

หลักสูตร Maya Introduction

ภาพรวมของการเรียน

โปรแกรม Maya เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างงานกราฟิก 3 มิติที่มีผู้ใช้มากอยู่ในระดับต้นๆ ของโลก และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องยาวนานมากกว่า 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 นั่นก็ได้ใช้โปรแกรมนี้กันอย่างแพร่หลายอีกด้วย

ทั้งนี้คอร์ส Maya เบื้องต้น นี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานของโปรแกรมในขั้นพื้นฐาน เป็นการปูพื้นฐานที่ดีสำหรับในระดับเริ่มต้น เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในคอร์สอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 21 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 6 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows

โปรแกรมที่ใช้

Autodesk Maya

เหมาะสำหรับ

ผู้สนใจทั่วไปในงานกราฟิก 3 มิติ และผู้ที่เริ่มต้นเรียนโปรแกรม Maya

วิทยาการ

อาจารย์ จิรทัศน์ ราพิงกิจ

อาจารย์ประจำหลักสูตร 3D Animation

Maya เบื้องต้น (Introduction to Maya) Course Outline	
ครั้งที่ 1	เรียนรู้ตั้งแต่การสร้าง Maya Project เรียนรู้ Interface ของโปรแกรม และการควบคุมมุมมองในการทำงานในระบบ 3 มิติ รู้จักการจกการกับวัตถุ 3มิติ และการตั้งค่าต่างๆที่จำเป็น
ครั้งที่ 2	เรียนรู้การสร้างโมเดล และทำความเข้าใจกับโมเดล 3มิติแบบต่างๆที่มีในโปรแกรม Maya เรียนรู้การขึ้นโมเดล 3มิติในแบบต่างๆ หัดการใช้คำสั่งที่สำคัญๆในการขึ้นโมเดล
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 Maya ตั้งแต่แบบง่ายๆ และที่ซับซ้อนขึ้น เช่นการสร้าง joint และตัว control เพื่อเอาไว้ทำ Animation
ครั้งที่ 6	เรียนรู้เรื่องการทำให้มีการเคลื่อนไหว Animation เรียนรู้การสร้าง key frame และรู้จัก key frame แบบต่างๆ
***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม	