



การออกแบบตัวละครเรกเตอร์การ์ดเกมสแบบญี่ปุ่น
Character design for Japanese card game

นาย วรวิศ สิริวัฒนชาติ

โครงงานสหกิจศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

การออกแบบตัวละครเรกเตอร์การ์ดเกมส์แบบญี่ปุ่น
Character design for Japanese card game

นาย วริศ ศิริวัฒนชาติ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ เขียวทศ ประพฤติชอบ)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ สาเรศ วันโสภา)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ชาญ จารวงศ์รังสี)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ ภูวดล ศิริทองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	การออกแบบตัวละครเรกเตอร์การ์ดเกมส์แบบญี่ปุ่น Character design for Japanese card game
ผู้เขียน	นาย วริศ ศิริวัฒนชาติ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ชาญ จารวงศรีรังสี
พนักงานที่ปรึกษา	นาย กิตติพัชญ์ เจริญศิริพัฒนะ
ชื่อบริษัท	นานามิอนิเมชั่น (นู้คคาเฟ่)
ประเภทธุรกิจ/สินค้า	1 สิ่งพิมพ์-หนังสือ และ พ็อคเก็ตบุ๊ก 2 Digital products

บทสรุป

จากการศึกษาการออกแบบตัวละครเรกเตอร์การ์ดเกมส์แบบญี่ปุ่น พบว่าการออกแบบและวาดภาพประกอบแบบการ์ดเกมส์ญี่ปุ่นนั้นต้องใช้ความละเอียดอ่อน, หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ และเทคนิคต่าง ๆ อีกทั้งยังมีขั้นตอนและมาตรฐานที่ซับซ้อน จึงต้องแก้ไขและพัฒนาจนกว่าจะผ่านมาตรฐานและให้มีคุณภาพตามที่ทางที่พนักงานปรึกษาได้ตั้งไว้

จากการปฏิบัติงานที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้เข้าใจและศึกษาเทคนิคและวิธีวาดหลายๆอย่างทั้งการลงสี blending วัตถุต่าง ๆ และการเติมรายละเอียดต่าง ๆ ให้ภาพ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถพัฒนาชิ้นงานถัดจากนี้ให้ดียิ่งขึ้น

Project's name	Character design for Japanese card game
Writer	Mr.Varis Sirivattanachat
Faculty	Faculty of information Technology, Multimedia Program
Faculty Advisor	Mr. Chan Jaruvongrangsee
Job Supervisor	Mr. Kitipach Jaroensiripattana
Company's name	Book cafe Co.,Ltd (Nanami animation)
Business Type / Product	1. Book 2. Digital products

Summary

This project is to study about Character design for Japanese card game which is fundamentally need dedication in drawing, understanding in art composition and drawing skills furthermore, process of creating one are complicated and must be carefully deal with, in order to pass Nanami animation standard oneself needed to develop their own drawing skills an understanding.

By completing the task that have been given and successfully completed this project. The author of this report has been polished his own skills to meet the quota and truly understanding in process, learning new techniques such as blending an object color for illustration, adding more details and furthermore. As a result, improvement in drawing skills and understanding now apply on my work and will eventually keep improving.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท Nanami animation ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้รับโอกาสเป็นส่วนหนึ่งของทีมงานในบริษัทและได้รับประสบการณ์ทำงานจริงได้มีโอกาสเรียนรู้งานใหม่ๆซึ่งจะช่วยเหลือพัฒนาตัวของข้าพเจ้า รวมถึงการเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์จริง

ขอขอบคุณ หัวหน้าแผนกต่าง ๆ และรุ่นพี่พนักงานทุกท่าน ที่คอยสนับสนุนข้าพเจ้าเป็นอย่างดีในการทำงาน ช่วยเหลือแบ่งงานที่สำคัญให้ข้าพเจ้าได้ฝึกฝนทำงาน และได้สอนเทคนิคการทำงานใหม่ๆให้แก่ข้าพเจ้าขอบคุณเพื่อนนักศึกษาที่ร่วมงานกันมาตลอด4เดือนที่คอยช่วยเหลือในการทำงานต่าง ๆ ของบริษัท รวมทั้งแบ่งปันความรู้และเทคนิคเพื่อนำไปใช้ในงานโปรเจกให้สำเร็จคล่องไปด้วยดี การได้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานครั้งนี้ ถือเป็นประสบการณ์ที่ยอดเยี่ยมของข้าพเจ้า ต้องขอกราบขอบคุณทุก ๆ ฝ่ายมา ณ โอกาสนี้ด้วย

นาย วริศ ศิริวัฒนชาติ
ผู้จัดทำ

TNI

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ

ก

Summary

ข

กิตติกรรมประกาศ

ค

สารบัญ

ง

สารบัญตาราง

ฉ

สารบัญรูปภาพประกอบ

ช

บทที่

1. บทนำ

1

1.1 ชื่อสถานที่และสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

2

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือ การให้บริการหลักขององค์กร

2

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

2

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

2

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

3

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

3

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

3

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

3

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

3

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

4

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

4

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ผิดพลาด!

2.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

0

3.1 แผนปฏิบัติงาน

20

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงานและขั้นตอนการทำงาน

20

สารบัญ (ต่อ)

4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

5

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

25

5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

54

5.1 แผนปฏิบัติงาน

54

5.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงานและขั้นตอนการทำงาน

54

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

54

เอกสารอ้างอิง

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด
บุ๊กมาร์ก

5

ภาคผนวก

56

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก4

80

ก. ภาพงานสขของออนไลน์

ข. งานประกอบโปรเจคสหกิจศึกษา

ค. รายงานประจำสัปดาห์

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ผิดพลาด!

ไม่ได้

กำหนด

บุ๊กมาร์ก

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1 แผนงานปฏิบัติงานสหกิจ

20



สารบัญรูปภาพประกอบ

รูป	หน้า	
1.1	แผนที่น่านามิ อนิเมชั่น	1
1.2	แผนผังองค์กร นานามิ อนิเมชั่น	2
2.1	ภาพการวาดส่วนหัว	14
2.2	ภาพการวาดส่วนตัว	15
2.3	ภาพการวาดส่วนหัวแบบการ์ตูน	16
2.4	ภาพการวาดส่วนตัวแบบการ์ตูน	17
2.5	ภาพการวาดผมแบบการ์ตูน	17
2.6	ภาพการวาดดวงตาแบบการ์ตูน	18
2.7	ภาพการวาดมือแบบการ์ตูน	18
2.8	กราฟฟิกแท็บเล็ต Wacom Bamboo	19
2.9	Clip studio paint	19
3.1	เนื้อเรื่อง	21
3.2	ขั้นตอนการอัดเสียง	ผลิตผลัด!
		ไม่ได้
		กำหนด
		บุ๊กมาร์ก
3.3	ตารางงานสยองออนไลน์	23
3.4	ภาพประกอบสยองออนไลน์ตอนที่4	23
3.5	ภาพคลิปสยองออนไลน์	
4.1	ตัวอย่างดีไซน์แรก Eternal magia	
4.2	ตัวอย่างดีไซน์แรก Pandemonium overlord	

4.3 ตัวอย่างดีไซน์แรก Unworldly Spectre

สารบัญรูปภาพประกอบ (ต่อ)

4.4	ตัวอย่างดีไซน์ที่สองของ Unworldly Spectre	31
4.5	ตัวอย่างดีไซน์ที่สามของ Unworldly Spectre	31
4.6	ตัวอย่างดีไซน์ที่แรก Atlantica	32
4.7	ตัวอย่างดีไซน์ที่สองของ Atlantica	32
4.8	ตัวอย่างดีไซน์ที่แรก Regalia	33
4.9	ตัวอย่างดีไซน์ที่สองของ Regalia	33
4.10	ตัวอย่าง reference Unworldly Spectre	34
4.11	ตัวอย่าง reference Unworldly Spectre2	34
4.12	ตัวอย่าง Pre-design Unworldly Spectre	35
4.13	ตัวอย่าง Sketch Unworldly Spectre	36
4.14	ตัวอย่าง Line art Unworldly Spectre	37
4.15	ตัวอย่าง Base color Unworldly Spectre	38
4.16	ตัวอย่าง Blending & shading Unworldly Spectre	39
4.17	ตัวอย่าง Foreground /Background Object Unworldly Spectre	40
4.18	ตัวอย่าง Background Unworldly Spectre	41
4.19	ตัวอย่าง Background effects Unworldly Spectre	42
4.20	ตัวอย่าง Lim light & shading Unworldly Spectre	43
4.21	ตัวอย่าง Adding Detail to Foreground Spectre	44
4.22	ตัวอย่าง Particles to Foreground Spectre	45
4.23	ตัวอย่าง หากถ้าปรับสีเพิ่มหรือเก็บงานเพิ่มในช่วงจบงานอีก Unworldly Spectre	46
4.24	Unworldly Spectre Leader Loveria Rose	47
4.25	Hp card To the Sea of the star	48

สารบัญรูปภาพประกอบ (ต่อ 2)

4.26	Hp card Wicked Rite	49
4.27	Hp card True form transcendence	50
4.28	Action card Black hole	51
4.29	Action card Out worldly gate	52
4.30	Action card Out worldly prison	53
ก.1	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 1	57
ก.2	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 2	57
ก.3	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 3	57
ก.4	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 4	58
ก.5	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 5	58
ก.6	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 6	58
ก.7	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 7	59
ก.8	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 8	59
ก.9	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 9	59
ก.10	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 10	60
ก.11	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 1	60
ก.12	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 2	60
ก.13	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 3	61
ก.14	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 4	61
ก.15	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 5	61
ก.16	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 6	62
ก.17	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 7	62
ก.18	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 8	62

สารบัญรูปภาพประกอบ (ต่อ 3)

ก.19	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 9	63
ก.20	ภาพประกอบสของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 10	63
ข.1	Leader Loveria Rose Sketch	65
ข.2	Leader Loveria Rose Blending	66
ข.3	Leader Loveria Rose [Unused BG]	67
ข.4	Hp card To the Sea of the star line art	68
ข.5	Hp card To the Sea of the star [Unused]	69
ข.6	Hp card True form transcendence Sketch [Unused]	69
ข.7	Action card Out worldly prison Sketch	70
ข.8	Action card Coronation Blast Sketch [Unused]	70
ข.9	Space shift Sketch (line art WIP) [Unused]	71
ข.10	Call of Cthulhu Sketch (line art WIP) [Unused]	71
ข.11	Pandemonium Leader Sketch Unused]	72
ข.12	Regalia Leader Iris Pre-Sketch Unused]	72
ข.13	Regalia Leader Iris Sketch [Unused]	73
ข.14	Regalia Leader Iris Base color [Unused]	74
ข.15	Regalia Leader Iris color [Unused]	75
ข.16	Regalia Leader Iris WIP [Unused]	76
ข.17	HP card Full Assault sketch [Unused]	77
ข.18	HP card Overdrive Mode sketch [Unused]	77
ข.19	HP card Self destruction sequence sketch [Unused]	78
ข.20	Action card Air Equipment sketch [Unused]	78
ข.21	ภาพความคืบหน้าตอนสัปดาห์ที่3ของเดือนที่4 ของสหกิจศึกษา	79
ข.22	Regalia Support card character design [Unused]	79

บทนำ

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานที่ประกอบการ : บริษัท นู๊ด คาเฟ่ จำกัด (Nanami Animation)

ที่ตั้งสถานที่ประกอบการ : 61/126 วิภาวดี-รังสิต 20 จอมพล จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

โทรศัพท : 02-691-4192

แผนที่สถานประกอบการ :



ภาพที่ 1.1 แผนที่นานาชาติ อนิเมชั่น

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท นู๊ค คาเฟ่ จำกัด จัดตั้งเมื่อ 6 มกราคม 2005 โดยมีวัตถุประสงค์ในการผลิตและจำหน่ายหนังสือคุณภาพหลากหลายประเภท อาทิเช่น การบริหาร ภาษา การพัฒนาตนเอง หนังสือเด็ก รวมไปถึงนวนิยาย ภายใต้ชื่อสำนักพิมพ์ที่ดำเนินการในแต่ลักษณะ โดยมี การดำเนินงานในทุก ๆ กระบวนการตั้งแต่การบรรณาธิการไปจนถึงการผลิตรูปเล่ม โดยมีการจัดจำหน่ายออกไปในหลายช่องทางทั้งออฟไลน์และออนไลน์

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนผังองค์กร นานามิ อนิเมชั่น

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่ง : นักวาดภาพประกอบ / หัวหน้าแผนกคอนเทนต์ส่วน สยองออนไลน์
 หน้าที่ : บริหาร จัดการตารางงานของลูกทีม / ตรวจสอบบทของ สยองออนไลน์ /
 ตรวจสอบสตอรี่บอร์ดภาพของสยองออนไลน์ / การคุมการอัดเสียงของสยองออนไลน์ /
 ทำการอัปโหลดวีดีโอและทำการโปรโมท

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นาย กิตติพัชญ์ เจริญศิริพัฒนะ

ตำแหน่ง : Producer / Content Manager

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน จนถึงวันที่ 28 กันยายน 2561 รวมเป็นระยะเวลา 4 เดือน

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สืบเนื่องจากทางบริษัท ยังไม่มีบุคลากรที่มีความถนัดในการทำ วาดรูปประกอบแบบ การ์ตูนเกมสตั๊ปปุ่น เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ทีมงานวาดภาพแนว illustration ซึ่งแตกต่างจากแนว เว็บคอมมิคที่ทางองค์กรมีอยู่มากขึ้นและนำไปสู่การสร้างสินค้าใหม่ๆและรับงานจากต่างชาติ

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. พัฒนาฝีมือด้านการวาดภาพ/ลงสี
2. พัฒนาฝีมือด้านการออกแบบ
3. เรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ในการทำงาน
4. ฝึกฝนฝีมือในการจัดแสง/เงาและการวางองค์ประกอบของภาพ
5. ทำพอร์ตเพื่อการสมัครงานในอนาคต

