# Interactive Graphic Design Game

## GDevelop

สอนโดย นางสาวณัฐกานต์ พวงช้อย

# ทำความรู้จักกับ GDevelop

GDevelop คืออะไร: โปรแกรมสร้างเกมแบบ Open-source ที่ใช้งานฟรี

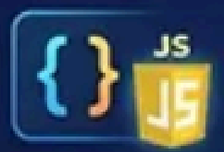
จุดเด่น: ไม่ต้องเขียนโค้ด (No-Code) ใช้ระบบ "เหตุการณ์" (Events) แทน
รองรับหลายแพลตฟอร์ม: สร้างเกมครั้งเดียวลงได้ทั้ง
Web, iOS, Android และ PC (Windows/Mac/Linux)

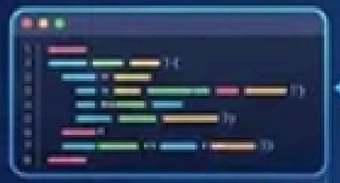
# CODE vs NO-CODE

## HTML5 GAME DEVELOPMENT & AI ACCELERATION

Smarter tools, faster games, smaller teams.

### CODE-BASED TOOLS (e.g., Phaser, Babylon.js)



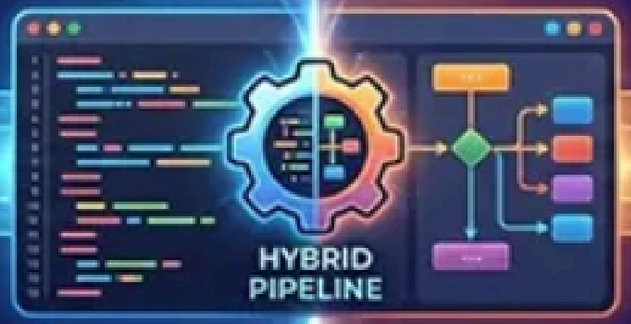



Full control,
Custom mechanics

APIs & Deep
Integration

Steeper learning curve,
Higher performance potential

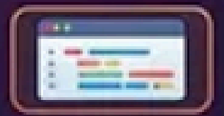
### HYBRID APPROACH




Most studios use both: Leveraging code for core systems and visual tools for content creation and design.

### NO-CODE TOOLS (e.g., Construct 3, GDevelop)

Faster prototyping,
Beginner-friendly



Visual workflows,
Event logic

Limited customization,
Faster iteration

### AI TOOLS IMPACT: ACCELERATION & EFFICIENCY

AI-GENERATED ASSETS
(Sprites, Models, Audio)

40–60%
LOWER ASSET COSTS

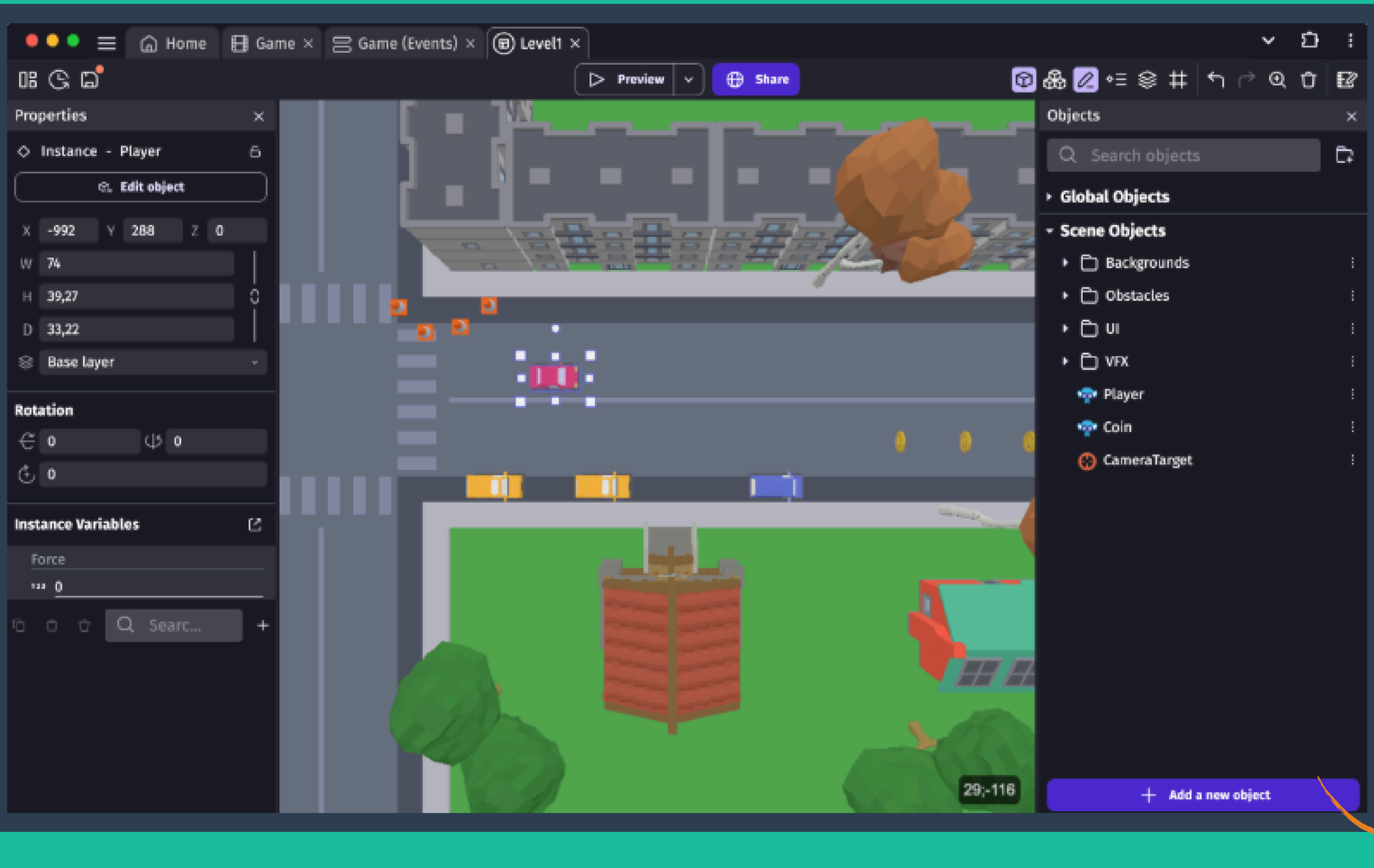
AUTOMATED TESTING
& BALANCING

30–50%
FASTER DEVELOPMENT

AI + Hybrid Workflow = Rapid, Cost-Effective, and Scalable Game Production.

