



สถาบันไอทีจีเนียส
IT GENIUS INSTITUTE

COURSE ID

GPC-05-10

COURSE OUTLINE · รายละเอียดหลักสูตรอบรม

3D DESIGN / SKETCHUP

SketchUp 3D for Beginners

ขึ้นโมเดล 3 มิติด้วย SketchUp 2026 ตั้งแต่ศูนย์จนถึงภาพนำเสนอ

● 12 ชั่วโมง

● 2 วัน

● พื้นฐาน ใช้คอมพิวเตอร์ได้คล่อง

● ระดับ Beginner



ระยะเวลา: 2 วัน

12 ชั่วโมง (2 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

SketchUp เป็นโปรแกรมสร้างงาน 3 มิติที่เรียนรู้ได้เร็วที่สุดตัวหนึ่ง ใช้วิธีวาดเส้นให้เกิดพื้นผิวแล้วดันขึ้นเป็นรูปทรง จึงเหมาะกับการคิดงานออกแบบไปพร้อมกับการขึ้นโมเดล และใช้กันกว้างขวางทั้งงานสถาปัตยกรรม ออกแบบภายใน บูธ เฟอร์นิเจอร์ ผลิตภัณฑ์ ภูมิทัศน์ ไปจนถึงฉากและ Storyboard แต่ผู้เริ่มต้นจำนวนมากใช้งานได้เพียงบางส่วน เส้นติดกันจนแก้ยาก โมเดลไม่มีระเบียบ และไม่รู้วิธีทำภาพนำเสนอให้ดูดี

หลักสูตรนี้ปูพื้นฐาน SketchUp 2026 อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การตั้งค่าโปรแกรมและคีย์ลัด การวาดด้วย Inference ให้แม่นยำ การขึ้นรูปด้วย Push/Pull, Follow Me และ Offset การจัดระเบียบด้วย Group, Component และ Tags ต่อด้วยการใส่วัสดุแบบ Photoreal การขึ้นโมเดลจากไฟล์ AutoCAD และภาพถ่าย การสร้างพื้นที่ต่างระดับด้วย Sandbox การปรับ Style แสงเงา และ Environment จนถึงการตั้ง Scenes ทำ Animation และ Export ภาพ แล้วปิดท้ายด้วย Workshop ขึ้นโมเดลงานจริงหนึ่งชิ้นตั้งแต่ต้นจนจบ (อบรม 2 วัน วันละ 6 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ระดับ Beginner)

เครื่องมือ

Su SketchUp 2026

PP Push/Pull

Cm Component

Mt Materials

Sc Scenes

ราคาค่าอบรม · PUBLIC / IN-HOUSE

5,500 บาท / ท่าน

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

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%



เพิ่มเพื่อน
LINE

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

💬 @itgenius

🌐 www.itgenius.co.th



01 วัตถุประสงค์ Objectives

- ตั้งค่า SketchUp 2026 หน่วยงาน Template และคีย์ลัดให้เหมาะกับงานของตนเองได้
- วาดเส้นและพื้นผิวอย่างแม่นยำด้วย Inference และการพิมพ์ค่าระยะ
- ขยับรูปและแก้ไขโมเดลด้วย Push/Pull, Move, Rotate, Offset, Scale และ Follow Me ได้
- จัดระเบียบโมเดลด้วย Group, Component, Outliner และ Tags ได้
- ใส่สีและวัสดุ ขึ้นโมเดลจากไฟล์ AutoCAD และภาพถ่าย และสร้างพื้นที่ต่างระดับได้
- ตั้ง Scenes ทำ Animation และ Export ภาพนำเสนอที่ขนาดและความละเอียดตามต้องการได้

02 กลุ่มเป้าหมาย Target Audience

- สถาปนิก วิศวกร และผู้ทำงานตกแต่งภายในที่ต้องการขึ้นโมเดล 3 มิติได้เร็ว
- นักออกแบบผลิตภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ และบุรุษนิเทศการ
- ผู้ทำงานออกแบบเครื่องกลหรืองานโครงสร้างที่ต้องการภาพ 3 มิติเพื่อสื่อสารงาน
- นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไปที่อยากเริ่มต้นงาน 3 มิติด้วยโปรแกรมที่เรียนรู้ได้ง่าย

