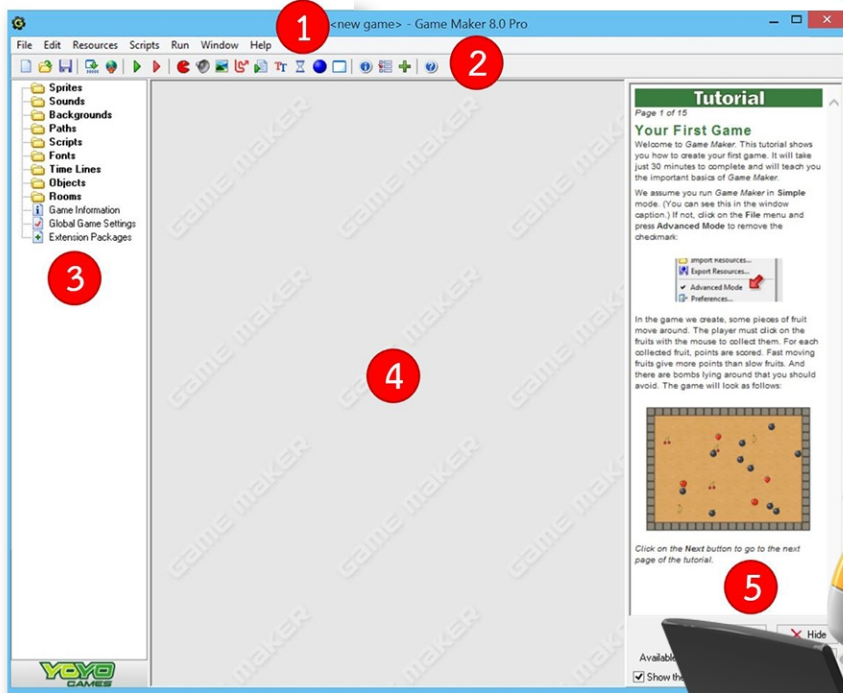


เอกสารประกอบการเรียน



เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Game Maker
รายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ (ง31234) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



หน้าที่ 2

GAME MAKER

การติดตั้งและส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker

นายอภิชัย ธิติพิศุทธิ์กุล

โรงเรียนสุนารีวิทยา ๒ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31

เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Game Maker
รายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ (ง31234) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยที่ 2 การติดตั้งและส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker

นายอภิชัย ธิติพิศุทธิ์กุล
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนสุนารีวิทยา ๒ อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ



เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การสร้างเกมสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Game Maker รายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ (ง31234) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หน่วยที่ 2 การติดตั้งและส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker ฉบับนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน แก้ไขปัญหาการเรียนรู้ และพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้ประกอบด้วย สารการเรียนรู้ สารสำคัญ จุดประสงค์ การเรียนรู้ แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหา แบบฝึกหัด แบบทดสอบหลังเรียน และเฉลย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระได้เป็นอย่างดี

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อการเรียน การสอน ช่วยลดภาระครูผู้สอน และสามารถใช้เป็นเครื่องนำทางให้นักเรียนประสบผลสำเร็จได้ ช่วยให้มีการเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ รวมไปถึงการพัฒนาทักษะได้อย่างถูกต้อง

นายอภิชัย ธิติพิศุทธิกุล
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
โรงเรียนสุนารีวิทยา ๒



สารบัญ



เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพประกอบ	ค
คำชี้แจงสำหรับครู	ฅ
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	ช
สาระการเรียนรู้	1
สาระสำคัญ	1
จุดประสงค์การเรียนรู้	1
แบบทดสอบก่อนเรียน	2
หน่วยที่ 2 การติดตั้งและส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker	4
การติดตั้งโปรแกรม Game Maker	4
ส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker	7
สรุป	31
แบบฝึกหัดที่ 1	32
แบบฝึกหัดที่ 2	33
แบบทดสอบหลังเรียน	34
บรรณานุกรม	36
ภาคผนวก	37
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	38
เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1	39
เฉลยแบบฝึกหัดที่ 2	40
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	41



สารบัญภาพประกอบ



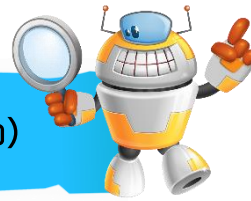
ภาพประกอบ

หน้า

2.1 หน้าต่างแรกในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker	4
2.2 หน้าต่างการกำหนดตำแหน่งในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker	5
2.3 หน้าต่างยืนยันการติดตั้งโปรแกรม Game Maker	5
2.4 หน้าต่างแสดงแถบความก้าวหน้าในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker	6
2.5 หน้าต่าง Installation completed ในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker	6
2.6 หน้าต่างแรกของโปรแกรม Game Maker	7
2.7 Menu Bar (แถบเมนู)	8
2.8 แถบเมนู File	8
2.9 แถบเมนู Edit	9
2.10 แถบเมนู Resources	9
2.11 แถบเมนู Scripts	10
2.12 แถบเมนู Run	10
2.13 แถบเมนู Window	10
2.14 แถบเมนู Help	11
2.15 Tools Bar (แถบเครื่องมือ)	11
2.16 Resource Explorer (รายการทรัพยากร)	12
2.17 รายการทรัพยากร Sprites (สไปรท์)	12
2.18 หน้าต่างเกี่ยวกับสไปรท์	13
2.19 รายการทรัพยากร Sounds (เสียง)	13
2.20 หน้าต่างเกี่ยวกับเสียง	14
2.21 รายการทรัพยากร Backgrounds (พื้นหลัง)	14
12.22 หน้าต่างเกี่ยวกับพื้นหลัง	15



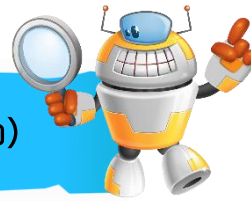
สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)



ภาพประกอบ	หน้า
2.23 รายการทรัพยากร Paths (เส้นทาง)	15
2.24 หน้าต่างเกี่ยวกับการวาดเส้นทาง	16
2.25 รายการทรัพยากร Scripts (ชุดคำสั่ง) และหน้าต่างการสร้างชุดคำสั่ง	16
2.26 รายการทรัพยากร Fonts (ตัวอักษร)	16
2.27 หน้าต่างการกำหนดตัวอักษร	17
2.28 รายการทรัพยากร Time Lines (เส้นเวลา)	18
2.29 หน้าต่างเกี่ยวกับการกำหนดเส้นเวลา	18
2.30 รายการทรัพยากร Objects (วัตถุ)	19
2.31 หน้าต่างเกี่ยวกับวัตถุ	19
2.32 รายการทรัพยากร Rooms (ห้องเล่นเกม)	20
2.33 หน้าต่างห้องเล่นเกม	20
2.34 ส่วน objects	21
2.35 ส่วน settings	21
2.36 ส่วน tiles	22
2.37 หน้าต่างการกำหนด Tile Properties	22
2.38 ส่วน backgrounds	23
2.39 ส่วน views	23
2.40 รายการทรัพยากร Game Information (ข้อมูลเกี่ยวกับเกม)	24
2.41 หน้าต่างข้อมูลเกี่ยวกับเกม	24
2.42 รายการทรัพยากร Global Game Settings (การตั้งค่าตัวเกม)	25
2.43 Graphics	25
2.44 Resolution	26



สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)



ภาพประกอบ	หน้า
2.45 Other	26
2.46 Loading	27
2.47 Errors	27
2.48 Info	28
2.49 รายการทรัพยากร Extension Packages (แพคเกจส่วนขยายของเกม)	28
2.50 หน้าต่างแพคเกจส่วนขยายของเกม	29
2.51 Work Area (พื้นที่การทำงาน)	29
2.52 Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)	30

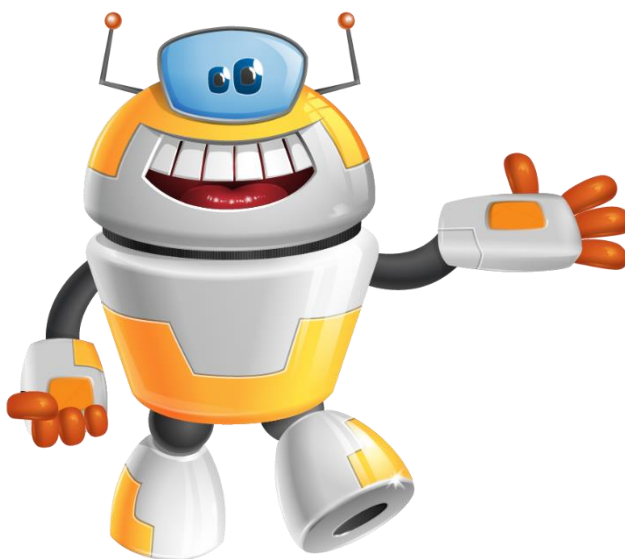


คำชี้แจงสำหรับครู



เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้ เป็นสื่อที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ (ง31234) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีแนวปฏิบัติสำหรับการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้ไม่ใช้การทดสอบเพื่อมุ่งหวังคะแนนสำหรับการประเมินผล แต่เป็นการเพิ่มความรู้และส่งเสริมให้นักเรียน ศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ด้วยตนเองตามความสามารถ และศักยภาพของแต่ละบุคคล
2. ครูควรศึกษาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าเมื่อจบบทเรียน นักเรียนสามารถเรียนรู้อะไรได้บ้าง
3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ แล้วตรวจคำตอบจากเฉลย
4. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาสาระ รายละเอียด และฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกหัด
5. ขณะนักเรียนทำแบบฝึกหัดครูควรดูแล ให้คำปรึกษาเพื่อตอบข้อสงสัย และสอดแทรกคุณธรรมให้กับนักเรียนในระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. เมื่อเรียนจบในแต่ละหน่วย ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ แล้วตรวจคำตอบจากเฉลย



คำชี้แจงสำหรับนักเรียน



เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้ เป็นสื่อที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ (ง31234) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนสามารถศึกษาและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ก่อนที่จะศึกษาและเรียนรู้ให้นักเรียนอ่านคำชี้แจง ดังนี้

1. เอกสารประกอบการเรียนฉบับนี้ไม่ใช่การทดสอบเพื่อมุ่งหวังคะแนนสำหรับการประเมินผล แต่เป็นการเพิ่มความรู้และส่งเสริมให้นักเรียน ศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ด้วยตนเอง ตามความสามารถ และศักยภาพของแต่ละบุคคล
2. ศึกษาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่า เมื่อจบบทเรียน นักเรียนสามารถเรียนรู้อะไรได้บ้าง
3. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ แล้วตรวจคำตอบจากเฉลย
4. ศึกษาเนื้อหา สาระ รายละเอียด และฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกหัด
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ แล้วตรวจคำตอบจากเฉลย



สาระการเรียนรู้

1. การติดตั้งโปรแกรม Game Maker
2. ส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker

สาระสำคัญ

การติดตั้งโปรแกรม Game Maker สามารถทำได้โดยการดับเบิลคลิกที่ไอคอนที่ใช้ในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker จากนั้นให้ดำเนินการตามขั้นตอนการติดตั้งจนเสร็จสมบูรณ์ จะปรากฏไอคอน Game Maker ที่เดสก์ท็อป สามารถทำการดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังกล่าวเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรม Game Maker ได้

ส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker ที่สำคัญมีทั้งหมด 5 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 Menu Bar (แถบเมนู) ส่วนที่ 2 Tools bar (แถบเครื่องมือ) ส่วนที่ 3 Resource Explorer (รายการทรัพยากร) ส่วนที่ 4 Work Area (พื้นที่การทำงาน) และส่วนที่ 5 Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)

จุดประสงค์การเรียนรู้

- เมื่อเรียนจบหน่วยที่ 2 นักเรียนมีความสามารถดังต่อไปนี้
1. สามารถติดตั้งโปรแกรม Game Maker ได้ถูกต้อง
 2. บอกส่วนประกอบ และอธิบายหน้าที่ของส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker ได้ถูกต้อง





แบบทดสอบก่อนเรียน



จงทำเครื่องหมาย ☐ บนตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- โปรแกรม Game Maker ส่วนใหญ่จะติดตั้งอยู่ที่ไดรฟ์ใดของเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ไดรฟ์ A
 - ไดรฟ์ B
 - ไดรฟ์ C
 - ไดรฟ์ D
- ข้อใดไม่ใช่ Resource ในโปรแกรม Game Maker
 - Sprites
 - Objects
 - Run
 - Fonts
- 

จากภาพ ส่วนนี้เรียกว่าอะไร

 - Menu Bar
 - Tools Bar
 - Resource Explore
 - Work Area
- รายการทรัพยากร Path มีหน้าที่อะไร
 - สร้างวัตถุ
 - แทรกวัตถุ
 - กำหนดขนาดวัตถุ
 - วาดเส้นทางให้วัตถุเดินตาม
- ในหน้าต่าง Room หากต้องการลบวัตถุสามารถทำได้ด้วยวิธีใด
 - คลิกเมาส์ขวา
 - คลิกเมาส์ขวา + Shift
 - คลิกเมาส์ขวา + Esc
 - คลิกเมาส์ขวา + Alt
- คำสั่งย่อย Create Executable ใช้สำหรับอะไร
 - สร้าง Sprites
 - บันทึกข้อมูลเกม
 - สร้างตัวเล่นเกม .exe
 - เผยแพร่เกมในเว็บไซต์ YOYO Games



7. ถ้าต้องการกำหนดให้ใช้กระเบื้องแทนพื้นหลัง สามารถคลิกเครื่องหมายถูกหน้าข้อความใดในรายการทรัพยากร Background
 - ก. Load Background
 - ข. Edit Background
 - ค. Save Background
 - ง. Use as tile set
8. ภาษาของโปรแกรม Game Maker คือภาษาใด
 - ก. ภาษา GML
 - ข. ภาษา C
 - ค. ภาษา Maker
 - ง. ภาษา Basic
9. ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบในหน้าต่างหลักของโปรแกรม Game Maker
 - ก. Menu Bar
 - ข. Tools Bar
 - ค. Resource Bar
 - ง. Work Area
10. ข้อใดไม่ใช่คำสั่งในส่วนของ Menu Bar
 - ก. File
 - ข. Edit
 - ค. Scripts
 - ง. Sprites



หน่วยที่ 2

การติดตั้งและส่วนประกอบ ของโปรแกรม Game Maker

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกโปรแกรมจะต้องดำเนินการติดตั้งโปรแกรมก่อนการใช้งานเสมอ และเมื่อดำเนินการติดตั้งโปรแกรมแล้วก็มีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องทำการศึกษาส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม เพื่อความสะดวกในการใช้งานโปรแกรมนั้น ๆ โดยในหน่วยที่ 2 นี้ จะได้กล่าวถึงการติดตั้งโปรแกรม Game Maker และส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker ดังรายละเอียดต่อไปนี้

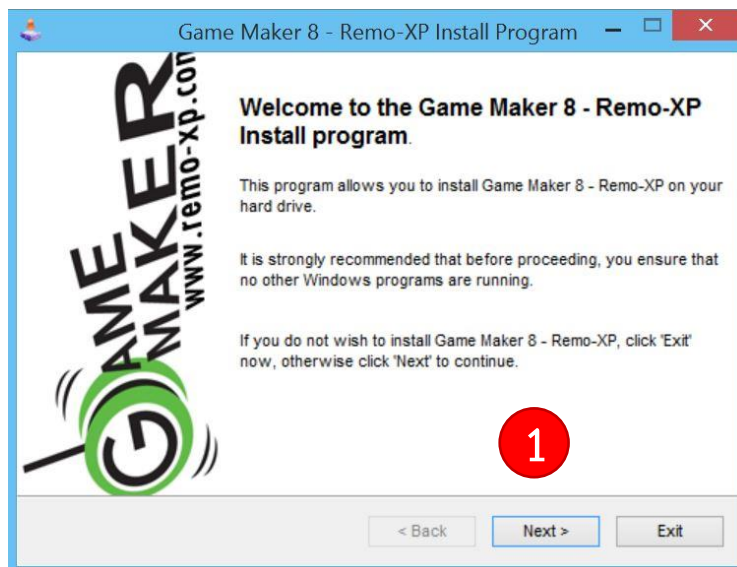


การติดตั้งโปรแกรม Game Maker

การติดตั้งโปรแกรม Game Maker เริ่มต้นให้ทำการดับเบิลคลิกที่ไอคอน จากนั้นให้ดำเนินการตามขั้นตอนการติดตั้ง ดังนี้



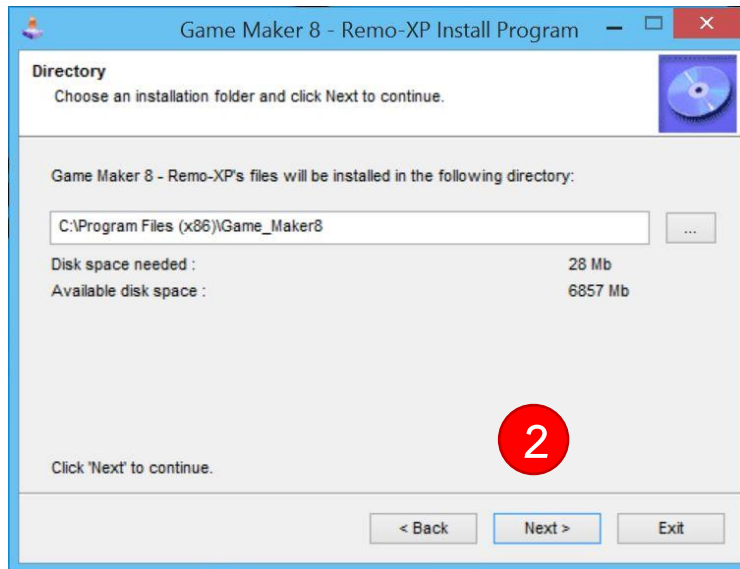
1. คลิกที่ปุ่ม Next เพื่อเริ่มติดตั้ง



ภาพประกอบ 2.1 หน้าต่างแรกในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker

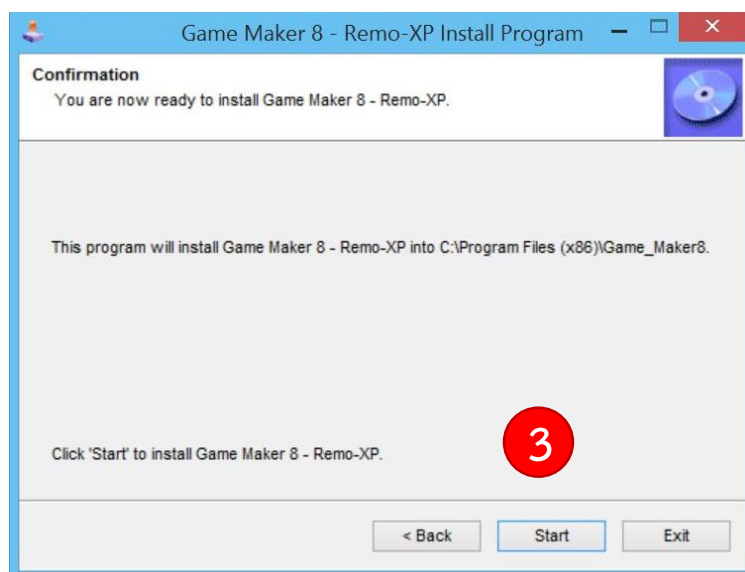


2. ในหน้าต่างการกำหนดตำแหน่งในการติดตั้งให้คลิกที่ปุ่ม **Next** (โดยปกติโปรแกรม Game Maker จะติดตั้งอยู่ที่ไดรฟ์ C ของเครื่องคอมพิวเตอร์)



ภาพประกอบ 2.2 หน้าต่างการกำหนดตำแหน่งในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker

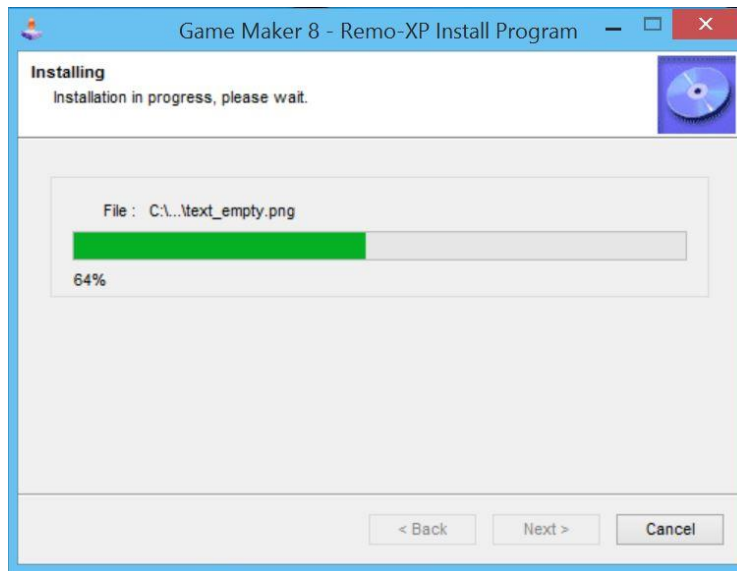
3. คลิกที่ปุ่ม **Start** เพื่อเริ่มติดตั้ง



ภาพประกอบ 2.3 หน้าต่างยืนยันการติดตั้งโปรแกรม Game Maker

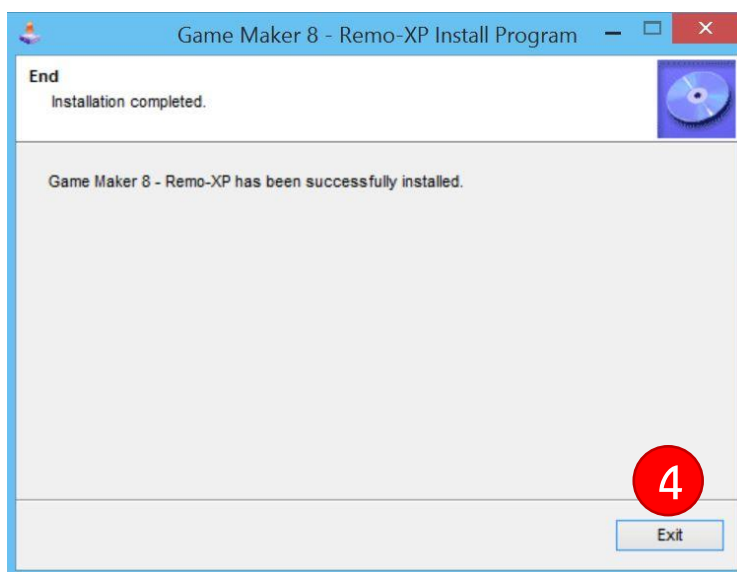


ระหว่างติดตั้งโปรแกรมจะแสดงแถบความก้าวหน้าในการติดตั้ง



ภาพประกอบ 2.4 หน้าต่างแสดงแถบความก้าวหน้าในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker

4. ถ้าโปรแกรมติดตั้งสมบูรณ์แล้ว จะปรากฏหน้าต่างแสดงข้อความ Installation completed ให้คลิกที่ปุ่ม Exit



ภาพประกอบ 2.5 หน้าต่าง Installation completed ในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker

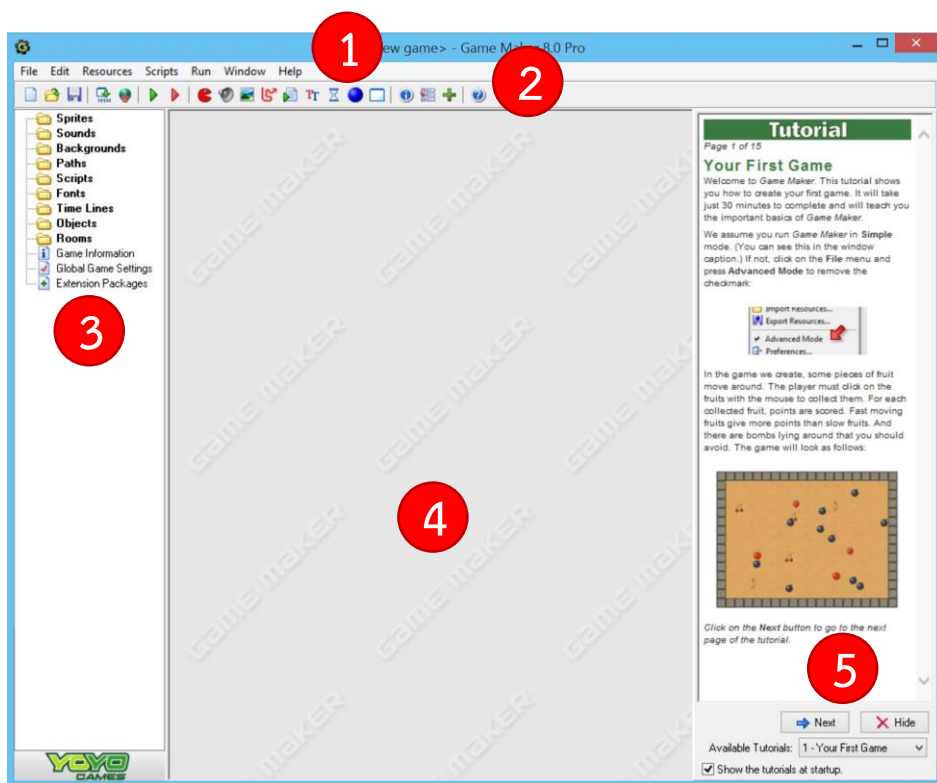


หลังจากติดตั้งโปรแกรม Game Maker สมบูรณ์ จะปรากฏไอคอน  ที่เดสก์ทอป ผู้ใช้สามารถทำการดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังกล่าวเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรมได้ทันที



ส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker

หลังจากเข้าสู่โปรแกรม Game Maker จะพบหน้าต่างแรกของโปรแกรม Game Maker ซึ่งมีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้



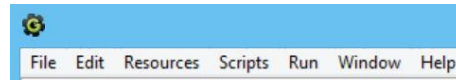
ภาพประกอบ 2.6 หน้าต่างแรกของโปรแกรม Game Maker

- ส่วนที่ ❶ Menu Bar (แถบเมนู)
- ส่วนที่ ❷ Tools bar (แถบเครื่องมือ)
- ส่วนที่ ❸ Resource Explorer (รายการทรัพยากร)
- ส่วนที่ ❹ Work Area (พื้นที่การทำงาน)
- ส่วนที่ ❺ Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)





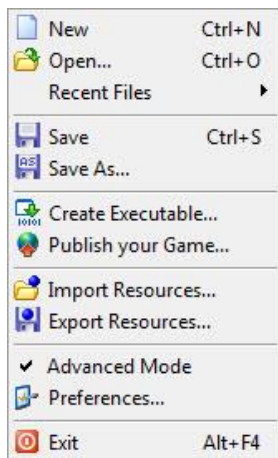
ส่วนที่ ❶ Menu Bar (แถบเมนู) เป็นเมนูหลักสำหรับเลือกการทำงานต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยเมนูย่อย ดังนี้



ภาพประกอบ 2.7 Menu Bar (แถบเมนู)



1.1 แถบเมนู File ประกอบด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ดังนี้



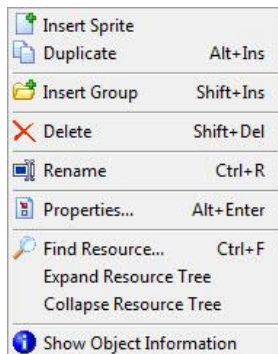
- New : สร้างชิ้นงานใหม่
- Open : เปิดชิ้นงานที่ได้สร้างไว้แล้ว
- Recent Files : เปิดไฟล์ล่าสุดที่เพิ่งใช้งาน
- Save : บันทึกข้อมูลเกมในไฟล์เดิม
- Save As : บันทึกข้อมูลเกมในไฟล์ใหม่
- Create Executable : สร้างตัวเล่นเกม .exe เพื่อนำเกมออกมาเล่น หรือนำไปเล่นเครื่องอื่น
- Publish your Game : เผยแพร่เกมไปยังเว็บไซต์
- Import Resources : นำทรัพยากรเกมเข้ามาในโปรแกรม

ภาพประกอบ 2.8 แถบเมนู File

- Export Resources : ส่งออกทรัพยากรของตัวเกม
- Advanced Mode : เปลี่ยนเป็นโหมด Advanced เพื่อให้สามารถใช้เครื่องมือได้ครบถ้วน
- Preferences : ตั้งค่าโปรแกรม
- Exit : ออกจากโปรแกรม



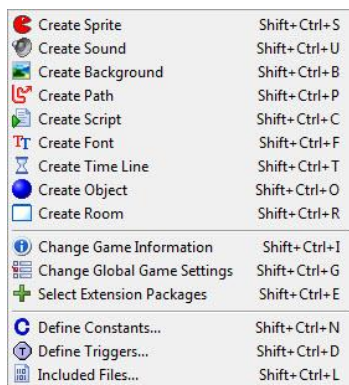
1.2 แถบเมนู Edit ประกอบด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ดังนี้



ภาพประกอบ 2.9 แถบเมนู Edit

Insert Sprite	: แทรกสไปรท์
Duplicate	: คัดลอกวัตถุ
Insert Group	: สร้างโฟลเดอร์กลุ่มให้วัตถุ
Delete	: ลบวัตถุ
Rename	: เปลี่ยนชื่อวัตถุ
Properties	: ตั้งค่าวัตถุ
Find Resource	: ค้นหาทรัพยากรเกม
Expand Resource Tree	: ขยายโครงสร้าง
Collapse Resource Tree	: ย่อโครงสร้าง
Show Object Information	: แสดงข้อมูลวัตถุ

1.3 แถบเมนู Resources ประกอบด้วยคำสั่งย่อย ๆ ดังนี้



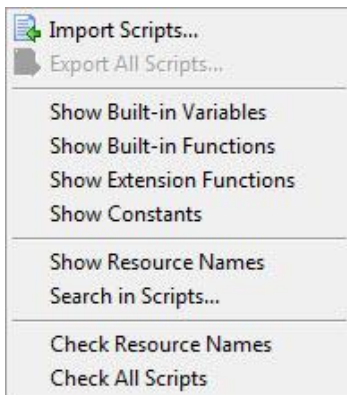
ภาพประกอบ 2.10 แถบเมนู Resources

Create sprite	: สร้างสไปรท์
Create Sound	: สร้างเสียง
Create Background	: สร้างพื้นหลังห้องเล่นเกม
Create Path	: สร้างเส้นทาง
Create Script	: สร้างชุดคำสั่ง
Create Font	: สร้างตัวอักษร
Create Time Line	: สร้างช่วงเวลา
Create Object	: สร้างวัตถุ
Create Room	: สร้างห้องเล่นเกม

Change Game Information	: เปลี่ยนข้อมูลเกม
Change Global Game Settings	: เปลี่ยนการตั้งค่าตัวเกม
Select Extension Packages	: เลือกแพ็คเกจส่วนขยายของเกม
Define Constants	: กำหนดค่าคงที่
Define Triggers	: กำหนดทริกเกอร์
Included Files	: รวมไฟล์



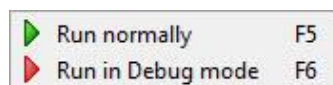
1.4 แถบเมนู Scripts ประกอบด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ดังนี้



ภาพประกอบ 2.11 แถบเมนู Scripts

Import Scripts	: นำเข้าชุดคำสั่ง
Export All Scripts	: ส่งออกชุดคำสั่งทั้งหมด
Show Built-in Variables	: แสดงตัวแปร Built-in
Show Built-in Functions	: แสดงฟังก์ชัน Built-in
Show Extension Functions	: แสดงฟังก์ชันขยาย
Show Constants	: แสดงค่าคงที่
Show Resource Names	: แสดงรายชื่อทรัพยากร
Search in Scripts	: ค้นหาในชุดคำสั่ง
Check Resource Names	: ตรวจสอบชื่อทรัพยากร
Check All Scripts	: ตรวจสอบชุดคำสั่งทั้งหมด

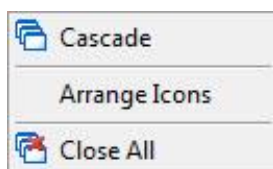
1.5 แถบเมนู Run ประกอบด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ดังนี้



ภาพประกอบ 2.12 แถบเมนู Run

Run normally	: ทดลองเล่นตามปกติ
Run in Debug mode	: เล่นในโหมดดีบั๊ก (ดีบั๊กเป็นการตรวจสอบจุดบกพร่องของโปรแกรม)

1.6 แถบเมนู Window ประกอบด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ดังนี้

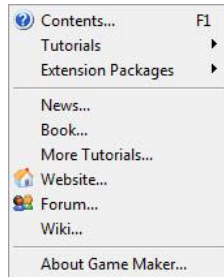


ภาพประกอบ 2.13 แถบเมนู Window

Cascade	: จัดเรียงหน้าต่าง Sprite, Sound และ Object ให้เรียงอย่างเป็นระเบียบ
Arrange Icons	: จัดเรียงไอคอน
Close All	: ปิดหน้าต่างทั้งหมด



1.7 แถบเมนู Help ประกอบด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ดังนี้



Contents	: ข้อมูลวิธีใช้โปรแกรม
Tutorials	: สอนการใช้งานโปรแกรม
Extension Packages:	แพคเกจส่วนขยายของเกม
News	: ข่าวสารเกี่ยวกับโปรแกรม
Book	: คู่มือเกี่ยวกับโปรแกรม
More Tutorials	: ตัวอย่างเกมมาศึกษาซึ่งจะเป็นไฟล์ .gmk

ภาพประกอบ 2.14 แถบเมนู Help

Website	: ไปยังเว็บไซต์ YOYO Games
Forum	: ไปยังหน้าเว็บบอร์ดที่จะมีผู้ให้คำแนะนำหรือตอบคำถามเมื่อสงสัย
Wiki	: ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Game Maker จาก Wiki pedia
About Game Maker	: เกี่ยวกับโปรแกรม Game Maker



ส่วนที่ ② Tools Bar (แถบเครื่องมือ) เป็นไอคอนเพื่อเรียกใช้รายการทำงาน ประกอบด้วยเมนูย่อยทั้งหมด 6 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีเส้นขีดแบ่งเป็นส่วน ๆ ดังนี้



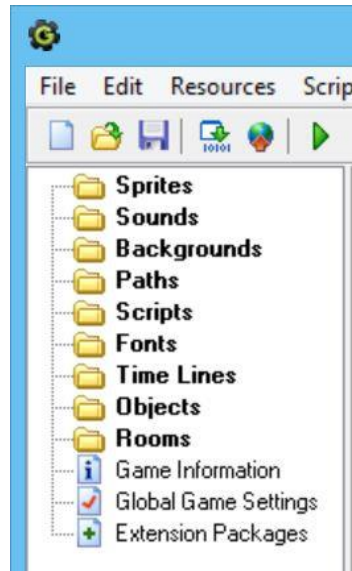
ภาพประกอบ 2.15 Tools Bar (แถบเครื่องมือ)

- กลุ่มที่ 1 : (1) สร้างแฟ้มโปรเจกต์เกมใหม่ (2) เปิดแฟ้มโปรเจกต์เกมที่สร้างไว้แล้ว และ (3) บันทึกแฟ้มโปรเจกต์เกม
- กลุ่มที่ 2 : (4) บันทึกไฟล์เป็น .exe และ (5) นำเกมที่สร้างขึ้นอัปขึ้นเว็บ YOYO Game
- กลุ่มที่ 3 : (6) เล่นเกม และ (7) เล่นเกมแบบตรวจสอบข้อผิดพลาด
- กลุ่มที่ 4 : (8) สร้างสไปรท์ (9) สร้างเสียง (10) สร้างพื้นหลังห้องเล่นเกม (11) สร้างเส้นทาง (12) สร้างชุดคำสั่ง (13) สร้างตัวอักษร (14) สร้างช่วงเวลา (15) สร้างวัตถุ และ (16) สร้างห้องเล่นเกม
- กลุ่มที่ 5 : (17) ข้อมูลเกม (18) ตั้งค่าตัวเกม และ (19) แพคเกจส่วนขยายของเกม
- กลุ่มที่ 6 : (20) คู่มือการใช้โปรแกรม Game Maker





ส่วนที่ ③ Resource Explorer (รายการทรัพยากร) เป็นรายการแสดงทรัพยากรต่าง ๆ ที่ใช้งานในเกม ประกอบด้วยเมนูย่อยต่าง ๆ ดังนี้

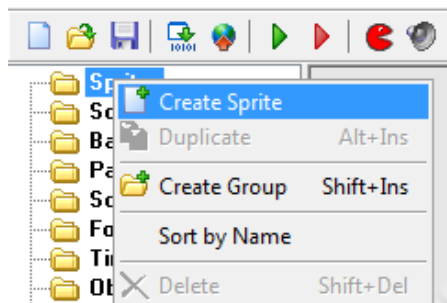


ภาพประกอบ 2.16 Resource Explorer (รายการทรัพยากร)



3.1 รายการทรัพยากร Sprites (สไปรท์)

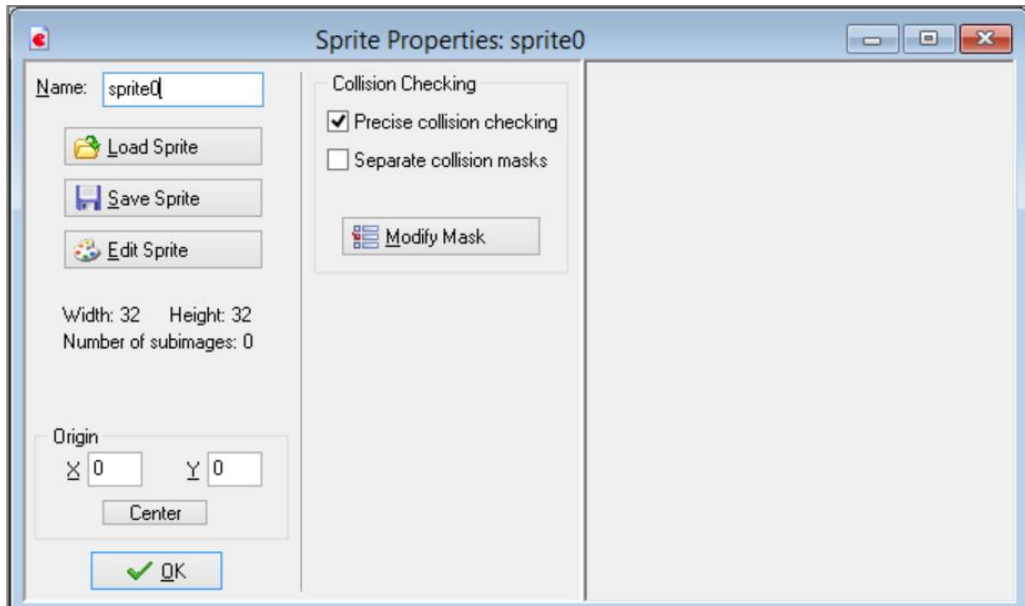
การสร้างสไปรท์หรือรูปภาพที่นำมาใช้ในเกม เป็นภาพของวัตถุ (Object) นำมากำหนดการกระทำหรือแสดงเพื่อประกอบในเกม มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง สามารถสร้างสไปรท์ได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Sprites แล้วคลิกเลือก Create Sprite



ภาพประกอบ 2.17 รายการทรัพยากร Sprites (สไปรท์)



จะปรากฏหน้าต่างเกี่ยวกับสไปรท์ ดังนี้

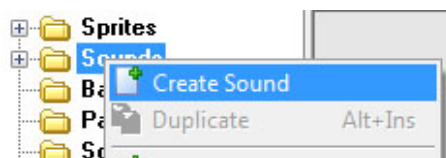


ภาพประกอบ 2.18 หน้าต่างเกี่ยวกับสไปรท์

- Name : ใส่ชื่อสไปรท์ เพื่อป้องกันความสับสนในภายหลัง
- Load Sprite : โหลดภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง มาเป็นสไปรท์
- Save Sprite : บันทึกสไปรท์
- Edit Sprite : แก้ไขสไปรท์หรือวาดขึ้นมาใหม่ ซึ่งในหน้าต่างนี้จะมีเครื่องมือให้สามารถปรับแต่งสไปรท์ได้

3.2 รายการทรัพยากร Sounds (เสียง)

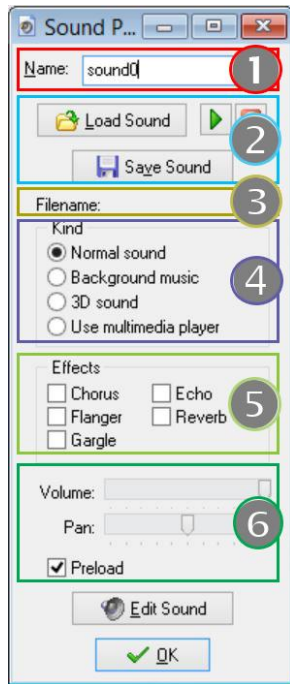
การเพิ่มเสียง สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Sounds แล้วคลิกเลือก Create Sound



ภาพประกอบ 2.19 รายการทรัพยากร Sounds (เสียง)



จะปรากฏหน้าต่างเกี่ยวกับเสียง ดังนี้



ส่วนที่ ❶ ส่วนที่ใช้ในการตั้งชื่อให้เสียงในโปรแกรม ควรตั้งชื่อให้เข้าใจง่าย เนื่องจากอาจจะต้องใช้ในการเขียนโค้ดหรือใส่ไว้ในห้องต่าง ๆ

ส่วนที่ ❷ ส่วนที่ใช้ในการโหลดเสียง เล่นเสียง ปิดเสียง และบันทึกเสียง

ส่วนที่ ❸ ส่วนที่ใช้ในการแสดงชื่อไฟล์เสียงที่โหลดมา

ส่วนที่ ❹ ส่วนที่ใช้ในการกำหนดชนิดของไฟล์เสียง

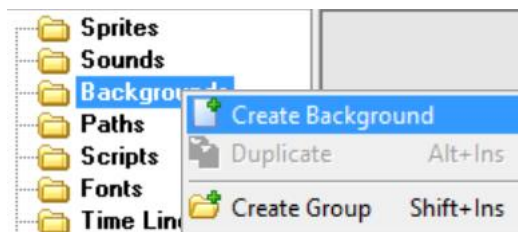
ส่วนที่ ❺ ส่วนที่ใช้ในการใส่ Effects อาจจะกำหนดให้เสียงเล่นพร้อมกัน สะท้อนหรืออื่น ๆ ได้

ส่วนที่ ❻ ส่วนที่ใช้ในการกำหนดความดังเบาของเสียง และกำหนดให้เสียงดังไปทางข้างไหนมากกว่ากัน

ภาพประกอบ 2.20 หน้าต่างเกี่ยวกับเสียง

3.3 รายการทรัพยากร Backgrounds (พื้นหลัง)

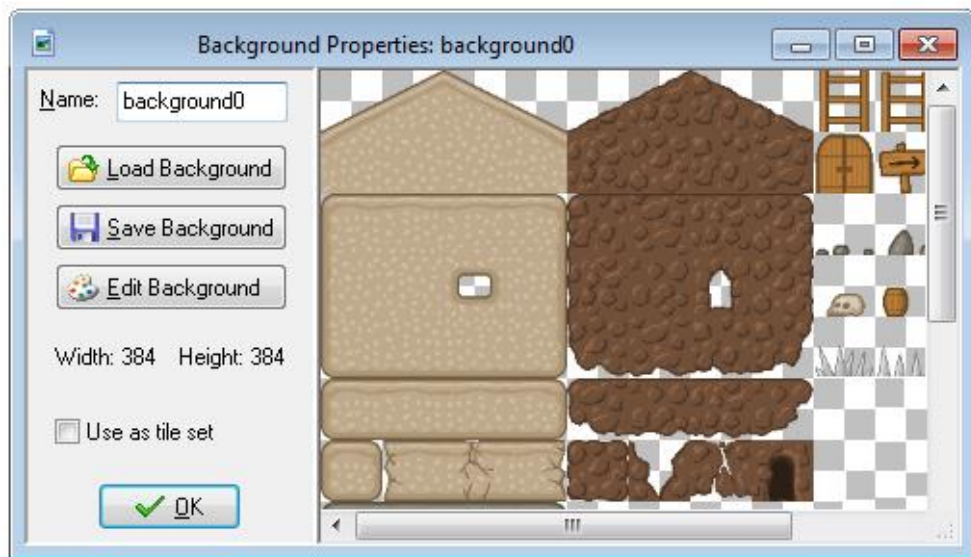
การใส่พื้นหลังสามารถทำได้โดยการคลิกขวาที่รายการทรัพยากร Backgrounds แล้วคลิกเลือก Create Background



ภาพประกอบ 2.21 รายการทรัพยากร Backgrounds (พื้นหลัง)



จะปรากฏหน้าต่างเกี่ยวกับพื้นหลัง ดังนี้

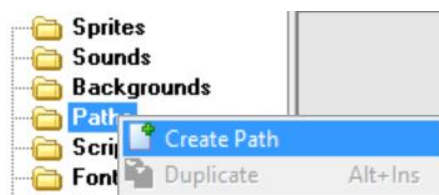


ภาพประกอบ 2.22 หน้าต่างเกี่ยวกับพื้นหลัง

- Name : ใส่ชื่อพื้นหลัง
- Load Background : โหลดภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง มาเป็นพื้นหลัง
- Save Background : บันทึกพื้นหลัง
- Edit Background : แก้ไขพื้นหลังหรือวาดขึ้นมาใหม่ ซึ่งในหน้าต่างนี้จะมีเครื่องมือให้สามารถปรับแต่งพื้นหลังได้

3.4 รายการทรัพยากร Paths (เส้นทาง)

การวาดเส้นทางให้วัตถุเดินตาม สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Paths แล้วคลิกเลือก Create Path

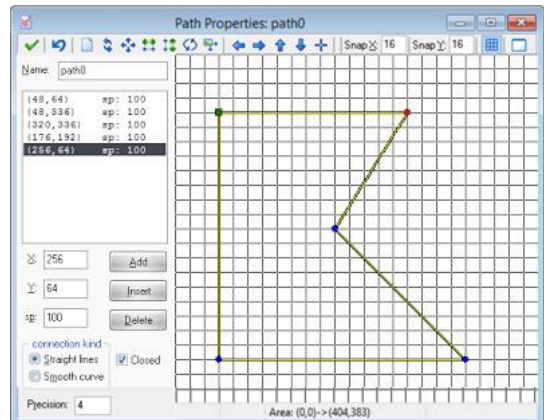


ภาพประกอบ 2.23 รายการทรัพยากร Paths (เส้นทาง)



จะปรากฏหน้าต่างเกี่ยวกับการวาดเส้นทางให้วัตถุเดินตาม ดังนี้

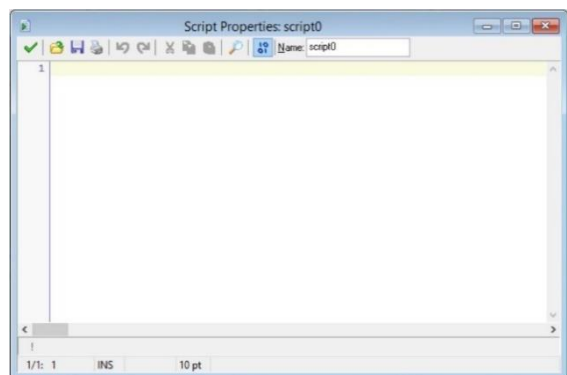
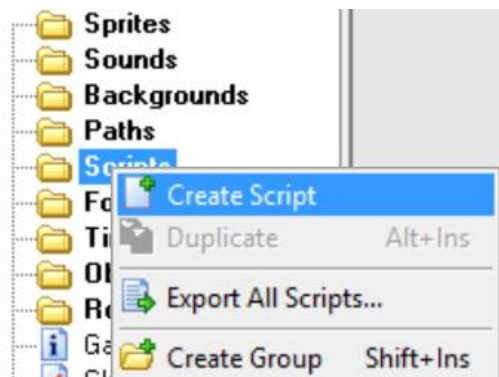
- Add : สร้างจุดเพิ่มจากจุดที่เลือก
- Insert : แทรกจุดใหม่
- Delete : ลบจุด
- จุดสีแดง : จุดควบคุมที่เลือกในปัจจุบัน
- จุดสีน้ำเงิน : จุดควบคุมอื่น ๆ
- สี่เหลี่ยมสีเขียว : จุดเริ่มต้น
- หมายเหตุ สามารถกดปุ่ม Alt เพื่อเพิ่ม
หรือย้ายปุ่มได้อย่างอิสระ



ภาพประกอบ 2.24 หน้าต่างเกี่ยวกับการวาดเส้นทาง

3.5 รายการทรัพยากร Scripts (ชุดคำสั่ง)

การสร้างชุดคำสั่ง สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Scripts แล้วคลิกเลือก Create Script จะปรากฏหน้าต่างการสร้างชุดคำสั่ง ดังนี้



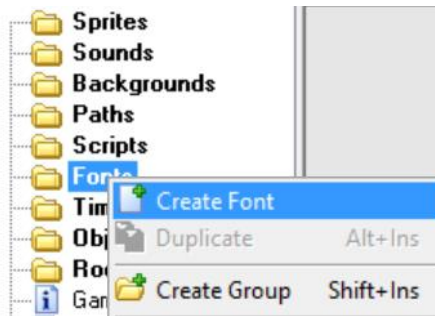
ภาพประกอบ 2.25 รายการทรัพยากร Scripts (ชุดคำสั่ง) และหน้าต่างการสร้างชุดคำสั่ง

ภาษาที่ใช้ในการเขียนชุดคำสั่งของโปรแกรม Game Maker คือภาษา GMK (ในโปรแกรมจะมีไฟล์สอนเป็นภาษาอังกฤษ) ซึ่งจะช่วยให้เกมน่าสนใจและมีลูกเล่นมากยิ่งขึ้น



