

หลักสูตร 3DS MAX Introduction

ภาพรวมของการเรียน

3ds Max เป็นโปรแกรมสร้างงานกราฟิก 3มิติระดับโลกที่มีการพัฒนามาตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1996 (3D Studio MAX 1.0) โดย Autodesk, Inc. ในปัจจุบันมีการใช้โปรแกรมนี้กันอย่างแพร่หลายในหลากหลายสายงาน เช่น Architectural visualization, Graphic Design, Animation, VFX, Video Games และอื่นๆ นับว่าเป็นโปรแกรม 3มิติที่มีผู้ใช้มากที่สุดอันดับต้นๆของโลก

คอร์ส 3ds Max เบื้องต้น นี้เน้นให้ความรู้พื้นฐานการใช้งานในภาพรวมของโปรแกรม เป็นการปูพื้นฐานที่ดีสำหรับในระดับเริ่มต้น เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในคอร์สอื่นๆที่เกี่ยวข้องต่อไป

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 21 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 6 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows

โปรแกรมที่ใช้

Autodesk 3ds Max

เหมาะสำหรับ

ผู้สนใจทั่วไปในงานกราฟิก 3มิติ และผู้ที่เริ่มต้นเรียนโปรแกรม 3ds Max

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้จบหลักสูตรจะสามารถเข้าใจถึงกระบวนการสร้างงาน 3 มิติด้วยโปรแกรม 3ds Max
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจากหักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อย ตามประกาศกระทรวงการคลัง
- ผู้เรียนสามารถเรียนทบทวนซ้ำได้ ฟรี 1 ครั้ง ภายในระยะเวลา 1 ปี
- ผู้ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตร โดยความควบคุมของกระทรวงศึกษาธิการ

ค่าอบรม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 8,800 บาท ราคาสุทธิ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

*** เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 7,800 บาท

หมายเหตุ :: หากเริ่มเรียนในหลักสูตรแล้ว ไม่สามารถยกเลิก หรือคืนค่าอบรมได้

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. สั่งจ่ายเช็คขีดคร่อมในนาม "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"

4. ชำระผ่านบัตรเครดิตได้ที่ เน็ตดีไซน์ ทุกสาขา

Cancellation กรณีที่ท่านมีเหตุจำเป็นต้องการยกเลิกการสำรองที่นั่ง โปรดแจ้งล่วงหน้าเป็นลาย
ลักษณ์อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าอบรม

3DS MAX Introduction Course Outline	
ครั้งที่ 1	เรียนรู้ Interface ของโปรแกรม 3ds Max เรียนการควบคุมมุมมองในการทำงานในระบบ 3 มิติ รู้จักการจกการกับวัตถุ 3มิติ และการตั้งค่าต่างๆที่จำเป็น
ครั้งที่ 2	เรียนรู้การสร้างโมเดล และทำความเข้าใจกับโมเดล 3มิติแบบต่างๆที่มีในโปรแกรม 3ds Max เรียนรู้การขึ้นโมเดล 3มิติ ในเทคนิคแบบต่างๆ หัดใช้คำสั่งที่สำคัญๆในการขึ้นโมเดล
ครั้งที่ 3	เรียนรู้ในเรื่อง Material สร้างคุณสมบัติพื้นผิวของวัตถุ 3มิติ เรียนรู้การทำ UV ให้กับโมเดล 3 มิติ และใส่ลวดลาย Textures
ครั้งที่ 4	เรียนรู้การ Rendering การจัดแสง Lighting แบบต่างๆ และมุมมอง เรียนรู้การ setting Render ให้ภาพออกมาสวยงาม
ครั้งที่ 5	เรียนรู้หลักการพื้นฐานของการทำ Rigging ในโปรแกรม 3ds Max ตั้งแต่แบบง่ายๆ และที่ซับซ้อนขึ้น เช่นการสร้าง Bone , controller , เพื่อเอาไว้ทำ Animation ในขั้นตอนต่อไป
ครั้งที่ 6	เรียนรู้เรื่องการทำให้มีการเคลื่อนไหว Animation เรียนรู้การสร้าง key frame และรู้จัก key frame แบบต่างๆ และเทคนิคอื่นๆของการทำแอนิเมชัน ในโปรแกรม 3ds Max
***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม	