



แนวคิดเพื่อการออกแบบเกมบริษัท ดีบัซซ์ จำกัด พ.ศ. 2556

Concept Artwork for Game Design DEBUZ CO.Ltd. A.D. 2013

นายพติน เรืองปัญญาโรจน์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

แนวคิดเพื่อการออกแบบเกมบริษัท ดีบัซซ์ จำกัด พ.ศ. 2556

Concept Artwork for Game Design DEBUZ CO.Ltd. A.D. 2013

นายพศิน เรืองปัญญาโรจน์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์สลิลา ชีวกิตาการ)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์อภิชญา นิ่มคุ้มภัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ

แนวคิดเพื่อการออกแบบเกมบริษัท ดีบัซซ์ จำกัด พ.ศ. 2556

Concept Artwork for Game Design DEBUZ CO.,Ltd. A.D. 2013

ผู้เขียน

นายพศิน เรืองปัญญาโรจน์

คณะวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม

พนักงานที่ปรึกษา

นายเฉลิมยศ เตชะคำธร

ชื่อบริษัท

บริษัท ดีบัซซ์ จำกัด

ประเภทธุรกิจ/สินค้า

พัฒนาซอฟต์แวร์เกม , ให้บริการเกมออนไลน์

บทคัดย่อ

จากการที่ได้ไปสหกิจศึกษาที่บริษัท ดีบัซซ์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่พัฒนาด้านซอฟต์แวร์เกม และให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งงานส่วนใหญ่เป็นงานที่เกี่ยวกับด้านศิลปะ โดยจะต้องศึกษาขั้นตอนการทำงานแบบต่างๆ เช่นการ Design และการลงสี Item,Icon ,NPC ต่างๆ รวมไปถึงการขึ้นโมเดล 3D ในโปรแกรม Blender เพื่อช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหวต่างๆ โดยภาพ ต่างก็ถูกนำไปใช้ในเกม โดย ภาพ Npc,Icon จะถูกนำไปใช้ในเกม Asura online ส่วนitem นั้น นอกจะนำไปใช้ในเกม Asura onlineยังนำไปใช้ 400 online

Project's name	Concept Artwork for Game Design DEBUZ CO.,Ltd. A.D. 2013
Writer	Mr.Pasin ROUNGPUNYAROJ
Faculty	Information Technology Multimedia Technology
Faculty Advisor	Mr.Puwadol Sirikongtham
Job Supervisor	Mr.Chaleomyod Techakumtorn
Company's name	DEBUZ CO.,Ltd
Business Type	Software Development, Game online

Summary

By working in DEBUZ CO.,Ltd,a game online company ,give me knowledge skill and experience in 2D animation ,working in company that always need to race against time make me better in graphic program ,I can work faster and co-operate with colleague to complete our work , I hope that my experience from my work can become more advance and can use in future..

TNI

กิตติกรรมประกาศ

รายงานฉบับนี้เกิดขึ้นจากการรวบรวมผลงานของข้าพเจ้าที่สร้างขึ้นในช่วงปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท Debus Company Limited ในช่วงระหว่างวันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 ถึงวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2556 ซึ่งผลจากการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์ในการทำงาน ได้รับความรู้ และเทคนิคต่างๆที่สามารถนำมาปรับใช้ในการพัฒนาตัวข้าพเจ้าเอง ซึ่งสิ่งที่ได้รับนี้เป็นสิ่งที่มีค่าแก่ข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นแล้วข้าพเจ้ายังได้รับการดูแล เอาใจใส่ และการแนะนำจากบุคลากรหลายๆท่านในบริษัทมาโดยตลอด

ทั้งนี้ การที่โครงการวิชาสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีเพราะได้รับความช่วยเหลือและสนับสนุนอย่างดียิ่งจากบุคคลหลายๆท่าน ดังนั้นข้าพเจ้าขอลงนามขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

1. นาย ชีรวัฒน์	พิทยาภรณ์	ตำแหน่ง ประธานกรรมการบริหาร
2. นาย วิชชุ	พร้อมจรรยากุล	ตำแหน่ง ผู้บริหาร
3. นาย ฉันทวิทย์	พงษ์ศิริ	ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ
4. นาย สิทธิชัย	เทพไพฑูรย์	ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ
5. นาย เฉลิมยศ	เดชกำธร	ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายกราฟิก 2D
6. นาย กฤดิษฐ์	สุวรรณมณี	ตำแหน่ง กราฟิก 2D
7. อาจารย์ ภูวดล	ศิริกองธรรม	ตำแหน่ง อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

นอกจากนั้นแล้วก็ขอแสดงความขอบคุณแก่ทุกๆท่านที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และเป็นที่ยกย่องมาโดยตลอดจนกระทั่งรายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ทั้งยังดูแลและสอนสั่งข้าพเจ้าในเรื่องของการทำงานจริงด้วย ข้าพเจ้าก็ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป

ก

Summary

ข

กิตติกรรมประกาศ

ค

สารบัญ

ง

สารบัญตาราง

ช

สารบัญภาพ

ฉ

บทที่

1.บทนำ

1

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานที่ประกอบการ 1

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

2

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

2

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

2

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

2

1.7 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

3

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการ

3

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการ

3

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1.1 คอมพิวเตอร์ Laptop ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1.2 เม้าส์ปากกาที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	6
2.2.1 คำศัพท์ที่ใช้ในการทำงาน	6
2.2.2 ทฤษฎีการออกแบบ	9
2.2.3 ทฤษฎีการวาดเส้น	10
2.3 โปรแกรมที่ใช้ในการทำงาน	14
2.4 ลักษณะงาน 2D Artist ในบริษัท	15
2.4.1 งานประเภทภาพ Preview ไอเทมภายในเกม	15
2.4.2 ภาพไอคอนแทนลักษณะของไอเทมชิ้นนั้นๆภายในเกม	15
2.4.3 ภาพ Dot Pixel Art	16
2.4.4 งาน Concept Art	16

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน 1	7
3.1 แผนงานปฏิบัติ 1	7
3.2 รายละเอียดงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	19
3.2.1 รายละเอียดงานและการปฏิบัติงานภายในฝ่าย Concept Artist	19
3.2.2 ขั้นตอนการดำเนินงานแต่ละชิ้นงาน	20
3.2.3 งานที่ได้รับมอบหมาย	21
3.2.3.1 ภาพ Preview Item	21
3.2.3.2 งาน Concept Art	26
3.2.3.3 ภาพ Pixel Art	29
3.2.3.4 ภาพออกแบบงาน Art	33
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	35
3.3.1 ขั้นตอนการออกแบบชิ้นงาน	35
3.3.2 ขั้นตอนการทำงานในคอมพิวเตอร์	36
3.3.2.1 งานประเภท Concept Art	36
3.3.2.2 งานประเภท Pixel Art	36
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	37

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	38
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	38
4.1.1 งาน Concept Art	38
4.1.1.1 การออกแบบฉากเทพวิหค	39
4.1.1.2 การออกแบบหอกแห่งความมืด	45
4.1.2 งานประเภท Pixel Art	48
4.1.2.1 Pixel Art มอนสเตอร์แพนด้าแดง	48
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4.2.1 ประสิทธิภาพในการทำงาน	52
4.2.2 ความรู้ที่ได้รับ	52
4.2.3 อุปสรรคในการทำงาน	53
4.2.4 สิ่งที่ต้องปรับปรุง	53
4.3 วิจัยข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงาน	54
4.3.1 เพิ่มสิ่งใหม่ๆให้กับเกม Asura Online	54
4.3.2 เพิ่มสิ่งใหม่ๆให้กับเกม 400 Online	75

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

5.บทสรุปและข้อเสนอแนะ	56
5.1 สรุปผลดำเนินงาน	56
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	57
5.2.1 ปัญหาเรื่องการใช้โปรแกรมในการทำงาน	57
5.2.2 ปัญหาการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์	57
5.2.3 ปัญหาเรื่องระยะเวลาในการทำงาน	57
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	58
เอกสารอ้างอิง	59
ภาคผนวก ก ภาพร่างทั้งหมดสำหรับงาน Concept Artist	60
ก.1 ภาพร่างทั้งหมดสำหรับงาน Concept Artist	61
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	73

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนงานการปฏิบัติ

17



สารบัญรูปประกอบ

รูปที่	หน้า
1.1 โลโกของบริษัท ดีบั๊ช จำกัด	1
1.2 แผนที่ของบริษัท ดีบั๊ช จำกัด	1
2.1 Computer Laptop ที่ใช้	4
2.2 เม้าส์ปากกา Wacom Bamboo pen	5
2.3 บรรยากาศภายในเกม Asura Online	7
2.4 บรรยากาศภายในเกม 400 Online	8
2.5 เส้นในแบบต่างๆ	9
2.6 การฝึกวาดเส้น	10
2.7 การฝึกแรเงา	11
2.8 การฝึกวาดสิ่งที่เห็น	11
2.9 การฝึกวาดย่ำเส้น	12
2.10 ไล่ความเข้มของเงา	13
2.11 การขึ้นโครงในการร่างภาพ	14
2.12 ตัวอย่างภาพ Preview	15
2.13 ตัวอย่างภาพไอคอนของหมวกในเกม	15
2.14 ตัวอย่างภาพ Dot Pixel	16

สารบัญรูปประกอบ

รูปที่ หน้า

2.15 ตัวอย่างภาพ Concept Art	16
3.1 ภาพ Preview Item ขวานมรกต	21
3.2 ภาพ Preview Item ดาบมรกต	22
3.3 ภาพ Preview Item มีดมรกต	22
3.4 ภาพ Preview Item เกราะแพะแดง	23
3.5 ภาพ Preview Item ปืนพลังแสงศักดิ์สิทธิ์	23
3.6 ภาพ Preview Item หอกแห่งความมืด	24
3.7 ภาพ Preview Item ค้อนแห่งพลัง	24
3.8 ภาพ Preview Item กระบี่หยดน้ำแข็ง	25
3.9 ภาพ Preview Item ค้อนไรรุ่นหนัก	25
3.10 ภาพ Concept Art ธนูเทพวิหค	26
3.11 ภาพ Concept Art ดาบเพลิงราชัน	27
3.12 ภาพ Concept Art กระบี่ปีศาจเขือกแข็ง	27
3.13 ภาพ Concept Art มีดแหวกสมุทร	28
3.14 ภาพ Concept Art คทาจารย์ทิพย์	28
3.15 ภาพ Pixel Art ทหารหน้าเมืองญี่ปุ่น	29
3.16 ภาพ Pixel Art นางพยาบาล	30

สารบัญรูปประกอบ (ต่อ)

รูปที่ หน้า

3.17	ภาพ Pixel Art ทหารหน้าเมืองอัฟราฮา	30
3.18	ภาพ Pixel Art ศูล์ดำน	31
3.19	ภาพ Pixel Art อูฐทะเลทราย	31
3.20	ภาพ Pixel Art มอนสเตอร์กากอย	32
3.21	ภาพ Pixel Art มอนสเตอร์แพนด้าแดง	32
3.22	ภาพ Icon การเล่นเกมแบบ Wireless	33
3.23	ภาพ Icon การออกแบบชุดเกราะ	33
3.24	ภาพแผนที่เมืองอัฟราฮาสำหรับการโฆษณา	34
4.1	ภาพร่างแผ่นที่ 1	39
4.2	ภาพร่างแผ่นที่ 2	40
4.3	ภาพร่างแผ่นที่ 3	40
4.4	ภาพร่างที่ผ่าน และทำการปรับเส้นแล้ว	41
4.5	เส้นประ Selection ที่สร้างขึ้นสำหรับลงสี	42
4.6	เทสีพื้นลงไปบนเส้น Selection	42
4.7	ซ้อน Layer และเริ่มเติมแสงเข้มลงไปบนพื้นสี	43
4.8	เปลี่ยน Theme สีเป็นสีทองและเงิน	43
4.9	ภาพธนุเทพวิหคที่เสร็จสมบูรณ์	44

สารบัญรูปประกอบ (ต่อ)

รูปที่ หน้า

4.10	ภาพโครงของหอกแห่งความมืด	45
4.11	เดิมสีและใส่แสงเงาให้ภาพดูสมจริงมากยิ่งขึ้น	46
4.12	เดิมรายละเอียดลงไปให้ครบ	46
4.13	หอกแห่งความมืดที่เสร็จสมบูรณ์	47
4.14	ภาพ Three-Post ของแพนด้าแดง	48
4.15	UV Map ของมอนสเตอร์สำหรับลงสี	49
4.16	UV Map ของมอนสเตอร์ที่ลงสีเสร็จแล้ว	49
4.17	ภาพมอนสเตอร์ที่ทำการ Dot Pixel เสร็จแล้ว	50
4.18	ภาพมอนสเตอร์ที่ทำการ Animate ทำโจมตี	50
4.19	ภาพมอนสเตอร์ที่ทำการ Animate ทำเดิน	51
4.20	NPC อูฐที่เมืองอัฟราฮา เมืองใหม่ในเกม Asura Online	54
4.21	Concept Art ของอาวุธระดับแรร์ที่จะนำไปปั้น โมเดล 3D ใส่ลงในเกม	55
ก.1	ภาพร่างดาบเพลิงราชัน	61
ก.2	ภาพร่างกระบี่ปีศาจเยือกแข็ง	62
ก.3	ภาพร่างธนูเทพวิหคแผ่นที่ 1	63
ก.4	ภาพร่างธนูเทพวิหคแผ่นที่ 2	63
ก.5	ภาพร่างธนูเทพวิหคแผ่นที่ 3	64

สารบัญรูปประกอบ (ต่อ)

รูปที่ หน้า

ก.6 ภาพร่างรูปเทววิหคที่ใช้งานจริง	64
ก.7 ภาพร่างคทาวรีทิพย์	65
ก.8 ภาพร่างคทาวรีทิพย์ที่ใช้จริง	66
ก.9 ภาพร่างมิดแหวกสมุทร	67
ก.10 ภาพร่างมิดแหวกสมุทรที่ได้ใช้จริง	68
ก.11 ภาพร่างขวานต่างๆของเกม Asura Online	69
ก.12 ภาพร่างค้อนและดาบต่างๆของเกม Asura Online	70
ก.13 ภาพร่างของมอนสเตอร์จิ้งจอกในเกม Asura Online แผ่นที่ 1	71
ก.14 ภาพร่างของมอนสเตอร์จิ้งจอกในเกม Asura Online แผ่นที่ 2	72
ก.15 ภาพร่างของมอนสเตอร์จิ้งจอกในเกม Asura Online แผ่นที่ 3	72

TNI

บทที่ 1

บทนำ

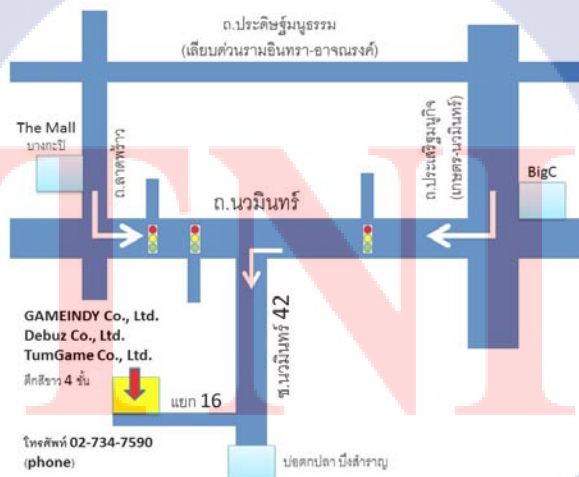
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานที่ประกอบการ

บริษัท ดีบัซ จำกัด (DEBUZ Co., Ltd.)



รูปที่ 1.1 โลโก้ของบริษัท ดีบัซ จำกัด

สถานที่ตั้ง : เลขที่ 21/1001 หมู่ 5 ถนนนวมินทร์ แขวงคลองกุ่ม บึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10240



รูปที่ 1.2 แผนที่ของบริษัท ดีบัซ จำกัด

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

พัฒนาซอฟต์แวร์เกม ให้บริการเกมไทยและต่างประเทศ

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

ในบริษัทดีปัส จำกัด มีพนักงานประมาณ 20 - 30 คน ซึ่งในบริษัทมีหลากหลายแผนก ดังนี้

1. Game Programmer

2. Artist

3. Game Designer

4. Game Tester

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

2D Artist ออกแบบและทำงานด้าน Concept Art

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นายเฉลิมยศ เตชะกำธร

ตำแหน่ง : Artist

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

4 เดือน (3 มิถุนายน 2556 – 4 ตุลาคม 2556)

1.7 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ที่มาของโครงการ - เนื่องจากในปัจจุบันนี้ สื่อประเภทเกมและการ์ตูน เริ่มมีความสำคัญและเริ่มมีผู้ให้ความสนใจมากขึ้นหลายคนเริ่มหัดวาดรูปหรือวางแผนจะสร้างเกมตั้งแต่ยังอยู่ในวัยเรียนแต่สังคมส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับงานสายนี้ และ ทำให้หาผู้สนับสนุนได้ยากเข้าพเจ้าจึงอยากจะทำโครงการนี้ขึ้นมาเพื่อเป็นแนวทาง และทางเลือก ให้ได้กลุ่มใหม่ๆสามารถศึกษาแนวทางการทำงานในสายงานนี้ และสามารถที่จะนำไปต่อยอดเพื่อสานความฝันของตัวเองให้เป็นผลสำเร็จ

ความสำคัญของโครงการ - รายงานนี้จัดทำเพื่อผู้มีความสนใจในการออกแบบ วาดการ์ตูน และผู้มีความสนใจที่จะทำงานใน บริษัท Debuz Company Limited

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. สามารถเข้าใจในตัวระบบ การทำงานของบริษัท
2. เข้าใจหลักการ 2D ในการพัฒนาเกม
3. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการทำโครงการ ไปต่อยอดได้
4. 2D Artwork โครงการนี้ได้ สามารถเป็นแนวทางสำหรับคนอื่นที่ต้องการศึกษาหรือทำงานด้านนี้ได้

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ทำให้บุคคลทั่วไปหันมาสนใจงานสายนี้มากขึ้น
2. ทำให้มีคนสนับสนุนงานสายนี้มากขึ้น
3. ผู้อ่านเข้าใจหลักการทำงานในบริษัท
4. เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้เริ่มฝึกหัดงานสายนี้
5. ผู้เขียนได้ความรู้และประสบการณ์ต่างๆจากการทำงาน

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 คอมพิวเตอร์ Laptop นั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้สำหรับการทำงานของ 2D Artist เลยทีเดียว นอกจากจะต้องใช้ในการวาดรูป ลงสีแล้ว ยังจะต้องใช้ในการค้นหาข้อมูลหรือตัวอย่างภาพต่างๆที่ใช้อ้างอิงด้วย



รูปที่ 2.1 Computer Laptop ที่ใช้

- MSI GE60K 0ND-228/281XTH
- OS: Windows 7 Ultimate 64 bit
- CPU : Intel Core i7-3630QM (2.40 GHz, 6 MB L3 Cache, up to 3.40 GHz)
- Memory : 8 GB (DDR 3)
- VGA : nVidia GeForce GTX 660M (2 GB GDDR5)
- Disk Drives : 750 GB 7200 RPM

2.1.2 เมาส์ปากกา ที่ใช้สำหรับทำงานนั้นคือเมาส์ปากกาชื่อ Wacom รุ่น Bamboo ซึ่งถือว่าเป็นรุ่นยอดนิยมสำหรับนักวาดมือสมัครเล่น เพราะชื่อ Wacom นั้นถือว่าเป็นชื่ออันดับ 1 ในด้านการผลิตเมาส์ปากกา ซึ่ง Wacom Bamboo นั้นก็เป็นเมาส์ปากกาที่ใช้ได้ดีและราคาไม่แพงมาก



รูปที่ 2.2 เมาส์ปากกา Wacom Bamboo pen

- กว้าง 9.8 นิ้ว
- ยาว 6.9 นิ้ว
- รับแรงกด 1024 ระดับ
- พื้นที่ทำงาน 5*3 นิ้ว

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 คำศัพท์ที่ใช้ในการทำงาน

MMORPG

หรือ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game เป็นเกมส้อมาร์ฟิจิที่ผู้เล่นจำนวนมากเชื่อมต่อเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกันผ่านระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ และโดยผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในนั้น เช่น อสุรา,400 online เป็นต้น

2D หรือ 2 - dimensions

งานสอง-มิติ (2D) เกิดจากภาพแนวตั้งและแนวนอนโดยเราจะแค่ด้านกว้างกับด้านยาวเท่านั้นยกตัวอย่างเช่นภาพวาด การ์ตูนอนิเมชั่น เกมต่างๆ เป็นต้น

3D หรือ 3-dimensions

งานสาม-มิติ (3D) หรือ สามมิติ คือเทคโนโลยี ที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างข ก็เพื่อให้เกิดความสมจริงของภาพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและแสดงผลสิ่งที่สามมิติต่างจากสองมิติก็คือการเพิ่มมิติที่สามเข้ามา คือ "แนวลึก"จากเดิมที่เราจะเห็นภาพในความกว้างและยาวพบได้มากในปัจจุบันเช่น เกม การ์ตูน ภาพยนตร์ รวมถึงโฆษณาต่างๆ เป็นต้น

Pixel

คำว่า "พิกเซล" (pixel) มาจากคำว่า "พิกเจอร์" (picture) ที่แปลว่า รูปภาพ และ "เอเลเมนต์" (element) ที่แปลว่า องค์ประกอบ Pixel คือ ส่วนหนึ่งี่เล็กที่สุดของภาพดิจิทัล เป็นส่วนของการแสดงผลภาพบนสื่อดิจิทัลที่มาจากสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์หรือแสดงโดยคำดิจิทัล

Pixel art

คือการวาดภาพในคอมพิวเตอร์โดยการใช จุด ที่เล็กที่สุดมาเชื่อมต่อกันเป็นภาพต่างๆ

Asura Online

อสุราออนไลน์ คือเกมส์ MMORPG ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัทดีย์สซ์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทของคนไทย โดยแรกเริ่มใช้ชื่อโปรเจกต์ออนไลน์

ถูกพัฒนาขึ้นด้วย Visual Studio และ notepad ++ ใช้ภาษา C++ และ LUA Script ในการเขียนคำสั่งต่างๆ ภายในเกมส์



รูปที่ 2.3 บรรยากาศภายในเกม Asura Online

400 Online

400 ออนไลน์ คือเกมส์ MMORPG ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัทดิลิบัซซ์ อีกเกมหนึ่งซึ่งมีกลิ่นอาย สมัยปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา หรือบางระจันเป็นต้น โดยตัวเกมเป็น 3d เต็มรูปแบบ



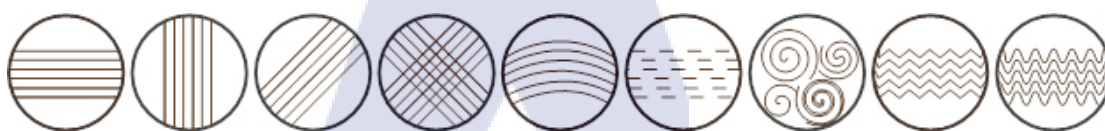
รูปที่ 2.4 บรรยากาศภายในเกม 400 Online

ตัวอย่างคำศัพท์ภายในเกมส์

1. Character ตัวละครที่ถูกผู้เล่นสร้างขึ้นมาเป็นตัวแทนของตัวเองเพื่อใช้ในเกม
2. Map หรือแผนที่ใช้สำหรับรองรับตัวละครของผู้เล่น
3. Item หรือสิ่งของภายในเกมส์ เช่น เสื้อผ้า อาวุธ หมวก เป็นต้น
4. Monster หรือ ศัตรูประหลาดเพื่อให้ผู้เล่นสู้เพื่อพัฒนาตัวเองในระดับต่อไป

2.2.2 ทฤษฎีการออกแบบ

ลักษณะของเส้น (Line) แบบต่าง ๆ



รูปที่ 2.5 เส้นในแบบต่างๆ

เส้นนั้นมีความสำคัญมากในการวาดภาพหรือการสเกตภาพ เนื่องจากรูปแบบเส้นแต่ละเส้นนั้นจะให้อารมณ์ความรู้สึกของผู้มองภาพแตกต่างกันออกมา ดังนั้นจึงควรเลือกใช้เส้นให้เหมาะสมกับชิ้นงานที่ทำด้วย

- | | |
|------------------|---|
| • เส้นแนวนอน | ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ |
| • เส้นตรงแนวตั้ง | ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง |
| • เส้นทแยง | ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว |
| • เส้นตัดกัน | ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น |
| • เส้นโค้ง | ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม |
| • เส้นประ | ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้ |
| • เส้นโค้งกันหอย | ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด |
| • เส้นซิกแซก | ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย |

ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบ โดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ จนสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกมาได้ ในแบบที่ต้องการ ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานของเราจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

2.2.3 ทฤษฎีการวาดเส้น

การวาดเส้น (Drawing) เพื่อฝึกฝนทักษะขั้นพื้นฐาน

การวาดเส้น (Drawing) เป็น วิธีการสร้างภาพโดยวิธีที่ง่ายและรวดเร็ว เพื่อสื่อความหมายทางการเห็นขั้น เริ่มแรกของมนุษย์ด้วยปัจจัยขั้นพื้นฐาน คือ ร่องรอยต่าง ๆ และเครื่องมือง่าย ๆ ที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ถ่าน เศษไม้ หรือแม้แต่นิ้วมือของตนเอง ซึ่งมนุษย์ต้องการแสดงออกในบางอย่างเป็นส่วน ตนออกมาให้ปรากฏ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ความรู้สึก หรือแม้แต่ร่องรอยง่าย ๆ ที่ทำขึ้นมาเอง

การวาดเส้นเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และออกแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ศิลปะไทย ลายรดน้ำ เป็นต้น ก่อนที่เราจะสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ ดังที่ยกตัวอย่างมาข้างต้น จำเป็นจะต้องมีความชำนาญทางการวาดเส้นให้แม่นยำเสียก่อน เมื่อมีความชำนาญทางการวาดเส้นแล้วก็จะทำให้การทำงานศิลปะต่าง ๆ ง่ายขึ้น

สิ่งที่ควรฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป ขั้นแรกให้หัดเขียน เส้นนอน เส้นตั้ง เส้นเฉียง ขัด ๆ กันให้คล่องมือ

รูปที่ 2.6 การฝึกวาดเส้น

หลังจากนั้นให้หัดแรงตามรูปทรง โดยใช้เส้นตรงวางให้ชิดเป็นแนวเดียวกัน ใช้วิธีเหวี่ยง
ข้อมืออย่างรวดเร็วทั้งขึ้นและลง



รูปที่ 2.7 การฝึกแรง

ฝึกเขียนเลียนแบบจากที่สายตามองเห็น และลองขยายต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น และ
ย่อส่วนจากแบบ สามารถทำให้เกิดภาพลวงตา บอกระยะได้



รูปที่ 2.8 การฝึกวาดสิ่งที่เห็น

การฝึกสมาธิให้ใจสัมพันธ์กับมือ โดยการวาดลงข้างบนรอยเดิมค่อย ๆ ทำเวลาให้เร็วขึ้น โดยที่เส้นไม่เบี่ยงไปจากเส้นในตอนแรก จะทำให้สามารถวาดเส้นได้อย่างแม่นยำมากยิ่งขึ้น มั่นใจในการลงเส้นมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 2.9 การฝึกวาดย้ำเส้น

2.2.3 ทฤษฎีการวาดรูปทรง

ก่อนเขียนรูปควรสังเกตคุณลักษณะของรูปทรง

1. รูปทรง ขนาด ระยะ สังเกตรูปทรงและขนาดของภาพให้ดี หากเราย่อหรือขยายสัดส่วนโดยสังเกตจากรูปทรง ที่ใกล้เคียงกัน เปรียบเทียบ ขนาด ระยะ ความสูงต่ำ
2. แสงและเงา ทิศทางที่แสงตกกระทบหุ่น แสงมีหลายลักษณะ คือ
 - แสงสว่างที่สุด (Highlight) อยู่ในส่วนที่รับแสงโดยตรง
 - แสงสว่าง (Light) อยู่ในส่วนรับอิทธิพลของแสง
 - เงา (Shadow) อยู่ในส่วนรับอิทธิพลของแสงน้อยมาก
 - เงามืด (Core of Shadow) อยู่ในส่วนที่ไม่ได้รับอิทธิพลของแสงเลย
 - แสงสะท้อน (Reflects Light) บริเวณของวัตถุที่ไม่ได้รับแสงโดยตรง แต่เป็นการสะท้อนของแสงจากวัตถุใกล้เคียง
 - เงาตกทอด (Cast Shadow) บริเวณที่เงาของวัตถุนั้น ๆ ตกทอดไปตามพื้นหรือตามวัตถุอื่นที่รองรับน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน

3. ผิว สังเกตหูนว่ามีลักษณะผิวอย่างไร เช่น

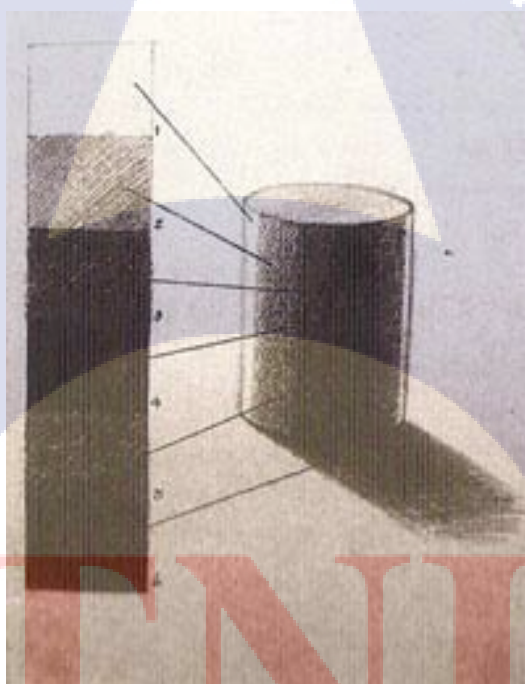
- ผิวด้าน เช่น กิ่งไม้แห้ง ใบไม้แห้ง เครื่องปั้นดินเผา หุ่นผิวลักษณะนี้แสงจะต้องนุ่มนวลจากแสงอ่อนไปจนถึงแก่จัด

- ผิวมัน เช่น ผลไม้สด เซรามิก ภาชนะพลาสติก หุ่นผิวประเภทนี้จัดเป็นจุดและแสงจะต้องขาวไม่ว่าหุ่นจะเป็นอะไรก็ตาม

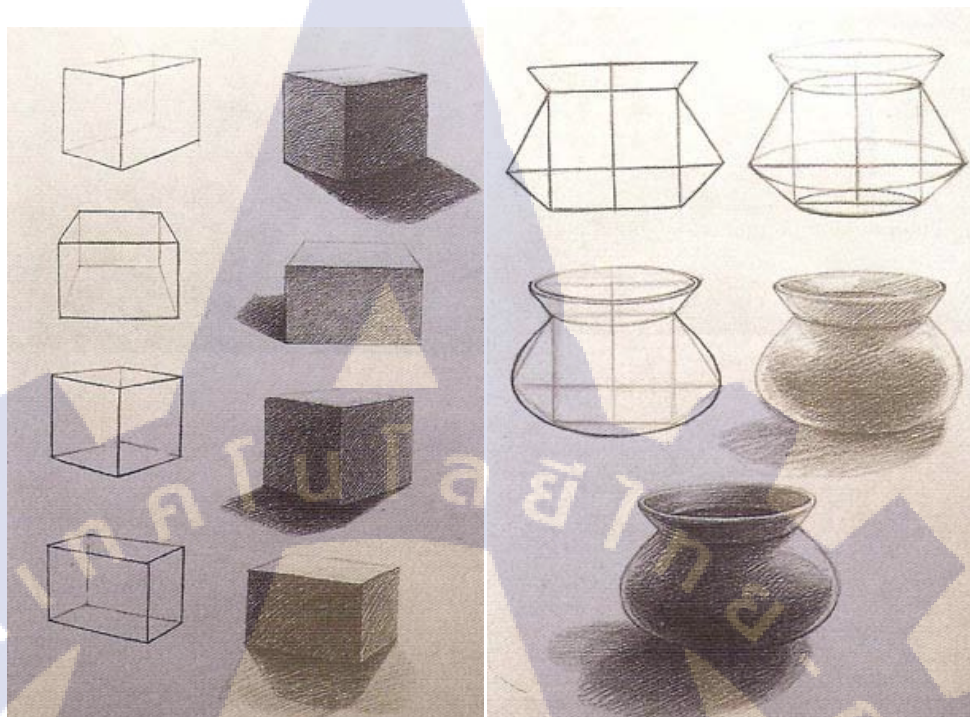
- ผิวใส เช่น แก้วน้ำ ขวดใส ถูพลาสติกใสอาหาร โหลแก้ว หุ่นประเภทนี้ต้องเขียนให้ใสมองเห็นวัตถุที่อยู่ด้านหลังของ หุ่นจะมีความแวววาวมาก

4. น้ำหนัก ควรลงน้ำหนักเส้นให้เหมาะสม

5. องค์ประกอบของภาพ คือ การจัดวางภาพและหน้ากระดาษให้เหมาะสมกัน โดยไม่ให้ใหญ่และไม่เล็กจนเกินไป



รูปที่ 2.10 ได้ความเข้มของเงา



รูปที่ 2.11 การขึ้นโครงในการร่างภาพ

2.3 โปรแกรมที่ใช้ในการทำงาน

1. Adobe Photoshop CS4 ใช้สำหรับทำภาพ Art ต่างๆที่ใช้ในเกมส์ เช่น ภาพสำหรับการโฆษณา, รูปไอเทมที่ใช้ภายในเกมส์ และ Pixel art ตัวละครต่างๆในเกมเป็นต้น
2. Adobe Illustrator CS4 ใช้สำหรับทำภาพ Art ที่ใช้โฆษณา หรือ ส่งโรงพิมพ์ สำหรับใช้ความละเอียดสูง
3. blender เป็นโปรแกรม 3d ฟรี ที่ใช้งานง่ายซับซ้อนน้อย

2.4 ลักษณะงาน 2D Artist ในบริษัท

2.4.1 งานประเภท ภาพ Preview Item ภายในเกม ซึ่งมีขนาดกลางๆเพื่อเพิ่มรายละเอียดการมองเห็น ดังรูป



รูปที่ 2.12 ตัวอย่างภาพ Preview

2.4.2 ภาพไอคอนแทนลักษณะของไอเทมชิ้นนั้นๆจะมีขนาดเล็กซึ่งงานเพราะไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดการมองเห็นเท่าข้อ 1.



รูปที่ 2.13 ตัวอย่างภาพไอคอนของหมวกในเกม

2.4.3 ภาพ dot pixel ที่ใช้สำหรับนำเข้าไปในเกมเพื่อแสดงออกมาเป็น รูปธรรม จริงๆ เช่น มอนสเตอร์ หมวก และ ตัวละครต่างๆ



รูปที่ 2.14 ตัวอย่างภาพ Dot Pixel

2.4.4 ภาพ Concept Art ภาพการออกแบบและลงสีอาวุธต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในเกม 400 ออนไลน์



รูปที่ 2.15 ตัวอย่างภาพ Concept Art

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติ

ตารางที่ 3.1 แผนงานปฏิบัติ

งานที่ปฏิบัติ	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม
ออกแบบมอนสเตอร์					
ฝึกลงสีในคอม					
ออกแบบชุดเกราะเกม Asura					
ออกแบบการ์ดเกมเศรษฐกิจ					
ปั้นโมเดลมอนสเตอร์					
Animate การเคลื่อนไหว					
Dot Pixel ทำโจมตีสัตว์					
Dot Pixel Art NPC 3 ตัว					
ทำItem ที่ครีโอลจากมอนสเตอร์					
ลงสีดาบเกม400					
ลงสีดาบเกม400					

ตารางที่ 3.1 แผนงานปฏิบัติ (ต่อ)

งานที่ปฏิบัติ	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม
ลงสีมีดเกม400					
ออกแบบบรรจุเกม400					
ลงสีธนูเกม 400					
ทำ pixel art npc เกม อสุรา					
Paint ภาพ Preview					
ลงสี Item เกม Asura					
ลงสี Item เกม Asura					
ลงสี Item เกม Asura					
ลงสี Item เกม Asura					
ลงสี Item เกม Asura					
รายงานสหกิจศึกษา					
โปรเจกสหกิจศึกษา					

3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษาหรือรายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

3.2.1 รายละเอียดงานและการปฏิบัติงานภายในฝ่าย Concept Artist

งานของฝ่าย Concept Artist ส่วนมากจะเป็นการออกแบบสิ่งต่างๆตามที่หัวหน้าฝ่ายกราฟิกสั่งมา ซึ่งคำสั่งต่างๆจะขึ้นอยู่กับสิ่งที่หัวหน้าฝ่ายกราฟิกต้องการ และขึ้นอยู่กับเกมแต่ละเกมที่ต้องออกแบบชิ้นงานให้ด้วย เนื่องจากเกม Asura Online และเกม 400 Online นั้นมี Theme ของเกมที่แตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบชิ้นงานต่างๆที่ถูกส่งงานมานั้นต้องคำนึงถึง Theme ของเกมที่จะทำชิ้นงานให้ด้วย

โดยที่เกม Asura Online นั้นมี Theme ของเกมที่น่ารัก สดใส เหมาะกับเด็กๆ ดังนั้นการออกแบบชิ้นงานสำหรับเกม Asura Online นั้นจึงต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ด้วย จำเป็นต้องใช้สีโทนสดๆในการลงสี และไม่จำเป็นต้องเน้นความสมจริงในการออกแบบมากเนื่องจากเกม Asura Online นั้นมี Theme เป็นการ์ตูน

แต่เกม 400 Online นั้นจะเป็นเกมที่กลุ่มลูกค้าเป็นผู้ใหญ่ และเน้นความสมจริงและดุเดือดเป็นหลัก เนื่องจากเกมมี Theme เป็นแนวสมัยโบราณและสงคราม การออกแบบชิ้นงานจึงต้องมีการผสมผสานความเป็นไทยและใส่ความเก่า ความโบราณลงไปชิ้นงานด้วย

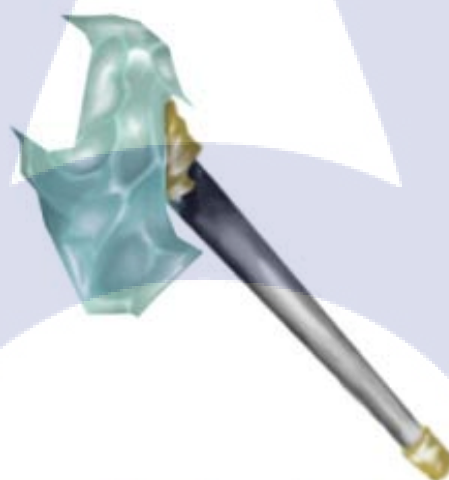
เมื่อออกแบบเสร็จ หัวหน้าฝ่ายกราฟิกจะเป็นคนลงมาตรวจการออกแบบด้วยตนเอง ถ้าหากงานผ่านก็จะได้นำไปเป็นต้นแบบในการทำงานต่อในคอมพิวเตอร์ แต่ถ้างานไม่ผ่านก็ต้องแก้จนกว่าหัวหน้าฝ่ายกราฟิกจะให้งานชิ้นนั้นผ่าน

3.2.2 ขั้นตอนการดำเนินงานแต่ละชั้นงาน

1. ฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโปรแกรมเมอร์จะทำการประชุมร่วมกันเพื่อเสนอแนวคิดต่างๆหรือกิจกรรมใหม่ๆที่จะทำใส่ลงไปในเกม
2. เมื่อได้ข้อสรุปแล้ว หัวหน้าฝ่ายกราฟิกจะเรียกประชุมฝ่ายกราฟิกทุกคนและทำการมอบหมายงานให้ตามแต่ละคน ซึ่งโดยมากแล้วนักศึกษาสหกิจศึกษาจะไม่ได้เข้าร่วมประชุม แต่พนักงานที่ดูแลนักศึกษาสหกิจศึกษาจะเป็นผู้เข้าไปรับงานแล้วนำมาแจกจ่ายให้กับนักศึกษาอีกที ซึ่งก็จะได้รับงานพร้อมเงื่อนไขในการออกแบบชิ้นงานด้วย
3. เมื่อได้รับงานและเงื่อนไขในการทำงานแล้ว ก็จะเริ่มทำการหาข้อมูลของชิ้นงานที่จะออกแบบ ซึ่งโดยมากมักจะเปิดหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และเซฟภาพที่สามารถเป็นต้นแบบหรือแรงบันดาลใจในการออกแบบงานเก็บไว้
4. เมื่อหาข้อมูลของชิ้นงานได้เป็นที่น่าพอใจแล้วก็จะมาเริ่มเปิดข้อมูลและค่อยๆออกแบบชิ้นงานโดยการร่างภาพลงบนกระดาษไปเรื่อยๆ อย่างน้อยๆต้องร่างให้ได้ 7-8 แบบขึ้นไป
5. เมื่อร่างภาพจนพอใจแล้วก็จะทำแบบร่างชิ้นงานไปให้หัวหน้าฝ่ายกราฟิกพิจารณา ซึ่งในขั้นตอนนี้ต้องอธิบายภาพที่ร่างมาด้วยว่าใช้ข้อมูลอะไร ตรงไหนถึงออกมาเป็นงานชิ้นนี้ มีที่มาอย่างไร ทำไมถึงต้องออกแบบแต่ส่วนๆเป็นอย่างนี้
6. ถ้าหัวหน้าฝ่ายกราฟิกพอใจก็จะนำภาพไปสแกนลงคอมพิวเตอร์เพื่อเริ่มทำงานได้ แต่ถ้าหัวหน้าฝ่ายกราฟิกยังไม่พอใจก็จะโดนแก้งานหรือสั่งทำร่างแบบเพิ่มเติม

3.2.2 งานที่ได้รับมอบหมาย

3.2.3.1 ภาพ Preview Item ภาพ Preview Item นั้นเป็นภาพขนาดเล็กไม่ใหญ่มาก ใช้ในเกม Asura Online ซึ่งจะใส่ไว้ในช่องรายละเอียดของ Item เมื่อผู้เล่นคลิกขวาที่ Item นั้นๆ ภาพ Preview จะทำให้ผู้เล่นเห็นได้ชัดเจนขึ้นว่า Item ชิ้นนั้นมีลักษณะอย่างไร มีสีอย่างไร เนื่องจาก Item ในเกมนั้นมีลักษณะเป็น Pixel Art ที่ไม่มีรายละเอียดมากนัก จึงต้องใช้ภาพ Preview Item ช่วยให้เห็นรายละเอียดได้ชัดเจนขึ้น



รูปที่ 3.1 ภาพ Preview Item ขวานมรกต



รูปที่ 3.2 ภาพ Preview Item คาบมรกต



รูปที่ 3.3 ภาพ Preview Item มีดมรกต



รูปที่ 3.4 ภาพ Preview Item เกราะแพะแดง



รูปที่ 3.5 ภาพ Preview Item ปืนพลังแสงศักดิ์สิทธิ์



รูปที่ 3.6 ภาพ Preview Item หอกแห่งความมืด



รูปที่ 3.7 ภาพ Preview Item ค้อนแห่งพลัง



รูปที่ 3.8 ภาพ Preview Item กระบี่หยดน้ำแข็ง



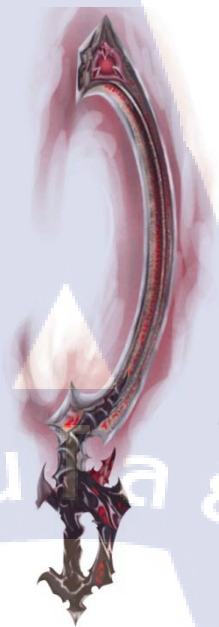
TNII

รูปที่ 3.9 ภาพ Preview Item ค้อนไฉ่น้ำหนัก

3.2.3.2 งาน Concept Art Concept Art คือการร่างภาพอย่างละเอียดสำหรับเป็นแบบในการทำ Item หรือมอนสเตอร์ต่างๆในเกม 400 online นอกจากนั้นจะมีการลงสีให้เรียบร้อยเพื่อนำไปทำเป็น Texture ตอนที่ปั่นโมเดล 3D ด้วย ซึ่งถือว่าเป็นงานที่มีความยากในระดับหนึ่งเนื่องจากต้องอาศัยความสามารถในการออกแบบและการลงสีที่ต้องเน้นความสมจริงค่อนข้างมาก



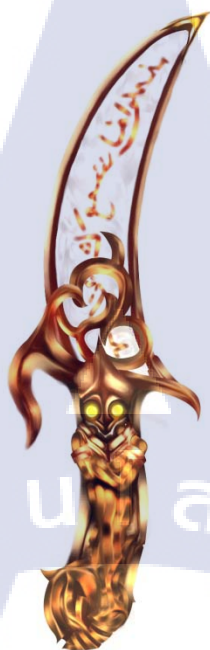
รูปที่ 3.10 ภาพ Concept Art ธนูเทพวิหค



รูปที่ 3.11 ภาพ Concept Art ดาบเพลิงราชัน



รูปที่ 3.12 ภาพ Concept Art กระบี่ปีศาจเยือกแข็ง



รูปที่ 3.13 ภาพ Concept Art มีดแหวกสมุทร



รูปที่ 3.14 ภาพ Concept Art คทาวาริทิพย์

3.2.3.3 ภาพ Pixel Art เป็นภาพที่เกิดจากการจุดทีละจุดจนกลายเป็นภาพ 1 ภาพ ส่วนมากภาพ Pixel Art นั้นจะใช้กับเกม Asura Online เนื่องจากเป็นเกมที่สร้างด้วย Pixel Art ซึ่งจะใช้ทำตั้งแต่ตัวละครในเกม NPC ไอเทมต่างๆ ฉากหลังต่างๆ ก็ล้วนแล้วแต่เป็น Pixel Art



รูปที่ 3.15 ภาพ Pixel Art ทหารหน้าเมืองญี่ปุ่น



รูปที่ 3.16 ภาพ Pixel Art นางพยาบาล



รูปที่ 3.17 ภาพ Pixel Art ทหารหน้าเมืองอัฟราฮา



รูปที่ 3.18 ภาพ Pixel Art สุลต่าน



รูปที่ 3.19 ภาพ Pixel Art อูฐทะเลทราย



รูปที่ 3.20 ภาพ Pixel Art มอนสเตอร์กากอย

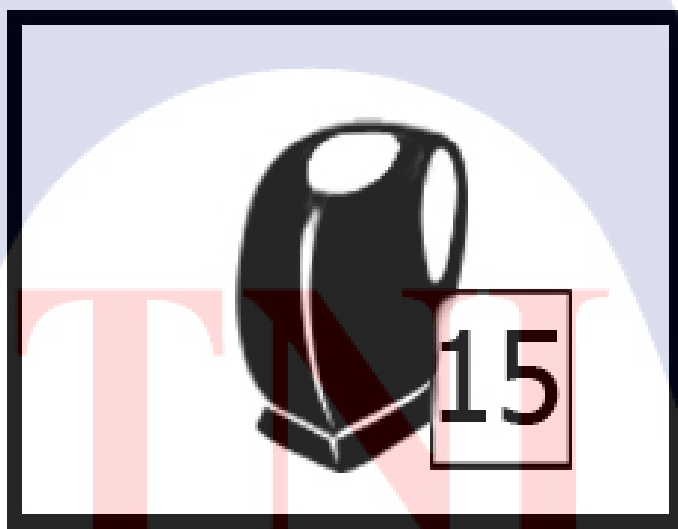


รูปที่ 3.21 ภาพ Pixel Art มอนสเตอร์เพนด้าแดง

3.2.3.4 ภาพออกแบบงาน Art อื่นๆ ส่วนมากจะเป็นการออกแบบ Icon ต่างๆที่มีขนาดเล็กเพื่อใช้ในการโฆษณาหรือใช้ภายในเกม



รูปที่ 3.22 ภาพ Icon การเล่นเกมแบบ Wireless



รูปที่ 3.23 ภาพ Icon การออกแบบชุดเกราะ



รูปที่ 3.24 ภาพแผนที่เมืองอัฟราฮาสำหรับการโฆษณา

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

3.3.1 ขั้นตอนการออกแบบชิ้นงาน

ขั้นตอนการออกแบบชิ้นงานนั้นจะเริ่มจากการรับเงื่อนไขในชิ้นงานมาจากหัวหน้าฝ่ายกราฟิก ซึ่งในเงื่อนไขก็จะประกอบไปด้วย ชิ้นงานที่ต้องการคืออะไร เป็นของเกมอะไร มี Theme แบบใด ชนิดของชิ้นงานเป็นแบบไหน เมื่อได้รับเงื่อนไขครบแล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการหาข้อมูล โดยต้องใช้ อินเทอร์เน็ตเข้ามาช่วยหาข้อมูลทั้งที่เป็นเนื้อหาและทั้งที่เป็นรูปภาพ ซึ่งก็จะ Save สิ่งที่ใช้เป็นข้อมูลได้ทั้งหมดมาไว้ในคอมพิวเตอร์ก่อน เมื่อได้ข้อมูลอ้างอิงเพียงพอแล้ว ก็จะมาเริ่มเปิดดูข้อมูลเพื่อใช้ในการร่างภาพชิ้นงานลงในกระดาษ

ในขั้นตอนการร่างจะเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดเนื่องจากจะต้องร่างภาพอย่างประณีต เห็นรายละเอียดของชิ้นงานชัดเจน และต้องร่างอย่างน้อยๆ 6-7 แบบเพื่อที่จะได้มีแบบหลายๆตัวเลือกให้ เลือก เมื่อร่างภาพชิ้นงานเสร็จหมดแล้วก็จะนำภาพร่างไปให้หัวหน้าฝ่ายกราฟิกพิจารณาเลือกชิ้นงานที่ต้องการ

ถ้าหากภาพร่างผ่านเรียบร้อยแล้วก็จะนำไปสแกนลงคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปเป็นต้นแบบการลงสีเพื่อไกด์สีของชิ้นงานต่อไป แต่ถ้าหากงานยังไม่ผ่าน ก็ต้องรับคำแนะนำจากหัวหน้าฝ่ายกราฟิกเพื่อนำงานไปแก้ไข หรือในกรณีที่งานนั้นดีไม่พอก็อาจจะต้องนำกลับไปร่างแบบใหม่ๆเพิ่มขึ้นอีก

3.3.2 ขั้นตอนการทำงานในคอมพิวเตอร์

3.3.2.1 งานประเภท Concept Art

เมื่อได้ภาพร่างที่ผ่านการตรวจสอบแล้วก็จะนำมาสแกนลงในคอมพิวเตอร์ โดยมากแล้วภาพร่างมักจะเส้นไม่ชัดจึงต้องทำการปรับเส้นให้คมชัดด้วยโปรแกรม Photoshop ซะก่อน โดยการใช้ Levels เพื่อปรับความเข้มของเส้น

เมื่อปรับเส้นให้เข้มจนใช้ได้แล้วก็จะเริ่มใช้ Pen Tool ลากไปตามภาพร่างเพื่อกำหนดขอบเขตในการลงสี และจะค่อยๆลงสีภาพจากส่วนที่อยู่นอกที่สุดเข้าไปในที่สุด ขั้นตอนนี้จะกินเวลาเยอะที่สุดในการทำงานในคอม เนื่องจากต้องใช้เวลาในการลาก Pen Tool ให้ออกมาดี เมื่อลาก Pen Tool เพื่อกำหนดขอบเขตการลงสีจนครบแล้วก็จะทำการลงสีพื้นลงไปในส่วนที่ต้องการก่อน

จากนั้นจะใช้การซ้อน Layer เพื่อทำการลงสีแสงและเงาให้ออกมาสมจริง ซึ่งในส่วนนี้ต้องอาศัยการฝึกฝนและการดูทิศทางของแสงรวมถึงเงาสะท้อนเป็นอย่างดี

เมื่อทำงานเสร็จแล้วก็จะทำไปให้หัวหน้าฝ่ายกราฟิกตรวจทานและส่งต่อไปยังฝ่าย 3 D ที่จะนำเอาภาพ Concept Art ที่วาดไปปั้นเป็นโมเดล 3D เพื่อนำไปใส่ในเกม

3.3.2.2 งานประเภท Pixel Art

การทำงานประเภทนี้ จะใช้โปรแกรมปั้นโมเดลอย่างโปรแกรม Blender และโปรแกรม Photoshop เป็นหลัก เพราะถ้าเป็นการทำมอนสเตอร์นั้นจะต้องมีการขยับ มีการซึ่งถ้าทำการปั้นโมเดลด้วยโปรแกรม Blender และจัดทำทางของมอนสเตอร์ให้เรียบร้อยก่อนจะ Export ออกมาเพื่อ Dot Pixel ก็จะทำให้สามารถทำงานได้ง่ายมากกว่าเดิม แต่ถ้าหากเป็นการ Dot Pixel Art NPC ก็ไม่มีความจำเป็นต้องปั้นโมเดล เพราะว่า NPC ในเกม Asura Online นั้นจะ ไม่มีการขยับตัว จึงสามารถทำการ Dot ได้เลย

หลังจากที่ทำงานเสร็จแล้ว หัวหน้าฝ่ายกราฟิกจะเป็นคนตรวจงานด้วยตนเอง เนื่องจากงาน Dot Pixel ต้องมีความประณีต ถ้างานออกมาเป็นที่น่าพอใจแล้ว หัวหน้าฝ่ายกราฟิกจะรับงานไปเก็บไว้เพื่อรออัปเดตเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์เกม

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นตอนการทำโครงการชิ้นนี้นั้น ปัญหาหลักๆที่ข้าพเจ้าพบก็คือการออกแบบชิ้นงาน เนื่องจากการร่างภาพ 6-7 รูปในเวลาจำกัดนั้นเป็นสิ่งที่ยากมาก เนื่องจากต้องใช้พลังในการจินตนาการค่อนข้างเยอะ สำหรับตัวข้าพเจ้าที่ฝึกฝนการออกแบบมาเป็นระยะเวลาไม่นาน ก็ทำให้มีความยากลำบากในการทำงานค่อนข้างมาก

แต่หลังจากผ่านการทำงานไปช่วงหนึ่งแล้วประกอบกับได้พนักงานที่ปรึกษาคอยแนะนำสิ่งต่างๆให้ก็ทำให้สามารถทำงานได้เร็วมากขึ้น ได้แนวคิดต่าง ๆ มากขึ้น นอกจากนั้นยังได้ฝึกฝนการวาดรูปและการสเก็ตภาพต่างๆซึ่งช่วยให้ทำงานได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้นด้วย

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

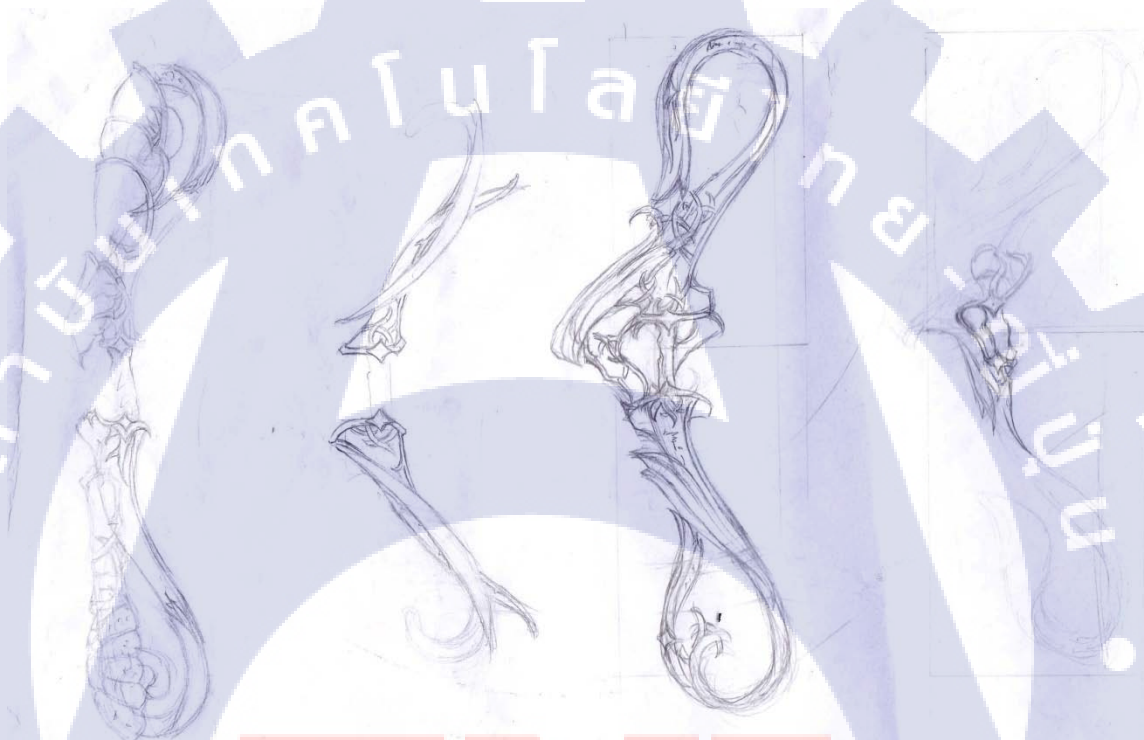
โครงการนี้เป็นโครงการที่รวบรวมผลงานต่างๆที่ข้าพเจ้าได้ทำให้กับบริษัท ดีบีส์ จำกัด งานแต่ละชิ้นที่ทำนั้นแม้จะเป็นงานในรูปแบบเดียวกันเป็นส่วนใหญ่ แต่่างานแต่ละชิ้นนั้นก็จะมี Theme ของงานที่แตกต่างกัน ต้องใช้ข้อมูลในการทำงานที่แตกต่างกันเนื่องจากเป็นงานที่ต้องใช้หัวในการจินตนาการและออกแบบ ใช้ความสามารถด้านศิลปะในการสเกตภาพร่างและลงสี ซึ่งงานที่ข้าพเจ้าทำให้กับบริษัท ดีบีส์ จำกัดนั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆดังนี้

4.1.1 งาน Concept Art

งาน Concept Art เป็นงานที่เกี่ยวกับการออกแบบสิ่งต่างๆเพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสิ่งต่างๆในเกม ซึ่งการเริ่มทำงานของ Concept Artist นั้นจะเริ่มต้นด้วยการรับคำสั่งจากหัวหน้าฝ่ายกราฟิกมาก่อนว่าต้องการให้ออกแบบชิ้นงานประเภทอะไร เป็นอาวุธ ไอเทม มอนสเตอร์ หรือ NPC และใช้สำหรับเกมอะไร เนื่องจากแต่ละเกมก็มี Theme แตกต่างกัน หลักการออกแบบชิ้นงานก็จะไม่เหมือนกันด้วย เนื่องจาก Theme ของเกม Asura Online นั้นจะเป็นแนวน่ารัก เหมาะกับเด็กๆ การออกแบบจึงต้องทำให้เป็นการ์ตูน น่ารักสดใส ต่างกับเกม 400 Online ที่จะต้องออกแบบให้มีความสมจริง ดุดัน โบราณ จึงจะเข้ากับ Theme ของเกม

4.1.1.1 การออกแบบธนูปเทวิหค

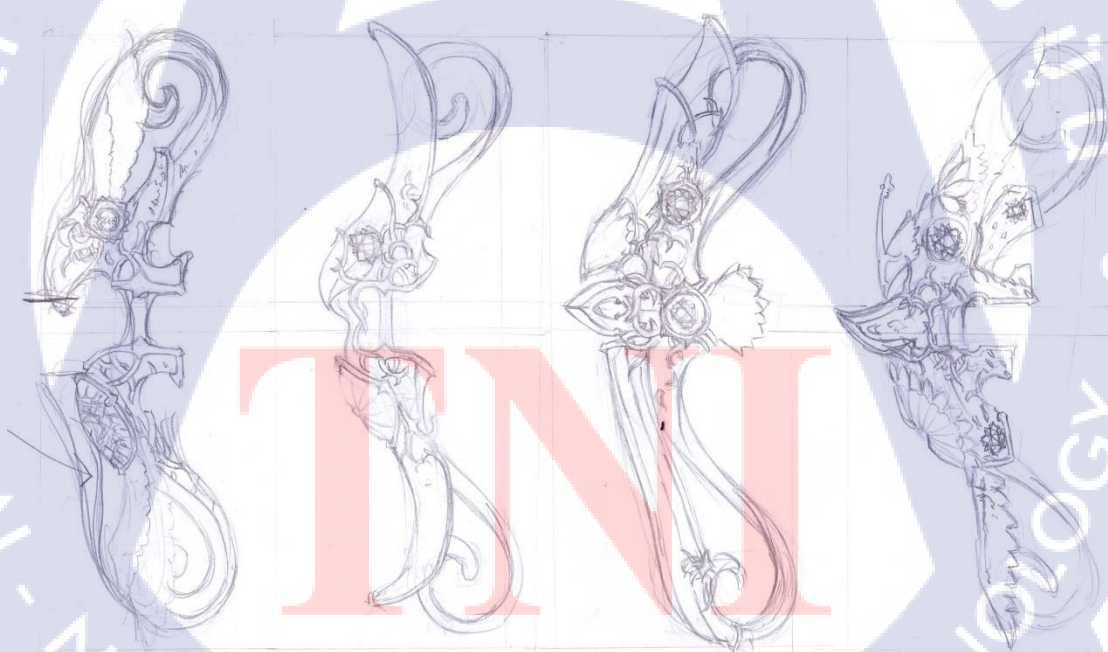
ได้รับเงื่อนไขในการออกแบบธนูปของกรม 400 Online โดยต้องทำการออกแบบธนูปให้มี Theme ของสัตว์เทพในตำนานของอาหรับ จึงเริ่มต้นหาข้อมูลและร่างภาพออกมาหลายๆแบบ



รูปที่ 4.1 ภาพร่างแผ่นที่ 1

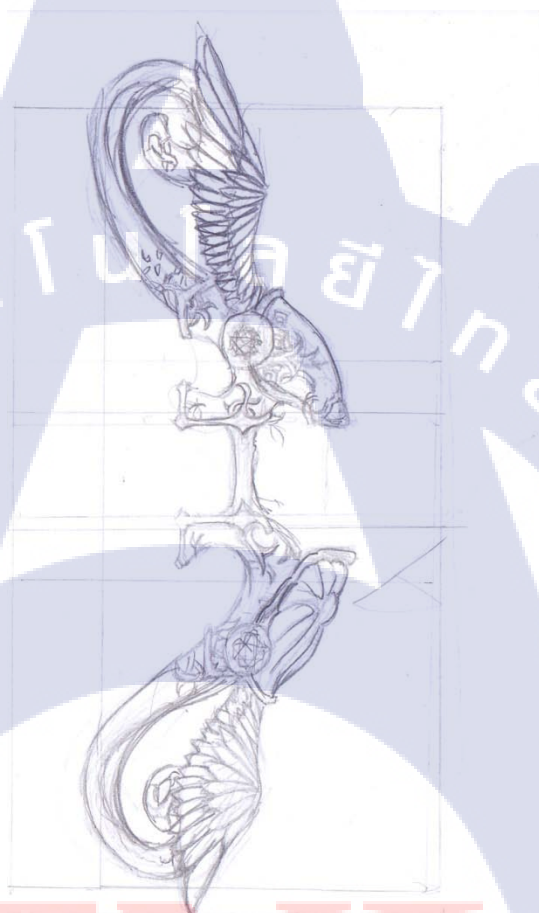


รูปที่ 4.2 ภาพร่างแผ่นที่ 2



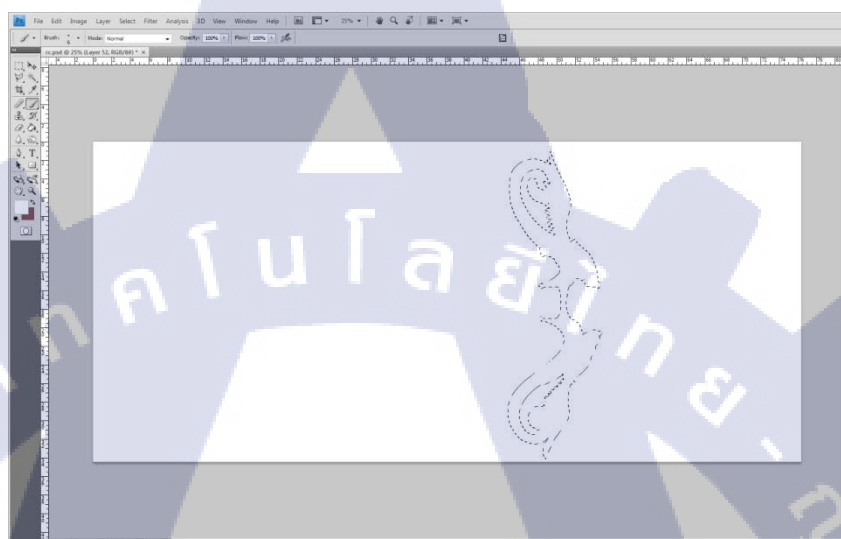
รูปที่ 4.3 ภาพร่างแผ่นที่ 3

เมื่อได้แบบที่ผ่านการเลือกแล้วก็จะทำการสแกนภาพลงมาในคอม และทำการปรับแต่งเส้นให้
เข้มข้นเพื่อความคมชัดของเส้น

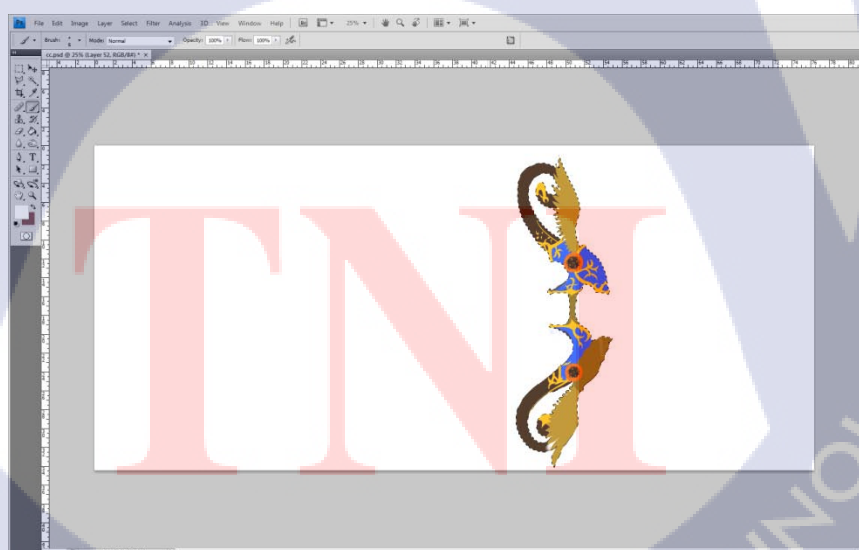


รูปที่ 4.4 ภาพร่างที่ผ่าน และทำการปรับเส้นแล้ว

จากนั้นจะเริ่มทำการใช้เครื่องมือที่ชื่อ Pen Tool ในการลากเส้น Path ไปตามภาพร่างเพื่อสร้าง Selection สำหรับลงสีพื้นให้ภาพ เมื่อสร้าง Selection เสร็จแล้วก็ทำการเทสีลงไป โดยต้องคำนึงถึงตำแหน่งของรูปภาพและ Layer ให้สัมพันธ์กันด้วย

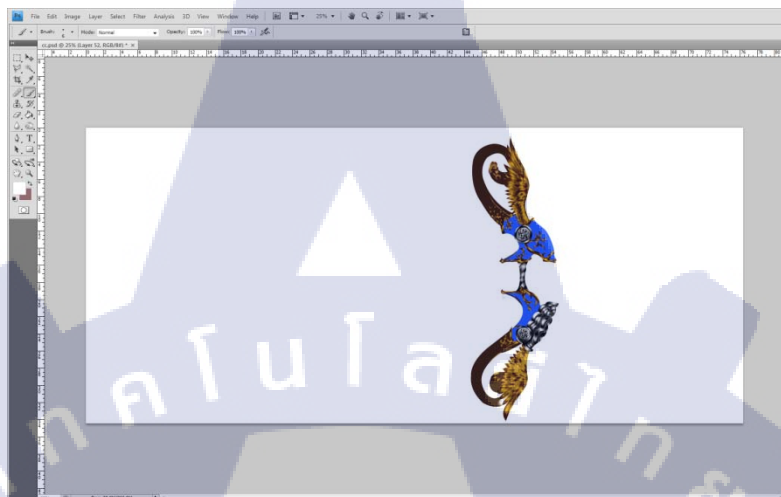


รูปที่ 4.5 เส้นประ Selection ที่สร้างขึ้นสำหรับลงสี



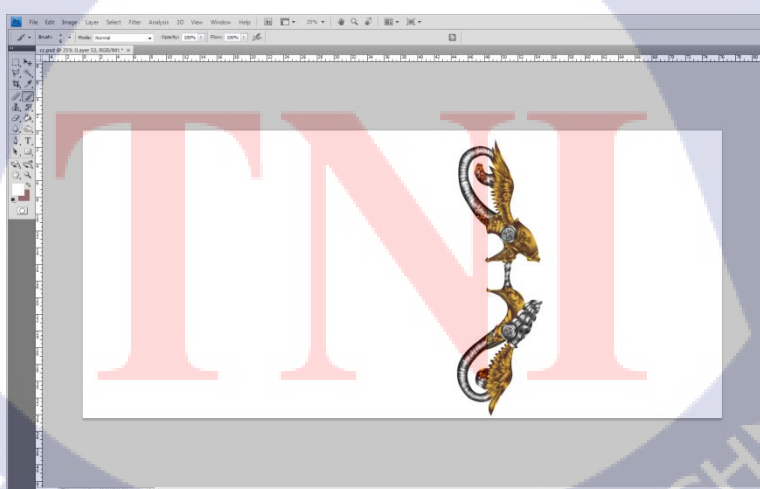
รูปที่ 4.6 เทสีพื้นลงไปในเส้น Selection

เมื่อเทสพื้นลงไปจนครบแล้วก็เริ่มใช้วิธีการซ่อน Layer เพื่อลงแสงเงาให้สวยงามทีละส่วนๆ



รูปที่ 4.7 ซ่อน Layer และเริ่มเติมแสงเข้มลงไปในพื้นที่

เนื่องจากฐานที่ลงสีไว้ตอนแรก หัวหน้าฝ่ายกราฟิกเดินมาตรวจและสั่งให้แก้สีน้ำเงินออก ให้ใช้สีทองและสีเงินน่าจะดีกว่า จึงได้เปลี่ยน Theme สีเป็นสีทองและเงิน



รูปที่ 4.8 เปลี่ยน Theme สีเป็นสีทองและเงิน

เมื่อเสร็จการลงสีแล้วก็จะนำงานไปให้หัวหน้าฝ่ายกราฟิกตรวจทาน และเมื่องานผ่านก็จะส่งมอบไฟล์งานให้หัวหน้าฝ่ายกราฟิกเพื่อนำไปให้ฝ่าย 3D ขึ้นโมเดล 3D ต่อไป

