



สถาบันไอจีเนียส
IT GENIUS INSTITUTE

COURSE ID

GPC-05-06

COURSE OUTLINE · รายละเอียดหลักสูตรอบรม

3D / MODELING & RENDERING

Autodesk Maya Basic

เริ่มงาน 3 มิติด้วย Maya 2027 ตั้งแต่ขึ้น
โมเดลตัวละครจนถึง Render ด้วย Arnold

18 ชั่วโมง

3 วัน

พื้นฐาน ใช้คอมพิวเตอร์ Windows ได้

ระดับ Beginner



ระยะเวลา: 3 วัน

18 ชั่วโมง (3 วัน วันละ 6 ชม.) · 09:00-16:00 น.



รูปแบบ: Classroom / Hybrid

Onsite หรือ Online ผ่าน Microsoft Teams · Public / In-house



รายละเอียดหลักสูตร

www.itgenius.co.th

Autodesk Maya เป็นโปรแกรม 3 มิติที่ใช้กันแพร่หลายในงานภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม และโฆษณา เพราะทำงานได้ครบทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างโมเดล การกำหนดพื้นผิว การจัดแสงและกล้อง การ Render ไปจนถึงการทำภาพเคลื่อนไหว แต่ด้วยเครื่องมือที่มีจำนวนมาก ผู้เริ่มต้นมักไม่รู้ว่าควรเริ่มจากตรงไหน ขึ้นโมเดลได้แต่ Topology ไม่ดี ลาย Texture ยืดเบี้ยว หรือ Render ออกมาแล้วแสงไม่สวย

หลักสูตรนี้ปูพื้นฐานการใช้ Autodesk Maya 2027 ตั้งแต่หน้าจอ การตั้ง Project การสร้างและจัดการวัตถุ การขึ้นรูปด้วย NURBS และ Polygon ด้วย Modeling Toolkit ต่อด้วยหลักการ Topology การปั้นหิวและลำตัวตัวละครจากภาพ Reference การทำชุดและส่วนประกอบ การคลี่ UV ด้วย UV Editor แล้วใส่ Material และ Texture จัดแสงและกล้อง Render ด้วย Arnold และทำ Animation เบื้องต้น ปิดท้ายด้วย Workshop ภาพนำเสนอตัวละครของตนเอง (อบรม 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวม 18 ชั่วโมง ระดับ Beginner)

เครื่องมือ

M

Maya 2027

PI

Polygon Modeling

UV

UV Editor

Ar

Arnold Render

An

Animation

ราคาค่าอบรม · PUBLIC / IN-HOUSE

9,000 บาท / ท่าน

ราคายังไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT 7%) · รวมเอกสารประกอบการอบรม Lab Guide ไฟล์ฉากและภาพ Reference ครบทุก Lab และ Certificate · รับจัด In-house ขอใบเสนอราคาได้

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%



เพิ่มเพื่อน
LINE

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

LINE @itgenius

🌐 www.itgenius.co.th



01 วัตถุประสงค์ Objectives

- ใช้หน้าจอ เมนู และเครื่องมือพื้นฐานของ Autodesk Maya 2027 และจัดไฟล์งานด้วย Project ได้
- สร้างและจัดการวัตถุ จัดลำดับชั้นด้วย Group และ Parent ได้
- ขึ้นรูปโมเดล 3 มิติด้วย NURBS และ Polygon ได้
- สร้างโมเดลตัวละครโดยเข้าใจหลัก Topology ได้
- คลี่ UV และใส่ Texture ให้โมเดลได้
- กำหนด Material จัดแสง ตั้งกล้อง และ Render ด้วย Arnold ได้
- ทำ Animation เบื้องต้นด้วย Keyframe และ Graph Editor ได้

02 กลุ่มเป้าหมาย Target Audience

- นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจที่อยากเริ่มงาน 3 มิติด้วย Maya
- นักออกแบบกราฟิกที่ต้องการต่อยอดสู่งานโมเดลและภาพ 3 มิติ
- ผู้ทำงานตัดต่อวิดีโอและโมชันกราฟิกที่ต้องการขึ้นงาน 3 มิติประกอบ
- ผู้เริ่มต้นสายงานแอนิเมชัน เกม และ Visual Effects