3.6 รายการทรัพยากร Fonts (ตัวอักษร)

การกำหนดตัวอักษรในโปรแกรม Game Maker ไม่ได้จำกัดแค่ตัวอักษรเท่านั้นยังสามารถนำรูปภาพต่าง ๆ มาทำเป็นฟอนต์ได้ โดยการกำหนดตัวอักษรสามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Fonts แล้วคลิกเลือก Create Font



ภาพประกอบ 2.26 รายการทรัพยากร Fonts (ตัวอักษร)

จะปรากฏหน้าต่างการกำหนดตัวอักษร ดังนี้



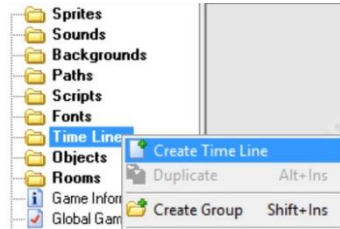
- Name : ชื่อตัวอักษรที่กำหนด
- Font : เลือกตัวอักษร
- Size : ขนาดตัวอักษร
- Bold : ทำตัวอักษรให้เป็นตัวหนา
- Italic : ทำตัวอักษรให้เป็นตัวเอียง

ภาพประกอบ 2.27 หน้าต่างการกำหนดตัวอักษร



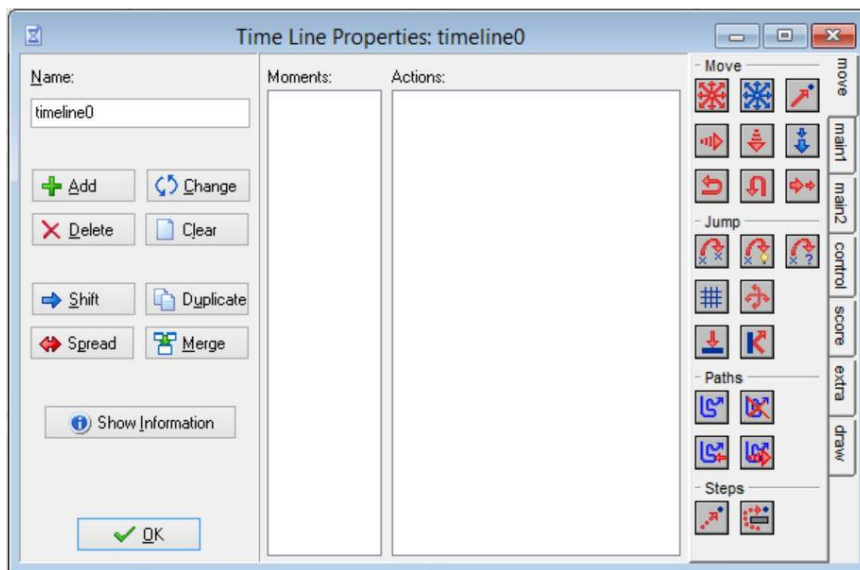
3.7 รายการทรัพยากร Time Lines (เส้นเวลา)

การกำหนดเส้นเวลา สามารถกำหนดหรือสร้างการกระทำให้เกิดขึ้น ในช่วงเวลาตอนเล่น เกม เช่น ในช่วงเวลา ๆ หนึ่ง สามารถเพิ่มการกระทำให้ศัตรูเกิดขึ้นมาได้ สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Time Lines แล้วคลิกเลือก Create Time Line



ภาพประกอบ 2.28 รายการทรัพยากร Time Lines (เส้นเวลา)

จะปรากฏหน้าต่างเกี่ยวกับการกำหนดเส้นเวลา ดังนี้



ภาพประกอบ 2.29 หน้าต่างเกี่ยวกับการกำหนดเส้นเวลา

Add : เพิ่ม Step

Change : เปลี่ยน Step

Delete : ลบ Step

Clear : ล้างหรือลบ Step ทั้งหมด

Shift : เปลี่ยนช่วงเวลาเพื่อเป็นช่วงเวลาใหม่

Duplicate : สำเนาช่วงเวลา

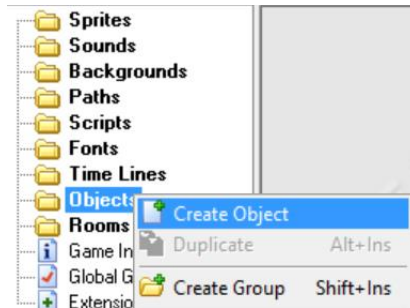
Spread : กระจาย

Merge : รวมจำนวนช่วงเวลาเข้าด้วยกัน



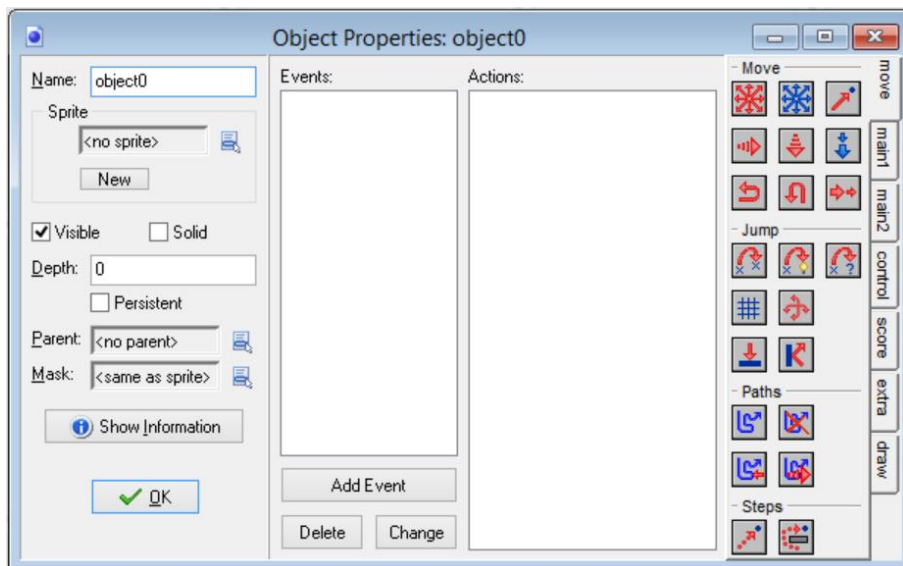
3.8 รายการทรัพยากร Objects (วัตถุ)

วัตถุเป็นตัวกำหนดเหตุการณ์และการกระทำภายในเกม สามารถสร้างวัตถุได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Objects แล้วคลิกเลือก Create Object



ภาพประกอบ 2.30 รายการทรัพยากร Objects (วัตถุ)

จะปรากฏหน้าต่างเกี่ยวกับวัตถุ ดังนี้



ภาพประกอบ 2.31 หน้าต่างเกี่ยวกับวัตถุ

Visible : มองเห็นวัตถุ

Event : เหตุการณ์

Solid : ทำให้วัตถุแข็ง

Actions : การกระทำ

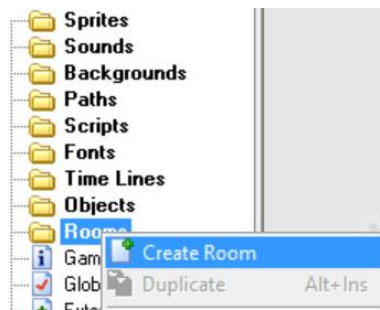
การตั้งชื่อวัตถุ ส่วนใหญ่นิยมตั้งโดยการขึ้นต้นด้วย obj_ และตามด้วยชื่อวัตถุนั้น ๆ (obj_ชื่อวัตถุ) เพื่อให้ง่ายต่อการแก้ไข ซึ่งทำให้รู้ว่าวัตถุนั้นมีไว้ทำอะไร และง่ายต่อการเขียนโค้ด



3.9 รายการทรัพยากร Rooms (ห้องเล่นเกม)

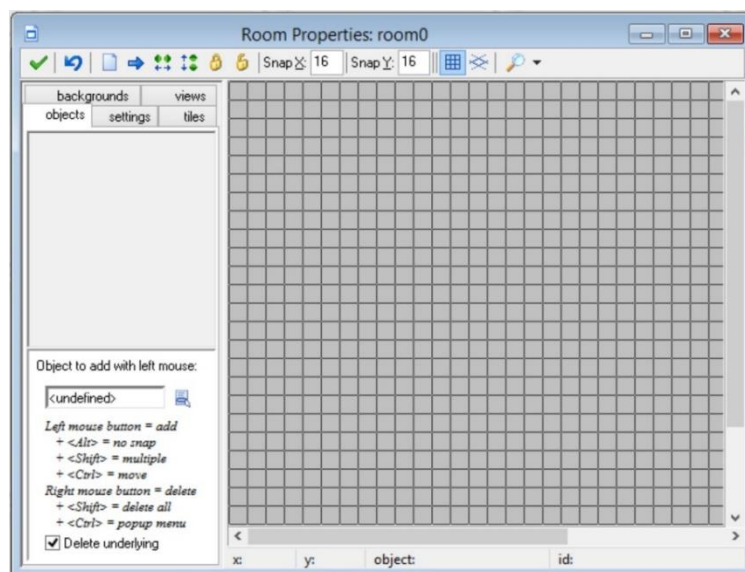
ห้องเล่นเกมเป็นห้องสำหรับวางวัตถุ จัดการเกี่ยวกับเกม ในตอนเริ่มต้นจะมีแค่พื้นหลังสีเทามาให้ (เส้นตารางที่แสดงในหน้าต่างของห้องเล่นเกมจะไม่แสดงในเกม มีไว้ช่วยในการวางวัตถุให้ตรงตามแกน x, y ที่ต้องการ แต่ถ้าไม่ต้องการเส้นตารางก็สามารถปิดได้) เส้นตารางจะมีอยู่ 2 แบบ คือ 1) แบบเส้นตรงแนวตั้งแนวนอน  และ 2) แบบเส้นทแยงมุม 

สามารถสร้างห้องเล่นเกมได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Rooms แล้วคลิกเลือก Create Room



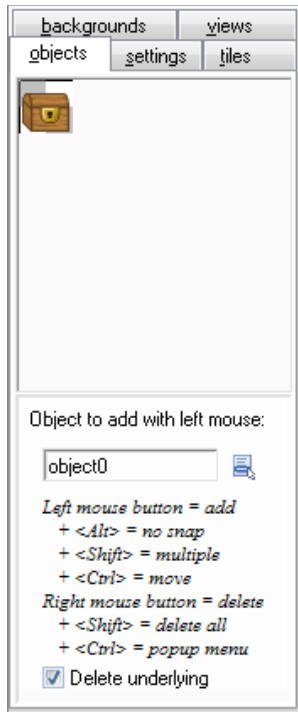
ภาพประกอบ 2.32 รายการทรัพยากร Rooms (ห้องเล่นเกม)

จะปรากฏหน้าต่างห้องเล่นเกม ดังนี้



ภาพประกอบ 2.33 หน้าต่างห้องเล่นเกม





ภาพประกอบ 2.34 ส่วน objects

3.9.1 ส่วน objects

ส่วน object เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการเพิ่มวัตถุ สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ซ้ายในส่วนที่แสดงวัตถุที่เลือกอยู่ในปัจจุบัน หรือเลือกจากด้านล่างตรง Object to add with left mouse ที่แสดงชื่อวัตถุที่เลือกอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งสามารถทำการคลิกเมาส์และ/หรือการกดปุ่มเพื่อกำหนดการเพิ่มวัตถุ ลบวัตถุ และจัดกระทำกับวัตถุได้ดังนี้

คลิกเมาส์ซ้าย : เพิ่มวัตถุ

คลิกเมาส์ซ้าย + Alt : วางวัตถุอย่างอิสระไม่ต้องยึดติดกับขอบเส้นตาราง

คลิกเมาส์ซ้าย + Shift : วางวัตถุหลาย ๆ ชิ้น โดยคลิกค้างแล้วลากเพื่อวาง

คลิกเมาส์ซ้าย + Ctrl : ย้ายวัตถุ

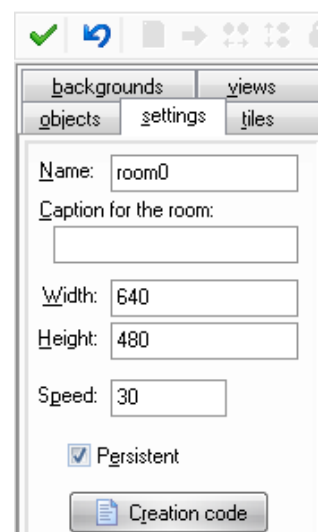
คลิกเมาส์ขวา : ลบวัตถุ

คลิกเมาส์ขวา + Shift : ลบวัตถุทั้งหมด หรือลบครั้งละหลาย ๆ ชิ้น

คลิกเมาส์ขวา + Ctrl : แสดงเมนู

3.9.2 ส่วน settings

ส่วน setting เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการตั้งชื่อห้องเพื่อให้ง่ายต่อการแก้ไขหรือง่ายต่อการจดจำว่าห้องนี้คือห้องอะไร พร้อมใส่คำอธิบายของแต่ละห้องตรง Caption for the room ซึ่งคำอธิบายจะแสดงตอนเล่นเกม และยังสามารถปรับความกว้างความสูงของห้องได้จากการกำหนดค่า Width และ Height รวมถึงการแก้ไขความเร็วของเกม โดยการกำหนดค่าในส่วนของ Speed