03 จุดเด่นของหลักสูตร Highlights

- อัปเดตเป็น **SketchUp 2026** Tags, Live Components และการแชร์โมเดล
- พื้นฐานที่ถุกวิธี Inference, Group และ Component
- ทำงานกับแบบจริง นำเข้า DWG และ Photo Match
- ภาพนำเสนอที่ดูดี Photoreal Materials และ Environments
- จบด้วย **Workshop** ขึ้นโมเดลงานจริงครบหนึ่งชิ้น

04 ความรู้พื้นฐาน Prerequisites

- ใช้คอมพิวเตอร์ Windows หรือ macOS ได้คล่อง จัดการไฟล์และโฟลเดอร์ได้
- ไม่จำเป็นต้องเคยใช้โปรแกรม 3D มาก่อน
- หากอ่านแบบแปลนหรือเคยใช้ AutoCAD มาบ้างจะเป็นประโยชน์
- โน้ตบุ๊กที่ติดตั้ง SketchUp 2026 ได้ พร้อมเมาส์แบบมีลูกกลิ้ง

05 สิ่งที่ต้องเตรียมและเครื่องมือ Setup & Tools

รายการ	รายละเอียด
อุปกรณ์	Notebook Windows หรือ macOS ที่รองรับ SketchUp 2026 พร้อมเมาส์แบบมีลูกกลิ้ง
โปรแกรม	SketchUp 2026 สำหรับ Desktop (แผน Pro) แบบทดลองใช้หรือ License ของผู้เรียนหรือองค์กร
ไลบรารีโมเดล	3D Warehouse สำหรับ Component สำเร็จรูป ใช้งานฟรี Trimble ของผู้เรียน
ไฟล์ฝึก	แปลน DWG ตัวอย่าง ภาพถ่ายอาคาร และเส้นชั้นความสูงสำหรับทุก Lab

หมายเหตุ: หลักสูตรนี้ปรับปรุงใหม่ปี 2026 จากฉบับเดิมที่อ้างอิง Google SketchUp ฉบับนี้ใช้ SketchUp 2026 ของ Trimble ใช้ Tags แทน Layers แบบเดิม เพิ่ม Outliner, Live Components, Photoreal Materials, Environments, Ambient Occlusion, การนำเข้า DWG แบบใหม่ และการแชร์โมเดลให้ผู้อื่นดูและคอมเมนต์ พร้อมภาพรวม AI Render ที่ใช้เครติดตามแผนของผู้ใช้ ผู้เรียนต้องใช้ SketchUp Pro สำหรับ Desktop แบบทดลองใช้หรือ License ของตนเองหรือองค์กร เพราะการนำเข้า DWG และ Solid Tools ไม่มีในรุ่นใช้ฟรีบนเว็บ ชื่อเมนูและความสามารถอาจเปลี่ยนตามรุ่นอัปเดต เนื้อหาอ้างอิงรุ่นล่าสุด ณ วันอบรม หลักสูตรนี้ไม่ครอบคลุม LayOut และปลั๊กอินเรนเดอร์ภายนอก

06 ภาพรวมการเรียนรู้ 2 วัน Big Picture

วัน	หัวข้อหลัก
Day 1 Section 1-6	ตั้งค่า SketchUp 2026 และคีย์ลัด, เข้าใจเส้น พื้นผิว และ Inference, ขึ้นรูปด้วย Push/Pull, Move, Offset และ Follow Me, วัดระยะและใส่ขนาด แล้วจัดระเบียบโมเดลด้วย Group, Component และ Tags
Day 2 Section 7-12	ใส่สีและวัสดุแบบ Photoreal, ขึ้นโมเดลจากไฟล์ AutoCAD และภาพถ่าย, สร้างพื้นที่ต่างระดับด้วย Sandbox, ปรับ Style แสงเงาและ Environment แล้วตั้ง Scenes ทำ Animation และ Export ภาพนำเสนอ

