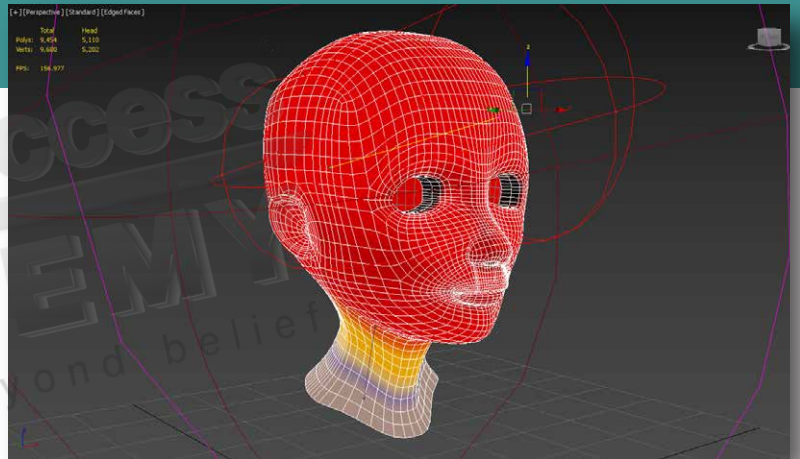


หลักสูตร Autodesk 3ds Max

Advanced Course

ระยะเวลาในการอบรม: 2 วัน

หลักสูตร Autodesk 3ds Max Advanced จะสอนการใช้เครื่องมือสร้างโมเดล 3 มิติ ขั้นสูง การใช้เทคนิคพิเศษในการ Render และการสร้าง Effect ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งจะประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เจาะลึกตัวปรับค่าในส่วนงานด้านต่างๆ เช่น แสง, Effect และการสร้างโมเดลด้วยวิธีต่างๆ ที่เน้นเครื่องมือขั้นสูงในการสร้าง หลักสูตร Autodesk 3ds Max Advanced จะอธิบายและนำเสนอตัวอย่างที่เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการใช้อย่างลึกซึ้งซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์กับงานด้านต่าง ๆ ได้



เนื้อหาของหลักสูตร

- ▶ การสร้างโมเดล 3 มิติ ขั้นสูง
- ▶ การใช้งาน Xref
- ▶ การใช้งาน ProBoolean
- ▶ การ Clone Object แบบต่างๆ
- ▶ การปรับแต่งแสงประเภทต่างๆ
- ▶ การแก้ไข Animation ด้วย Dope Sheet
- ▶ การใช้ Motion Blur ในการเรนเดอร์ผลงาน
- ▶ การสร้าง, ปรับแต่ง Biped และการนำ Biped ใส่ให้กับโมเดล
- ▶ การ Paint Skin Weight
- ▶ การสร้าง Effect จาก Particle และ Space Warps
- ▶ การปรับแต่งกล้องขั้นสูง

คุณสมบัติของผู้เข้าอบรม

ต้องผ่านการอบรม 3ds Max Essentials และ มีประสบการณ์การใช้โปรแกรม 3ds Max ไม่น้อยกว่า 3 เดือน

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., Khlong Sam Prawet, Lat Krabang, Bangkok 10520 Tel. 02-101-9244 Fax. 02-101-9245

Able Success
ACADEMY
Get beyond belief

AUTODESK
Authorized Training Center
Authorized Certification Center

COURSE OUTLINE

DAY 1

Getting Started

- ทบทวน User Interface
- ทบทวนการควบคุม Viewport

Modeling

- ทำความรู้จัก Standard Primitive, Extended Primitive
- สร้างและตั้งค่าโมเดล
- ปรับแต่งโมเดลขั้นสูง
- ใช้งาน Modifier กับชิ้นงาน
- สร้างโมเดลด้วย Shape
- ปรับแต่ง Shape ขั้นสูง
- ใช้งาน ProBoolean และการ Clone Object รูปแบบต่างๆ
- การใช้งาน Xref

Lighting

- ทำความรู้จักแสงประเภทต่างๆ ใน Standard Light
- การปรับแต่งแสงขั้นสูง
- การใช้งาน Effect ของแสง

DAY 2

Animation

- ใช้งาน Dope Sheet ในการปรับแต่ง Animation

Render

- การใช้งาน Motion Blur ในการ Render

Biped

- สร้างและปรับแต่ง Biped
- การใช้งาน FootStep Mode
- การนำ Biped ใส่ให้กับโมเดล
- การ Paint Skin Weight

Effect

- ทำความรู้จัก Particle และ Space Warps
- การใช้งาน Particle Systems และ Space Warps

Camera

- รู้จักกล้องชนิดต่างๆ ของ Standard Camera
- สร้างกล้องให้กับฉาก
- ปรับแต่งค่า Parameter ต่างๆ ของกล้อง



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.