



กระบวนการออกแบบมโนทัศน์ของ บริษัท อิกดราซิล กรุ๊ป
Game Concept Art for Yggdrazil Group

นายสร้อยพงศ์ พวงสร

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

กระบวนการออกแบบมโนทัศน์ของ บริษัท อิกดราซิล กรุ๊ป

Game Concept Art for Yggdrazil Group

นายศรัณยพงศ์ พวงสร

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์อมรพันธ์ ชมกลิ่น)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์สลิลา ชีวกิจการ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์โอพาร รื่นชื่น)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ	1
บทที่ 1 บทนำ	2
1.1 ชื่อบริษัท และสถานที่ตั้งสถานประกอบการ.....	2
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการหรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กร และการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่ง และหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
17. ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	4
18. วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของโครงการ	4
19. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย.....	4
บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงาน.....	5
2.1.1 โน้ตบุ๊ก) MacBook Pro Retina, 13-inch, Late 2013(.....	5
2.1.2 เม้าส์ปากกา) Wacom intuos Pro รุ่น PTH-(651	6
2.2 Software หรือ โปรแกรมที่ใช้	7
2.2.1 Adobe Photoshop.....	7
2.2.2 Microsoft PowerPoint	9
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	10
2.3.1 นิยามของConcept Art.....	10
2.3.2 นิยามของKey Visual.....	11
2.3. 3 ทักษะมิติ Perspective.....	11

2.3.4	แสงและเงา.....	13
2.3.5	ทฤษฎีสี) Color(.....	14
2.3.6	สีสื่ออารมณ์ในเชิงจิตวิทยา)Psychology of Colors (.....	16
2.3.7	กฎสามส่วน) Rules of third(.....	18
2.3.8	กายวิภาค) Anatomy(.....	19
2.3.9	ความแตกต่าง และสีหน้าของตัวละคร	20
บทที่ 3	แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	21
3.1	ตารางปฏิบัติงาน	21
3.2	รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการสหกิจศึกษา.....	22
3.2.1	Design Developed Character.....	22
3.2.2	ออกแบบ Slide Presentation	25
บทที่ 4	สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ.....	29
4.1	ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	29
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	29
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	33
5.1	สรุปผลการดำเนินงาน	33
5.2	แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	33
5.3	ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	33
	เอกสารอ้างอิง	34
ภาคผนวก		35
	ภาคผนวก ก การฝึกประจำสัปดาห์โดยพี่จ๊ะ ไร่ แห่ง .Yggdrasil.....	36
	ภาคผนวก ข รายงานประจำสัปดาห์	38
ประวัติผู้จัดทำโครงการ		39

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1.1.แผนที่บริษัท	1
ภาพที่ 1.2 แผนผังโครงสร้างบริษัท	ผิดพลาด! ไม่ได้กำหนดที่คั่นหน้า
ภาพที่ 2.1 Macbook Pro Retina ,13-inch.....	5
ภาพที่ 2.2 WACOM INTUOS Pro รุ่น PTH-651	6
ภาพที่ 2.3 ภาพ Logo Program Photoshop.....	7
ภาพที่ 2.4 ภาพ Logo PowerPoint 2013.....	8
ภาพที่ 2.5 ภาพ Perspective 1จุด.....	11
ภาพที่ 2.6 ภาพ Perspective 2จุด.....	12
ภาพที่ 2.7 ภาพ Perspective 3จุด.....	ผิดพลาด! ไม่ได้กำหนดที่คั่นหน้า
ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงแสงและเงา	14
ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงสีคู่ตรงกันข้าม	15
ภาพที่ 2.10ภาพกฎสามส่วน	ผิดพลาด! ไม่ได้กำหนดที่คั่นหน้า
ภาพที่ ภาพทฤษฎีสี 2.11.....	19
ภาพที่ ภาพทฤษฎีสี 2.12.....	19
ภาพที่ ภาพ 2.13expressionตัวละคร	20

ภาพที่ ส่วนหนึ่งของการออกแบบ 3.1Character	22
ภาพที่ 3.3 ส่วนหนึ่งของการออกแบบ Character	23
ภาพที่ 3.4 ส่วนหนึ่งของการออกแบบ Character	24
ภาพที่ 3.5 ส่วนหนึ่งของการออกแบบ Character	24
ภาพที่ 3.6 ภาพตัวอย่าง Slide Presentation	25
ภาพที่ 3.7 ภาพตัวอย่าง Slide Presentation	26
ภาพที่ 3.8 ภาพ Design Character ตั้งแต่เริ่มแรก	27
ภาพที่ 3.9 ภาพ Concept Art เพิ่มเติม.....	28
ภาพที่ 3.10 ภาพ Concept Art เพิ่มเติม.....	28
ภาพที่ 4.1 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 1.....	30
ภาพที่ 4.2 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 2.....	30
ภาพที่ 4.3 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 3.....	31
ภาพที่ 4.4 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 4.....	31
ภาพที่ 4.5 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 5.....	32
ภาพที่ 4.6 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 6.....	32

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1แผนการปฏิบัติงาน.....	21
-----------------------------------	----

TNI

สถาบันเทคโนโลยี - นวัตกรรม

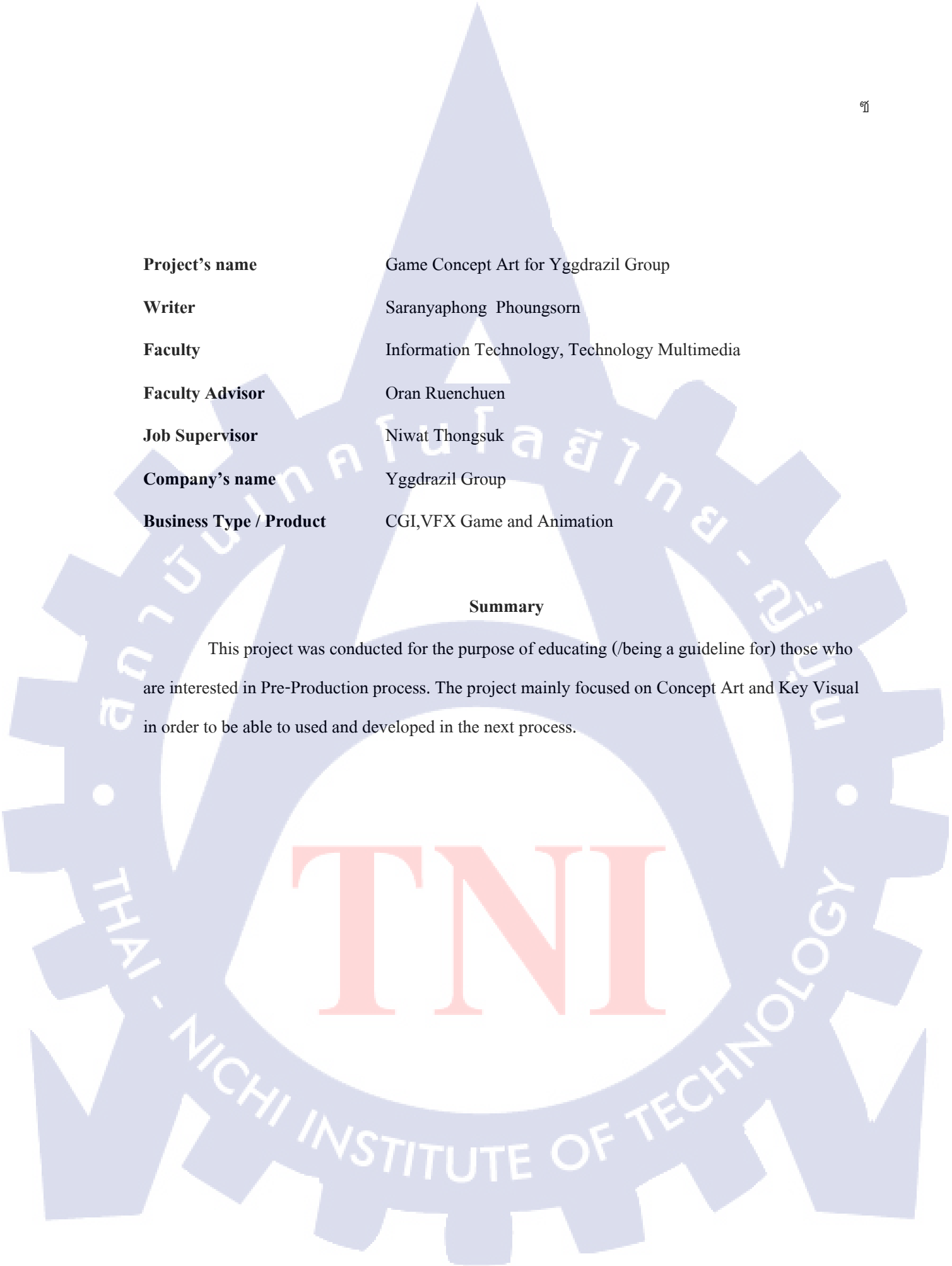
THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ชื่อโครงการ	กระบวนการออกแบบโมทัศน์สำหรับเกมของ บริษัท อีคราซิด กรุ๊ป
ผู้เขียน	นาย ศรัณยพงศ์ พวงศร
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยี สาขาวิชา ิ มัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ โอพาร รื่นชื่น
พนักงานที่ปรึกษา	นาย นิวัฒน์ ทองสุข
ชื่อบริษัท	บริษัท อีคราซิด กรุ๊ป จำกัด
ประเภทธุรกิจสินค้า/	CGI,VFX Game and Animation

บทสรุป

โครงการนี้ทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่มีความสนใจ ต้องการศึกษาด้านกระบวนการ Pre-Production โดยมุ่งเน้นไปในด้านการเขียนและออกแบบ Concept Art และ Key Visual เป็นหลัก เพื่อที่สามารถนำงานไปพัฒนาต่อในขั้นตอนต่อไป ได้

TNI



Project's name	Game Concept Art for Yggdrasil Group
Writer	Saranyaphong Phoungsorn
Faculty	Information Technology, Technology Multimedia
Faculty Advisor	Oran Ruenchuen
Job Supervisor	Niwat Thongsuk
Company's name	Yggdrasil Group
Business Type / Product	CGI,VFX Game and Animation

Summary

This project was conducted for the purpose of educating (/being a guideline for) those who are interested in Pre-Production process. The project mainly focused on Concept Art and Key Visual in order to be able to used and developed in the next process.