DAY
1

พื้นฐานการขึ้นโมเดล 3 มิติ

เนื้อหาการอบรม · Section 1-6

รวม
6 ชั่วโมง

1 Lab: เริ่มต้น SketchUp 2026

- หน้าจอโปรแกรม Toolbar, Tray และแผงต่าง ๆ ที่ใช้บ่อย
- หมุน เลื่อน และซูมมุมมองด้วยเมาส์ให้คล่อง
- เลือก Template หน่วยมิลลิเมตรและตั้งค่า Preferences
- Lab: กำหนดคีย์ลัดและบันทึก Template ของตนเอง

2 Lab: เส้น พื้นผิว และ Inference

- เข้าใจ Edge และ Face หัวใจของการทำงานใน SketchUp
- Inference และสี่ของจุด Snap รวมถึงการล็อกแกนด้วยปุ่มลูกศร
- วาด Line, Rectangle, Circle, Polygon, Arc และ Freehand
- Lab: วาดแปลนห้องจากขนาดจริง

3 Lab: ขึ้นรูปด้วย Push/Pull และ Move

- Push/Pull ดึงพื้นผิวเป็นรูปทรง และเจาะช่องประตูหน้าต่าง
- Move และ Copy แบบหลายชุด เช่น x5 และ /5
- Rotate, Offset, Scale และ Flip สำหรับแก้ไขรูปทรง
- Lab: ขึ้นผนัง ประตู หน้าต่าง และชั้นวางของ

4 Lab: เครื่องมือวัด Follow Me และตัวอักษร

- Tape Measure, Guide และ Guide Point สำหรับวางตำแหน่ง
- Follow Me สร้างบัว ราวจับ และวัตถุทรงกลม
- Dimension, Text และ 3D Text สำหรับบอกขนาดและป้าย
- Lab: ทำบัวผนังและเสาทรงกลม

5 Group, Component และ Outliner

- Component ที่แก้ไขแล้วเปลี่ยนทุกชิ้น และ Make Unique
- ใช้ Component จาก 3D Warehouse และรู้จัก Live Components
- Outliner, Hide, Lock, Explode และ Intersect Faces
- Solid Tools: Union, Subtract และ Trim สำหรับรูปทรงตัน

6 Workshop: จัดระเบียบโมเดลด้วย Tags

- Tags และ Tag Folder ใช้แทน Layers แบบเดิมอย่างไร
- ซ่อนหรือแสดงตามหมวดงาน เช่น ผนัง เฟอร์นิเจอร์ และฝ้า
- Color by Tag และ Purge Unused เพื่อให้ไฟล์เบา
- Workshop: ขึ้นโมเดลห้องทำงานพร้อมเฟอร์นิเจอร์ที่จัดระเบียบครบ

DAY
2

วัสดุ งานจริง และการนำเสนอ

เนื้อหาการอบรม · Section 7-12

รวม
6 ชั่วโมง

7 Lab: สีและวัสดุ

- Paint Bucket และแผง Materials สร้างและแก้ไขวัสดุ
- ปรับขนาดและตำแหน่งลายของ Texture ให้ถูกต้องส่วน
- Photoreal Materials แบบ PBR ที่ตอบสนองต่อแสงและสภาพแวดล้อม
- Lab: ใส่วัสดุให้ห้องทำงานจาก Workshop วันแรก

8 Lab: ขึ้นโมเดลจากแบบ AutoCAD และภาพถ่าย

- Import DWG ตั้งหน่วย และตัวเลือกนำเข้า Layer เป็น Group
- ลากเส้นกับให้เกิดพื้นผิว แล้วดันผนังขึ้นตามความสูงจริง
- Photo Match ขึ้นโมเดลอาคารจากภาพถ่ายมุมเดียว
- Lab: ขึ้นโมเดลบ้านชั้นเดียวจากแปลน DWG

9 Lab: Sandbox และพื้นที่ต่างระดับ

- From Contours สร้างพื้นดินจากเส้นชั้นความสูง
- From Scratch และ Smoove สำหรับเนินและแอ่ง
- Stamp และ Drape สำหรับวางอาคารและทางเดินบนพื้นที่
- Lab: วางบ้านบนที่ดินลาดเอียงพร้อมทางเข้า

10 Style, แสงเงา และ Environment

- Styles และ Shadows ตามตำแหน่งที่ตั้ง วันที่ และเวลา
- Fog, Ambient Occlusion และ Environment แบบภาพ HDRI
- Section Plane ตัดโมเดลเพื่อแสดงภายในและทำรูปตัด
- Lab: ทำภาพมุมต่าง ๆ ที่มีแสงเงาสมจริง

11 Lab: Scenes, Animation และ Export

- ตั้ง Scenes ที่จำมุมกล้อง Tags และ Style ของแต่ละมุม
- ปรับเวลาเปลี่ยนฉากและ Export Animation เป็นไฟล์วิดีโอ
- Export ภาพ 2D กำหนดขนาดและความละเอียดสำหรับงานพิมพ์และจอ
- ภาพรวม AI Render และการแชร์โมเดลให้ลูกค้าดูและคอมเมนต์

12 Workshop: โปรเจกต์นำเสนอผลงานออกแบบ

- ขึ้นโมเดลบ้าน ห้อง หรือบูธจากแปลน พร้อม Group, Component และ Tags
- ใส่วัสดุ แสงเงา และตั้ง Scenes สำหรับนำเสนอ
- Export ภาพชุดนำเสนอและ Animation เดินชมงาน
- นำเสนอผลงาน รีวิวร่วมกัน และสรุปเทคนิคการทำงานให้เร็วขึ้น

07 เรียนจบแล้วได้อะไร Outcomes

- ใช้ SketchUp 2026 คล่อง Template, คีย์ลัด และ Inference
- ขึ้นโมเดลได้แม่นยำ Push/Pull, Offset และ Follow Me
- โมเดลเป็นระเบียบ Group, Component และ Tags
- ทำงานจากแบบจริง นำเข้า DWG และ Photo Match
- ภาพนำเสนอสวยขึ้น วัสดุ แสงเงา และ Environment
- ส่งงานได้ครบ Scenes, Animation และ Export

08 สิ่งที่คุณเรียนจะได้รับ Deliverables

- เอกสารประกอบการอบรมครบทั้ง 2 วัน และ Lab Guide ที่ละเอียด
- ไฟล์ฝึกครบทุก Lab ทั้งแปลน DWG ภาพถ่ายอาคาร และเส้นชั้นความสูง
- ไฟล์โมเดลตัวอย่างที่เสร็จแล้วสำหรับเทียบเคียงงานของตนเอง
- ประกาศนียบัตรจบหลักสูตร (Certificate of Completion) และช่องทางสอบถามวิทยากรหลังจบหลักสูตร

09 ข้อมูลผู้สอน Instructor

อ.รัฐพล อภิพลนาก ผู้สอนและนักออกแบบที่ใช้ SketchUp ขึ้นโมเดลงานสถาปัตยกรรม ตกแต่งภายใน และบูรณาการงานจริง สอนแบบลงมือทำไปพร้อมกันทีละขั้น เริ่มจากนิยามการทำงานที่ต้องตั้งแต่วิธีโมเดลแรก เช่น การใช้ Inference การแยก Group และการจัด Tags เพื่อให้โมเดลแก้ไขง่าย แล้วพาไปสู่งานนำเสนอที่ใช้ได้จริง ผู้เรียนจึงกลับไปขึ้นโมเดลงานของตนเองได้ทันที

ราคาค่าอบรม 5,500 บาท/ท่าน · สนใจ IN-HOUSE ขอใบเสนอราคา

5,500 บาท / ท่าน (ยังไม่รวม VAT 7%)

สมัครผ่านเว็บไซต์ ลด 10%

☎ 02-570-8449

☎ 088-807-9770

LINE @itgenius

✉ contact@itgenius.co.th



เพิ่มเพื่อน
LINE