

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการ ออกแบบกราฟฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย "Cartoonmaker"
MULTIMEDIA SELF-PROMOTION DESIGN "CARTOONMAKER"



นาย ธนากร ศิวะนารทวงศ์
MR. THANAKORN SIWANARTWONG

เลขที่
๔๔๖๑๗
๒๕๓๗

เลขที่.....
เลขที่..... 44859
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

.b.....
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ ภาควิชาศิลปะ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ ๐๗

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

กราฟฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย “Cartoonmaker”
MULTIMEDIA SELF-PROMOTION DESIGN “CARTOONMAKER”

นาย ธนากร ศิวะนารตวงศ์

MR. THANAKORN SIWANARTWONG



ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ดร.ท. พงษ์คุณากร วันที่ 7 มิถุนายน 2545

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

หัวหน้าภาควิชา..... [Signature] วันที่ 7 มิ.ย. 45

(อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โครงการ ออกแบบกราฟฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย "Cartoonmaker" Multimedia Self-promotion design "Cartoonmaker"
ชื่อ	นาย ธนากร ศิวะนารถวงศ์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

บทคัดย่อ

การออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเอง หรือ Self-promotion เป็นสิ่งจำเป็นในด้านการประชาสัมพันธ์อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจใดๆ การประชาสัมพันธ์ตนเองหรือองค์กรของตนจะต้องแสดงออกถึง เอกลักษณ์ ความชำนาญ ความน่าสนใจ ความคิดสร้างสรรค์ ให้ปรากฏ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ งานออกแบบกราฟฟิกสำหรับ Self-promotion สามารถสร้างได้หลายรูปแบบ ตามความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ที่ต่างกันออกไป ในแง่ของนักออกแบบ Self-promotion จะเป็นการดึงเอาความเป็นตัวตนของนักออกแบบออกมาเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง และชิ้นงาน

โครงการออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยใช้สื่อ Multimedia "Cartoonmaker" นี้ เป็นการนำเสนอเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง และผลงานในฐานะของนักออกแบบ และเขียนการ์ตูน โดยการออกแบบต้องการสื่อให้เห็นถึง จินตนาการที่สร้างสรรค์ และความเป็น Cartoon illustrator ที่ชัดเจน ผลงานที่นำเสนอเป็นงานด้านการ์ตูน และงาน Character design โดยเฉพาะ วิธีการนำเสนอจึงใช้รูปแบบของการ์ตูน มี Mascot เป็นตัวแทนของตนเอง และดำเนินเรื่องราวโดยใช้ Theme Superhero การออกแบบเลือกใช้สื่อ Multimedia เป็นตัวนำเสนอโดยจะใช้คุณสมบัติของ Multimedia ทั้งการสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียง ดนตรีประกอบ และการสร้างภาพกราฟฟิกต่างๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจ และให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผลงานได้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้ คงไม่สามารถสำเร็จลุล่วงลงได้ หากขาดบุคคลเหล่านี้ ที่ให้ทั้งกำลังใจ ความช่วยเหลือและสนับสนุนข้าพเจ้าในทุกๆทาง และคอยเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าทำงานชิ้นนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าจึงอยากขอขอบคุณ ไว้ ณ ที่นี้ ด้วย...

ขอขอบพระคุณ

คุณพ่อ คุณแม่ (ป๊า ม๊า) และพี่น้องทุกคน ที่เป็นกำลังใจและทำให้ข้าพเจ้าได้มีวันนี้
อาจารย์ เสาวภา พงษ์คุณากร อ. ที่ปรึกษา ที่ให้คำปรึกษาที่ดีเสมอมา
อาจารย์ที่เป็นกรรมการตรวจงานทุกๆท่าน ที่ให้ความกรุณา
นางสาว นันทพร สบเสถียร พี่รหัสที่ให้ความช่วยเหลือและกำลังใจดีๆตลอดมา
นาย นริศร์ โพธิ์ขุน ผู้เป็นแรงบันดาลใจ ในการพัฒนางานเขียนการ์ตูนของข้าพเจ้า
นาย สุรณรงค์ อร่ามเรือง เพื่อนซี้ที่ให้ความช่วยเหลือในทุกเรื่องเสมอ
นาย เอกสิทธิ์ บุญมาก สำหรับความช่วยเหลือที่ดี เช่นกัน
นาย ชูวัฒน์ จงเจริญ ที่ช่วยคิดไอเดียดีๆ และคอยให้ความช่วยเหลือ
นาย ทวีลาภ แซ่ฮ่วย สำหรับกำลังใจและเป็นเพื่อนกันมาตลอด
นาย อาทิตย์ เอื้อวิไลเลิศ สำหรับคำปรึกษา และความเสียสละในทุกเรื่อง
นาย สมเกียรติ ภูผาสีทนต์ สำหรับคำพูดที่จริงใจว่า “ ภูขอบงานมึงวะ ”
นางสาว ดวงกมล บุญฤทธิ์ธงไชย...ไม่มีเหตุผล
เพื่อนๆที่ทุกกลุ่ม Virus ที่ให้คำปรึกษาและความช่วยเหลือ
น้องๆปี1,2,3 และเพื่อนๆทุกคนที่ยังไม่ได้เอ่ยชื่อ สำหรับกำลังใจและความช่วยเหลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและข้อมูลอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ในโลกแห่งคอมพิวเตอร์ สื่อมัลติมีเดีย เป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ในปัจจุบัน เป็นทางเลือกใหม่ของผู้ที่มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้าจึงได้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน self-promotion เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเองในฐานะนักเขียนการ์ตูน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นตัวนำเสนอ เพื่อให้งานดูมีความน่าสนใจโดยใช้คุณสมบัติของมัลติมีเดีย ทั้งการสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียง การใส่ปุ่มและคำสั่งต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการผลงานได้

และข้าพเจ้าได้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง สำหรับผู้ที่สนใจงานมัลติมีเดียและงานด้านการ์ตูน เพื่อที่จะนำไปศึกษาและพัฒนาต่อไปในอนาคต

ธนากร ศิวะนารทวงศ์

เมษายน 2545



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่ 1 โครงการออกแบบกราฟฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย “ Cartoonmaker ”	
- ความเป็นมา และความสำคัญของโครงการ	1
- วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
- ขอบเขตของโครงการ	1
- แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
บทที่ 2 Self-promotion	3
- Self-promotion	3
- ตัวอย่างงาน Self promotion	3
บทที่ 3 Interactive Multimedia	4
- คำจำกัดความของ Interactive Multimedia	4
- ประวัติความเป็นมาของ Interactive	4
- รูปแบบของ Interactive Multimedia	5
- โครงสร้างการทำงานของ Interactive Multimedia	5
บทที่ 4 การ์ตูน	7
- ความเป็นมาของการ์ตูน ญี่ปุ่น	7
- ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนญี่ปุ่น	7
บทที่ 5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	9
บทที่ 6 การสร้างสรรค์ผลงาน	10
- แนวทางการออกแบบ	10
- ขั้นตอนการออกแบบ	10
- แบบร่างตัวละครต่างๆ	11
- แบบร่างสตอรี่บอร์ด	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและฟ้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบร่างครั้งที่ 1	21
- แบบร่างครั้งที่ 2	22
- แบบร่างครั้งที่ 3	23
บทที่ 7 ผลงานขั้นสุดท้าย	24
บทที่ 8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	32
บรรณานุกรม	33



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. ตัวอย่างงานSelf-promotionของบริษัท Flagship	3
2. ตัวอย่างงานการ์ตูนที่เป็นต้นแบบ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน	8
3. ภาพแบบร่างตัวละคร Mascot	11
4. ภาพแบบสมบุรณ์ในมุมมองต่างๆที่ใช้จริง เขียนด้วยโปรแกรม Illustrator	13
5. ภาพสีหน้าแสดงอารมณ์ในแบบต่างๆ	15
6. ภาพแบบร่างตัวละคร Monster	16
7. ภาพแบบร่างตัวละคร Monster Lady	18
8. ภาพแบบร่างตัวละคร People	19
9. แบบร่าง Story board	20
10. ภาพแบบร่างครั้งที่ 1	21
11. ภาพแบบร่างครั้งที่ 2	22
12. ภาพแบบร่างครั้งที่ 3	23
13. ภาพ Title intro ผลงานจริง	24
14. ภาพ Main page ผลงานจริง	30

บทที่ 1

โครงการออกแบบกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย “ Cartoonmaker ”

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

Self-Promotion เป็นประเภทหนึ่งของงาน Graphic design เป็นสิ่งจำเป็นในด้านการประชาสัมพันธ์อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจใดๆ การประชาสัมพันธ์ตนเองหรือองค์กรของตน จึงต้องแสดงออกถึง เอกลักษณ์ ความชำนาญ ความน่าสนใจ ความคิดสร้างสรรค์ ให้ปรากฏเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ งานออกแบบกราฟิกสำหรับ Self promotion สามารถสร้างได้หลากหลายรูปแบบ ตามความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ที่ต่างกันไปในแง่ของนักออกแบบ Self promotion จะเป็นการดึงเอาความเป็นตัวตนของนักออกแบบออกมาเพื่อประชาสัมพันธ์ตนเอง และชิ้นงาน

โดยโครงการนี้เป็นการออกแบบกราฟิก Self promotion บนสื่อ Interactive Multimedia เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเองและผลงาน ในฐานะ Cartoon Illustrator โดยต้องการสื่อให้เห็นถึงจินตนาการที่สร้างสรรค์ และความเป็น Cartoon Illustrator ที่ชัดเจน ผลงานที่น่าเสนอนจะเป็นงานด้าน Cartoon และงาน Character design โดยเฉพาะ จึงใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนกราฟิก เล่นสีสด ดูง่าย มีความสนุกสนาน โดยใช้ Theme Superhero ในการนำเสนอผลงานและดำเนินเรื่องราว ผ่านสื่อ Interactive Multimedia สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ ด้วยการเล่นในการนำเสนอที่น่าสนใจ เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว การให้เสียงเป็นต้น และ สอดคล้องกับความเป็นยุคคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟิกบนสื่อ Multimedia
2. ทดลองออกแบบ Self promotion ให้สามารถนำเสนอ ความสามารถของตนเองในฐานะ Cartoon Illustrator ได้อย่างน่าสนใจและเหมาะสม เพื่อสามารถใช้เป็น portfolio ในการนำเสนอผลงานสู่องค์กร หรือบริษัทที่รองรับงานด้านนี้โดยเฉพาะ

ขอบเขตของโครงการ

1. Interactive Multimedia Portfolio ประกอบด้วย
 - Title intro
 - บทนำ
 - ประวัติส่วนตัว และความสามารถ
 - ผลงานด้าน คาแรคเตอร์ดีไซน์ สำหรับการ์ตูน และภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ออกแบบกราฟฟิกบนแผ่นCDและบรรจุภัณฑ์สำหรับCD 1 ชุด