TNI

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท Yggdrasil Group ที่ได้มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เป็นส่วนหนึ่ง ของการปฏิบัติงาน ใน และได้รับโอกาสเรียนรู้ และลองปฏิบัติงานที่ข้าพเจ้าไม่เคยปฏิบัติมาก่อน ข้าพเจ้าสัญญาว่าจะนำ ประสบการณ์ที่ได้รับไปต่อยอดในอนาคต เพื่อเป็นผลผลิตที่มีคุณภาพ ของอุตสาหกรรมเกมและอนิเมชัน ไทยต่อไป

ขอขอบคุณพี่จ๊ะโอ้ และพี่การ์ตูนแห่ง Yggdrasil และพนักงานท่านอื่นๆ ที่คอยสนับสนุน และ แนะนำข้าพเจ้าตลอดการฝึกที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้รับทั้งทักษะและความรู้มากมาย รวมถึงการดูแล ที่เป็น กันเองและอบอุ่น การได้รับโอกาสที่เข้ามาทำงานในบริษัทนี้นับเป็นประสบการณ์ที่ดีและมีคุณค่า อย่าง มาก ขอกราบขอพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ศรัณยพงศ์ พวงสร

ผู้จัดทำ

TNI

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อบริษัท และสถานที่ตั้งสถานประกอบการ

1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท Yggdrasil Group.,

1.1.2 สถานที่ตั้งสถานประกอบการ : 310 ซอยลาดพร้าว 94 ถนนศรีวิภา
ตำบลพลับพลา อำเภอลำลูกกา
กรุงเทพฯ 10310

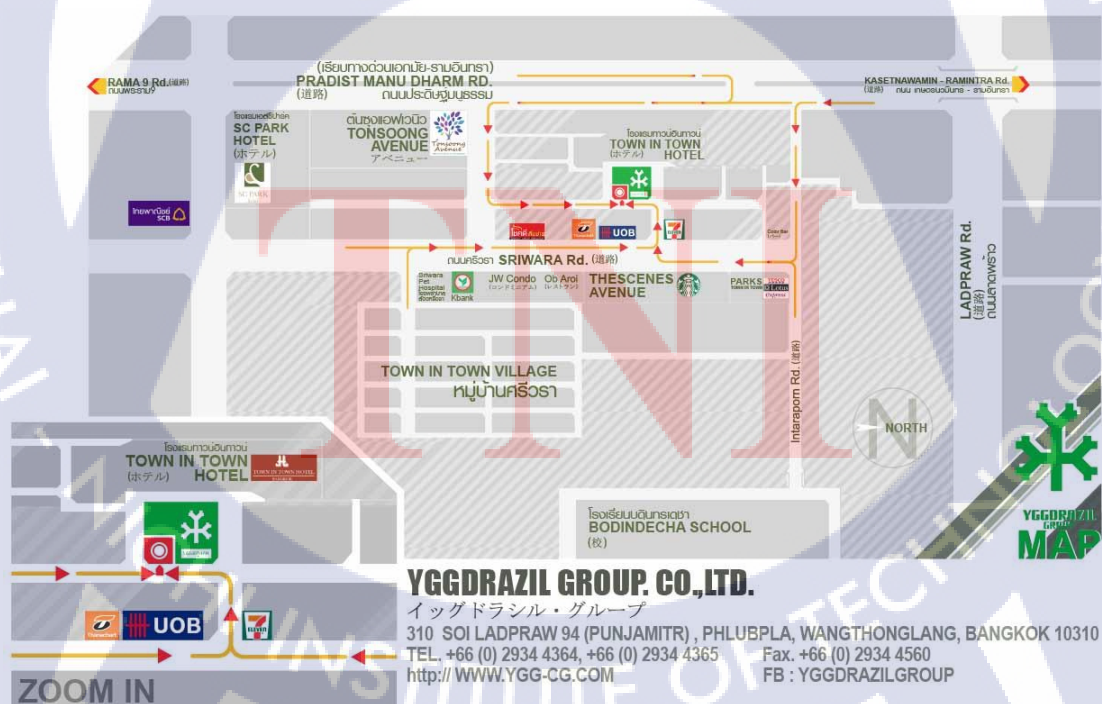
1.1.3 เบอร์โทรศัพท์ : 0 81 905 4947

1.1.4 อีเมล : hr@ygg-cg.com

1.1.5 เว็บไซต์ : <http://www.ygg-cg.com/>

1.1.6 แผนที่สถานประกอบการ :

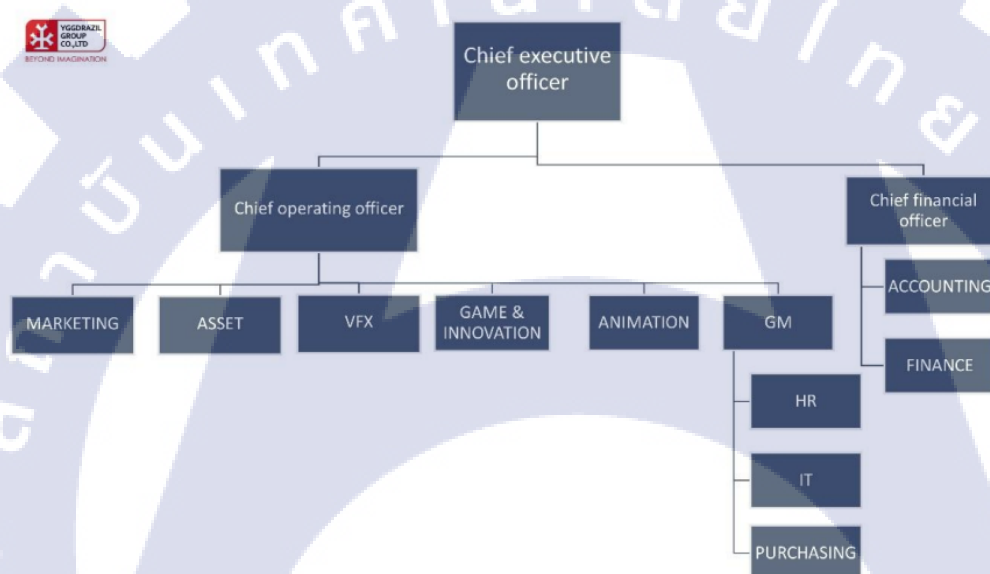
1.2



ภาพที่ 1.1 แผนที่บริษัท Yggdrasil Group.,

ด้วยประสบการณ์การทำงานกว่า 12 ปี และผู้เชี่ยวชาญกว่า 70 คน ทำให้อีกดราซิลเป็นบริษัทระดับแนวหน้าของประเทศไทย และยังได้รับการยอมรับจากบริษัทชั้นนำจากหลายประเทศประเทศ ทางบริษัทได้ให้บริการทางด้าน Animation ,VFX CGI งานPre-Post Production และยังรวมไปถึง Gameอีกด้วย

1.3 รูปแบบการจัดองค์กร และการบริหารองค์กร



ORGANIZATION CHART - YGGDRAZIL GROUP CO.,LTD
7 November 2017

ภาพที่ 1.2 รูปแบบการจัดองค์กร ของบริษัท Yggdrasil Group

1.4 ตำแหน่ง และหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

1.4.1 ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย : 2D Artist

1.4.2 หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย : ออกแบบและDesign Character และConcept ในเกม

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.5.1 พนักงานที่ปรึกษา : นาย นิวัฒน์ ทองสุข

1.5.2 ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา : Designer

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

รวมระยะเวลาทั้งหมด 4 เดือน (4 มิถุนายน – 28 กันยายน พ.ศ.2561)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท อิกดราซิล กำลังพัฒนาเกมใหม่ โดยโปรเจกต์ยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้ช่วยในการออกแบบ Concept theme และฝ่ายเพื่อให้ Modeling นำไปขึ้นรูปโมเดลเพื่อนำไปพัฒนาต่อในขั้นตอนต่อไป

