

# 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 เพื่อนำความรู้ที่ได้นี้ไปต่อยอดในคอร์สอื่นๆที่เกี่ยวข้องต่อไป

## ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 21 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 6 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

## พื้นฐานของผู้เรียน

Windows

## โปรแกรมที่ใช้

Autodesk 3ds Max

## เหมาะสำหรับ

ผู้สนใจทั่วไปในงานกราฟิก 3มิติ และผู้ที่เริ่มต้นเรียนโปรแกรม 3ds Max

### 3DS MAX Introduction Course Outline

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