ART BOOK

Rungrattana Pajampa

Suriyan SangKla



ABOUT THIS ART BOOK

Art Book เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมแนวคิด กระบวนการออกแบบ และขั้นตอนการพัฒนาเกม 3 มิติ เรื่อง **Theo in Dreamlight** ตั้งแต่การศึกษาข้อมูลและการกำหนดแนวคิด ไปจนถึงการออกแบบตัวละคร ฉาก องค์ประกอบภายในเกม และการพัฒนาผลงานฉบับสมบูรณ์

เนื้อหาภายในเล่มนำเสนอพัฒนาการของผลงานผ่านภาพประกอบและคำอธิบาย เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางการสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบในการพัฒนาเกม

Table of Contents





01
Project Infomation



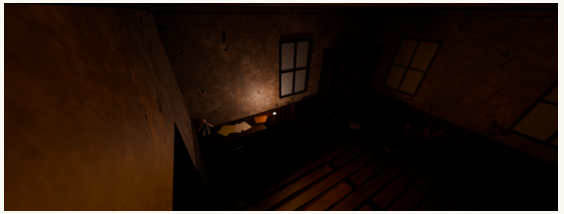
02
Character Design



03
Environment Design



04
Production pipeline



05
Technique used



06
Evaluation & Improvement

Project Information



PROJECT BACKGROUND

Theo in Dreamlight เป็นโครงการพัฒนาเกม 3 มิติแนวผจญภัยที่นำเสนอเรื่องราวของ Theo เด็กที่มีบาดแผลทางจิตใจจากการถูกกลั่นแกล้ง และต้องออกเดินทางเพื่อเผชิญหน้ากับเรื่องราวต่าง ๆ ในดินแดนแห่งเทพนิยาย





แนวคิดของเกมเน้นการนำเสนอประเด็นด้านจิตใจผ่านประสบการณ์การเล่น โดยใช้อุปสรรคและเหตุการณ์ภายในเกมเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดเรื่องราว พร้อมสอดแทรกอารมณ์เชิงบวก เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมความเข้าใจและกำลังใจให้แก่ผู้เล่น

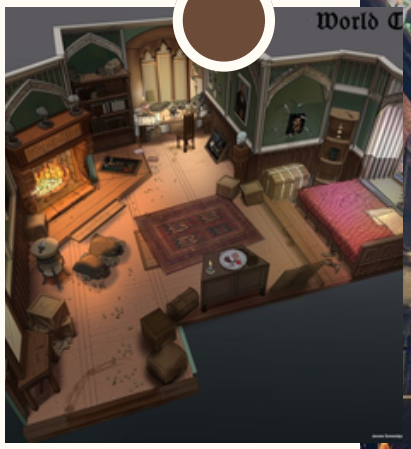
Project Objectives

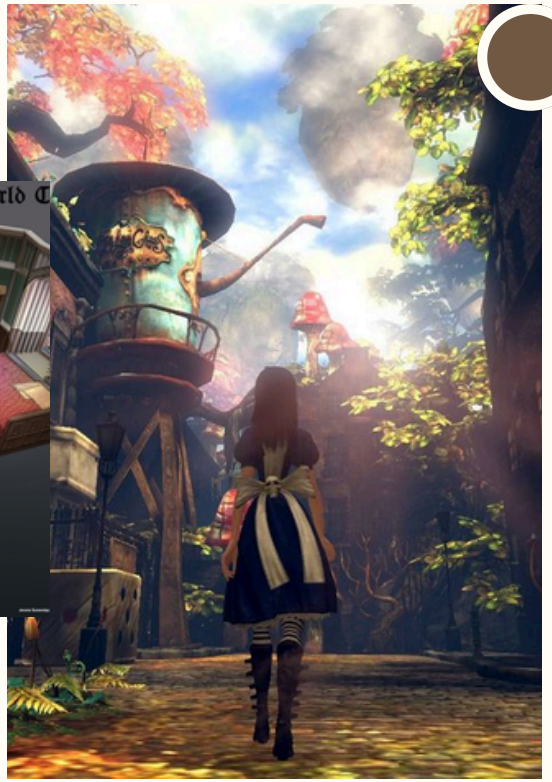
1. เพื่อพัฒนาเกม Theo in Dreamlight
2. เพื่อประเมินคุณภาพเกม Theo in Dreamlight
3. เพื่อทดสอบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม

& Inspiration References

ตัวเกมของเราจะใช้เรฟจากเกม Alice: Madness Returns มาเป็นแนวทางการแต่งเนื้อเรื่องและความแฟนตาซี

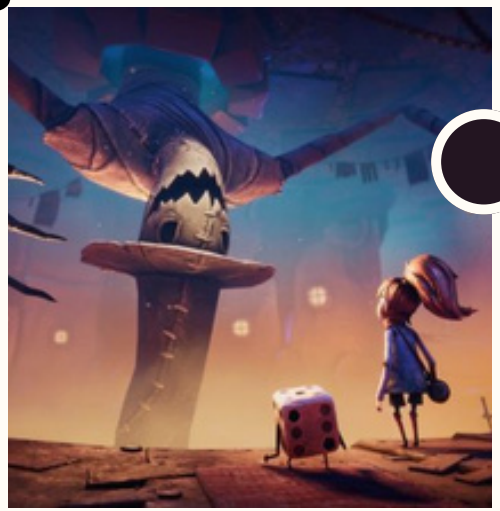












ส่วน lost in random คือเรฟสไตล์งาน ด้วยว่าที่อยากได้แนว stylized

fashion





สีตา

สีผม





MOOD BOARD



ชุดสมัย ww2



กางเกง





เรฟชุด แก๊งเด็ก



fairy



ชุดพี่เลี้ยง

Character Design



แนวคิด Character Design ในเกมนี้จะมีสองส่วน คือ
1.industrial revolution era(โลกจริง)
2.Fantasy(โลกความฝัน)

THEO

A Weak boy

ตัวเอกของเกม เป็นเด็กที่มักจะถูกแกล้งเป็นประจำ มีความขี้กลัว อ่อนแอ และไม่มั่นใจในตัวเอง อย่างเดียวที่ทำให้ธีโอมีความสุขได้คือการได้อ่านนิทานที่เขาชอบอย่างสงบ











Noah 1 ในแก๊งเด็กที่คอยแกล้งธีโอ





James หัวหน้าแก๊งเด็กที่คอยแกล้งธีโอ



Chloe พี่เลี้ยงใจร้าย

Daniel 1 ในแก๊งเด็กที่คอยแกล้งธีโอ





Eva พี่เลี้ยงที่คอยดูแลธีโอ











สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้าน
ป่าเวทมนต์ที่โดนแม่มดสาปไว้