ภาพประกอบ 2.35 ส่วน settings



3.9.3 ส่วน tiles



ภาพประกอบ 2.36 ส่วน tiles

ส่วน tiles เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการกำหนดใช้กระเบื้องเป็นภาพพื้นหลัง เพื่อช่วยเพิ่มความสวยงามให้กับเกม การกำหนดใช้กระเบื้องเป็นพื้นหลังสามารถทำได้โดยในส่วนของการขั้นตอนการสร้างภาพพื้นหลัง (backgrounds) ให้คลิกเครื่องหมายถูกหน้าข้อความ Use as tile set พอติ๊กแล้วจะมีแถบเพิ่มขึ้นมาให้ทำการกำหนดคุณสมบัติของกระเบื้อง (Tile Properties)

Tile Properties

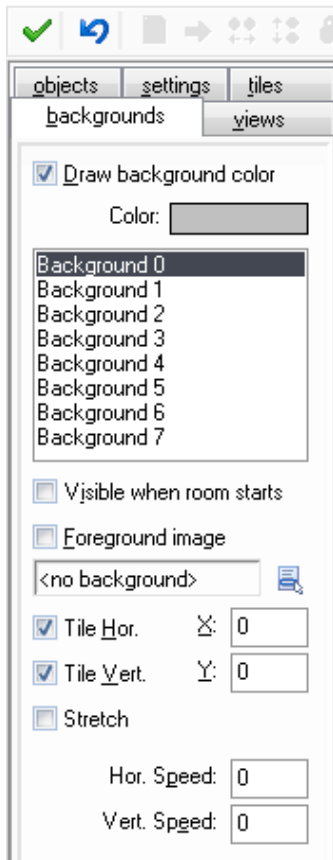
tile width:	16
tile height:	16
horizontal offset:	0
vertical offset:	0
horizontal sep:	0
vertical sep:	0

ภาพประกอบ 2.37 หน้าต่างการกำหนด Tile Properties

tile width	: ความกว้างของกระเบื้อง
tile height	: ความสูงของกระเบื้อง
horizontal offset	: เลื่อนกระเบื้องแนวนอน
vertical offset	: เลื่อนกระเบื้องแนวตั้ง
horizontal sep	: ระยะห่างของกระเบื้องแนวนอน
vertical sep	: ระยะห่างของกระเบื้องแนวตั้ง



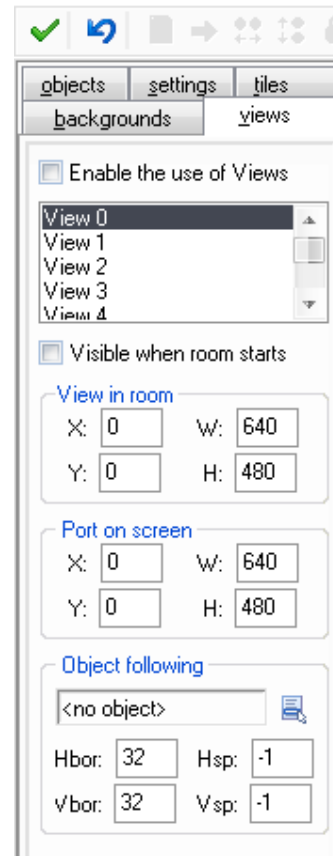
3.9.4 ส่วน backgrounds



ภาพประกอบ 2.38 ส่วน backgrounds

ส่วน backgrounds เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการตั้งค่าพื้นหลัง ถ้าไม่มีภาพพื้นหลัง สามารถใช้สีเป็นภาพพื้นหลังได้ โดยการเลือกสีในส่วนของ Color แต่ถ้ามีภาพพื้นหลังให้คลิกที่ no background แล้วเลือกภาพพื้นหลัง

3.9.5 ส่วน views



ภาพประกอบ 2.39 ส่วน views

ส่วน views เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการกำหนดมุมมองตอนเล่นเกม ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังนี้

View in room : มุมมองสำหรับกำหนดขนาดมุมมองในห้อง

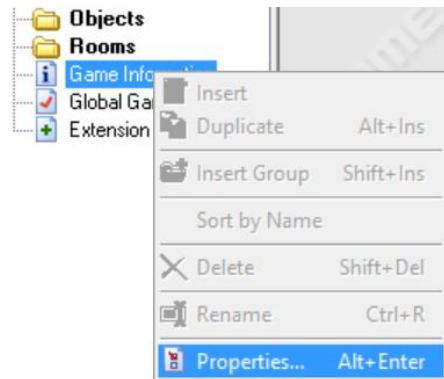
Port on screen : มุมมองสำหรับกำหนดขนาดหน้าจอ

Object following : มุมมองสำหรับกำหนดให้กรอบมุมมองเลื่อนตามวัตถุ



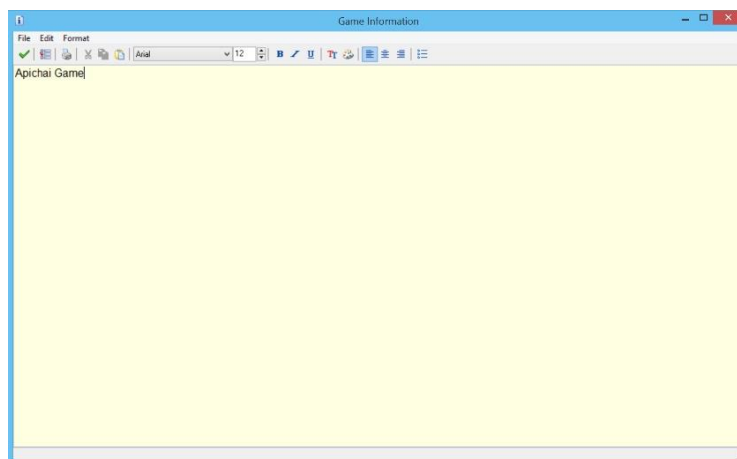
3.10 รายการทรัพยากร Game Information (ข้อมูลเกี่ยวกับเกม)

การเพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับเกมจะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น โดยข้อมูลเกมจะปรากฏขึ้นเมื่อผู้เล่นกด F1 ในระหว่างการเล่นเกม และควรสร้างหน้าต่างเพื่อแสดงข้อมูลเกมโดยเฉพาะ เพื่อความสวยงามของเกม ซึ่งสามารถสร้างข้อมูลเกี่ยวกับเกมได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Game Information แล้วคลิกเลือก Properties



ภาพประกอบ 2.40 รายการทรัพยากร Game Information (ข้อมูลเกี่ยวกับเกม)

จะปรากฏหน้าต่างข้อมูลเกี่ยวกับเกม ดังนี้



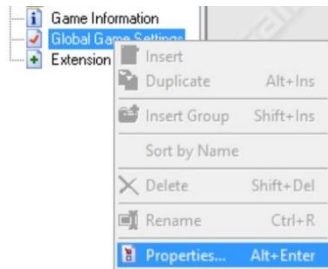
ภาพประกอบ 2.41 หน้าต่างข้อมูลเกี่ยวกับเกม

ในหน้าต่างข้อมูลเกี่ยวกับเกม สามารถปรับแต่งข้อความ เปลี่ยนสี เพิ่ม/ลดขนาดข้อความ เปลี่ยนรูปแบบข้อความ หรือเปลี่ยนสีพื้นหลังข้อความได้



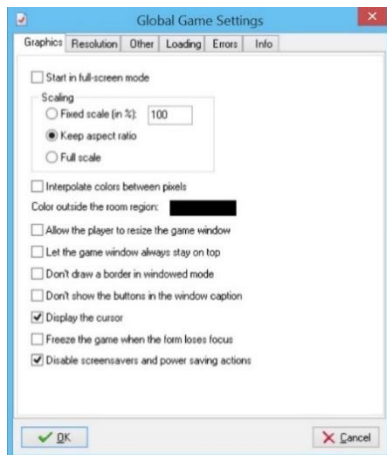
3.11 รายการทรัพยากร Global Game Settings (การตั้งค่าตัวเกม)

การตั้งค่าตัวเกม เป็นการตั้งค่าต่าง ๆ ให้กับเกม สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Global Game Settings แล้วคลิกเลือก Properties



ภาพประกอบ 2.42 รายการทรัพยากร Global Game Settings (การตั้งค่าตัวเกม)

จะปรากฏหน้าต่างการตั้งค่าตัวเกม ดังนี้



ภาพประกอบ 2.43 Graphics

3.11.1 Graphics

Start in full-screen mode : เริ่มในโหมดเต็มหน้าจอ

Fixed scale [in %] : กำหนดขนาดจอเกมตาม %

Keep aspect ratio : กำหนดขนาดจอเกมตามอัตราส่วน

Full scale : กำหนดขนาดจอเกมเต็มหน้าจอคอมพิวเตอร์

Interpolate colors between pixels : สีระหว่างพิกเซล

Color outside the room region : สีด้านนอกจอ

Allow the player to resize the game window :

อนุญาตให้ผู้เล่นปรับขนาดหน้าจอเกม

Let the game window always stay on top :

ให้หน้าต่างเกมอยู่ด้านบนเสมอ

Don't draw a border in windowed mode : ไม่แสดงเส้นขอบหน้าจอเกม

Don't show the buttons in the window caption : ไม่แสดงปุ่มตรงแถบด้านบนหน้าจอ

Display the cursor : แสดงเคอร์เซอร์ (เมาส์)

Freeze the game when the form loses focus : ตรึงเกมเมื่อฟอร์มสูญเสียโฟกัส

Disable screensavers and power saving actions : ปิดการใช้งานสกรีนเซฟเวอร์และการดำเนินการประหยัดพลังงาน



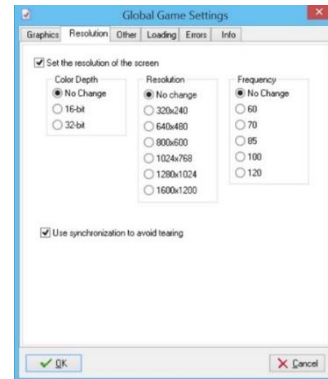
3.11.2 Resolution

Set the resolution of the screen :

ตั้งค่าความละเอียดของหน้าจอ

Use synchronization to avoid tearing :

ใช้งานการประสานเพื่อหลีกเลี่ยงการฉีกขาด



ภาพประกอบ 2.44 Resolution

3.11.3 Other



ภาพประกอบ 2.45 Other

Default Keys

: คีย์เริ่มต้น

Let <Esc> end the game

: กดปุ่ม Esc เพื่อออกจากเกม

Let <F1> show the game information

: กดปุ่ม F1 เพื่อแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเกม

Let <F4> switch between screen modes

: กดปุ่ม F4 เพื่อสลับโหมดหน้าจอ

Let <F5> save the game and <F6> load a game

: กดปุ่ม F5 เพื่อบันทึกเกม และกดปุ่ม F6 เพื่อโหลดเกมที่บันทึกไว้

Let <F9> take a screenshot of a game

: กดปุ่ม F9 เพื่อใช้หน้าจอของเกม

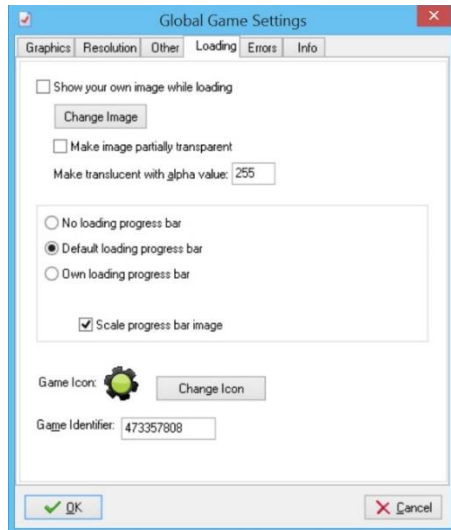
Game Process Priority

: ลำดับความสำคัญของกระบวนการเกม

Version Information

: ข้อมูลรุ่นของตัวเกม



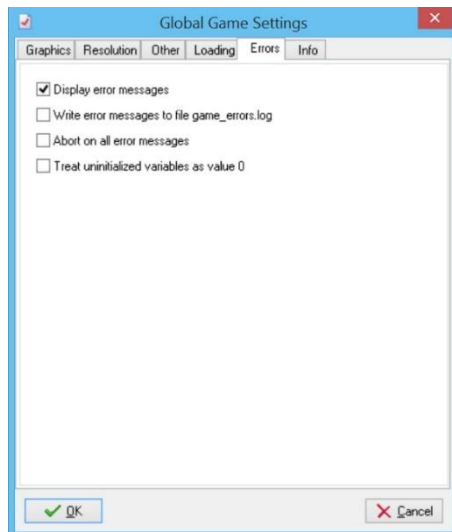


ภาพประกอบ 2.46 Loading

3.11.4 Loading

เป็นส่วนกำหนดไอคอนที่จะแสดงบนหน้าต่างเกมมุมซ้ายมือและตอนที่ทำเกมเป็นไฟล์ .exe จะเป็นไอคอนของตัวเกม ถ้าต้องการแก้ไขคลิก Change Icon ในโปรแกรมจะมีภาพ .icon ให้เลือกใช้ได้ แต่ถ้าไม่ชอบก็สามารถแปลงไฟล์รูปภาพที่ต้องการเป็น .icon แล้วนำไปใช้ได้