1.8 วัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกระบวนการการออกแบบมโนทัศน์สำหรับการผลิตเกมของ บริษัท อิกดราซิลกรุ๊ป
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการใช้โปรแกรมและเครื่องมือสำหรับการออกแบบคอนเซ็ปต์สำหรับเกม
3. เพื่อศึกษากระบวนการทำงานและวิธีการแก้ปัญหาจากสถานที่ทำงานจริง

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบมโนทัศน์สำหรับการผลิตเกมของ บริษัท อิกดราซิลกรุ๊ป
2. ได้องค์ความรู้ ด้านเทคนิคการใช้โปรแกรมและเครื่องมือสำหรับการออกแบบของคอนเซ็ปต์สำหรับเกม

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงาน

2.1.1 โน้ตบุ๊ก (MacBook Pro Retina, 13-inch, Late 2013)

โน้ตบุ๊กที่ใช้สำหรับทำงานมาตลอด 4 เดือนคือ **MacBook Pro Retina 13 นิ้ว** เหมาะแก่การทำงานด้านกราฟฟิก เป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 2.1 MacBook Pro จอ Retina 13 นิ้ว

2.1.2 เม้าส์ปากกา (Wacom intuos Pro รุ่น PTH-651)

เม้าส์ปากกา (graphics tablet) คืออุปกรณ์ Hardware ชนิดหนึ่งที่ออกแบบมาในรูปแบบของปากกา และมักจะมาคู่กับกระดานวาด ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อใช้สำหรับงานออกแบบทางดิจิทัลงานเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์กราฟิกและยังมีคุณสมบัติที่รองรับแรงกดมือแรงสัมผัสทำให้มีความใกล้เคียงกับการวาดบน กระดาษให้มากที่สุด



ภาพที่ 2.2 เม้าส์ปากกา Wacom intuos Pro รุ่น PTH-651 โดยเว็บไซต์ TheTechReviewer.com

2.2 Software หรือโปรแกรมที่ใช้



ภาพที่ 2.3 ภาพLogo ของโปรแกรม Photoshop

2.2.1 Adobe Photoshop

เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มีความสามารถในการจัดการแก้ไขและตกแต่งรูปภาพ ผลิตโดยบริษัท Adobe Systems โดยปัจจุบันพัฒนามาจนถึงรุ่นCC หรือCreative Cloud โดยนอกจากความสามารถด้านการแต่งภาพแล้ว ในโปรแกรมยังมีฟังก์ชันเสริมอื่นๆ ซึ่งsupport กับการวาดภาพอีกด้วย

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม Photoshop

1. ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
2. ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
3. เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
4. สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สีเหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
5. มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
6. การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
7. เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้

8.Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย

ส่วนประกอบของโปรแกรม

1. เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย

1.1 File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ

1.2 Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ

1.3 Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี แสง ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ หมุนภาพ และอื่น ๆ

1.4 Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

1.5 select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

1.6 Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

1.7 View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก

1.8 Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ

1.9 Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมๆและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ใน
นี้

2. เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel (พาเนล) เป็นวินโดว้อยๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่าง ๆ ของโปรแกรม ใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์ และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

3. พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel

เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่

4. เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

5. สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการใช้สี เป็นต้น

2.2.2 Microsoft PowerPoint

เป็นโปรแกรมหนึ่งในตระกูล Microsoft Office เหมาะสำหรับการจัดสร้างงานนำเสนอข้อมูล สำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในงานได้หลายประเภท



ภาพที่ 2.4 ภาพLogo ของโปรแกรมOffice PowerPoint 2013

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม PowerPoint

1. สำหรับนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของ ข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว
2. สามารถตกแต่งตัวอักษรให้สวยงาม ด้วย WordArt ที่พิเศษกว่า PowerPoint 2003
3. การทำงานจะแบ่งออกเป็นหน้าๆ แต่ละหน้าเรียกว่า Slide (คลิกแท็บเมนู Home เลือก New Slide)
4. การสร้างจะมี Slide Layout ช่วยในการออกแบบและใส่ข้อมูล (คลิกแท็บเมนู Home เลือก Layout)
5. รูปแบบหรือ Themes จะมี Design สำหรับรูป ช่วยให้การสร้าง Presentation ได้สะดวกมากขึ้น (คลิกแท็บเมนู Design)
6. รองรับไฟล์ข้อมูลประเภทต่างๆ เช่น ตารางจาก Microsoft Excel เป็นต้น
7. รองรับภาพเคลื่อนไหวเช่น Flash, Gif Animation, Video เป็นต้น
8. สามารถสร้างแบบอัตโนมัติได้
9. สามารถสั่งพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ เช่น พิมพ์แบบ Slide, Handout เป็นต้น
10. ไฟล์ที่จะสร้างจาก Powerpoint 2007 มีนามสกุล .PPTX ถ้าเป็นเวอร์ชันเก่า จะมีนามสกุล .PPT
11. ถ้าไฟล์ที่สร้างเป็นไฟล์ .PPSX จะสามารถรับ Presentation แบบอัตโนมัติได้

2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 นิยามของ Concept Art

มักจะเห็นจากภาพยนตร์ เกมส์ หรือ Design ที่ออกมาในลักษณะของการ

Animationคือการนำเสนอภาพแนวความคิดทางด้านศิลปะ ทั้งรูปทรง รูปร่าง แสง สี และเงาซึ่งเป็นงานที่สะท้อนถึงทัศนะของผู้สร้างงานที่มีต่องานหรือโจทย์นั้นๆ จะเน้นมูด์เอนด์โทนเป็นหลัก

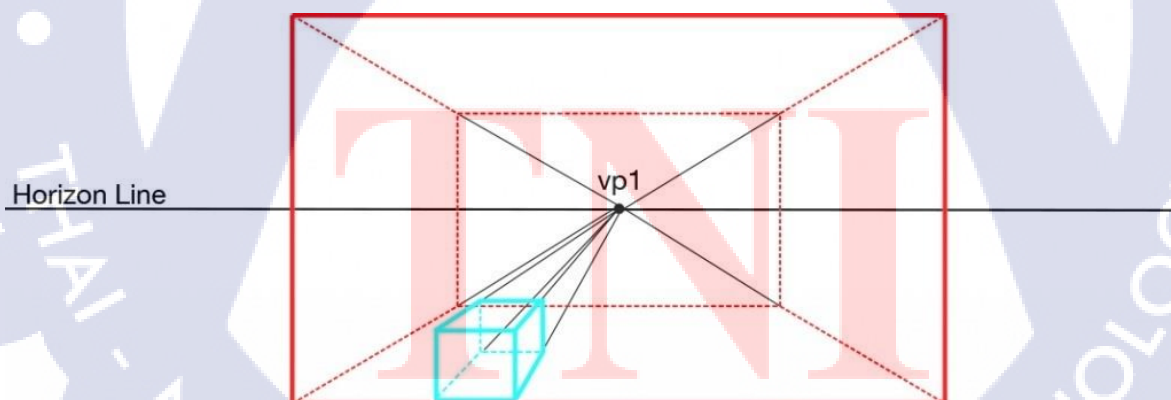
2.3.2 นิยามของKey Visual

คือการสร้างภาพเอกลักษณ์ของเรื่อง เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างคนทำงานและคนดู ว่างานนี้มีลักษณะอย่างไรงานภาพจะค่อนข้างสมบูรณ์

2.3.3 ทศนมิติ Perspective

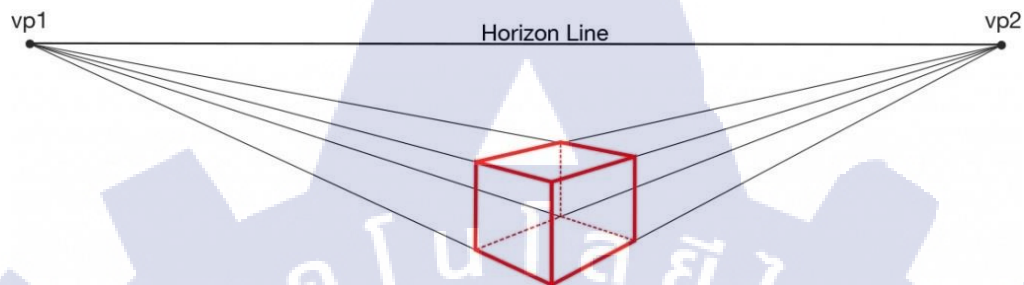
“ทศนมิติ” หรือ เพอร์สเป็คทีฟ คือการเขียนภาพที่ปรากฏออกมาในลักษณะที่เหมือนการมองเห็นจริง โดยปรกติมักจะใช้เพื่อนำเสนอภาพจำลองของแนวความคิด

- ทศนมิติแบบจุดเดียวจะมีจุดสุดท้ายตา (Vanishing point) จุดเดียว อาจอยู่ด้านซ้าย หรือขวา บนหรือล่าง หรืออยู่กึ่งกลางของภาพก็ได้
- จุดลับตาหรือจุดอันตราย คือจุดรวมของเส้นฉายของภาพ