# ส่วนประกอบหลักของหน้าจอ (Interface)

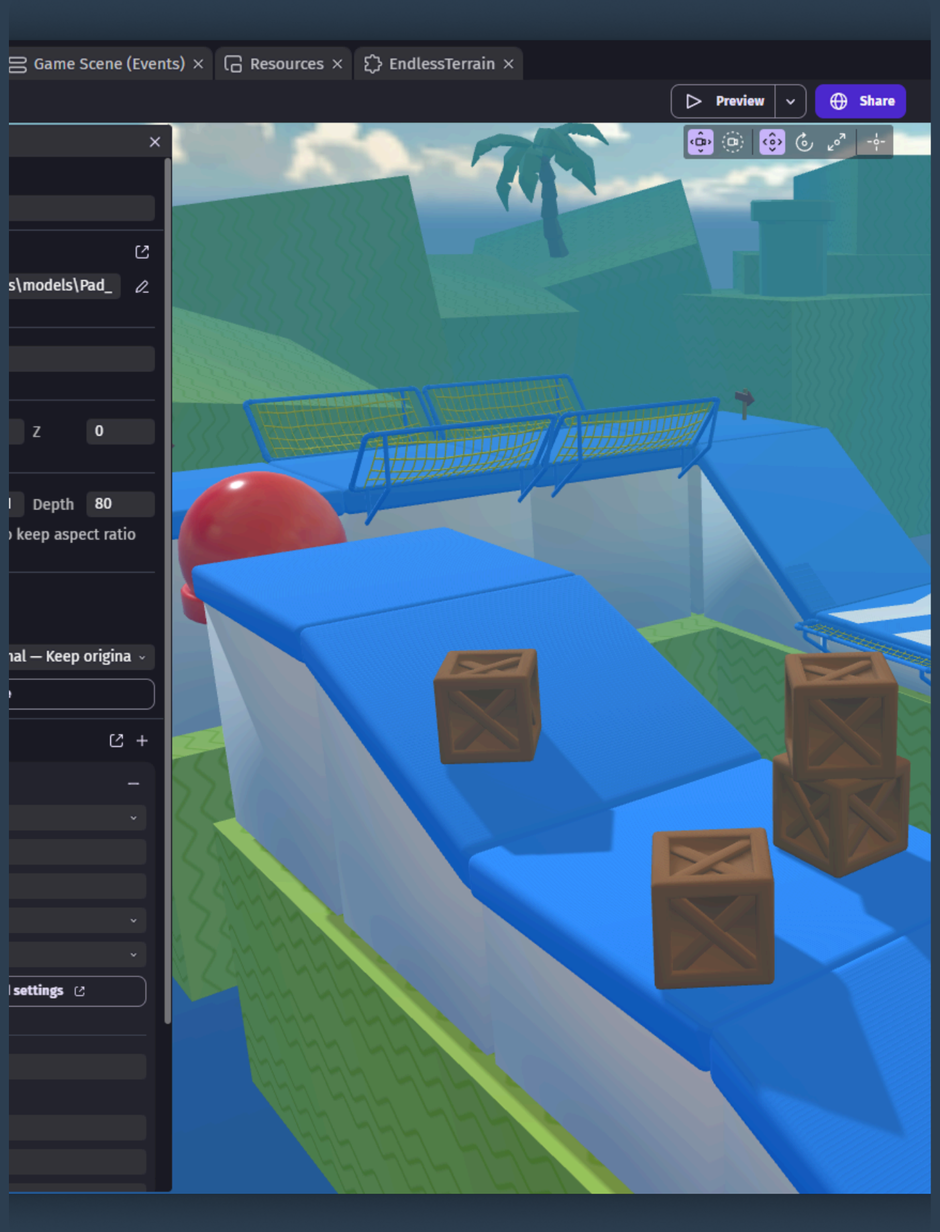
- Scene Editor: พื้นที่ออกแบบหน้าจอเกม วางตัวละครและฉาก
- Object Panel: รายการวัตถุในเกม (เช่น ตัวละคร,
- พื้นดิน, ไอเทม)
- Properties Panel: การตั้งค่าคุณสมบัติของวัตถุที่เลือก (ขนาด, สี, ตำแหน่ง)
- Events Editor: ส่วนของการเขียนคำสั่งควบคุมเกม


Home
Game
Game (Events)
Level1
Preview
Share
Properties
Instance - Player
Edit object
X -992
Y 288
Z 0
W 74
H 39,27
D 33,22
Base layer
Rotation
Instance Variables
Force
0
Objects
Search objects
Global Objects
Scene Objects
Backgrounds
Obstacles
UI
VFX
Player
Coin
CameraTarget
Add a new object
29;-116

# ระบบ Events (หัวใจของ GDevelop)

ใช้หลักการ Condition (เงื่อนไข) ⟶ Action (การกระทำ)