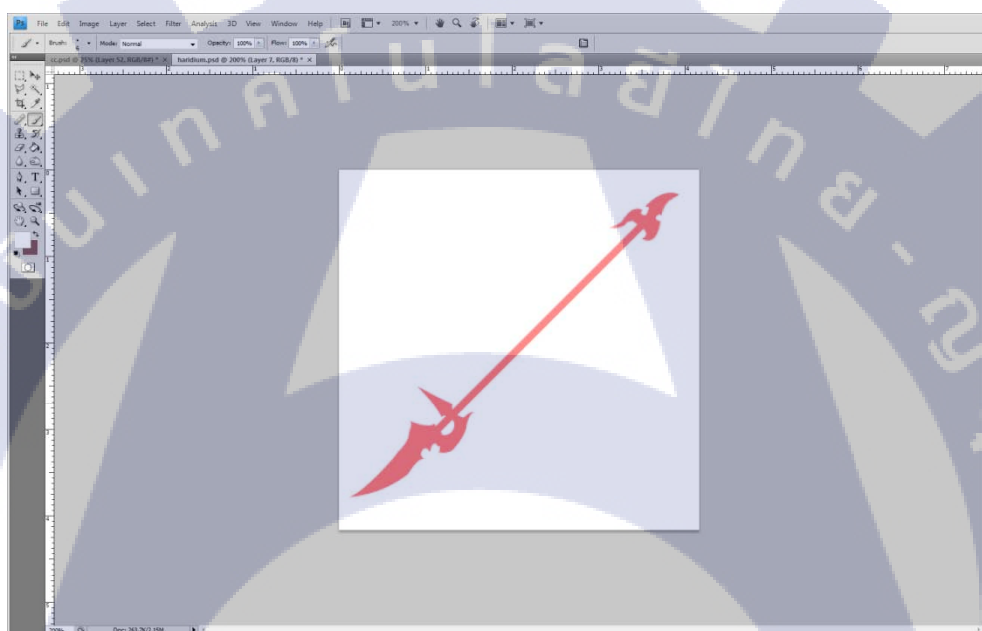


รูปที่ 4.9 ภาพอนุเทพวิหคที่เสร็จสมบูรณ์

TNI

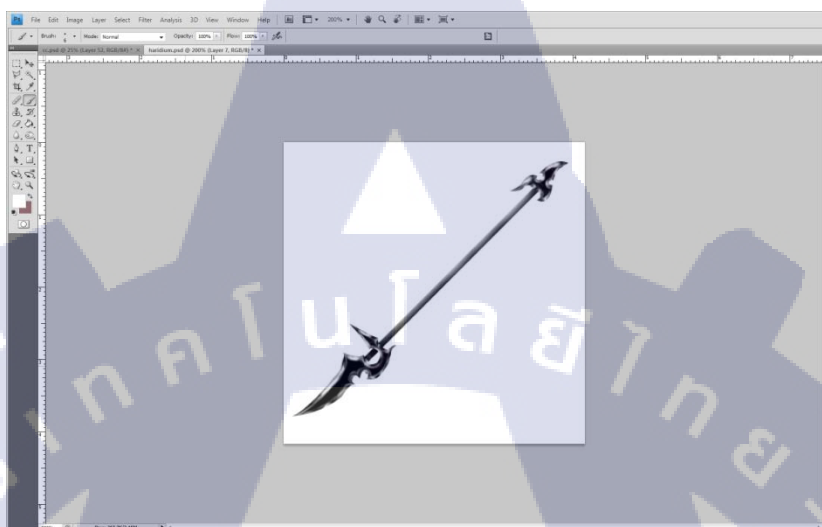
4.1.1.2 การออกแบบหอกแห่งความมืด

การออกแบบหอกแห่งความมืดนั้นเป็นการออกแบบให้กับเกม Asura Online ซึ่งไม่ต้องใช้ความละเอียดในการออกแบบมากเท่าเกม 400 Online ดังนั้นการออกแบบหอกแห่งความมืดนี้จึงไม่ต้องร่างภาพ แต่สามารถทำงานในคอมพิวเตอร์ได้เลย

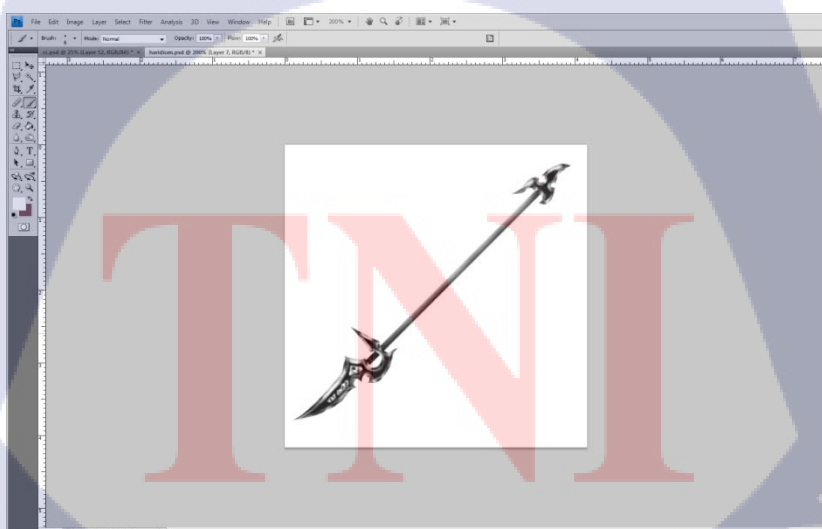


รูปที่ 4.10 ภาพโครงของหอกแห่งความมืด

เมื่อได้โครงภาพมาแล้วก็จะใช้เทคนิคการซ้อน Layer เหมือนเดิมเพื่อทำการลงแสงเงาให้กับภาพเพื่อให้ภาพดูมีมิติยิ่งขึ้น จากนั้นจึงเติมรายละเอียดเข้าไปจนเสร็จ



รูปที่ 4.11 เติมสีและใส่แสงเงาให้ภาพดูสมจริงมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.12 เติมรายละเอียดลงไปให้ครบ

เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้วก็จะส่งไฟล์งานให้หัวหน้าฝ่ายกราฟิกเพื่อนำไปอัปเดตลงเกมต่อไป

รูปที่ 4.13 หอกแห่งความมิดที่เสร็จสมบูรณ์

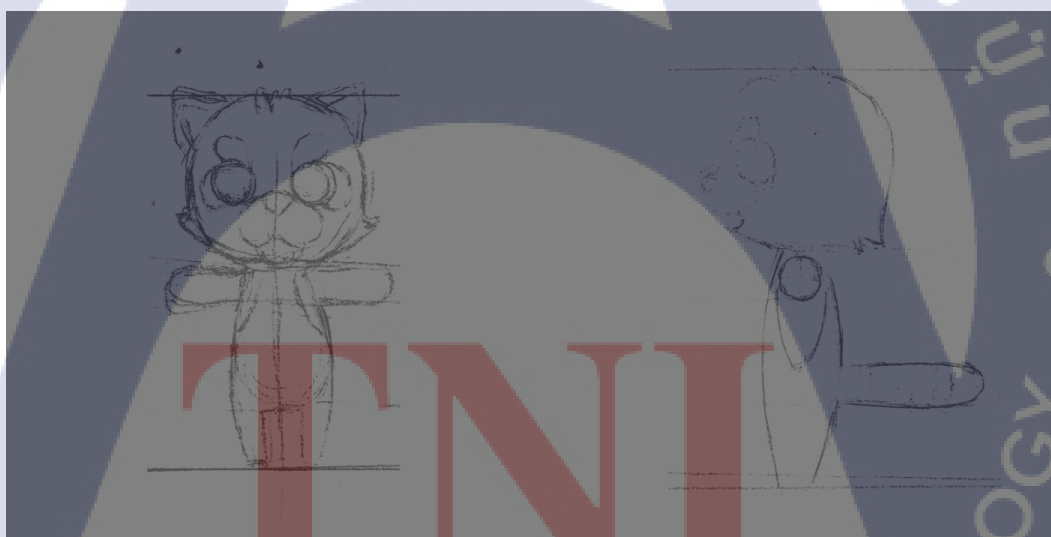
TNI

4.1.2 งานประเภท Pixel Art

งานประเภท Pixel Art ในบริษัท ดิเบิ้ลส์ จำกัด นั้น จะแยกเป็น 3 ประเภท คือ Pixel Art มอนสเตอร์ , Pixel Art NPC , Pixel Art Map Object ซึ่งงาน Pixel Art นั้นเป็นงานที่ค่อนข้างยาก เนื่องจากจะต้องใช้การ "จุด" ให้เกิดเป็นรูปขึ้นมา ตัวอย่างเช่น Pixel Art แพนด้าแดง

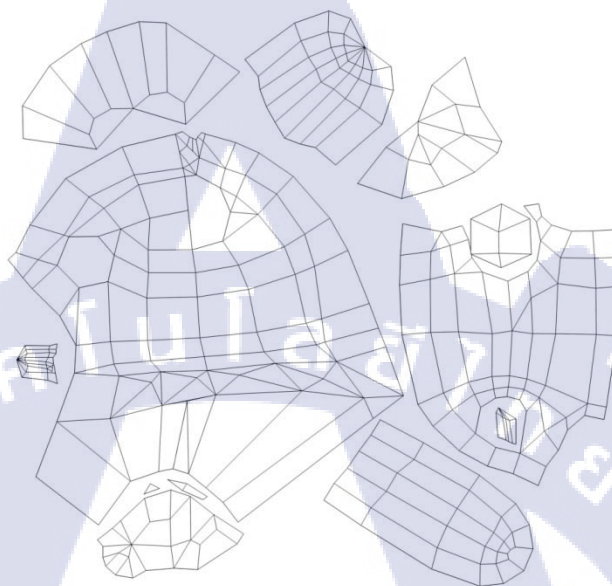
4.1.2.1 Pixel Art มอนสเตอร์แพนด้าแดง

ขั้นตอนการทำงาน Pixel Art นั้นก็จะเริ่มจากการร่างภาพเช่นกัน แต่ถ้าหากเป็นมอนสเตอร์นั้น จำเป็นจะต้องร่างภาพอย่างน้อยๆ 10-15 แบบเพื่อเลือกตัวที่เหมาะสมกับเกมสุรา ซึ่งถ้าภาพร่างนั้นไม่มีตัวไหนที่เหมาะสมก็ต้องร่างเพิ่มจนกระทั่งได้มอนสเตอร์ที่ใช้งานได้ เมื่อได้มอนสเตอร์ที่นำมาทำชิ้นงานได้แล้ว ก็จะทำการวาด Three-Post เพื่อเป็นแบบในการปั้นโมเดล



รูปที่ 4.14 ภาพ Three-Post ของแพนด้าแดง

จากนั้นจึงทำการปั้นโมเดล 3D และลงสี Texture ตัวมอนสเตอร์เพื่อเป็นการ โท้ดเนวสีบนตัว
ของมอนสเตอร์



รูปที่ 4.15 UV Map ของมอนสเตอร์สำหรับลงสี

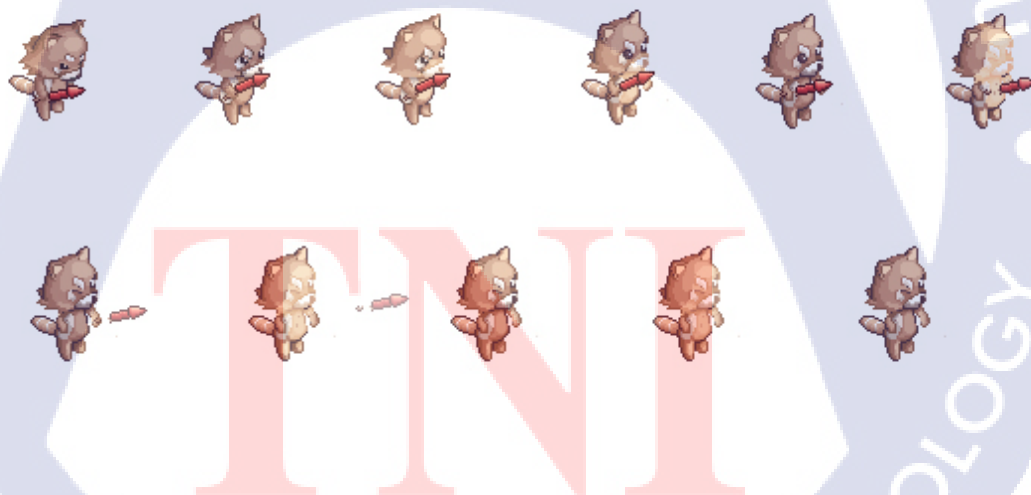


รูปที่ 4.16 UV Map ของมอนสเตอร์ที่ลงสีเสร็จแล้ว

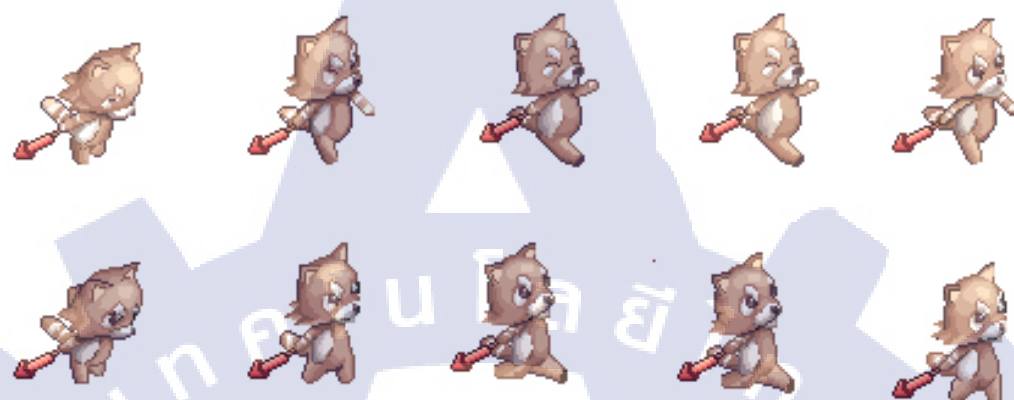
จากนั้นจึงทำการ Export โมเดลออกมาเป็นภาพ 2D และนำมา Dot Pixel ในท่าทางต่างๆให้ครบทุกท่า เช่น ท่าโจมตี ท่าเดิน ท่ายืน ท่านั่ง ท่าตาย ท่าเจ็บ



รูปที่ 4.17 ภาพมอนสเตอร์ที่ทำการ Dot Pixel เสร็จแล้ว



รูปที่ 4.18 ภาพมอนสเตอร์ที่ทำการ Animate ท่าโจมตี



รูปที่ 4.19 ภาพมอนสเตอร์ที่ทำการ Animate ทำเดิน

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ประสบการณ์ในการทำงาน

ชิ้นงานที่ทำให้กับบริษัท ดีบีส์ จำกัด นั้นช่วยให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์และความรู้อันมีค่าหลายอย่าง เนื่องจากข้าพเจ้าเป็นคนที่ทำงานช้า ทั้งวาดรูปช้า ลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ก็ช้า เนื่องจากขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง แต่เมื่อได้ทำงานให้กับบริษัท ดีบีส์ จำกัด ทำให้ข้าพเจ้าได้ฝึกฝนฝีมือของข้าพเจ้ามากขึ้น สามารถทำงานได้รวดเร็วขึ้นเนื่องจากต้องทำงานแข่งกับเวลา ฝีมือการวาดรูปและการลงสีก็ดีขึ้น โดยที่ใช้เวลาในการทำงานสั้นลงกว่าเดิมด้วย ดังนั้นแล้วประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานกับบริษัท ดีบีส์ จำกัด นั้นถือว่ามีค่าอย่างมากต่อการพัฒนาตัวของข้าพเจ้าเอง