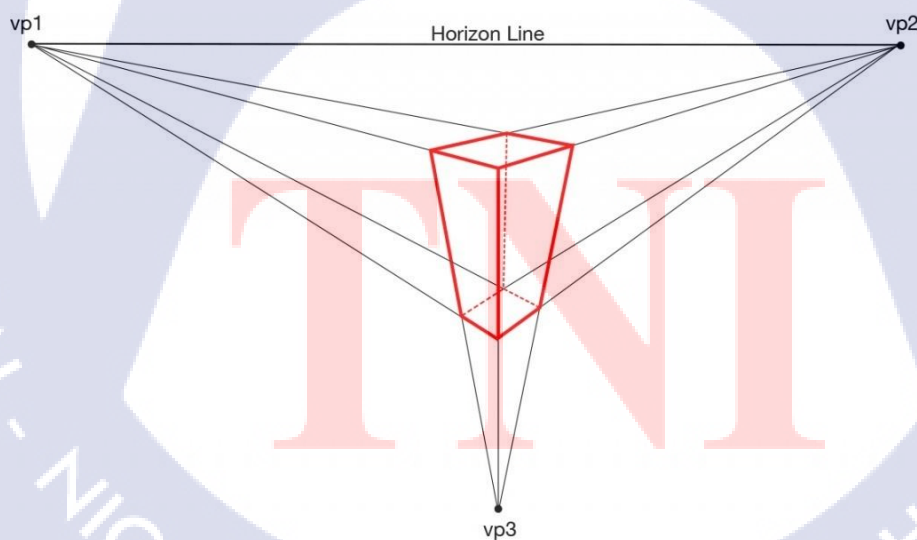
ภาพที่ 2.5 ภาพ Perspective 1จุด

- ทศนมิติแบบสองจุด จะมีจุดสุดท้ายสองจุด อยู่ทางด้านซ้ายและขวาของภาพ



ภาพที่ 2.6 ภาพ Perspective 2จุด

- ทศนมิติแบบสามจุด จะมีจุดสุดท้ายสองจุด อยู่ทางด้านซ้ายและขวาของภาพ อีกหนึ่งจุดอาจอยู่ด้านบนหรือด้านล่างของภาพก็ได้



ภาพที่ 2.7 ภาพ Perspective 3จุด

ระดับมุมมองของทัศนมิติ

- มองแบบนก (Bird's eye view) เป็นภาพในลักษณะมองจากที่สูงลงมา
- มองในระดับสายตา (Human's eye view) เป็นภาพการมองในลักษณะระดับสายตาของคนทั่วไป
- มองแบบหนอน (Worm's eye view) เป็นภาพในลักษณะมองขึ้นไปที่สูง

2.3.4 แสงและเงา

“แสงและเงา” เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงมิติของภาพ แสงเมื่อกระทบวัตถุจะทำให้เกิด เงา ซึ่งเป็นตัวกำหนดระดับค่าของน้ำหนัก โดยความเข้มของเงาก็ขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง เงามักจะอยู่ตรงข้ามกับแสงเสมอ โดยค่าน้ำหนักก็จะขึ้นอยู่กับแสงที่ตกกระทบมา รวมถึงความชัดเจนของเงาด้วยเช่นกัน โดยจากที่กล่าวมาสามารถจำแนกเป็นลักษณะต่างๆได้ ดังต่อไปนี้

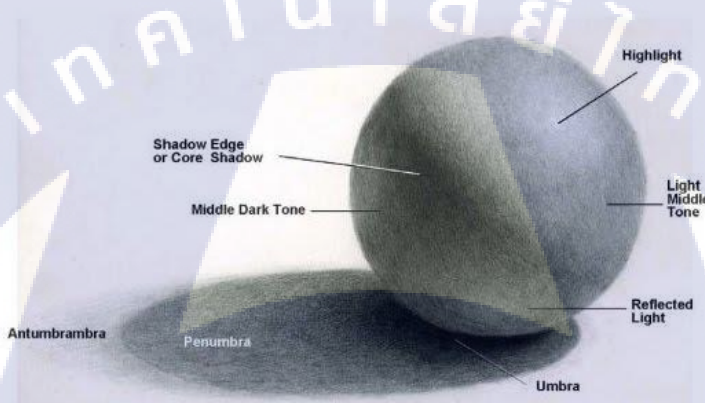
1. แสงที่สว่างที่สุด (Hight Light) ในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่วัตถุกระทบแสงโดยตรง ทำให้มีน้ำหนักที่อ่อนที่สุด โดยส่วนมากมักจะเป็นสีขาว
2. แสงปกติ (Light) เป็นส่วนที่ถูกแสงแต่ไม่ได้ถูกแสงโดยตรงมากนัก โดยการลงน้ำหนักก็จะจางกว่าบริเวณที่มีแสงตกกระทบมากที่สุดเล็กน้อย
3. ปรากฏแสง (Rim Light) คือ แสงสว่างที่อยู่ตามขอบหรือตามข้างๆของวัตถุ โดยส่วนมากจะเป็นสีของแสงแดดหรือแสงอาทิตย์จากด้านหลังที่มีน้ำหนักที่สว่างมากๆ โดยในภาพอาจจะเป็นสีที่เด่นชัดที่สุดของวัตถุนั้นๆ เช่น เสื้อผ้าของโกคูเป็นสีส้ม ตรงrim light ก็จะเป็นสีส้มสุด โดยที่ไม่มีเงาหรือบรรยากาศแทบจะมาเกี่ยวข้องเลยนั่นเอง
4. แสงสะท้อน (Reflected Light) คือบริเวณที่วัตถุไม่ได้กระทบแสงโดยตรง โดยหากอยู่ในตำแหน่งที่เป็นเงาแต่สะท้อนกับวัตถุใกล้ๆ

5. เงาตกทอด (Cast Shadow) คือบริเวณที่เงาของวัตถุนั้น ๆ จะมีขนาดและรูปร่างของเงาไปตามวัตถุที่

แสงนั้นตกกระทบโดยทอดไปตามพื้นหรือตามวัตถุอื่นที่รองรับ โดยมีน้ำหนักเข้มกว่าบริเวณแสงสะท้อน

6. เงามืด หรือ (Darkest) คือส่วนที่มีมืดที่สุด อาจจะได้รับแสงน้อยหรือไม่ได้รับอิทธิพลของแสงเลย โดยส่วนนี้จึงต้องระบายให้เข้มที่สุด โดยบางทีแทบจะเป็นสีดำเลยก็ว่าได้

7. เงา (Dark) คือบริเวณที่ได้รับอิทธิพลของแสงน้อยมาก ซึ่งบริเวณนี้จะระบายให้เข้มกว่าแสงสว่างพอประมาณ เพื่อให้สามารถแสงออกจากเงาได้



ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงแสงและเงา

2.3.5 (Color) ทฤษฎีสี

1. แม่สี(Primary Color) คือสามสีขั้นต้น ที่เมื่อผสมกันก็จะทำให้เกิดสีอื่นๆต่อไป แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน

2. สีขั้นที่สอง (Secondary Color) สีที่เกิดจากแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่

3 สี

ได้แก่

สีแดง ผสมกับ สีเหลือง ได้ สีส้ม

สีแดง ผสมกับ สีนํ้าเงิน ได้ สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับ สีนํ้าเงิน ได้ สีเขียว

3. สีขั้นที่สาม (Tertiary Color) สีที่เกิดจาก แม่สี ผสมกับ สีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สี

อื่นๆ อีก 6 สี คือ สีแดง ผสมกับ สีส้ม ได้ สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับ สีม่วง ได้ สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับ สีเขียว ได้ สีเขียวเหลือง

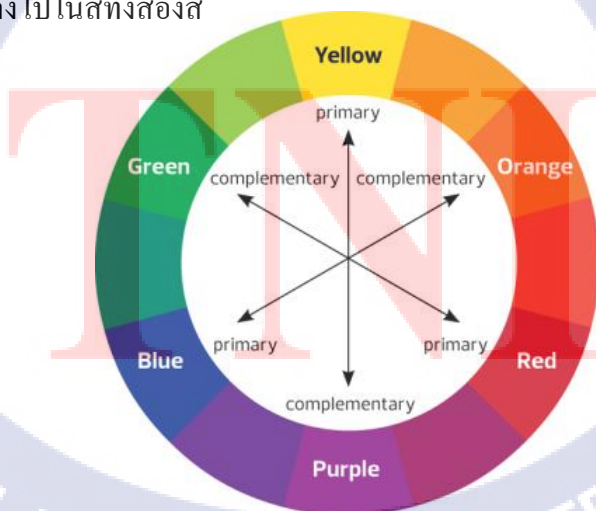
สีนํ้าเงิน ผสมกับ สีเขียว ได้ สีเขียวนํ้าเงิน

สีนํ้าเงิน ผสมกับ สีม่วง ได้ สีม่วงนํ้าเงิน

สีเหลือง ผสมกับ สีส้ม ได้ สีส้มเหลือง

4. สีคู่ตรงข้าม (Complementary Color) คือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงล้อสี หรือวิธีการจับคู่ง่ายๆ ก็คือการลากเส้นจากสีหนึ่งไปตรงๆ เส้นนั้นไปบรรจบที่สีใด สองสีนั้นก็คู่กัน หรือสีตัดกันหรือสีคู่ปฏิบัติ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรงในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้รวมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้รวมกันอาจจะทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไป สีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงสีคู่ตรงกันข้าม

