

Character Modeling

เวลาเรียน เต็มวัน(จันทร์ - ศุกร์, 10:00 น. - 17:00 น.)
ระยะเวลาเรียนทั้งหมด 1 อาทิตย์ (รวม 30 ชั่วโมง)
ซอฟต์แวร์ที่ใช้ Modo
ราคา 8,000 บาท

สิ่งที่จะได้หลังจากจบคอร์ส

- สามารถขึ้นโมเดลคน, สัตว์ หรือ
ตัวการ์ตูนแบบต่างๆได้

Day 1

เริ่มต้นเรียนรู้เกี่ยวกับส่วนต่างๆของโปรแกรม(Interface) และพื้นที่การทำงาน
ในวิวพอร์ท 3 มิติ รวมไปถึงการตั้งค่าเริ่มต้นในส่วนที่สำคัญๆของโปรแกรม

เรียนการใช้เครื่องมือสำหรับสร้างวัตถุสามมิติแบบพื้นฐาน และการเคลื่อนที่วัตถุ
ด้วยวิธีการต่างๆ

เรียนการใช้งาน Item ในการแยกวัตถุพร้อมกับแนะนำการใช้ Preset สำเร็จรูป
เบื้องต้น และการ preview งานในโปรแกรม (ทำงานพร้อมเห็นเรนเดอร์จริงไปด้วย)

Day 2

เรียนการนำไฟล์ Reference ที่เป็นรูปภาพเข้ามาใช้ในโมโด (Backdrop Item) พร้อมเรียนรู้
จัดการกับไฟล์ภาพเพื่อทำเป็น Plan/Front/Side

เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการของ Polygon และ Subdivision
เรียนการใช้เครื่องมือ Polygon Tool สำหรับสร้างและแก้ไข (Vertex Tool , Edge Tool ,

Polygon tool และอื่นๆ)

เริ่มต้นขึ้นโมเดลตัวอย่างพร้อมกับเรียนรู้วิธีขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน

Day 3

เรียนการใช้ Sculpt Tool สำหรับปั้นตัดโมเดลแบบดินเหนียว
ขึ้นโมเดลใบหน้าเพื่อทำความเข้าใจกับส่วนเว้าส่วนโค้งของพื้นผิวที่มีความซับซ้อน

Day 4

เรียนเทคนิคในการสร้างและลบโครงสร้างของพื้นผิว Polygon เพื่อให้มีผลต่อการ Subdivision
ขึ้นโมเดลตามโจทย์ที่ให้หรือจะขึ้นโมเดลที่หามาเอง โดยผู้สอนจะคอยแนะนำไปด้วย

Day 5

เรียนการใช้สร้างเส้นโค้งจากเครื่องมือสำหรับสร้างเส้น และเรียนการสร้างพื้นผิวจากเส้น
โค้งโดยใช้ Patch Tool พร้อมกับการทำ Base Modeling (โมเดลเริ่มต้น) จาก Patch

เรียนรู้ใช้เครื่องมืออื่นๆเพิ่มเติม Pen , Sketch สำหรับทำ Retopology (โมเดลแบบหยาบ)

เรียนการทำ uvmap ให้กับโมเดล เบื้องต้น
เรียนการตั้งค่ากล้องและการกำหนด Flim Back

หมายเหตุ : เนื่องจากเราให้ความสำคัญกับนักเรียนทุกคนในแต่ละคอร์สที่สอน
ดังนั้นในการสอนแต่ละคอร์ส อาจจะมีการแตกต่างกันในการสอนบ้าง
ขึ้นอยู่กับความต้องการของนักเรียนในแต่ละคอร์ส เพื่อให้ตรงกับ
ความต้องการของนักเรียนในคอร์สนั้นๆ

Mod-Ed 3D Training Center

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

© Mod-Ed Ltd. All Rights Reserved.