4.2.2 ความรู้ที่ได้รับ

งานที่ข้าพเจ้าทำในบริษัท ดีบีส์ จำกัด นั้นส่วนมากจะเป็นการสเก็ตรูปและลงสีรูปเป็นส่วนใหญ่ ก่อนเริ่มทำงานที่บริษัท ดีบีส์ จำกัด นั้นข้าพเจ้ามีความรู้และความสามารถด้านการสเก็ตภาพอยู่บ้าง แต่ไม่มีความรู้ทางด้านการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์เลย ซึ่งการที่มาทำงานที่บริษัท ดีบีส์ จำกัด นั้นทำให้ข้าพเจ้าได้ทดลองลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ ได้เรียนรู้คีย์ลัดต่างๆในโปรแกรม Photoshop ได้ทดลองปั้นโมเดล 3D ด้วยโปรแกรม Blender ทำให้ข้าพเจ้ามีความชำนาญในการทำงานมากยิ่งขึ้น และสามารถใช้โปรแกรมต่างๆในการทำงานได้สะดวกมากยิ่งขึ้น

4.2.3 อุปสรรคในการทำงาน

อุปสรรคในการทำงานที่พบเป็นส่วนมากคือเรื่องของการใช้โปรแกรมต่างๆ เนื่องจากไม่ได้ฝึกใช้งานโปรแกรมที่ใช้ทำงานด้านนี้อย่าง Photoshop และ Blender มาอย่างเพียงพอ ทำให้การทำงานล่าช้า มีอาการติดขัดขณะทำงานเนื่องจากกดคีย์ลัดไม่ถูก จำเป็นจะต้องไล่หาจากเมนูของโปรแกรมแทน นอกจากนั้นก็เป็นเรื่องของการใช้เมาส์ปากกา เนื่องจากข้าพเจ้าไม่เคยลงสีในคอมพิวเตอร์และไม่เคยใช้เมาส์ปากกา ทำให้การทำงานช่วงแรกๆด้วยเมาส์ปากกามีความติดขัด และงานที่ได้ก็ออกมาคุณภาพไม่ดีนัก

4.2.4 สิ่งที่ต้องปรับปรุง

ยังต้องปรับปรุงความสามารถในการลงสี และการสร้างสรรค์ชิ้นงานในแนวการ์ตูนมากขึ้นอีก เนื่องจากชิ้นงานหลายชิ้นที่ทำให้เกม Asura Online นั้น โดนสั่งแก้ เนื่องจากชิ้นงานที่ทำดูเป็นของเล่นมากกว่าจะเป็น Item ภายในเกม ซึ่งก็ต้องแก้ไขชิ้นงานมากถึง 2-3 รอบ ถ้าปรับปรุงวิธีการลงสีให้เหมาะสมกับชิ้นงานมากกว่านี้ได้ ก็จะทำให้งานมีคุณภาพมากขึ้นด้วย

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมาย การปฏิบัติงานหรือการจัดทำโครงการ

จุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงานคือการออกแบบสิ่งใหม่ๆให้กับเกมที่บริษัท ดิเบิ้ลส์ จำกัด เปิดให้บริการทั้ง 2 เกม ไม่ว่าจะเป็น Asura Online หรือ 400 Online

4.3.1 เพิ่มสิ่งใหม่ๆให้กับเกม Asura Online

เนื่องจากเกม Asura Online เป็นเกมที่เปิดมานานที่สุดของบริษัท และมีฐานผู้เล่นอยู่เป็นจำนวนมาก ดังนั้นการที่จะดึงผู้เล่นเก่าๆและเพิ่มฐานผู้เล่นใหม่นั้นก็ต้องมีการอัปเดตเกมให้ใหม่และน่าสนใจอยู่เสมอ การเพิ่ม Item ใหม่ๆ การเพิ่มเมืองใหม่ๆ การเพิ่มมอนสเตอร์ใหม่ๆและ NPC ตัวใหม่ๆก็ถือว่าเป็นสิ่งที่จะดึงดูดผู้เล่นได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 4.20 NPC อูรูที่เมืองอัฟราฮา เมืองใหม่ในเกม Asura Online

4.3.1 เพิ่มสิ่งใหม่ๆให้กับเกม 400 Online

เกม 400 Online นั้นเป็นเกมที่มีภาพเป็น 3D ทั้งเกม ดังนั้นตัวเกมจึงมีรายละเอียดค่อนข้างสูงกว่าเกม Asura Online ดังนั้นการออกแบบสิ่งใหม่ๆให้กับเกมจึงยากกว่าเกม Asura Online ค่อนข้างมาก และการอัปเดตก็ช้ากว่า



รูปที่ 4.21 Concept Art ของอาวุธระดับแรร์ที่จะนำไปเป็นโมเดล 3D ใส่ลงในเกม

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลดำเนินงาน

จากการได้ปฏิบัติงานมาโดยตลอด 4 เดือน ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างมากมาย ได้ฝึกสังเกตภาพอาวุธและชุดเกราะหลากหลายรูปแบบ ได้ฝึกฝนการลงสีในคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรก ได้ฝึกฝนการใช้เมาส์ปากกาจนมีความคล่องตัวมากขึ้น ได้ทำงานแข่งขันกับเวลา มีคนที่คอยแนะนำและติดตามการทำงานของข้าพเจ้า ซึ่งจะช่วยให้ข้าพเจ้าพัฒนาตัวเองไปได้มากกว่านี้

ปัญหาที่พบคือเนื่องจากข้าพเจ้าไม่เคยลงสีภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้ไม่สามารถใช้โปรแกรมและใช้เมาส์ปากกาได้คล่องแคล่วเหมือนกับคนอื่นๆที่ทำงานประเภทเดียวกัน ทำให้งานที่ทำนั้นช้ากว่าคนอื่นมาก หลายงานที่ใช้เวลาถึง 1 สัปดาห์ในการสังเกตภาพและลงสีภาพ ซึ่งในจุดนี้ก็คิดว่าควรจะทำงานให้เร็วกว่านี้ และต้องฝึกฝนการใช้โปรแกรมให้มากยิ่งขึ้นกว่านี้ นอกจากนั้นปัญหาที่พบอีกอย่างก็คือการที่ข้าพเจ้าไม่เคยลงสีด้วยคอมพิวเตอร์เลย ทำให้ไม่สามารถที่จะลงสีภาพให้ออกมาสวยตามแบบที่ต้องการได้ หลายๆครั้งภาพสเกตของข้าพเจ้านั้นออกมาดีเยี่ยมจนถูกเลือกให้นำไปลงสีเพื่อเป็นต้นแบบในการทำ Item แต่เมื่อข้าพเจ้าลงสีเสร็จก็พบว่าความสวยงามของชิ้นงานที่เคยร่างภาพไว้โดนบดบังด้วยการลงสีที่ไม่ดีนักจนทำให้งานชิ้นนั้นไม่ผ่าน ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่มากของข้าพเจ้าที่ต้องรีบทำการแก้ไข

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

ปัญหาต่างๆที่พบมาโดยตลอดระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน 4 เดือน และแนวทางแก้ไขมีดังนี้

5.2.1 ปัญหาเรื่องการใช้โปรแกรมในการทำงาน

ในส่วนนี้ได้เริ่มฝึกฝนการใช้โปรแกรมทุกวันตั้งแต่เริ่มปฏิบัติสหกิจศึกษา ฝึกฝนการกดคีย์ลัด จดจำคีย์ลัดต่างๆที่จำเป็นต้องใช้ และฝึกวาดภาพลงสีจริงด้วยโปรแกรม ซึ่งจะทำให้สามารถใช้งานโปรแกรมได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น และช่วยให้ทำงานได้อย่างคล่องแคล่วยิ่งขึ้น

5.2.2 ปัญหาการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์

ข้าพเจ้าตั้งเป้าว่าจะวาดรูปและลงสีด้วยคอมพิวเตอร์อย่างน้อยวันละ 1 รูปตลอดระยะเวลาปฏิบัติสหกิจศึกษา แม้ว่าบางวันอาจจะไม่มีเวลาวางพอดีกัพยายามวาดและลงสีตลอด ซึ่งการที่ข้าพเจ้าลงสีบ่อยๆทำให้ฝีมือพัฒนารุดหน้าอย่างรวดเร็วมาก ทำให้ข้าพเจ้าสามารถลงสีได้สวยงาม กำหนดแสงและเงาได้ดีขึ้น และยังใช้เวลาทำงานต่อชิ้นงานน้อยลงด้วย ซึ่งถ้าเทียบกับช่วงที่ข้าพเจ้าเพิ่งเริ่มปฏิบัติสหกิจศึกษาใหม่จะเห็นได้ชัดเจนว่าฝีมือในการลงสีแตกต่างกันมาก

5.2.3 ปัญหาเรื่องระยะเวลาในการทำงาน

จากปัญหา 2 ข้อด้านบนทำให้ข้าพเจ้าทำงานได้ช้ามาก มีบางชิ้นงานที่ไม่สามารถส่งได้ตามกำหนด แต่ถ้าหากข้าพเจ้าปรับปรุงและแก้ไข้ปัญหา 2 ข้อด้านบนนั้นได้แล้วก็จะทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำงานได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้นและสามารถที่จะส่งงานได้ตามกำหนดเวลาและชิ้นงานก็มีคุณภาพตามต้องการอีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานตลอดระยะเวลา 4 เดือน ทำให้ทราบได้ว่าการทำงานในตำแหน่ง 2D Artist ฝ่าย Concept Art นั้นควรจะต้องศึกษาศิลปะหลายแขนงมาก ทั้งการสเกตภาพ แสงและเงาของภาพ นอกจากนั้นก็ต้องศึกษาอาวุธ ชุดเกราะในสมัยโบราณของแต่ละประเทศด้วย ซึ่งสิ่งพวกนี้สามารถนำมาช่วยออกแบบชิ้นงานหลายๆชิ้นได้ ถ้าหากไม่ได้ศึกษาพวกนี้มาเลย การจะทำงานในฝ่าย Concept Art นั้นยากมาก

นอกจากจะต้องศึกษาสิ่งต่างๆที่กล่าวมาแล้วนั้น ยังจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์เป็นเลิศด้วย เนื่องจากงานออกแบบนั้นต้องการความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่และไม่ซ้ำใครเพื่อที่จะออกแบบชิ้นงานที่สามารถดึงดูดใจคนอื่น ๆ ให้หันมาสนใจงานที่ออกแบบได้

เอกสารอ้างอิง

1. จตุพร ปานจ้อย , 2010 , หลักและทฤษฎีในการออกแบบ [Online] , Available : http://www.km-web.rmutt.ac.th/?wpfb_dl=2 [2013 , September 22]
2. สอนสุพรรณ , 2007 , การวาดเส้น (Drawing) เพื่อฝึกฝนทักษะขั้นพื้นฐาน [Online] , Available : <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=173678> [2013 , September 29]

TNI

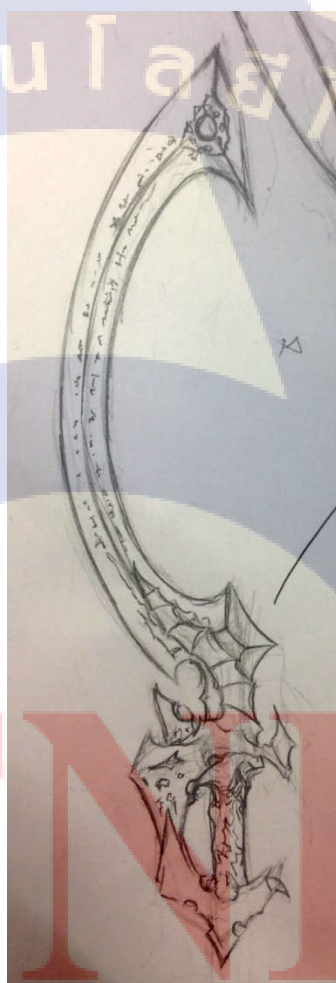
ภาคผนวก ก

ภาพร่างทั้งหมดสำหรับงาน Concept Artist

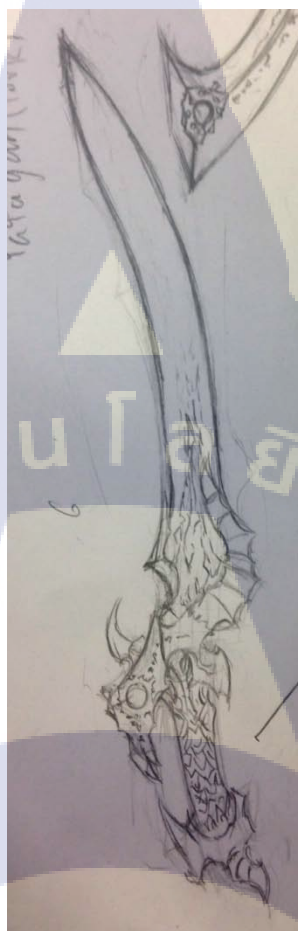
TNI

ภาพร่างทั้งหมดสำหรับงาน Concept Artist

การทำงานในตำแหน่ง 2D Artist ฝ่าย Concept Art นั้นจะต้องร่างภาพเยอะมาก เนื่องจากงาน ออกแบบชิ้นหนึ่งจะต้องร่างภาพมานำเสนอน้อย 6-7 แบบ ดังนั้นข้าพเจ้าจะขอรวบรวมภาพร่างที่ ข้าพเจ้าร่างเพื่อนำเสนอ

