

หลักสูตร Unity Game Development for Beginner

ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรสำหรับผู้สนใจการพัฒนาเกม 3 มิติ ซึ่งในปัจจุบัน เกม 3 มิติ สามารถพัฒนาได้ด้วย Engine ต่าง ๆ ช่วยให้ผู้พัฒนา สามารถเลือกได้อย่างหลากหลายในการพัฒนาเกม 3 มิติ ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ Unity จัดเป็น หนึ่งใน Engine ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน เนื่องจาก Unity ถูกออกแบบมาให้ใช้งานสะดวก เรียนรู้ได้ง่าย และยังสามารถทำเกมลงบนแพลตฟอร์มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น PC, Mac, Xbox, Playstation, Web, iOS, Android ในหลักสูตร ผู้เรียนจะได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ การพัฒนา การใช้เครื่องมือต่างๆ ของ Unity การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม ตลอดจนการเตรียมกราฟฟิก, เสียง และ โมเดลสามมิติ มาใช้กับ Unity โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างเกมในรูปแบบต่างๆ จนกระทั่งสามารถนำไปเผยแพร่ได้จริง

ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน หลักสูตร 42 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 12 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง

พื้นฐานผู้เรียน Windows

โปรแกรมที่ใช้ Unity, Adobe Photoshop, Autodesk Maya

เหมาะสำหรับ ผู้ต้องการพัฒนาเกม 3 มิติ

วิทยากร อาจารย์ วสุธร รัตนจงจิตรกร

อาจารย์ นพดล นารณนวกิจ

อาจารย์ จิรวัดน์ เตชะปรีชาวงศ์

ค่าเรียน ราคา 14,800 บาท

ราคาสุทธิ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

**เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 13,800 บาท

หมายเหตุ :: หากเริ่มเรียนในหลักสูตรแล้ว ไม่สามารถยกเลิก หรือคืนค่าอบรมได้

ขั้นตอนและเงื่อนไขการสมัครเรียน โปรดอ่านก่อนทำการสมัคร

<https://netdesign.ac.th/media/Files/condition/condition.pdf>

วิธีการชำระเงิน

1. ชำระเงินสดด้วยตนเองก่อนวันเริ่มอบรมเป็นเวลา 1 สัปดาห์

2. โอนเงินเข้าบัญชี "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"

ธนาคารกรุงศรีอยุธยา สาขาฟอร์จูนทาวน์

ประเภทบัญชี กระแสรายวัน

เลขที่บัญชี 253-0-02599-9

(กรุณาส่งรายละเอียดการชำระค่าอบรมผ่าน Email : contact@NetDesign.ac.th และ Line ::

@netdesign)

3. ส่งจ่ายเช็คขีดคร่อมในนาม "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"

4. ชำระผ่านบัตรเครดิตได้ที่เน็ตดีไซน์ทุกสาขา

Cancellation: กรณีที่ท่านมีเหตุจำเป็นต้องการยกเลิกการสำรองที่นั่ง โปรดแจ้งล่วงหน้าเป็นลาย
ลักษณ์อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าอบรม

Unity Game Development for Beginner	
ครั้งที่ 1	Introduction to Game, Unity UI Basics ,Essential Unity Concepts อธิบายกระบวนการพัฒนาเกม • ทำความรู้จักกับ Unity และเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการพัฒนา
ครั้งที่ 2	3D Coordinate space, Terrain Toolset • รู้จักกับโลกของสามมิติในเกม การใช้เครื่องมือสำหรับการสร้างฉาก
ครั้งที่ 3	Scripting basics การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ด้วย C# และ JavaScript
ครั้งที่ 4	การสร้างปัญญาประดิษฐ์ (AI : Artificial Intelligent) และการสุ่มค่า (Random) - สร้างเกม First Person Shooting - ศึกษาเทคนิคตรวจจับการชน (Collision Detection Technique) แบบต่างๆ
ครั้งที่ 5	Head-up display (HUD) ,Sound FX - สร้างอินเทอร์เฟซอย่างง่ายในเกม - การใส่เสียงเอฟเฟกต์และดนตรีประกอบ
ครั้งที่ 6	Physics and dynamic การใช้ฟิสิกส์เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับเกม

ครั้งที่ 7	Particle System, Lighting สร้างเอฟเฟกต์ระเบิด ฝุ่น คิวด้วย Particle System และเรียนรู้เทคนิคการใช้แสงแบบต่างๆ
ครั้งที่ 8	Menu Design การสร้างเมนู และการจัดการสเตทภายในเกม
ครั้งที่ 9	Real-time Rendering Technique เรียนรู้เทคนิคการเรนเดอร์ที่ใช้ใน Unity , การใช้ Built-in Shader เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับวัตถุต่างๆ ในเกม
ครั้งที่ 10	Skinning ,Third Person Game (part 1) การจัดการกับตัวละครที่มีแอนิเมชัน และทดลองสร้างเกม Third Person (มุมมองบุคคลที่สาม)
ครั้งที่ 11	Skinning ,Third Person Game (part 2) การจัดการกับตัวละครที่มีแอนิเมชัน และทดลองสร้างเกม Third Person (มุมมองบุคคลที่สาม)
ครั้งที่ 12	Unity Advance Features,Building and Sharing แนะนำความสามารถอื่นๆ ของ Unity เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาต่อ
Course Outline อาจมีการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมของนักเรียนในคอร์สนั้นๆ โดยมีต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า	