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบกราฟฟิกและเทคนิคขั้นตอนในการออกแบบ Multimedia โดยใช้โปรแกรม Flash 5 โดยศึกษาว่าจะสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยวิธีใด ศึกษาการเขียนสคริปของโปรแกรมว่ามีผลอย่างไรต่อภาพและเสียง
2. ทดลองทำแบบร่าง สร้างภาพประกอบ ออกแบบกราฟฟิกที่เหมาะสม โดยเริ่มต้นจากการวางแผนว่าจะใช้แนวทางแบบใด เช่นต้องการให้ภาพออกมาในแนวกราฟฟิกของการ์ตูนฝรั่ง แบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เมื่อกำหนดแนวทางที่ชัดเจนได้แล้ว จึงเริ่มทำการ Sketch และออกแบบคาแรคเตอร์ต่างๆ เช่น คาแรคเตอร์หลัก คือ ตัว Mascot รวมทั้งตัวmonsterและตัวประกอบอื่นๆที่ใช้ในส่วนของไตเติ้ลที่เป็นอนิเมชั่น เมื่อได้ในส่วนของคาแรคเตอร์แล้ว ก็คิดเรื่องราวสำหรับไตเติ้ลและเขียนออกมาเป็นสตอรี่บอร์ด หลังจากนั้นก็กำหนดกราฟฟิกในหน้าต่างๆว่าจะให้เป็นอย่างไรและสเก็ตเป็นแบบร่าง
3. นำเสนอ และพัฒนาแบบร่าง ปรับปรุงแก้ไขปัญหา เพื่อให้ได้งานสมบูรณ์
4. ผลิตผลงานเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

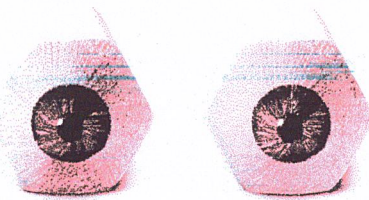
บทที่ 2 Self-Promotion

Self-Promotion

เมื่อพูดถึง Self promotion หลายคนอาจจะเข้าใจว่า มันคือการโฆษณาตัวเองโดยการนำเสนอเพียงเรื่องราวของตัวเอง หน้าตา รูปร่าง หรือบุคลิกลักษณะ มาเป็นแกนสำคัญในการออกแบบชิ้นงานโฆษณาตนเอง ซึ่งจริงๆ แล้ว Self promotion คือ สิ่งที่ทำเพื่อธุรกิจของคุณ ทำอย่างไรให้ลูกค้า หรือกลุ่มเป้าหมายได้เข้าใจสิ่งที่คุณต้องการจะสื่อสารและสารนี้จะครอบคลุมแง่มุมทั้งหมดที่รวมไปถึงภาพลักษณ์ของธุรกิจ ดังนั้นการสร้างสรรคชิ้นงาน Self promotion ก็เปรียบเสมือนเครื่องมือทางการตลาดอย่างหนึ่งของนักออกแบบ ไม่ว่าจะด้วยจุดประสงค์ใด เพื่อการเพิ่มลูกค้าใหม่ ระลึกความทรงจำให้แก่ลูกค้าเก่า หรืออาจจะใช้เป็นเครื่องมือทางการสื่อสารของนักออกแบบหน้าใหม่ ผู้ที่ต้องการจะนำเสนอภาพลักษณ์ของตนเอง เพื่อที่จะเข้าสู่ตลาด วงการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ หรืออื่นๆ

Self Promotion ที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีความเหมาะสมในด้านความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกทางคุณค่าและความงามของชิ้นงานและสนองความพอใจ ความเข้าใจของผู้ชมและสามารถสื่อสาร สื่อสารได้ดี สิ่งเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่ช่วยโน้มน้าวลูกค้าของคุณให้ตัดสินใจได้ว่าควรจะมอบงานให้คุณดำเนินการหรือไม่

ตัวอย่างงาน Self-promotion ของบริษัท Flagship



Empowering ideas



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 Interactive Multimedia

คำจำกัดความของ Interactive Multimedia

ความหมายของ Interactive Multimedia คือ สื่อที่บรรจุไว้ด้วยกลุ่มข้อมูลของ ข้อความ(text), รูปภาพ(Picture), ภาพเคลื่อนไหว (Animation), เสียง (Sound) และ ดนตรี (Music) ซึ่งถูกจัดเตรียมไว้เป็นลำดับขั้นตอน สำหรับโต้ตอบต่อการตัดสินใจ หรือตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้เสมือนเป็นการสร้างกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจน และได้รับความบันเทิงเพลิดเพลินมากกว่าการรับสารจากสื่อที่เป็นผู้ถ่ายทอดเพียงฝ่ายเดียว โดยไม่มีโอกาสตอบสนอง หรือโต้ตอบใดๆกับผู้รับสาร

หากลองมาพิจารณาถึงสื่อต่างๆที่ประยุกต์ตัวเองเข้าสู่ระบบจัดเก็บข้อมูล หรือจัดส่งข้อมูลแบบอิเล็กทรอนิกส์ อันเป็นไปตามกระบวนการของกระแสเทคโนโลยีข่าวสารสารสนเทศ ซึ่งได้เป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตประจำวันของเราทุกคนอยู่ทุกวันนี้ จะพบว่าวัฒนธรรมการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดขึ้นใหม่เหล่านี้ ไม่ได้เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็น เครื่องตอบรับโทรศัพท์ ,Vdo game, Interactive Cable TV, Internet ตลอดจน Software ต่างๆ ต่างก็อาศัยแนวความคิดในการทำงานของเดียวกันกับ Interactive เป็นรากฐานในการพัฒนาด้วยกันทั้งสิ้น

ประวัติความเป็นมาของ Interactive

- 1) เริ่มต้นจากแนวความคิด "Memory Extension" โดย Vannevar Bush ในปี 1945 หมายถึง หน่วยความจำที่สามารถยืดหยุ่นได้ ที่ว่าด้วยเครื่องมือที่สามารถรวบรวมเอา Image Text Sound ไว้ด้วยกัน ในรูปโครงข่ายของข้อมูล ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงและเชื่อมโยงกลุ่มข้อมูลที่ต้องการได้ด้วย Items
- 2) จากแนวความคิดดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนาาระบบ Personal Computer ในอีก 20 ปีต่อมา
- 3) ช่วงปี 1960 Hypertext การบันทึกอักขระลงบน Computer
- 4) ช่วงปี 1970 Mouse windows word-processing software
- 5) ช่วงปี 1980 Computer- Controlled Interactive video
- 6) 1984 ก่อตั้ง Apple Macintosh
- 7) ปลาย 1980 Interactive Multimedia ถูกพัฒนาขึ้นในลักษณะของ CD-ROM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 8) ตั้งแต่ช่วงปี 1990 เป็นต้นมา Multimedia เข้ามามีบทบาทกับผู้ใช้บริโภค ในฐานะสื่อและบริการที่เรียกว่า Internet มักถูกใช้กับการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม ส่งเสริมการศึกษา ความบันเทิงภายในบ้าน Digital Magazines โฆษณาโดยเฉพาะ เพื่อความบันเทิงได้รับความนิยมน้อยมาก

รูปแบบของ Interactive Multimedia

สื่อมีมากมายทั้งที่บรรจุเอาไว้ใน CD-ROM และที่เปิดให้บริการบน Internet ถ้าหาก แบ่งจำพวกตามประเภทของการใช้งานแล้ว จะแยกออกได้เป็น

- Electronic Book
- Point of Information
- Role Playing Game
- Application Program
- Activity Center (หลายรูปแบบรวมกัน)

โครงสร้างการทำงานของ Interactive Multimedia

วิธีการเล่าเรื่องจะมีหลายแบบ ที่จะดำเนินเรื่องจากจุด (A) ไปยังอีกจุดหนึ่ง (B)



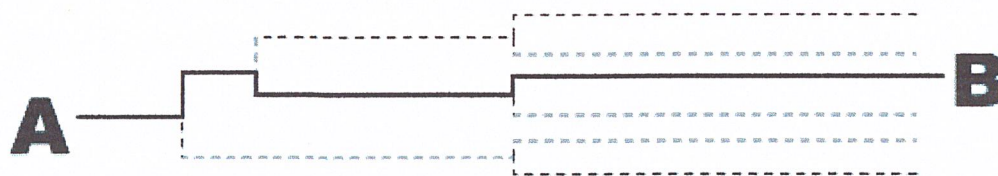
การเล่าเรื่องแบบทางเดียว (Liner Narrative)

การเล่าเรื่องโดยซ่อนข้อมูลประกอบการใช้งานไว้ให้สอบถาม หรือค้นหาเมื่อผู้ใช้ต้องการ (Narrative with Discursive Information nodes)

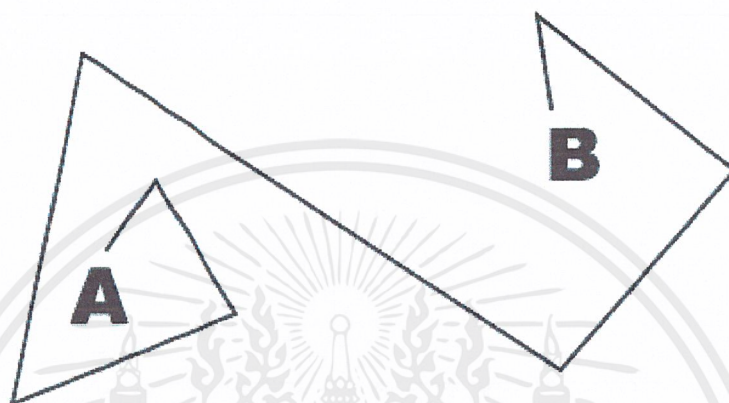


การเล่าเรื่องแบบสับเซ็ท (Narrative with "Guide" exchange nodes)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การเล่าเรื่องแบบแตกกิ่ง (Simple branching narrative)



การเล่าเรื่องแบบยึดหุ่นอิสระ (Object oriented narrative : Virtual Movie lot+Realtime event)



Narrative with linked to database application program

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 การ์ตูน

ความเป็นมาของการ์ตูน ญี่ปุ่น

ฟูซาโนะซุกะ นัตซึเมะ (Fusanosuke Natsume) นักวาดและวิจารณ์การ์ตูนชาวญี่ปุ่น ได้สำรวจและได้กล่าวถึงศัพท์เฉพาะที่ใช้เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นว่า

"ทุกวันนี้คำที่ใช้เรียกการ์ตูนมีสองประเภทใหญ่ ๆ คือ มังงะ (manga) เป็นคำที่เราใช้เรียกหนังสือและนิตยสารการ์ตูน ที่ผลิตขึ้นในญี่ปุ่นหลังสงครามโลก รวมทั้งหนังสือการ์ตูนที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น ในประเทศต่าง ๆ ด้วย ส่วน คอมิก (comic) เราจะใช้เมื่อหมายถึงหนังสือการ์ตูนของประเทศในโลกละตะวันตก เพราะการ์ตูนทั้งสองประเภท มีแนวทางการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน"