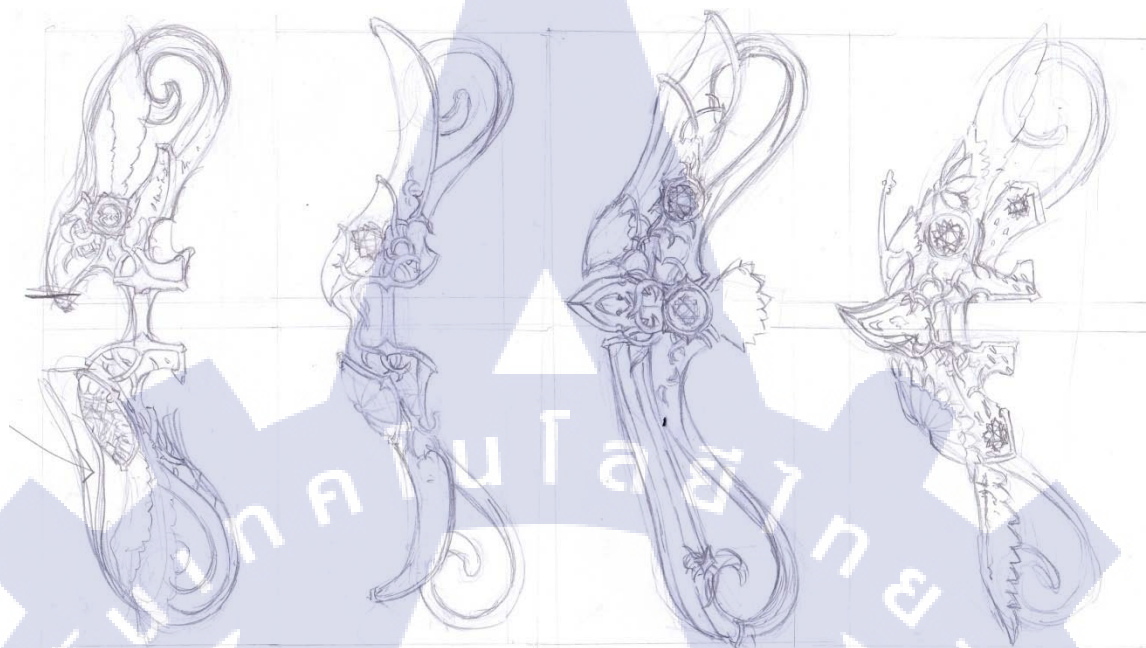


ภาพร่างดาบเพลิงราชัน



ภาพร่างกระป๋ปี่สาวเขือกแข็ง

TNI



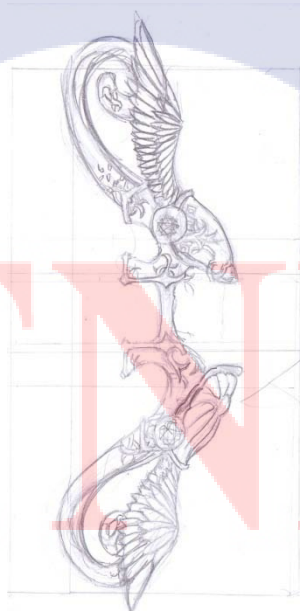
ภาพร่างธนเทพวิหคแผ่นที่ 1



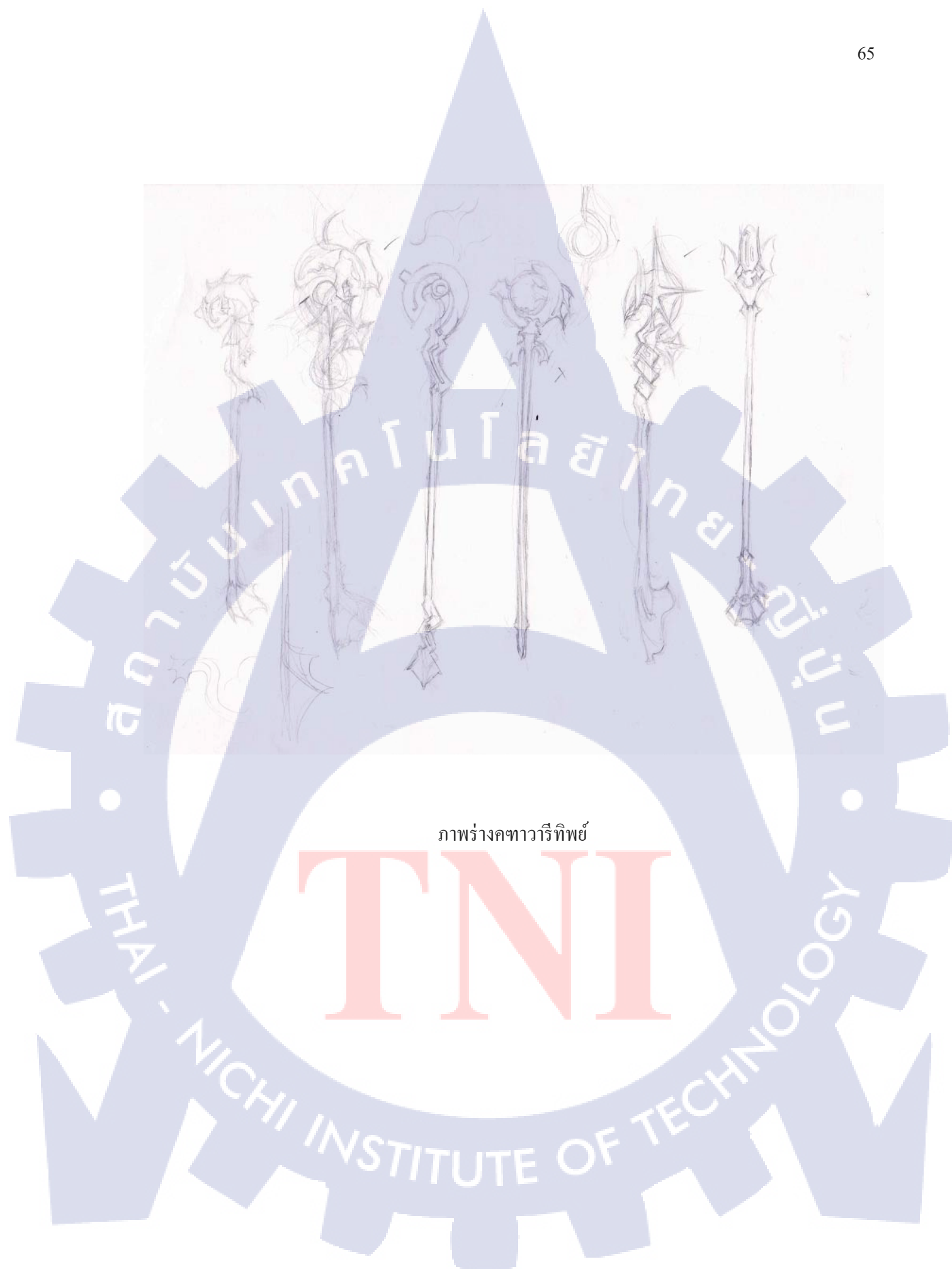
ภาพร่างธนเทพวิหคแผ่นที่ 2



ภาพร่างอนุเทพวิหคแผ่นที่ 3



ภาพร่างอนุเทพวิหคที่ใช้งานจริง

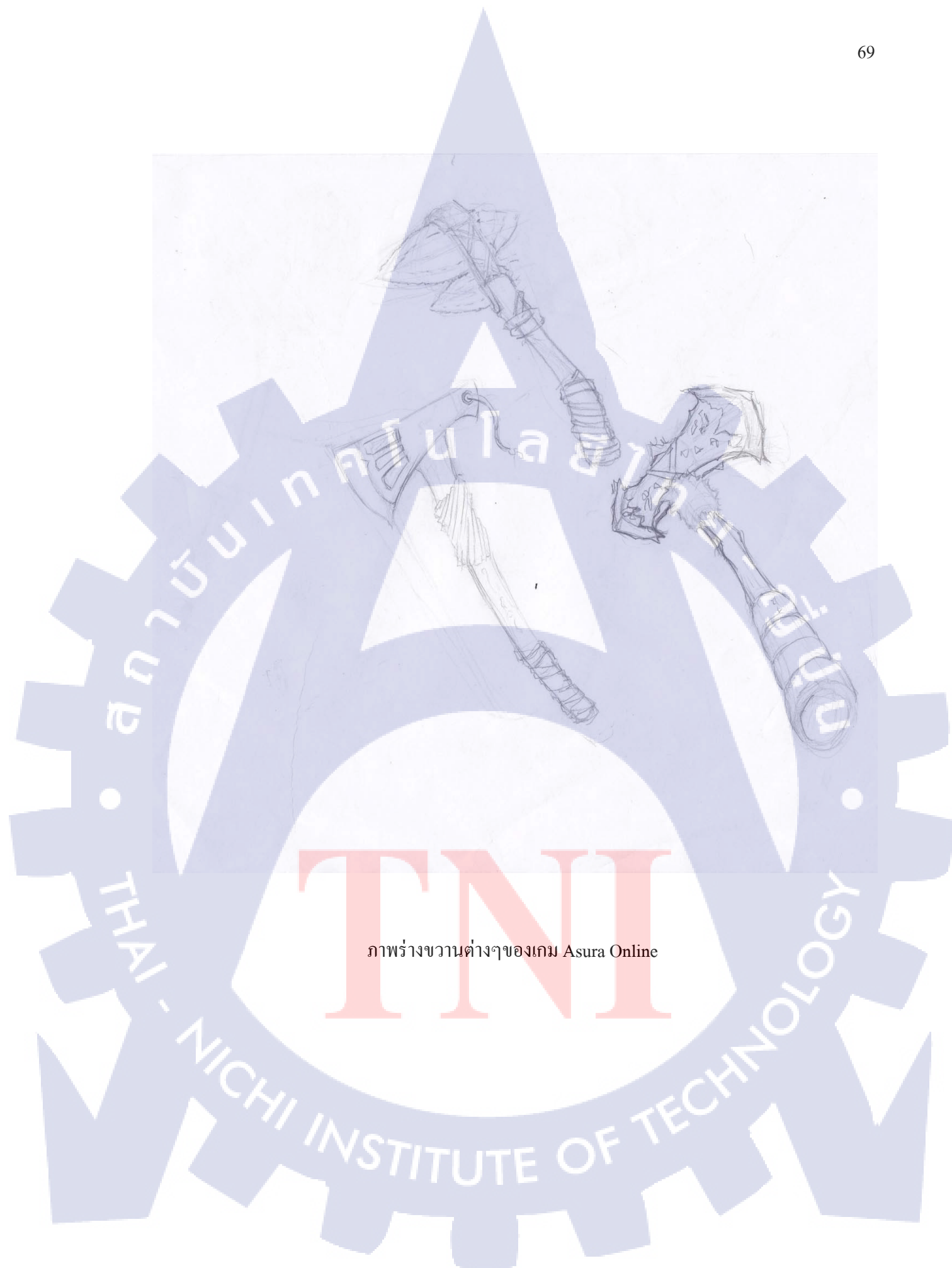


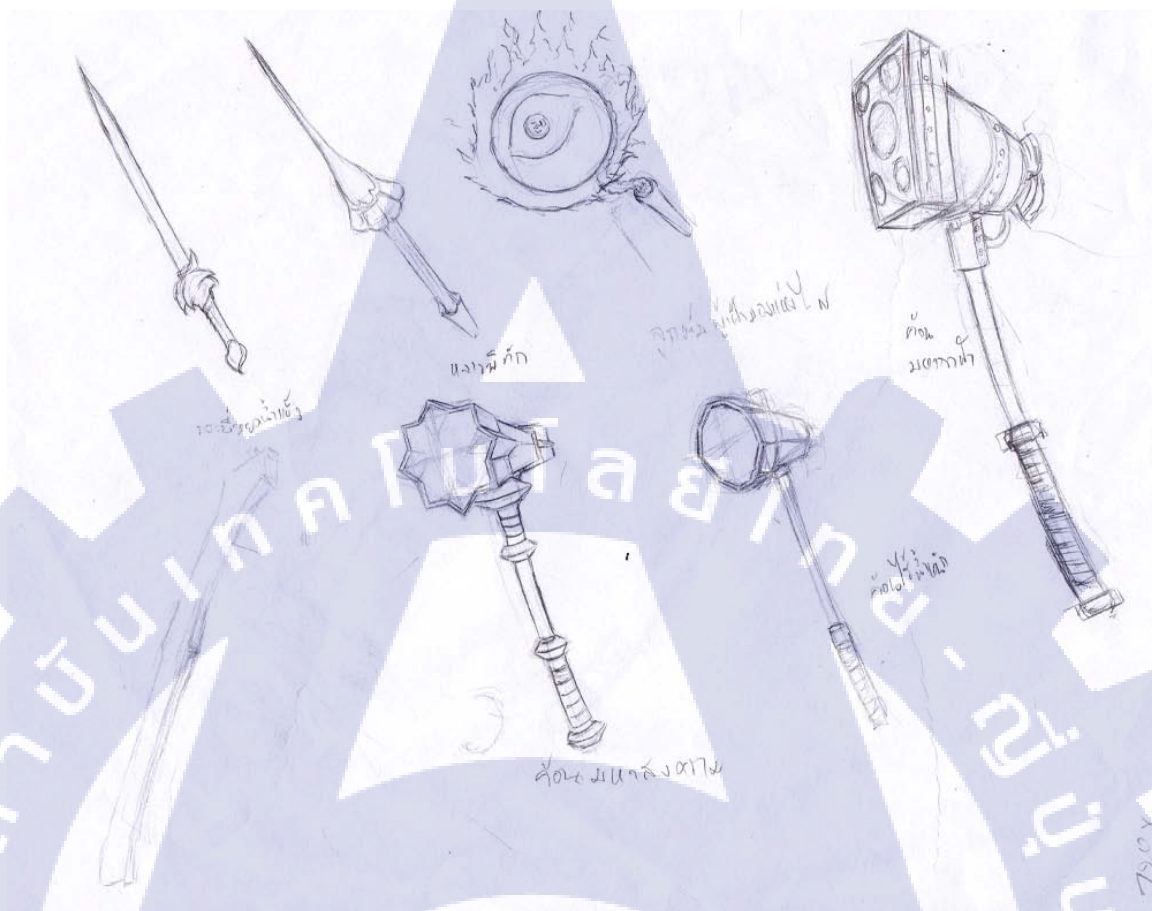






ภาพร่างมิดแหวกสมุทรที่ได้ใช้จริง





ภาพร่างก่อนและคาบต่างๆของเกม Asura Online



ภาพร่างของมอนสเตอร์จิ้งจอกในเกม Asura Online แผ่นที่ 1

TNI

THAI-NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



ภาพร่างของมอนสเตอร์จิ้งจอกในเกม Asura Online แผ่นที่ 2



ภาพร่างของมอนสเตอร์จิ้งจอกในเกม Asura Online แผ่นที่ 3

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

รูปถ่าย 1 นิ้ว

ชื่อ-สกุล	นายพศิน เรืองปัญญาโรจน์
วันเดือนปีเกิด	27 กันยายน พ.ศ.2534
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546
ระดับมัธยมศึกษา	โรงเรียนเซนต์ดอมินิก มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552
ระดับอุดมศึกษา	โรงเรียน สาธิต มศว ประสานมิตร(ฝ่ายมัธยม) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2556
ทุนการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น -ไม่มี-
ประวัติการฝึกอบรม	1. Workshop หัวข้อ "Digital Painting" โดยผู้สร้างแอนิเมชันเรื่อง "ยักษ์" 2. Short Summer Program at Human Academy , Tokyo Japan
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	-ไม่มี-

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY