ชื่อหัวข้อ การออกแบบภาพประกอบการ์ดเกมด้วยคอมพิวเตอร์
THE CREATION CARD GAME ILLUSTRATION BY COMPUTER
ชื่อนักศึกษา นายโชติธนินท์ สกุลชัยประจักษ์ รหัสศึกษา 58706229
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ออกแบบสื่อสาร
พ.ศ. 2562

บทคัดย่อ

การออกแบบภาพประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยผู้จัดทำโครงงาน ได้สร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 10 ชิ้นงาน ดังนี้ 1) การ์ดกับดัก เกาทัณฑ์พันดอก 2) การ์ดอาวุธม้า 3) การ์ดอาวุธม้าเซ็กเธาว์ 4) การ์ดกับดักเรือระเบิดเพลิง 5) การ์ดตัวละครตั๋งโต๊ะ 6) การ์ดตัวละครเตียวเลี้ยว 7) การ์ดตัวละคร กำเหลง 8) การ์ดตัวละครFemale Elf 9) การ์ดตัวละครSpartan 10) การ์ดตัวละครViking โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ขั้นตอนการวางแผนงาน โดยผู้กำกับศิลป์จะกำหนดให้วาดภาพของแต่ละชิ้นงาน โดยใน 1 ชิ้นงานจะมีการออกแบบภาพประกอบการ์ดเกมตามข้อมูลที่ได้รับมอบหมาย การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนการค้นหาและรวบรวมข้อมูลเพื่อที่จะเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบภาพประกอบ 2) ขั้นตอนการวาดภาพประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC การสเก็ตช์งาน (Rough Sketch) การขึ้นสเก็ตช์งาน การลงสีพื้น (Rough Color) เป็นการไกด์สีโดยรวมของภาพ ซึ่งแต่ละชิ้นงานจะมีความแตกต่างกันไป ตามองค์ประกอบภายในภาพประกอบแต่ละชิ้น การ Render เป็นการเก็บรายละเอียดของงาน ซึ่งจะต้องเลือกบรัช (Brush) ที่เหมาะสมกับแต่ละพื้นผิว การจบงาน (Final) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำงานเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ โดยจะมีการปรับแต่งตามความเหมาะสมของงานแต่ละชิ้นงาน 3) ขั้นตอนการส่งมอบงาน Group Layer เป็นการรวมเลเยอร์ไฟล์งานทั้งหมดให้เป็นเลเยอร์เดียวกัน ส่งงานเข้า Network ของบริษัท

ปัญหาและอุปสรรคที่พบ คือผู้ศึกษามีความชำนาญน้อยในการเขียนกล้ามเนื้อและสัดส่วน (Anatomy) ผู้ศึกษายังขาดประสบการณ์ในการเพ้นท์พื้นผิว (Material) ในลักษณะต่างๆที่กัน โดยข้อเสนอแนะ คือ ควรหมั่นฝึกฝนในการวาด กล้ามเนื้อและพื้นผิว ให้มีความชำนาญมากขึ้นเพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการทำงานให้น้อยลง และได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์

SPUC CHONBURI