

วันที่ 30 มิถุนายน 2569

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการและส่งนักเรียนเข้าร่วมอบรมหลักสูตร “UNITY BASIC: Game Development Fundamental”

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก (บางพระ)

สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการหลักสูตร Unity 3D Workshop

ด้วย บริษัท โอเพนไอคิว เอ็ดดูเคชั่น จำกัด ได้รับการส่งเสริมจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) ภายใต้กรอบแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับคนไทย (Digital Skill Roadmap) สำหรับทักษะกลุ่ม Digital-driven Career โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและยกระดับทักษะด้านดิจิทัล สร้างโอกาสให้เยาวชนและผู้สนใจช่วงอายุไม่เกิน 25 ปี ได้เรียนรู้ทักษะด้านการพัฒนาเกม ซึ่งสามารถต่อยอดสู่การประกอบอาชีพ และสร้างรายได้จากผลงานของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในการนี้ บริษัทฯ มีกำหนดจัดอบรมหลักสูตร “UNITY BASIC: Game Development Fundamental” ระหว่างวันที่ 18 - 19 กรกฎาคม 2569 ณ อาคาร 25 เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ ชั้น 2 ห้อง Lab Computer 25202 และ 25205 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา โดยเป็นหลักสูตรพื้นฐานด้านการพัฒนาเกม เปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมอบรมโดยไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในพื้นที่

ทั้งนี้ บริษัทฯ ใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าวไปยังนักเรียนในสังกัดของท่าน รวมถึงพิจารณาคัดเลือกหรือส่งนักเรียนที่มีความสนใจเข้าร่วมอบรม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม และเตรียมความพร้อมสู่การเป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคต

ผู้สนใจสามารถลงทะเบียนเข้าร่วมอบรมได้ผ่าน QR Code ที่แนบมาพร้อมหนังสือฉบับนี้ โดยมี นายวิชา วัชรวารากรณ์ (มอลท์) เป็นผู้ประสานงาน หมายเลขโทรศัพท์ 098-258-5229 อีเมล hello@open-iq.co

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์โครงการ และส่งนักเรียนเข้าร่วมอบรมดังกล่าว บริษัทฯ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้



QR สำหรับลงทะเบียน



ไฟล์ประชาสัมพันธ์รูปแบบออนไลน์

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวรัชชต์ เศรษฐ์วรเดช)

กรรมการผู้จัดการ

บริษัท โอเพนไอคิว เอ็ดดูเคชั่น จำกัด

กำหนดการหลักสูตร Unity 3D Workshop

วันที่ 18 - 19 กรกฎาคม 2569

ณ อาคาร 25 เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ ชั้น 2

ห้อง Lab Computer 25202 และ 25205 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา

ระยะเวลา 2 วัน

ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บัญญพนต์ พูลสวัสดิ์ กรรมการผู้จัดการบริษัทเดย์เดฟ จำกัด

ผู้สอน นาย ภูมินทร์ จันทนเสวี นักพัฒนาเกม บริษัทติบัส จำกัด

วัตถุประสงค์หลักสูตร

เน้นการปฏิบัติจริงเพื่อสร้างเกม 3 มิติ เข้าใจหลักฟิสิกส์และการสร้างเกมเบื้องต้น พร้อมเรียนรู้กระบวนการสร้างรายได้ผ่านแพลตฟอร์ม itch.io

วันที่ 1: พื้นฐานเครื่องมือ ทฤษฎีฟิสิกส์ และการสร้างเกม Space Ship เน้นการปรับตัวเข้ากับเครื่องมือ Unity และทำความเข้าใจระบบฟิสิกส์ 3 มิติ แรง และคอลลิชัน ก่อนลงมือสร้างเกมแนวชัทยานอวกาศ

