



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบตัวละครจากขนมไทยเพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ของ
บริษัท วันม็อบบี้ จำกัด
Online Media Character Design for 1Moby Co., Ltd.



โดย

นางสาวรัมภา กิตติฐานุสรณ์ 6306400009

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสหกิจศึกษา

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

หัวข้อรายงาน การออกแบบตัวละครจากชนมไทยเพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ของ
บริษัท วันม๊อบบี้จำกัด

รายชื่อผู้จัดทำ นางสาวรัมภา กิตติธานุสรณ์

ภาควิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

อาจารย์ที่ปรึกษา นายปัญญาเวช บุญรอด

อนุมัติให้รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาแอนิเมชัน
และสื่อสร้างสรรค์ ประจำปีภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2565

คณะกรรมการสอบโครงการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด)

.....พนักงานที่ปรึกษา
(นายพรหมภพ เหมือนมิ่ง)

.....กรรมการกลาง
(อาจารย์ภัทรพล เกิดปรากฏ)

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.มารุจ ลิ้มประวัฒน์นะ)

ชื่อโครงการ : การออกแบบตัวละครจากชนมไทยใช้ในสื่อออนไลน์ของ
บริษัท วันม๊อบบี้ จำกัด

หน่วยกิต : 3 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ : นางสาวรัมภา กิตติธานุสรณ์

อาจารย์ที่ปรึกษา : นายปัญญาเวช บุญรอด

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

สาขาวิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3/2566

บทคัดย่อ

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาเรื่อง การออกแบบตัวละครจากชนมไทย มีวัตถุประสงค์
ดังนี้ 1. เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่ง 2D Artist 2. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละครที่
ละขั้นตอนตั้งแต่การหาไอเดีย เรฟ ออกแบบร่างตัวละคร โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

ในตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงานสหกิจตลอด 15 สัปดาห์นี้ นอกจากจะได้รับประสบการณ์
ในการทำงานด้านวิชาชีพยังได้ความรู้เพิ่มเติมนอกจากสิ่งที่เรียนมา และพัฒนาทักษะการปฏิบัติงาน
ตามสภาพจริง และยังได้ความรู้จากการทำงานในสถานประกอบการ ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อม
ก่อนก้าวเข้าสู่การทำงานอย่างมืออาชีพต่อไป

คำสำคัญ : การออกแบบตัวละคร / Artwork

Project Title : Online Media Character Design for 1Moby Co., Ltd.
Credits : 3
By : Ms. Rampa Kittithanusorn
Advisor : Mr. Panjawet Bunrod
Degree : Bachelor of Science
Major : Animation and Creative Media
Faculty : Information Technology
Semester / Academic year: 3/2022

Abstract

This study on character design at 1Moby Co, Ltd. has objective to investigate the working process for 2D Artists and study character design step by step. The student was assigned to work as a 2D Artist assistant, taking care of painting the character's outfit, skin, and design characters for use with developing games. Upon the completion of the project, the student gained skills on paint artwork and character design which is very helpful for future career development.

Keywords: 2D Artist, character design, artwork

Approved by

.....

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในตำแหน่ง 2D Artist ณ บริษัท วันมอบี จำกัด ตั้งแต่ วันที่ 22 พฤษภาคม 2566 ถึงวันที่ 1 กันยายน 2566 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ด้วยดี ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ ประสบการณ์การทำงานต่างๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท วันมอบี จำกัด ที่ให้โอกาสที่ให้โอกาสผู้จัดทำเข้ามาปฏิบัติ สหกิจศึกษากรุณาเสียสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการ ปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1.นายพรหมภพ เหมือนมิ่ง พนักงานฝ่าย 2D Artist

2.อาจารย์ที่ปรึกษา นายปัญจเวช บุญรอด

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษานี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อบริษัท วันมอบี จำกัดและผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงการต่อไป รวมทั้งในการคนควาของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

ผู้จัดทำ

นางสาวรัมภา กิตติฐานุสรณ์

วันที่ 18 ตุลาคม 2566

สารบัญ

	หน้า
จดหมายส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
Abstract	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตรายงาน.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
บทที่ 2 ทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ประวัติการออกแบบตัวละคร.....	3
2.2 ที่มาและวิวัฒนาการของการ์ตูน.....	3
2.3 ประเภทของตัวละคร.....	6
2.4 หลักการออกแบบตัวละคร.....	12
2.5 ทฤษฎีศิลปะที่ใช้ในการออกแบบ.....	20
2.6 โปรแกรมในการจัดทำที่เกี่ยวข้อง.....	23

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของบริษัท.....	25
3.2 ลักษณะการประกอบการผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	26
3.3 รูปแบบการจัดองค์การและบริหารงานขององค์กร.....	27
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย.....	28
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	28
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	28
3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ.....	28
3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	30

บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงาน

4.1 รายละเอียดงานจากการปฏิบัติสหกิจศึกษา.....	31
4.2 รายละเอียดโครงงาน.....	44

บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	54
5.2 ปัญหาและอุปสรรค.....	54
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	54

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บรรณานุกรม.....	56
ภาคผนวก.....	57
ประวัติผู้จัดทำ.....	66



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน.....	29
--	----



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 การตูนล้อเลียนของ John Leech นิตยสาร “Punch” ปี 1843.....	4
ภาพที่ 2.2 “ดิน ดิน ผจญภัย” โดย จอร์จ เรมี (แอร์เซ่).....	5
ภาพที่ 2.3 คอมมิคส์เรื่องแรก The Funnies	5
ภาพที่ 2.4 ซูเปอร์แมน ในนิตยสาร Action Comic ฉบับที่ 1.....	6
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างตัวละครสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) ตัวอย่างที่ 1.....	7
ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างตัวละครสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) ตัวอย่างที่ 2.....	7
ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างตัวละครสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) ตัวอย่างที่ 3.....	8
ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character) ตัวอย่างที่ 1.....	8
ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character) ตัวอย่างที่ 2.....	9
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character) ตัวอย่างที่ 3.....	9
ภาพที่ 2.11 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character) ตัวอย่างที่ 1.....	10
ภาพที่ 2.12 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character) ตัวอย่างที่ 2.....	11
ภาพที่ 2.13 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character) ตัวอย่างที่ 3.....	11
ภาพที่ 2.14 ระดับการสร้างสไตล์ (Stylization) ที่แสดงความเกินจริงของรูปร่างและสัดส่วน.....	14
ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร The importance of design sheets.....	16
ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร Fredric Fred Papio Olivers.....	17
ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร Freedom Fall: Marsh character sheet.....	17
ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร Hat Kid Character Design.....	18

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร Character design sheets Unnamed project.....	19
ภาพที่ 2.20 การวาดเส้นเติมตัว.....	22
ภาพที่ 2.21 โลโก้ Adobe Photoshop.....	23
ภาพที่ 2.22 หน้าต่างแอป Adobe Photoshop.....	24
ภาพที่ 2.23 หน้าต่างทำงาน Adobe Photoshop.....	24
ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท วันมอปปี้ จำกัด.....	25
ภาพที่ 3.2 แผนที่บริษัท วันมอปปี้ จำกัด.....	26
ภาพที่ 3.3 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารงานบริษัท วันมอปปี้ จำกัด.....	27
ภาพที่ 4.1 ฝึกเพ้นต์ Texture ในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	31
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างโมเดล 3D ผ่านโปรแกรม Maya.....	32
ภาพที่ 4.3 แบบ Texture สกิน Rare ชุด Carnivore.....	32
ภาพที่ 4.4 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Rare ชุด Carnivore.....	33
ภาพที่ 4.5 แบบ Texture สกิน Uncommon ชุด Fisherman.....	33
ภาพที่ 4.6 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุด Fisherman.....	34
ภาพที่ 4.7 แบบ Texture สกิน Uncommon ชุด Elvis.....	34
ภาพที่ 4.8 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุด Elvis.....	35
ภาพที่ 4.9 แบบ Texture สกิน Common ชุด Rocky.....	35
ภาพที่ 4.10 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Common ชุด Cupcake.....	36

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.11 แบบ Texture สกิน Common ชุด Cupcake.....	36
ภาพที่ 4.12 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Common ชุด Cupcake.....	36
ภาพที่ 4.13 Sheet ตัวละครตามบริบทที่มอบหมาย.....	37
ภาพที่ 4.14 ภาพประกอบหาเรฟของชุดอัศวิน (Knight).....	37
ภาพที่ 4.15 ภาพประกอบหาเรฟของชุดหมอผี (Necromancer).....	38
ภาพที่ 4.16 ภาพประกอบหาเรฟของชุด Cyborg.....	38
ภาพที่ 4.17 ภาพประกอบหาเรฟของชุดไวกิ้ง (Viking).....	38
ภาพที่ 4.18 ภาพประกอบหาเรฟของชุดเซฟ (Chief).....	39
ภาพที่ 4.19 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดโจรสลัด (Pirate).....	39
ภาพที่ 4.20 ภาพประกอบหาเรฟของชุดนักโทษ (Prisoner).....	39
ภาพที่ 4.21 ภาพประกอบหาเรฟของชุดนักโทษ (Prisoner) เพิ่มเติม.....	40
ภาพที่ 4.22 ภาพประกอบหาเรฟชุดคนขายเนื้อ (Butcher).....	40
ภาพที่ 4.23 Sketch ตัวอย่างแบบตัวละครในสกินชุดคนขายเนื้อ (Butcher).....	41
ภาพที่ 4.24 ออกแบบสีตัวละครในสกินชุดคนขายเนื้อ (Butcher).....	42
ภาพที่ 4.25 Character Sheet ตัวละครในสกินชุดคนขายเนื้อ (Butcher).....	42
ภาพที่ 4.26 แบบ Texture สกิน Uncommon ชุดคนขายเนื้อ (Butcher).....	43
ภาพที่ 4.27 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุดคนขายเนื้อ (Butcher).....	43
ภาพที่ 4.28 หาเรฟ ไอเดีย และคอนเซ็ปต์ของขนมไทย.....	44

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.29 เรฟชูตและลักษณะตัวละครแบบที่ 1.....	45
ภาพที่ 4.30 เรฟชูตและลักษณะตัวละครแบบที่ 2.....	45
ภาพที่ 4.31 เรฟชูตและลักษณะตัวละครแบบที่ 3.....	46
ภาพที่ 4.32 เรฟชูตและลักษณะตัวละครแบบที่ 4.....	46
ภาพที่ 4.33 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร.....	47
ภาพที่ 4.34 แบบร่างคอสตูมและลักษณะรูปร่างตัวละคร.....	48
ภาพที่ 4.35 คัดเลือกตัวละครที่ตรงกับคอนเซปต์.....	49
ภาพที่ 4.36 ภาพทดลองลงสีตัวละคร ในรูปแบบต่างๆ.....	50
ภาพที่ 4.37 ภาพรายละเอียดและมุมมอง 4 ด้านของตัวละคร.....	51
ภาพที่ 4.38 ภาพรายละเอียดชุดด้านในและมุมมอง 4 ด้านของตัวละคร.....	51
ภาพที่ 4.39 ร่างท่าทางของตัวละคร.....	52
ภาพที่ 4.40 ตัดเส้น ลงสี และลงรายละเอียดของตัวละคร.....	52
ภาพที่ 4.41 Character Sheet ตัวละครจากขนมถ้วย.....	53
ภาพ ก. หาเรฟและคอนเซปต์ตัวละครจากขนมไทย.....	63
ภาพ ข. ร่างแบบตัวละคร.....	63
ภาพ ค. จัดท่าทางตัวละคร.....	64
ภาพ ง. จัดองค์ประกอบ Character Sheet.....	64
ภาพ จ. ตัวอย่างงานออกแบบเสร็จแล้ว.....	65

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

2D Artist หมายถึง ผู้ทำหน้าที่ออกแบบภาพร่างตัวละคร ฉาก และบรรยากาศในเกมออกมา เพื่อให้ทีมอื่นๆ เข้าใจคอนเซ็ปต์ตรงกันว่าตัวละคร ฮีโร่ องค์กรประกอบอื่นๆ เป็นแบบไหน มีลักษณะอย่างไร

อาชีพ 2D Artist ล้วนต้องใช้ความสามารถทางศิลปะและฝีมือในการสร้างสรรค์ผลงานบอกเล่าเรื่องราวในเกมออกมาเป็นภาพที่สวยงาม โดยทักษะที่สำคัญสำหรับอาชีพนี้ ได้แก่