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. พัฒนาการทางด้านการวาดภาพ/ลงสี
2. เข้าใจระบบทำงานแบบองค์กร
3. เข้าใจขั้นตอนการผลิตเว็บคอมมิค
4. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์พัฒนางานได้
5. ได้พอร์ตที่จะตรงกับสายงานในอนาคต

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1.1 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์ คัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงให้ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้น ๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความสมส่วนและเกิดความงดงาม น่าสนใจโดย ย่อมเกิดขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา

โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

1. สัดส่วนของภาพ (Proportion)
2. ความสมดุลของภาพ (Balance)
3. จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm)
4. การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis)
5. เอกภาพ (Unity)
6. ความขัดแย้ง (Contrast)
7. ความกลมกลืน (Harmony)

สิ่งต่าง ๆ ที่เราควรนำมาใช้ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่าง ๆ ของศิลปะนำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม โดยถูกเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

รูปแบบการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การจัดองค์ประกอบ เป็นหลักที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีจุดเด่นที่เน้นเป็นหลักใหญ่ๆ อยู่ในตัวด้วยกัน 2 ประการ คือ

ทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น, สี, แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความงามทางศิลป์ (Art Composition)

ทางด้านเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออก ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินจะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากรวมองค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้น ๆ ก็จะขาดความงามของเรื่องราวที่จะเสนอถึงเรื่องที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ได้ตรงกับหัวข้อเรื่องหรือชื่อภาพนั้นไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงให้ความสำคัญในการคิด ประยุกต์ คัดแปลง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้เกิดความสวยงาม ดึงดูดผู้ชม หรือหน้าสนใจในงานนั้น ๆ เพราะจะทำให้

ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นเรื่องสำหรับผู้เรียนศิลปะทุกคนต้องเรียนรู้เป็นพื้นฐาน เพื่อที่จะนำไปใช้ได้ให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบโครงสร้างหรือรูปร่างของภาพ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบต่าง ๆ ได้ เช่น การจัดวางสิ่งของเพื่อตกแต่งบ้าน, การจัดสำนักงาน, การจัดโต๊ะอาหาร, จัดสวน, การออกแบบปกรายงาน, ตัวอักษร, และการจัดบอร์ดกิจกรรมต่าง ๆ สามารถนำไปใช้กับการออกแบบอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดีซึ่งเหล่านี้ เราต้องอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งสิ้น

ส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญ

ซึ่งจะเป็นส่วนที่เรานำมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทุกรูปแบบได้ดี ให้น่าสนใจ และมีความสวยงาม ดังนี้

2.1.2 จุด (Point, Dot)

คือ ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นส่วนเริ่มต้นไปสู่ส่วนอื่น ๆ เช่น การนำจุดมาเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน จะทำให้เรามองเห็นเป็น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว และการออกแบบที่น่าตื่นตาตื่นใจได้จากจุดหนึ่ง ถึงจุดหนึ่งมีเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่เห็นได้ด้วย

จินตนาการ เราเรียกว่า เส้นโครงสร้าง นอกจากจุดที่เรานำมาจัดวางเพื่อการออกแบบ เราสามารถพบเห็นลักษณะการจัดวางจุดจากสิ่งเป็นธรรมชาติ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราได้ เช่น ข้าวโพด รวงข้าว เมล็ดถั่ว ก้อนหิน เปลือกหอย ใบไม้ ลายของสัตว์นานาชนิด ได้แก่ เสือ ไก่ นก สุนัข งู ม้าลาย และแมว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ธรรมชาติได้ออกแบบไว้อย่างสวยงาม มีระเบียบ มีการซ้ำกันอย่าง มีจังหวะและมีอิทธิพลต่อความคิดของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก เช่น การออกแบบลูกคิด ลูกบิดประตู การร้อยลูกปัด สร้อยคอ และเครื่องประดับต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากจุดทั้งสิ้น

2.1.3 เส้น (Line)

เกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากเส้นไปยังทิศทางต่าง ๆ มีหลายลักษณะ เช่น ตั้ง นอน เอียง โค้ง ฯลฯ เส้น เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้านำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันก็จะเกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก รวมทั้งเป็นแกนหลักโครงสร้างของรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมายความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

ลักษณะของเส้น

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นแนวตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเอียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล

6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักรองรับของแสดงและเงา หมายถึง การแรงงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

2.1.4 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง คือ พื้นที่ ๆ ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้าง และความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติ
รูปทรง คือ ภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนา หรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจน และสมบูรณ์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่น ๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจถ่องแท้เสียก่อน

รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่าง ๆ , สัตว์น้ำ, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ส่วนผลงานบางชิ้น ที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตุ๊กตาหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติ ให้เห็นอยู่ บางครั้งได้มีการนำวัสดุที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ เช่น

เปลือกหอย, กิ่งไม้, ขนนก ฯลฯ นำมาออกแบบ ดัดแปลง สร้างสรรค์ผลงาน รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก

รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ลื่นไหล ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ ของ ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

2.1.5 ทฤษฎีสี

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้าโดยสีนั้นมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จสมบูรณ์เป็นอย่างดี

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. แม่สีที่เป็นวัตถุ (Pigmentary Primary) ประกอบด้วย แดง เหลือง น้ำเงิน
3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (Hue) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน สีอ่อนหรือสีจาง (Tint) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพู สีแก่ (Shade) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

ประวัติความเป็นมาของสี

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ ผนังหินบนพื้นผิวเครื่องปั้นดินเผา และที่อื่น ๆ ภาพเขียนสีบนผนังถ้ำ(Rock Painting) เริ่ม ทำตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรป โดยคนก่อนสมัยประวัติศาสตร์ในสมัยหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปนในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำ และ เพิงหินในที่ต่าง ๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยหินใหม่และยุคโลหะ ได้ค้นพบตั้งแต่ปี พ.ศ. 2465 ครั้งแรกพบบนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ค้นพบอีกซึ่งมีอยู่ทั่วไป เช่น จังหวัดกาญจนบุรี อุทัยธานี เป็นต้นสีที่เขียนบนผนังถ้ำส่วนใหญ่เป็นสีแดง นอกนั้นจะมีสีส้ม สีเหลือง สีส้ม สีน้ำตาล และสีดำสลับกับเครื่องปั้นดินเผา ได้ค้นพบการเขียนลายครั้งแรกที่บ้านเชียงจังหวัดอุดรธานีเมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดงเป็นรูปลายก้นขดจิตกรรมฝาผนังตามวัดต่าง ๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยาหลักฐานว่า ใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีดินแดง และสีเหลืองในสมัยโบราณนั้นช่างเขียนจะเอาวัตถุต่าง ๆ ในธรรมชาติมาใช้เป็นสีสำหรับเขียนภาพ เช่น ดินหรือหินขาวใช้ทำสีขาว สีดำก็เอามาจากเขม่าไฟ หรือจากตัวหมึกจีน เป็นชาติแรกที่พยายามค้นคว้าเรื่องสีธรรมชาติได้มากกว่าชาติอื่น ๆ คือ ใช้หินนำมาบดเป็นสีต่าง ๆ สีเหลืองนำมาจากยางไม้ รงหรือรงทอง สีครามก็นำมาจากต้นไม้ส่วนใหญ่แล้วการค้นคว้าเรื่องสีก็เพื่อที่จะนำมาใช้ ย้อมผ้าต่าง ๆ ไม่นิยมเขียนภาพเพราะจีนมีคติในการเขียนภาพเพียงสีเดียว คือ สีดำโดยใช้หมึกจีนเขียน

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของรู้งินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนถึงของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน นำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

2.1.6 แม่สี (Primaries)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สีที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่าง ๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการ ถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น (ดูเรื่อง แสงสี)

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิดวงจรสี ซึ่งเป็นวงจรธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Color Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี

ได้แก่ สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม

สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้

สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สีที่ร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

2.1.7 สีตรงข้าม

หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำไดดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่น ๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาลสีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด หมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

แม่สีวัตถุธาตุ (Pigmentary Primaries)

แม่สีวัตถุธาตุนั้นหมายถึง “วัตถุที่มีสีอยู่ในตัว” สามารถนำมาระบาย ทา ย้อม และผสมได้ เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเอง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่าง ๆ จะเกิดขึ้นมาอีกมากมาย ด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีคือ

1. น้ำเงิน (Prussian Blue)
2. แดง (Crimson Lake)
3. เหลือง (Gamboge Tint)

สีแดง (Crimson Lake) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง

สีเหลือง (Gamboge Yellow) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง

สีน้ำเงิน (Prussian Blue) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน

2.1.8 ระบบสี RGB

ระบบสี RGB เป็นระบบสีของแสง ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สเปกตรัม (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่ยาวตามองเห็นได้ 7 สี คือแดง แสด เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสี ที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วงเรียกว่าอัลตราไวโอเล็ต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดง มีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่าอินฟราเรด (Infrared) คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้น สายตาของมนุษย์ไม่สามารถรับได้ และเมื่อศึกษาดูแล้วแสงสีทั้งหมดเกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีน้ำเงิน (Blue) และสีเขียว (Green) ทั้งสามสีถือเป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจ้น้ำเงินได้สีม่วง สีฟ้าไซแอนและสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไปในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพ วิดีโอ ภาพโทรทัศน์ การสร้างภาพเพื่อการนำเสนอทางจอคอมพิวเตอร์ และการจัดแสงสีในการแสดง เป็นต้น

2.1.9 วรรณะของสี

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1. วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่น ๆ ถ้านักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไป ด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

2.1.10 หลักการวาดเขียนเบื้องต้น

ผู้ที่เริ่มฝึกหัดวาดเขียนใหม่ๆ มักมีปัญหาวาดจะเขียนอะไรก่อนและเขียนอย่างไรทั้งนี้เพราะ สิ่งที่เป็นแบบในการวาดเขียนนั้นมีหลายประเภทและมีส่วนของรายละเอียดต่าง ๆ มากมาย จนไม่รู้ว่า จะเริ่มต้นอย่างไร สิ่งที่ยังมองไม่เห็นไม่ว่าจะเป็นรูปทรง แสง เงา และพื้นผิว ชนิดต่าง ๆ ก่อให้เกิด ความซับซ้อนจนผู้ที่ฝึกวาดเขียน มองเห็นว่ายากเกินไปที่จะจับลักษณะสำคัญได้

ลำดับขั้นตอนในการร่างภาพ

1. สังเกตลักษณะของภาพ
2. ร่างภาพโครงสร้างสัดส่วนให้เหมาะสมกับหน้ากระดาษ

วิธีการร่างภาพโครงสร้าง-สัดส่วนมีวิธีการดังนี้

- 1 ให้ลากเส้นตรงในแนวตั้งหนึ่งเส้น
- 2 จากนั้นกำหนดส่วนสูงที่สุดของหุ่นและส่วนที่ต่ำที่สุดของหุ่นโดยการลากเส้นในแนวนอนให้ตั้งฉากกับเส้นตั้ง

3 กำหนดความกว้างของหุ่นโดยประมาณ แล้วกำหนดสัดส่วนให้เท่ากัน

4 เมื่อกำหนดโครงสร้างรวมของหุ่นแล้ว จากนั้นให้เขียนเส้นโค้ง เส้นเว้า เพื่อให้โครงสร้างใกล้เคียงหุ่นมากที่สุด

3. ลงน้ำหนักรวมๆ ของหุ่น
- 4 .แรงน้ำหนักพร้อมทั้งเก็บรายละเอียด

ตัวอย่างขั้นตอนการวาดภาพแบบต่าง ๆ ดังนี้

ภาพคนเหมือน (Portrait) และหุ่นปูน



ภาพที่ 2.1 ภาพการวาดส่วนหัว

การวาดภาพคนเหมือนนั้นคือการวาดตั้งแต่บริเวณส่วนศีรษะจนถึงเอวเป็นการที่ผู้เริ่มต้นควรฝึกวาดให้เกิดความชำนาญเพราะใบหน้าเป็นส่วนที่มีรายละเอียดค่อนข้างเยอะ เช่น ตา หู จมูก ปาก ดังนั้นผู้เริ่มต้นควรฝึกฝนให้เข้าใจการวาดภาพคนเหมือนนั้นแบ่งสัดส่วนออกเป็นทั้งหมด 3 ส่วนครึ่ง

ส่วนที่ 1 จากปลายคางถึงปลายจมูก

ส่วนที่ 2 จากปลายจมูกถึงคิ้ว

ส่วนที่ 3 จากคิ้วถึงโคนผม

ส่วนที่ 4 $1\frac{1}{2}$ จากโคนผมจนถึงส่วนบนของศีรษะ

ก่อนจะฝึกวาดภาพคนเหมือนนั้นควรฝึกวาดหุ่นปูนเสียก่อนซึ่งสามารถใช้เป็นพื้นฐานในการวาดภาพคนเหมือน เช่น หุ่นเหลี่ยม หุ่นวินัส หุ่นเดวิด ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจในการวาดภาพคนเหมือนได้ง่ายยิ่งขึ้น การวาดภาพคนเหมือนควรแบ่งสัดส่วนให้ถูกต้องชัดเจนเพราะสัดส่วนบนใบหน้าของคนนั้น หากเราเขียนด้วยความไม่เข้าใจ ถึงจะวาดออกมาสวยแต่ สัดส่วน ไม่ถูกต้องก็จะทำให้ภาพนั้นดูผิดเพี้ยนไป ดังนั้นต้องคำนึงถึงเรื่องสัดส่วนเป็นสำคัญ

ภาพคนเต็มตัว (Figure)

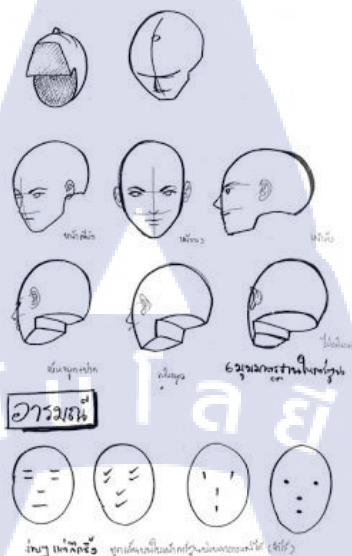


ภาพที่ 2.2 ภาพการวาดส่วนตัว

การวาดภาพภาพคนเต็มตัวนั้นคือการวาดคนตั้งแต่ศีรษะจนถึงปลายเท้า เพื่อศึกษาระบบกล้ามเนื้อ โครงกระดูก สัดส่วน สรีระร่างกายและท่าทางการเคลื่อนไหว การวาดคนเต็มตัว มีการแบ่งสัดส่วนออกเป็นทั้งหมดของร่างกายโดยมาตรฐาน 7 ส่วนครึ่ง

