

อัปเดต
ล่าสุด

สร้างเกม 3 มิติ และโลกเสมือนด้วย UNREAL ENGINE

ประยุกต์ใช้ได้กับทุกระดับชั้น

โปรแกรมสำหรับพัฒนาเกม ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงเกมที่ซับซ้อน

- รู้จักกับ Unreal และเริ่มต้นตั้งโปรแกรม
- การออกแบบเกม การสร้างฉากหรือด่านในเกม
- การสร้างแสงทำงานกับเอนิเมชัน หรือตัวละครในฉาก
- เรียนรู้การสร้างพื้นผิว การจัดแสงในเกม
- เขียนสคริปต์ด้วย Blueprint ทำนตกรรมทำงานของเกม
- Workshop การสร้างเกมจริงตั้งแต่ต้นจนจบ

พร้อมตัวอย่างที่ทำตามได้ด้วยตัวคุณเอง



โหลดบทเรียนฟรีบนมือถือ
www.gushill.com/download

สารบัญ

Contents



Chapter 1

รู้จักกับ Unreal Engine

แนะนำความสามารถของ Unreal Engine

ขั้นตอนการสร้างเกม

การติดตั้ง Unreal Engine

พื้นฐานก่อนสร้างเกมด้วย Unreal Engine

1

1

5

7

16

Chapter 2

เริ่มต้นสร้างโปรเจกต์เกม ใน

Unreal Engine

สร้างโปรเจกต์ใหม่

เปิดโปรเจกต์ขึ้นมาทำงาน

เทมเพลตแบบต่างๆ ใน Unreal Engine

การรันโปรเจกต์เกม

19

19

23

26

33

สารบัญ

Contents



Chapter 3

รู้จักเครื่องมือต่างๆ ใน

Unreal Engine

หน้าต่างการทำงานใน Unreal

Editor

ส่วนประกอบของหน้าต่าง

Level Editor

การทำงานกับวีรฟอร์ต

การควบคุมการทำงานในวีรฟอร์ต

35

35

38

48

53

Chapter 4

สร้างด่านหรือเลเวลในเกม

57

รู้จักกับด่านหรือเลเวล

57

สร้างด่านหรือเลเวลใหม่

59

บันทึกเลเวล

61

Content Browser หน้าต่างจัดการ

แอสเซต

62

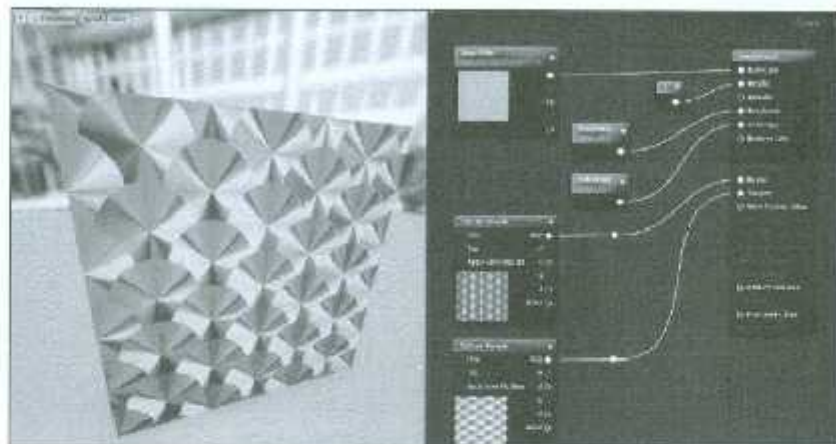
การนำแอสเซตหรือเนื้อหาต่างๆ

เข้ามายังเลเวล

76

สารบัญ

Contents



Chapter 5

สร้างตัวละคร หรือแอคเตอร์ใน

เกม

รู้จักแอคเตอร์ประเภทต่างๆ	81
หน้าต่าง Place Actors	85
การวางแอคเตอร์ในเลเวล	90
การย้ายตำแหน่ง การหมุน และปรับขนาดแอคเตอร์	96
การจัดการแอคเตอร์	107

Chapter 6

ปรับแต่งสี/พื้นผิวด้วย

Material

รู้จักกับ Material	113
การทำงานกับ Material ใน Unreal Engine	114
Material Editor หน้าต่าง/ปรับแต่ง Material	118
โหนดพื้นฐานในการสร้าง Material	124
อินพุตพื้นฐานใน Main Material Node	126
การทำงานกับโหนด Material Expression	131
สร้าง Material ใหม่	140



Chapter 7

จัดการแสงในเกม 147

แสงประเภทต่างๆ ใน Unreal Engine 147

การทำงานกับแสงใน Unreal Engine 151

การทำงานกับแสงประเภท Directional Light 154

การทำงานกับแสงประเภท Point Light 156

การทำงานกับแสงประเภท Spot Light 159

การทำงานกับแสงประเภท

Rect Lights 162

การทำงานกับแสงประเภท

Sky Light 164

Chapter 8

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ

Blueprint 167

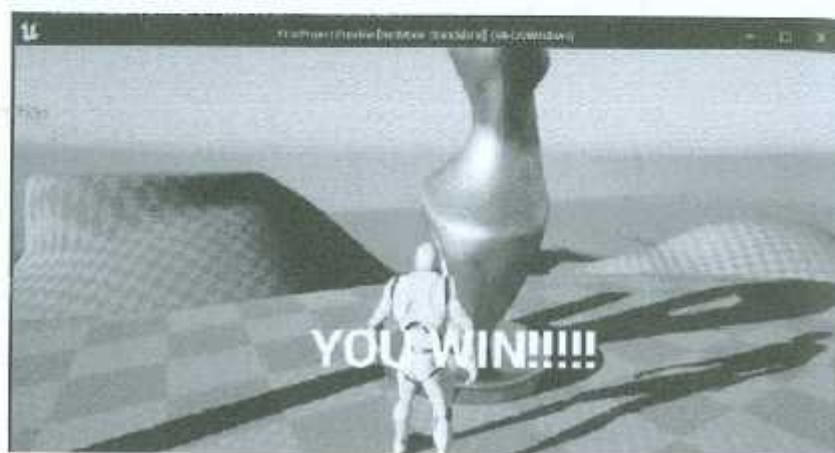
ทำความเข้าใจกับ Blueprint 167

Blueprint ประเภทต่างๆ ใน Unreal Engine 168

การทำงานกับ Blueprint ใน Unreal Engine 171

สารบัญ

Contents



Blueprint Editor หน้าต่าง	
เขียนสคริปต์ Blueprint	173
ตัวแปรใน Blueprint	181
การทำงานกับโหนดใน Blueprint Editor	184

Chapter 9

สร้างและกำหนดการทำงานของ เกมด้วย Blueprint 189

การทำงานของ Blueprint ในเกม	189
กำหนดแอสคเตอร์ Player Start ลงในเกม	191

การสร้าง Blueprint ใหม่	192
ตัวอย่างการสร้าง Blueprint	197

Workshop

ตัวอย่างการสร้างเกม	203
กำหนดรูปแบบการเล่น	203
สร้างฉากหรือเลเวลในเกม	205
สร้างแอสคเตอร์ในฉาก	206
สร้าง Blueprint กำหนด การทำงานในเกม	211
ทดสอบการทำงาน และลองเล่นเกม	221