

Vray Advance Rendering

เวลาเรียน เต็มวัน(จันทร์ - ศุกร์, 10:00 น. - 17:00 น.)
ระยะเวลาเรียนทั้งหมด 2 อาทิตย์ (รวม 36 ชั่วโมง)
ซอฟต์แวร์ที่ใช้ 3dsmax/Vray
ราคา 12,000 บาท

สิ่งที่จะได้หลังจากจบคอร์ส

- สามารถควบคุมการจัดแสงได้ง่ายและถูกต้อง ได้งานที่ดูสมจริง เหมือนรูปถ่าย

Day 1

เริ่มต้นรู้จักกับ global illumination ว่าคืออะไร ควบคุมได้อย่างไร ตัวควบคุมมีกี่ประเภท รู้จักกับ Bias กับ Unbias ว่าคืออะไร เกี่ยวข้องกับ vray ยังไง

เรียนวิธีการวางตำแหน่งไฟอย่างถูกต้องตามหลักฟิสิกส์ หรือ วิธีการเลียนแบบแสงธรรมชาติ ทั้งภายนอกและภายใน

เรียนการใช้ HDR Image เลียนแบบแสงธรรมชาติ เพื่อให้ได้สภาพแสงตามภาพที่นำมาใช้ หรือใช้สำหรับจัดแสงตามช่วงเวลาที่มีสภาพแสงน้อย ช่วงพลบค่ำและกลางคืน

Day 2

เรียนการตั้งค่าสำหรับการ Test Render และการตั้งค่าสำหรับ Render จริง และเก็บค่าต่างๆ เป็น Preset สำเร็จ เพื่อเรียกใช้งานในครั้งต่อไป

เรียนการใช้ VRayPhysicalCamera เลียนแบบการถ่ายรูปตามจริง ทดลองจัดแสงตามภาพถ่ายจริงพร้อมกับเรียนการวิเคราะห์แสงจากในภาพ เพื่อให้ได้แสงที่สมจริง

เรียนการใช้ Vray Colour Mapping เพื่อควบคุมโทนแสงในภาพ

Day 3

เรียนการตั้งค่าวัสดุชนิดต่างๆโดยใช้แมททีเรียลของ vray พร้อมกับเรียน Shader แบบต่างๆ ของ Vray

Day 4

เรียนการตั้งค่าพารามิเตอร์ในส่วนของ Global Illumination ทั้งหมด เพื่อใช้ในการควบคุมเวลาในการคำนวณ พร้อมกับรายละเอียดของงานที่ดีด้วย

Day 5

เรียนการตั้งค่าพารามิเตอร์ในส่วนของ Image Sampler และทำความเข้าใจกับ Anti-aliasing เพื่อใช้ควบคุมเวลาในการเรนเดอร์ พร้อมกับคุณภาพงานที่ดี

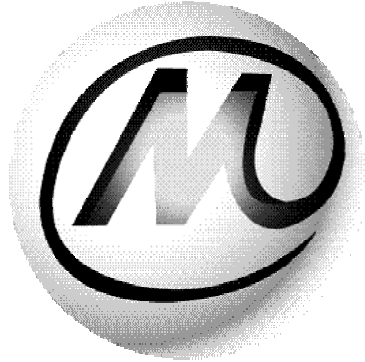
เรียนการตั้งค่าพารามิเตอร์ในส่วนของ DMC Sampler เพื่อควบคุม noise ในจุดที่เป็นปัญหา

เรียนการตั้งค่าแกรมมาใน 3dsmax และเรียนรู้ถึงที่มาของการใช้แกรมมา

Day 6

เรียนการแยกเรนเดอร์ภาพเป็น Passes เพื่อนำไป Compositing ใน Photoshop

หมายเหตุ : เนื่องจากเราให้ความสำคัญกับนักเรียนทุกคนในแต่ละคอร์สที่สอน ดังนั้นในการสอนแต่ละคอร์ส อาจจะมีการแตกต่างกันในการสอนบ้าง ขึ้นอยู่กับความต้องการของนักเรียนในแต่ละคอร์ส เพื่อให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนในคอร์สนั้นๆ



Mod-Ed 3D Training Center

+066 87 696 2220
www.mod-ed.com

© Mod-Ed Ltd. All Rights Reserved.