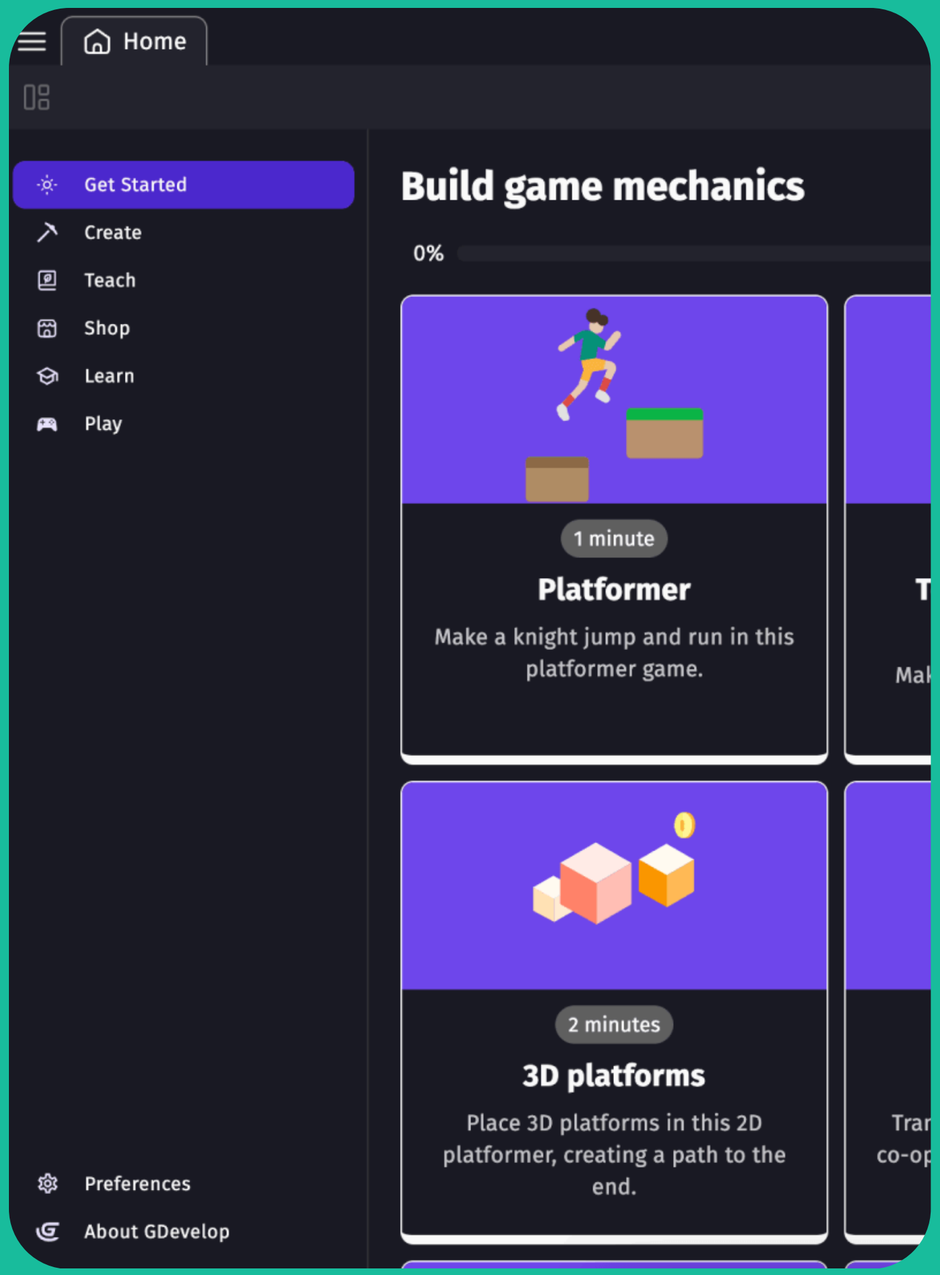
- Condition: เมื่อไหร่? (เช่น "เมื่อกดปุ่ม Spacebar", "เมื่อตัวละครชนกับเหรียญ")
- Action: ให้เกิดอะไรขึ้น? (เช่น "ตัวละครกระโดด", "ลบเหรียญทิ้งและเพิ่มคะแนน")




