

## หลักสูตร Maya for 3Ds Models

### ภาพรวมของการเรียน

โปรแกรม Maya เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างงานกราฟิก 3 มิติที่มีผู้ใช้มากอยู่ในระดับต้นๆ ของโลก และมีการพัฒนามาอย่างยาวนานมากกว่า 20 ปี (เริ่มในปี 1998) โดยเฉพาะกับวงการ Visual Effects ในงานภาพยนตร์ระดับโลก และได้รับรางวัลจาก Academy of Motion Picture Arts and Sciences (Oscar) มาแล้วถึงสามครั้งคือ

- ปี ค.ศ. 2003 Academy Award for Technical Achievement for scientific and technical achievement for their development of Maya software
- ปี ค.ศ. 2005 Academy Award for Technical Achievement for their invention and application of subdivision surfaces
- ปี ค.ศ. 2008 Academy Award for Technical Achievement for the design and implementation of the Maya Fluid Effects system

Maya ถือเป็นโปรแกรม 3 มิติหลักอันหนึ่งที่คนที่สนใจด้านนี้ควรจะต้องเรียนรู้เอาไว้ ทั้งในประเทศไทยเองก็มี studio ที่ทำงานในด้าน Animation , VFX , Video Games และอื่นๆ นั้นก็ได้ใช้โปรแกรมนี้กันอย่างแพร่หลายอีกด้วย

ทั้งนี้คอร์ส 3D Modeling in Maya (สร้างโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Maya) มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้แน่นหนักในเฉพาะด้านการสร้างชิ้นงานโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม maya เรียนรู้กระบวนการการทำงานและแนวคิดขั้นตอนการทำงานและเครื่องมือที่ใช้ในการทำ ในระดับที่เอาไปใช้งานได้จริงแบบมืออาชีพ

### ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 35 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 10 ครั้ง ( ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง )

### พื้นฐานของผู้เรียน

Windows

### โปรแกรมที่ใช้

Autodesk Maya

## เหมาะสำหรับ

ผู้ต้องการเรียนรู้การสร้างโมเดล 3 มิติด้วยโปรแกรม Maya

## วิทยากร

อาจารย์ จิรทัศน์ รำพึงกิจ

อาจารย์ประจำหลักสูตร 3D Animation

## ประโยชน์ที่ได้รับ

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

## ค่าธรรมเนียม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 10,800 บาท ราคาสุทธิ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

\*\*\* เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 9,800 บาท

หมายเหตุ :: หากเริ่มเรียนในหลักสูตรแล้ว ไม่สามารถยกเลิก หรือคืนค่าธรรมเนียมได้

## วิธีการชำระเงิน

1. ชำระเงินสดด้วยตนเองก่อนวันเริ่มอบรมเป็นเวลา 1 สัปดาห์
2. โอนเงินเข้าบัญชี "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"

ธนาคารกรุงศรีอยุธยา สาขาฟอร์จูนทาวน์

ประเภทบัญชี กระแสรายวัน

เลขที่บัญชี 253-0-02599-9

(กรุณาส่งรายละเอียดการชำระค่าธรรมเนียมผ่าน

Email : [contact@NetDesign.ac.th](mailto:contact@NetDesign.ac.th) และ Line :: @netdesign )

3. ส่งจ่ายเช็คขีดคร่อมในนาม "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"
4. ชำระผ่านบัตรเครดิตได้ที่ เน็ตดีไซน์ ทุกสาขา

Cancellation กรณีที่ท่านมีเหตุจำเป็นต้องการยกเลิกการสำรองที่นั่ง โปรดแจ้งล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าธรรมเนียม

| Maya for 3Ds Models Course Outline |  |
|------------------------------------|--|
| ครั้งที่ 1                         | ปูพื้นฐานความรู้การใช้โปรแกรม Maya ในส่วนที่จำเป็นสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์การใช้โปรแกรม Maya มาก่อน<br>ให้ความรู้หลักการที่สำคัญในแง่ของงานสร้างโมเดล 3มิติที่ควรรู้ เช่นวัตถุ 3มิติ ชนิดต่างๆ , Coordinate system, Manipulating objects<br>เรียนรู้การสร้างโมเดล 3มิติแบบง่ายๆ ด้วย Primitives |
| ครั้งที่ 2                         | เรียนรู้การสร้าง curves และ NURBS การใช้งานเพื่อการใช้ในการสร้างโมเดล 3มิติ  |
| ครั้งที่ 3                         | สร้างโมเดล 3มิติ ด้วย curves และ NURBS ต่อเนื่องจากครั้งก่อนและรู้การใช้คำสั่ง และเทคนิคเพิ่มเติม  |
| ครั้งที่ 4                         | เรียนรู้การสร้างโมเดลด้วย Polygon และ เทคนิคการขึ้นโมเดล 3มิติด้วย Polygonal Meshes  |
| ครั้งที่ 5                         | สร้างผลงานด้วย Polygon ต่อเนื่องจากครั้งก่อนและรู้การใช้คำสั่ง และเทคนิคเพิ่มเติม  |
| ครั้งที่ 6                         | สร้างผลงานต่อเนื่องจากครั้งก่อน เพิ่มเติม และ เรียนรู้การสร้างโมเดลที่ซับซ้อนมากขึ้น และเพิ่มเทคนิคที่ควรรู้เพิ่มเติม  |
| ครั้งที่ 7                         | เรียนรู้การสร้างโมเดลในงานเฉพาะทางที่แตกต่างกัน เช่น โมเดล เพื่องาน concept design, animation , game , 3d printing ฯลฯ   |

|  |  |
|--|--|
| ครั้งที่ 8   | เรียนรู้การทำ UV ให้โมเดล 3มิติเพื่อเตรียมไว้เพื่อใส่ texture ให้โมเดล |
| ครั้งที่ 9   | ใส่ Texture ให้กับโมเดล 3มิติ  |
| ครั้งที่ 10  | ทำการ Render และ Export ผลงานออกมาเพื่อมาจัดทำเป็น Portfolio           |
| ***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม |  |