



Autodesk Maya 2014 Basic



โปรแกรม Maya เป็นโปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติ และงาน 3D Animation ที่มีผลงานระดับโลกมากมายหลายชิ้นด้วยกัน เป็นโปรแกรมที่มีผู้นิยมใช้งานเป็นอันดับต้นๆ ของโลก เพราะความสามารถที่ครบถ้วนในตัว Maya ที่ตอบสนองการทำงานในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างโมเดล 3 มิติ การกำหนดพื้นผิว จัดแสงเงาและกล้อง รวมไปถึงการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวและการสร้าง Special Effect ซึ่งทำให้ผลงาน

ที่ได้ดูมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ อย่างน่าประทับใจ

สำหรับหลักสูตรเบื้องต้นนี้ ได้อธิบายถึงการทำงานโดยครอบคลุมตั้งแต่วิธีการควบคุมโปรแกรมเบื้องต้น จนไปถึงการทำงานแอนิเมชันอย่างง่ายๆ เพื่อใช้งานตามสื่อต่างๆ ได้

กลุ่มเป้าหมาย:

- กลุ่มลูกค้าผู้สนใจทั่วไป
- นักเรียน – นักศึกษา
- กลุ่มลูกค้าดีไซน์ – กราฟฟิก
- กลุ่มลูกค้าตัดต่อวิดีโอ

ความรู้พื้นฐาน:

- สามารถใช้คอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการ windows ได้

ระยะเวลาในการอบรม:

- 18 ชั่วโมง (3 วัน)

ราคาคอร์สอบรม:

- 9,000 บาท / คน (ราคานี้ยังไม่ได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม)

วิทยากรผู้สอน:

- อาจารย์รัฐพล อภิพลสนากร

เนื้อหาการอบรม:



- Menu, Tear off Menu, Menu Sets
- Status Line
- สอนการใช้เครื่องมือที่ใช้งานบ่อยๆ
- การแบ่งพื้นที่หน้าจอทำงานในแบบต่างๆ
- Workspace, Viewport, Viewport Menu, Camera Control
- การสร้างวัตถุ Primitive
- การ View วัตถุแบบต่างๆ เช่น Wireframe, Shaded, Point, Bounding Box, Xray
- Attribute Editor (Option ของวัตถุแบบยาว)
- Channel (Option แบบย่อ)
- Tool Setting (Option ของเครื่องมือ)
- การสร้างวัตถุง่ายๆ โดยใช้ Primitive บ่อยๆ หลายๆ ชั้นมาประกอบ
- ทดลองสร้างโต๊ะด้วย Polygon
- การ Duplicate Object
- โครงสร้างแบบลำดับชั้น
- การ Group
- การ Parent
- แนะนำ Nurbs Primitive แบบต่างๆ
- การวาดเส้นด้วย Curve Tool
- การสร้าง Surface จากเส้น
- สร้างวัตถุง่ายๆ ด้วย Nurbs เช่น วงด แก้ว แจกัน กาน้ำ
- การ Blockin ตัวละครด้วย Nurbs
- การ Convert จาก Nurbs เป็น Polygon
- แนะนำ Polygon Primitive แบบต่างๆ
- Object and Component Mode
- การสร้างโมเดลด้วย Booleans
- คำสั่งสำหรับโหมด Vertex, Edge, Face
- การ Blockin โมเดลด้วย Polygon
- การใส่ลายละเอียดให้โมเดล
- การทำหัวตัวละคร
- ทำความเข้าใจกับ Topology เพื่อสร้างโมเดลอย่างมีประสิทธิภาพ
- สองออกแบบ Topology



- การสร้างภาพ Reference ด้วย Photoshop
- การ Setup Imageplane ในมายา
- Blocking หัวด้วย Polygon Cube
- ไล่รายละเอียดส่วนต่างๆ เช่น ปาก จมูก และตา
- Present การทำหุอย่างคร่าวๆ
- ทำการเชื่อมต่อหูกับหัว
- สร้างโมเดลส่วนลำตัว
- ทำ UV (Texture Coordinate) ให้กับตัวละคร
- ใช้ Plugin RoadKill ทำ UV
- ใช้ Zbrush และ Photoshop ร่วมกันในการทำ Texture หน้า
- การทำ Texture ด้านหน้าและด้านหลัง + การ Blend เข้าด้วยกัน
- การทำชุดตัวละคร
- การทำรอยยับให้เสื้อผ้า
- การทำส่วนประกอบต่างๆ เช่น รองเท้า ชุดเกราะ เป็นต้น
- Material แบบต่างๆ
- Property ของ Material ต่าง ๆ เช่น Color, Defuse, Specular, Transparency
- การสร้างแสง และการวางตำแหน่งของแสง
- Property ของแสง เช่น สี, ความเข้ม และเงาของแสงแบบต่างๆ
- Render Parameter