เวลา	หัวข้อและรายละเอียดการฝึกปฏิบัติ
09:00 - 10:30	การใช้งานเครื่องมือและทฤษฎี 3D เบื้องต้น <ol style="list-style-type: none">ทำความเข้าใจ Interface: Scene, Game, Hierarchy, Project, Inspectorระบบฟิสิกส์ 3 มิติ (X, Y, Z), Local vs World Space และการควบคุม Object (Move, Rotate, Scale)
10:30 - 12:00	ทฤษฎี Physics เบื้องต้น และ Tools Assistant <ol style="list-style-type: none">การทำงานของ Rigidbody และ Collider (Box, Sphere, Mesh)ความแตกต่างระหว่าง Collision (การชนแบบฟิสิกส์) และ Trigger (การทะลุผ่านเพื่อตรวจจับ)เริ่มต้นใช้ Tools Assistant ในการขึ้นโครงสร้างพื้นฐานของเกม Space Ship

เวลา	หัวข้อและรายละเอียดการฝึกปฏิบัติ
13:00 - 14:30	<p>การนำเข้า Models และการปรับ Balance เกม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิธี Import 3D Model (FBX/OBJ) และการตั้งค่า Material/Texture 2. การจัดวางฉากอวกาศ การตั้งค่ากล้อง และการปรับแต่งแสงเบื้องต้น 3. ปรับสมดุลเกม (Game Balance): ความเร็วตัวละคร, อัตราการเกิดของศัตรู, และระบบคะแนน
14:30 - 16:00	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสมัคร itch.io และการ Export เกมเพื่อสร้างรายได้ 2. การตั้งค่า Build Settings ใน Unity เลือกแพลตฟอร์ม (WebGL หรือ PC) 3. การสมัครบัญชีเกม itch.io เพื่อสร้างรายได้และส่งงาน 4. อัปโหลดไฟล์เกม การตั้งค่าระบบบริจาคหรือตั้งราคาขาย (Monetization) เพื่อเริ่มสร้างรายได้

วันที่ 2: การสร้างเกม FPS ด้วยระบบ Raycasting และอนิเมชัน NPC เน้นการพัฒนาเกมมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Shooter) เรียนรู้การจัดการอนิเมชันตัวละคร และระบบตรวจจับการยิงด้วยแสง (Raycasting)

เวลา	หัวข้อและรายละเอียดการฝึกปฏิบัติ
09:00 - 10:30	<p>โครงสร้างเกม FPS และการใช้งาน Mixamo.com</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การตั้งค่ามุมมองกล้อง First-Person Controller และระบบควบคุมการเคลื่อนที่ด้วยคีย์บอร์ด/เมาส์ 2. การใช้งาน Mixamo เพื่อดาวน์โหลด 3D Character และอนิเมชันสำเร็จรูป (Idle, Walk, Run) 3. การตั้งค่า Rigging (Humanoid) และการควบคุมอนิเมชันด้วย Animator Controller ใน Unity

เวลา	หัวข้อและรายละเอียดการฝึกปฏิบัติ
10:30 - 12:00	<p>การสร้าง NPC และระบบ AI ศัตรูเบื้องต้น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นำเข้าโมเดลศัตรูจาก Mixamo เข้าสู่ Scene 2. การเขียนสคริปต์หรือใช้เครื่องมือควบคุมการเคลื่อนที่ของศัตรูให้เดินตามผู้เล่น
13:00 - 14:30	<p>ระบบ Shooting ด้วย Raycasting</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทฤษฎีและกลไกการทำงานของ Raycasting (การยิงลำแสงจำลองออกจากปากกระบอกปืนหรือกล้อง) 2. การตรวจจับการชนของลำแสงกับ Collider ของศัตรู เพื่อคำนวณความเสียหาย (Damage) 3. การใส่ Effect เบื้องต้นเมื่อยิงโดนเป้าหมาย (Muzzle Flash, Particle Effects)
14:30 - 16:00	<p>การ Export เกม FPS และอัปเดตพอร์ตไฟล์โอบน itch.io</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การสร้างเมนูหน้าแรก (Main Menu) และหน้าจบเกม (Game Over) 2. การ Build เกม FPS ออกมาเป็นไฟล์พร้อมเล่น 3. การอัปโหลดเกมที่สองขึ้น itch.io การสร้าง Devlog เพื่อดึงดูดผู้เล่น และแนวทางการโปรโมทผลงาน