

ชวณพ ชีวรัศมี : การออกแบบเรขศิลป์สำหรับคอมพิวเตอร์เกม ประเภท เกมแสดงบทบาท. (GRAPHIC DESIGN FOR COMPUTER GAMES : ROLE PLAYING GAMES) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผศ. วิไล ชัศวเดชศักดิ์, 228 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อหารูปแบบการออกแบบเรขศิลป์หน้าจอการจัดวางข้อมูลของการเล่นเกม ประเภทเกมแสดงบทบาทสำหรับคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ที่ดีและเหมาะสมขณะที่ทำการเล่น และเพื่อใช้ในการพัฒนาด้านการออกแบบหน้าจอการจัดวางข้อมูลของการเล่นเกม ให้กับอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและการสร้างเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 5 ท่าน ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นคณาจารย์ที่ทำการสอนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม และภาพของส่วนแสดงข้อมูลบนหน้าจอเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแสดงบทบาท ที่ปรากฏให้เห็นขณะเล่น จากเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทเกมแสดงบทบาท นำมาหาความถี่ในการเลือกตอบแบบสอบถามแต่ละข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ (percent) ค่าเฉลี่ยความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Science)

จากการรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์และสรุปผลจากแบบสอบถาม ทำให้เราทราบถึงการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมในส่วนแสดงข้อมูล ของตัวแปร 5 กลุ่ม อันได้แก่ กลุ่มตัวแปร A (การเลือกวางตำแหน่งส่วนแสดงข้อมูล) กลุ่มตัวแปร B (การเลือกใช้สีแทนความหมายของส่วนต่างๆ ในการออกแบบ) กลุ่มตัวแปร C (การเลือกใช้พื้นผิวในการออกแบบ) กลุ่มตัวแปร D (การเลือกใช้รูปทรงในการออกแบบ) และ กลุ่มตัวแปร E (การเลือกใช้ภาพประกอบในการออกแบบ) ทั้งนี้ยังช่วยเอื้อประโยชน์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์อีกด้วย

5086605335 : MAJOR CREATIVE ARTS

KEYWORDS : GRAPHIC DESIGN/ COMPUTER GAMES/ ROLE PLAYING GAMES

CHAWANOP CHEWARUSSAMEE : GRAPHIC DESIGN FOR COMPUTER
GAMES : ROLE PLAYING GAMES. ADVISOR : ASST.PROF.WILAI
AUTSAWADEJSAK, 228 pp.

The objectives of this research were twofold. Firstly, to find suitable and appropriate designs for role playing computer games, whilst the game was in use. Secondly, to contribute to interface graphic design layout development in the computer game industry.

The sample group selected for this study was five experts, lecturers with direct experience in graphic design for computer games.

Data was collected by means of a questionnaire and picture frames showing the interface layout of the computer game while in operation. The questionnaire required the sample group to prioritise five variables.

Statistical analysis of the values returned was obtained by percentage and standard deviation using SPSS (Statistical Package for Social Sciences).

The results of the analysis indicated that the preferred sequence for suitable and appropriate design was a) Position, b) Colour, c) Visual Texture, d) Illustration and e) Shape and Form. This information may also contribute to interface graphic design layout development in the computer game industry.