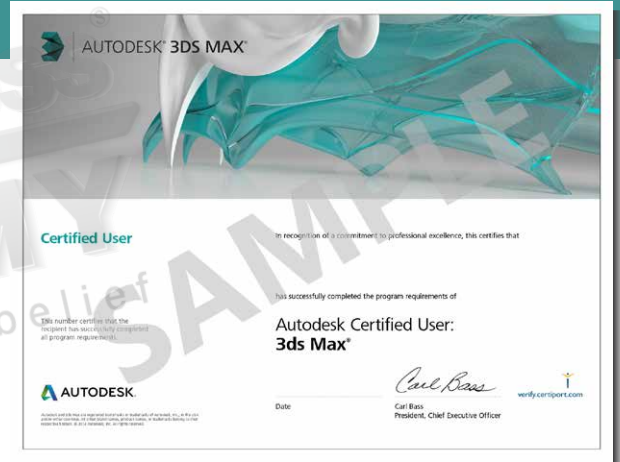


หลักสูตร Autodesk 3ds Max

Certified User

ระยะเวลาในการอบรม: 3 วัน

หลักสูตร Autodesk 3ds Max Certified User จะเป็นการอบรมผู้ที่เริ่มต้นใช้โปรแกรม Autodesk 3ds Max ในหลักสูตรนี้ประกอบไปด้วยการอบรมด้าน Animation สร้างการเคลื่อนไหวให้กับวัตถุหรือโมเดล (Modeling) การสร้างชิ้นงาน 3D ด้วย วิธีต่าง ๆ, Materials การตกแต่งใส่สีหรือพื้นผิวให้โมเดล, Lighting การใส่แสงเพื่อจัดองค์ประกอบภาพ, และการ Rendering เพื่อประมวลผลภาพทั้งหมดออกมาโดยเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจการทำงาน of โปรแกรมเพื่อเตรียมพร้อมในการทดสอบ Autodesk Certified User



เนื้อหาของหลักสูตร

- เรียนรู้ User Interface และเครื่องมือในการจัดการ Viewport
- เรียนรู้คำสั่งพื้นฐาน และเครื่องมือการสร้างโมเดล 3 มิติ
- เริ่มต้นสร้างโมเดล 3 มิติ และแก้ไขโมเดลด้วยวิธีการต่าง ๆ
- การ Import ไฟล์งานจากโปรแกรมอื่นเข้ามาทำต่อในโปรแกรม 3ds Max
- การตกแต่ง และใส่พื้นผิวให้กับโมเดลเบื้องต้น
- การจัดแสงให้กับฉากแบบพื้นฐาน
- การใส่กล้อง และทำการเคลื่อนไหวกล้องเบื้องต้น
- เรียนรู้การเคลื่อนไหวชิ้นงานอย่างง่าย
- การตั้งค่า Render งาน และทดสอบการ Render แบบต่าง ๆ
- การใส่ Biped และปรับแต่ง Biped

คุณสมบัติของผู้เข้าอบรม

นักเรียน นักศึกษา ผู้สนใจ หรือผู้เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Autodesk 3ds Max และมีพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการวินโดวส์

สถานที่อบรม

บริษัท เอเบิล ซักเซส จำกัด 188/1108 ซ.ร่มเกล้า 52/1 โครงการแอร์ลิงก์ พาร์ค ชั้น 3 ร่มเกล้า
แขวงคลองสามประเวศ เขตลาดกระบัง กทม. 10520 โทร. 02-101-9244 โทรสาร. 02-101-9245

Able Success Co., Ltd. 188/1108 Soi Romklao 52/1 Airlink Park Mall 3rd Floor, Romklao Rd.,
Klong Sam Prawet, Lat Krabang, Bangkok 10520 Tel. 02-101-9244 Fax. 02-101-9245



COURSE OUTLINE

DAY 1

Getting Started

- แนะนำ User Interface, Viewports และกลุ่มเครื่องมือต่าง ๆ
- วิธีควบคุม Viewport
- ตั้งค่า Parameters ของวัตถุ
- ปรับเปลี่ยนและเคลื่อนย้ายชิ้นงานด้วย Transform Tools
- ใช้ Modify Tools เบื้องต้น
- จัดแสง เงาม และมุมมองเบื้องต้น
- การทำภาพเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

Modeling

- การสร้างงานโมเดล 3 มิติ ด้วย 3D Geometry
- สร้างและแก้ไขรูปร่างชิ้นงาน
- สร้างโมเดลด้วย AEC
- สร้างโมเดล 3 มิติ ด้วย 2D Shapes จาก 2D spline
- ใช้ Compound Objects ในการเปลี่ยนแปลงชิ้นงาน

DAY 2

Materials and Mapping

- การทำงานด้วย Material Editor
- การทำวัสดุและพื้นผิวประเภทต่าง ๆ
- ทำวัสดุให้วัตถุโดยใช้งานคำสั่ง Maps
- การใช้งานและแก้ไขเครื่องมือ UVW mapping
- สร้างและใส่วัสดุกับพื้นผิวลงชิ้นงาน

Animation

- เรียนรู้หลักการเคลื่อนไหวชิ้นงานเบื้องต้น
- ปรับแต่งเครื่องมือ Time Config ของโปรแกรม
- ใช้ Curve Editor เพื่อปรับปรุงการเคลื่อนที่
- ทำการเคลื่อนไหววัตถุด้วย Key frames
- Render Movie เบื้องต้น
- เคลื่อนไหววัตถุด้วย Track View Editor

DAY 3

Camera

- สร้างและวางตำแหน่งของกล้อง
- ปรับตำแหน่งกล้องให้ได้มุมมองตามวัตถุ
- สร้าง Camera Shot
- สร้างเส้นการเคลื่อนที่ให้กับกล้อง
- ทำการเคลื่อนไหวและปรับค่าให้กับกล้อง

Light

- สร้างและใส่แสงแบบง่าย
- การใส่แสงแบบต่าง ๆ
- ปรับแต่งค่า Parameter ของแสง
- ปรับและตั้งค่าต่าง ๆ ของระบบเงา
- สร้างระบบ Daylight system

Rendering

- ทำการเคลื่อนไหวระบบ daylight
- การใช้ mr Sky ในการเรนเดอร์
- เรนเดอร์เป็น Snapshot
- การเรนเดอร์แบบ iRay Renderer
- การเรนเดอร์แบบ Quicksilver renderer
- การเรนเดอร์ผลงานเป็นภาพเคลื่อนไหว

Biped

- สร้าง Biped
- ปรับแต่ง Biped
- การใช้งาน Footstep Mode

Note: The suggested course duration is a guideline. Course topics and duration may be modified by the instructor based upon the knowledge and skill level of the course participants.