นางฟ้าที่คอยช่วย
เหลือธีโอ



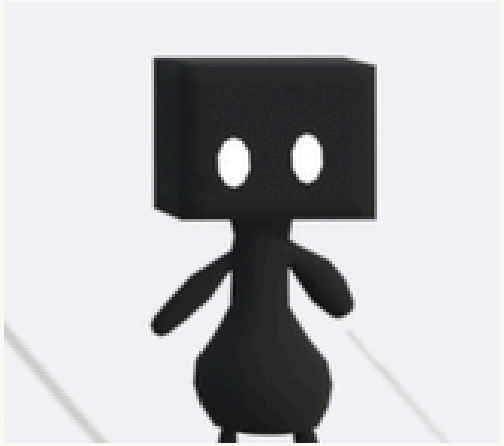
ท่านผู้เฒ่าเห็ด



ปีศาจเงา #1



ปีศาจเงา #2



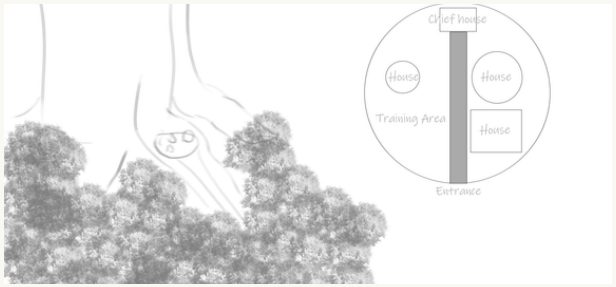
ปีศาจเงา #3

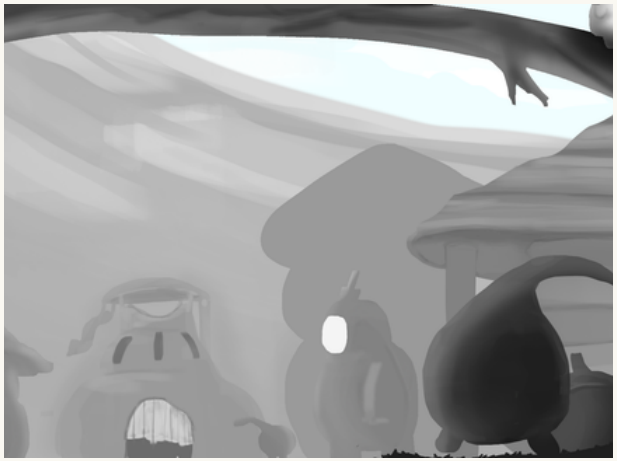


แม่มด

Environment Concept



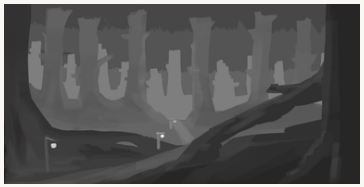


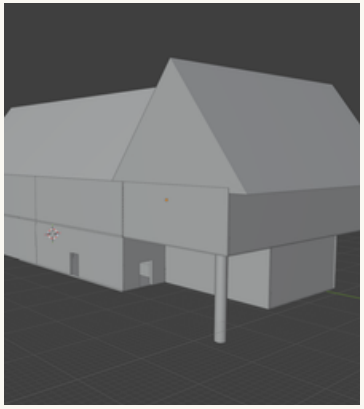


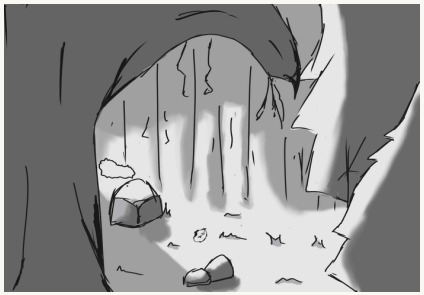


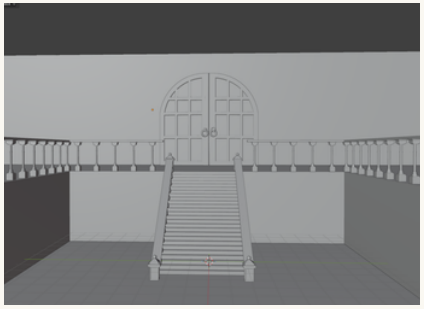
Pipeline ในการออกแบบแผนที่ของเกมนี้คือ
1.Blockout
2.Glayscale
3.Colorize



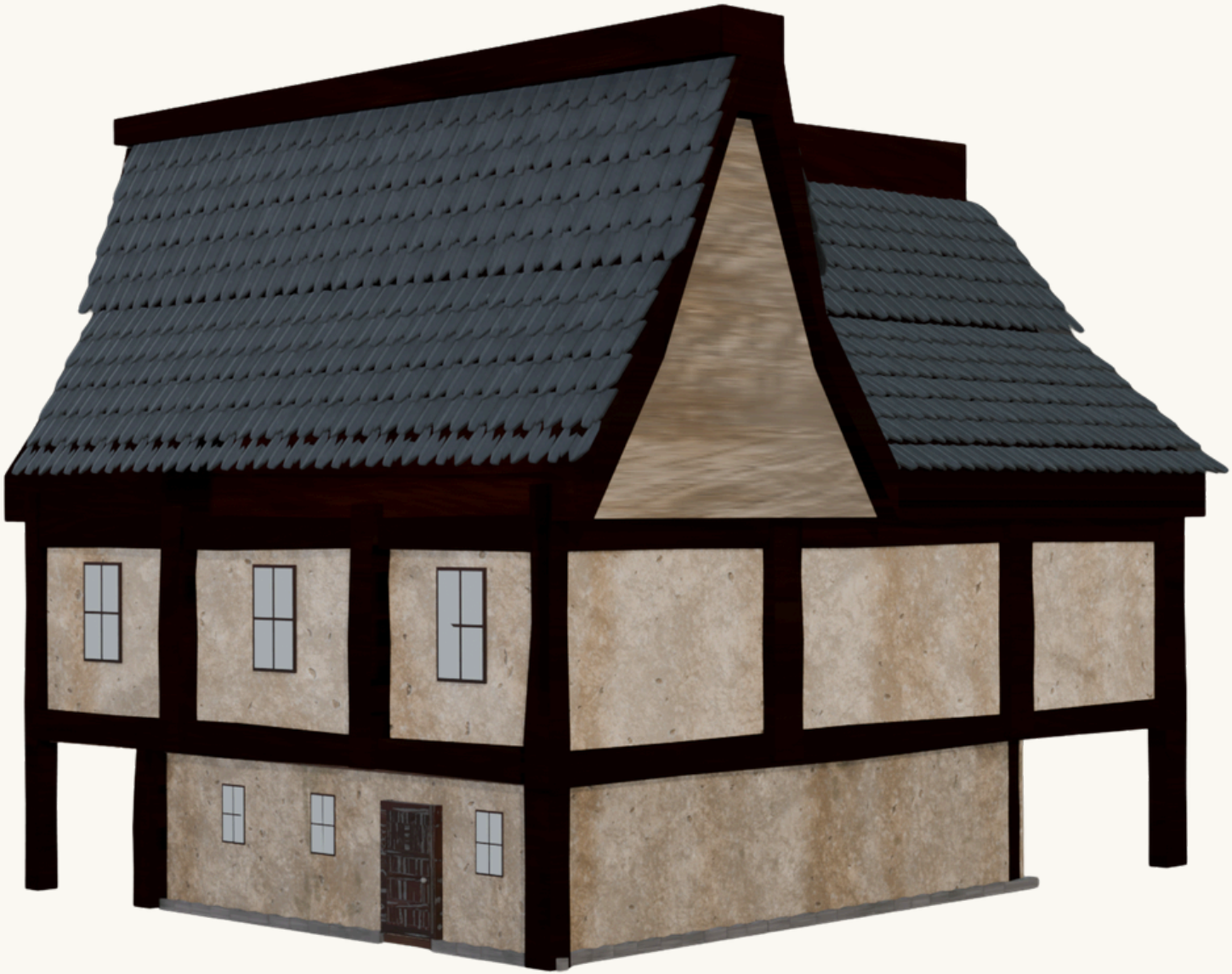


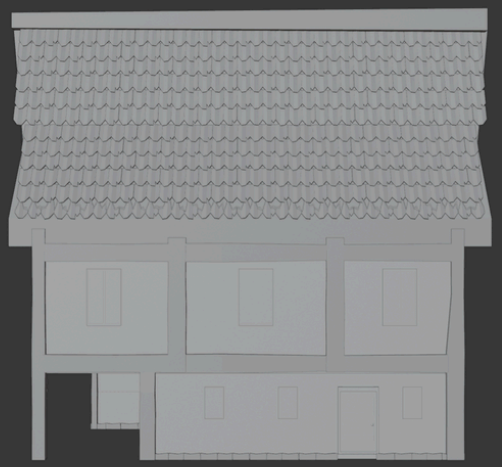


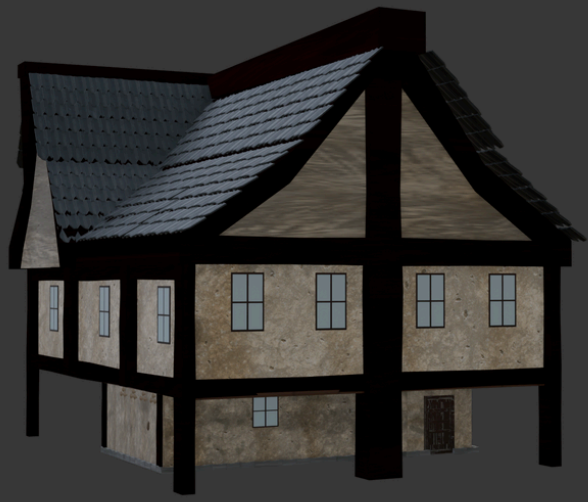


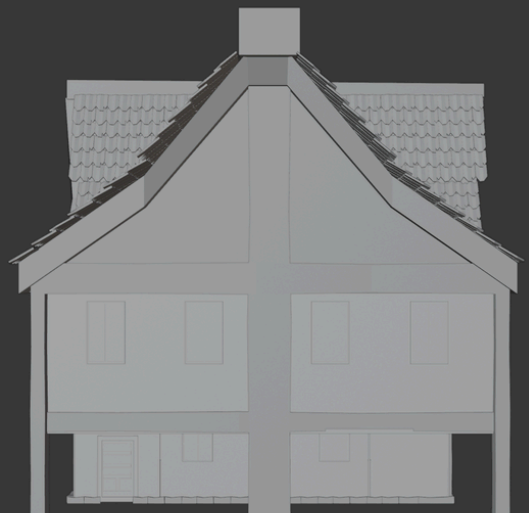


หลังจากได้รับ Concept art ที่สมบูรณ์มาแล้วก็จะนำมาเข้าสู่ Pipeline ของการสร้างโมเดล 3D





