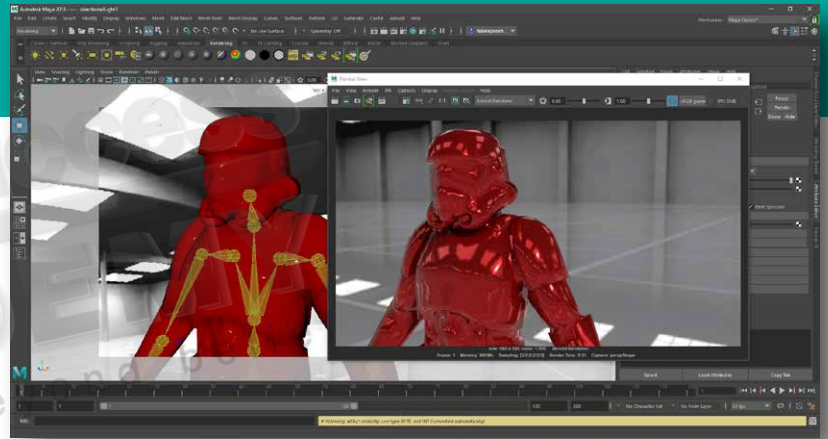


หลักสูตร Autodesk Maya

Essentials

ระยะเวลาในการอบรม: 3 วัน

หลักสูตร Autodesk Maya Essentials จะเป็นการอบรมพื้นฐานใช้โปรแกรม Autodesk Maya โดยในหลักสูตรนี้ประกอบด้วย การอบรมด้านพื้นฐาน Modeling การสร้างชิ้นงาน 3D ด้วยวิธีและเครื่องมือต่างๆ, Rigging การสร้างกระดูกให้กับตัวละครเพื่อใช้ในงานแอนิเมชัน, Material การสร้างลักษณะสีและการสะท้อนแสงของวัตถุ หลักสูตร Autodesk Maya Essentials มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการทำงานของโปรแกรมและหลักการสร้างโมเดล 3D รวมถึงการทำงานในส่วนอื่นๆ ของโปรแกรมเพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานหรือสอบ Autodesk Certified User



เนื้อหาของหลักสูตร

- ▶ เรียนรู้ User Interface และเครื่องมือในการจัดการ Viewport
- ▶ เรียนรู้การทำงานของ Polygon Surface และการแก้ไข
- ▶ เริ่มต้นสร้างโมเดล 3 มิติ และแก้ไขโมเดลด้วยวิธีการต่าง ๆ
- ▶ การ Rigging ตัวละครเพื่อใช้ในงาน Animation, Game
- ▶ พื้นฐานการจัดการแสงและเงา
- ▶ การสร้างและจัดการ Material
- ▶ เรียนรู้การสร้าง Animation และการใช้งาน Keyframe
- ▶ การสร้างและปรับแต่งกล้อง
- ▶ การตั้งค่า Render งาน และทดสอบการ Render แบบต่าง ๆ

คุณสมบัติของผู้เข้าอบรม

นักเรียน นักศึกษา ผู้สนใจ หรือผู้เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Autodesk Maya 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

Able Success
ACADEMY
Get beyond belief.

AUTODESK
Authorized Training Center
Authorized Certification Center

COURSE OUTLINE

DAY 1

Getting Started

- แนะนำ User Interface, Viewports และกลุ่มเครื่องมือต่าง ๆ
- วิธีควบคุม Viewport
- วิธีการจัดการวัตถุ
- การทำงานของแกน 3 มิติ (Pivot)
- การใช้งาน Attribute Editor

Modeling

- การสร้างงานโมเดล 3 มิติ ด้วย Polygon
- การใช้เครื่องมือแก้ไขชิ้นงาน Polygon Surfaces
- สร้างและแก้ไข 2D Nurbs
- การดูและกำหนด Poly Count
- การ Clone Object

Lighting

- การสร้างและปรับแต่งแสงแต่ละชนิด
- การตั้งค่าเงา (Shadow Map)

DAY 2

Animation

- การใช้งาน Keyframes
- ปรับตั้งค่าในการสร้าง Animation
- ใช้งานฟังก์ชัน along the path
- ปรับแต่ง Animation ด้วย Graph Editor

Rigging

- การสร้างและปรับแต่ง Bones
- ใช้งานและปรับแต่ง IK Handle Bones
- การใช้งานโหมด Skin

DAY 3

Material and Shading

- การใช้งาน Hypershade
- ใช้งานและปรับแต่ง Material

Camera

- การสร้างกล้องในฉาก
- การปรับแต่งกล้อง
- ใช้งานฟังก์ชัน Safe Title และ Safe Action

Rendering

- เรียนรู้ความแตกต่างของชนิด Renderer
- การตั้งค่า Render

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.