03 จุดเด่นของหลักสูตร Highlights

- **ปรับปรุงใหม่ปี 2026** อ้างอิง Autodesk Maya 2027
- **เริ่มจากศูนย์** ไม่ต้องเคยใช้โปรแกรม 3 มิติ
- **โมเดลตัวละครจริง** Topology, หวี ลำตัว และชุด
- **เครื่องมือในตัว Maya** Modeling Toolkit และ UV Toolkit
- **ภาพสวยด้วย Arnold** Material แสง กล้อง และ Render

04 ความรู้พื้นฐาน Prerequisites

- ใช้คอมพิวเตอร์ Windows ได้คล่อง จัดการไฟล์และโฟลเดอร์ได้
- ไม่จำเป็นต้องเคยใช้โปรแกรม 3 มิติมาก่อน
- มีพื้นฐานการตกแต่งภาพหรือการวาดภาพจะช่วยในงาน Texture แต่ไม่บังคับ
- โน้ตบุ๊กที่ติดตั้ง Autodesk Maya 2027 ได้ (License ของตนเองหรือองค์กร หรือรุ่นทดลอง) พร้อมเมาส์สามปุ่ม

05 สิ่งที่ต้องเตรียมและเครื่องมือ Setup & Tools

รายการ	รายละเอียด
อุปกรณ์	Notebook Windows 11 สเปกตามที่ Autodesk แนะนำ การ์ดจอแยกจะช่วยให้ทำงานลื่นขึ้น พร้อมเมาส์สามปุ่ม
โปรแกรม	Autodesk Maya 2027 พร้อม Arnold for Maya ที่ติดตั้งมาด้วย
License	License ของตนเองหรือองค์กร หรือรุ่นทดลองจาก Autodesk
ไฟล์ฝึก	ไฟล์ฉากตั้งต้น ภาพ Reference ตัวละคร ภาพ Texture และไฟล์ HDRI คสมทุก Lab

หมายเหตุ: ปรับปรุงใหม่ปี 2026 เทียบกับรุ่นเดิมที่อ้างอิง Autodesk Maya 2014: เขียนใหม่ให้ตรงกับ Maya 2027 คงแนวทางเดิมคือ พื้นฐานหน้าจอ NURBS, Polygon, Topology และโมเดลตัวละคร แล้วปรับเครื่องมือให้เป็นปัจจุบัน ใช้ Modeling Toolkit, Multi-Cut, Quad Draw และ Smart Bevel แทนวิธีเดิม เปลี่ยนการคลี่ UV จากปลั๊กอิน RoadKill เป็น UV Editor และ UV Toolkit ที่มีในตัว Maya เปลี่ยนการทำ Texture ที่เคยพึ่ง ZBrush และ Photoshop เป็นการใช้ไฟล์ Texture ใน Hypershade (โปรแกรมวาด Texture ภายนอกแนะนำเป็นภาพรวมเท่านั้น) และเปลี่ยนการ Render แบบเดิมเป็น Arnold พร้อมเพิ่ม Animation เบื้องต้น ผู้เรียนใช้ Maya ของตนเองหรือขององค์กร หรือรุ่นทดลอง ชื่อเมนูอาจเปลี่ยนตามรุ่นอัปเดต เนื้อหาอ้างอิงเวอร์ชันล่าสุด ณ วันอบรม

06 ภาพรวมการเรียนรู้ 3 วัน Big Picture

วัน	หัวข้อหลัก
Day 1 Section 1-5	รู้จักหน้าจอ Maya 2027 และการตั้ง Project, สร้างและจัดการวัตถุ Primitive, จัดลำดับชั้นด้วย Outliner, Group และ Parent, ขึ้นรูปด้วย NURBS Curve และ Surface แล้วเริ่ม Polygon Modeling ด้วย Modeling Toolkit
Day 2 Section 6-10	เทคนิค Modeling ด้วย Boolean, Bevel และ Smooth Mesh Preview, ออกแบบ Topology จากภาพ Reference, ปั้นหัว ลำตัว ซัก และส่วนประกอบของตัวละคร แล้วคลี่ UV ด้วย UV Editor และ UV Toolkit
Day 3 Section 11-15	ใส่ Material และ Texture ด้วย Hypershade และ aiStandardSurface, จัดแสงและกล้อง, Render ด้วย Arnold, ทำ Animation เบื้องต้นด้วย Keyframe และ Graph Editor และ Workshop ภาพนำเสนอตัวละคร



DAY
1

หน้าจอล Maya และพื้นฐานการขึ้นรูป

เนื้อหาการอบรม · Section 1-5

รวม
6 ชั่วโมง

1 Lab: เริ่มต้น Autodesk Maya 2027

- ขั้นตอนงาน 3 มิติ ตั้งแต่ Modeling, Texture, Lighting, Render ถึง Animation
- Menu Sets, Status Line, Shelf, Channel Box, Attribute Editor และ Tool Settings
- หมุน เลื่อน และซูมมุมมอง แบ่ง Viewport และ Workspace แบบต่าง ๆ
- ตั้ง Project ให้ไฟล์จาก Texture และภาพ Render เป็นระเบียบ
- Lab: ตั้ง Project และปรับหน้าจอลสำหรับงานตลอดหลักสูตร

2 Lab: วัตถุ Primitive และการจัดการวัตถุ

- สร้าง Polygon Primitive และปรับค่าใน Channel Box
- Move, Rotate และ Scale การย้าย Pivot และ Snap
- Duplicate และ Duplicate Special
- การแสดงผลแบบ Wireframe, Shaded, X-Ray และ Isolate Select
- Lab: ประกอบโต๊ะและเก้าอี้จาก Primitive หลายชิ้น

3 Lab: ลำดับชั้นและการจัดระเบียบฉาก

- Outliner และการตั้งชื่อวัตถุอย่างเป็นระบบ
- Group และ Parent กับโครงสร้างแบบลำดับชั้น
- Display Layer, History และ Freeze Transformations
- Lab: จัดฉากชุดโต๊ะทำงานให้เป็นระเบียบพร้อมใช้ต่อ

4 Lab: NURBS Curve และ Surface

- วาดเส้นด้วย CV Curve Tool และ EP Curve Tool
- สร้าง Surface ด้วย Revolve, Loft, Extrude และ Planar
- แปลง NURBS เป็น Polygon เพื่อนำไปใช้ต่อ
- Lab: ขึ้นรูปขวด แก้ว แจกัน และภาชนะด้วย NURBS

5 Lab: Polygon Modeling เบื้องต้น

- Object Mode และ Component Mode: Vertex, Edge และ Face
- Modeling Toolkit: Extrude, Bevel, Bridge และ Multi-Cut
- Insert Edge Loop, Target Weld และ Merge
- Lab: ขึ้นรูปของใช้ทรงเหลี่ยมจาก Polygon Cube



DAY
2

โมเดลตัวละครและการคลี่ UV

เนื้อหาการอบรม · Section 6-10

รวม
6 ชั่วโมง

6 Lab: เทคนิค Polygon Modeling

- Boolean แบบ Union, Difference และ Intersection
- ลบมุมด้วย Bevel และ Smart Bevel ใน Maya 2027
- Mirror, Soft Selection และ Smooth Mesh Preview
- Lab: ขึ้นรูปอุปกรณ์ประกอบฉากแบบ Hard Surface

7 Lab: Topology และภาพ Reference

- Topology ที่ดี: หน้าสี่เหลี่ยม Edge Loop และการกระจายจำนวนหน้า
- เตรียมภาพ Reference ด้านหน้าและด้านข้าง
- ตั้ง Image Plane ใน Maya ให้ตรงสัดส่วน
- Lab: ร่าง Topology ของหน้าตัวละครบนภาพ Reference

8 Lab: โมเดลหัวตัวละคร

- Block in รูปทรงหัวจาก Polygon Cube และ Smooth
- ใส่รายละเอียดตา จมูก และปาก ตาม Edge Loop
- ทำหูอย่างง่ายและเชื่อมต่อกับหัว
- เก็บ Topology ด้วย Quad Draw
- Lab: โมเดลหัวตัวละครจากภาพ Reference

9 Lab: ลำตัว ชุด และส่วนประกอบ

- ขึ้นลำตัว แขน และขา แล้วเชื่อมกับหัว
- สร้างชุดตัวละครจากผิวลำตัวและเพิ่มความหนา
- ทำรอยยับของเสื้อผ้าและส่วนประกอบ เช่น ร่องเท้าและชุดเกราะ
- Lab: ตัวละครครบทั้งตัวพร้อมชุดและอุปกรณ์

10 Lab: คลี่ UV ด้วย UV Editor

- UV คืออะไร และดูความยืดของลายด้วย Checker
- Planar, Automatic และ Camera-based Projection
- UV Toolkit: Cut, Sew, Unfold และ Layout
- Lab: คลี่ UV หัว ลำตัว และชุดของตัวละคร



DAY
3

Material แสง Render และ Animation

เนื้อหาการอบรม · Section 11-15

รวม
6 ชั่วโมง

11 Lab: Material และ Texture

- Hypershade และการกำหนด Material ให้วัตถุ
- aiStandardSurface: Base Color, Specular, Roughness และ Transmission
- ใส่ไฟล์ Texture, Bump Map และ Normal Map
- ภาพรวมการวาด Texture ด้วยโปรแกรมภายนอก
- Lab: ใส่ Material และ Texture ให้ตัวละครและฉาก

12 Lab: แสงและกล้อง

- Arnold Area Light, Directional Light และ aiSkyDomeLight กับภาพ HDRI
- ความเข้ม Exposure สีของแสง และเงา
- ตั้งกล้อง Focal Length และ Depth of Field
- Lab: จัดแสงแบบสามจุดและมุมกล้องนำเสนอตัวละคร

13 Lab: Render ด้วย Arnold

- Render Settings ขนาดภาพ และคุณภาพ Sampling
- ดูผลแบบโต้ตอบใน Arnold RenderView
- Color Management และการบันทึกภาพผลลัพธ์
- Lab: Render ภาพนำเสนอตัวละครคุณภาพสูง

14 Lab: Animation เบื้องต้น

- Keyframe, Time Slider และ Range Slider
- ปรับจังหวะการเคลื่อนไหวด้วย Graph Editor
- Motion Path และการหมุนกล้องรอบวัตถุ
- Lab: ทำลูกบอลกระเด็นและ Playblast ตรวจสอบจังหวะ

15 Workshop: ภาพนำเสนอตัวละครของฉันทัน

- จัดฉาก ตัวละคร Material และแสงให้พร้อม Render
- Render ภาพนิ่งและ Turntable หมุนรอบตัวละคร
- ส่งออกโมเดลเป็น FBX หรือ USD เพื่อใช้ในโปรแกรมอื่น
- Workshop: นำเสนอผลงาน รีวิวร่วมกัน และแนะนำเส้นทางต่อยอดสู่ Rigging และ Animation

07 เรียนจบแล้วได้อะไร Outcomes

- ใช้ Maya ได้คล่อง หน้าจอ Project และ Outliner
- ขึ้นโมเดลได้ NURBS, Polygon และ Modeling Toolkit
- โมเดลตัวละคร Topology หัว ลำตัว และชุด
- คลี่ UV ได้ UV Editor และ UV Toolkit
- ภาวนำเสนอสวย Material แสง กล้อง และ Arnold
- เริ่ม Animation ได้ Keyframe, Graph Editor และ Playblast

08 สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับ Deliverables

- เอกสารประกอบการอบรมครบทั้ง 3 วัน และ Lab Guide ทีละขั้นตอน
- ไฟล์จากต้นฉบับ ภาพ Reference ภาพ Texture และไฟล์ HDRI ครอบคลุม Lab
- ไฟล์ตัวละครและภาพ Render ที่สร้างใน Workshop
- ประกาศนียบัตรจบหลักสูตร (Certificate of Completion) และช่องทางสอบถามวิทยากรหลังจบหลักสูตร

09 ข้อมูลผู้สอน Instructor

อ.รัฐพล อภิพลนาก วิทยากรของสถาบันไอทีจีเนียสสอน Maya จากมุมมองของงานผลิตชิ้นงาน 3 มิติจริง พาผู้เรียนทำตามทีละขั้น ตั้งแต่ขึ้นโมเดลจนได้ภาพ Render อธิบายเหตุผลของการวาง Topology การคลี่ UV และการจัดแสง ชี้ให้เห็นข้อผิดพลาดที่ผู้เริ่มต้น พบบ่อย และดูแลผู้เรียนรายบุคคลระหว่าง Lab เพื่อให้กลับไปสร้างงาน 3 มิติของตนเองต่อได้

ราคาค่าอบรม 9,000 บาท/ท่าน · สนใจ IN-HOUSE ขอใบเสนอราคา

9,000 บาท / ท่าน (ยังไม่รวม VAT 7%)

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

LINE @itgenius

✉ contact@itgenius.co.th



เพิ่มเพื่อน
LINE