3.11.5 Errors



ภาพประกอบ 2.47 Errors

Display error messages : ตรวจสอบข้อผิดพลาดของเกมและแสดงหน้าต่างเพื่อบอก

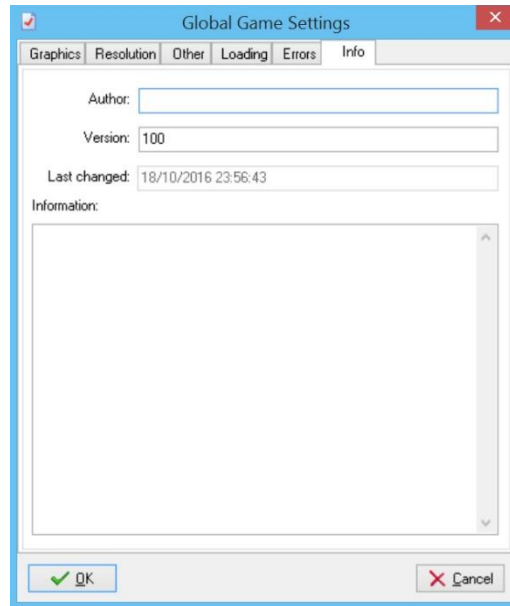
Write error messages to file game_errors.log: เมื่อตรวจสอบพบข้อผิดพลาดทั้งหมด ให้เขียนไปยังไฟล์ game_errors.log ในโฟลเดอร์เดียวกับเกม

Abort on all error messages : ยกเลิกทุกข้อความผิดพลาด

Treat uninitialized variables as value 0 : รักษาตัวแปร uninitialized เป็น 0



3.11.6 Info

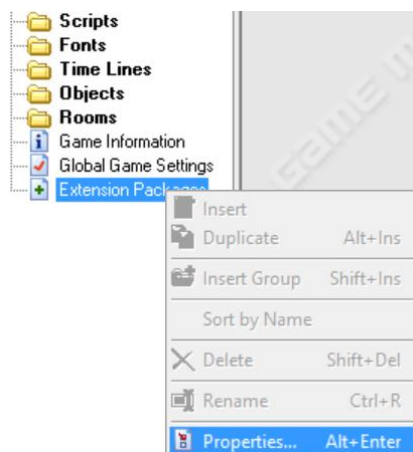


ภาพประกอบ 2.48 Info

สามารถระบุข้อมูลเกี่ยวกับผู้สร้างเกม ข้อมูลเกี่ยวกับเวอร์ชันเกม และรายละเอียดอื่น ๆ ซึ่งข้อมูลนี้จะไม่สามารถเข้าถึงได้เมื่อเกมกำลังรันอยู่

3.12 รายการทรัพยากร Extension Packages (แพ็คเกจส่วนขยายของเกม)

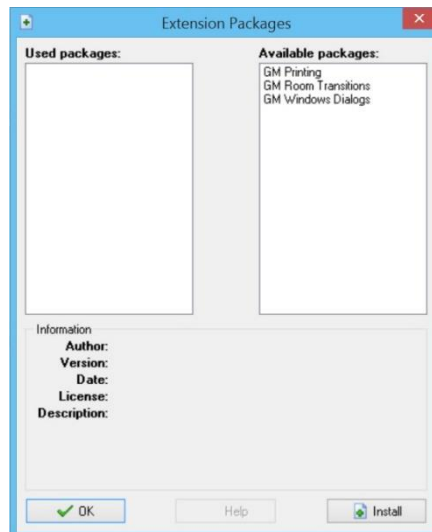
แพ็คเกจส่วนขยายของเกม สามารถทำได้โดยการคลิกเมาส์ขวาที่รายการทรัพยากร Extension Packages แล้วคลิกเลือก Properties



ภาพประกอบ 2.49 รายการทรัพยากร Extension Packages (แพ็คเกจส่วนขยายของเกม)



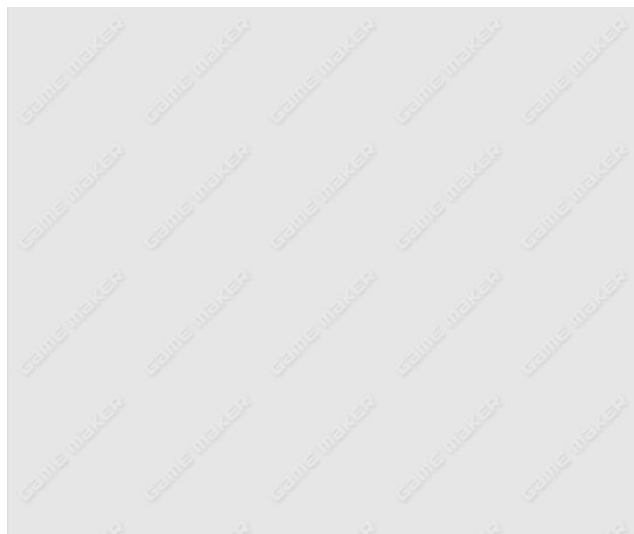
จะปรากฏหน้าต่างแพ็คเกจส่วนขยายของเกม ดังนี้



ภาพประกอบ 2.50 หน้าต่างแพ็คเกจส่วนขยายของเกม



ส่วนที่ ④ Work Area (พื้นที่การทำงาน)



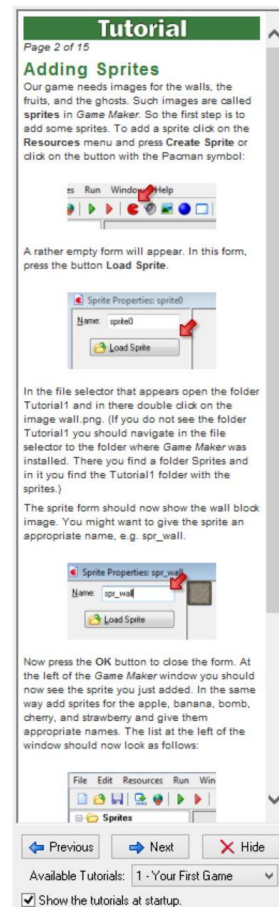
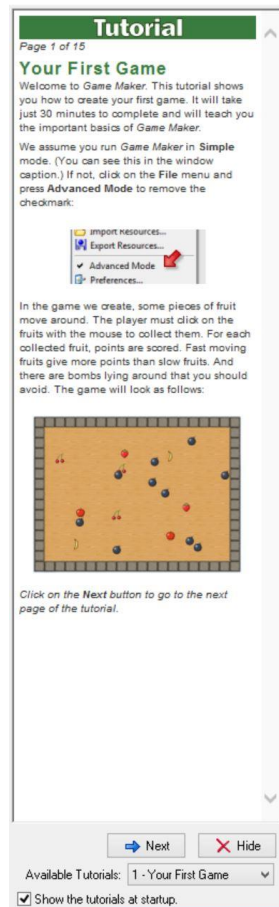
ภาพประกอบ 2.51 Work Area (พื้นที่การทำงาน)

พื้นที่การทำงาน คือ บริเวณที่หน้าต่างของเมนูย่อยต่าง ๆ จะปรากฏขึ้น เพื่อทำการสร้างและกำหนดค่าให้กับเกม





ส่วนที่ ๕ Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)



ภาพประกอบ 2.52 Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)

ในส่วนของการสอนการใช้งานโปรแกรม Game Maker สามารถทำการศึกษาข้อมูลได้โดยการคลิกที่ปุ่ม **Next** เพื่อศึกษาข้อมูลในการใช้งานโปรแกรมในหน้าต่อไป หรือคลิกที่ปุ่ม **Previous** เพื่อกลับไปศึกษาข้อมูลในหน้าก่อนหน้า และหากไม่ต้องการให้ส่วนของการสอนการใช้งานโปรแกรม Game Maker ปรากฏ สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม **Hide**

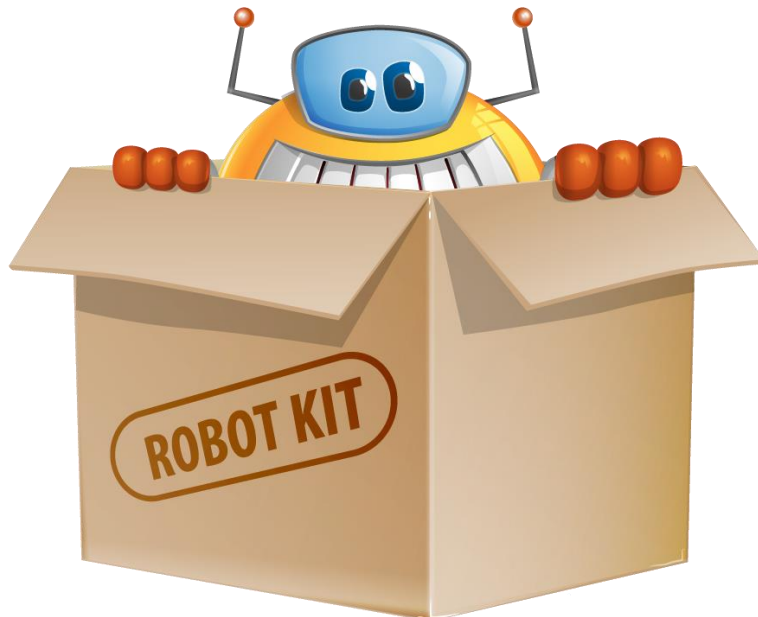




สรุป

การติดตั้งโปรแกรม Game Maker สามารถทำได้โดยการดับเบิลคลิกที่ไอคอนที่ใช้ในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker จากนั้นให้ดำเนินการตามขั้นตอนการติดตั้งจนเสร็จสมบูรณ์ จะปรากฏไอคอน Game Maker ที่เดสก์ทอป สามารถทำการดับเบิลคลิกที่ไอคอนดังกล่าวเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรม Game Maker ได้

ส่วนประกอบของโปรแกรม Game Maker ที่สำคัญมีทั้งหมด 5 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 Menu Bar (แถบเมนู) ส่วนที่ 2 Tools bar (แถบเครื่องมือ) ส่วนที่ 3 Resource Explorer (รายการทรัพยากร) ส่วนที่ 4 Work Area (พื้นที่การทำงาน) และส่วนที่ 5 Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)





แบบฝึกหัดที่ 1



จงดำเนินการติดตั้งโปรแกรม Game Maker ตามขั้นตอนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งเขียนสรุป
ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Game Maker (10 คะแนน)

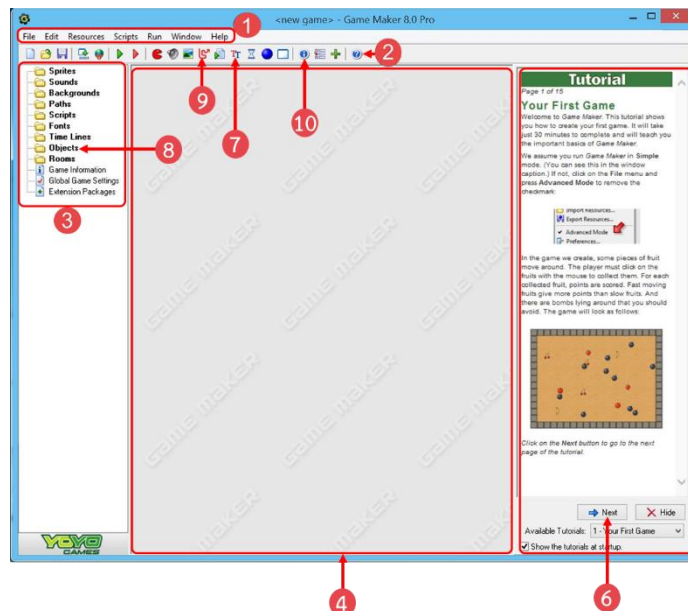
A large yellow notepad with horizontal blue lines and a vertical red margin line on the left side, intended for writing the summary of the Game Maker installation steps.