# พฤติกรรมสำเร็จรูป (Behaviors)

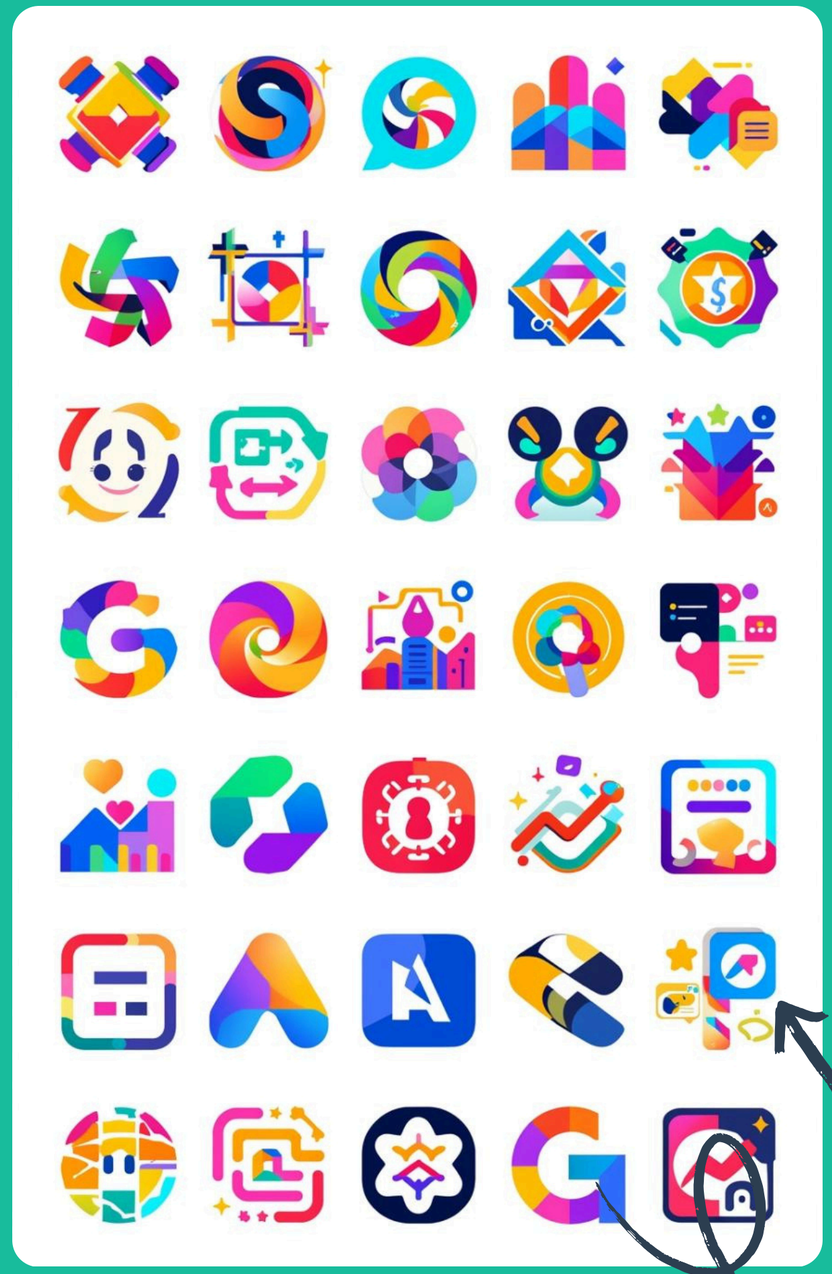
ฟังก์ชันเสริมที่ช่วยให้สร้างเกมได้เร็วขึ้นโดยไม่ต้องเขียนคำสั่งเอง เช่น:

- Platformer Character: ทำให้ตัวละครวิ่งและกระโดดได้ทันที
- Physics Engine: ระบบฟิสิกส์ การตก กระแทก และแรงโน้มถ่วง
- Draggable: ทำให้วัตถุสามารถลากวางได้ด้วยเมาส์หรือนิ้วมือ




# ขั้นตอนการสร้างเกม (Workflow)

- Add Objects: สร้างและนำเข้าภาพตัวละคร/ฉาก
- Layout Scene: วางตำแหน่งวัตถุในฉาก
- Add Behaviors: ใส่ความสามารถพื้นฐานให้วัตถุ
- Create Events: เขียนเงื่อนไขควบคุมการเล่น
- Preview & Export: ทดสอบเกมและนำออกไปใช้งาน



# THANK YOU :)

Skills for Digital Media Success