

หลักสูตร 3DS MAX for 3Ds Models

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 3 มิติที่มีผู้ใช้มากที่สุดอันดับต้นๆของโลก

คอร์ส 3D Modeling in 3ds Max (สร้างโมเดล3มิติด้วยโปรแกรม 3ds Max) มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ เน้นหนักในเฉพาะด้านการสร้างชิ้นงานโมเดล 3มิติ ด้วยโปรแกรม 3ds Max เรียนรู้กระบวนการการทำงานและ แนวคิดขั้นตอนการทำงานและเครื่องมือที่ใช้ในการทำ ในระดับที่เอาไปใช้งานได้จริงแบบมืออาชีพ

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 30 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 10 ครั้ง (ครั้งละ 3 ชั่วโมง)

พื้นฐานของผู้เรียน

Windows

โปรแกรมที่ใช้

Autodesk 3ds Max

เหมาะสำหรับ

ผู้ต้องการเรียนรู้การสร้างโมเดล 3มิติด้วยโปรแกรม 3ds Max

3DS MAX for 3Ds Models Course Outline

ครั้งที่ 1	<p>ปูพื้นฐานความรู้การใช้โปรแกรม 3ds Max ในส่วนที่จำเป็นสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์การใช้โปรแกรม 3ds Max มาก่อน</p> <p>ให้ความรู้หลักการที่สำคัญในแง่ของงานสร้างโมเดล 3มิติที่ควรรู้ เช่นวัตถุ 3มิติ ชนิดต่างๆ , Coordinate system, Manipulating objects</p>
ครั้งที่ 2	<p>เรียนรู้ Modifier Stack ของ 3ds Max, Level of detail ของ object, topology ฯลฯ</p>
ครั้งที่ 3	<p>เรียนรู้การสร้างโมเดลด้วย Spline, surface, NURBS</p>
ครั้งที่ 4	<p>เรียนรู้การสร้างโมเดลด้วย Polygon</p>
ครั้งที่ 5	<p>หัดสร้างผลงานโมเดล 3มิติที่ซับซ้อนขึ้นด้วย เทคนิคการขึ้นโมเดลแบบต่างๆ</p>
ครั้งที่ 6	<p>หัดสร้างผลงานโมเดล 3มิติต่อเนื่องจากครั้งก่อน และเพิ่มเทคนิคที่ควรรู้ต่างๆ</p>
ครั้งที่ 7	<p>เรียนรู้การสร้างโมเดลในงานเฉพาะทางที่แตกต่างกัน เช่น โมเดล เพื่องาน concept design, animation , game , 3d printing ฯลฯ</p>

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

NetDesign