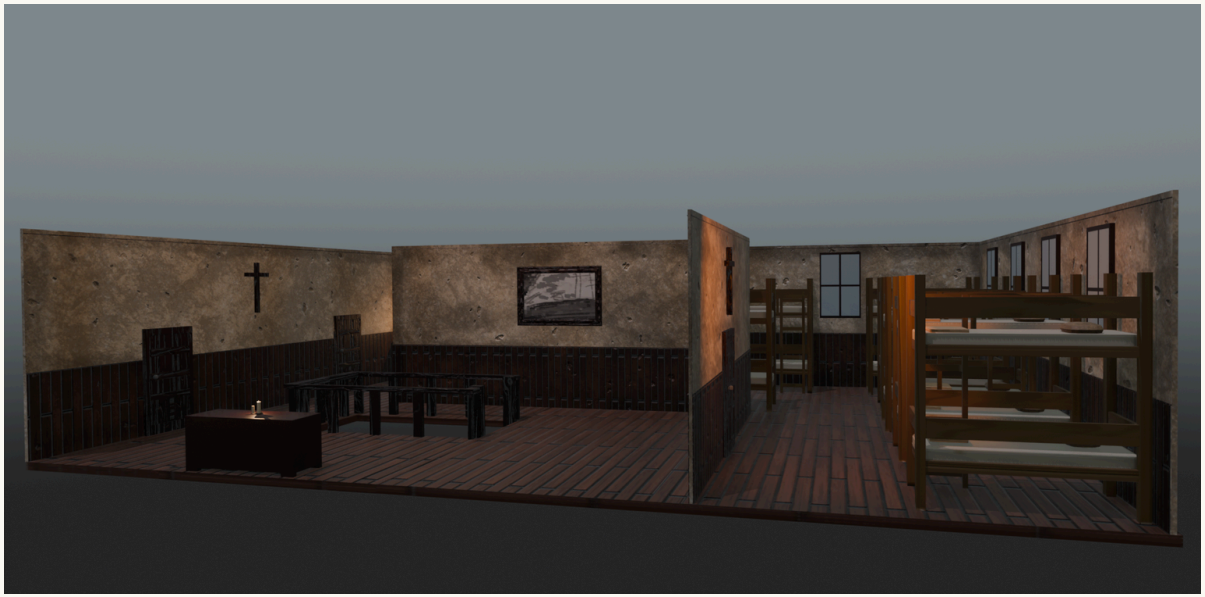




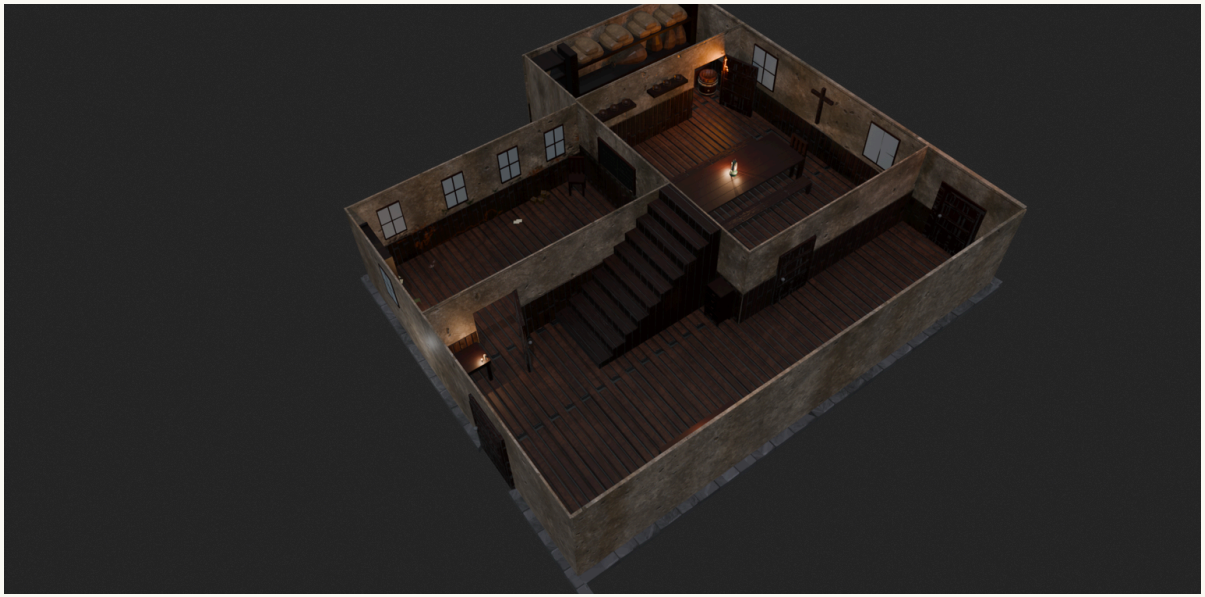


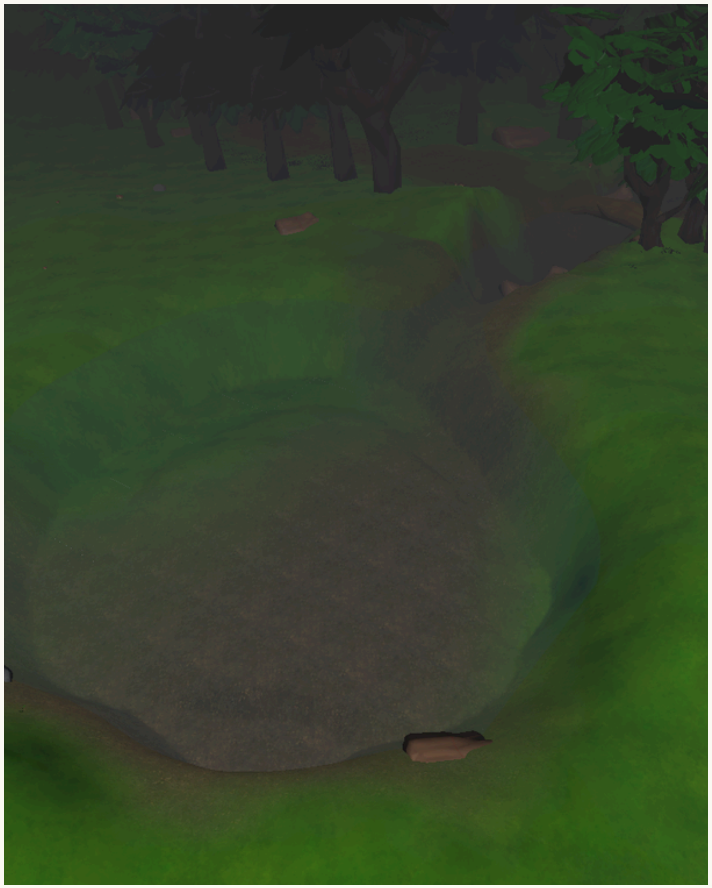


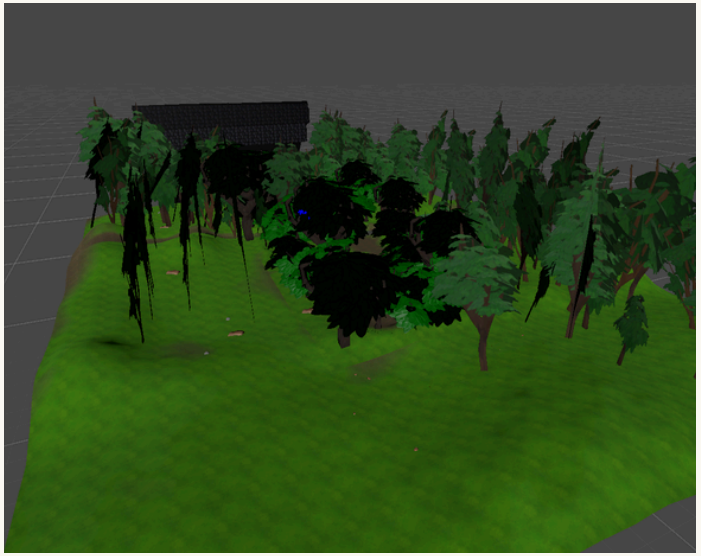




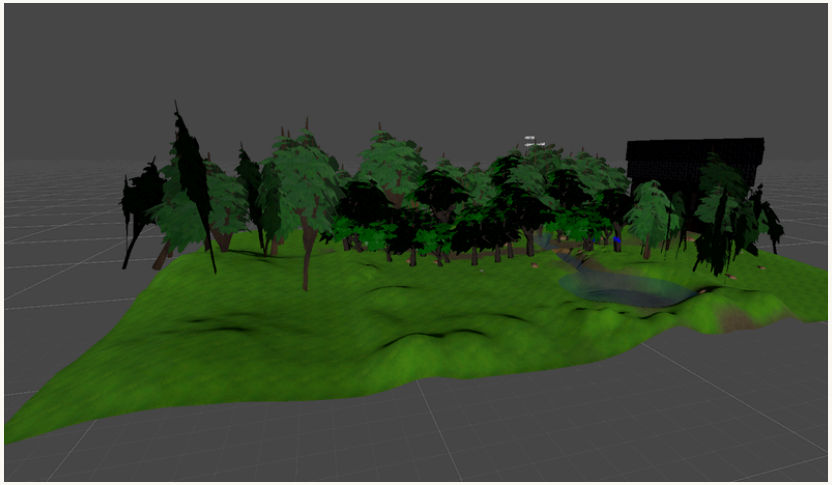
การออกแบบได้รับแรงบันดาลใจมาจากบ้านเก่าอังกฤษในยุคสมัยปฏิวัติอุตสาหกรรม

