

## หลักสูตร Unity Game Development for Beginner

### ภาพรวมของการเรียน

หลักสูตรสำหรับผู้สนใจการพัฒนาเกม 3 มิติ ซึ่งในปัจจุบัน เกม 3 มิติ สามารถพัฒนาได้ด้วย Engine ต่างๆ ช่วยให้ผู้พัฒนาสามารถเลือกได้อย่างหลากหลายในการพัฒนาเกม 3 มิติ ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ Unity จัดเป็นหนึ่งใน Engine ที่ได้รับความนิยมสูงสุดใน ปัจจุบัน เนื่องจาก Unity ถูกออกแบบมาให้ใช้งานสะดวก เรียนรู้ได้ง่าย และยังสามารถทำเกมลงบนแพลตฟอร์มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น PC, Mac, Xbox, Playstation, Web, iOS, Android ในหลักสูตร ผู้เรียนจะได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ การพัฒนาการใช้เครื่องมือต่างๆ ของ Unity การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม ตลอดจนการเตรียมกราฟฟิก, เสียง และโมเดลสามมิติมาใช้กับ Unity โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างเกมในรูปแบบต่างๆ จนกระทั่งสามารถนำไปเผยแพร่ได้จริง

### ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน

หลักสูตร 42 ชั่วโมง เรียนทั้งสิ้น 12 ครั้ง ( ครั้งละ 3 ชั่วโมงครึ่ง - 4 ชั่วโมง )

### พื้นฐานของผู้เรียน

Windows

### โปรแกรมที่ใช้

Unity, Adobe Photoshop CC 2016, Autodesk Maya

### เหมาะสำหรับ

นักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไปที่สนใจการพัฒนาเกม

### วิทยากร

อาจารย์ ศุภณัฐ จินตวัฒน์สกุล

การศึกษา ปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต

## ประโยชน์ที่ได้รับ

- ผู้ผ่านการอบรมจะสามารถพัฒนาเกม 3 มิติ โดยใช้ Unity ในกระบวนการพัฒนาเกมตั้งแต่ขั้นตอนออกแบบ การพัฒนาและการนำไปเผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่างๆ
- ค่าใช้จ่ายในการส่งบุคลากรเข้าฝึกอบรมทางวิชาชีพของบริษัท หรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล นอกเหนือจากหักค่าใช้จ่ายได้ทั้งหมดแล้ว ยังได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้อีกร้อยละร้อยละ ตามประกาศกระทรวงการคลัง
- ผู้เรียนสามารถเรียนทบทวนซ้ำได้ ฟรี ( ทุกสาขา ในระยะเวลา 1 ปี )
- ผู้ผ่านการอบรมจะได้รับประกาศนียบัตร โดยความควบคุมของกระทรวงศึกษาธิการ
- ผู้เข้าอบรมได้รับสิทธิเข้าร่วมสัมมนา ของสถาบัน ในราคาพิเศษ ครั้งละ 200 บาท (จากราคาปกติ ครั้งละ 300 บาท)

## ค่าอบรม

ค่าธรรมเนียมการเรียน 7,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 186 บาท)

รวมเอกสารประกอบการอบรม ราคาควบคุมโดยกระทรวงศึกษาธิการ ไม่มีภาษีมูลค่าเพิ่ม

\*\*\* เฉพาะนักเรียนเก่าของสถาบันลดเหลือ 6,800 บาท (เฉลี่ยเพียงชั่วโมงละ 162 บาท)