หลายคนคงไม่รู้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นที่เรารู้จักกันอยู่ทุกวันนี้ ไม่ได้ถือกำเนิดที่ญี่ปุ่น แต่เริ่มต้นที่อเมริกาในช่วงปลายศตวรรษที่ ๑๙ ก่อนหน้านั้นการ์ตูนญี่ปุ่น มีเพียงการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ มีภาพประกอบเพียงภาพหรือสองภาพ กับมีคำบรรยายนอกกรอบเท่านั้น ต่อมาในปี ค.ศ. ๑๙๙๖ หนังสือพิมพ์ The Yellow Kid ในกรุงนิวยอร์ก ก็นำเสนอการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยม ที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันเป็นครั้งแรก อีก ๒๔ ปีต่อมา การ์ตูนแบบเดียวกัน จึงเริ่มปรากฏในญี่ปุ่นและฝรั่งเศสในเวลาใกล้เคียงกันโดยการ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาต่อมาจนมีลักษณะเฉพาะตัวที่เรียกว่า "มังงะ"

ความแตกต่างของการ์ตูนตะวันตกและการ์ตูนญี่ปุ่น

"จริง ๆ แล้วมังงะมีลักษณะทั้งร่วม และแตกต่างจากการ์ตูนในโลกละตะวันตก ลักษณะร่วมคือ มีองค์ประกอบพื้นฐานสามอย่างเหมือนกัน คือ กรอบสี่เหลี่ยม ภาพลายเส้น และคำพูด ส่วนสิ่งที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนก็คือ ลักษณะภาพลายเส้น และเนื้อหาของการ์ตูน" ภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่น แตกต่างจากการ์ตูนตะวันตก ตรงที่ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ดวงตาของเด็กผู้หญิงมีขนาดใหญ่ ล้อมรอบด้วยขนตาเส้นโต ๆ ดวงตามีประกายรูปดาว แสดงออกถึงบุคลิกแจ่มใสร่าเริง หรือถ้าเป็นดวงตาของตัวการ์ตูนที่อยู่ในมิติอื่น เช่น ปีศาจ ดวงตาจะว่างเปล่าเป็นสีขาว เป็นต้น ขณะที่การ์ตูนของตะวันตก จะเน้นที่ความเสมือนจริง

เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนตะวันตก ก็แตกต่างกันอย่างชัดเจน การ์ตูนตะวันตกส่วนใหญ่สร้างขึ้นสำหรับเด็ก ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่น มีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ บุคคลสำคัญผู้เริ่มต้นพัฒนาเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น ให้มีความหลากหลายขึ้น จนกลายมาเป็นต้นแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และได้รับยกย่องให้เป็นบิดาของการ์ตูนญี่ปุ่น คือ โอซามุ เทซึกะ ตัวการ์ตูนของเขาจะมีพัฒนาการทางอายุ จากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่ง ทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามอ่านไปได้เรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างงานการ์ตูนที่เป็นต้นแบบ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน

Powerpuff girls และ Ultraman

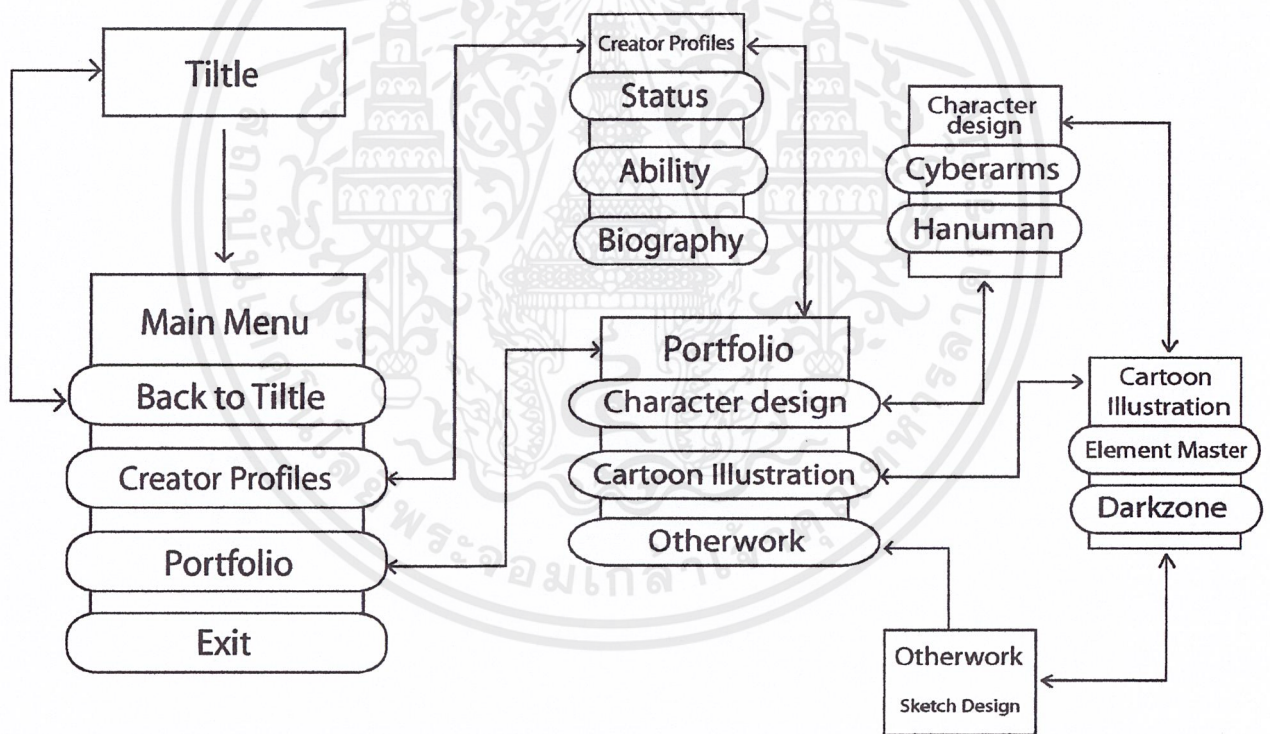


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

จากการที่ได้รวบรวมและศึกษาข้อมูล สำหรับการทําวีทยานิพนธ์นี้จึงพอจะสรุปแนวทางที่จะทำ ได้ชัดเจนมากขึ้น คือ กราฟฟิกของงานจะเป็นแบบการ์ตูนฝรั่ง บนพื้นฐานความคิดแบบการ์ตูนญี่ปุ่น คือ มีความเกินจริงมากกว่า และใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหวของโปรแกรม Flash มาสร้าง Animation โดยเริ่มจากการวาดภาพด้วยโปรแกรม Illustrator และนำมาขยับเป็นแบบ Frame by Frame ในบางจุด และบางจุดก็เป็นแบบ Motiontween รวมทั้งในตัวเองจะต้องนำเสนอความสามารถทางด้าน Character Design และ Cartoon illustrator ให้ได้อย่างเต็มที่ ใช้ลักษณะที่โดดเด่นของการ์ตูนในแบบคอมมิคมา จัด layout ในหน้าต่างๆ เช่นใช้รูปแบบของกรอบการ์ตูนช่อง เป็นต้น

โดยโครงสร้างของงานจะเป็นดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 การสร้างสรรค์ผลงาน

แนวทางการออกแบบ

Self promotion ชุดนี้เป็นสิ่งที่ต้องการสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ตัวผู้จัดทำ ในฐานะของนักเรียนและนักออกแบบงานการ์ตูน จึงต้องการนำเสนองานในแนวทางของการ์ตูน โดยใช้แนวทางของการ์ตูนญี่ปุ่น ผสมผสานกับภาพแนวกราฟฟิกในแบบการ์ตูนฝรั่ง มาเป็นตัวนำเสนอให้ดูแล้วสนุกสนาน ดึงเอาลูกเล่นของการ์ตูน Comic มาเป็นลูกเล่นในจัดรูปแบบกราฟฟิกของงานชุดนี้ และสร้างให้เป็นการ์ตูนในแบบ Animation เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถนำคุณสมบัติของความเป็น Multimedia มาใช้ได้อย่างเต็มที่ และเลือกใช้รูปแบบของการ์ตูน 2 มิติเพื่อให้ดูเรียบง่าย และใช้สีเส้นที่สะดุดตา

ขั้นตอนการออกแบบ

- กำหนดถึงแนวคิดและลักษณะของงานโดยรวม คำนึงถึงความเป็นไปได้ของงานที่ต้องการนำเสนอ
- ออกแบบ และกำหนดรูปแบบของงานที่ชัดเจนโดยให้ดูเรียบง่ายแต่น่าสนใจ และดูสนุกสนาน และออกแบบคาแรคเตอร์ต่างๆ ให้ตรงกับคอนเซ็ปต์ ชูเปอร์ฮีโร่ รวมทั้งสร้างเรื่องราวในส่วนของแต่ละให้ตรงกับคอนเซ็ปต์ และให้ดูสนุกสนานน่าสนใจ ออกแบบลูกเล่นต่างๆ เช่น เมื่อกดปุ่มเพื่อเชื่อมไปสู่อีกหน้าหนึ่งควรมีลูกเล่น หรือกราฟฟิกอย่างไร
- กำหนดเสียงและดนตรีที่จะใช้ในงานโดยคำนึงถึงความสอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดที่วางไว้ เช่น เสียงดนตรีประกอบในส่วนแต่ละคือควรเป็นอย่างไร หรือเสียงเมื่อกดปุ่มต่างๆควรเป็นอย่างไร เป็นต้น
- สร้างแบบร่างจากแนวคิด ออกแบบและแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่างๆ
- ทดสอบการใช้งานในลักษณะเหมือนจริงเพื่อพัฒนางานให้สมบูรณ์เวลาสร้างผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างตัวละครต่างๆ

Mascot

ใช้คอนเซ็ปต์Superhero จึงหาเอกลักษณ์ที่เป็นของฮีโร่ในแบบการ์ตูนมาออกแบบ และได้รับแรงบันดาลใจจาก การ์ตูน เรื่องPowerpuffgirlและUltraman จึงออกแบบให้มีลักษณะใกล้เคียงกับชุดตราแมน เพราะเป็นคาแรคเตอร์ที่ใครๆต่างก็รู้จักกันในฐานะSuperhero