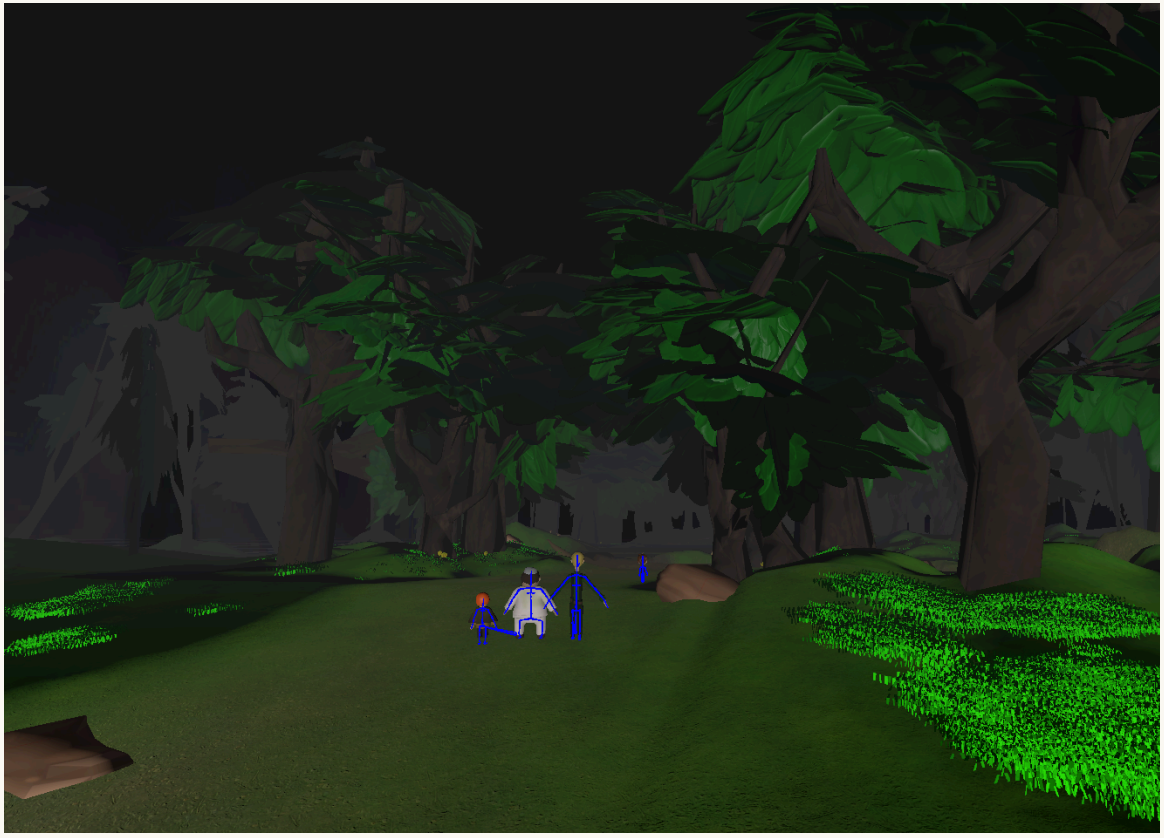


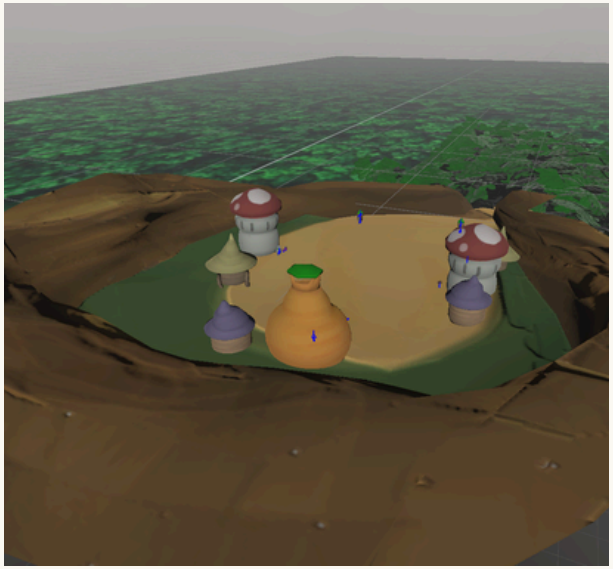




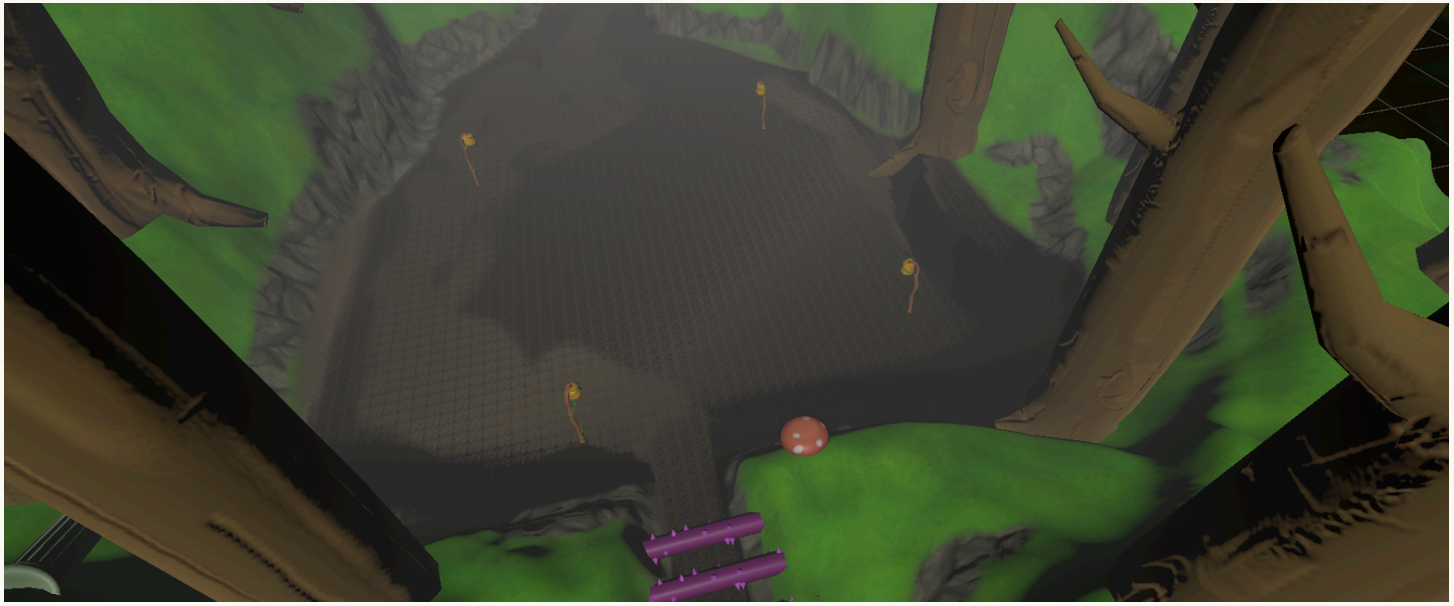
Backyard Forest



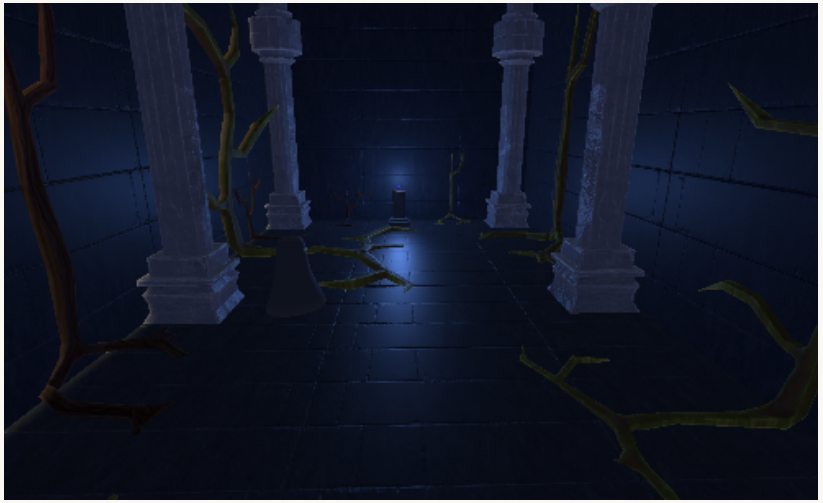



Village

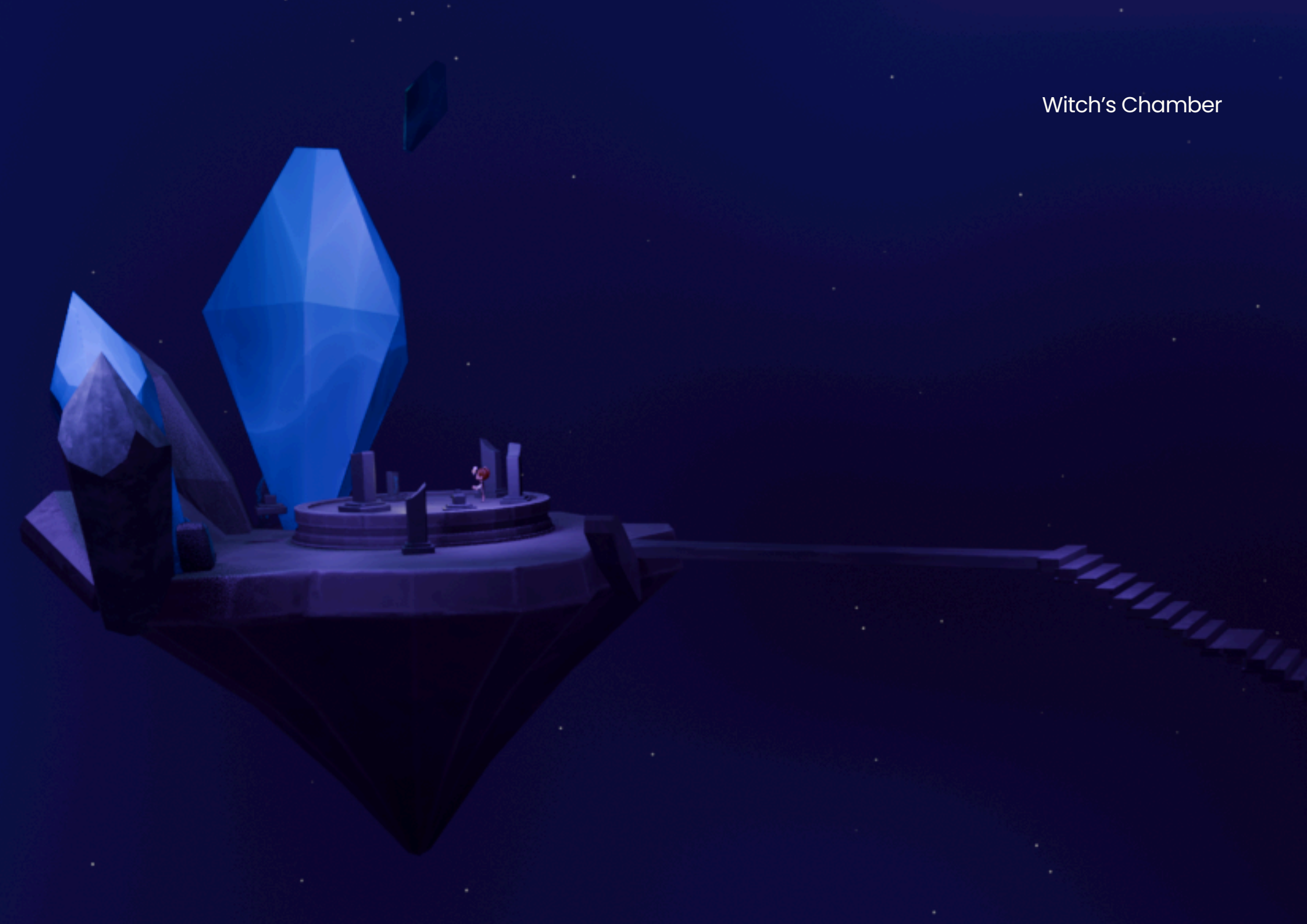





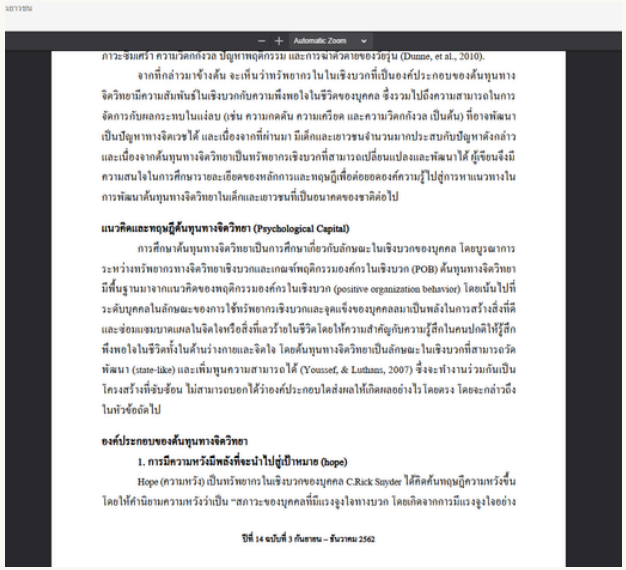


การออกแบบปราสาทหลังนี้ ได้รับแรงบันดาลใจจากยุค High Middle Ages และผสมความแฟนตาซีลงไปด้วย




Witch’s Chamber

Production Pipeline



ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล ปัญหาพฤติกรรม และการฆ่าตัวตายของวัยรุ่น (Dunne, et al., 2010).

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าทรัพยากรในในเชิงบวกที่เป็นองค์ประกอบของต้นทุนทางจิตวิทยามีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับความพึงพอใจในชีวิตของบุคคล ซึ่งรวมไปถึงความสามารถในการจัดการกับผลกระทบในแง่ลบ (เช่น ความกดดัน ความเครียด และความวิตกกังวล เป็นต้น) ที่อาจพัฒนาเป็นปัญหาทางจิตเวชได้ และเนื่องจากที่ผ่านมา มีเด็กและเยาวชนจำนวนมากประสบกับปัญหาดังกล่าว และเนื่องจากต้นทุนทางจิตวิทยาเป็นทรัพยากรเชิงบวกที่สามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ ผู้เขียนจึงมีความสนใจในการศึกษาวรรณกรรมและหลักการและทฤษฎีเพื่อค้อยอดองค์ความรู้ไปสู่การหาแนวทางในการพัฒนาต้นทุนทางจิตวิทยาในเด็กและเยาวชนที่เป็นอนาคตของชาติต่อไป

แนวคิดและทฤษฎีต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital)

การศึกษาต้นทุนทางจิตวิทยาเป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะในเชิงบวกของบุคคล โดยบูรณาการระหว่างทรัพยากรทางจิตวิทยาเชิงบวกและเกณฑ์พฤติกรรมองค์กรในเชิงบวก (POB) ต้นทุนทางจิตวิทยามีพื้นฐานมาจากแนวคิดของพฤติกรรมองค์กรในเชิงบวก (positive organization behavior) โดยเน้นไปที่ระดับบุคคลในลักษณะของการใช้ทรัพยากรเชิงบวกและจุดแข็งของบุคคลมาเป็นพลังในการสร้างสิ่งที่ดีและซ่อมแซมบาดแผลในจิตใจหรือสิ่งที่เลวร้ายในชีวิตโดยให้ความสำคัญกับความรู้สึกในคนปกติให้รู้สึกพึงพอใจในชีวิตทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ โดยต้นทุนทางจิตวิทยาเป็นลักษณะในเชิงบวกที่สามารถวัดพัฒนา (state-like) และเพิ่มทุนความสามารถได้ (Youssef, & Luthans, 2007) ซึ่งจะทำงานร่วมกันเป็นโครงสร้างที่ซับซ้อน ไม่สามารถบอกได้ว่าองค์ประกอบใดส่งผลให้เกิดผลอย่างไรโดยตรง โดยจะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไป

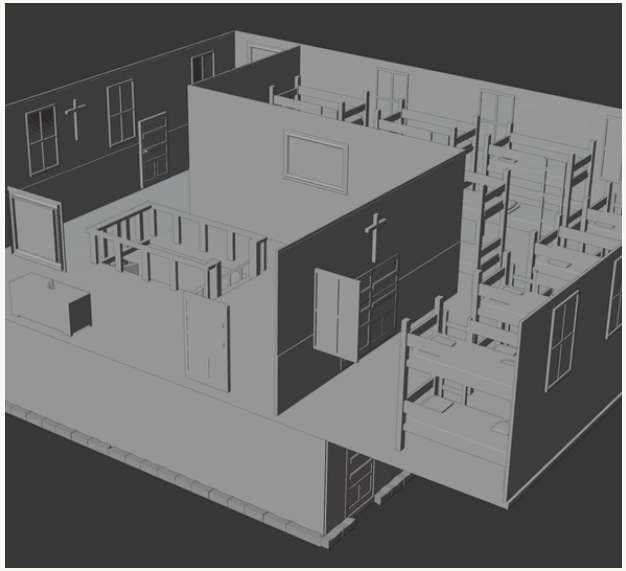
องค์ประกอบของต้นทุนทางจิตวิทยา

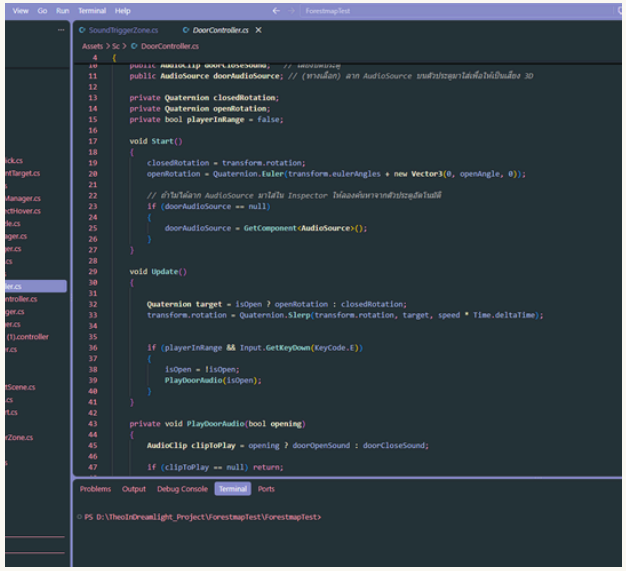
1. การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (hope)

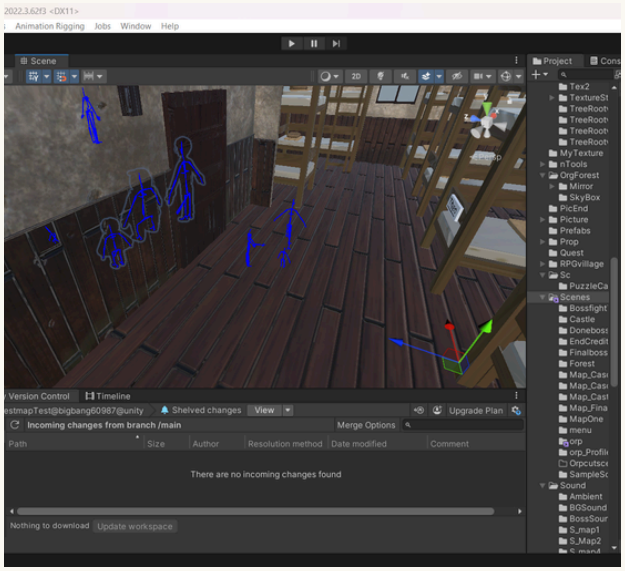
Hope (ความหวัง) เป็นทรัพยากรในเชิงบวกของบุคคล C.Rick Snyder ได้คิดต้นทฤษฎีความหวังขึ้นโดยให้คำนิยามความหวังว่าเป็น "สภาวะของบุคคลที่มีแรงจูงใจทางบวก โดยเกิดจากการมีแรงจูงใจอย่าง

ปีที่ 14 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2562



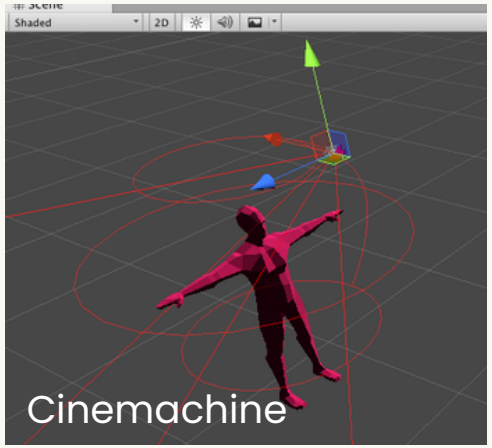




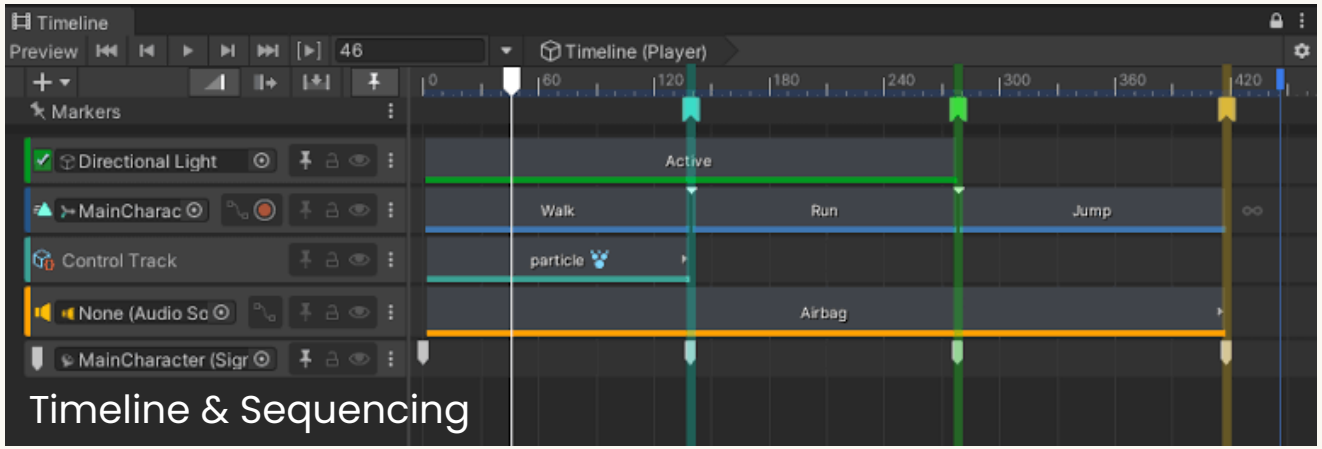




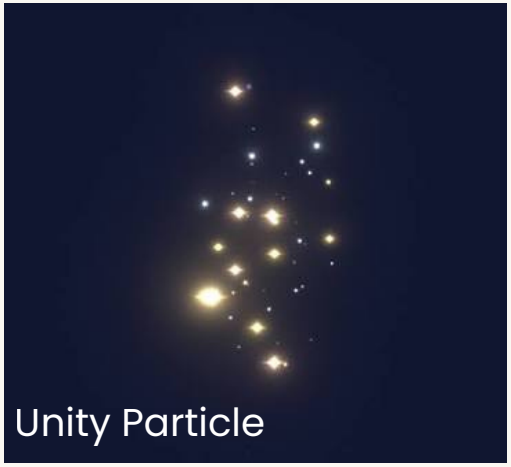
Techniques Used

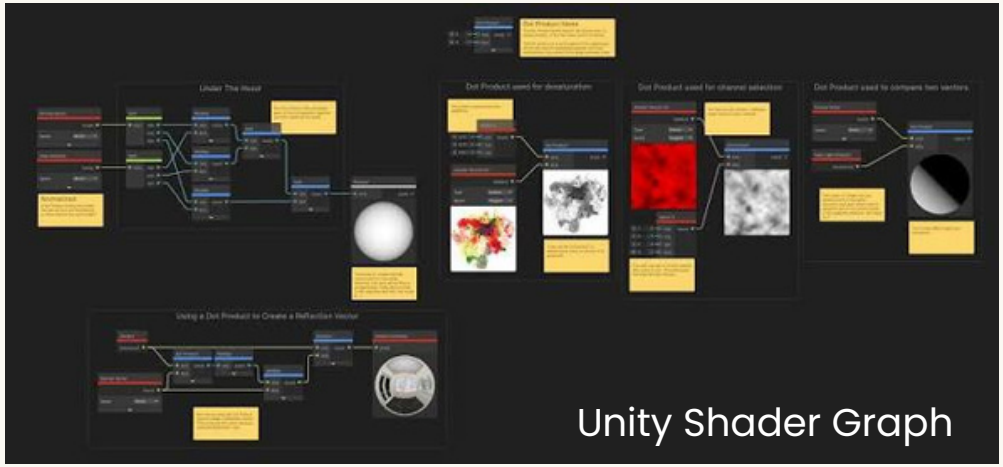


Cinemachine



Timeline & Sequencing


Unity Particle


Unity Shader Graph

Project Advisor



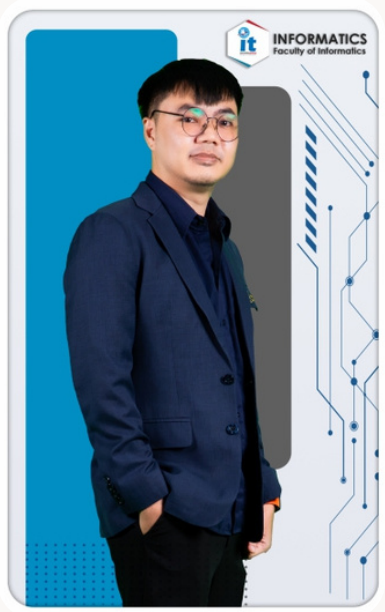
อ. ดร.วรวิทย์ สังฆทิพย์



อ. อรทัย สุทธิจักษ์



อ. ดร.นิลละกาฬ บุบผาโชติ

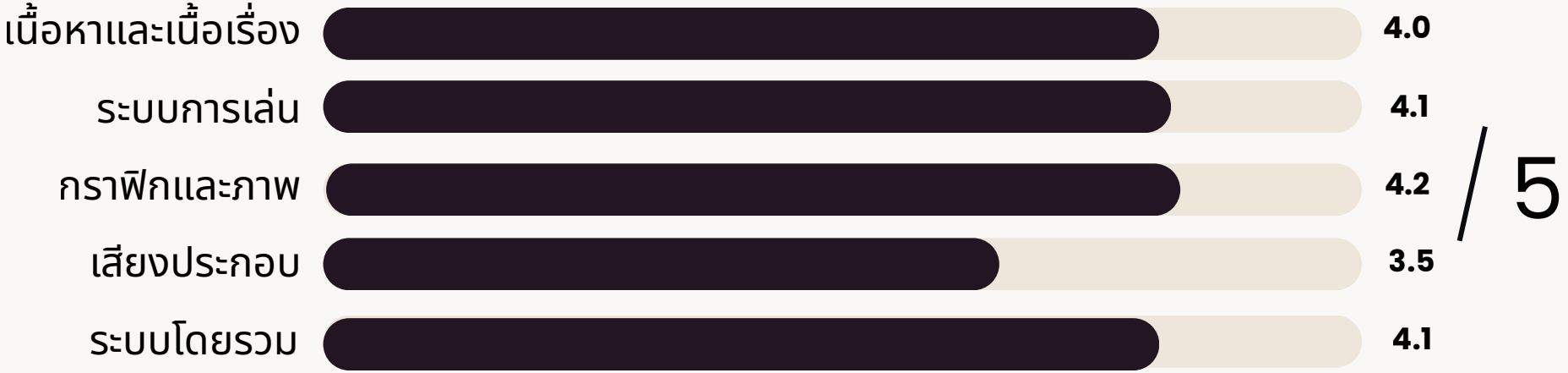


อ. วีรภัทร จันทรจตุรภัทร

Expert Evaluation

สรุปผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

23 ข้อ /ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนท่าน รวม 69 คำตอบ



Overall Mean 4.04

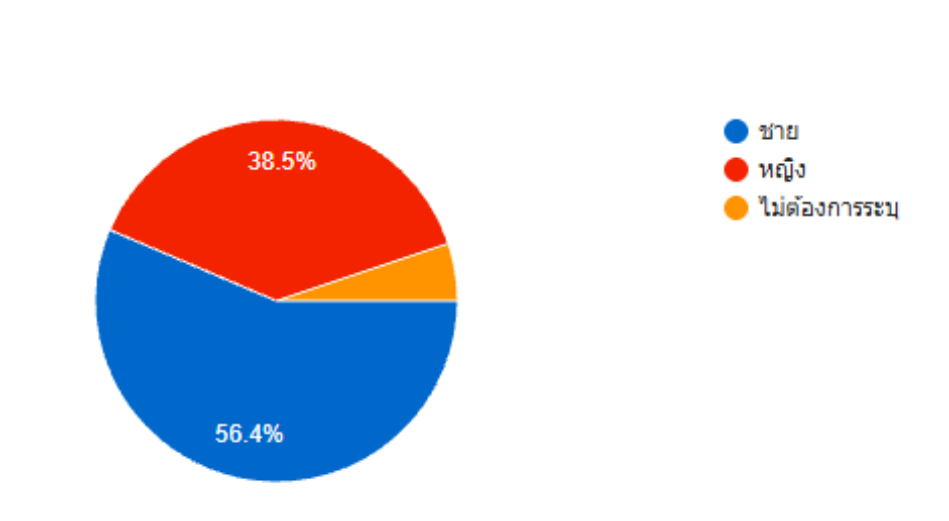
SD: 0.73

ผลการประเมิน: ระดับดี

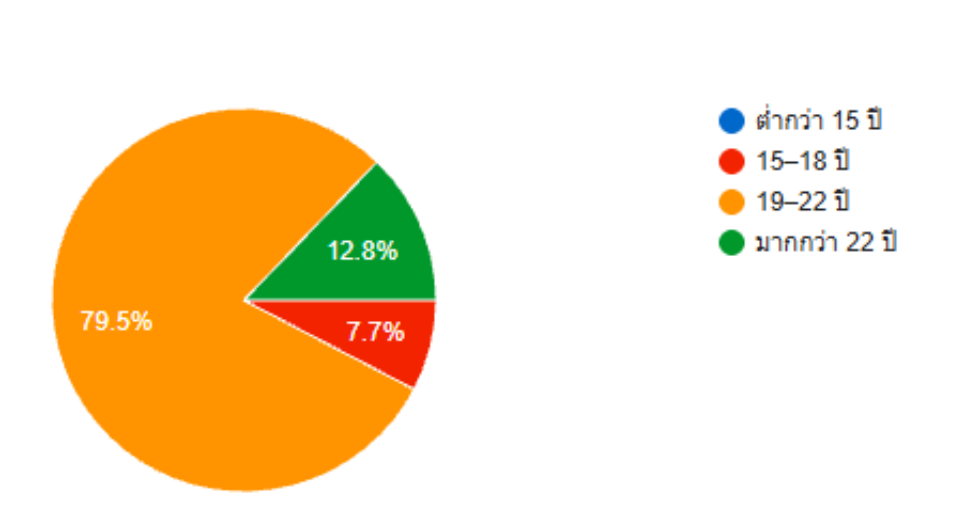
ผลการประเมินคุณภาพเกม Theo in Dreamlight จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ผลการประเมินเกม Theo in Dreamlight จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.04 คะแนน อยู่ในระดับดี

ด้านที่เป็นจุดเด่น: ด้านกราฟฟิกและภาพ
ด้านที่ต้องปรับปรุงเพิ่มเติม: ด้านเสียงประกอบ

