

หลักสูตร Maya (Intensive)

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรที่ครอบคลุมเนื้อหาด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติโดยใช้โปรแกรม Maya ซึ่งเป็นโปรแกรมที่นิยมใช้กันมากที่สุดในธุรกิจภาพยนตร์ในและต่างประเทศ นอกจากนี้ Maya จะสามารถสร้างงานเคลื่อนไหว (Animation) แล้ว ยังสามารถใช้ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมตกแต่งภายในและการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในหลักสูตรนี้จะเริ่มตั้งแต่การแนะนำประเภทต่างๆ ของ Animation, อธิบายถึงกระบวนการผลิต Animation ตลอดจนการจัดแสงและการจัดองค์ประกอบของภาพในเชิงภาพยนตร์ Animation การสร้างงานวัตถุ 3 มิติ ขึ้นพื้นฐานรวมทั้งการกำหนดพื้นผิว การกำหนดแสงตกกระทบ การหักเหของแสงในลักษณะต่างๆ เพื่อสร้างความเหมือนจริงของชิ้นงาน นอกจากนี้ยังรวมถึงการกำหนดมุมกล้อง ก็มีส่วนสำคัญในการนำเสนอให้ภาพที่ได้ให้ Output (Rendering) เพื่อนำไปใช้งานจริง ในงานโฆษณา และภาพยนตร์ต่างๆ

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 42 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 12 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครั้ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows, Adobe Photoshop

โปรแกรมที่ใช้

MAYA

เหมาะสำหรับ

ผู้ต้องการเป็น 3D Animator ระดับมืออาชีพ

วิทยากร

อาจารย์ ธีรวัฒน์ ธีรนวพงศ์

Senior CG Technical Director บริษัท The Post Bangkok

อาจารย์ จักริ ประธานเกียรติ

การศึกษา :

- ปริญญาตรี คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต
- Platte College, Pasadena, California, USA Certificate program, major in computer graphic design

- Gnomon school of visual effects, Hollywood, California, USA Certificate program, major in character animation

อาจารย์ ยุวบูรณ์ อ่างสมบัติสกุล

วิทยากรประจำสถาบันอินเทอร์เน็ตและการออกแบบ และวิทยากรพิเศษมหาวิทยาลัยศิลปากร หลักสูตรนานาชาติ

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้ผ่านการอบรมจะสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ (3D Animation) ด้วยโปรแกรม Maya และเรียนรู้คำสั่งพื้นฐานและหลักการทั้งหมดของโปรแกรมได้เป็นอย่างดี
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจากหักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อย 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

Maya (Intensive) Course Outline	
ครั้งที่ 1	<p>ทำความรู้จักกับหน้าต่างของโปรแกรม Maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • วิธีการควบคุมกล้อง การจัดเก็บไฟล์ • การคัดลอกวัตถุ • การจัดกลุ่มของวัตถุ • การซ่อนวัตถุ • การสร้างและลบปุ่ม Icon
ครั้งที่ 2	<p>ทำความรู้จักกับส่วนควบคุม Attribute</p> <ul style="list-style-type: none"> • การ selection วัตถุ • หน้าการทำงานของ Channel Box • หน้าการทำงานของ Display Layer และ Render Layer • เพิ่มความเร็วการทำงานด้วย marking menu และการสร้าง Hot Keys
ครั้งที่ 3	<p>เริ่มต้นเรียนรู้ การโมเดล เปรียบเทียบ primitive แต่ละชนิดในโปรแกรม Maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • การสร้าง Curve ในแต่ละแบบ • คำสั่งในการทำงานกับ Curve • คำสั่งในการสร้างพื้นผิว NURBS • คำสั่งในการปรับแต่งพื้นผิว NURBS • รู้จักกับ UV และ การใส่ Texture ให้กับ NURBS • ให้นักเรียนลองสร้างผลงานจากคำสั่งที่เรียน
ครั้งที่ 4	<p>ทำความรู้จักการโมเดล ของ Polygon ข้อดี ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> • เรียนรู้คำสั่งเบื้องต้นที่จำเป็นในการปั้นโมเดล • ทดลองการปั้นโมเดล • เรียนคำสั่งในการทำงาน ของ Subdivision Surface • ทำ UV เพื่อนำมาสร้าง Texture
ครั้งที่ 5	<p>เริ่มต้นเรียนรู้เรื่อง animation</p> <ul style="list-style-type: none"> • ขั้นตอนการ Deform วัตถุ ในแต่ละประเภท • รู้จักกับเทคนิคและการนำไปใช้งานของ Blend shape
ครั้งที่ 6	<p>กระบวนการใส่กระดูก</p> <ul style="list-style-type: none"> • การ สร้างตัวควบคุม และ เรียนรู้เรื่อง Set Driven Key

ครั้งที่ 7	<p>รู้จักกับ Animation และ Curve</p> <ul style="list-style-type: none"> • การ Set key frame การทำงานกับ Time slider,Hypergraph,Dope sheet
ครั้งที่ 8	<p>รู้จักวัสดุพื้นผิวในธรรมชาติ และการจำลองวัสดุพื้นผิวในมายา</p> <ul style="list-style-type: none"> • ทำความรู้จักกับปรากฏการณ์ในธรรมชาติ ที่มีผลต่อภาพ เช่น Caustic, Color Bleeding, Subsurface Scattering, Ambient Occlusion เป็นต้น • รู้จักกับ Texture และการนำมาใช้แบบต่าง ๆ เช่น Projection ,Camera Projection,Stencil • ความสำคัญของขนาดภาพ คุณสมบัติของไฟล์แต่ละชนิด • ใช้งาน Bump Map,Specular,Reflect,Displacement Map
ครั้งที่ 9	<p>เรียนรู้การจัดแสงใน production</p> <ul style="list-style-type: none"> • เปรียบเทียบไฟแต่ละประเภท ความเหมาะสมในการนำไปใช้ ความเร็วในการ render • เทคนิคและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการทำงาน เกี่ยวกับ แสงและเงา • เรียนรู้ความแตกต่างของ Renderer ที่สนับสนุนมายา เช่น Mentalray,Renderman,Vray,Final Render
ครั้งที่ 10	<p>ทฤษฎีของกระบวนการเรนเดอร์</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direct Illumination / Indirect illumination • Global illumination and Radiosity • Unbias Rendering
ครั้งที่ 11	<p>Maya feature Guide</p> <ul style="list-style-type: none"> • รู้จักกับคุณสมบัติในหมวดต่าง ๆ ของมายา เพื่อเป็นแนวทางฝึกฝนและการเรียนในชั้นเรียนที่สูงขึ้น • รู้จักกับ plugins เสริม และ โปรแกรมที่นิยมนำมาใช้กับโปรแกรม Maya
ครั้งที่ 12	<p>การนำเสนอ สิ่งที่จะทำใน final project</p> <ul style="list-style-type: none"> • การสร้างไฟล์ movie • การ composite เบื้องต้น • การใส่เสียง ปรับแต่งสีของเนื้อหา
<p>***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม</p>	