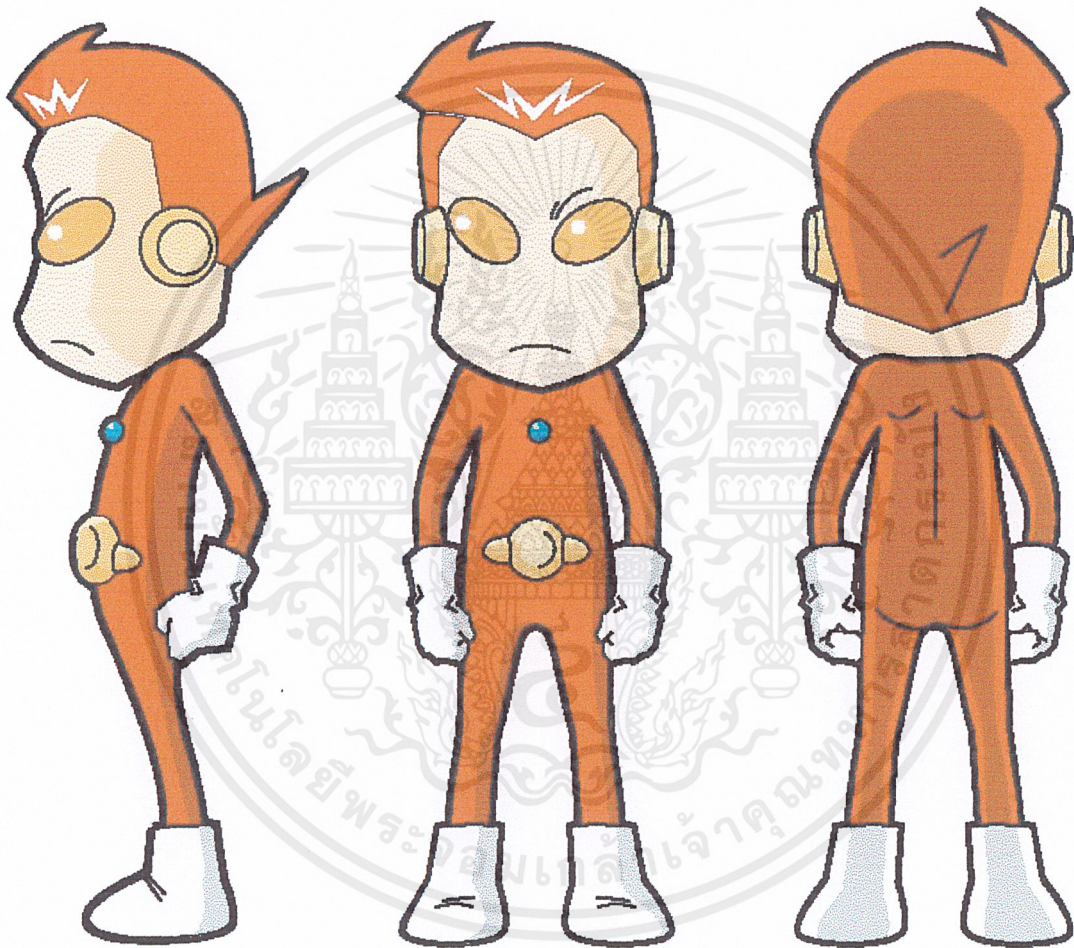
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างมุมมองและแอคชั่นต่างๆของตัวละคร Mascot

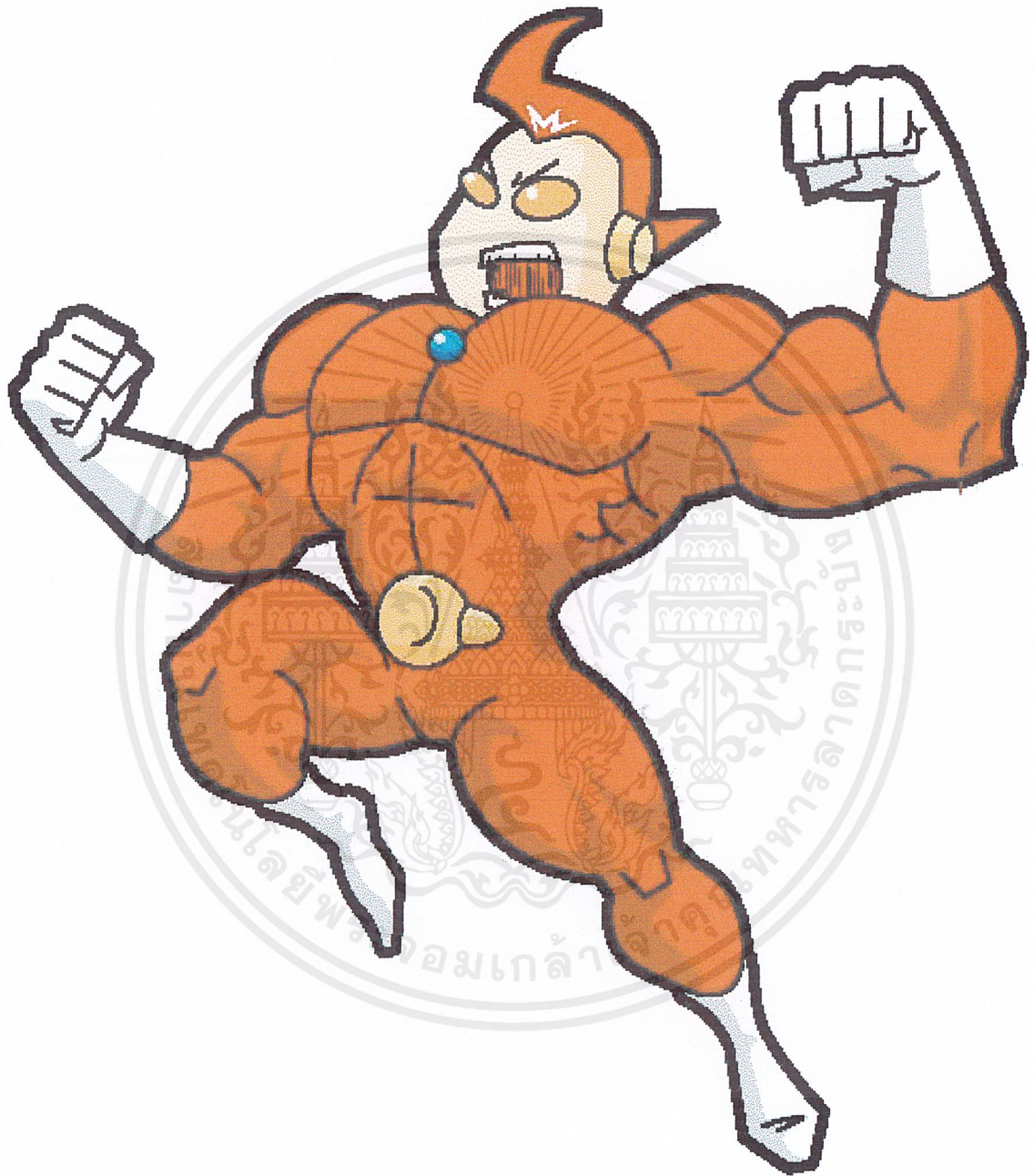


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแบบสมบุรณ์ในมุมมองต่างๆที่แท้จริง เขียนด้วยโปรแกรม Illustrator