- ส่วนที่ 1 จากศีรษะบนสุด จนถึง ปลายคาง
- ส่วนที่ 2 จากปลายคาง จนถึง กลางหน้าอก
- ส่วนที่ 3 จากกลางหน้าอก จนถึง สะดือ
- ส่วนที่ 4 จากสะดือ จนถึง โคนขา
- ส่วนที่ 5 จากโคนขา จนถึง กึ่งกลางขาอ่อน
- ส่วนที่ 6 จากกึ่งกลางขาอ่อน จนถึง น่อง
- ส่วนที่ 7 จากน่อง จนถึง ข้อเท้า
- ส่วนที่ 7 1/2 จากข้อเท้า จนถึง ส้นเท้า

การวาดการ์ตูนขั้นพื้นฐาน



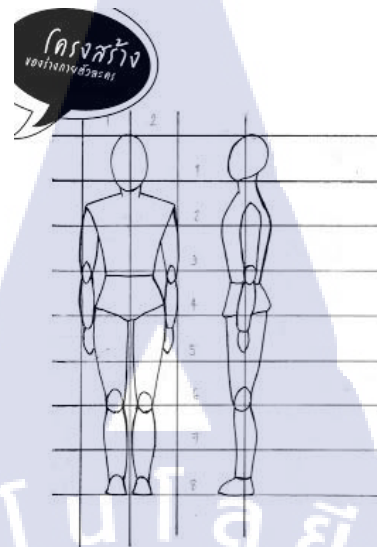
ภาพที่ 2.3 ภาพการวาดส่วนหัวแบบการ์ตูน

เรื่องใบหน้าของคนจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. ช่วงหน้าผาก
2. ช่วงตาถึงปลายจมูก
3. ช่วงปลายจมูกถึงคาง

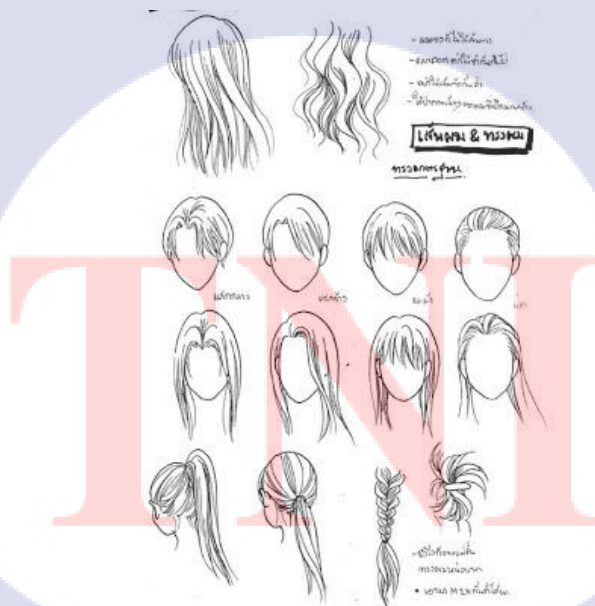
การวาดใบหน้ามุมต่าง ๆ มองรูปหน้าให้เป็น 3 มิติ เป็นส่วนของวงกลมและวงรีที่ถูกตัดส่วนท้ายออกไป เวลาวาดขึ้นเป็นรูปทรง เราคาดคิดตามแบบ แล้วก็แบ่งออก 3 ส่วน เติมใบหน้าตามตำแหน่งตามหลักการวาดใบหน้า

การวาดร่างกาย หลักการคือ ชิดเส้น 9 เส้น ที่มีช่องไฟที่เท่ากัน 8 ช่อง แล้ววาดหุ่นตามแบบ โดยวางสัดส่วนตามภาพคือ ส่วนหัวประมาณ 1 ส่วน ช่วงตัวลงมาประมาณ 2 ส่วน ช่วงเอวถึงเท้าลงมา 1 ส่วน ช่วงขาบนลงมาประมาณ 2 ส่วน ช่วงขาล่างถึงเท้าประมาณ 2 ส่วน ช่วงศอกจะอยู่ในช่วงประมาณเอว และมือจะเลยช่วงเป้ากางเกงลงมา



ภาพที่ 2.4 ภาพการวัดส่วนตัวแบบการ์ตูน

การวาดทรงผม โดยทรงผมขึ้นพื้นฐานที่นำมาสร้างความแตกต่างให้ตัวละครได้ หลักการวาดผมก็คือ วาดเส้นหลักต่างๆก่อน แล้วค่อยมาแยกเส้นย่อยที่หลัง โดยดูทิศทางแสงเงาส่วนที่ถูกซ้อนทับกันมากก็ลงเส้นถี่ขึ้น หากลงให้ข้อผมเท่ากันหมดนั้นจะทำให้ดูแข็ง ไม่เป็นธรรมชาติ



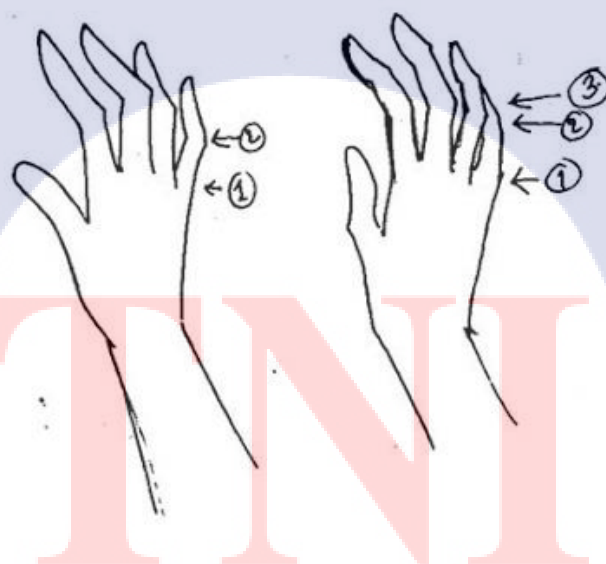
ภาพที่ 2.5 ภาพการวาดผมแบบการ์ตูน

การวาดแวต มีหลายแบบหลายสไตล์ให้เลือกตามความชอบ นักวาดการ์ตูนอาจวาดตามสไตล์ของตัวเอง หรือทำตามแบบทั่วไปที่พบเห็นตามหนังสือการ์ตูน โดยจะมีตั้งแต่ดวงตาง่ายๆ ไปจนถึงดวงตาที่มีความละเอียดสูง



ภาพที่ 2.6 ภาพการวาดดวงตาแบบการ์ตูน

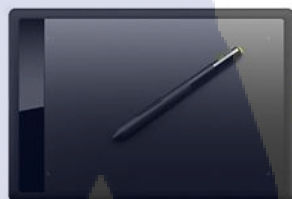
การวาดมือ สัดส่วนของมือคือ 2 ส่วน การวาดมือคือการสังเกตนิ้วหัวแม่มือว่าหันเข้าตัวหรือหันออกตัวในท่าทางนั้น ๆ



ภาพที่ 2.7 ภาพการวาดมือแบบการ์ตูน

การวาดเสื้อผ้า ตัวละครและรายละเอียดจะบ่งบอกเสื้อผ้าชนิดนั้น โดยใส่รอยยับตามข้อพับต่าง ๆ เช่น รักแร้ ข้อพับหัวเข่า เป้ากางเกง เอว ฯลฯ

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน



ภาพที่ 2.8 กราฟฟิกแท็บเล็ต Wacom Bamboo

Wacom Bamboo กราฟฟิกแท็บเล็ต (graphics tablet) หรือ ดิจิไทเซอร์ (digitizer) หรือมักเรียกกันว่า เมาส์ปากกา (pen mouse) เป็นอุปกรณ์รับเข้าสำหรับคอมพิวเตอร์ซึ่งช่วยให้บุคคลใช้มือวาดภาพและกราฟิกส์ทำนองเดียวกับใช้ปากกาวาดลงบน โดย อุปกรณ์นี้ประกอบด้วยกระดานที่สามารถใช้แท่ง (stylus) ซึ่งเป็นอุปกรณ์คล้ายปากกาและแนบมาพร้อมกันวาดหรือร่างภาพลงบนนั้นได้แต่ภาพจะมีได้ปรากฏบนตัวแท็บเล็ต หากแต่จะปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมกันแทน โดยมีขอบเขตการทำงาน 216x135 มม. และมีอัตรารับแรงกดที่ ระดับ1024

2.3ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการทำงาน



ภาพที่ 2.9 Clip studio paint

Clip studio paint คือโปรแกรมที่ใช้สำหรับวาดภาพ มีความคล้ายคลึงกับโปรแกรม Adobe Photoshop แต่จะมีฟังก์ชันเอื้อประโยชน์ให้กับการวาดภาพหรือเขียนการ์ตูนมากกว่า เช่นตัวเสริมในการวาดมังงะอย่างเส้นสปีดและกรอบเสริม แต่เหตุผลที่ข้าพเจ้าเลือกใช้เนื่องจากความถนัดส่วนตัวที่ได้เรียนรู้และฝึกใช้มาเป็นเวลานาน

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

แผนงานปฏิบัติงานตลอด 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 4มิถุนายนถึง28กันยายน พ.ศ.2561

หัวข้องาน	เดือน1	เดือน2	เดือน3	เดือน4
ทดสอบ+ผู้ช่วย				
สยองออนไลน์				
-เช็คเนื้อเรื่อง				
-จัดเสียง				
-วาดภาพ				
โปรเจคสหนัก				

ตารางที่ 1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจ

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงานและขั้นตอนการทำงาน

3.2.1 ผู้ช่วยนักเขียนการ์ตูนเรื่อง Corsair

ทางบริษัท Nanami animation นั้นมีการสร้าง content ของตัวเองขึ้นมาด้วยการออกแบบคาแรคเตอร์และเขียนการ์ตูน Webcomic ซึ่งจำเป็นต้องมีผู้ช่วยในการเขียนการ์ตูนให้เสร็จทันตามกำหนดส่งรายสัปดาห์ ซึ่งการ์ตูนที่ข้าพเจ้าเป็นผู้ช่วยนั้นชื่อเรื่อง Corsair ยังคงเป็นโปรเจกต์ที่ยังไม่เคยเผยแพร่

โดยขั้นตอนปฏิบัติงานคือ

- 1 รับภาพมา ลงสีพื้น
- 2 เมื่อลงเสร็จส่งให้ผู้ช่วยรุ่นพี่ทำต่อ
- 3 ทำหน้าที่ใส่ประโยคคำพูดและข้อความต่าง ๆ
- 4 จัดทำหน้ายาวสำหรับลงเว็บไซต์

โดยส่วนมากจะรับหน้าที่ทำส่วนเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้ และให้ผู้ช่วยในทีมที่เป็นเด็กฝึกงานที่มาก่อนทำส่วนสำคัญ ๆ ไป และเนื่องจากตัว Corsair ยังไม่ได้ลงเว็บไซต์ใด ๆ จึงไม่สามารถนำภาพมาลงได้

3.2.2 หัวหน้าแผนกคอนเทนต์ส่วน สยองออนไลน์

ทางบริษัท Nanami animation นั้นมีการสร้าง content ประเภทวิดีโอ เล่าเรื่องสยองทางเว็บไซต์ยูทูปที่เรียกว่า สยองออนไลน์ มาเป็นเวลานาน ซึ่งในช่วงที่ข้าพเจ้าได้มาฝึกงานที่บริษัทเป็นช่วงที่หัวหน้าแผนกคอนเทนต์ดังกล่าวได้ยื่นลาออกจากบริษัท Nanami animation นาย กิตติพัชญ์ เจริญศิริพัฒนะ ผู้เป็นพี่เลี้ยงจึงได้ให้โอกาสข้าพเจ้าเข้ามาทำหน้าที่นี้แทน รวมถึงกับนักศึกษาคนอื่น ๆ ที่มาฝึกงานในระยะเวลาเดียวกันจัดการสานต่อสยองออนไลน์ซีซั่น2ให้เสร็จสิ้นโดย งานต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าได้ทำในฐานะหัวหน้าแผนกมีดังนี้

1 การเช็คเนื้อเรื่องสยองออนไลน์

เนื่องจากเนื้อเรื่องของสยองออนไลน์ที่หัวหน้าแผนกก่อนเขียนทิ้งไว้มีการเขียนบริบทที่ผิดและมาส่วนก็ขาดหายไปอีกทั้งยัง ไม่มีการเช็คคำผิดและรูปแบบคำให้เข้าใจง่ายเป็นธรรมชาติ จึงต้องมีการตรวจสอบแก้ไขยกเครื่องรวมกว่า 10 ตอน แต่งเพิ่ม 1 ตอน อีกทั้งได้ให้นักศึกษาในทีม แต่งเพิ่มสำรองไว้อีก 1 ซีซั่นเป็นจำนวน 12 ส่งมาให้ตรวจสอบจนเสร็จสิ้น

เล่าเรื่องผี2

1.ห้องเขย่าขวัญ

เรื่องนี้เกิดขึ้นกับโต โดนันเป็นคนกรุงเทพแต่กำเนิด แต่งงานที่โดนันกลับต้องเดินทางไปตามต่างจังหวัดอยู่เป็นประจำ ซึ่งในคราวนี้โตต้องเดินทางไปทำงานในจังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือ ส่วนใหญ่โตมักจะเดินทางโดยรถทัวร์ซึ่งจะใช้เวลาเดินทางมากอยู่หลายชั่วโมง โตไปถึงโรงแรมประมาณแค่ 5 ปกติบริษัทจะจัดโรงแรมไว้ให้ซึ่งส่วนมากก็เป็นพวกโรงแรมราคาถูกที่สภาพเก่าและดูทรุดโทรม

โตได้ถูกแกล้งตกใจนิดๆเพราะเลขห้องที่ได้มาคือ313 แต่ก็ไม่ได้คิดอะไรมาก ต่อมาเมื่อเด็กยกกระเป๋า นางจะเป็นเด็กต่างตัวพูดอะไรตามอะไรมันก็ตอบไม่ได้ฟังโตพูดไม่รู้เรื่อง เมื่อโตมาถึงห้องก็จัดข้าวของและอาบน้ำ ก่อนจะนอนพักเอาแรงซักงีบเพื่อเก็บแรงไว้ไปทำงานในตอนบ่าย นอนไปซักพักโตก็ได้ยินเสียงคล้ายชายกับหญิงทะเลาะกันแล้วก็มีเสียงเด็กร้อง แต่โตก็ปล่อยผ่านไปคิดเพียงว่าเป็นเสียงของห้องที่อยู่ใกล้ๆกัน แม้จะเสียงจะดัง แต่ด้วยความเหนื่อยล้าจากการเดินทางทำให้โตหลับไปอย่างง่ายดาย โตสะดุ้งตื่นอีกทีเมื่อเสียงทะเลาะกันมันดังขึ้น มันดังซะจนโตคิดว่าเสียงมันต้องอยู่ในห้องของตัวเอง สุดท้ายเขาทนไม่ไหวก็ลุกขึ้นมาแล้วกดโทรศัพท์ของโรงแรมไปห้องข้างๆที่มีเสียงดัง ปลายสายนั้นคนรับแต่ไม่มีเสียงพูด โตเลยถามว่า “เฮ้ยคนจะนอน! เสียงดังรบกวนชาวบ้านเขา!” แล้วก็วางสายไป นอนไปอีกซักพักก็ได้ยินเสียงเด็กหัวเราะแล้ววิ่งไปวิ่งมารอบๆเตียง พอจะลืมตาขึ้นมามองนั้นก็รู้สึกอ่อนเพลียแทบจะจนลุกขึ้นมามองไม่ไหว แต่ก็เห็นแว่วว่ามันเป็นเด็กผู้ชายคนหนึ่งวิ่งวนไปวนมารอบๆเตียง โตนั้นพยายามจะลุกขึ้นให้โต แต่ผู้ชายอีกซึ่งน่าจะเป็นพ่อมันกอดแขนทั้ง 2 ข้างของโตไว้แล้วก้มหน้าลงมาจ้องที่หน้าของโต พอโตพยายามเบือนหน้าหนี สายตาก็เหลือบไปเห็นที่ขาตัวเองมีผู้หญิงอีกคนจับอยู่และดัง

ภาพที่ 3.1 เนื้อเรื่อง

2 การควบคุมการอัดเสียงของสยองออนไลน์

ในคลิปสยองออนไลน์ที่เป็นการเล่าเรื่องสยองนั้น เสียงเล่าเป็นตัวแปรที่สำคัญมาก ต้องไม่เบาไปและต้องชัดเจนอีกทั้งไม่ควรมีคำที่อ่านออกเสียงผิดแต่อย่างใด เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดจึงต้องมีการนั่งควบคุมคนอ่าน เชื้อให้เข้าไปตามบทที่เขียนและได้โทนเสียงที่เข้ากับเนื้อเรื่องดังกล่าว ตั้งแก้ตามความเหมาะสม



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการอัดเสียง

3 เช็คสตอรี่บอร์ดของภาพประกอบสยองออนไลน์ในแต่ละตอนที่แบ่งหน้าที่ให้เพื่อนในทีม

ขั้นตอนการวาดภาพประกอบคลิปนั้นก่อนจะลงมือวาดนั้นจะต้องร่างสตอรี่บอร์ด ของตอนนั้น ๆ มาให้ข้าพเจ้าตรวจสอบว่าตรงกับบทและมีความเข้ากันกับเนื้อเรื่องแค่ไหนเพื่อความสมบูรณ์ของงานและเพื่อให้งานไม่หนักเกินไปและทันกับเดดไลน์ก็จะตัดภาพที่เป็นมุกกล้องใหม่ แล้วใช้สามารถมีมุกกล้องหรือองค์ประกอบซ้ำกันแต่เปลี่ยนความหมายได้โดยการเพิ่มองค์ประกอบบางอย่างเข้าไปแทน

4 จัดการทำตารางแบ่งหน้าที่ให้นักศึกษาฝึกงานในทีม

เนื่องจากทีมงานสยองออนไลน์มีนักศึกษาเพียง 5 คนเพื่อที่จะให้การทำงานเป็นไปตามระบบที่วางไว้และไม่มีการทับซ้อนหรือว่างงาน จึงได้จัดตารางงานขึ้นและแบ่งงานให้นักศึกษาแต่

ละคน และกำหนดเดดไลน์ให้ต่อสัปดาห์ พร้อมทั้งคอยอัปเดตให้โปรดิวเซอร์ (นาย กิตติพัทธ์ เจริญศิริพัฒนะ) รับรู้ถึงความคืบหน้าของงานโดยรวมไปพร้อมกันด้วย

สยองออนไลน์ ☆

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Working... 2 days ago

100% \$ % .0 .00 123 Arial 10 B I S A

fx ss2 เริ่ม กรกฎาคม 2561

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1	ss2 เริ่ม กรกฎาคม 2561	ชื่อตอน	เนื้อเรื่อง	เสียง	ภาพ	วิดีโอ	โพส	โปรโมท	เพิ่มเติม
2	ep1	ห้องขยาขวัญ	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	
3	ep2	สิ่งร่างสยอง	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	
4	ep3	ทิวทัศน์ไม่เจอ	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	กำลังดำเนินการ	
5	ep4	แค้น...สยอง...	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
6	ep5	ควาเคื่องหาสยอง	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
7	ep6	ทิวทัศน์ประหลาด	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
8	ep7	เหตุเกิดในลิฟต์	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
9	ep8	เจตนาที่ร้ายกาจ	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
10	ep9	เนยสี	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
11	ep10	ปล้นผี	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	
12	ep11	ศาลร้างทาง	กำลังดำเนินการ	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	กำลังดำเนินการ	ยังไม่เริ่ม	ยังไม่เริ่ม	
13	ep12	10สถานที่สยอง	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	เสร็จสิ้น	ยังไม่เริ่ม	

ภาพที่ 3.3 ตารางงานสยองออนไลน์

5 วาดภาพประกอบสยองออนไลน์ ซีซั่น 2 ตอน 2 และ 4

ทีมงานสยองออนไลน์ที่มีเพียง 5 คนกับงานภาพประกอบ 10 ภาพต่อตอน 11 ตอน ด้วยจำนวนคนที่จำกัด ทำให้ข้าพเจ้าเองก็ได้ร่วมกับลูกทีมรับผิดชอบ การวาดภาพประกอบด้วย ซึ่งตอนที่ได้นั้นคือ ตอน 2 และ 4 ของซีซั่น 2



ภาพที่ 3.4 ภาพประกอบสยองออนไลน์ตอนที่ 4

6 ทำงานอัปโหลดคลิปสยองออนไลน์

เมื่อเสร็จงานทุกส่วนรวมถึงส่งให้คนในทีมที่มีความสามารถในการตัดต่อวิดีโอทำคลิปเสร็จสิ้นแล้วข้าพเจ้าก็ได้ทำวิดีโอคลิปดังกล่าวไปอัปโหลดลงทางแชนแนลของบริษัทโดยเซตตั้งตามคำแนะนำของโปรคิวเซอร์และติด Tag ตามความเข้าใจของตนเองให้กลุ่มเป้าหมายที่สนใจเข้าถึงคลิป



ภาพที่ 3.5 ภาพคลิปสยองออนไลน์

โดยหน้าที่ของหัวหน้าแผนกที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสทำในช่วงฝึกงานก็มีเพียงเท่านี้โดยทุกขั้นตอนจะต้องคอยรายงานให้โปรคิวเซอร์ทราบเป็นระยะ ๆ เพื่อความแม่นยำและเป็นการเช็กรงานที่ตนเองและลูกทีมได้ทำไปอีกรอบหนึ่ง ทั้งนี้แม้จะมีเหตุผิดพลาดทางเทคนิคเช่นห้องอัดเสียงไม่ว่างหรือลูกทีมป่วยก็เป็นหน้าที่ของหัวหน้าแผนกที่จะต้องตัดสินใจจัดการบริหารแก้ไขไปตามสถานการณ์ โดยสามารถปรึกษาโปรคิวเซอร์ที่มีประสบการณ์และตัดสินใจอย่างมีสติจากประสบการณ์การทำงานกลุ่มที่สั่งสมมาได้

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

เนื่องจากงานในบริษัท ไม่สามารถทำเป็นโปรเจกต์ได้ อีกทั้งบริษัทสนับสนุนแนวคิดการ Start-up ข้าพเจ้าจึงได้ปรึกษากับพนักงานที่ปรึกษา ซึ่งทางบริษัท ยังไม่มีแผนกด้านการวาดรูป ประกอบแบบสไตลิ่งญี่ปุ่น เพื่อเป็นการฝึกฝนและเรียนรู้งานวาดภาพแนว illustration ซึ่งแตกต่างจากแนวเว็บคอมมิคที่ทางองค์กรมีอยู่จึงได้จัดทำโปรเจกต์นี้ขึ้น โดยมีขั้นตอนที่ต้องปฏิบัติงานดังนี้

- 1 ยื่น Design brief project
- 2 หา Reference ที่ใช้ในงานจริง
- 3 Pre-Design
- 4 Sketch
- 5 Line art
- 6 Base color
- 7 Blending & shading
- 8 Foreground /Background Object (rough)
- 9 Background
- 10 Background effects
- 11 Lim light & shading
- 12 Adding Detail to Foreground
- 13 Particles to Foreground
- 14 เก็บงานตรวจสอบและปิดงาน

โดยจะอธิบายการทำงานทุกส่วน การวาดภาพ ซึ่งเป็นตัวโปรเจกต์ แม้จะลงลึกได้ไม่หมดก็ตาม เพราะบางส่วนเป็นเรื่องของเทคนิคและการฝึกฝนเป็นความเข้าใจส่วนตัว

4.1.1 ยื่น Design brief project

การทำงานชิ้นแรกคือการเขียนคอนเซปและรูปแบบของโปรเจกโดยรวมให้ที่พนักงานที่ปรึกษาเข้าใจถึง ชีวมและเซตติงของโปรเจก หรือแม้แต่เนื้อหาเช่นพื้นหลังของดีไซน์ด้วยก็เช่นกัน อีกทั้งเป็นการกำหนดขอบเขตเบื้องต้นของโปรเจกถึงแม้จะเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมและสถานการณ์ได้ก็ตาม

Concept

Card game project Dimension Break

เป็นการดีไซน์และวาดภาพประกอบการ์ดเกม

Target: วัยรุ่น - ผู้ใหญ่

Theme: แฟนตาซี Sci-fi เวทมนตร์

Story:

ในยุคสมัยอันไกลและแสนไกลอารยธรรมของแต่ละโลกได้ก้าวหน้าไปมาก มากเสียจนเกินไป หลังจากการขยายตัวของอารยธรรมต่าง ๆ ข้ามผ่านยุคสมัยมากมายในที่สุดทรัพยากรที่มีอยู่ก็ไม่เพียงพออีกต่อไป ผู้คนจากโลกต่าง ๆ ได้เข้าต่อสู้กันเพื่อหวังที่จะครอบครองทรัพยากรที่หลงเหลืออยู่ และเพื่อที่จะเหลือรอดเป็นผู้สุดท้าย

World: มีด้วยกันรฝ่าย

- 1 Eternal magia โลกแห่งเวทมนตร์
- 2 Pandemonium overlord โลกแห่งปีศาจ
- 3 Unworldly spectre โลกที่ถูกกรุกรานโดยสิ่งลี้ลับจากต่างดาว
- 4 Atlantica โลกที่ถูกท้องทะเลกลืนกิน
- 5 Regalia โลกแห่งเทคโนโลยี

Mood and tone: เน้น สีสด + ตัวละคร ดู สวย เท่ น่ารัก

แนวเกมการ์ด : ใช้ action สนับสนุน leader พลิกเพลงตามการใช้การ์ด

ประเภทของการ์ด:

Leader card	เน้นอาร์ต เห็นทั้งตัว ให้เห็น expression ไม่เน้นตัวแอคชั่นโพส
Action card	เป็นตัวลูกสมุน, ตัวละครอีกฝ่ายถูกกับดัก หรือ อาวุธยิงพลัง
Hp card	ทำไมตายของตัวละคร Leader นั้น ๆ
Basic action card	รูปสัญลักษณ์ ง่ายๆ

Rules:

รูปแบบเล่น 2 คน

- ตัวหลัก 3 ตัว เรียงเลือกตัว มี main support1 support2 ใ้รวมฝ่ายได้
- ตัวหลักแต่ละตัว มีการ์ดเลือก 3 ใบเอฟเฟคต่างกัน โดยรับดาเมจจาก support 2 > support1 > main
- การ์ด hp จะทำงาน เมื่อตัวหลักเราได้รับดาเมจ
- ตัวหลัก มีสกิล auto ทำงานตาม phase หรือเงื่อนไข
- ค่า hp 9 ตามการ์ดเลือก มีmana เริ่มต้น 3
- ได้รับการ์ดมี 40 ใบ

Basic action 12 ใบ

Basic action card มี 3 แบบ ใ้ได้แค่อย่างละ 4

1 Mana charge เพิ่ม มานา 1

2 Defense ป้องกันดาเมจที่เข้า leader 1 ครั้ง

3 Heal สละ มานา 1 ฮีล การ์ด hp กลับมาคว่าได้ 1 ใบ โดย ใ้ใ้ต่อเมื่อ hp ลดไป 3 หรือมากกว่า

Action card มี 28 ใบ เป็นการโจมตี หรือ ใ้เอฟเฟค หรือ จั้ว ขัดการโจมตี

เริ่มเกมที่

- ต่างฝ่ายต่างมี ตัวหลัก3ตัว ค่า hp 9 อย่างละ3 จากตัวเริ่ม เป็นชีวิต
- มีmanaเริ่มต้น 3 ได้manaเพิ่มจากการ์ดหรือการที่เสีย hpเท่านั้น
- การ์ดที่ทำงานใช้ไปแล้วจะถูกทำลงกองใช้แล้วและนำมาหมุนเวียนเป็นสำหรับ

Draw phase

จั่วมาฝ่ายละ5 ใบก่อน เทรินต่อไปจากนั้นมาจั่วสอง เป็นการเริ่มเทรินพร้อมกัน

Planning phase

ทั้งสองฝ่ายเลือกการ์ด1- 3ใบเป็น action ที่จะทำในเทรินนั้น วางคว่ำลงบนหน้า leader

Action phase

ทั้ง2ฝ่ายเปิดการ์ด action พร้อมกัน โดยได้รัน เอฟเฟค จาก main > support1 > support2 เมื่อโดนดาเมจให้อีกฝ่ายสุม์เปิดการ์ด hp เมื่อรัน action ครบ จะจบเทริน หากการ์ดเกิน 6 ใบ ให้ทิ้งจนเหลือ 6

Priority of action

ลำดับความสำคัญหรือเอฟเฟคที่จะได้รับการทำงานจะเรียงกันตามนี้

- 1 ผลเอฟเฟคของตัว Leader
- 2.การ์ดที่มีผลโจมตีทำดาเมจ
- 3.การ์ดที่มีผลป้องกัน
- 4.การ์ดที่มีผลชาร์จmana
- 5.การ์ดที่มีผลจั่ว
- 6.Hp Card
- 7.การ์ดที่อยู่ช่องถัดไปที่มีเอฟเฟคป้องกันสามารถทำงานขัดดาเมจของ HP card ได้ทันที

Win condition

ทำให้ตัวหลักของอีกฝ่าย Hp เป็น 0

Eternal magia โลกแห่งเวทมนตร์

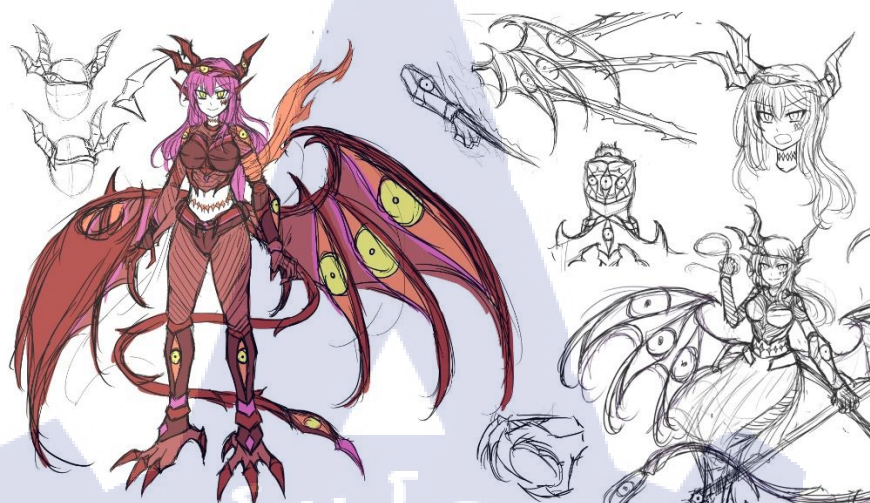
โลกที่เทคโนโลยีถูกแทนที่ด้วยธรรมชาติและเวทมนตร์ ที่นำมาซึ่งความอมตะ มนุษย์และเผ่าทรงปัญญาอย่างเอลฟ์อาศัยอยู่ร่วมกันด้วย จุดเด่นของเวทมนตร์ที่แตกต่างกันจึงต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน พลังงานหลักของพวกเขาคือ เวทย์มนตร์ หรือ อีเธอร์ ที่มาจากธรรมชาติ และ สิ่งแวดล้อม ลักษณะเด่น จอมเวทย์ พ่อมด แม่มด เอลฟ์ อมนุษย์ เช่นมนุษย์หมาป่า โดยจะนำลักษณะเด่นของ พ่อมดแม่มดมาใช้ และ มีเอฟเฟกเวทย์มนต์



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างดีไซน์แรก Eternal magia

Pandemonium overlord โลกแห่งปีศาจ

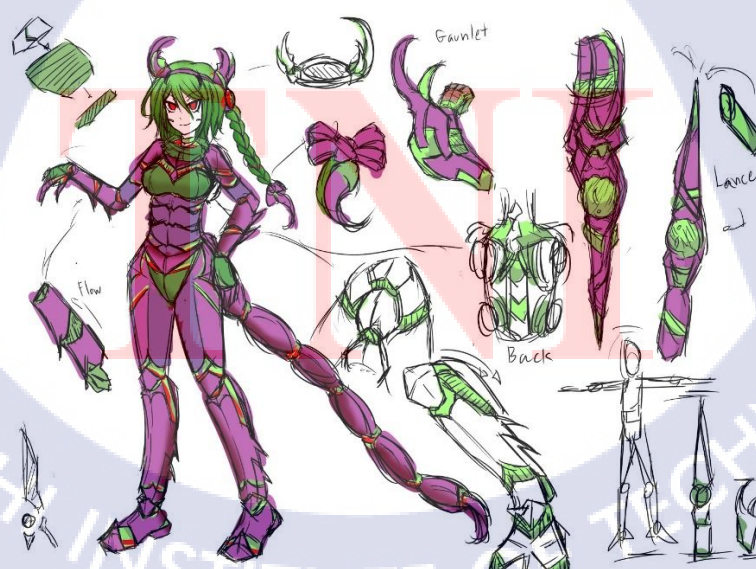
ปีศาจและเหล่ามารผู้อยู่บนจุดสูงสุดของห่วงโซ่อาหาร ภูมิภาคที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปอย่างเลวร้ายสิ่งมีชีวิตทั่วไปไม่สามารถอาศัยอยู่ได้นอกจากเผ่าพันธุ์ปีศาจโดยตัวละครหลักจะอ้างอิงจากปีศาจของตำนาน 72 ปีศาจของโซโลมอน พลังงานหลักคือ พลังงานด้านลบ ที่ได้จากการดูดซึมพลังชีวิตของสิ่งอื่น ไลฟ์แฟลร์ ลักษณะเป็นเปลวไฟ ลักษณะเด่น มีเขา มีปีก, หาง, เวทมนตร์ดำ, ความมืด โดยจะนำลักษณะเด่นของพวกปีศาจรวมถึง มังกร หรือ สัตว์ประหลาดแนวยุโรปมาใช้



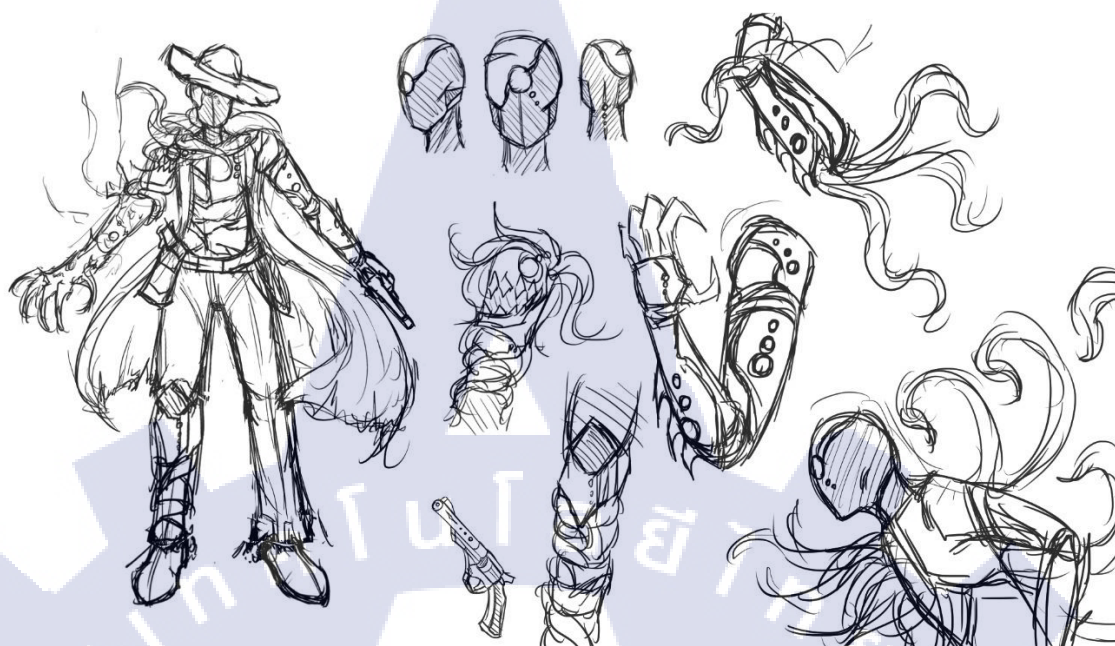
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างดีไซน์แรก Pandemonium overlord

Unworldly Spectre โลกที่ถูกรุกรานโดยสิ่งมีชีวิตต่างดาว

โลกที่ถูกรุกรานโดยสิ่งมีชีวิตต่างดาว outer god สิ่งมีชีวิตที่เรียกกันว่าอยู่เหนือกว่ากฎเกณฑ์ทั้งปวงรูปลักษณะของความมืดและสิ่งแปลกประหลาดจากเบื้องลึกของจักรวาลหลุดเข้าไปมาหลอมรวมยึดครองโลก ลักษณะเด่น มีส่วนต่าง ๆ ของร่างกายแบบผสมกับ แมลง ปลาหมึก เอเลี่ยน outer god ตัวละครหลักจะเป็น ร่างสถิตของ outer god พลังงานหลัก ของเหล่า เทพอื่น นั้น คือ พลังงานจากขอบมิติ ลอสต์โวลต์ลักษณะคล้ายกับไฟฟ้า นำลักษณะเด่นของพวกเทพอื่น ในหนังสือของเลิฟคราฟ ลักษณะชีวภาพที่มาจากเทพอื่น



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างดีไซน์แรก Unworldly Spectre



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างดีไซน์ที่สองของ Unworldly Spectre



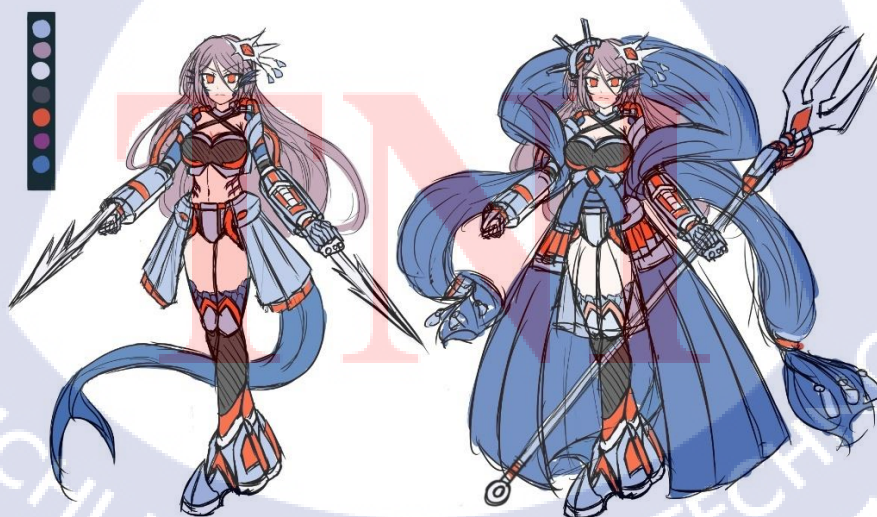
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างดีไซน์ที่สามของ Unworldly Spectre

Atlantica โลกที่ถูกท้องทะเลกลืนกิน

โลกที่ถูกน้ำท่วมมานานหลายศตวรรษสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ต้องวิวัฒนาการอาศัยอยู่ใต้น้ำ เพื่อความอยู่รอดเมื่อกาลเวลาผ่านไปสิ่งมีชีวิตที่มีภูมิปัญญาสูงจึงร่วมกันสร้างอาณาจักรใต้น้ำขึ้น พลังงานหลักคือ พลังงานที่สกัดจากแร่พิเศษเกิดจากภูเขาไฟ ได้ทะเล เท่านั้น ลักษณะคล้ายน้ำมัน สีส้ม โดยลักษณะเด่นของตัวละคร มีครีบบปลา, อาวุธประเภทหอก, อุปกรณ์ทางทะเล นำลักษณะเด่นของสิ่งมีชีวิตในทะเลมาประยุกต์กับการดีไซน์ หรือสัตว์ในตำนานที่อยู่ใต้น้ำ



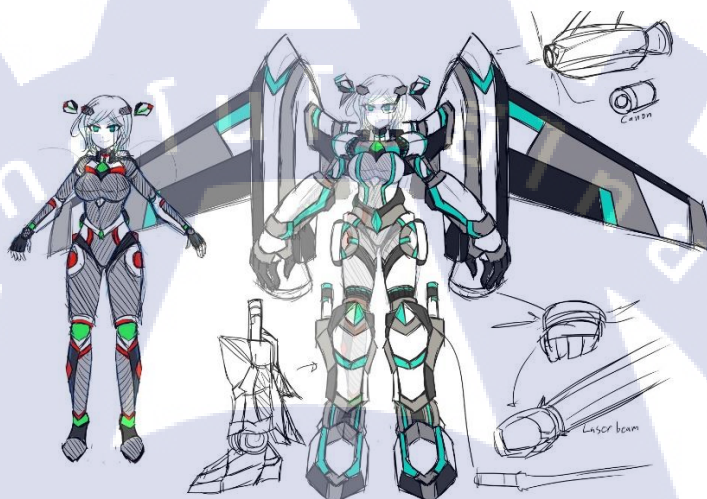
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างดีไซน์แรก Atlantica



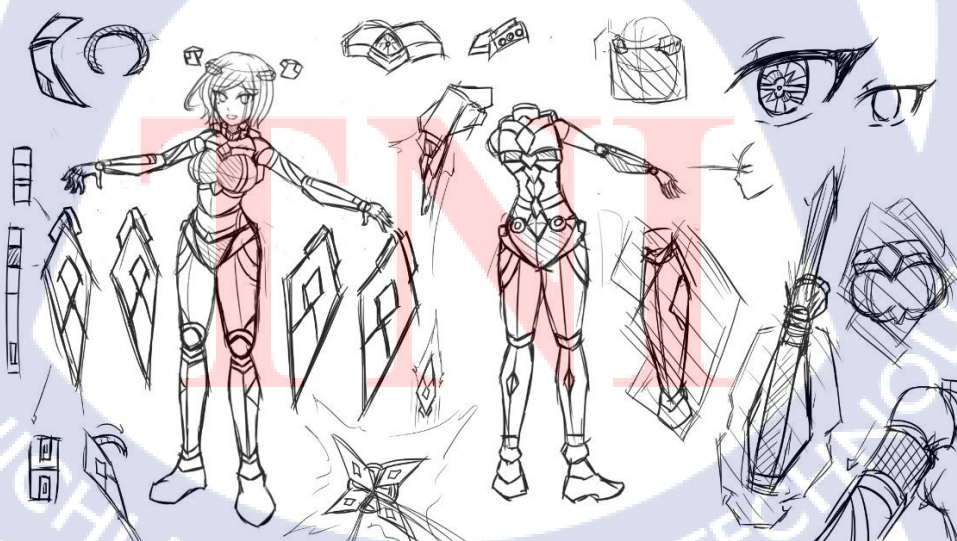
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างดีไซน์ที่สองของ Atlantica

Regalia โลกแห่งเทคโนโลยี

โลกที่อารยธรรมมนุษย์ไปถึงจุดสูงสุดด้วยเทคโนโลยีล้ำสมัย ไล่ล่าอาณานิคมจากดาวอื่น ๆ ตัวละครหลักจะเป็น แอนดรอยด์ รูปร่างมนุษย์และเครื่องจักรต่าง ๆ ที่สามารถเปลี่ยนแปลงเกราะได้หรืออาวุธโดยรวมให้เข้ากับสถานการณ์ได้ พลังงานหลัก คืออนุภาคที่สกัดจากแร่ที่เรียกว่า จีเวลด์ส มีหลากหลายตามระดับความเข้มข้นของแร่ ลักษณะเด่น เทคโนโลยีไซ-ไฟ จักรกล, เครื่องจักร, วิทยาศาสตร์ นำไอเดียอาวุธล้ำสมัย และชุดเกราะอาวุธยุทธโปกรณ์ มาผสมผสานกับตัวละคร



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างดีไซน์แรก Regalia



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างดีไซน์ที่สอง Regalia

4.1.2 หา Reference ที่ใช้ในงานจริง

การหา Reference เป็นสิ่งที่จำเป็นในทุก ๆ ขั้นตอนของการทำงานทั้งสีหรือเทคนิคต่าง ๆ ควรมี Reference ทั้งสิ้น แต่ในส่วนนี้ คือ Reference หลักที่ใช้กำหนดทิศทางของงานในอยู่ในรูปแบบแนวทางใกล้เคียง ๆ กัน เช่นรูปแบบของตัวละครและแนวของภาพ โดยยกตัวอย่างมาเพียง 2 ภาพ



ภาพที่ 4.10 ตัวอย่าง reference Unworldly Spectre



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่าง reference Unworldly Spectre 2

4.1.3 Pre Design

เนื่องจากตัวโปรเจกเป็นการวาดภาพประกอบแนวเกมสการ์ด ซึ่งจะออกแบบเป็นเซตภาพที่มีความเกี่ยวข้องกัน การจัดวาดท่าทางของตัวละครจึงมีผลมากโดยวิธีที่จะทำให้ไม่ลืมนว่าจะวาดท่าทางไหนบ้างและสามารถนำไปปรึกษากับพี่ ๆ ที่บริษัทได้จำเป็นต้องมีการร่างท่าทางของแต่ละภาพขึ้นมาก่อน



ภาพที่ 4.12 ตัวอย่าง Pre-design Unworldly Spectre

4.1.4 Sketch

การสเก็ตซ์ภาพร่าง ขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นขั้นตอนแรกสุดของการวาดอย่างแท้จริง โดยเริ่มจากการนำท่าทางที่วาดๆไว้เพียงแค่เส้นลวก ๆ ให้เข้าใจทิศทาง มาวาดใหม่อีกครั้ง โดยปรับแต่งให้เข้ากับคอมเม้นของพี่ๆที่บริษัท โดยหา Reference มาประกอบด้วย โดยจะใช้การปรับเป็นเส้นสีฟ้าเพื่อให้เอื้อต่อขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 4.13 ตัวอย่าง Sketch Unworldly Spectre

4.1.5 Line art

การตัดเส้น ขั้นตอนนี้เป็น การนำภาพร่างมาเน้นเส้นที่เลือกใช้โดยจะเน้นเพิ่มน้ำหนักเส้นไปด้วย อีกทั้งหากมีส่วนที่เห็นว่าไม่ถูกใจหรืออยากปรับแก้ก็สามารถร่างเส้นใหม่ทับไปได้เลย โดยอุปกรณ์ที่ใช้จะเป็น G-pen ตามความถนัดของข้าพเจ้า ตัว G-pen ที่ว่านี้นั้นมี Anti-aliasing ทำให้เส้นคมและสามารถตัดเส้นได้ยิ่งกว่าปากกาในโลกความจริงเสียอีก



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่าง Line art Unworldly Spectre

4.1.6 Base color

การลงสีพื้น หรือ สีเบส ส่วนนี้คือการกำหนดสีหลักๆที่จะใช้ของตัวละคร ซึ่งเป็นเลเยอร์ได้สุดก่อนที่จะใส่เอฟเฟคและแสงสีต่าง ๆ ที่ทำให้ภาพมีสีสันและเสน่ห์ โดยข้อสำคัญของส่วนนี้คือต้องคอยเช็กจุดตัดต่าง ๆ ของภาพที่อาจมีส่วนที่ไม่มีสีหลงเหลืออยู่ อีกทั้งควรแยกเลเยอร์สีต่าง ๆ ให้ดีเพื่อความสะดวกในการลงสีขั้นต่อไปอีกด้วย ซึ่งการลงสีในขั้นหลังๆเราก็สามารถกลับมาแก้สีพื้นตรงนี้ได้เพื่อให้ได้โทนสีที่ต้องการ



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่าง Base color Unworldly Spectre

4.1.7 Blending & shading

ขั้นตอนนี้คือส่วนแรกสุดของการลงสีแบบขั้นสูง ส่วนนี้จะต้องใช้ความละเอียดอ่อนและเทคนิคต่าง ๆ ในการทำโดยบางทีก็มาจาก Reference บ้าง จากประสบการณ์บ้างไม่สามารถอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย ๆ แต่หลัก ๆ จะเป็นการลงแสงและเงาพื้นฐาน จากนั้นก็พัฒนาการเกลี่ยสีให้ละเอียดและทำให้วัตถุดูมีมิติมากขึ้น



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่าง Blending & shading Unworldly Spectre

4.1.8 Foreground /Background Object (rough)

การใส่วัตถุฉากหลังและวัตถุเบื้องหน้า ส่วนนี้สามารถทำก่อนหรือหลังการวาดฉากหลังก็ได้ แต่หากทำการวาดฉากหลังจะทำให้เราลงรายละเอียดของฉากหลังในส่วนที่โดนวัตถุทับได้ ซึ่งมีผลถึงการทำให้ตัวไฟล้ของงานเบาลงขึ้นด้วยเช่นกัน โดยส่วนนี้มีความสำคัญตรงที่สามารถกำหนดวัตถุให้สัมพันธ์กันทั้งด้านหน้าตัวละครและด้านหลังตัวละคร และสร้างระยะของตัวละครได้ทำให้ตัวละครไม่ลอยเกินไปจนดูไม่เข้ากับรูป



ภาพที่ 4.17 ตัวอย่าง Foreground /Background Object Unworldly Spectre

4.1.9 Background

จากหลังเป็นการกำหนดสถานที่สภาพแวดล้อมที่ตัวละครอยู่หรือบางทีก็สามารถเป็นแคสสิหรือเอฟเฟคเพื่อช่วยในการสื่ออารมณ์ของภาพก็ได้ โดยหน้าที่หลักของมันคือการระบุสถานที่หรือเสริมอารมณ์ของภาพให้มีความชัดเจนและช่วยปลุกตัวละครให้เด่นขึ้น



ภาพที่ 4.18 ตัวอย่าง Background Unworldly Spectre

4.1.10 Background effects

เอฟเฟกต์จากหลังขั้นตอนนี้จะเป็นการเพิ่มองค์ประกอบภาพที่เป็นเอฟเฟกต์เกินจริง ที่เสริมอารมณ์ภาพและช่วยดึงดูดทิศทางของภาพไม่ให้ไปทางใดทางหนึ่งมากเกินไปอีกทั้งเป็นการเติมสีเข้าไปในภาพให้มีโทนสีหลากหลายกว่าเดิมและเป็นจุดกำหนดแสงสำหรับขั้นตอนต่อไปอีกด้วย



ภาพที่ 4.19 ตัวอย่าง Background effects Unworldly Spectre

4.1.11 Lim light & shading

หลังจากทำเอฟเฟกเสริมจากหลังแล้วก็กลับมาที่การใส่แสงพิเศษให้กับตัวละครโดยอ้างอิงจากเอฟเฟกต่าง ๆ ที่ได้ทำไป เพราะเมื่อแสงสีไปกระทบกับวัตถุก็ควรจะมีแสงสีเหล่านั้นอยู่ที่ขอบของวัตถุนั้น ๆ ด้วย อีกทั้งเป็นการเพิ่มรายละเอียดให้ตัวละครอีกด้วยเพราะแสงสะท้อนพวกนี้จะทำให้ตัวละครดูเป็นส่วนหนึ่งของรูปมากกว่าเดิมเพราะได้รับผลกระทบจากตัวเอฟเฟกและฉาก



ภาพที่ 4.20 ตัวอย่าง Lim light & shading Unworldly Spectre

4.1.12 Adding Detail to Foreground

เป็นการเพิ่มรายละเอียดให้วัตถุด้านหน้าและใส่เอฟเฟกต์ซ้ำอีกทีหนึ่งเพื่อให้ภาพมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น หลัก ๆ จะเป็นการเน้นทำให้วัตถุด้านหน้าไม่ดูจืดจนเกินไป



ภาพที่ 4.21 ตัวอย่าง Adding Detail to Foreground Unworldly Spectre

4.1.13 Particles to Foreground

ใส่ละอองฝุ่นหรือเอฟเฟกต์เล็ก ๆ เช่นเศษหินเพื่อเพิ่มอิมแพ็คของภาพมักใช้กับภาพที่มี แอคชั่นหรือมีการปล่อยพลังทำลายล้างหรือเสริมเอฟเฟกต์ต่าง ๆ อีกที



ภาพที่ 4.22 ตัวอย่าง Particles to Foreground Unworldly Spectre

4.1.14 เก็บงานตรวจสอบและปิดงาน

เช็คส่วนที่พลาดและข้อผิดพลาดที่รู้สึกว่าจะไปหรืออยากแก้ส่วนไหนนิดหน่อยก็ใช้การเขียนทับโดยส่วนนี้เป็นการจัดการงานครั้งสุดท้ายทำการเก็บรายละเอียดที่พลาดและปรับสีบางส่วนให้เรียบร้อย ก็เป็นอันเสร็จสิ้น



ภาพที่ 4.23 ตัวอย่าง หากถ้าปรับสีเพิ่มหรือเก็บงานเพิ่มในช่วงจบงานอีก Unworldly Spectre

4.1.15 ผลงานที่เสร็จสิ้น

ผลงานที่เสร็จสิ้นทั้งหมดนั้นมีด้วยกัน 7 ใบ โดยเป็นชุดการ์ดของ ฝ่าย Unworldly spectre : ซึ่งมีจุดเด่นในด้านการเล่นกับโซนของอีกฝ่าย ด้วยการ ห้ามใช้ Action zone ด้วย เอฟเฟค <ล็อก> ที่ทำให้อีกฝ่ายไม่สามารถเปิด Action card บนโซนนั้นได้



ภาพที่ 4.24 Unworldly Spectre Leader Loveria Rose

Leader card การ์ดตัวละครหลัก ฝ่าย Unworldly Spectre Loveria Rose

Effect Auto - ทุกครั้งเมื่อมีการล็อก <Action zone> ได้รับmana +1

Leader Active - จ่ายmana<4> ก่อนเข้า<Action phase> หักmanaอีกฝ่าย 3 และการ์ดใน Action zone ของอีกฝ่าย ได้รับเอฟเฟคจะสามารถใช้งานได้เมื่อเสียmana <1><2><3>ตามลำดับ โดยนับเป็น <ล็อก>

Support Active - End phase สามารถทิ้งการ์ดบนมือเรา 1 ใบ หักmanaอีกฝ่าย 1



ภาพที่ 4.25 Hp card To the Sea of the star

Hp Sea of the star การ์ดทำไม่ตาย

-เราได้รับมานา+2และหักมานาอีกฝ่าย 2



ภาพที่ 4.26 Hp card Wicked Rite

Hp Wicked rite การ์ดทำไม้ตาย

-<ล๊อค>Action zone อีกฝ่าย 1 ช่อง



ภาพที่ 4.27 Hp card True form transcendence

Hp True Form Transcendence การ์ดทำไม่ตาย

-เทิร์นหน้าเรา สามารถใช้ เอฟเฟกของ < Leader Active> ได้โดยไม่ต้องเสียmana



ภาพที่ 4.28 Action card Black hole

Action Blackhole การ์ด สนับสนุน

-เลือก<เลือก>Action zone/ขิงอีกฝ่าย1คาเมจ



ภาพที่ 4.29 Action card Out worldly gate

Action Out worldly gate การ์ดสนับสนุน

-เลือกการ์ด 3 ใบจาก Grave กลับขึ้นมือ / ถ้าอีกฝ่ายมีmanaต่ำกว่า 3 จั่วการ์ด 1 ใบ



ภาพที่ 4.30 Action card Out worldly prison

Action Outworldly prison การ์ดสนับสนุน

-ทำดาเมจ 1 ใส่อีกฝ่าย /ถ้าอีกฝ่ายมี มานา ต่ำกว่า3 เลือกลีอก<Action zone>อีกฝ่ายได้1ช่อง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานทั้งหมดแม้จะไม่ราบรื่นแต่ก็จบลงด้วยดี แม้จะมีปัญหาเรื่องการสื่อสาร ตัวข้าพเจ้าเองไม่สามารถคุมขอบเขตงานให้เป็นไปตามที่ตัวเองทำไหวได้ ต้องแก้ไขโครงสร้างโครงการอยู่หลายครั้งร่วม 3 เดือน ทำให้เวลาดำเนินโครงการกระชั้นชิดเกินไป อีกทั้งด้วยระดับฝีมือที่ยังอ่อนประสบการณ์ ยังขาดความเข้าใจเรื่องทิศทางของแสงและเงา ทำให้เสียเวลาในการ blending บ้าง ซึ่งตรงจุดนี้ทางพี่ ๆ พนักงานก็ได้ให้ความช่วยเหลือจนผ่านไปได้อย่างดี

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาหลักของการทำงานชิ้นนี้คือการเสนอโครงสร้างโครงการที่ต้องเสนอข้อมูลหลายรอบถึงจะได้รับการอนุมัติ การวางบริบทและอธิบายให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของตัวงานนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะขาดไม่ได้ หากไม่สามารถอธิบายให้ผ่านอนุมัติได้ก็จะเสียเวลาการดำเนินงานและทำให้ตารางเวลากระชั้นชิด วิธีแก้ไขมีเพียงการเรียบเรียงโครงสร้างใหม่และลดขอบข่ายของงานให้ทันกับเวลาเพียงเท่านั้น ส่วนในเรื่องของการ blending และความเข้าใจแสงเงา นั้นแก้ได้ด้วยการใช้เวลาศึกษาและหาตัวอย่างจากภาพหรือวิดีโอการทำงานของมืออาชีพรวมถึงการถาม พี่ ๆ พนักงานที่มีประสบการณ์ ในสายงานด้านการวาด ซึ่งการปฏิบัติงานก็จบลงได้ด้วยสาเหตุนี้

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการทำงานนั้นทำให้รู้ว่าการฝึกฝนและหาข้อมูลนั้นจำเป็นอย่างมาก ต้องมีสมาธิกับตัวงานและเช็ครายละเอียดอยู่เสมอ อีกทั้งควรหาตัวอย่างจากงานของมืออาชีพมาประยุกต์ใช้และพัฒนางาน แต่ท้ายที่สุดจุดที่สำคัญ คือการกำหนดขอบข่ายงานและอธิบายให้ที่ปรึกษาโครงการเข้าใจถึงความสำคัญของตัวโครงการ ว่าต้องใช้เวลาและการลงแรงเพียงใดเพื่อให้การจัดการเวลาการดำเนินงานเป็นไปได้ด้วยดี หากขาดจุดนี้ไปแม้จะมีเทคนิคหรือพร้อมแค่ไหนก็ไม่อาจทำงานที่มีคุณภาพและสมบูรณ์ออกมาได้ เพราะหากเวลาไม่เพียงพอก็จะไม่สามารถปรับแก้หรือพัฒนางานได้

เอกสารอ้างอิง

<https://www.gotoknow.org/posts/417795>

(accessed September 25, 2018)

<https://www.baanjomyut.com/library/personality/08.html>

(accessed September 25, 2018)

<http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>

(accessed September 25, 2018)

http://csmju.jowave.com/cs100_v2/lesson7-1.html

(accessed September 26, 2018)

<http://bomall.blogspot.com/2013/01/light-and-shade-highlight-high-shade-3.html>

(accessed September 27, 2018)

<http://narisaraom55223.blogspot.com/2012/11/blog-post.html>

(accessed September 27, 2018)

<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B5/>

(accessed September 28, 2018)

https://sites.google.com/site/site56009/home/--khan-txn-kar-wad-rup?fbclid=IwAR1JWu-g19SFIQs_2dKup4q6tws3eaxJvqN_h56uPEP6409p863A51fCcs4

(accessed September 26, 2018)

ภาคผนวก ก.

ภาพงานสยองออนไลน์

TNI



ภาพที่ ก.1 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 1



ภาพที่ ก.2 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 2



ภาพที่ ก.3 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 3



ภาพที่ ก.4 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 4



ภาพที่ ก.5 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 5



ภาพที่ ก.6 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 6



ภาพที่ ก.7 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 7



ภาพที่ ก.8 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 8



ภาพที่ ก.9 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 9



ภาพที่ ก.10 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่2 หน้า 10



ภาพที่ ก.11 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 1



ภาพที่ ก.12 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 2



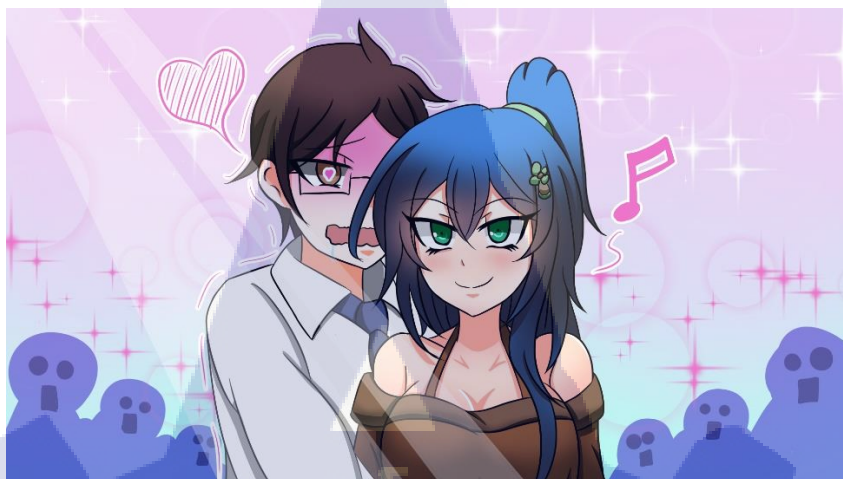
ภาพที่ ก.13 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 3



ภาพที่ ก.14 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 4



ภาพที่ ก.15 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 5



ภาพที่ ก.16 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 6



ภาพที่ ก.17 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 7



ภาพที่ ก.18 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 8



ภาพที่ ก.19 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 9



ภาพที่ ก.20 ภาพประกอบของออนไลน์ ตอนที่4 หน้า 10

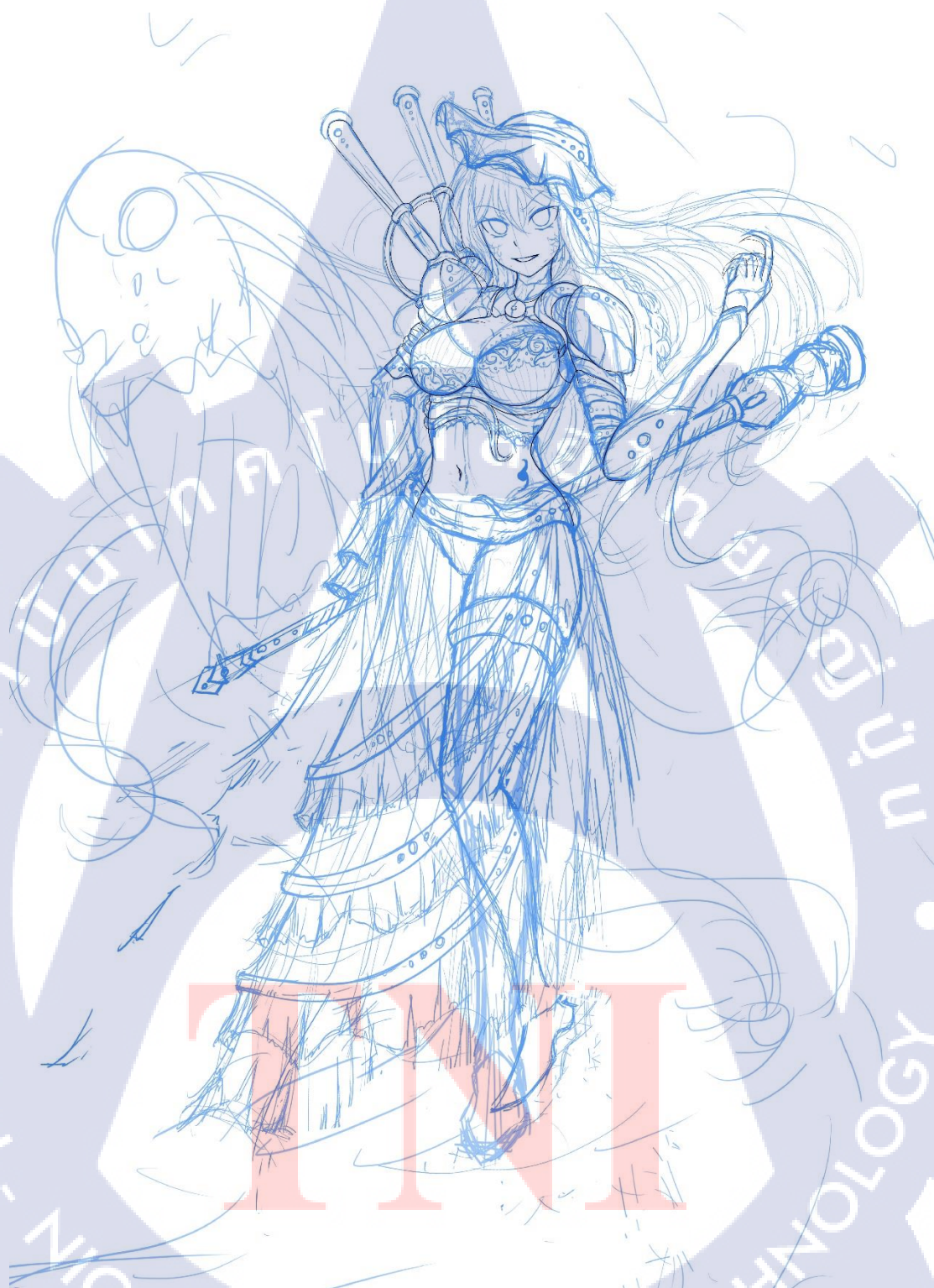
TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก ข.

งานประกอบโปรเจกต์สหกิจศึกษา

TNI



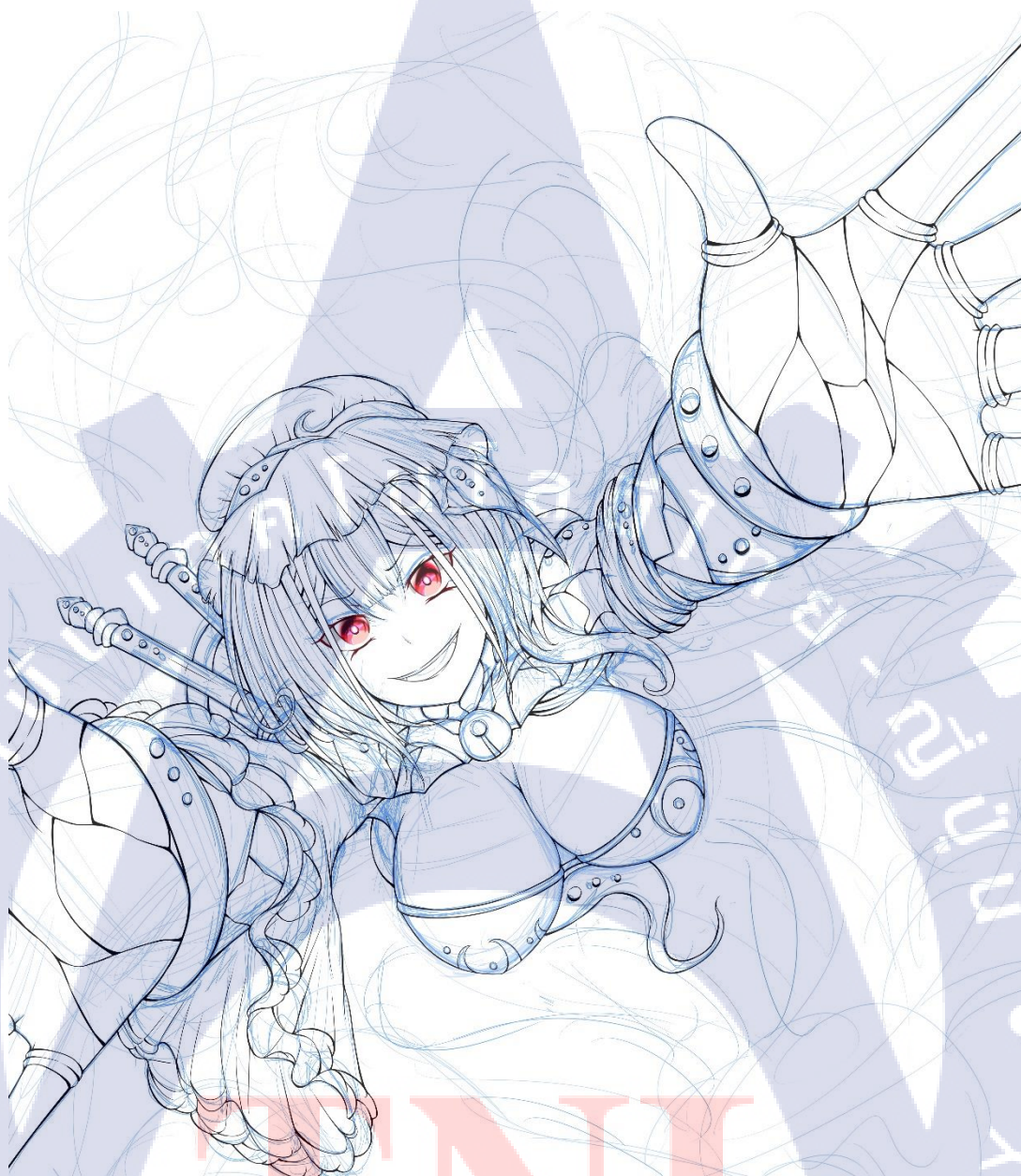
ภาพที่ ข.1 Leader Loveria Rose Sketch



ภาพที่ ข.2 Leader Loveria Rose Blending



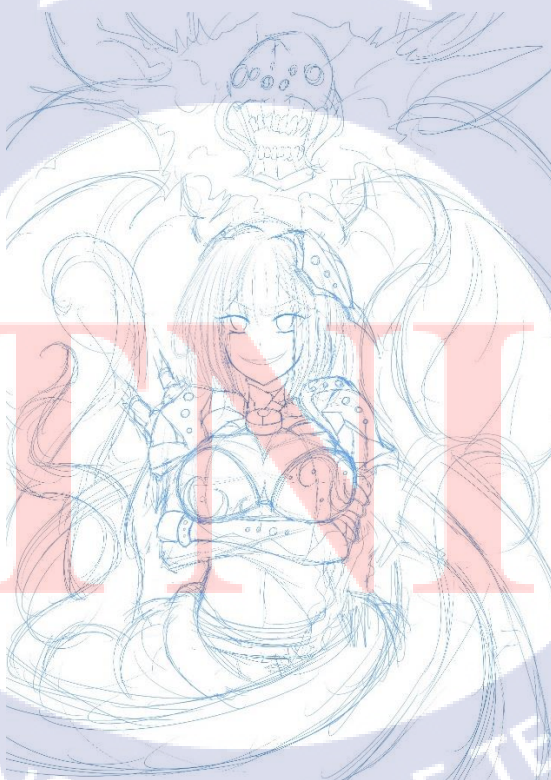
ภาพที่ ข.3 Leader Loveria Rose [Unused BG]



ภาพที่ ข.4 Hp card To the Sea of the star line art



ภาพที่ ข.5 Hp card To the Sea of the star [Unused]



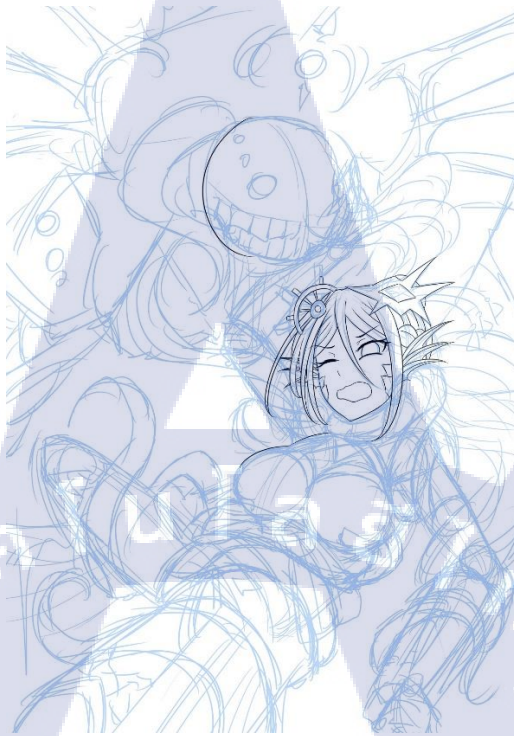
ภาพที่ ข.6 Hp card True form transcendence Sketch [Unused]



ภาพที่ ข.7 Action card Out worldly prison Sketch



ภาพที่ ข.8 Action card Coronation Blast Sketch [Unused]



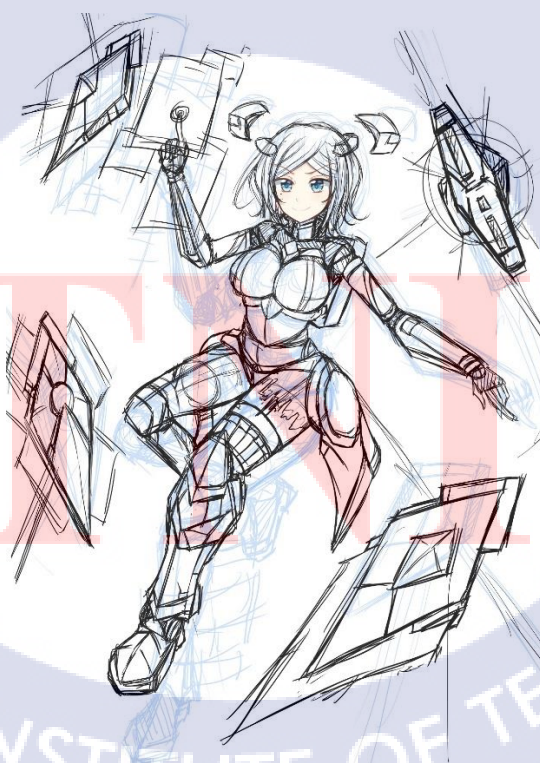
ภาพที่ ข.9 Space shift Sketch (line art WIP)[Unused]



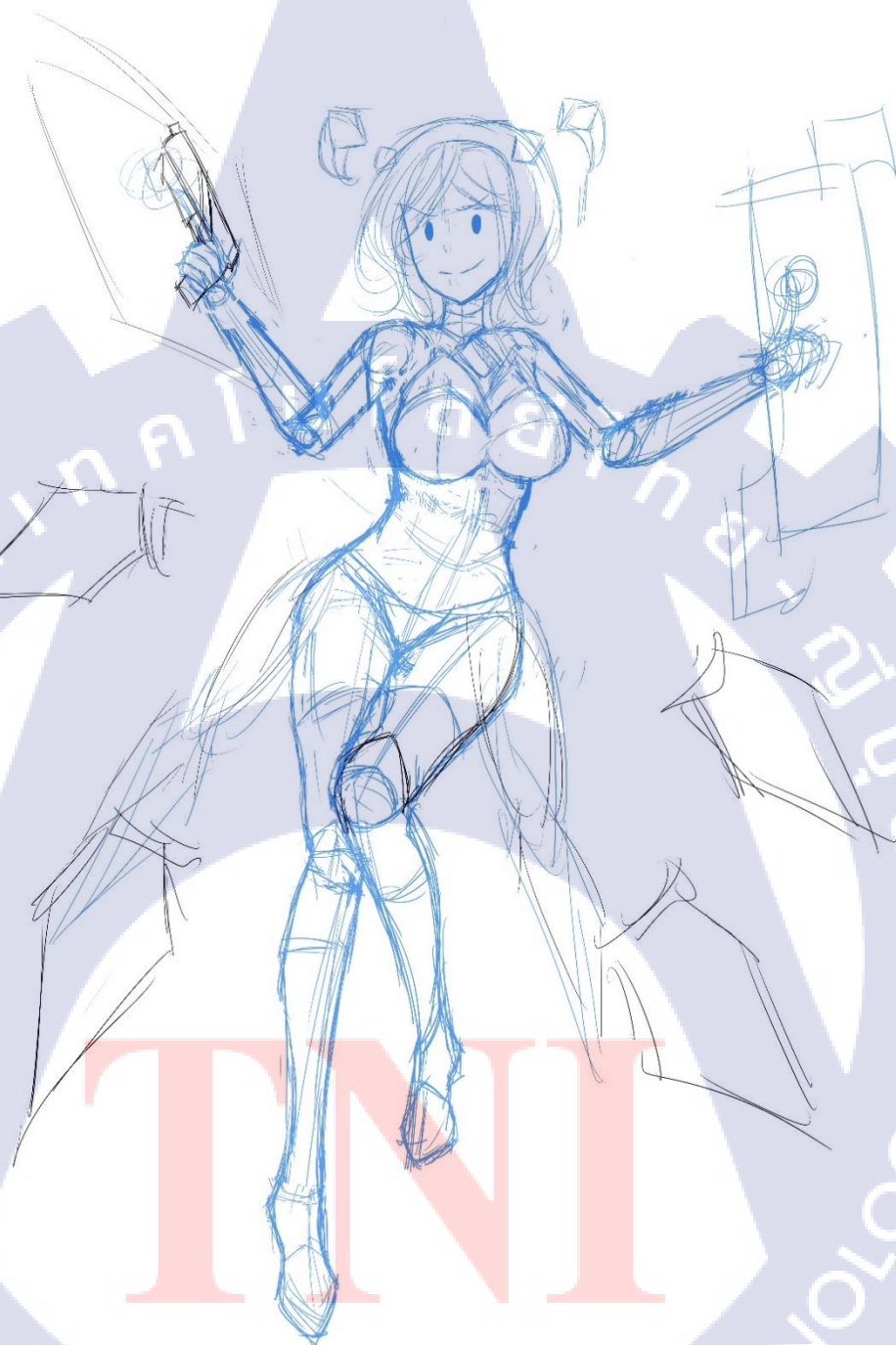
ภาพที่ ข.10 Call of Cthulhu Sketch (line art WIP)[Unused]



ภาพที่ ข.11 Pandemonium Leader Sketch Unused]



ภาพที่ ข.12 Regalia Leader Iris Pre-Sketch Unused]



ภาพที่ ข.13 Regalia Leader Iris Sketch [Unused]



ภาพที่ ข.14 Regalia Leader Iris Base color [Unused]



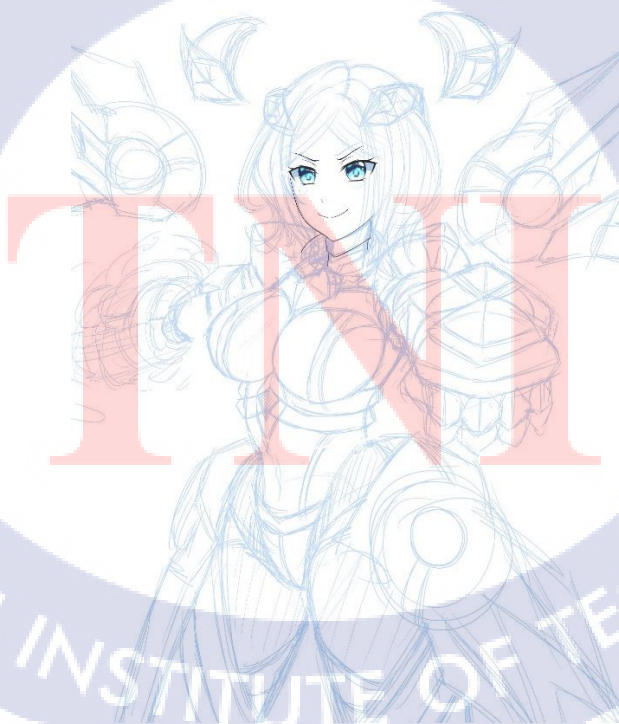
ภาพที่ ข.15 Regalia Leader Iris color [Unused]



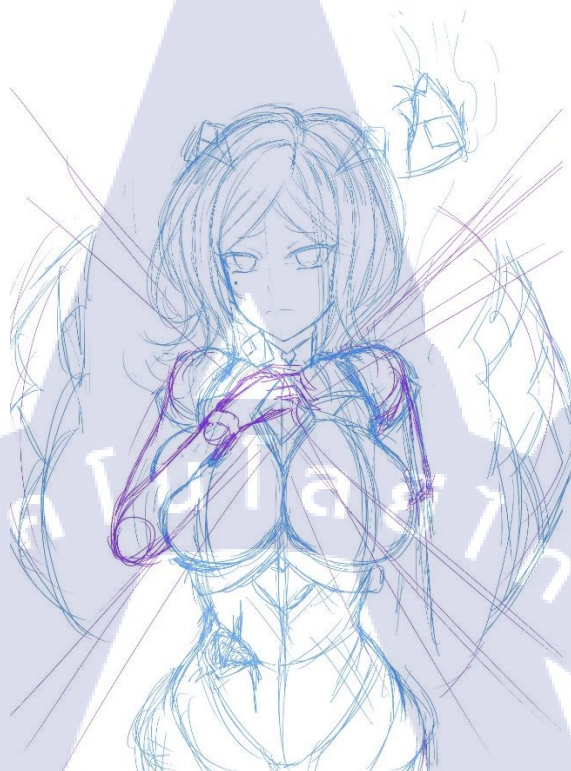
ภาพที่ ข.16 Regalia Leader Iris WIP [Unused]



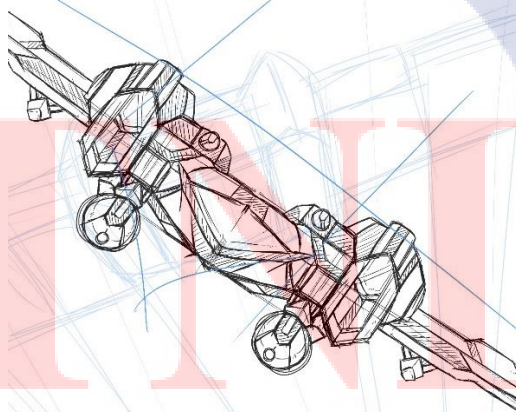
ภาพที่ ข.17 HP card Full Assault sketch [Unused]



ภาพที่ ข.18 HP card Overdrive Mode sketch [Unused]



ภาพที่ ข.19 HP card Self destruction sequence sketch [Unused]



ภาพที่ ข.20 Action card Air Equipment sketch [Unused]



ภาพที่ ข.21 ภาพความตื้นหน้าตอนสัปดาห์ที่3ของเดือนที่4 ของสหกิจศึกษา



ภาพที่ ข.22 Regalia Support card character design [Unused]

ภาคผนวก ค.
รายงานประจำสัปดาห์

TNI



ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นาย วริศ ศิริวัฒนชาติ

วัน เดือน ปีเกิด

3 พฤษภาคม พ.ศ. 2540

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2552
โรงเรียนรุ่งอรุณ

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2558
โรงเรียนชินรตวิทยาลย์

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ.2561
สถาบันเทคโนโลยีญี่ปุ่น

ประวัติการฝึกอบรม

ผ่านคอร์ส Character design และ Manga ของ KADOKAWA Animation and Design School

ผลงานที่ได้รับการเผยแพร่

สยองออนไลน์ซีซั่น 2 ตอนที่ 2 และ 4

TNI