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

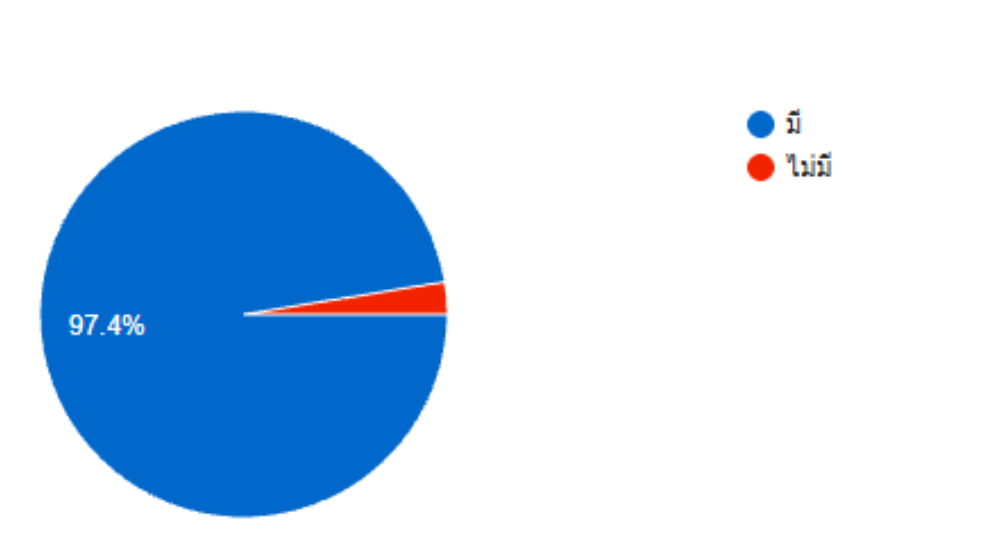


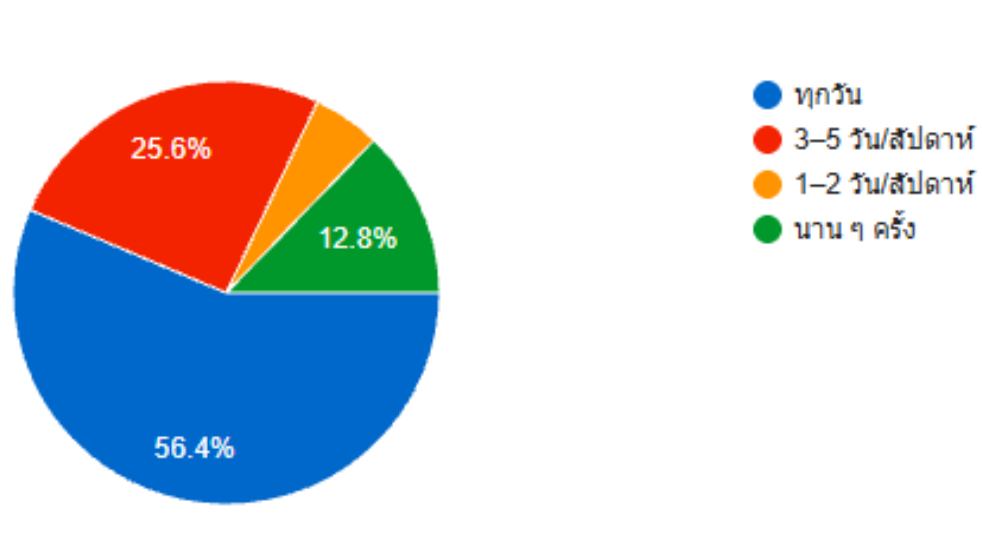
ข้อมูลเพศของกลุ่มเป้าหมาย
จำนวน 39คน แบ่งเป็น
1.เพศชาย 56.4%
2.เพศหญิง 36.5%
3.ไม่ต้องการระบุ 5.1%



ข้อมูลอายุของกลุ่มเป้าหมาย
จำนวน 39คน แบ่งเป็น
1.15-18ปี 7.7%
2.19-22xu 79.5%
3.มากกว่า 22ปี 12.8%

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย





ข้อมูลการเล่นเกมของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 39คน แบ่งเป็น
1.เคยเล่นเกม 3D มาก่อน 97.4%
2.ไม่เคยเล่นเลย 2.6%

ข้อความถี่ในการเล่นเกมของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 39คน แบ่งเป็น
1.เล่นทุกวัน 56.4%
2.3-5วัน/สัปดาห์ 25.6%
3.1-2วัน/สัปดาห์ 5.1%
4.นานๆครั้ง 12.8%

ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมาย

จากผู้ทำแบบประเมิน 39 คน



Overall Mean 4.31
ผลการประเมิน: ระดับดี

คุณภาพโดยรวมของเกมถือว่าอยู่ในระดับดี ในแต่ละด้านมีคะแนนเฉลี่ยไล่เลี่ยกัน แต่จุดที่มีคำแนะนำว่าควรปรับปรุงก็ยังคงมีอยู่

ด้านที่เป็นจุดเด่น: ด้านกราฟฟิกและภาพ
ด้านที่ต้องปรับปรุงเพิ่มเติม: ด้านเสียงประกอบ

สรุปผลการประเมิน

จากการประเมินข้างต้น แสดงให้เห็นว่าเกม Theo in Dreamlight มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจตามเกณฑ์การประเมินของโครงการ และสามารถสื่อถึงเนื้อหาของการต่อสู้กับความกลัวในจิตใจออกมาได้ในระดับดี ขณะเดียวกัน การเปิดให้ผู้เล่นทั่วไปจำนวน 39 คนทดลองเล่นยังช่วยให้ผู้พัฒนาได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจและประสบการณ์การเล่นจากกลุ่มผู้ใช้จริง

สรุปผลจากข้อเสนอแนะ

ข้อมูลจากทั้งสองกลุ่มมีบทบาทแตกต่างกัน โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจสอบคุณภาพของเกมในมุมมองทางวิชาชีพ ขณะที่การประเมินจากผู้เล่นทั่วไปช่วยสะท้อนประสบการณ์และความรู้สึกของผู้เล่นที่มีต่อเกม เมื่อนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาพิจารณาร่วมกัน ผู้พัฒนาจะสามารถระบุจุดเด่นและประเด็นที่ควรปรับปรุงได้อย่างเป็นระบบ และนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาเกมให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการศึกษา

เกม Theo in Dreamlight นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนผลกระทบทางจิตใจจากการถูกกลั่นแกล้งและการเอาชนะความกลัว ผ่านเรื่องราวการผจญภัยของ Theo ภายในดินแดนแห่งนิทาน โดยเชื่อมโยงเนื้อเรื่องเข้ากับระบบเกมเพลย์ เช่น การใช้ค่าความกลัวแทนค่าพลังชีวิต และการมีตัวละครผู้ช่วยที่คอยให้กำลังใจ ช่วยสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการเผชิญหน้ากับปัญหา การยอมรับความรู้สึกของตนเอง และการได้รับกำลังใจจากผู้อื่น นอกจากนี้ การผสมผสานงานภาพ บรรยากาศ และการออกแบบระบบการเล่นให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เล่นเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้มากขึ้น จึงสามารถใช้เกมเป็นสื่อสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับความกล้าหาญ และความหวัง

Improvement Process

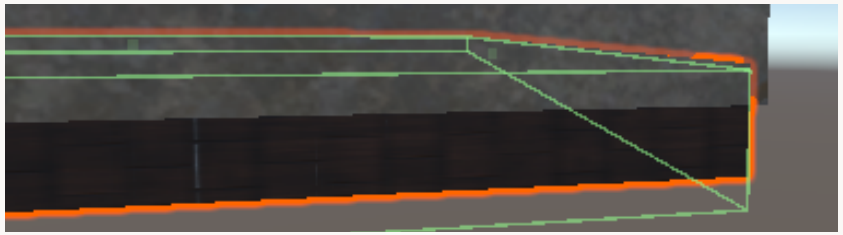


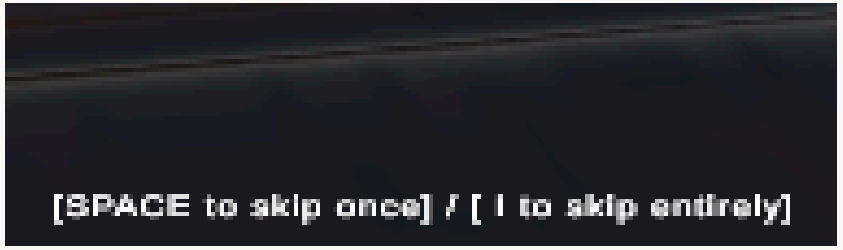












Project Team



profile

นางสาวรุ่งรัตน เปียจำปา
รหัสนิสิต 6601121339 8

หน้าที่

Character Designer
3D Modeler
Game Developer

โปรแกรมที่ใช้

Blender	3D MODELING
Unity	GAME DEVELOPMENT
Visual Studio Code	CODE
adobe substance 3d painter	PAINTING
Adobe Photoshop	POSTER

Project Team



profile

นายสุริยัน แสงกล้าา
รหัสนิสิต 66011213458

หน้าที่

Character Designer
3D Modeler
Game Developer

โปรแกรมที่ใช้

Unity
Blender
Visual Studio Code

3D MODELING
GAME DEVELOPMENT
Code

เอกสารอ้างอิง APA

ชนิตำ แดงอุดม. (2562). ทฤษฎีต้นทุนทำงจิตวิทยำและกำรประยุกต์ใช้กับกลุ่มเยำวชน. วำรสำรจิตวิทยำเชิง บวก, 7(2), 45–59. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/190295/162099

จิรภัทร รวีภัทรกุลและคณะ (2566).กระบวนกำรเกมและจิตวิทยำ: กำรศึกษำบรรณมิติ. https://so18.tcithaijo.org/index.php/RUEDU/article/view/1199/654

รนาท แสนสา (2564) . Child and Adolescent Mental Health Theory and Practice. https://so05.tcithaijo.org/index.php/edjour_stou/article/view/272449/182862

ขนบพร วงศ์กำฬสินธุ์. (2568). สารถะบูลลี่: ลักษณะพฤติกรรม คนในวงจรการบูลลี่ และกฎหมายต่อต้านการบูลลี่.https://so05.tci-thaijo.org/index.php/psujssh/article/view/276076/185784

YT

Gameplay vid