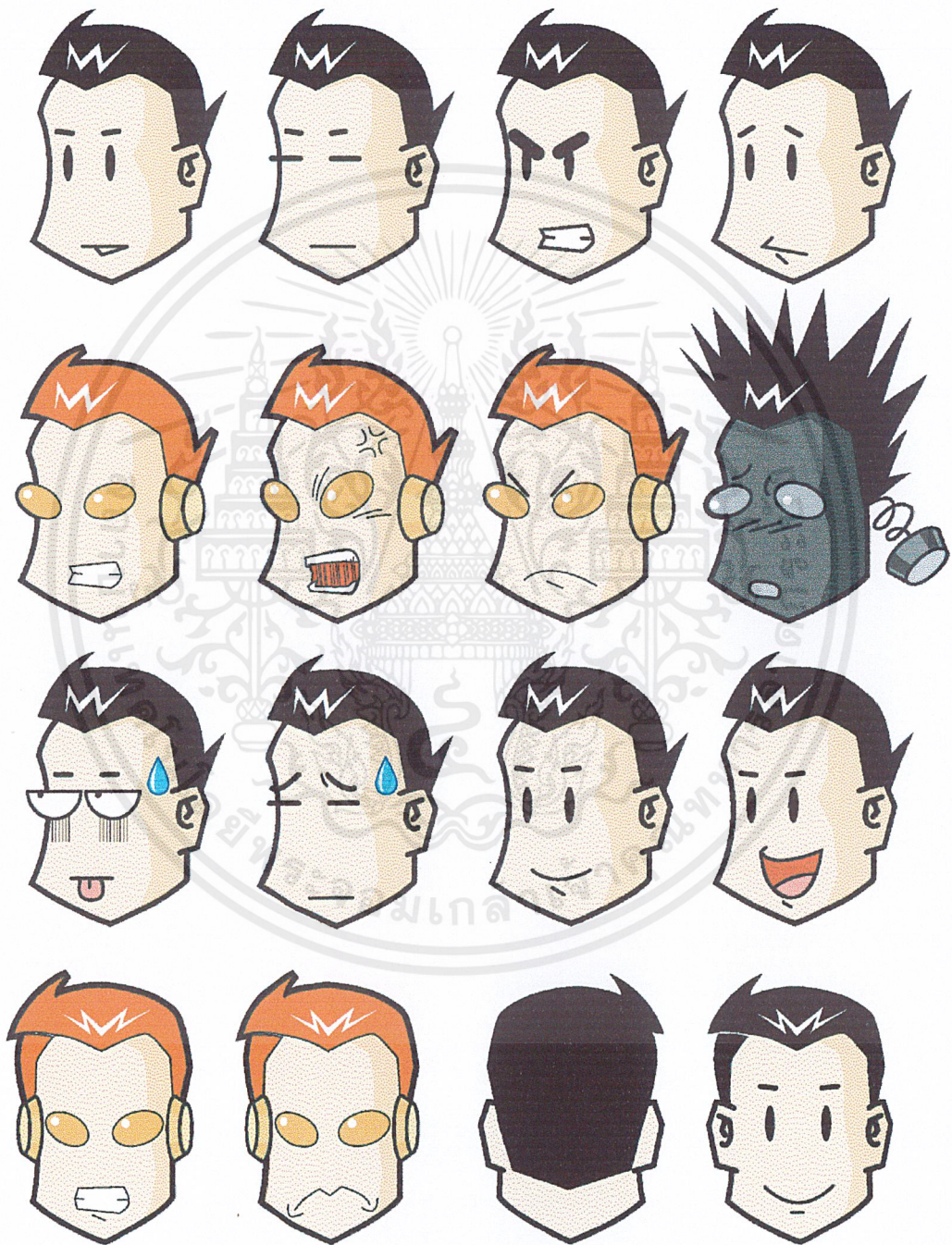


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีหน้าแสดงอารมณ์ ในแบบต่างๆ



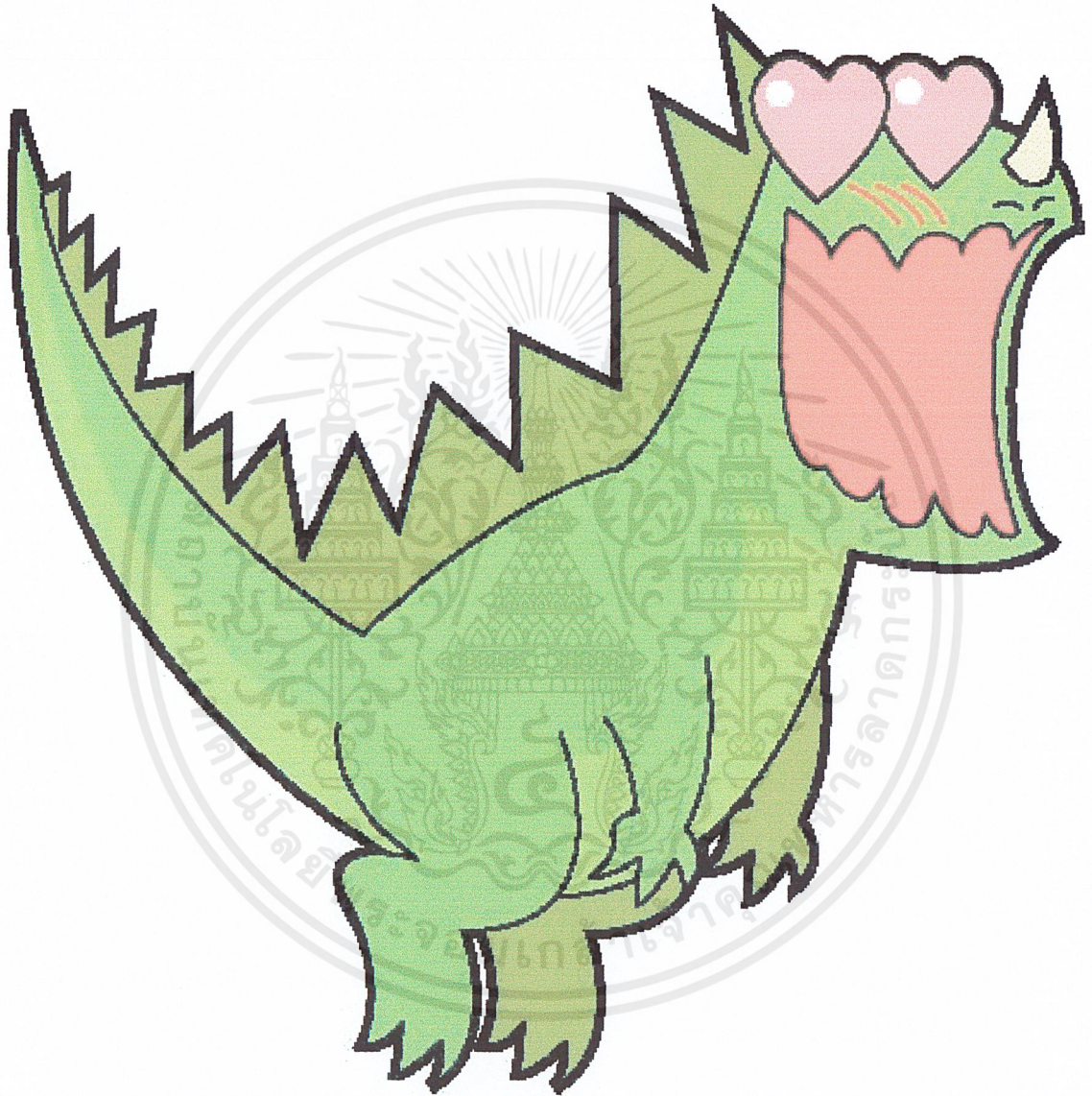
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Monster

ครั้งแรกได้ตีพิมพ์มาหลายแบบ แต่ต้องการให้ดูมีความเป็นสัตว์ประหลาดแบบเรียบง่ายมากที่สุด จึงเลือกแบบเป็นเหมือนไดโนเสาร์ประมาณGodzilla เพื่อที่จะสามารถดึงเอาความเป็นสัตว์ประหลาดออกมาได้มากที่สุดและเรียบง่ายที่สุด



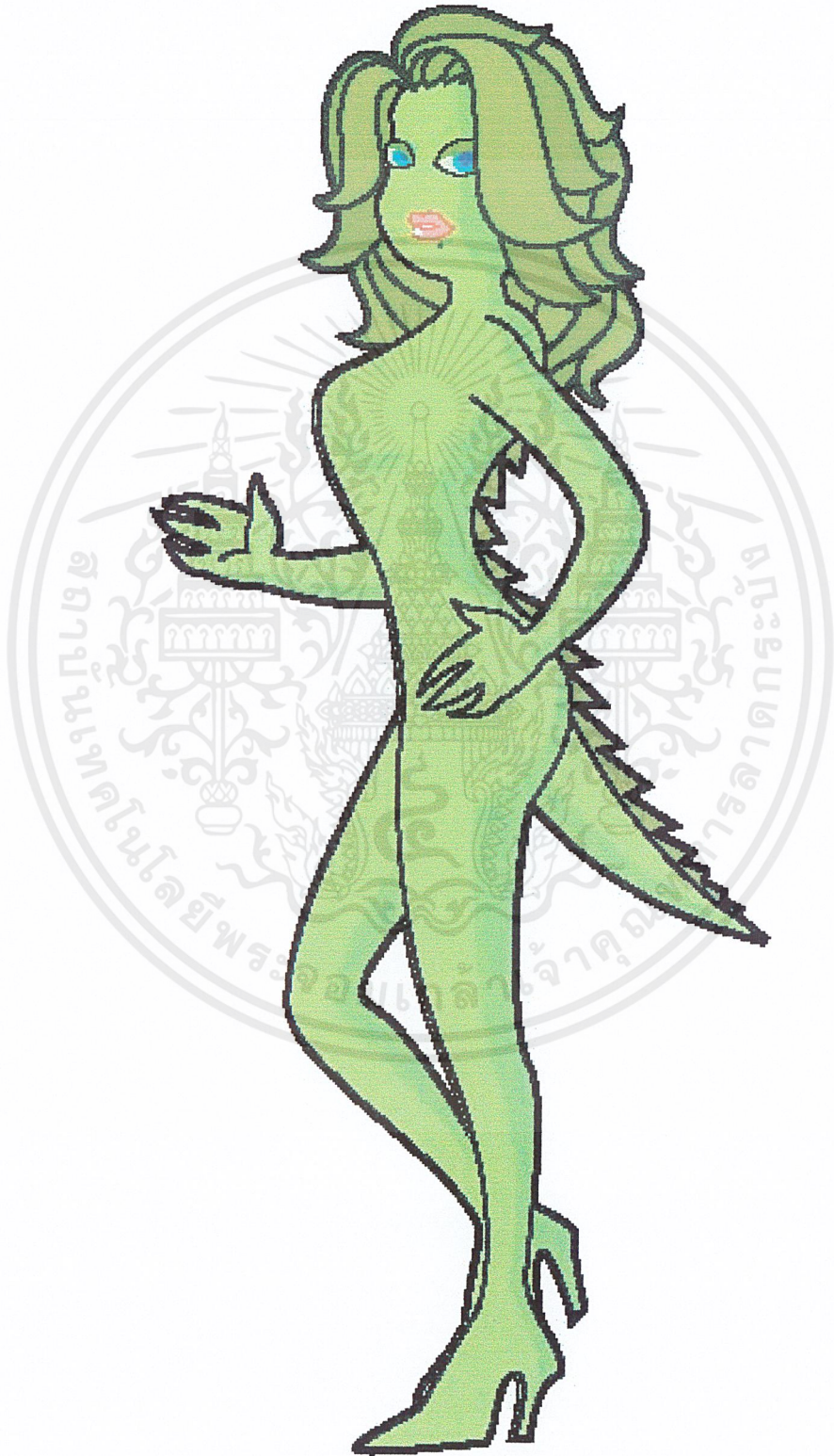
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงนี้ในภายหลังต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Monster lady

เป็นคาแรคเตอร์ที่แสดงถึงการดีไซน์ คือ ทั้งๆที่เป็นสัตว์ประหลาด แต่ก็สามารถนำมาดีไซน์ใหม่ ให้ดูดีและมีเสน่ห์ขึ้นมาได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

