

หลักสูตร 3D Animation with 3ds Max

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรที่ครอบคลุมเนื้อหา ด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม 3D Studio MAX เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงาน ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อใช้ในงานโฆษณา, ภาพยนตร์, Effect, Title Logo เป็นต้น โดยในหลักสูตรนี้ เน้นที่กระบวนการคิดในการผลิตงาน ตามลำดับขั้นในการทำงานจริงในวงการผลิตงาน Animation โดยผู้เรียนจะได้เริ่มต้นจาก กระบวนการคิด กำหนดเรื่องราวด้วย Story board และลำดับขั้นการสร้างงาน Animation เนื้อหาครอบคลุมการสร้างงาน Animation พร้อมทั้งเพิ่ม Acting ให้กับตัวละคร และ เทคนิคพิเศษ การทำ Effect และ Simulation จนจบขั้นตอนการผลิตงาน Output ออกเป็นผลงาน Animation ได้ ในหลักสูตรนี้นอกจากผู้เรียนจะได้ทดลองสร้างงาน อย่างมีรูปแบบกระบวนการอย่างมืออาชีพ ผู้เรียนจะได้รู้จักวิธีการและแนวคิดในการบริหารงาน Project และการบริหารทีมเพื่อให้งานออกมาอย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 42 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 12 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows, Adobe Photoshop

โปรแกรมที่ใช้

Adobe Photoshop, 3D Studio MAX, Real flow, After burn

เหมาะสำหรับ

ท่านที่ต้องการเป็น 3D Animator ต้องการศึกษาด้าน 3D อนิเมชั่น

วิทยากร

อาจารย์ ลูติกร จันทพลบูรณ์

การศึกษา : บริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้จบหลักสูตรจะสามารถเข้าใจถึงกระบวนการสร้างงาน Animation เต็มรูปแบบ
- ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิดพร้อมถึงวิธีการจัดการและแก้ไขปัญหาในการทำงานจากวิทยากรซึ่งมีประสบการณ์ตรง
- ผู้เรียน สามารถสร้างงาน Animation พร้อมสร้างเทคนิคพิเศษ ด้วย Plugin ต่างๆ
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจากหักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อยละ ตามประกาศกระทรวงการคลัง
- ผู้เรียนสามารถเรียนทบทวนซ้ำได้ ฟรี (ทุกสาขา ในระยะเวลา 1 ปี)
- ผู้ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตร โดยความควบคุมของกระทรวงศึกษาธิการ

ค่าธรรมเนียม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 9,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 233 บาท)

ราคาควบคุมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

*** เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 8,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 210 บาท)

วิธีการชำระเงิน

1. ชำระเงินสดด้วยตนเองก่อนวันเริ่มอบรมเป็นเวลา 1 สัปดาห์

2. โอนเงินเข้าบัญชี "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"

ธนาคารกรุงศรีอยุธยา สาขาฟอร์จูนทาวน์

ประเภทบัญชี กระแสรายวัน

เลขที่บัญชี 253-0-02599-9

(กรุณาส่งรายละเอียดการชำระค่าอบรมผ่าน

Email : contact@NetDesign.ac.th และ Line :: @netdesign)

3. ส่งจ่ายเช็คขีดคร่อมในนาม "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"

4. ชำระผ่านบัตรเครดิตได้ที่ เน็ตดีไซน์ ทุกสาขา

Cancellation กรณีที่ท่านมีเหตุจำเป็นต้องการยกเลิกการสำรองที่นั่ง โปรดแจ้งล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์

อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าอบรม

3D Animation with 3ds Max Course Outline	
ครั้งที่ 1	<p>เรียนรู้ พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม 3dsmax</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทำความรู้จักกับหน้าจอ และกลุ่มเครื่องมือต่างๆ ● กลุ่มเครื่องมือ Create และการสร้างวัตถุพื้นฐาน ● การปรับแต่งวัตถุพื้นฐานจากหมวด Modify และ Parameters ● การตั้งชื่อและเปลี่ยนสีวัตถุจากหมวด Modify ● กลุ่มเครื่องมือปรับแต่งวัตถุ Move, Scale, Rotate ● กลุ่มเครื่องมือควบคุมหน้าจอ การ Pan, Zoom, Rotate ● คำสั่งและคีย์ลัดในการเรียกเครื่องมือต่างๆ ● การซ่อนและแสดงวัตถุ (Hide Selection) ● การใช้คำสั่ง Group ● แนะนำเครื่องมือ Modifiers เบื้องต้น เช่น Bend, Taper, Noise ● ทดลองทำงานในเวลาเรียน จากวัตถุพื้นฐาน ● ทดลองใช้พื้นผิวและแสงเบื้องต้น ● การ Render ภาพนิ่งออกไปใช้งานแบบ JPG
ครั้งที่ 2	<p>เริ่มต้นการคิดงานแบบ Project ด้วย Story board รวมถึงการสร้างบริหารจัดการส่วนต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การสร้าง Story board ● เรียนรู้วิธีการจัดการข้อมูลต่างๆ ในการสร้างงาน animation ● วิธีการใช้งาน Timesheet ● การจัดการ Schedule การทำงาน ● รู้จักกับ Shot Animation
ครั้งที่ 3	<p>วิธีการเรียงลำดับ story board อย่างง่าย ๆ เพื่อให้รู้ลำดับการทำงานจริง (timing rough cut)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เทคนิคการเรียงลำดับ Story board และ วาง Timing ในงาน Animation ● Animate ตัวละคร ตาม Story board ตามที่วางแผนไว้

ครั้งที่ 4	<p>Camera, Light, Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การใช้มุมกล้องและเลนส์แบบต่างๆ ● การจัดวางไฟในห้องแบบง่ายๆ ด้วย Omni , Target Spot ● การใส่เงาให้กับไฟ , การปรับค่าเงา <p>Basic Animation</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เข้าใจหลักการสร้างงาน animation วัตถุ และ ตัวละคร ● แนะนำระบบ Animation เบื้องต้น ● การปรับแต่ง Time Config ● การใช้ Render Preview ตรวจสอบงานก่อน Output ● การใช้ Safe Frame เพื่อให้ขนาด output ลงในจอทีวี ● การ Output avi
ครั้งที่ 5	<p>Acting Animate ขั้นพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● รู้จักการกำหนดอารมณ์ ท่าทางของตัวละคร ● Walk cycle คือ การกำหนดท่าทางการเดิน ของตัวละคร ● Run cycle คือ การกำหนดท่าทางการวิ่ง ของตัวละคร
ครั้งที่ 6-7	<p>Effect</p> <ul style="list-style-type: none"> ● พื้นฐานการใช้ Particle basic ของ 3dsmax ● เทคนิคพิเศษ ของการใช้ Plugin After Burn ควบคู่กับ Particle ของ 3dsmax
ครั้งที่ 8-10	<p>Real flow Basic</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ทำ Simulation น้ำ แนวคิดในการทำงาน กับ 3dsmax เช่น การเทน้ำ ออกจากแก้ว ● การสร้าง และ ควบคุมลักษณะการเคลื่อนที่ ของน้ำ เช่น การเทน้ำ (gravity) ● การทำงานร่วมกันของ 2 วัตถุ เช่น หยิบจับสิ่งของ ● การ Import/Export ระหว่าง 3dsmax กับ Real flow
ครั้งที่ 11-12	<p>Rendering เพื่อ งาน composite</p> <ul style="list-style-type: none"> ● การ Composite งาน Animation ● การ Output ออกเป็น AVI, QuickTime ● การ Render to element คือ แยกสี แสง เงา และ ความมัวออกจากรัน
<p>***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม</p>	