ชื่อ-สกุล..... เลขที่.....



แบบฝึกหัดที่ 2

จากรูปภาพที่กำหนดให้ จงใส่หมายเลข ① ถึง ⑩ ในช่องว่างของแต่ละข้อให้สัมพันธ์กัน (10 ข้อ รวม 10 คะแนน)



- ① หมายเลข คือ ส่วนที่เรียกว่า Resource Explorer (รายการทรัพยากร)
- ② ถ้าต้องการสร้างเส้นทางให้วัตถุเดินตามสามารถสร้างได้โดยการคลิกที่ไอคอนหมายเลข
- ③ สามารถสร้างตัวอักษรได้โดยการคลิกที่หมายเลข
- ④ หมายเลข คือ ส่วนในการเพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับเกม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นเกม
- ⑤ หมายเลข คือ ไอคอนสำหรับคลิกดูคู่มือการใช้โปรแกรม Game Maker
- ⑥ หมายเลข คือ ส่วนในการสร้างวัตถุ
- ⑦ Work Area (พื้นที่การทำงาน) คือ หมายเลข
- ⑧ ถ้าต้องการศึกษาการใช้งานโปรแกรมในหน้าต่อไปสามารถคลิกได้ที่หมายเลข
- ⑨ ส่วนที่เรียกว่า Menu Bar (แถบเมนู) คือ หมายเลข
- ⑩ หมายเลข คือ ส่วนที่เรียกว่า Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)

ชื่อ-สกุล..... เลขที่.....



แบบทดสอบหลังเรียน



จงทำเครื่องหมาย ○ บนตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- โปรแกรม Game Maker ส่วนใหญ่จะติดตั้งอยู่ที่ใดใดของเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ไดรฟ์ A
 - ไดรฟ์ B
 - ไดรฟ์ C
 - ไดรฟ์ D
- ข้อใดไม่ใช่คำสั่งในส่วนของ Menu Bar
 - File
 - Edit
 - Scripts
 - Sprites
- ข้อใดไม่ใช่ส่วนประกอบในหน้าต่างหลักของโปรแกรม Game Maker
 - Menu Bar
 - Tools Bar
 - Resource Bar
 - Work Area
- รายการทรัพยากร Path มีหน้าที่อะไร
 - สร้างวัตถุ
 - แทรกวัตถุ
 - กำหนดขนาดวัตถุ
 - วาดเส้นทางให้วัตถุเดินตาม
- ถ้าต้องการกำหนดให้ใช้กระเบื้องแทนพื้นหลัง สามารถคลิกเครื่องหมายถูกหน้าข้อความใดในรายการทรัพยากร Background
 - Load Background
 - Edit Background
 - Save Background
 - Use as tile set
- ในหน้าต่าง Room หากต้องการลบวัตถุสามารถทำได้ด้วยวิธีใด
 - คลิกเมาส์ขวา
 - คลิกเมาส์ขวา + Shift
 - คลิกเมาส์ขวา + Esc
 - คลิกเมาส์ขวา + Alt
- คำสั่งย่อ Create Executable ใช้สำหรับอะไร
 - สร้าง Sprites
 - บันทึกข้อมูลเกม
 - สร้างตัวเล่นเกม .exe
 - เผยแพร่เกมในเว็บไซต์ YOYO Games



8. ภาษาของโปรแกรม Game Maker คือ
ภาษาใด

- ก. ภาษา GML
- ข. ภาษา C
- ค. ภาษา Maker
- ง. ภาษา Basic

10. ข้อใดไม่ใช่ Resource ในโปรแกรม
Game Maker

- ก. Sprites
- ข. Objects
- ค. Run
- ง. Fonts

9. 

จากภาพ ส่วนนี้เรียกว่าอะไร

- ก. Menu Bar
- ข. Tools Bar
- ค. Resource Explore
- ง. Work Area



บรรณานุกรม



- ฉันทยา นวลละออง. (2550). สร้างเกมได้ง่าย ๆ ด้วยโปรแกรม Game Maker. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ด
ยูเคชั่น.
- อภิษฐา วรรณภัย. (2551). วาดฝันให้โลกตะลึงด้วย The 2D&3D Game Maker. กรุงเทพฯ:
บริษัท เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ จำกัด.
- Brandon, G. (2015). **GameMaker Cookbook**. United Kingdom: Packt Publishing Ltd.
- Brian, C. and Steven, I. (2015). **GameMaker Programming By Example**. United
Kingdom: Packt Publishing Ltd.
- Briar, L, M. (2012). **Game Design ESSENTIALS**. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- Carl, G. (2002). **Beginner's Guide to Game Maker 4.3 Programming**. Karlskrona,
Sweden.
- _____. (2010). **Beginner's Guide to Game Maker 8 Programming**. Karlskrona,
Sweden.
- Jacob, H. and Mark, O. (2006). **The Game Maker's Apprentice: Game Development
for Beginners**. China.
- Jacob, H., Nana, N., Martin, R. and Kevin, C. (2010). **The Game Maker's Companion:
Game Development: The Journey Continues**. United States of America.
- Matthew, D, L. (2014). **GameMaker Game Programming with GML**. United Kingdom:
Packt Publishing Ltd.
- Michael, D. (2010). **2D Game Building for Teens**. Australia: Course Technology PTR
CENGAGE learning.
- Michael, R. (2014). **GameMaker: Studio For Dummies**. New Jersey: John Wiley &
Sons, Inc.
- Nathan, A. (2015). **GameMaker Essentials**. United Kingdom: Packt Publishing Ltd.
- Patrick, F. (2009). **Digital games in schools: A handbook for teachers**. Belgium: Hofi
Studio (CZ).







เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน



1. ค
2. ค
3. ข
4. ง
5. ข
6. ค
7. ง
8. ก
9. ค
10. ง



เฉลยแบบฝึกหัดที่ 1

จงดำเนินการติดตั้งโปรแกรม Game Maker ตามขั้นตอนที่ถูกต้อง พร้อมทั้งเขียนสรุป
ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Game Maker (10 คะแนน)

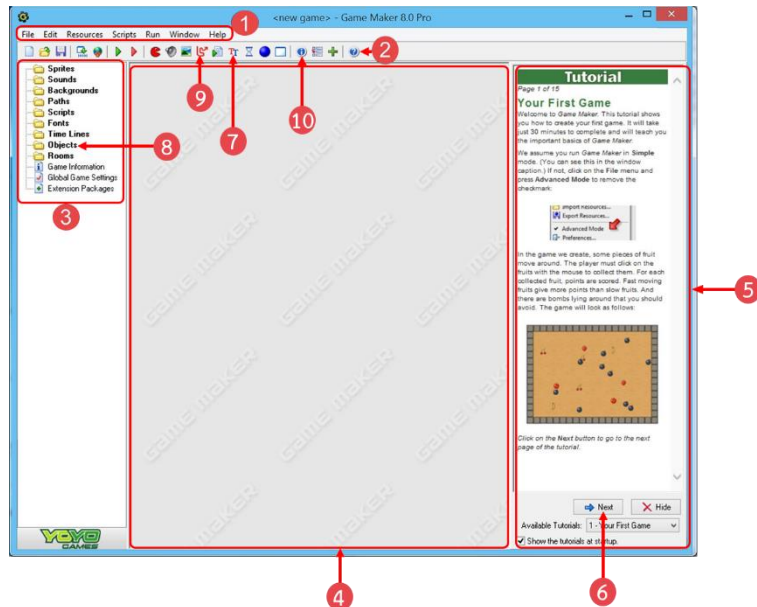
การติดตั้งโปรแกรม Game Maker สามารถทำได้โดย
การดับเบิลคลิกที่ไอคอนที่ใช้ในการติดตั้งโปรแกรม Game Maker
อ่านรายละเอียดการติดตั้ง และทำการกดปุ่ม Next เพื่อเริ่ม
การติดตั้ง ดำเนินการตามขั้นตอนการติดตั้งจนเสร็จสมบูรณ์
จะปรากฏไอคอน Game Maker ที่เดสก์ทอป

ชื่อ-สกุล..... เลขที่.....



เฉลยแบบฝึกหัดที่ 2

จากรูปภาพที่กำหนดให้ จงใส่หมายเลข ① ถึง ⑩ ในช่องว่างของแต่ละข้อให้สัมพันธ์กัน (10 ข้อ รวม 10 คะแนน)

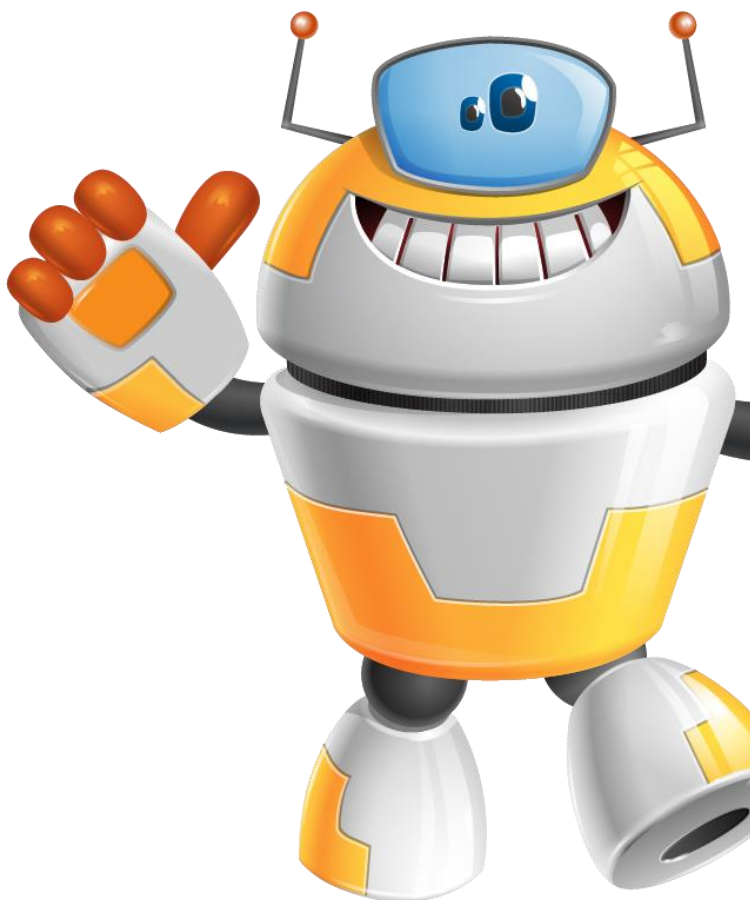


- ① หมายเลข ③ คือ ส่วนที่เรียกว่า Resource Explorer (รายการทรัพยากร)
- ② ถ้าต้องการสร้างเส้นทางให้วัตถุเดินตามสามารถสร้างได้โดยการคลิกที่ไอคอนหมายเลข ⑨
- ③ สามารถสร้างตัวอักษรได้โดยการคลิกที่หมายเลข ⑦
- ④ หมายเลข ⑩ คือ ส่วนในการเพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับเกม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นเกม
- ⑤ หมายเลข ② คือ ไอคอนสำหรับคลิกคู่มือการใช้โปรแกรม Game Maker
- ⑥ หมายเลข ⑧ คือ ส่วนในการสร้างวัตถุ
- ⑦ Work Area (พื้นที่การทำงาน) คือ หมายเลข ④
- ⑧ ถ้าต้องการศึกษาการใช้งานโปรแกรมในหน้าต่อไปสามารถคลิกได้ที่หมายเลข ⑥
- ⑨ ส่วนที่เรียกว่า Menu Bar (แถบเมนู) คือ หมายเลข ①
- ⑩ หมายเลข ⑤ คือ ส่วนที่เรียกว่า Tutorial (สอนการใช้งานโปรแกรม)

ชื่อ-สกุล..... เลขที่.....



เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน



- 
1. ค
 2. ง
 3. ค
 4. ง
 5. ง
 6. ข
 7. ค
 8. ก
 9. ข
 10. ค

Game Maker