ความรู้ด้านศิลปะ ต้องมีความรู้ความเข้าใจทฤษฎีศิลปะเป็นอย่างดี ได้แก่ ลายเส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงา และพื้นผิว ซึ่งล้วนมีความสำคัญในการวาดภาพและสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานที่สร้างสีสันทั้งในสื่อและเกม

ความรู้รอบตัว อาศัยคลังความรู้และประสบการณ์ที่ได้พบเห็นมา เพื่อนำมาปรับใช้เป็นไอเดียในการออกแบบให้สมจริงมากที่สุด การได้พบเห็นสิ่งต่างๆ และการมีความรู้ที่หลากหลายจะทำให้นำไปต่อยอดการออกแบบได้มากขึ้น

ความคิดสร้างสรรค์ ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากการออกแบบ เป็นเรื่องที่ต้องนำเสนอความเป็นจริง รวมไปถึงความเหนือจริงและโลกแห่งจินตนาการยิ่งสร้างให้เกิด ความแปลกใหม่ไม่เคยมีใครเห็นมาก่อน และใช้ความคิดสร้างสรรค์มากเท่าไร โอกาสเติบโตในสายอาชีพนี้ก็จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย

โปรแกรมที่ใช้สำหรับ 2D Artist จะไม่ซับซ้อนเท่ากับ 3D โดยโปรแกรมที่จำเป็นจะต้องใช้งานได้เป็นอย่างดี ได้แก่ โปรแกรมตกแต่ง ปรับแก้ไขภาพเบื้องต้น (Adobe Photoshop) หรือ โปรแกรมสร้างรูปร่างกราฟิก เช่น (Adobe Illustrator) เป็นต้น เพื่อออกแบบส่วนประกอบพื้นฐาน และรูปภาพต่างๆ

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของตำแหน่ง 2D Artist ของบริษัท วันม็อบบี้ จำกัด
- 1.2.2 เพื่อศึกษาขั้นตอนการออกแบบตัวละคร
- 1.2.3 เพื่อนำความรู้จากการปฏิบัติสหกิจปถ่ายอดเป็นอาชีพในอนาคต

1.3 ขอบเขตของงาน

การศึกษาขั้นตอนการออกแบบตัวละครจากคนไทย โดยใช้โปรแกรมตัดต่อ Adobe Photoshop โดยขอบเขตของการศึกษาอยู่ ในช่วงระยะเวลา 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 22 พฤษภาคม 2566 – 31 สิงหาคม 2566

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.4.1 ได้ทราบถึงขั้นตอนกระบวนการทำงานของตำแหน่ง 2D Artist ของ บริษัท วันม็อบบี้ จำกัด
- 1.4.2 ได้เรียนรู้การออกแบบตัวละครและคอนเซ็ปต์อาร์ตจากพี่พนักงานของบริษัท วันม็อบบี้ จำกัด

บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสาร ระบุว่า ตัวละคร หมายถึง ผู้มีบทบาทในวรรณกรรม ประเภทละคร นวนิยายเรื่องสั้น และเรื่องแต่งประเภทต่างๆ (ตัวละคร, ม,ป,ป,: ออนไลน์)

ตัวละคร หรือ Character คือบุคคลหรือตัวภาพลักษณ์ที่ผู้แต่ง หรือผู้ออกแบบได้สร้างสรรค์ โดยสมมุติขึ้นมาเพื่อนำเสนอหรือให้แสดงการกระทำซึ่งสิ่งต่างๆในเรื่อง

สรุปได้ว่า การออกแบบตัวละคร (Character Design) คือ การออกแบบและสร้างสรรค์ให้มีตัวตนขึ้นจากจินตนาการโดยมีการกำหนดด้านบุคลิก ลักษณะนิสัย จุดเด่นและจุดด้อย โดยตัวละครนี้จะถูกใช้ในสถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นตามเรื่องราวที่กำหนดไว้

2.1 ประวัติการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร (Character Design) นอกจากเป็นองค์ประกอบสำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม ปัจจุบันการออกแบบตัวละครยังเป็นอุตสาหกรรมในตัวเอง

ในการออกแบบตัวละครนี้มีชื่อมาอย่างยาวนาน สันนิษฐานได้ว่าเริ่มมีตั้งแต่มนุษย์ได้นำเอาจินตนาการมาทำการจัดสร้างเป็นรูปต่าง ๆ เช่น เทวรูปเคารพ เป็นต้น

ทั้งนี้หากเป็นนับตั้งแต่การเริ่มปรากฏเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน การออกแบบตัวละครนั้นสามารถพบเห็นได้อย่างชัดเจนในรูปแบบของตัวการ์ตูน ซึ่งในปัจจุบันแทรกซึมอยู่ในสื่อหลากหลายรูปแบบ

2.2 ที่มาและวิวัฒนาการของการ์ตูน

“การ์ตูน” มาจากภาษาอังกฤษว่า cartoon หมายถึง ภาพวาดต่างๆที่วาดขึ้นโดยไม่เน้นให้เหมือนกันกับความเป็นจริงทั้งหมด โดยจะตัดทอนรายละเอียดออกมา ภาพการ์ตูนจึงเขียนขึ้นด้วยลายเส้นแบบง่ายๆ โดยเน้นคุณลักษณะพิเศษของรูปร่าง กริยา ท่าทาง หน้าตาของคน สัตว์ วัตถุ สิ่งของ ฯลฯ การ์ตูนจัดเป็นงานทัศนศิลป์ เพราะเป็นงานศิลปะที่รับรู้ได้ทางการมองเห็น การ์ตูนมักใช้ประกอบในงานต่างๆ ทั้งการ์ตูนประกอบ หนังสือ เกม ภาพยนตร์ แผ่นป้ายโฆษณา ฯลฯ

ด้านที่มาของการ์ตูนที่สันนิษฐานว่าเริ่มต้นที่ยุโรป ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13 ช่วงยุคเรเนสซองส์ ซึ่งในสมัยนั้นการสร้างสรรคงานจะใช้เทคนิคแบบเฟรสโก (สีปูนเปียก) และมีราคาที่สูงมาก โดยต่อมาก์ตูนของแต่ละพื้นที่มีการพัฒนาแตกต่างกันไป รวมถึงมีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วยหรือที่เรียกกันว่า คอมมิค (Comic)

ทั้งในปี 1843 นิตยสาร “Punch” ได้มีการลงการ์ตูนล้อเลียนของ John Leech และถือเป็นการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองที่เป็นนิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆ อย่างเยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่าง ๆ ด้วย

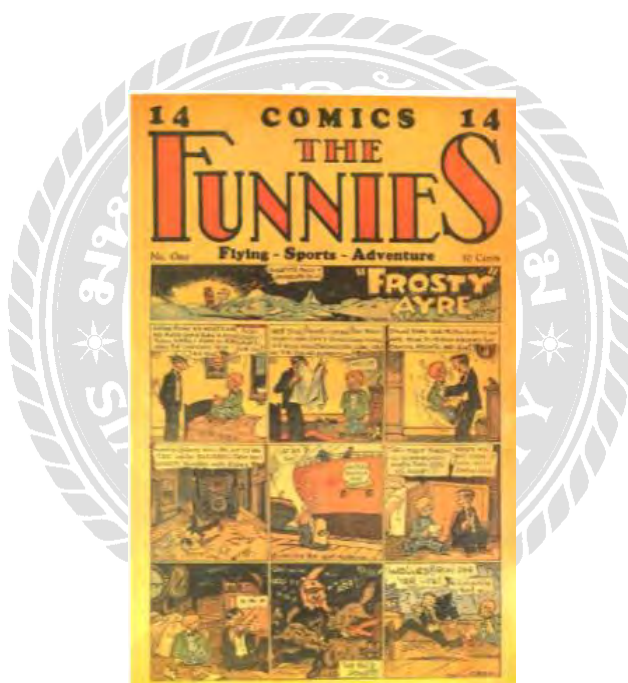


ภาพที่ 2.1 การ์ตูนล้อเลียนของ John Leech นิตยสาร “Punch” ปี 1843

โดยในปี 1884 นิตยสาร “Ally Sloper’s Half Holiday” จัดว่าเป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ ต่อจากนั้นก็เริ่มมีความแตกต่างไปจากนิยายภาพขึ้นไปเรื่อย ๆ โดยในช่วงแรกนั้นภาพที่ปรากฏยังคงเป็นภาพขาวดำอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นแนวฮาซัน จากนั้นในปี ค.ศ. 1929 ก็มีการสร้างเรื่อง “ดิน ดิน ผจญภัย” โดยการเขียนของ จอร์จ เรมี (แอร์เซ) ซึ่งเป็นการ์ตูนในแนวผจญภัย โดยได้ถูกตีพิมพ์ในประเทศเบลเยียม ทั้งในปีเดียวกันทางประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการตีพิมพ์เรื่อง “The funnies” ซึ่งจัดเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกของโลก



ภาพที่ 2.2 “ติน ติน ผจญภัย” โดย จอร์จ เรมี (แอร์เซ)



ภาพที่ 2.3 คอมมิกส์เรื่องแรก The Funnies

ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 คนทั่วโลกปั่นป่วน สังคมเริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่อย่าง “ซูเปอร์แมน” เป็นต้น และในปัจจุบันนี้การ์ตูนทางตะวันตกก็เริ่มจะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น



ภาพที่ 2.4 ซูเปอร์แมน ในนิตยสาร Action Comic ฉบับที่ 1

2.3 ประเภทของตัวละคร

ประเภทของตัวละครมีการแบ่งในหลากหลายรูปแบบด้วยกัน ดังนี้

2.3.1 ตัวละครสไตล์ไลซ์ต์ (Stylized Character)

คือ ตัวละครในรูปแบบตัดทอนที่ผ่านกระบวนการสร้างสไตล์ (Stylization) ด้วยองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ ไม่เน้นลอกเลียนความสมจริงตามธรรมชาติ แต่เน้นการสร้างสรรคให้มีรูปแบบเฉพาะตัว โดยสามารถหยิบยืมศิลปะในรูปแบบต่างๆมาใช้ในการสร้างสไตล์ได้



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างตัวละครสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) ตัวอย่างที่ 1

ที่มา : https://cghero.com/user-profile/Luis_Salazar/stylised-character



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างตัวละครสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) ตัวอย่างที่ 2

ที่มา : <https://80.lv/articles/crafting-a-stylized-character-based-on-2d/>



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างตัวละครสไตล์ไลซ์ต์ (Stylized Character) ตัวอย่างที่ 3

ที่มา : <https://www.artstation.com/artwork/VAJe4>

2.3.2 ตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character)

คือ ตัวละครมีลักษณะเหมือนกับคนทุกประการ มีความสมจริงทั้งแสงเงา หน้าตา สัดส่วน อนาคตมี อยู่ในความเป็นจริง



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character) ตัวอย่างที่ 1

ที่มา : <https://www.udemy.com/course/realistic-character-creation-in-blender/>



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character) ตัวอย่างที่ 2

ที่มา : <https://www.artstation.com/artwork/LebvGR>



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างตัวละครเน้นสมจริง (Realistic Character) ตัวอย่างที่ 3

ที่มา : <https://www.artstation.com/artwork/6b2105>

2.3.3 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character)

คือ ตัวละครกึ่งสมจริงโดยมีความสมจริงทางด้านแสงเงาที่ทำให้ตัวละครดูมีมิติมากกว่า และรายละเอียดต่างๆที่ลดทอนมาจากของจริงลงมาเล็กน้อย



ภาพที่ 2.11 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character) ตัวอย่างที่ 1

ที่มา : <https://imgur.com/gallery/etReCHI>



ภาพที่ 2.12 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character) ตัวอย่างที่ 2

ที่มา : <https://path-to-nowhere.fandom.com/wiki/Deren>



ภาพที่ 2.13 ตัวละครกึ่งสมจริง (Semi-Realistic Character) ตัวอย่างที่ 3

ที่มา : <https://polycount.com/discussion/184760/character-karolina-semi-realism-in-ue4>

2.4 หลักการออกแบบตัวละคร

องค์ประกอบที่ 1 การสร้างตัวละคร

1.เรื่องราว (Story) เป็นแนวคิดที่ใช้กำกับในการออกแบบตัวละคร เรื่องราวช่วยกำหนดพื้นที่ให้กับตัวละคร บอกช่วงเวลา อีกนัยหนึ่งคือช่วยสร้างโลกให้กับตัวละคร เรื่องราวยังช่วยกำหนดประเภท (Genre) ของงานออกแบบตัวละครที่น่าเสนอ เช่น ตลกขบขัน สยองขวัญ บางกรณียังช่วยกำหนดการแสดงออกของตัวละครด้วย