## วิธีการชำระเงิน

1. ชำระเงินสดด้วยตนเองก่อนวันเริ่มอบรมเป็นเวลา 1สัปดาห์
2. โอนเงินเข้าบัญชี "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"  
ธนาคารกรุงศรีอยุธยา สาขาฟอร์จูนทาวน์  
ประเภทบัญชี กระแสรายวัน  
เลขที่บัญชี 253-0-02599-9  
(กรุณา Fax ใบ Pay in มายืนยันที่ 02-642-1100 , ส่งรายละเอียดผ่าน  
Email : contact@NetDesign.ac.th และ Line :: @netdesign )
3. สั่งจ่ายเช็คขีดคร่อมในนาม "บริษัท เน็ตดีไซน์ พารากอน จำกัด"
4. ชำระผ่านบัตรเครดิตได้ที่ เน็ตดีไซน์ ทุกสาขา

Cancellation กรณีที่ท่านมีเหตุจำเป็นต้องการยกเลิกการสำรองที่นั่ง โปรดแจ้งล่วงหน้าเป็นลาย  
ลักษณ์อักษรก่อนวันเริ่มอบรมอย่างน้อย 7 วัน มิฉะนั้นจะไม่คืนค่าอบรม

## Unity Game Development for Beginner Course Outline

ครั้งที่ 1	Introduction to Game, Unity UI Basics ,Essential Unity Concepts <ul style="list-style-type: none"> <li>อธิบายกระบวนการพัฒนาเกม</li> <li>ทำความเข้าใจกับ Unity และเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการพัฒนา</li> </ul>
ครั้งที่ 2	3D Coordinate space, Terrain Toolset <ul style="list-style-type: none"> <li>รู้จักกับโลกของสามมิติในเกม</li> <li>การใช้เครื่องมือสำหรับการสร้างฉาก</li> </ul>
ครั้งที่ 3	Scripting basics <ul style="list-style-type: none"> <li>การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ด้วย C# และ JavaScript</li> </ul>
ครั้งที่ 4	การสร้างปัญญาประดิษฐ์ (AI : Artificial Intelligent) และการสุ่มค่า (Random) <ul style="list-style-type: none"> <li>สร้างเกม First Person Shooting</li> <li>ศึกษาเทคนิคตรวจจับการชน (Collision Detection Technique) แบบต่างๆ</li> </ul>
ครั้งที่ 5	Head-up display (HUD) ,Sound FX <ul style="list-style-type: none"> <li>สร้างอินเทอร์เฟซอย่างง่ายในเกม</li> <li>การใส่เสียงเอฟเฟกต์และดนตรีประกอบ</li> </ul>
ครั้งที่ 6	Physics and dynamic <ul style="list-style-type: none"> <li>การใช้ฟิสิกส์เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับเกม</li> </ul>
ครั้งที่ 7	Particle System, Lighting <ul style="list-style-type: none"> <li>สร้างเอฟเฟกต์ระเบิด ฟุ่่น ควีนด้วย Particle System และเรียนรู้เทคนิคการใช้แสงแบบต่างๆ</li> </ul>
ครั้งที่ 8	Menu Design <ul style="list-style-type: none"> <li>การสร้างเมนู และจัดการสแตทภายในเกม</li> </ul>
ครั้งที่ 9	Real-time Rendering Technique <ul style="list-style-type: none"> <li>เรียนรู้เทคนิคการเรนเดอร์ที่ใช้ใน Unity , การใช้ Built-in Shader เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับวัตถุต่างๆ ในเกม</li> </ul>
ครั้งที่ 10	Skinning ,Third Person Game (part 1) <ul style="list-style-type: none"> <li>การจัดการกับตัวละครที่มีแอนิเมชัน และทดลองสร้างเกม Third Person (มุมมองบุคคลที่สาม)</li> </ul>
ครั้งที่ 11	Skinning ,Third Person Game (part 2) <ul style="list-style-type: none"> <li>การจัดการกับตัวละครที่มีแอนิเมชัน และทดลองสร้างเกม Third Person (มุมมองบุคคลที่สาม)</li> </ul>
ครั้งที่ 12	Unity Advance Features,Building and Sharing <ul style="list-style-type: none"> <li>แนะนำความสามารถอื่นๆ ของ Unity เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาต่อ</li> </ul>