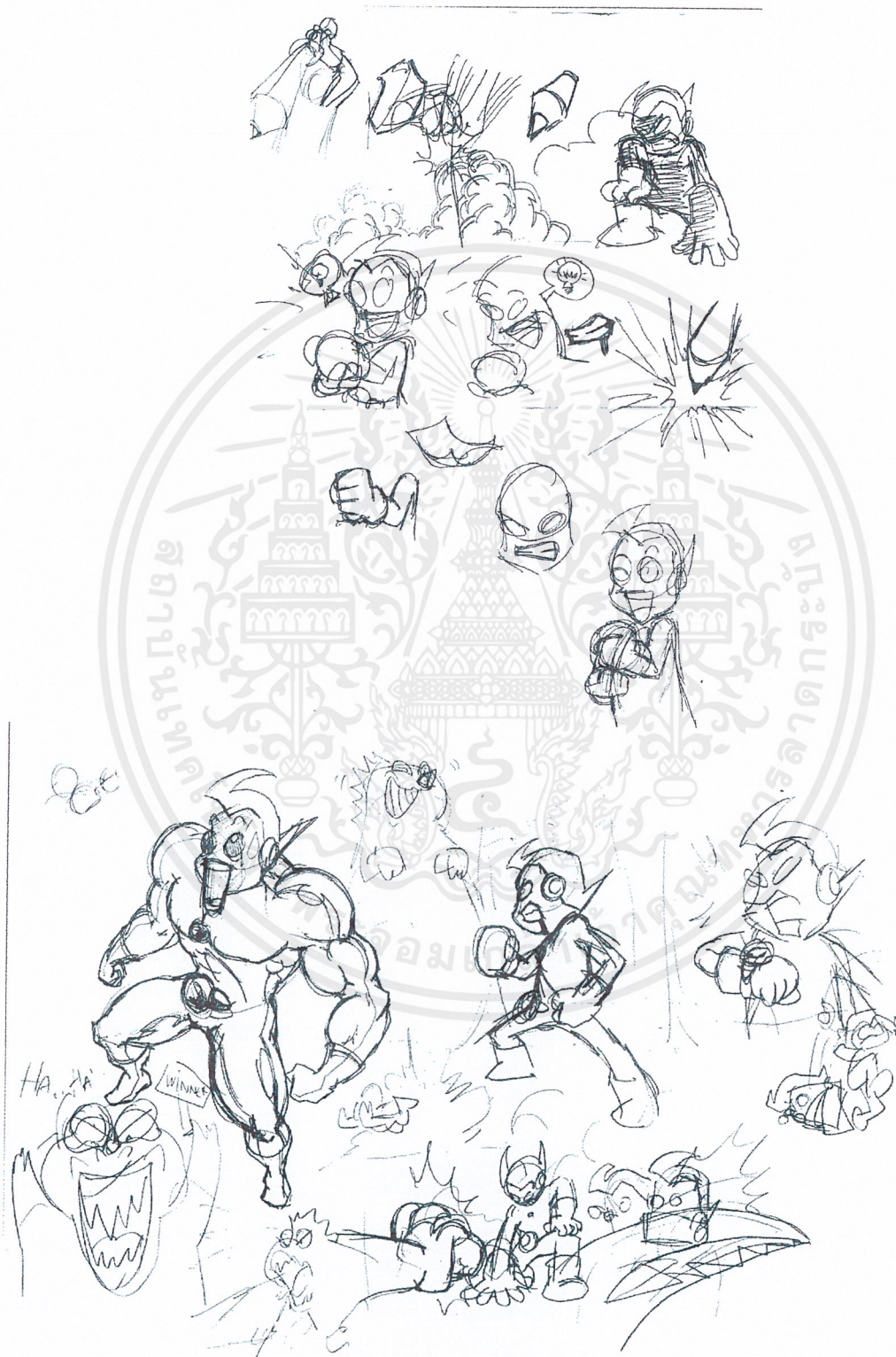
People



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่าง Story Board

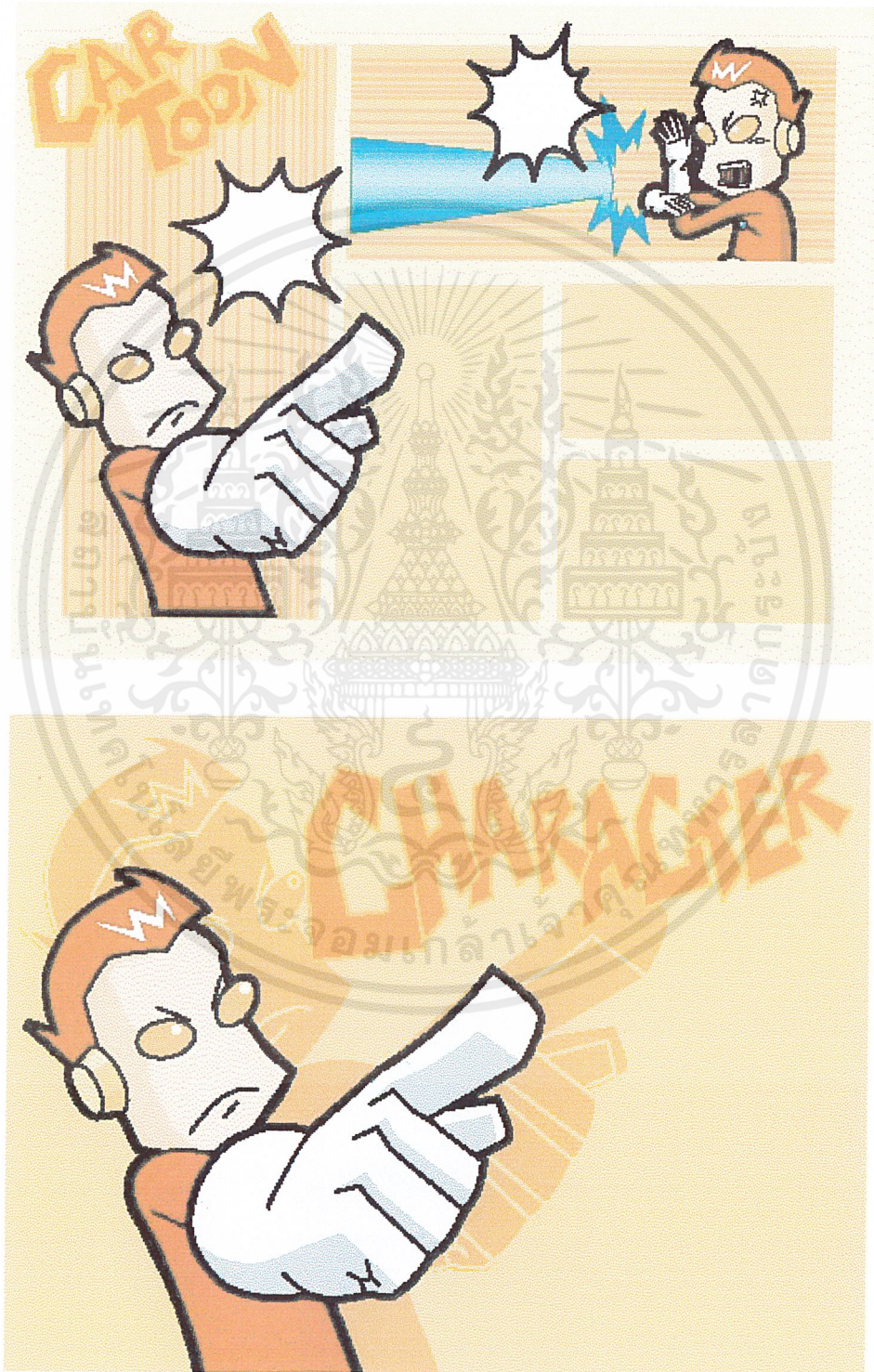
เป็นส่วนของไตเติ้ล เพื่อเปิดตัว Mascot และแสดงความสามารถผ่านทางไตเติ้ล ในฐานะนักออกแบบ Character design จึงต้องกำหนดเรื่องราวว่าจะให้เป็นแบบใดเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสามารถของเรา มีเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อนมาก และให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนานไปพร้อมๆกันด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่1

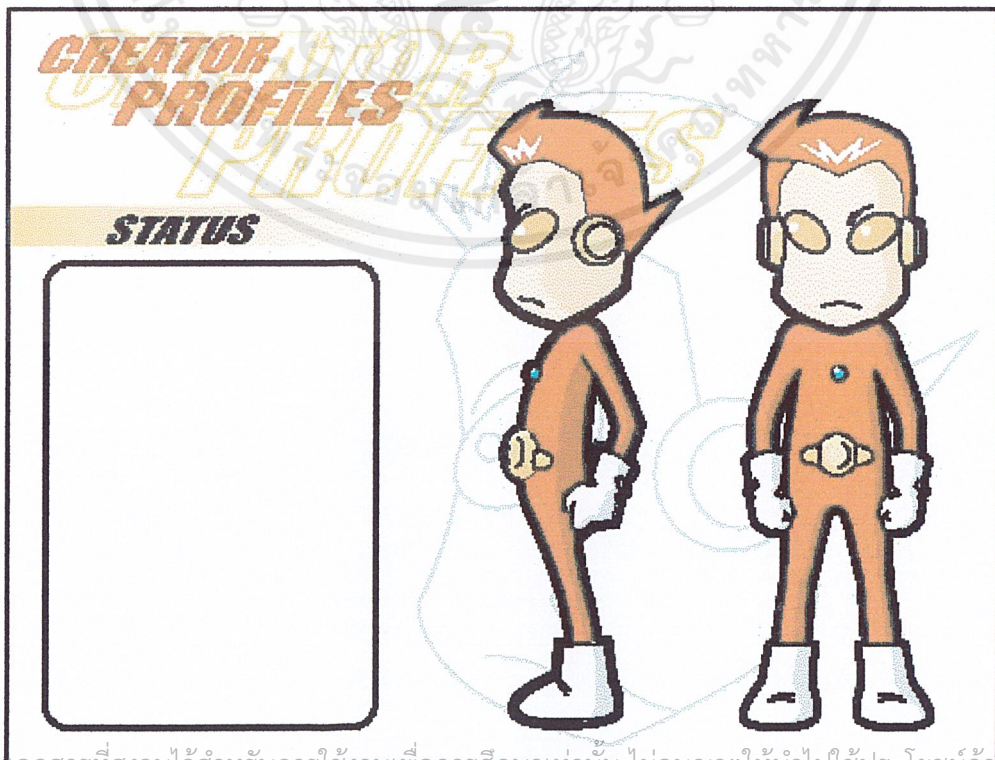
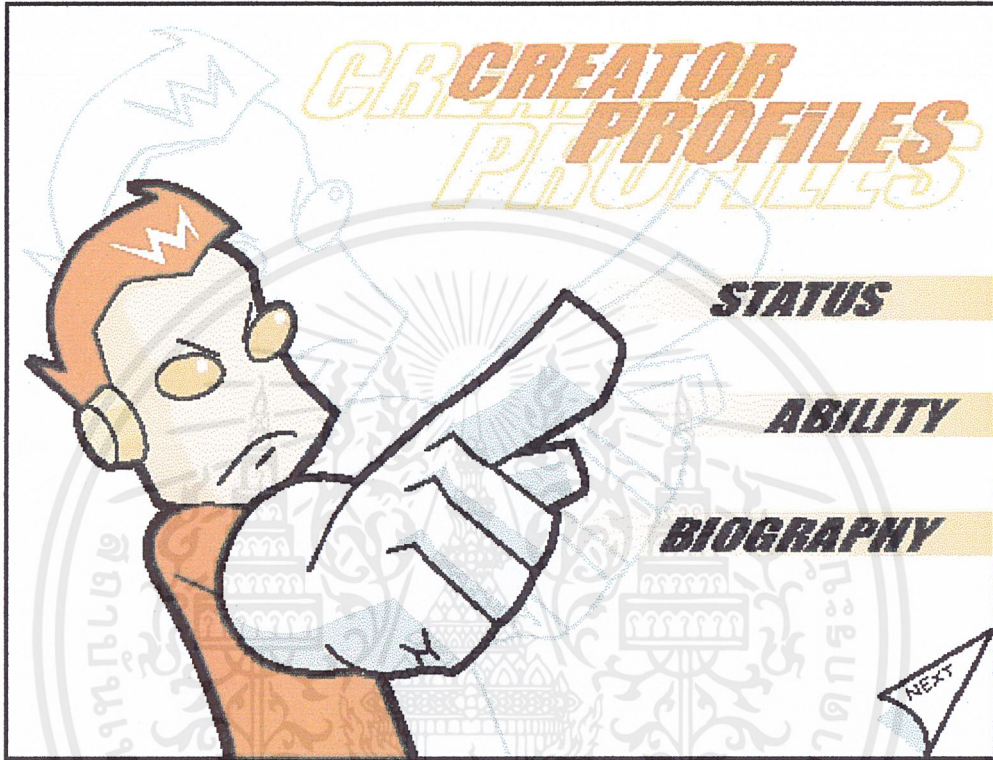
ออกแบบการจัดรูปแบบlayoutสำหรับหน้าต่างๆ และออกแบบตัวอักษรที่ใช้ โดยใช้รูปแบบของการ์ตูนคอมมิก แต่ยังไม่ลงตัวเท่าที่ควร ยังไม่ได้ออกแบบปุ่มกด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2

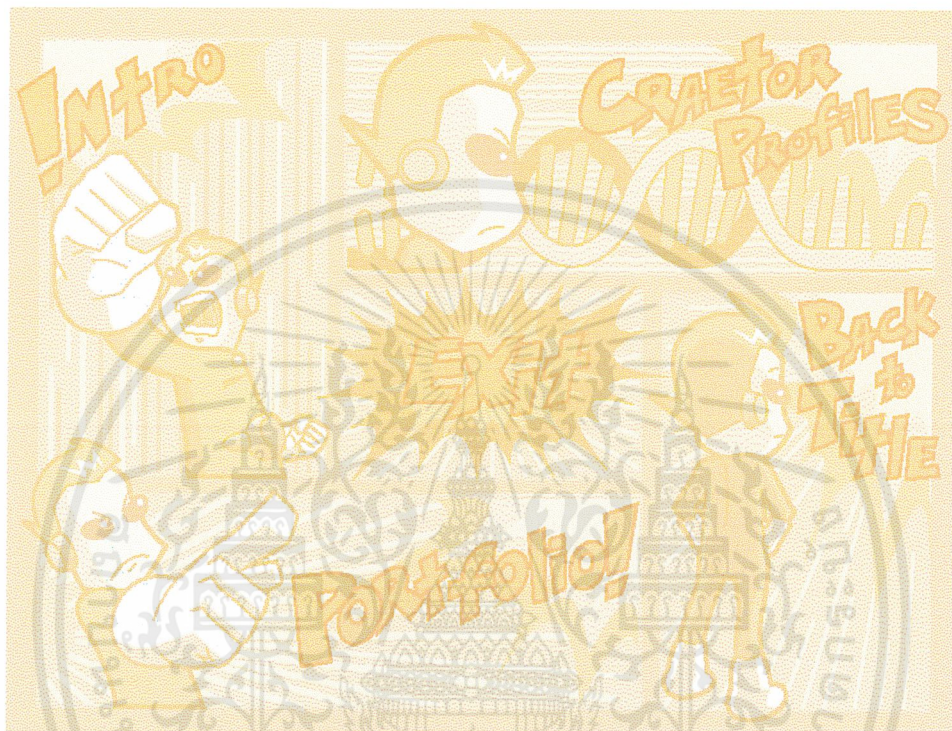
ออกแบบปกมอดให้มึ่ลักษณะเหมือนการเปิดหนังสือ และมีการออกแบบตัวหนังสือให้อ่านง่าย และดูเรียบง่ายมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 3