2.ข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ข้อมูลตัวละครประกอบไปด้วย 1) ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น สีผิว ส่วนสูง เพศ อายุ 2) ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ เป็นต้น

3.ต้นแบบตัวละคร (Archetypes)

4.รูปแบบของตัวละคร หมายถึง รูปแบบทางลักษณะกายภาพของตัวละคร เช่น สมจริง (Realistic) กึ่งสมจริง (Semi-Realistic) สไตล์ไลซ์ (Stylized)

องค์ประกอบที่ 2 การแสดงออกของตัวละคร (Character Expression)

ในการออกแบบตัวละครแนวภาพประกอบ การแสดงออกของตัวละครเป็นช่องทางในการนำเสนอบุคลิก ความเป็นตัวละคร ด้วยท่าทางและสีหน้าผ่านภาพนิ่งภาพเดียว การสร้างคำสำคัญ (Key Words) จากเรื่องราว ข้อมูล หรือต้นแบบของตัวละครเหล่านั้นเพื่อใช้กำกับการแสดงออกของตัวละครให้มีทิศทางที่ชัดเจน การแสดงออกของตัวละครแบ่งเป็น

1.แสดงออกผ่านทางกาย (Body Gesture) ภาษากายมีความสำคัญยิ่งในการแสดงบุคลิก ความรู้สึกตัวละครเพราะผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตัวละครได้ในภาพรวม เช่น หากตัวละครมีความมั่นใจจะออกผายไหล่ผึ่ง หากเหนื่อยล้า ท้อแท้ จะไหล่ตก หลังค่อม รวมถึงอาการกิริยาของมือ (Hand Gesture) ที่สามารถใช้แสดงออกถึงจิตของตัวละคร เช่น การผายมือของสตรี การผายมือของตัวละครผู้มีอำนาจ เป็นต้น

2.แสดงออกผ่านทางสีหน้า (Facial Expression) แม้จัดว่าเป็นรองภาษากาย แต่เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารอารมณ์ของเรา เช่น มีความสุขจะยิ้มแย้ม ไม่พอใจจะเบะปาก

สีหน้าสามารถสะท้อนถึงบุคลิก ต้นแบบตัวละคร เช่น ตัวละครผู้บริสุทธิ์ (The Innocent) ซึ่งมองโลกในแง่ดี เต็มไปด้วยความหวัง จะมีดวงตาโตเบิกโตหากตื่นเต้น สนุกสนาน เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 3 องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์และหลักการการออกแบบตัวละครเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญและสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการสร้างสไตล์ (Stylization) ซึ่งให้ความสำคัญกับ 1) ความเกินจริง (Exaggeration) ของรูปร่าง-สัดส่วนตัวละคร 2) ความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ของท่าทางด้วยการเส้นโค้งตัวเอส (S-Curve) และ 3) ความอสมมาตร (Asymmetry) ของการจัดวางองค์ประกอบเพื่อนำเสนอตัวละคร กระบวนการสร้างสไตล์ทำงานร่วมกับองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบดังต่อไปนี้

1.รูปร่าง (Shape) องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการออกแบบตัวละคร เพราะส่งผลต่อจิตวิทยาพื้นฐานของมนุษย์ในการรับรู้บุคลิกของตัวละครเหล่านั้น เช่น วงกลมให้ความรู้สึกอ่อนโยน สีเหลี่ยมให้ความรู้สึกมั่นคง เป็นต้น

2.ซิลูเอตต์ (Silhouette) คือรูปเงาทึบที่ใช้ตรวจสอบความชัดเจนของท่าทางของตัวละคร และตรวจสอบความสะอาด (Cleanliness) ความชัดเจนของรูปร่างของตัวละคร

3.ความแตกต่าง (Contrast) หลักการข้อนี้ทำงานสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ความแตกต่างของสัดส่วน ขนาด ค่าน้ำหนัก สี เพื่อสร้างความน่าสนใจจากการปะทะกันขององค์ประกอบเดียวกันที่ถูกทำให้แตกต่างกัน ความแตกต่างมีความสำคัญในการสร้างงานตัวละครสไตล์ไลซ์ การสร้างความแตกต่างของสัดส่วน ขนาด สร้างความอสมมาตร (Asymmetry) และทำให้เกิดลักษณะเกินจริง (Exaggeration) ซึ่งมีได้หลายระดับ จึงปัจจัยที่ช่วยสร้างความหลากหลายให้กับงานออกแบบตัวละครในรูปแบบนี้

4.เส้น (Line) การใช้เส้นตรงตัดกับเส้นโค้ง (Straight against Curves) เป็นคำศัพท์ที่นิยมใช้ในวงการออกแบบตัวละครเมื่อต้องการตัดทอน เกลาความสมจริงและรายละเอียดของกล้ามเนื้อในกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) ให้เรียบง่าย เส้นที่ชัดเจนจะสร้างรูปร่างที่สะอาด ซึ่งเป็นคุณลักษณะของตัวละครแนวสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) นอกจากนี้เส้นยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงท่าทางตัวละคร ได้แก่ เส้นแสดงท่าทาง (Line of

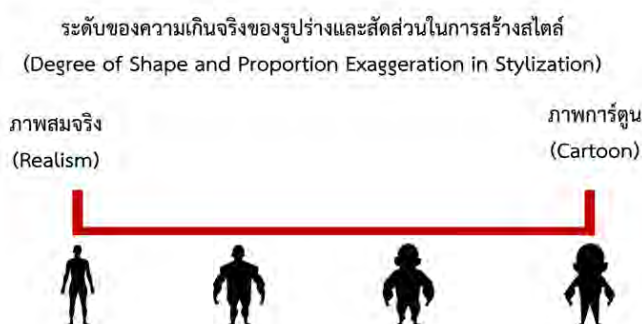
Action) ที่จะช่วยให้ท่าทางดูมีความเคลื่อนไหว (Dynamic Pose) ถึงแม้ว่าเส้นแสดงท่าทางนี้คือหนึ่งในประเภทเส้นที่มองไม่เห็น (Invisible Line) ตามหลักองค์ประกอบศิลปะ แต่ใช้อย่างเฉพาะเจาะจงกับการแสดงออกของท่าทางตัวละคร

5.ท่าทาง (Pose) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์โดยตรงกับการแสดงออกของตัวละคร เนื่องจากความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ของท่าทางสำคัญ ลักษณะเส้นแสดงท่าทางจึงมีลักษณะโค้งรูปตัวอักษรเอส (S-Curve) ช่วยสร้างอากัปกริยา (Gesture) ที่พลิ้วไหว อันจะนำไปสู่ท่าทาง เช่น ท่านั่ง ท่ายืน ท่าเดิน ที่เรากำหนดไว้ขั้นสุดท้ายอีกที

6.สัดส่วน (Proportion) ในที่นี้คือความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของขนาดชิ้นส่วนต่างๆ ของตัวละคร เช่น โดยทั่วไปความสูงของมนุษย์แบ่งสัดส่วนออกเป็น 7 ส่วนครึ่ง ‘ส่วน’ ในที่นี้คือขนาดความยาวของศีรษะมาต่อกัน 7 ส่วน อย่างไรก็ตามสัดส่วนในตัวละครสไตล์ไอซ์ดัมไม่อิงกับธรรมชาติ ดังนั้นนักออกแบบสามารถสร้างสัดส่วนตัวละครให้เกินจริง โดยให้ตัวละครสูงขนาดห้าส่วน สามส่วน สองส่วนศีรษะตัวละคร เป็นต้น

7.ค่าน้ำหนัก (Value) เป็นองค์ประกอบที่สามารถสร้างระยะ (Depth) และมีมิติให้กับตัวละครได้

8.สี (Color) และหลักการใช้สี เช่น การใช้สีเอกรงค์ (Monotone Colors) สีข้างเคียง (Analogous Colors) การใช้คู่สี (Complementary Colors) ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่วางสีไว้เป็นองค์ประกอบสุดท้ายของการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 2.14 ระดับการสร้างสไตล์ (Stylization) ที่แสดงความเกินจริงของรูปร่างและสัดส่วน

องค์ประกอบที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นขั้นตอนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร ดังนี้

- 1.การค้นคว้าข้อมูลและงานอ้างอิงเพื่อหาแนวคิดในการออกแบบ
- 2.การสร้างตัวละคร ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การกำหนดเรื่องราว ข้อมูลตัวละคร ต้นแบบตัวละคร (Archetype) ซึ่งการสร้างตัวละครในแต่ละโจทย์จะแตกต่างกันไปในรายละเอียด
- 3.การกำหนดคำสำคัญ (Key Words) เพื่อใช้กำกับการแสดงออกของตัวละคร สำหรับขั้นตอนนี้ผู้วิจัยออกแบบเพิ่มขึ้นมาในการทำงานตัวละครภาพประกอบ ไว้เพื่อกำหนดทิศทางของการแสดงออกของตัวละคร
- 4.การสร้างแบบร่าง (Sketch) / การแตกแบบร่างด้วยรายละเอียดภายใต้โครงสร้างเดียวกัน (Variations)
- 5.การให้ค่าน้ำหนักสี
- 6.การเก็บรายละเอียด

การสร้างตัวละคร ตลอดจนการแสดงออกของตัวละคร จะเป็นตัวกำกับทิศทางการเลือกใช้อองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบตัวละคร ในทางกลับกัน องค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ต้องเหมาะสมกับรูปแบบตัวละคร สามารถถ่ายทอดลักษณะกายภาพ บุคลิกตัวละคร เพื่อให้สามารถสื่อสารการแสดงออกและความเป็นตัวละครนั้นได้ ขั้นตอนการออกแบบนั้น ถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร และ องค์ประกอบศิลป์กับหลักการออกแบบให้เป็นรูปธรรม

การสร้างตัวละคร ตลอดจนการแสดงออกของตัวละคร จะเป็นตัวกำกับทิศทางการเลือกใช้อองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบตัวละคร ในทางกลับกันองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ต้องเหมาะสมกับรูปแบบตัวละคร สามารถถ่ายทอดลักษณะกายภาพ บุคลิกตัวละคร เพื่อให้สามารถสื่อสารการ

แสดงออกและความเป็นตัวละครนั้นได้ ขั้นตอนการออกแบบนั้นถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร และองค์ประกอบศิลป์กับหลักการออกแบบให้เป็นรูปธรรม

ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 2.15 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร “ The importance of design sheets with Eunbi Kang ” by Abeni Jones | June 28, 2023

ที่มา : <https://community.wacom.com/en-us/eunbi-kang-character-sheets/>



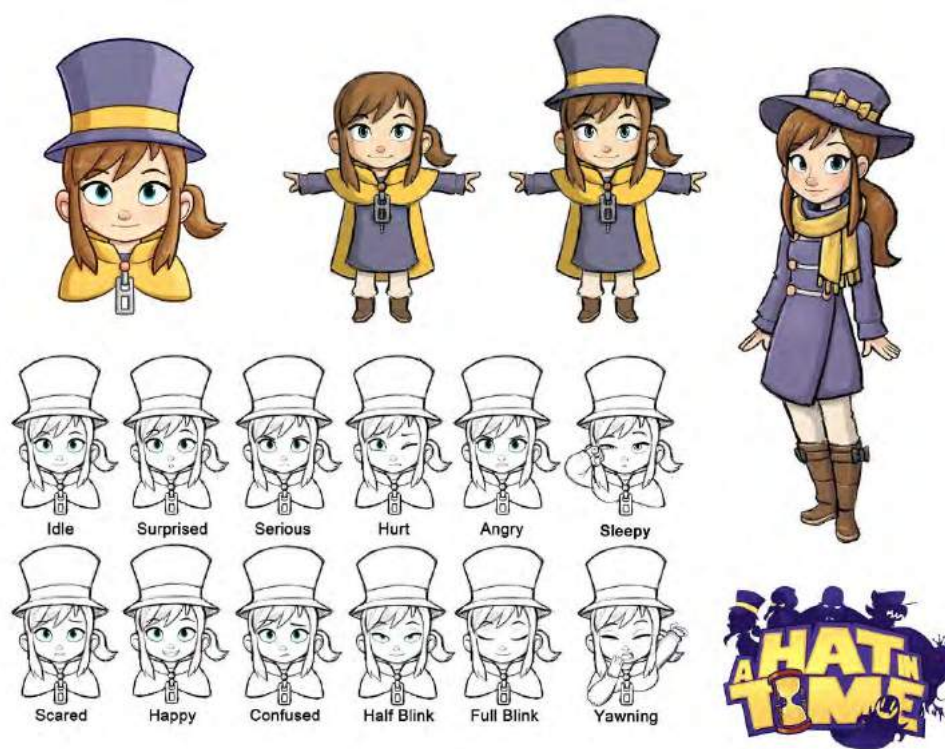
ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร “ Fredric Fred Papio Olivers of Disney’s Zootopia ” by codylake | Aug 27, 2019