2.3.6 สีสื่ออารมณ์ในเชิงจิตวิทยา (Psychology of Colors)

ในด้านจิตวิทยา สีเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ สีต่างๆ จะให้ความรู้สึกที่ต่างกักัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมายต่างๆ ได้แก่

- สีแดง ให้ความรู้สึกเร้าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น
- สีเหลือง ให้ความรู้สึก สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง
- สีเขียว ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มั่งหวัง
- สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัย แจ่มใส กว้าง ปราศเปรื่อง
- สีม่วง ให้ความรู้สึก เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ
- สีดำ ให้ความรู้สึก มีดมืด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น
- สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สดุด่อง ว่างเปล่า จืดชืด
- สีแสด ให้ความรู้สึก สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ
- สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า เฝิบขริม สงบ แก่ชรา
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก เฝิบขริม สงบสุข จริ่งจัง มีสมาธิ
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แห้งแล้ง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ
- สีชมพู ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง
- สีทอง ให้ความรู้สึก มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์

คุณลักษณะของสี (Characteristics of Colours)

ในงานศิลปะสีนับเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะในงานจิตรกรรมสีถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามเจตนารมณ์ ซึ่งคุณลักษณะของสีในงานศิลปะที่ต้องนำมาพิจารณามีอยู่ 3 ประการคือ

- สีแท้ (Hue) หมายถึง ความเป็นสีนั้นๆ ที่มีได้มีการผสมให้เข้มข้น หรือจางลง สีแท้เป็นสีในวงจรสี เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง ฯลฯ
- น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ หรือความสว่างและความมืดของสี โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

* สีที่ถูกทำให้อ่อนลงโดยผสมสีขาว เรียกว่า สีนวล (Tint)

* สีที่ถูกทำให้เข้มขึ้นโดยผสมสีดำ เรียกว่า สีคล้ำ (Shade)

– ความจัด หรือความเข้มของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีๆ หนึ่ง ที่มีได้ถูกผสมให้สีหม่นหรืออ่อนลง หากสีนั้นอยู่ท่ามกลางสีที่มีน้ำหนักร้อยละเท่ากันจะเห็นสภาพสีแท้ชัดใสมากขึ้น เช่น วงกลมสีแดง บนพื้นสีน้ำเงินอมเทา

– ค่าความเป็นสีกลาง (Neutral) หมายถึง การทำให้สีแท้ที่มีความเข้มของสีนั้นหม่นลง โดยการผสมสีตรงข้าม เรียกว่า การเบรกสี เช่น สีแดงผสมกับสีเขียว หรือผสมด้วยสีที่เป็นกลาง เช่น สีเทา สีน้ำตาลอ่อน สีครีม และขาว เพื่อลดความสดของสีแท้ลง

ประเภทของสี สีสผสมอาหารแบ่งเป็น 2 ประเภท

1. สีสังเคราะห์ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1.1 สีอินทรีย์สังเคราะห์ (certified color หรือ synthetic colorant) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

– สีสังเคราะห์ที่ละลายน้ำ แต่ไม่ละลายในตัวทำละลายอินทรีย์ (dyes) เหมาะสำหรับอาหารที่มีน้ำเป็นส่วนประกอบ

– สีสังเคราะห์ที่ละลายได้ในน้ำมัน (lakes) เหมาะสำหรับอาหารประเภทไขมัน แบบน้ำมัน และไขมัน ส่วนสีสังเคราะห์ที่อนุญาตให้ใช้ในอาหาร ได้แก่

• ปองโซ 4 อาร์ (ponceau 4 R), คาร์โมอีซิน หรือ เอโซรูบิน (carmosine or azorubine), เออริโทรซีน (erythrosine) จัดอยู่ในกลุ่มของสีแดง

• ตาร์ตราซีน (tartasine), ซันเซตเยลโลว์เอฟ ซี เอ็ฟ (sunset yellow FCF), ไรโบฟลาวิน (riboflavin) จัดอยู่ในกลุ่มของสีเหลือง

• ฟาสต์กรีนเอฟ ซี เอ็ฟ (fast green FCF) จัดอยู่ในกลุ่มของสีเขียว

• อินดิโกคาร์มีน หรือ อินดิโกติน (indigocarmine or indigotine) และบริลเลียนท์บลูเอ็ฟ ซี เอ็ฟ (brilliant blue FCF) จัดอยู่ในกลุ่มของสีน้ำเงิน

1.2 สีสังเคราะห์ลอกแบบสารธรรมชาติ ได้แก่

บีตาแคโรทีน, บีตา-อะโป-8-แคโรทีนาล เป็นต้น

2. สีจากธรรมชาติ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

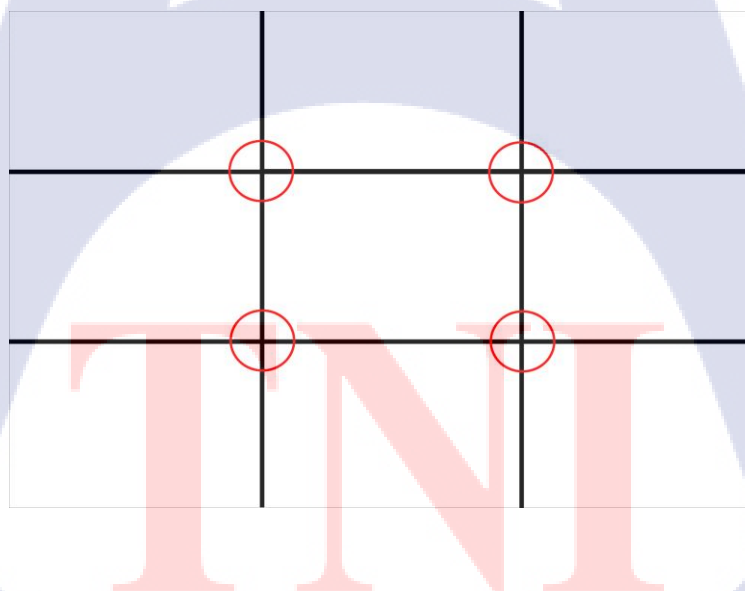
2.1 สียอนินทรีย์ ได้แก่ ผงถ่าน ปูนขาว และไทเทเนียมไดออกไซด์ (titanium dioxide) เป็นต้น

2.2 สีที่สกัดได้จากธรรมชาติ (natural pigment) ได้แก่ สีที่สกัดจากส่วนใดส่วนหนึ่งของพืช ผัก ผลไม้ จุลินทรีย์ และสัตว์

2.3.7 (Rules of third) กฎสามส่วน

คือการสร้างเส้น 4 เส้นขึ้นตามสัดส่วนที่กำหนด จุดตัดของแต่ละเส้นนั้นคือจุดที่เราควรวางองค์ประกอบลงไป จุดประสงค์ของกฎสามส่วน (Rule Of Thirds) ก็คือจุดที่ช่วยสร้างความสมดุลและความลงตัวของภาพ

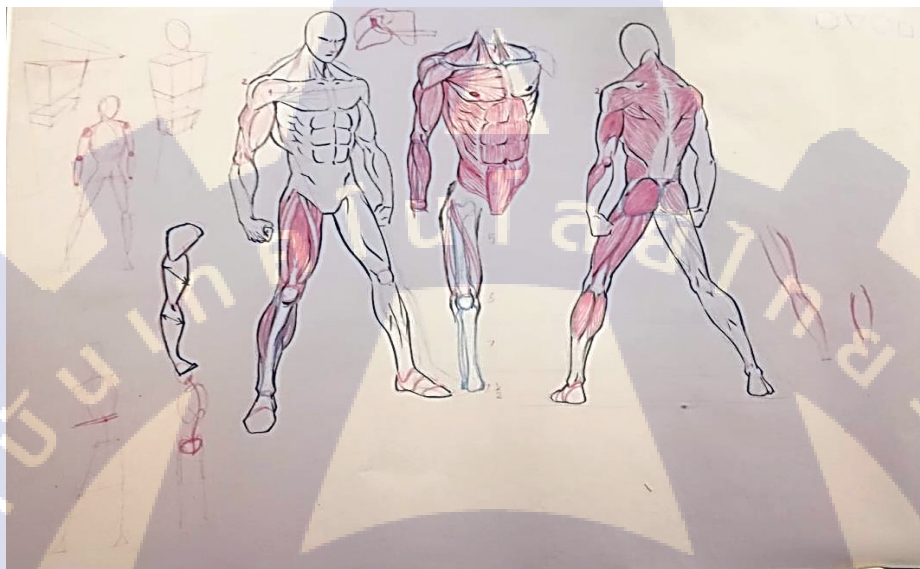
เมื่อเราออกแบบหรือถ่ายภาพ เราจึงมักจะพบกับเส้น กฎสามส่วน ได้ที่ช่องมองภาพ (Viewfinder) ของกล้องถ่ายรูปเสมอ หรือแม้แต่ application สำหรับการถ่ายภาพบนโทรศัพท์มือถือก็สามารถพบ กฎสามส่วน ได้เหมือนกัน