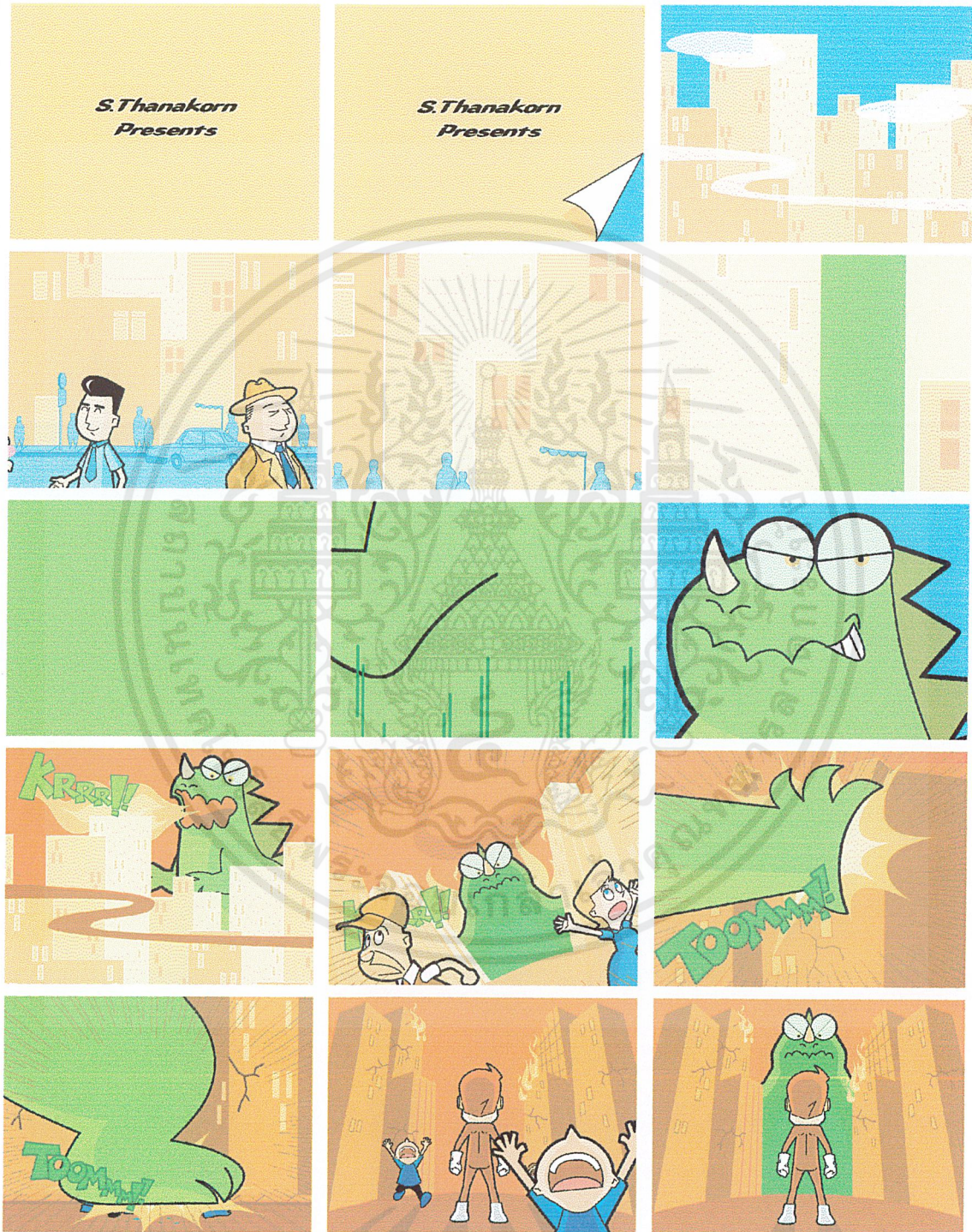
เพิ่มสีส้มโดยเน้นใช้สีเหลืองเพื่อให้ดูดึงดูดเพราะสีเหลือง เป็นสีที่ดึงดูดสายตาได้ง่าย และทำให้ดูเป็นการตุนมากขึ้น แต่มีปัญหาคือเมื่อเป็นอนิเมชั่นจะทำให้รบกวนสายตาเกินไป



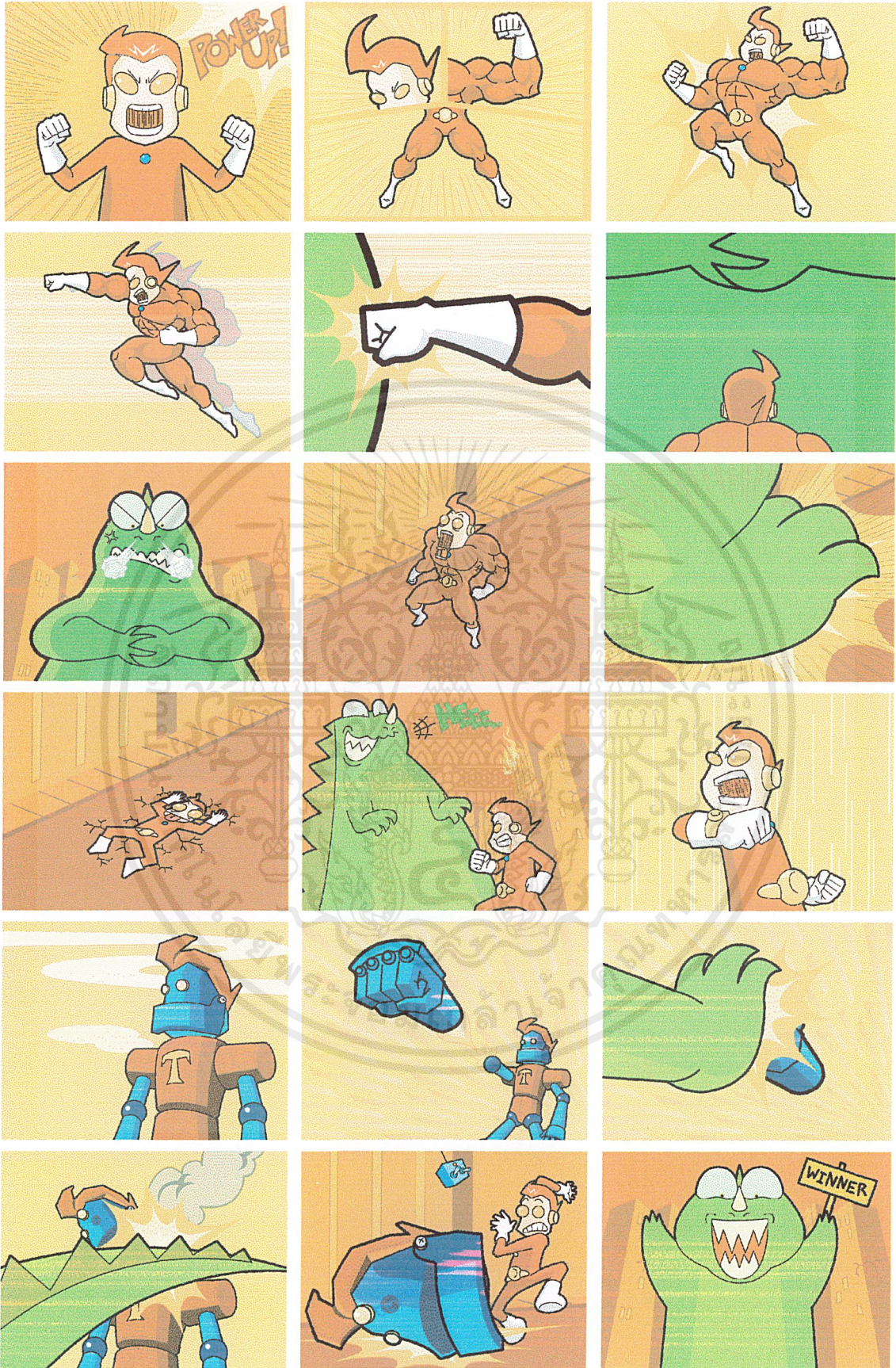
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7
ผลงานชิ้นสุดท้าย

Title intro



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



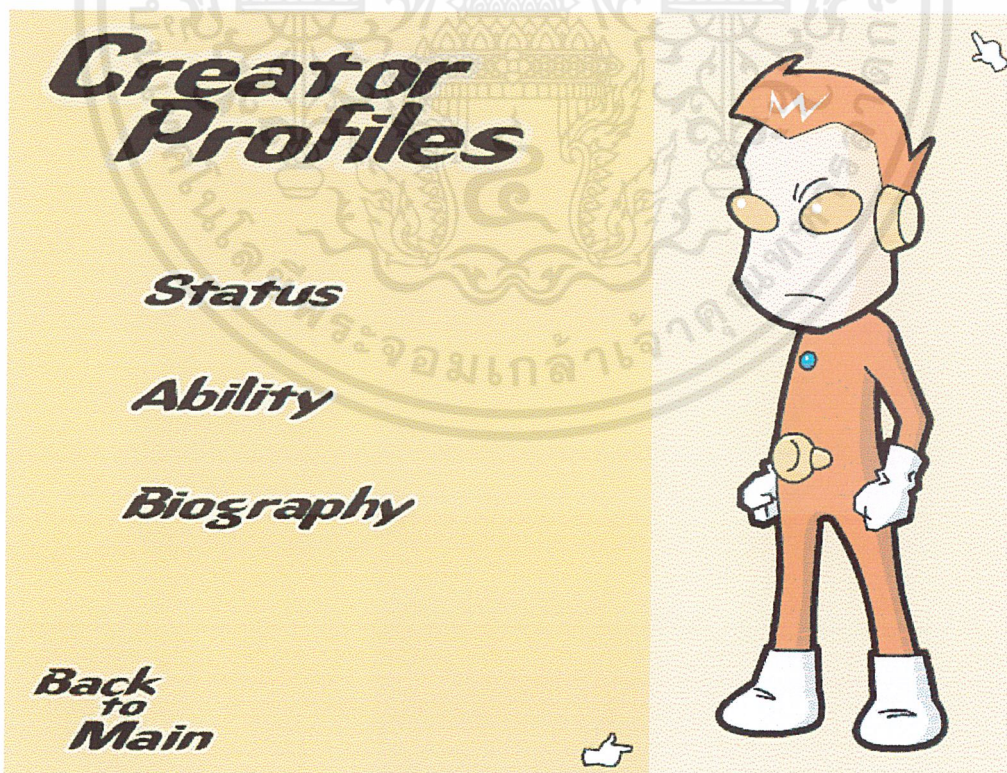
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในส่วนของโตเติ้ล ต้องการสื่อว่า ปัญหาบางอย่างนั้น ไม่สามารถที่จะแก้ไขได้ด้วยการใช้กำลัง แต่ต้องใช้ การตีพิมพ์และความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการกับปัญหานั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Main page

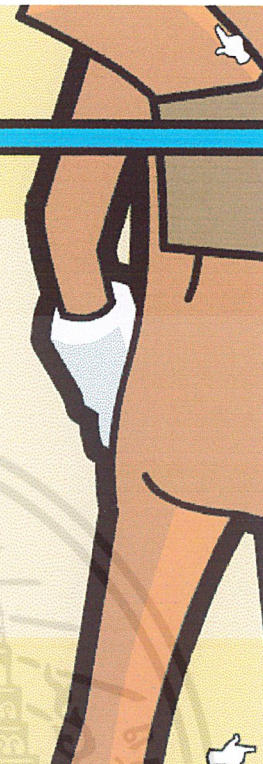


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Status

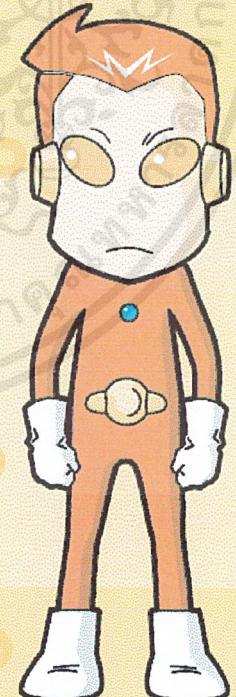
HEIGHT	: 168 cm.
WEIGHT	: 50 cm
AGE	: 22 year
GENDER	: Male
SKILL	: Drawing
SPECIAL	: Creativity!

Back to Main



Ability

- Brainforce*
- Powerhands*
- Forwarder*



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Biography

...ในปี 1980 วันที่ 31 ธันวาคม รัตนกร ศิวะนารทวงศ์ ได้ถือกำเนิดขึ้น เป็นฮีโร่หมายเลข 2 จากกลุ่มฮีโร่ทั้งหมด 4 คน เมื่อมีพี่สาวของเธอ คือ การวาดภาพ เป็นพลังที่ติดตัวเธอมา ตั้งแต่กำเนิด ผลผลิตของเธอเริ่มเกิดขึ้น เมื่อเธอมีอายุประมาณ 2 ขวบ

ต่อมาไม่นานเธอก็เฝ้ามองเห็นในการเอาเงินค่าประกวดวาดภาพในมือของต่าง ๆ และใช้พลังนี้ เรือขึ้นมา จอทีวีธรรมดาของเธอเอง ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นเรื่อง เป็นรางวัลลวดลาย และได้ปฏิบัติภารกิจทุกครั้งที่ยากลำบากเกี่ยวกับการประกวดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สำหรับประกวดการดู เปรียบเสมือนงานอดิเรกที่ร่ำร่ำร่ำร่ำร่ำร่ำร่ำร่ำร่ำ เป็นสิ่งที่มีจุดประสงค์ความดีสร้างสรรค์ให้กับเธออยู่เสมอ และเขาก็ได้พัฒนาพรสวรรค์ทางด้านการดู ของเธอเรื่อยมา

เธอใช้เวลา 16 ปีในการต่อสู้ช่วงประณตถึงนิรมิตปลาย และหลังจากได้ก้าวเข้าสู่สถาบัน ทบ โสโณมีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

เมื่อจบการฝึกฝนเรียบร้อยแล้วเธอก็ได้เข้ามาศึกษาต่อ เพื่อที่จะได้เป็น SUPERHERO อย่างเต็มตัว และในระหว่างที่เธอได้เรียนปริญญาตรีของเธอที่โรงเรียน "VIRUS" และ ได้ปฏิบัติภารกิจเพื่อชาวโลกเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน...

Back to Main

Portfolio



Character Design

Cartoon illustration

Otherwork

Back to Main

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

...ผลงานการออกแบบตัวละคร สำหรับการดำเนินเรื่อง **Cyberarms** มี **concept** โดยรวมของบทจะเป็นพวกตึ๊งจักรกล โดย ภาพเรขาคณิตของตัวละครในแต่ละตัว จะมี **concept** ที่มีความสามารถที่แตกต่างกันจึงออกแบบให้สอดคล้องกับ **concept** ของตัวละครแต่ละตัว

Cyberarms

Hanuman

...ผลงานการออกแบบตัวละคร สำหรับภาพยนตร์ เรื่อง **หनुมาน** โดย ในส่วนนี้เป็นเพียง **First sketch** ของตัวละครคือ **หनुมาน** เท่านั้นออกแบบให้มีความแปลกใหม่ กับ **หनुมาน** ๒๐๑๕

Cyberarms

RAGNA
FINE ELEMENT

ARIS
WINTER RAGE

SLIZER
THE STRANGLER

COPYSAT
COPY NUMBER

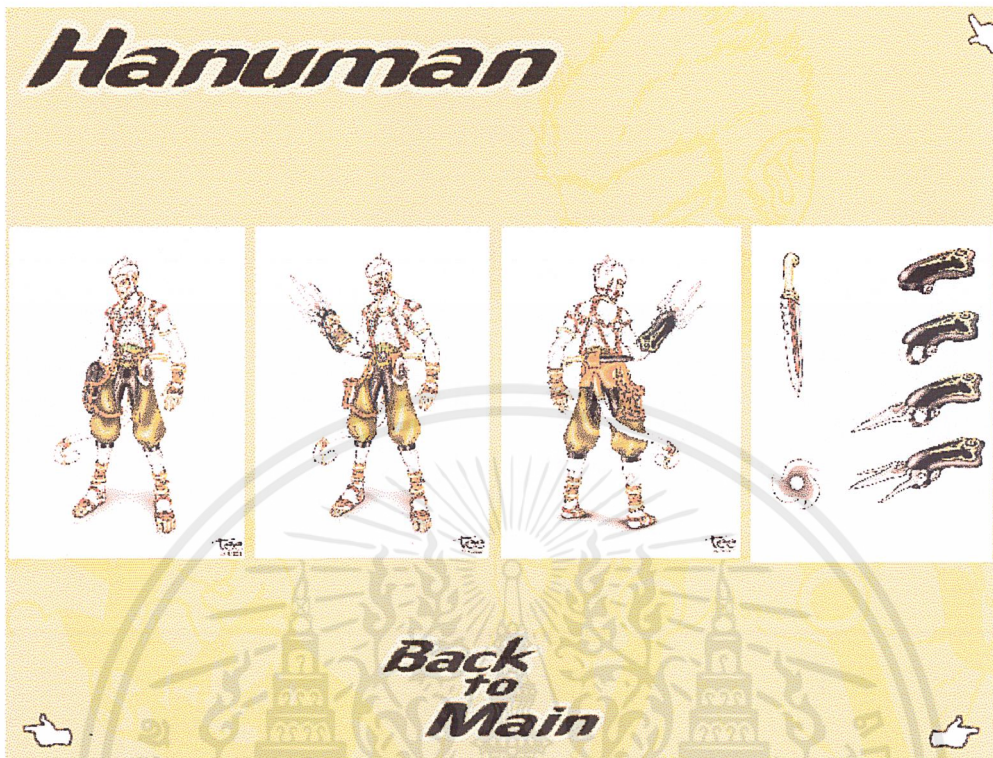
CYBERARMS

CYBERARMS

CYBERARMS

Back to Main

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

จากการที่ได้ทดลองทำงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ได้เข้าใจงานเกี่ยวกับ Self-promotion มากยิ่งขึ้น และยังทำให้ได้เรียนรู้การนำเสนองานในรูปแบบ Multimedia พร้อมทั้งยังได้เรียนรู้การใช้โปรแกรม Flash 5 เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน และ เทคนิคต่างๆทั้งการใส่ Sound และการสร้างภาพเคลื่อนไหว Animation อย่างง่าย เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการพัฒนาขั้นต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

ความเร็วของคอมพิวเตอร์ มีผลต่อการทำงานและการนำเสนอผลงานเป็นอย่างมาก งานต้องการเครื่องที่มีความเร็วค่อนข้างสูง เพื่อที่จะให้ภาพเคลื่อนไหวไม่กระตุก หากคอมพิวเตอร์มีความเร็วต่ำ จะทำให้ภาพเคลื่อนไหวช้าลง ในส่วนนี้จึงเป็นปัญหาสำคัญที่ยังต้องหาทางแก้ไข ปัญหาที่สำคัญอีกเรื่องหนึ่งก็คือ เสียง เพราะจะหาเสียงประกอบที่มีความลงตัวพอดีนั้นยาก จึงอยากจะทำsoundขึ้นมาใหม่ ให้ตรงกับที่วางไว้ รวมทั้งการจัดกราฟฟิกในหน้าต่างๆยังไม่ลงตัวเท่าที่ควร เนื่องด้วยระยะเวลาในการทำงานมีน้อย และต้องปรับปรุงแนวทางอยู่บ่อยครั้งรวมทั้งยังใช้เวลาส่วนใหญ่มากกับการศึกษาโปรแกรม จึงทำให้งานดำเนินไปล่าช้ากว่าที่กำหนดไว้ แต่ก็มี ความพอใจกับผลงานในระดับหนึ่งพอสมควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Mixmodify, **Macromedia Flash 5 Manual**, พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : สุขุมวิทการพิมพ์ : Projectorbox, 2544.

สุนีย์ เตชะวัฒน์สมบุญ, **รวมสุดยอด Web design**, พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : บริษัท ชัคเซส มีเดีย จำกัด, 2544.

ยุทธชัย รุจิวิมล, **คู่มือการเรียนรู้และเทคนิคการใช้งาน Macromedia Flash**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ ชัคเซส มีเดีย จำกัด, 2544.

รัชฎาภรณ์ ชะนูนนท์ และณัฐดนัย สุขรัตน์, **Flash action script**, พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : หจก. ไทยเจริญการพิมพ์ : สำนักพิมพ์ KTP คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์ จำกัด, 2545

น.ต.ดร. วุฒิพงศ์ พงศ์สุวรรณ.รณ. และ ไม่นอย เมตกรุณจิตต์, **Macromedia Flash 5 Advanced Programming**, พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ DLS กรุงเทพฯ : บริษัท ซอฟต์แวร์ ปาร์ค จำกัด, 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้