ที่มา : <https://www.deviantart.com/codylake/art/Character-Design-Sheet-Fred-811110750>



ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร “ Freedom Fall: Marsh character sheet ” by Risachantag | Jun 3, 2012

ที่มา : <https://www.deviantart.com/risachantag/art/Freedom-Fall-Marsh-character-sheet-306093527>



ภาพที่ 2.18 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร “ Hat Kid Character Design ” form A Hat in Time
by Gears for Breakfast

ที่มา : <https://www.artstation.com/artwork/59ZPz>



ภาพที่ 2.19 ตัวอย่างงานออกแบบตัวละคร “ Character design sheets - Unnamed project ”

by Glasshead9 | Feb 15, 2021

ที่มา : <https://www.deviantart.com/glasshead9/art/Character-design-sheets-Unnamed-project-870331614>

2.5 ทฤษฎีศิลปะที่ใช้ในการออกแบบ

2.5.1 การวาดเส้น

เป็นวิธีการสร้างภาพเพื่อสื่อความหมายทางการมองเห็นรูปร่างของวัตถุ สิ่งของ บรรยากาศ และการเกิดมิติของภาพในขั้นเริ่มแรก คือ บังคับขั้นพื้นฐาน ซึ่งเราต้องการแสดงออกหรือนำเสนอ ในบางอย่างที่เป็นรูปแบบของเราออกมา หรือเป็นการแสดงออกด้านอารมณ์ให้ผู้อื่นรับรู้จากภาพของผู้วาด และรูปภาพธรรมชาติ ฯลฯ วาดเส้นนั้นเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และออกแบบด้วย เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ศิลปะไทย ลายรดน้ำ เป็นต้น ก่อนที่เราจะสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆ ช่วยทำให้เข้าใจเรื่องของ รูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน ระยะ แสงเงา ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานโดยการสร้างภาพสองมิติและสามมิติ

2.5.2 การวาดเส้นสร้างสรรค์ (Mean of Creative Drawing)

การวาดเส้นสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ต้องผ่านการกลั่นกรองจากการเห็นและ การรับรู้ กระบวนการวาดเส้นสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การรับรู้ จินตนาการและประสบการณ์ ภาพพิมพ์มีความสัมพันธ์งานวาดเส้นสร้างสรรค์ เพราะกลวิธีการทำแม่พิมพ์และผลสำเร็จของ งานภาพพิมพ์ แสดงคุณค่าความงามและสุนทรีย์คล้ายงานวาดเส้นสร้างสรรค์ การวาดเส้นสร้างสรรค์ แบ่งตามความมุ่งหมายได้ 2 ประการ คือ เพื่อสร้างสรรค์ด้านจิตรศิลป์ และเพื่อ สร้างสรรค์ด้านประยุกต์ศิลป์

1.การวาดเส้นสร้างสรรค์ด้านจิตรศิลป์ เป็นการสร้างสรรค์เพื่อคุณค่าความงามและ ความสุนทรีย์ แบ่งได้ 3 ประเภท คือ แบ่งตามความมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ศิลปะ แบ่งตาม เนื้อหาที่ถ่ายทอด และแบ่งตามรูปแบบที่ถ่ายทอด

2.การวาดเส้นสร้างสรรค์ด้านประยุกต์ศิลป์ เป็นการสร้างสรรค์เพื่อใช้ประโยชน์ เป็น การประยุกต์ศิลปะเข้าไปในผลผลิตที่มุ่งประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ ภาพประกอบ ภาพโฆษณา การ ออกแบบเครื่องแต่งกาย และการตกแต่งผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

การวาดเส้นเป็นความรู้ เป็นทักษะขั้นพื้นฐานและเป็นงานขั้นเริ่มต้นที่จะพัฒนาไปสู่ กระบวนการสร้างงานศิลปะทั้งในงานจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ การวาดเส้นนอกจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราว รูปร่าง รูปทรงของสิ่งที่มองเห็น รับรู้ ความคิดและ

จินตนาการแล้ว การวาดเส้นยังมีการสร้างสรรค์รูปแบบกลวิธีและความคิดแปลกใหม่มาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

2.5.2 Elements of Art หรือ ทศนธาตุ

เป็นทฤษฎีที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ ทางศิลปะ ได้แก่ จุด (Dot) เส้น (Line) สี (Color) รูปร่างรูปทรง (Shape and Form) น้ำหนัก (Value) พื้นที่ว่าง (Space) และพื้นผิว (Texture) ทำการศึกษาและฝึกฝนการนำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบ วิเคราะห์ องค์ประกอบต่างๆ เพื่อนำมาสร้างงานศิลปะให้มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง ศึกษา เรื่อง Shape Language และทำการ Sketch ออกมาก่อนจะนำไปใช้ในการทำงานจริง

2.5.3 Principles of Design หรือ หลักการออกแบบ

เป็นหลักการที่ใช้ในการออกแบบซึ่งประกอบไปด้วย ความสมดุล(Balance) ความตัดกัน (Contrast) ความเป็นหนึ่งเดียวกัน(Unty) การสร้างจุดเด่น(Emphasis) ความเคลื่อนไหว (Movement) การทำซ้ำ(Rythm) ลวดลาย(Pattern) การออกแบบโดยใช้หลัก Principles of Design โดยดึงจุดเด่นของภาพออกมาผ่านการใช้ Contrast และ Emphasis เป็นหลัก สร้าง Movement ของภาพให้ดูความเคลื่อนไหวและมีชีวิตมากขึ้น ควบคู่กับ Elements of Art อย่างการ ลดทอน (Stylized) เส้น รูปร่างรูปทรง น้ำหนักและพื้นผิวของภาพจริงลง

2.5.4 หลักการวาดเส้นเต็มตัว (Figure)

การวาดภาพภาพคนเต็มตัวนั้น คือการวาดคนตั้งแต่ศีรษะจนถึงปลายเท้า เพื่อศึกษา การวาดสัดส่วน ร่างกายตัวละครและท่าทางการเคลื่อนไหวของงาน การวาดคนเต็มตัว มีการแบ่ง สัดส่วนออกเป็นทั้งหมด 7 ส่วนครึ่ง คือ

ส่วนที่ 1 จากศีรษะบนสุด จนถึง ปลายคาง

ส่วนที่ 2 จากปลายคาง จนถึง กลางหน้าอก

ส่วนที่ 3 จากกลางอก จนถึง สะดือ

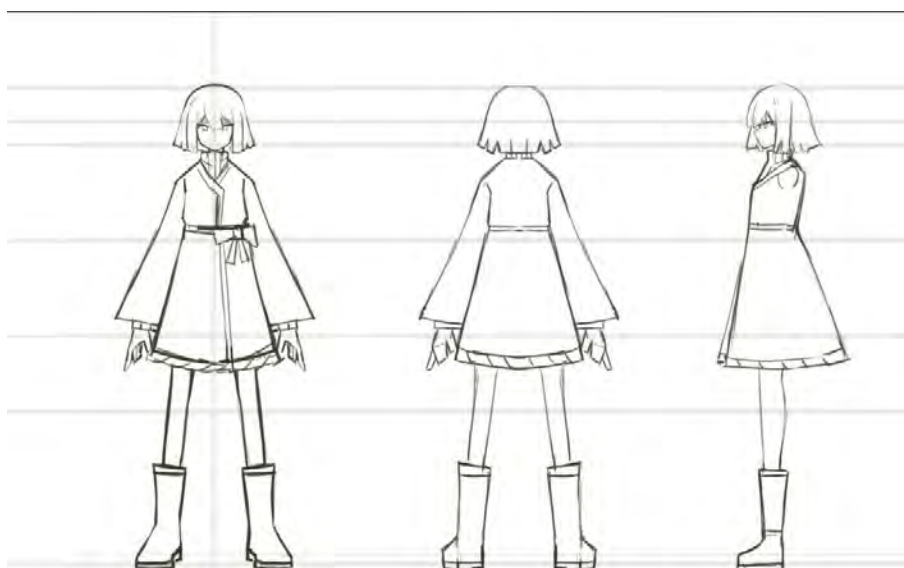
ส่วนที่ 4 จากสะดือ จนถึง โคนขา

ส่วนที่ 5 จากโคนขา จนถึง กึ่งกลางขาอ่อน

ส่วนที่ 6 จากกึ่งกลางขาอ่อน จนถึง น่อง

ส่วนที่ 7 จากน่อง จนถึง ข้อเท้า

ส่วนที่ 7 ½ จากข้อเท้า จนถึง เท้า



ภาพที่ 2.20 การวาดเส้นเต็มตัว

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

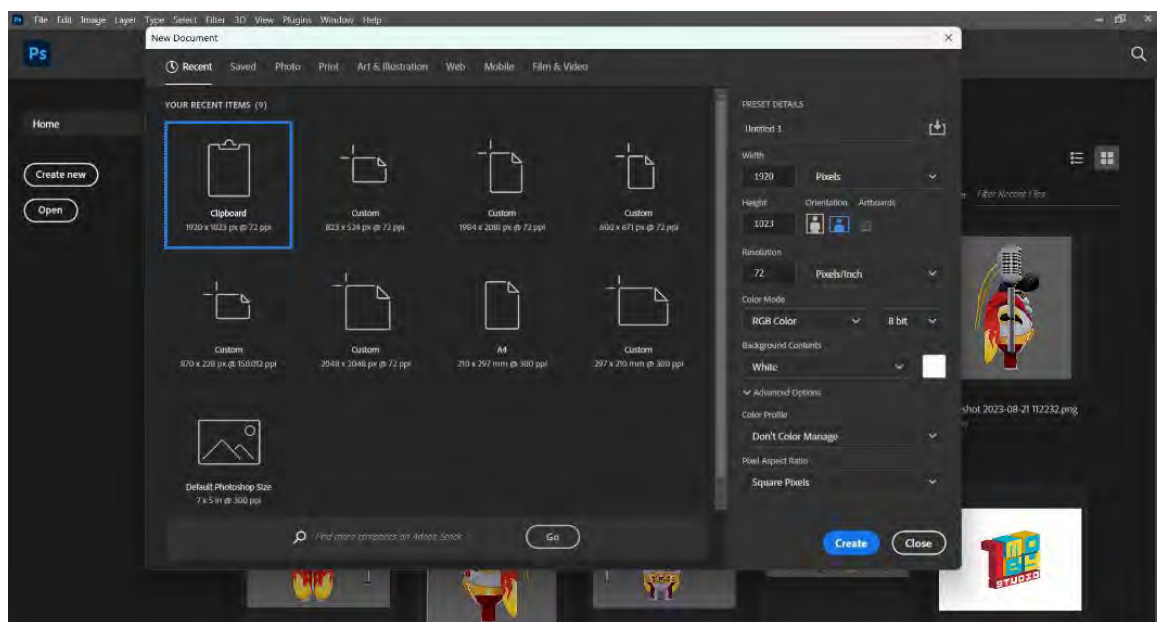
2.6 โปรแกรมในการจัดทำที่เกี่ยวข้อง

Adobe Photoshop

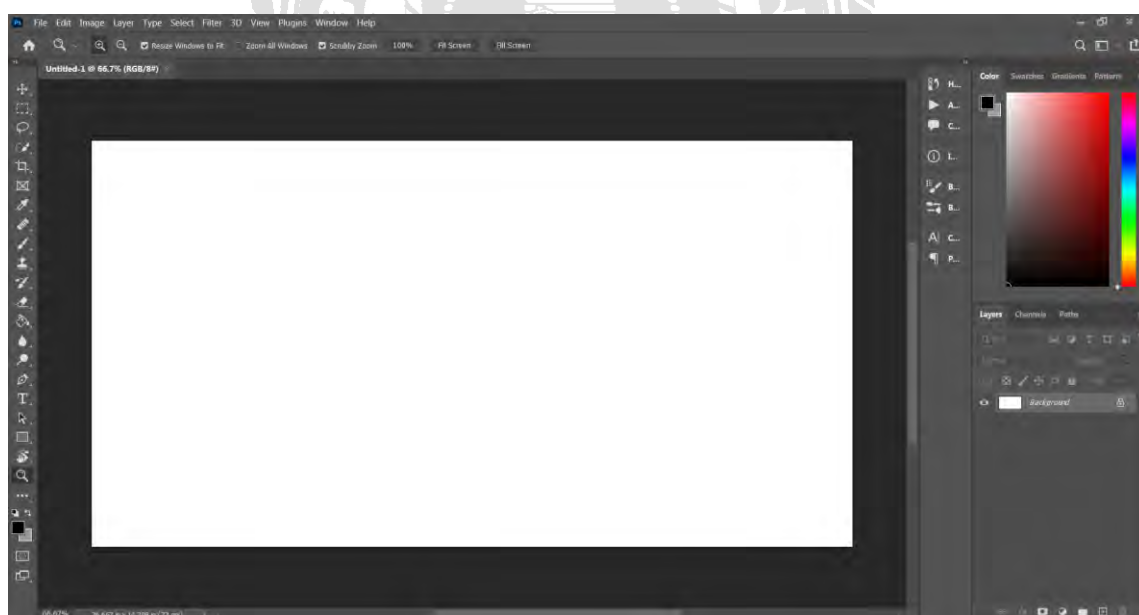
เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถนำโปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่างๆให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพ เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์



ภาพที่ 2.21 โลโก้ Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.22 หน้าต่างแอป Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.23 หน้าต่างทำงาน Adobe Photoshop

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งของบริษัท

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท วันม็อบบี้ จำกัด

1 MOBY CO.,LTD.

ที่ตั้งสถานประกอบการ : 33 4 ถ.พระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง

กรุงเทพมหานคร 10310

โทรศัพท์ : +66 (0)2 798 6000

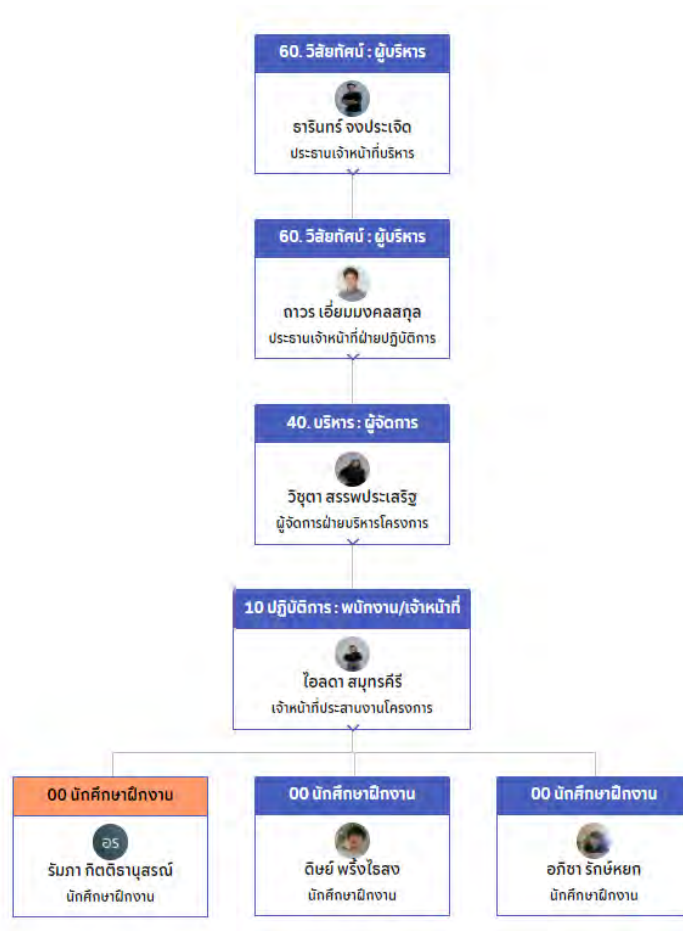
ไลน์ : 1Moby Software

เว็บไซต์ : <https://www.1moby.com/?lang=th>



ภาพที่ 3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) บริษัท วันม็อบบี้ จำกัด

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและบริหารงานขององค์กร



ภาพที่ 3.3 แผนภูมิการจัดองค์กรและการบริหารงานบริษัท วันมอชบปี จำกัด

3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

3.4.1 ตำแหน่งที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- นางสาว ธรรมา กิตติธนาสุรณ ตำแหน่ง 2D Artist

3.4.2 ลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

- เฟ้นด์ Uv Texture โมเดล 3D

- หา Reference
- ออกแบบชุดสกินตัวละคร

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

- ชื่อ - นามสกุล : พรหมภพ เหมือนมิ่ง
- ตำแหน่ง : 2D Artist

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

3.6.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลาในการดำเนินงาน วันที่ 22 พฤษภาคม 2566 – 31 สิงหาคม 2566

(รวม 16 สัปดาห์)

3.6.2 วันเวลาในการปฏิบัติสหกิจ

วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 09:00 น. – 18:00 น.

3.7 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

1. กำหนดหัวข้อโครงการ ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในการทำงานมาใช้
2. ศึกษาขั้นตอนการออกแบบตัวละคร
3. วางแผนการดำเนินโครงการ
4. การดำเนินงานตามแผน และทำงานตามที่วางไว้
5. สรุปผลและจัดทำสรุปเล่มโครงการนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาทำการสรุปผลในการทำงานและจัดสรุปเล่มโครงการ

ระยะเวลาในการดำเนินงานของโครงการ

ตารางแสดงระยะเวลาการดำเนินงานของโครงการ

	2566				
	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน
1.กำหนด หัวข้อโครงการและปัญหา	↔				
2.ศึกษาขั้นตอนการออกแบบตัวละคร		↔			
3.วางแผนการดำเนินตามแผน			↔		
4.การดำเนินงานตามแผน และทำงานตามที่วางไว้				↔	
5.สรุปผล					↔

ตารางที่ 3.1 แสดงระยะเวลาและการพัฒนาของรายงาน

3.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

คอมพิวเตอร์ (computer)

เมาส์ปากกา

ซอฟต์แวร์

โปรแกรม Adobe Photoshop 2022

Autodesk Maya 2023



บทที่ 4

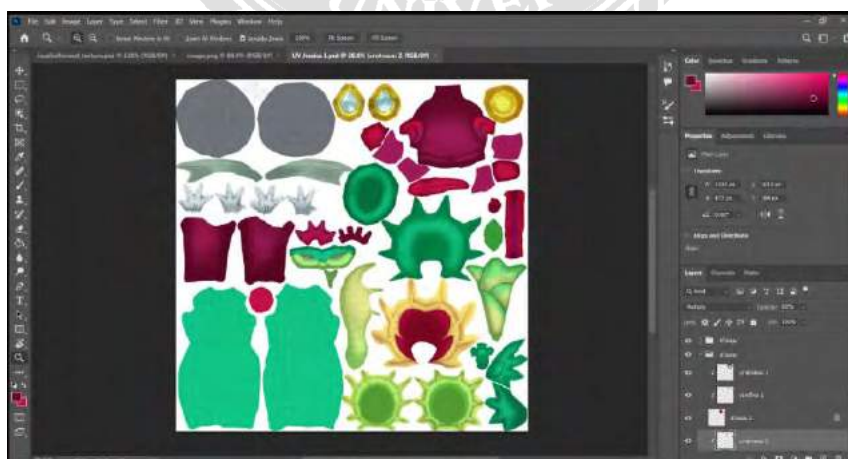
ผลการปฏิบัติงาน

ผลจากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาโดยเนื้องานที่ได้รับมอบหมายให้ทำนั้นคือ การเพ้นต์ Texture โมเดลตัวละครใช้ในเกม และการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ให้กับบริษัท วันม๊อบบี้ จำกัด ผู้จัดทำจึงได้มีการศึกษากระบวนการทำงานในบริษัท และขั้นตอนการออกแบบตัวละครที่ละเอียดขึ้น

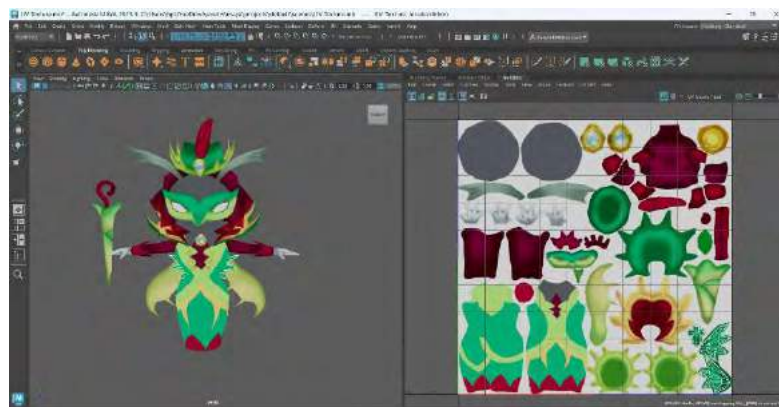
4.1 รายละเอียดงานจากการปฏิบัติสหกิจศึกษา

สัปดาห์ที่ 1

เนื้อหาในสัปดาห์แรกคือปฐมนิเทศสำหรับนักศึกษาฝึกงาน ศึกษารายละเอียดการทำงานในบริษัทเบื้องต้น และศึกษาโปรแกรมใช้ในการทำงาน โดยงานแรกที่ได้รับมอบหมาย คือ การฝึกเพ้นต์ Texture โมเดลสกินตัวละครระดับ Rare ชุด Carnivore ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop ควบคู่กับโปรแกรม Maya เพื่อใช้ดูตัวอย่างโมเดล 3D



ภาพที่ 4.1 ฝึกเพ้นต์ Texture ในโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างโมเดล 3D ผ่านโปรแกรม Maya



ภาพที่ 4.3 แบบ Texture สกิน Rare ชุด Carnivore



ภาพที่ 4.4 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Rare ชุด Carnivore

สไลด์ที่ 2

ได้รับเพนต์ Texture โมเดลสกินตัวละครระดับ Uncommon ชุด Fisherman โดย
รับมาทำต่อจากพี่พนักงาน



ภาพที่ 4.5 แบบ Texture สกิน Uncommon ชุด Fisherman



ภาพที่ 4.6 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุด Fisherman

สไลด์ที่ 3

ได้รับมอบหมายเพนต์ Texture สกินตัวละครระดับ Uncommon ชุด Elvis



ภาพที่ 4.7 แบบ Texture สกิน Uncommon ชุด Elvis



ภาพที่ 4.8 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุด Elvis

สัปดาห์ที่ 4

ได้รับมอบหมายเพ้นต์สกินตัวละครระดับ Common ทั้ง 2 ชุด ได้แก่ Rocky และ Cupcake



ภาพที่ 4.9 แบบ Texture สกิน Common ชุด Rocky



ภาพที่ 4.10 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Common ชุด Cupcake



ภาพที่ 4.11 แบบ Texture สกิน Common ชุด Cupcake



ภาพที่ 4.12 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Common ชุด Cupcake

สัปดาห์ที่ 5

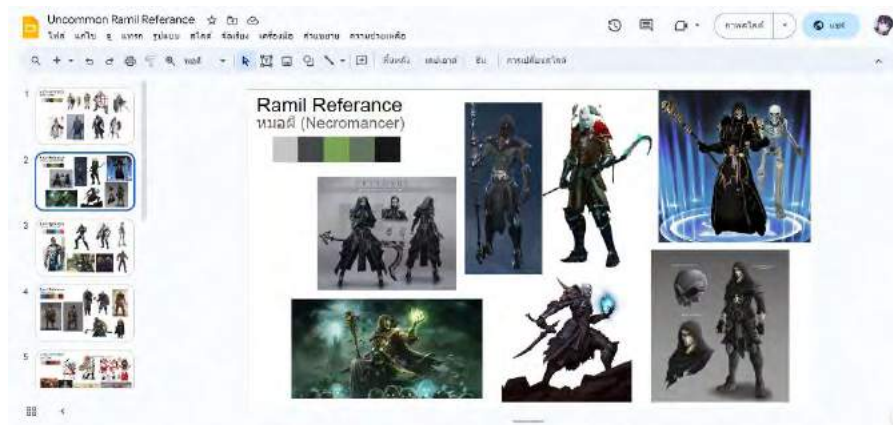
ได้รับมอบหมายหาเรฟชุดตัวละครระดับ Uncommon ตามบริฟที่พนักงาน โดยหา
มาได้ทั้งหมด 8 ชุด โดยได้เลือกชุดเป็นชุดคนขายเนื้อ (Butcher)



