

หลักสูตร Maya for 3Ds Models

ภาพรวมของการเรียน

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

- ปี ค .ศ . 2 0 0 3 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) มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ เน้นหนักในเฉพาะด้านการสร้างชิ้นงานโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม maya เรียนรู้กระบวนการการทำงานและ แนวคิดขั้นตอนการทำงานและเครื่องมือที่ใช้ในการทำ 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

Maya for 3Ds Models Course Outline	
ครั้งที่ 1	ปูพื้นฐานความรู้การใช้โปรแกรม Maya ในส่วนที่จำเป็นสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์การใช้โปรแกรม Maya มาก่อน ให้ความรู้หลักการที่สำคัญในแง่ของงานสร้างโมเดล 3มิติที่ควรรู้ เช่น วัตถุ 3มิติ ชนิดต่างๆ , Coordinate system, Manipulating objects 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

<p>ครั้งที่ 6</p>	<p>สร้างผลงานต่อเนื่องจากครั้งก่อน เพิ่มเติม และ เรียนรู้การสร้างโมเดลที่ซับซ้อนมากขึ้น และ เพิ่มเทคนิคที่ควรรู้เพิ่มเติม</p>
<p>ครั้งที่ 7</p>	<p>เรียนรู้การสร้างโมเดลในงานเฉพาะทางที่แตกต่างกัน เช่น โมเดล เพื่องาน concept design, animation , game , 3d printing ฯลฯ</p>
<p>ครั้งที่ 8</p>	<p>เรียนรู้การทำ UV ให้โมเดล 3มิติเพื่อเตรียมไว้เพื่อใส่ texture ให้โมเดล</p>
<p>ครั้งที่ 9</p>	<p>ใส่ Texture ให้กับโมเดล 3มิติ</p>
<p>ครั้งที่ 10</p>	<p>ทำการ Render และ Export ผลงานออกมาเพื่อมาจัดทำเป็น Portfolio</p>
<p>***หมายเหตุ รอบเรียน อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม</p>	