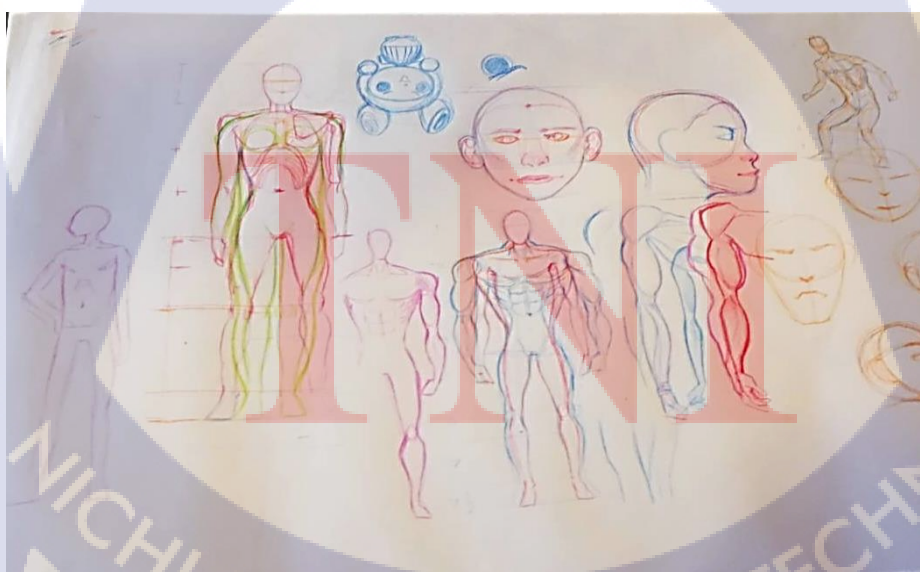
ภาพที่ 2.10 ภาพกฎสามส่วน

2.3.8 (Anatomy) กายวิภาค

ในการวาดรูปสิ่งมีชีวิตนั้นและอวัยวะของสิ่งมีชีวิตนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นมัดกล้ามเนื้อไปจนถึงสัดส่วน
 ดังนั้นในทางศิลปะนั้นการเรียนรู้เกี่ยวกับอวัยวะจะทำให้เราสามารถวาดรูปได้อย่างไม่ผิดแปลกและดู
 สมจริงนั่นเอง



ภาพที่ 2.11 ภาพกายวิภาค



ภาพที่ 2.12 ภาพกายวิภาค

2.3.9 ความแตกต่าง และสีหน้าของตัวละคร



บทที่ 3

แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ตารางปฏิบัติงาน

งานที่ได้รับมอบหมาย	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
ออกแบบcharacter				
ทำการออกแบบและจัดวางLayout ของ Slideสำหรับเกม				
ออกแบบและเริ่มวาด Concept Art ใน เกม				
ออกแบบLogo และSymbolของแต่ละ Typeภายในเกม				
วาด Key Visual				
ทำรูปเล่มรายงานสหกิจ				

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการสหกิจศึกษา

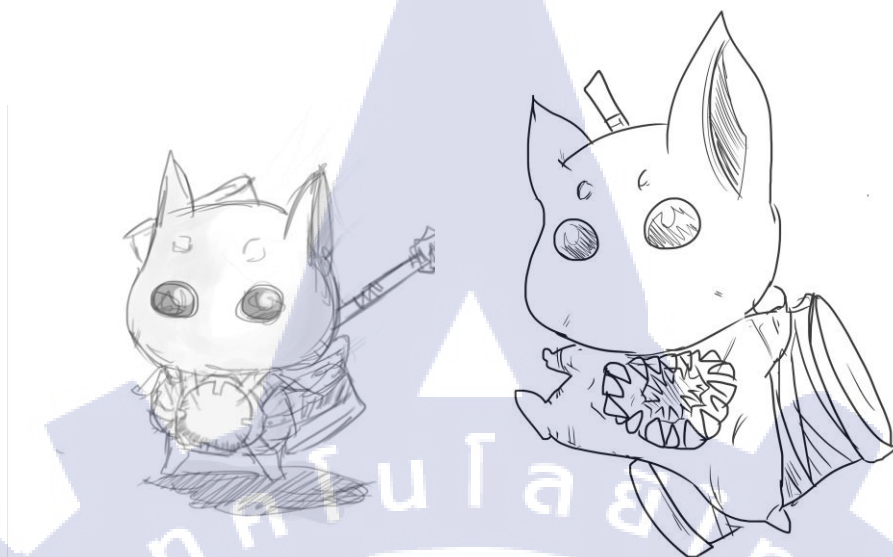
3.2.1 Design Developed Character

ในตอนแรกข้าพเจ้าซึ่งได้รับตำแหน่งเป็น Designer ได้รับมอบหมายงานให้ Design Developed Character ของเกมและต้องการให้ silhouette ของแต่ละตัวแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด และสามารถรู้ได้ว่าตัวไหน รับบทบาทและมีหน้าที่อะไรในเกมนั้น

โดยใน Concept แรกที่ทาง Game Design ได้มาพูดคุยกับทาง Designer ได้ข้อสรุปว่าต้องการ Theme แนวโลกอนาคต โดยให้เน้นความเป็น Cyber Punk และเพื่อต้องการให้สิ่งหุ่นยนต์ดูไม่ซ้ำกับเผ่าพันธุ์อื่นๆ จึงต้องใส่ความเป็นหุ่นไปเยอะพอสมควร และสิ่งที่ขาดไม่ได้ของความเป็น Cyber Punk ก็คือเส้นกราฟฟิคที่วิ่งติดตามตัว ที่แสดงถึงความล้ำยุคของตัวละครนั่นเอง



ภาพที่ 3.1 ภาพการส่วนหนึ่งของการออกแบบ Character



ภาพที่ 3.4 ภาพการส่วนหนึ่งของการออกแบบCharacter



ภาพที่ 3.5 ภาพการส่วนหนึ่งของการออกแบบCharacter

3.2.2 ออกแบบ Slide Presentation

จากหัวข้อด้านบนสิ่งที่จำเป็นในการพัฒนาเกมที่ขาดไม่ได้เลยคือทุนและทีมพัฒนาที่มากขึ้นเพื่อให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้นเราจึงต้องจัดทำ Presentation ขึ้นมาเพื่อนำไปเสนอให้ฝ่ายอื่น และลูกค้าที่เราจะนำไปเสนอเข้าใจ โดยแบ่งออกเป็นslideตามกลุ่มเป้าหมายออกเป็น สองฝ่าย คือเกมและslideฝ่ายbusiness โดยทางฝั่งลูกค้าที่เป็นฝั่งเกมเราจะเน้นไปที่ mechanic และ gameplay เป็นส่วนใหญ่ ส่วน ทางฝั่งBusiness เราจะเน้นไปที่วิธีการเจาะกลุ่มตลาด โดยเน้นthemeสีเป็นสีฟ้าสีดำ และสีขาวซึ่งเป็นThemeหลัก ดังเดิมของเกมนี้



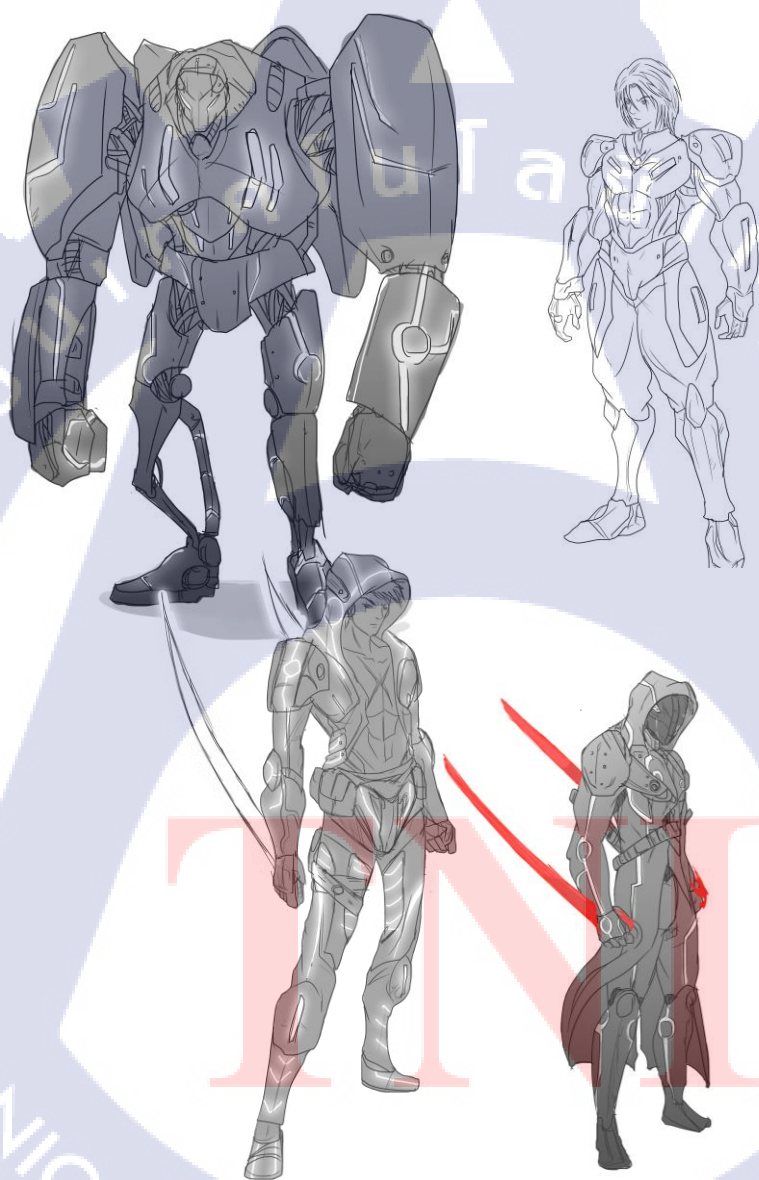
ภาพที่ 3.6 ภาพตัวอย่าง Slide Presentation



ภาพที่ 3.7 ภาพตัวอย่าง Slide Presentation

3.2.3 วาดและออกแบบConcept ArtและKey visual

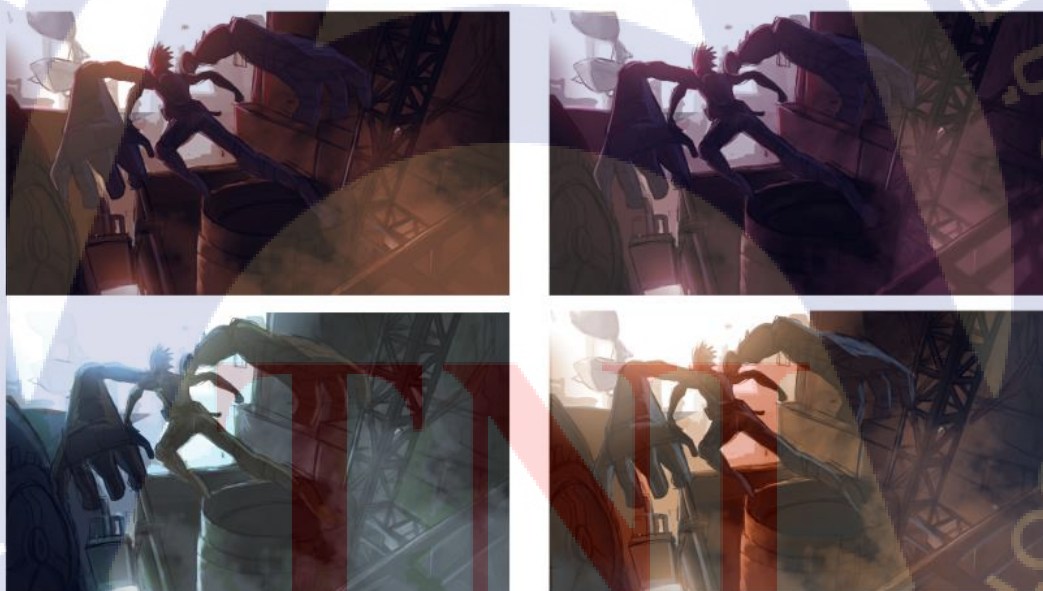
เมื่อทุกฝั่งสามารถสรุปTheme แต่ละTheme ได้แล้ว ทางProducerก็จะมาพูดคุยถึง Concept ที่ต้องออกแบบมาเพื่อใช้จริง โดยจะเลือกจาก Conceptเดิมเอามาพัฒนาให้ตรงกับConceptใหม่ที่วางไว้ให้มากที่สุด



ภาพที่ 3.8 ภาพ Design Character ตั้งแต่เริ่มแรก



ภาพที่ 3.9 ภาพ Concept Art เพิ่มเติม



ภาพที่ 3.10 ภาพ Concept Art เพิ่มเติม โดยมีGuildสีให้เลือกหลายโทนสี

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

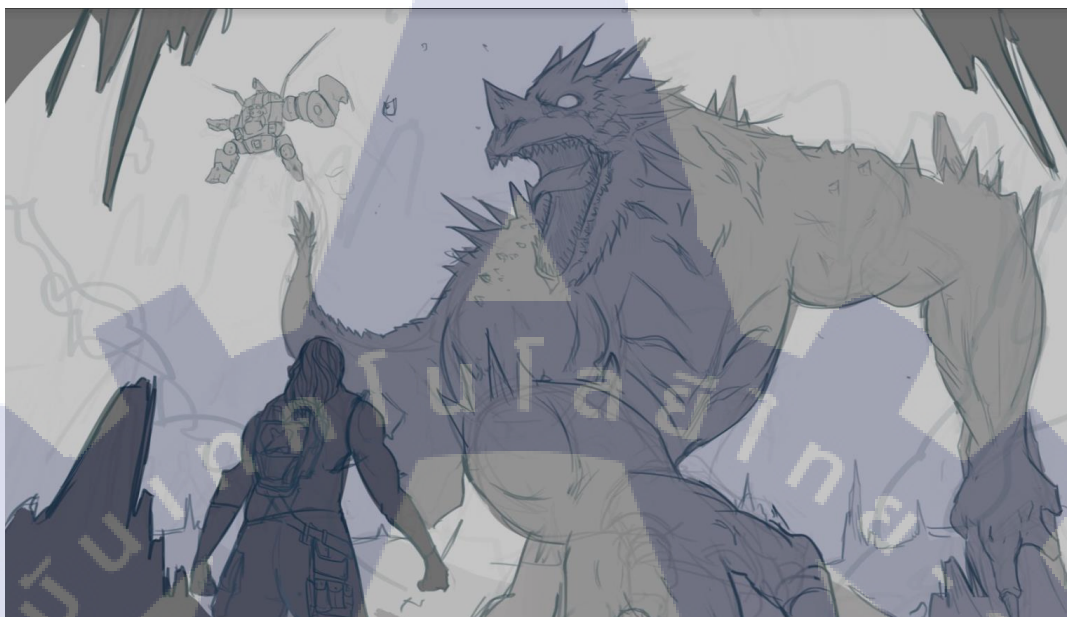
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

Key Visual คืองานที่จำเป็นต้องให้ภาพนั้นเล่าเรื่องทั้งหมดได้ โดยไม่ต้องมีTextมาอธิบาย ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายจากพี่เลี้ยงให้เขียน Key ที่เล่าถึงบรรยากาศภายในเกม โดยอิงจากตัวCharacterทั้งหมดที่ได้ออกแบบไว้ทั้งหมด

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้าใช้เวลาในการแก้ไขมากถึงเกือบสัปดาห์กว่าจะได้งานที่เสร็จสมบูรณ์ โดยได้รับคำแนะนำจากพี่เลี้ยงอย่างใกล้ชิดโดยตลอด ทำให้การนำทฤษฎีต่างๆมาพัฒนาต่อยอดผลงานทำให้ดียิ่งขึ้นทำให้งานสามารถสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้อย่างเสร็จสมบูรณ์

ในขั้นตอนแรกนั้น เพราะว่าเป็น Key visual จึงต้องอ้างอิงตัวละคร และสภาพภูมิประเทศจาก Concept Art ที่วางเอาไว้ โดย แนวคิดที่วางไว้คือ ตัวมอนสเตอร์ กำลังทำการต่อสู้กับ ตัวPlayer ที่มีRole แตกต่างกันไป โดยนำคอนเซ็ปต์ตัวละคร จากที่ออกแบบมาใช้ในการเขียนKey แต่โดยด้วยเรื่องของ สัญญาเก็บความลับของบริษัทจึงไม่สามารถนำภาพอื่นๆนอกจากที่อนุญาตมาเผยแพร่ได้ แต่คอนเซ็ปต์ได้



ร่างภาพคร่าวๆให้รู้การจัดวาง Compose
ภาพที่ 4.1 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 1



ใส่แสงเงาให้กล้ามเนื้อ และเพิ่มทิศทางแสง
ภาพที่ 4.2 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 2



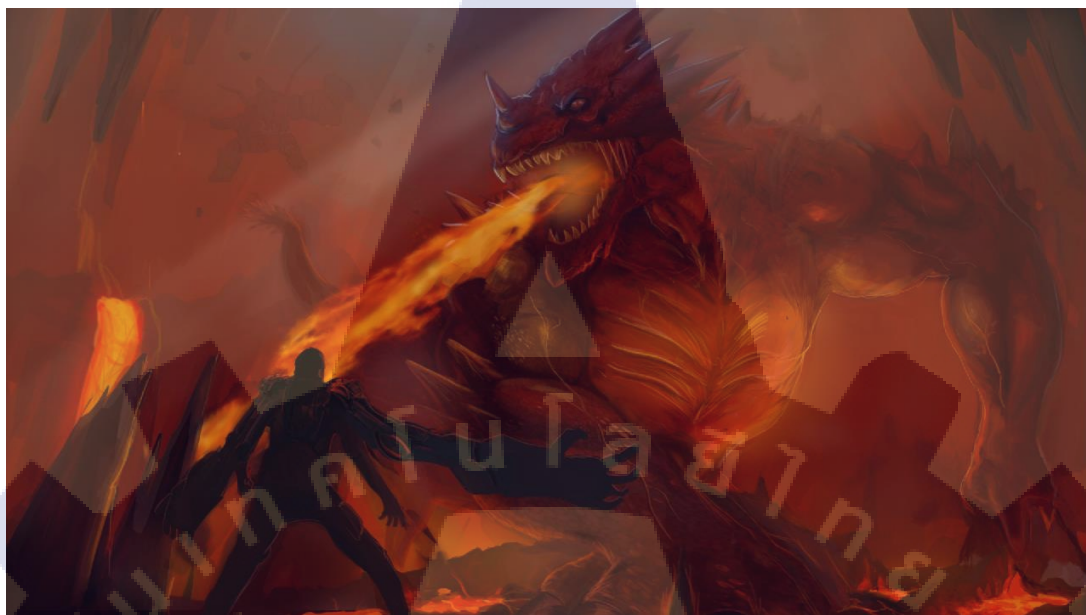
ทำการไกด์สีด้วย Overlay Layer เพื่อให้รู้บรรยากาศ

ภาพที่ 4.3 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 3

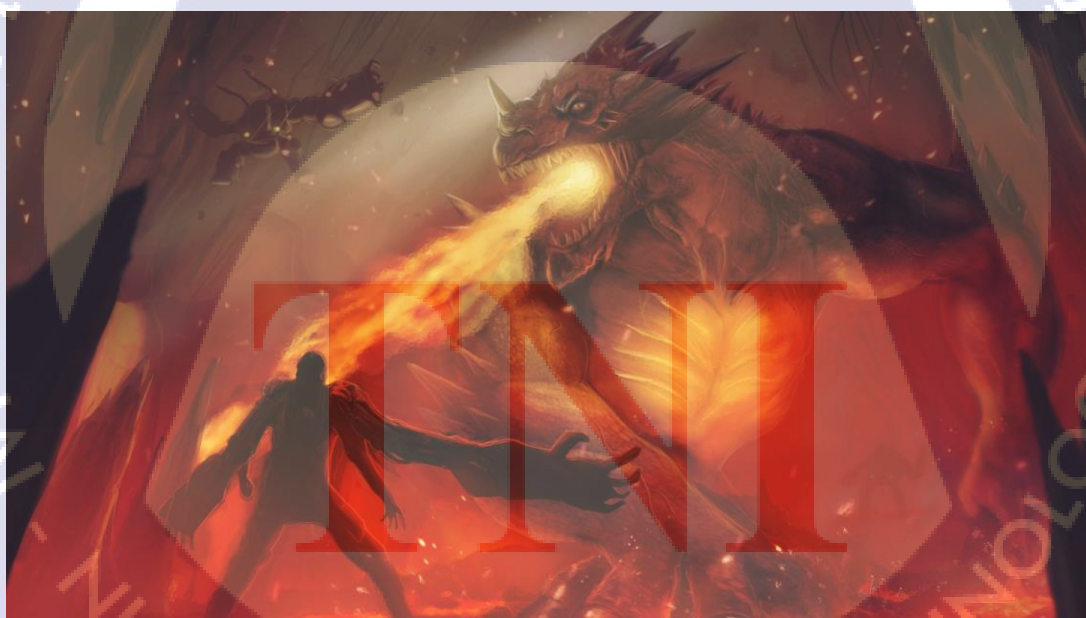


แก้สัดส่วนที่ผิดเพี้ยนเดิมเอฟเฟ็คและแยกชั้นบรรยากาศกับตัวละครให้เด่นชัดขึ้น

ภาพที่ 4.4 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 4



วาดเติมแต่ง foreground และเติมแสงเพิ่มเติม
ภาพที่ 4.5 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 5



เพิ่มรายละเอียดเพิ่มเติมทั้ง main light , rim light แสงเอฟเฟ็ค และรวมถึง Ambient เพื่อให้แสงเงาดูมีมิติมากขึ้น
ภาพที่ 4.6 การทำ Key Visual ขั้นตอนที่ 6

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานทั้งหมดตั้งแต่เริ่มสหกิจไปจนถึง จบกระบวนการทำสหกิจนั้นเป็นไปได้ด้วยดี เพราะด้วยความช่วยเหลือของพี่เลี้ยง ที่ให้คำปรึกษาไม่ว่าจะเรื่องทฤษฎีและคำแนะนำต่างๆ ทั้งยังสอนให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักของการวาดต่างๆ ที่ข้าพเจ้าไม่เคยได้เรียนรู้ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำงานจนสำเร็จ ลุล่วงได้ อย่างไม่ยากเย็นนัก และสามารถนำสิ่งต่างๆ ที่เรียนรู้จากการทำงานไปพัฒนาต่อไป

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาของข้าพเจ้าในการทำงาน หลักๆ เลยคือเรื่องพื้นฐานของการวาดและการลงสีที่ยังไม่แน่นพอ และความไม่มั่นใจในลายเส้นของตัวเอง ขาดสไตล์ของตัวเองที่ชัดเจน แต่ข้าพเจ้าได้รับคำแนะนำจากพี่เลี้ยง เพื่อนำไปฝึกและพัฒนาต่อไปในอนาคต

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

การเขียน Concept art หรือ Key visual นั้นไม่ได้เน้นเพื่อให้เกิดความสวยงามอย่างเดียว แต่ยังจำเป็นจะต้องเกิดจากกระบวนการคิดมากมายหลายขั้นตอน กว่าจะออกมาโดยสมบูรณ์เพื่อให้งาน art สามารถสื่อกับผู้ดำเนินงานฝ่ายอื่นๆ อย่างเข้าใจ แต่เพราะข้าพเจ้านั้นมีความใจร้อนในการทำงาน ทำให้ข้าพเจ้า จำต้องมีความประณีตกว่านี้เพื่อให้ผลงานออกมาอย่างมีคุณภาพ

เอกสารอ้างอิง

- Pinterest, เว็บไซต์สำหรับหาภาพอ้างอิง และreference: <https://www.pinterest.com>
- Artstation <https://www.artstation.com/>



ภาคผนวก

TNI

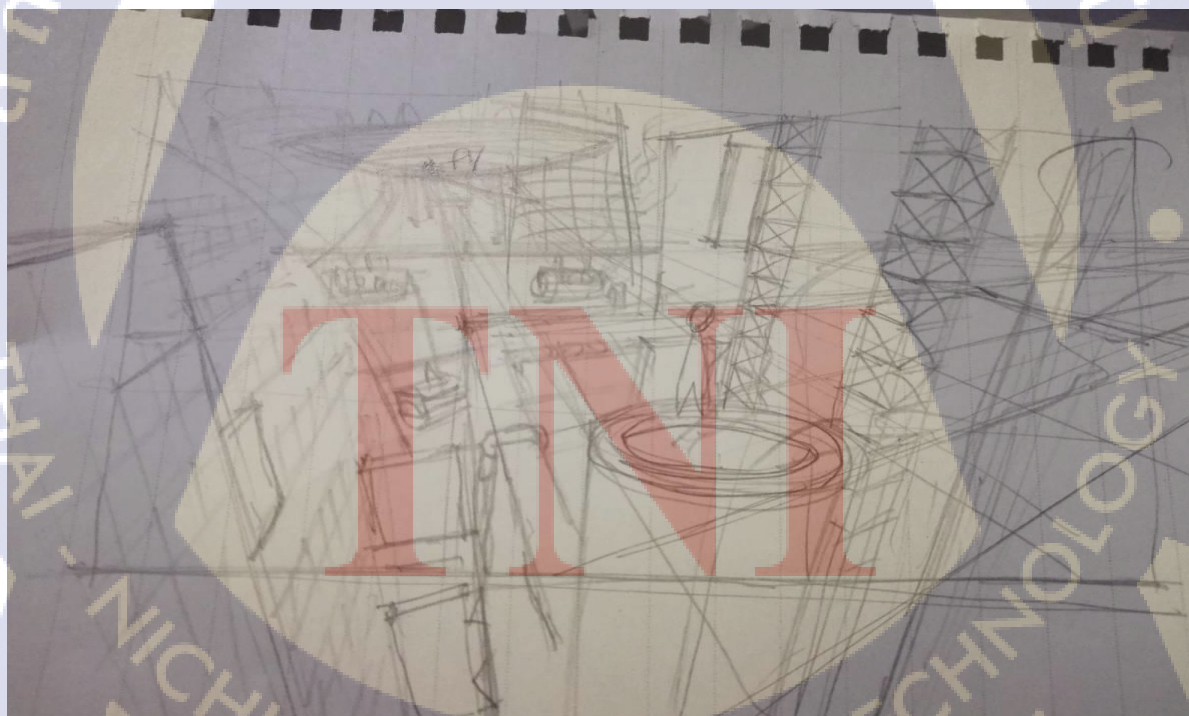
ภาคผนวก ก.

การฝึกประจำสัปดาห์โดยพีจีไอ แห่ง Yggdrazil

TNI



ภาพวาดละครตัวละครOriginal “Office Man”



ภาพวาดสำหรับฝึก Perspectiveแบบ 3จุด

ภาคผนวก ข.
รายงานประจำสัปดาห์

TNI

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ สกุล –	นายศรัณยพงศ์ พวงศร
วัน เดือน ปีเกิด	6 มีนาคม 2540
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2561
	อำนวยการบริหาร
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2561
	สิริรัตนาร
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พศ.2561
	สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
ทุนการศึกษา	- ไม่มี -
ประวัติการฝึกอบรม	Animation Workshop Pre-Post Production – Thai PBS Flim editing Workshop - by Chonlasit Upanigkit
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	- ไม่มี -