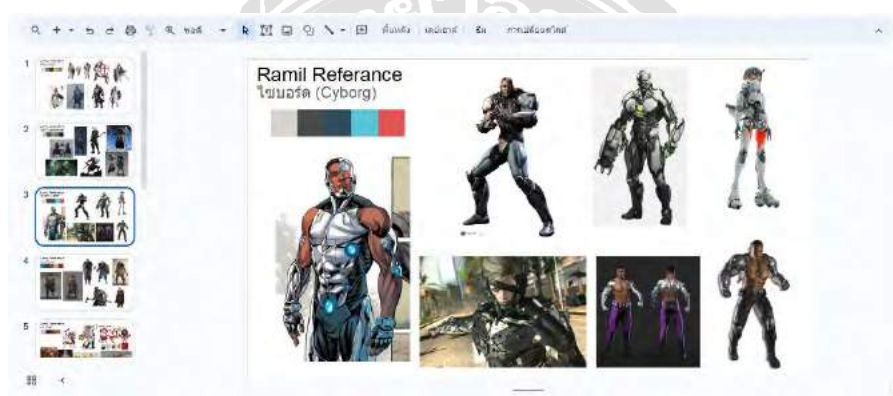
ภาพที่ 4.13 Sheet ตัวละครตามบริฟที่มอบหมาย



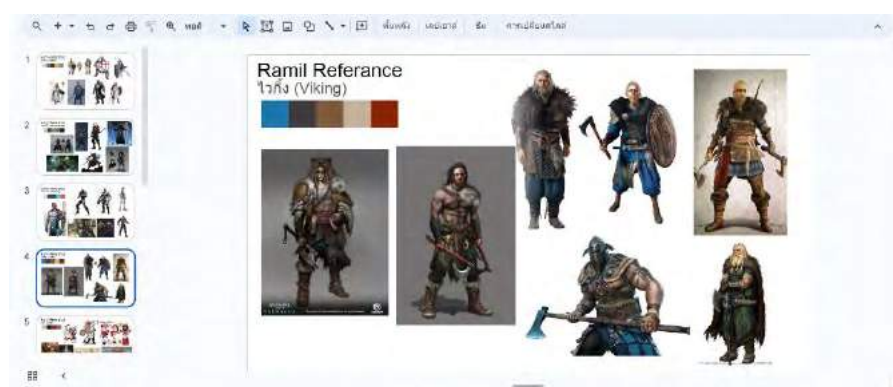
ภาพที่ 4.14 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดอัศวิน (Knight)



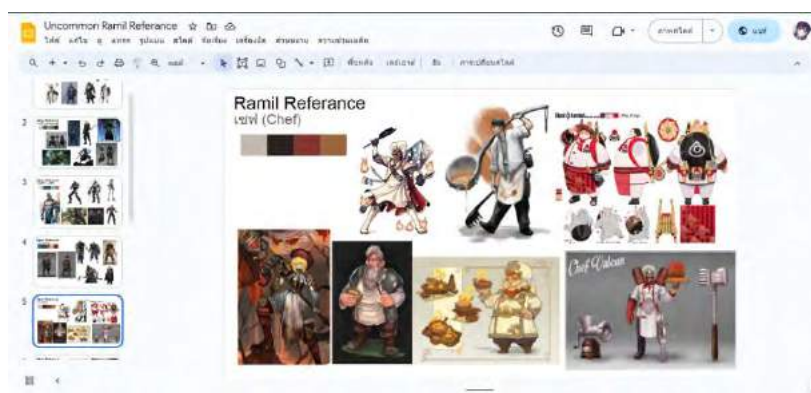
ภาพที่ 4.15 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดหมอผี (Necromancer)



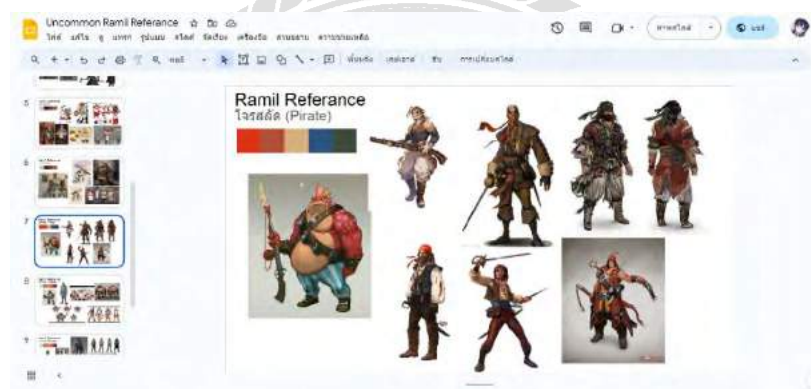
ภาพที่ 4.16 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุด Cyborg



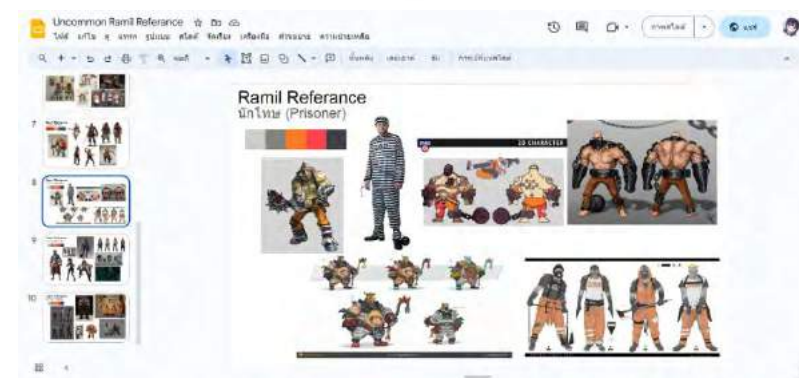
ภาพที่ 4.17 ภาพประกอบหาเรฟของชุดไวกิ้ง (Viking)



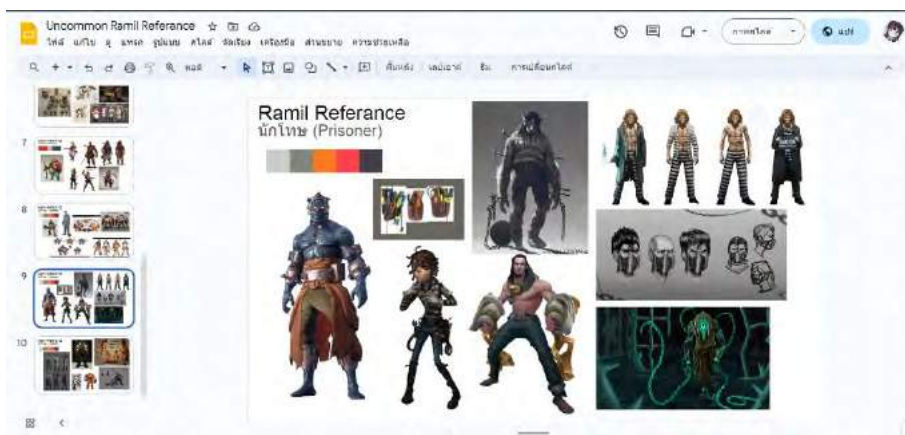
ภาพที่ 4.18 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดเชฟ (Chef)



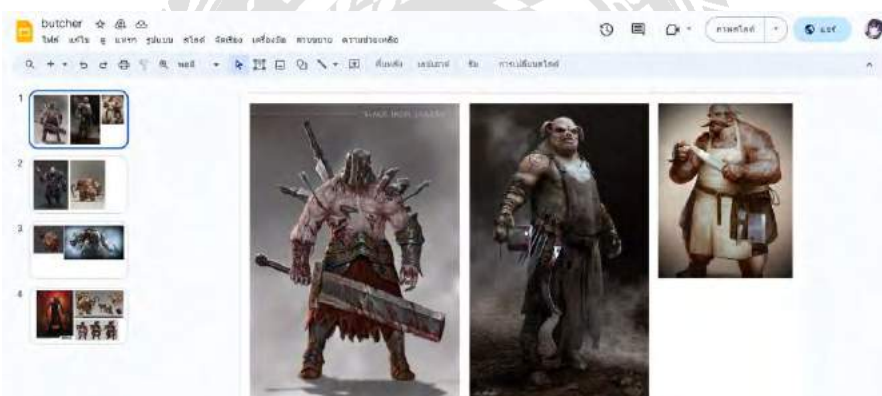
ภาพที่ 4.19 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดโจรสลัด (Pirate)



ภาพที่ 4.20 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดนักโทษ (Prisoner)



ภาพที่ 4.21 ภาพประกอบเรฟแบบชุดนักโทษ (Prisoner) เพิ่มเติม



ภาพที่ 4.22 ภาพประกอบหาเรฟแบบชุดคนขายเนื้อ (Butcher)

สัปดาห์ที่ 6

ทำการ Sketch ตัวอย่างดีไซน์ชุดคนขายเนื้อ (Butcher) ร่างเส้นและลงสีคร่าวๆ จนได้แบบชุดสกินคนขายเนื้อ (Butcher) ตามbriefต้องการ แล้วนำมาทำเป็น Character Sheet เพื่อส่งต่อให้ฝ่าย 3D ปั่นโมเดลตัวละคร



ภาพที่ 4.23 Sketch ตัวอย่างแบบตัวละครในสกินชุดคนขายเนื้อ (Butcher)

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)



ภาพที่ 4.24 ออกแบบสีตัวละครในสกินชุดคนขายเนื้อ (Butcher)

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)



ภาพที่ 4.25 Character Sheet ตัวละครในสกินชุดคนขายเนื้อ (Butcher)

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

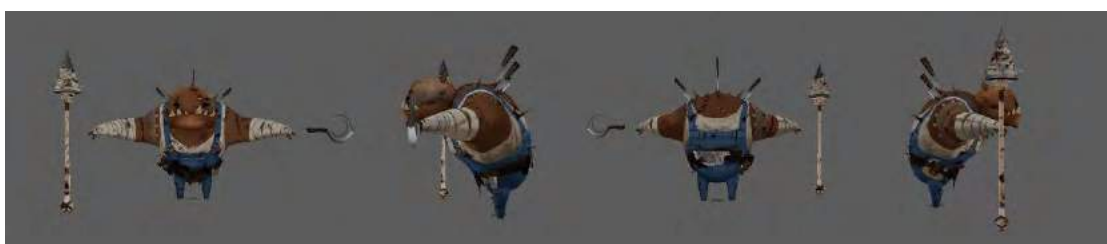
สัปดาห์ที่ 7

นำงานจากฝ่าย 3D มาเพนต์ Texture โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุด
คนขายเนื้อ (Butcher)



ภาพที่ 4.26 แบบ Texture สกิน Uncommon ชุดคนขายเนื้อ (Butcher)

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)



ภาพที่ 4.27 ภาพ Turn Around โมเดลตัวละครสกิน Uncommon ชุดคนขายเนื้อ (Butcher)

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

4.2 รายละเอียดโครงการ

สัปดาห์ที่ 8

หาข้อมูลเกี่ยวกับขนมไทยสำหรับออกแบบตัวละคร โดยผู้จัดทำเลือกเป็น ขนมถ้วย หรือที่เรียกว่าขนมถ้วยตะไล เป็นขนมไทยทานแล้วเพลินด้วยรสชาติหอมหวานตัดด้วยรสมัน เค็มอ่อนๆได้อย่างลงตัว ซึ่งแน่นอนตามชื่อที่ระบุไว้ จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยมาในถ้วย ตะไลเล็กๆ พร้อมกับไม้พายหรือไม้ไอติมเพื่อแคะขนมออก บางคนอาจคุ้นชินกับขนมถ้วย จากร้านถ้วยเดียวเรือที่นำมาเรียงบนโต๊ะเป็นคู่ๆจัดเป็นอาหารว่าง



ภาพที่ 4.28 หาเรฟ ไอเดีย และคอนเซปต์ของขนมไทย

สัปดาห์ที่ 9

หลังจากได้ข้อมูลและเรฟของขนมไทย ต่อไปเป็นการหาเรฟชุดสำหรับตัวละครโดย ลักษณะของชุดจะเป็นชุดของชนเผ่า นักเดินทางพเนจร สวมผ้าคลุมเกือบทั้งตัว และหมวกครอบหัว

Ref



ภาพที่ 4.29 เรฟชุดและลักษณะตัวละครแบบที่ 1



ภาพที่ 4.30 เรฟชุดและลักษณะตัวละครแบบที่ 2



ภาพที่ 4.31 เรฟชูตและลักษณะตัวละครแบบที่ 3



ภาพที่ 4.32 เรฟชูตและลักษณะตัวละครแบบที่ 4

สัปดาห์ที่ 10

คิดออกแบบลักษณะและบุคลิกของตัวละครให้สอดคล้องกับข้อมูลที่รวบรวมมาและคอนเซ็ปต์ที่วางไว้ วางอุปนิสัยให้ตัวละคร โดยผู้จัดทำได้กำหนดลักษณะตัวละครเป็นเด็กผู้หญิงตัวเล็กแต่แข็งแรงและห้าวหาญพร้อมปกป้องทุกคน



ภาพที่ 4.33 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร

สัปดาห์ที่ 11

เริ่มร่างตัวละครด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และลองร่างไว้ให้มีทั้งหมด 5-6 แบบ หลังจากนั้นจึงคอยคัดเลือกแบบร่างที่เข้าใกล้และตรงกับคอนเซปต์ที่สุด



ภาพที่ 4.34 แบบร่างคอสตูมและลักษณะรูปร่างตัวละคร

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)



ภาพที่ 4.35 คัดเลือกตัวละครที่ตรงกับคอนเซปต์

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

สัปดาห์ที่ 12

โทนสีที่ใช้เป็นโทนหลักเลือกเป็นสีมาจากขนมถ้วยทั้งสีขาวกับสีฟ้าเป็นสีของหมวก สีเขียวใบเตยเป็นสีของผ้าคลุม และเลือกสีมาเป็นแอปเปิ้ลให้ตัวละครเพื่อไม่ให้ตัวละครดูธรรมดาและไม่มีอะไร จึงเล่นสีคู่ตรงข้ามเพื่อเพิ่มจุดเด่นจุดด้อย

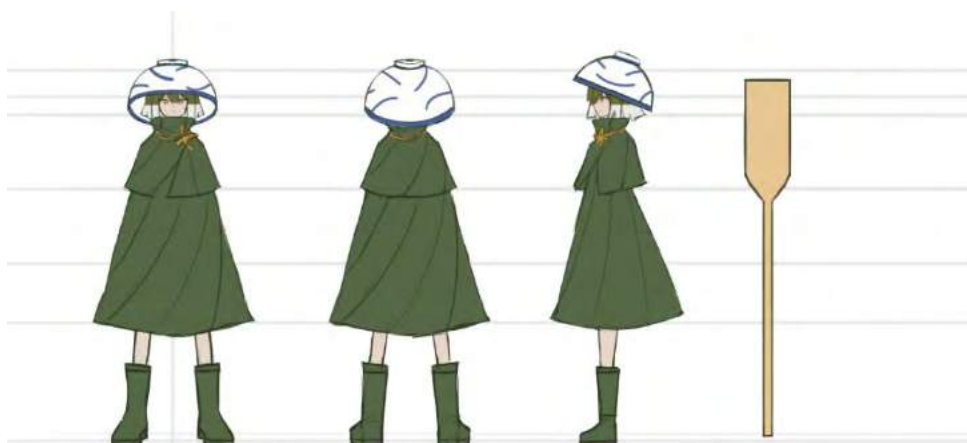


ภาพที่ 4.36 ภาพทดลองลงสีตัวละคร ในรูปแบบต่างๆ

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

สัปดาห์ที่ 13

นำตัวละครมาทำแบบ Turn Around ทั้ง 2 ชุด



ภาพที่ 4.37 ภาพรายละเอียดและมุมมอง 4 ด้านของตัวละคร

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)



ภาพที่ 4.38 ภาพรายละเอียดชุดด้านในและมุมมอง 4 ด้านของตัวละคร

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

สัปดาห์ที่ 14

นำตัวละครที่ได้รายละเอียดแล้ว นำมาจัดทำทาง



ภาพที่ 4.39 ร่างท่าทางของตัวละคร

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

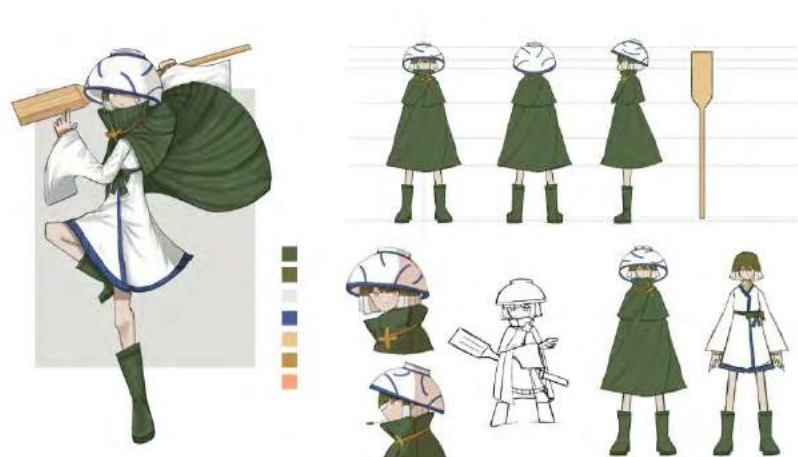


ภาพที่ 4.40 ตัดเส้น ลงสี และลงรายละเอียดของตัวละคร

ที่มา : ผู้จัดทำ (2566)

สัปดาห์ที่ 15

นำองค์ประกอบของงานมารวมกันเป็น Character Sheet และใส่รายละเอียดข้อมูลตัวละครให้ดูมีสตอรี่และที่มาที่ไป



ภาพที่ 4.41 Character Sheet ตัวละครจากขนมกล้วย

ทิวา : ผู้จัดทำ (2566)

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานที่ บริษัท วันม็อบบี้ จำกัดเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 22 พฤษภาคม 2566 ถึง 31 สิงหาคม 2566 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนของงานเพ้นต์ UV Texture โมเดลตัวละคร และการออกแบบ Character Design รวมไปถึงการออกแบบตัวละครจากคนไทย ทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆในการทำงานมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับและได้รู้ระบบการทำงานขององค์กร ได้รู้จักการทำงานเป็นทีมโดยการทำงานเป็นทีมนั้นเราต้องรู้จักรับฟังความเห็นของคนในทีมแล้ว นำมาปรับใช้และต้องหาความรู้ใหม่ๆมาสร้างสรรค์งานเพื่อให้งานออกมามีคุณภาพมากขึ้น

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ใช้ความรู้ในการออกแบบ ได้ฝึกทักษะการตัดต่อโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ได้อย่างเต็มที่ โดยใช้ความรู้จากประสบการณ์ที่ได้ศึกษามานำมาใช้ปฏิบัติงานจริง ซึ่งในการปฏิบัติงานนั้นอาจจะมีความบ้างครั้งการออกแบบงานไม่ตรงกับข้อมูลและคอนเซปต์ที่หามา จึงทำให้เราต้องนำชิ้นงานมาแก้ไขและปรับปรุงเพื่อพัฒนาทักษะในการออกแบบต่อไป

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มาจากการหาเรฟและไอเดียที่ยังไม่ลงตัวส่งผลทำให้การทำงานล่าช้า จึงต้องถามจากพี่เลี้ยงเพื่อช่วยหาไอเดีย และค้นหาจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาตัวอย่างของงานเอาไว้อ้างอิงงานของตัวเอง

5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ในการทำงานนั้นควรพัฒนาทักษะและเทคนิคในการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ซึ่งจะทำให้การทำงานของเรามีประสิทธิภาพและรวดเร็วขึ้น

5.2.2 ในการทำงานนั้นมีอุปสรรคเรื่องการไม่เข้าใจสีฟงานจากพี่พนักงานทำให้การรายละเอียดงานไม่ครบถ้วน

5.2.3 ปรับปรุงเรื่องการนำเสนองาน พุดจาให้กระชับมากขึ้น ไม่พูดเร็วเกินไป เพื่อให้การนำเสนอมีความมั่นใจมากขึ้น



บรรณานุกรม

Chanya Hetayothin. (2564). “ *Guideline for Character Design: A Case Study of*

Character Design Challenge ”. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

Drawing. (n.d.). http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art2_1/unit1/2/drawing.php

Suchart Sukna. (2566). *Creative Drawing*. <https://fineart.msu.ac.th>

Thanapon Junkasain. (2566). *Character Design การออกแบบตัวละคร ฉบับปรับปรุง*.
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

What is Adobe Photoshop. (n.d.). <https://th.wikipedia.org/wiki/>







โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อบศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
22 พ.ค.66	8.00 น.	18.00 น.	ทดสอบเจดิง betu game last bugs	อัมภา		
23 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา		
24 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา	พักกิน	
25 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา		
26 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา		
27 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา		
28 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา		
31 พ.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละครระดับ rare	อัมภา	พักกิน	
1 มิ.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	ช่องเข้ารวมพื้นที่คอมพิวเตอร์ ช่องป้ายแผ่นสกินตัวละคร	อัมภา		
2 มิ.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละคร Uncommon	อัมภา		
6 มิ.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละคร Uncommon	อัมภา		
7 มิ.ย.66	9.00 น.	12.00 น.	ส่งงานให้พี่พนักงาน และรับคอมเม้นท์กลับ	อัมภา		จบป้ายแผ่น
8 มิ.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละคร Uncommon	อัมภา	พักกิน	
9 มิ.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	เดินทางไปซื้อของ และแผ่นสกินตัวละคร	อัมภา		
12 มิ.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	แผ่น UV texture สกินตัวละคร Uncommon	อัมภา	พักกิน	
13 มิ.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	ได้รับคอมเม้นท์จากพี่พนักงาน แผ่นสกินบางจุด	อัมภา	พักกิน	



โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคน สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
14 มี.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	แก้พื้นผิวสีกินโต๊ะละคร	อัมพา	น.กฤษณ	
15 มี.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	แก้พื้นผิวสีกินโต๊ะละคร	อัมพา		
16 มี.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	แก้พื้นผิวสีกินโต๊ะละคร และแก้สีบนชุดโต๊ะละคร	อัมพา		
19 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นผิว UV texture สีกินโต๊ะละคร Common	อัมพา	น.กฤษณ	
20 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นผิว UV texture สีกินโต๊ะละคร Common	อัมพา		
21 มี.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	พื้นผิว UV texture สีกินโต๊ะละคร Common	อัมพา		
22 มี.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	พื้นผิว UV texture สีกินโต๊ะละคร Common	อัมพา	น.กฤษณ	
23 มี.ย.66	9.00 น.	17.30 น.	ได้รับคอมพิวเตอร์จากพนักงาน เก็บงานจุดของสีกิน	อัมพา		
26 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นผิว UV texture สีกิน Cupcake	อัมพา		
27 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นผิว UV texture สีกิน Cupcake	อัมพา	น.กฤษณ	
28 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นผิว UV texture สีกิน Cupcake	อัมพา		
29 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นผิว UV texture สีกิน Cupcake ได้รับคอมพิวเตอร์จากพนักงาน	อัมพา		
30 มี.ย.66	9.00 น.	18.00 น.	แก้สีกินโต๊ะละครตามคอมพิวเตอร์พนักงาน	อัมพา	น.กฤษณ	
31 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	หาแรงบันดาลใจดีใหม่สีกินโต๊ะละคร	อัมพา		
4 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	สีกินโต๊ะละครของตัวเองสีกินโต๊ะละคร	อัมพา		
5 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	สีกินโต๊ะละครสีกินโต๊ะละคร Uncommon	อัมพา		





โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาทำงาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อ นศ. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานที่เลี้ยง	หมายเหตุ
6 ก.ค.66	9.00 น.	19.00 น.	แก้และปรับดีไซน์ตัวละครสีกัน Uncommon	อัมภา	นางสาว	
7 ก.ค.66	9.00 น.	19.00 น.	แก้และปรับดีไซน์ตัวละครสีกัน Uncommon	อัมภา	นางสาว	
10 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	แก้และปรับดีไซน์ตัวละครสีกัน Uncommon	อัมภา		
11 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	แก้และปรับดีไซน์ตัวละครสีกัน Uncommon	อัมภา		
12 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	แก้และปรับดีไซน์ตัวละครสีกัน Uncommon	อัมภา	นางสาว	
13 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	ปรับดีไซน์ตัวละครสีกัน Uncommon	อัมภา		
14 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	ทำ Character Sheet ตัวละคร	อัมภา		
17 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	ตรวจสอบงาน Character Sheet	อัมภา		
18 ก.ค.66	-	-	ลาพัก	อัมภา		
19 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	ทำไอเดียเกมใหม่พร้อมร่างหน้า UV texture	อัมภา	นางสาว	
20 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	หน้า UV texture สีกัน Uncommon	อัมภา		
21 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	หน้า UV texture สีกัน Uncommon	อัมภา		
24 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	หน้า UV texture สีกัน Uncommon	อัมภา		
25 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	หน้า UV texture สีกัน Uncommon	อัมภา		
26 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	หน้า UV texture สีกัน Uncommon	อัมภา	นางสาว	
27 ก.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	หน้า UV texture สีกัน Uncommon	อัมภา		





โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

วัน/เดือน/ปี	เวลาเข้างาน	เวลาออกงาน	ภารกิจประจำวันนักศึกษาสหกิจศึกษา	ลายมือชื่อคนส. สหกิจฯ	ลายมือชื่อพนักงานพี่เลี้ยง	หมายเหตุ
31 ก.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	พื้นที่ UV texture ตัดละครสั้น Uncommo	วิมลา	พี่เลี้ยง	
2 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	พื้นที่ UV texture ตัดละครสั้น Uncommo	วิมลา	พี่เลี้ยง	
3 ส.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นที่ UV texture ตามคอมเมนต์ของพี่เลี้ยง	วิมลา	พี่เลี้ยง	
4 ส.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	พื้นที่ UV texture ตามคอมเมนต์ของพี่เลี้ยง	วิมลา	พี่เลี้ยง	
7 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	พื้นที่ UV texture ตามคอมเมนต์ของพี่เลี้ยง	วิมลา	พี่เลี้ยง	
8 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	ทำสไลด์ทาร์ฟและไอเดียเกม	วิมลา	พี่เลี้ยง	
10 ส.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	ทำสไลด์ทาร์ฟและไอเดียเกม	วิมลา	พี่เลี้ยง	
11 ส.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	ช่วยพี่เลี้ยงทาร์ฟเกม	วิมลา	พี่เลี้ยง	
15 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	ทาร์ฟสำหรับออกแบบตัวละคร	วิมลา	พี่เลี้ยง	
16 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	สเก็ตช์ไลน์ตัวละคร	วิมลา	พี่เลี้ยง	
17 ส.ค.66	-	-	ลาป่วย	วิมลา	พี่เลี้ยง	
18 ส.ค.66	-	-	ลาป่วย	วิมลา	พี่เลี้ยง	
21 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	สเก็ตช์ไลน์ตัวละคร	วิมลา	พี่เลี้ยง	
22 ส.ค.66	-	-	ลาป่วย	วิมลา	พี่เลี้ยง	
23 ส.ค.66	9.00 น.	17.30 น.	สเก็ตช์ไลน์ตัวละครและทาร์ฟไอเดียเกม	วิมลา	พี่เลี้ยง	
24 ส.ค.66	9.00 น.	18.00 น.	ทาร์ฟไอเดียเพิ่มเติม	วิมลา	พี่เลี้ยง	





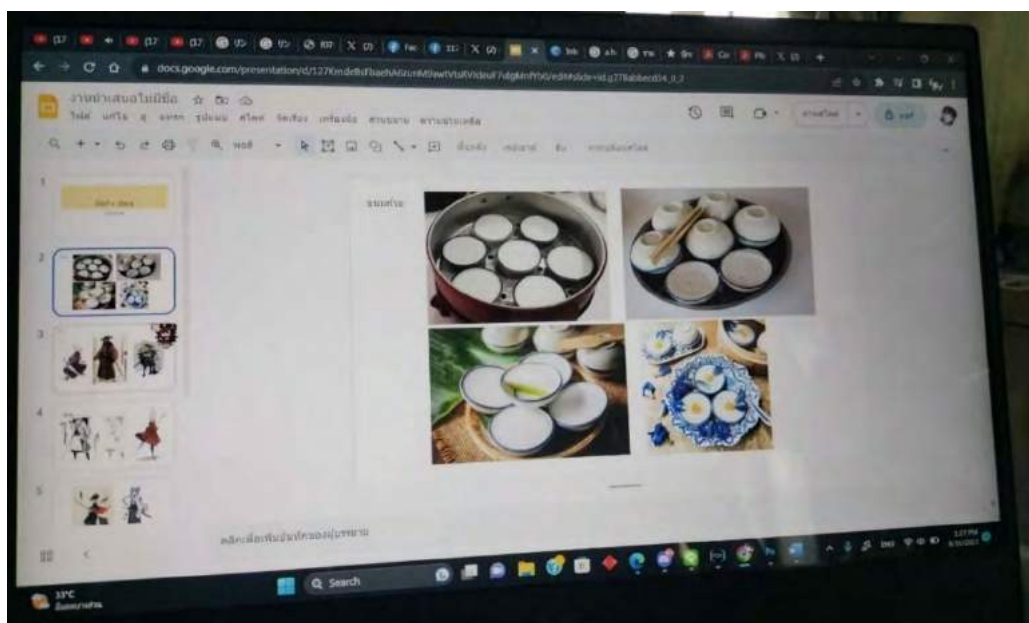
โครงการสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม

CO-OPERATIVE EDUCATION PROJECT

แบบบันทึกการทำงานประจำวัน

[illegible]

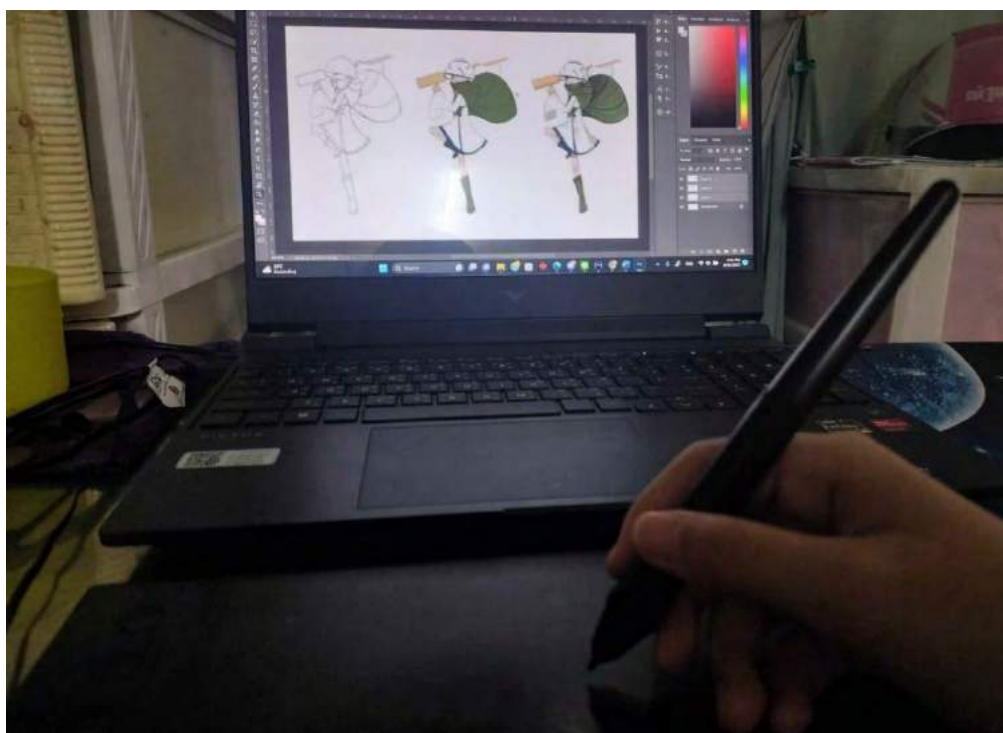
ภาพขณะปฏิบัติงาน Work Form Home



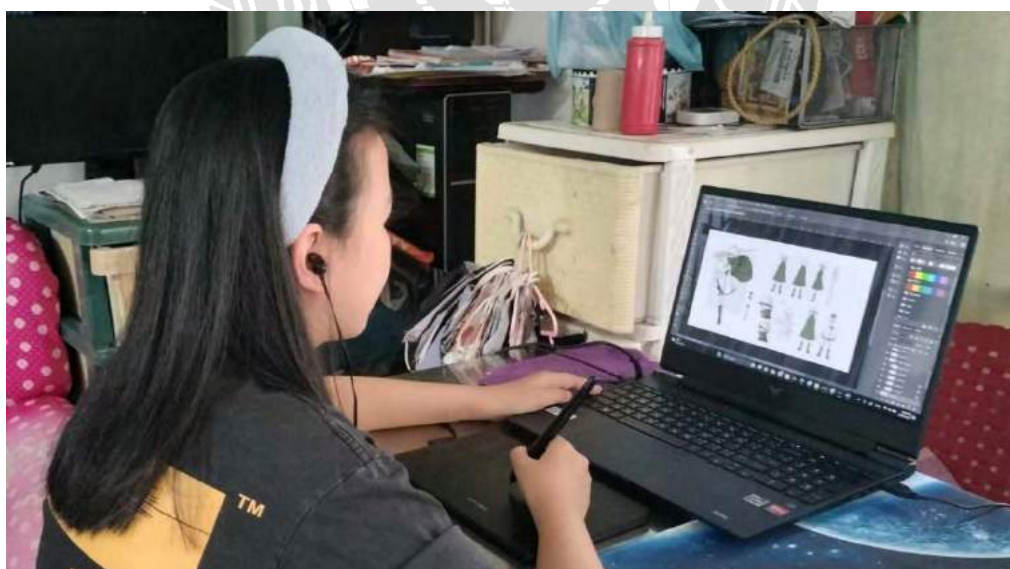
ภาพ ก. หาแรงบันดาลใจและคอนเซ็ปต์ตัวละครจากชนมไทย



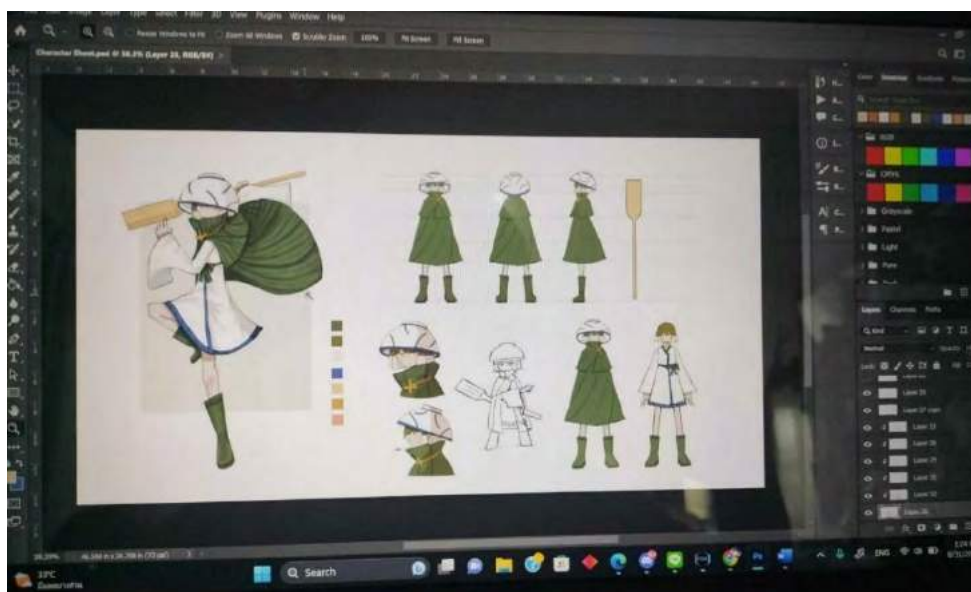
ภาพ ข. ร่างแบบตัวละคร



ภาพ ค. จัดทำทางตัวละคร



ภาพ ง. จัดองค์ประกอบ Character Sheet



ภาพ จ. ตัวอย่างงานออกแบบเสร็จแล้ว



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล : นางสาวร็มภา กิตติฐานุสรณ์
รหัสนักศึกษา : 6306400009
ภาควิชา : แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ที่อยู่ปัจจุบัน : 58 ซ.บางแวก 3 แยก 8 แขวงบางแวก ข.ภาษีเจริญ กรุงเทพฯ 10160