

การออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับเรื่องกันดั้มซี้ดไซด์สตอรี

โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย

MULTIMEDIA INTERFACE FOR CHARACTER DESIGN
OF GUNDAM SEED SIDESTORY



นายวิทยา พิลหาเวส

MR. WITTAYA LINHAWESS

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2547

๕๗.

๖๕๘๒๗

๕๕๔๗

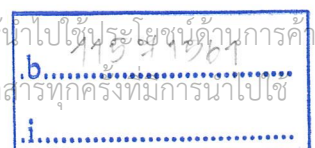
เลขหมู่.....

เลขทะเบียน.....

วัน,เดือน,ปี.....

59549

- 8 ส.ย. 2549



ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับกันดั้มซี้ด ไซค์สตอรี โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย

MULTI-MEDIA INTERFACE FOR CHARACTER DESIGN OF GUNDAM SEED SIDESTORY



นายวิทยา พิลหาเวส

Mr. WITTAYA LINHAWESS

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... อภัสสร อินทรอักษร วันที่ 24 มีค 48
(อาจารย์อภัสสร อินทรอักษร)

หัวหน้าภาควิชา..... วิศัลย์ วัชรินทร์ วันที่ 12 เม 48
(อาจารย์วิศัลย์ วัชรินทร์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับเรื่องกันดั้มซิดไซส์สตอรีโดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย Multimedia Interface for Character Design of Gundam Seed sidestory
ชื่อนักศึกษา	นายวิทยา พิลหาเวสส
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อภัสสร อินทรอักษร
ปีการศึกษา	2547

บทคัดย่อ

การออกแบบนี้มีขึ้นเพื่อการออกแบบตัวละครในเรื่องกันดั้มซิดไซส์สตอรี ซึ่งในเรื่องกันดั้มซิดไซส์สตอรี นั้นก็มีทั้งตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้ม โดยดัดแปลงมาจากตัวละคร ในเรื่องกันดั้มซิดไซส์สตอรี โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย ซึ่งการนำเสนอตัวละครของเรื่องกันดั้มนั้นจะเป็นการนำเสนอในรูปแบบหนังสือซึ่งการนำเสนอในรูปแบบเดิมนั้นยังไม่น่าสนใจ และการนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย นั้นก็สร้างความน่าสนใจด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงนอกเหนือจากการให้ข้อมูลผ่านภาพนิ่ง และตัวอักษรในหนังสือ

นอกเหนือจากการนำเสนอตัวละครแล้วในสื่อมัลติมีเดียก็สามารถใส่ movie ตัวอย่างของเรื่องได้ซึ่งสื่อมัลติมีเดียนี้ก็สามารถนำเสนอตัวละครและสามารถดูภาพตัวอย่างจากเรื่องได้ ซึ่งโครงการนี้ได้ศึกษาในเรื่องหลักๆด้วยกัน เรื่องแรกก็คือ เรื่องการออกแบบตัวละคร โดยมีพื้นฐานตัวละครมาจากเรื่องกันดั้มซิด ส่วนเรื่องที่ 2 ก็เป็นการศึกษาเรื่องของสื่อมัลติมีเดียโดยนำหนังสือที่นำเสนอตัวละครและนำเสนอหุ่นยนต์มาทำเป็นสื่อมัลติมีเดีย

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้ประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี ต้องขอขอบพระคุณอาจารย์และคณะกรรมการทุกท่านที่ให้คำปรึกษาแนะนำ ในการปรับปรุงตรวจสอบงาน จนงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในนิเทศศิลป์ที่ช่วยวิจารณ์งาน

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ

ขอบคุณคุณชลาทิพย์ รัตนวรรณ ที่เป็นกำลังใจให้เสมอมา

ขอบคุณคุณณัฐพงษ์ ศรีไชยกิจ ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกันดั้ม

ขอบคุณเพื่อนๆในเว็บบอร์ดไทยกันดั้มที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกันดั้ม

ขอบคุณคุณอิทธิพล เชื้อทอง ที่เป็นที่ปรึกษาในเรื่องโปรแกรมต่างๆ โปรแกรม

ขอบคุณเพื่อนหลายๆคนที่ช่วยทำให้ไม่ท้อในการทำงานและสร้างความสนุกสนาน

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคุณแม่ คุณยาย ที่ให้ความรักและความห่วงใย รวมถึงเงินในการทำงานชิ้นนี้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นแรงผลักดันที่สำคัญของความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ด้วยความขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

วิทยา พิฬาเวสส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค- ง
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ	
1. ที่มาของโครงการ.....	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
3. กลุ่มเป้าหมาย.....	1
4. แนวทางการบรรลุถึงเป้าหมาย.....	2
5. ขอบเขตของโครงการ.....	2
6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 ข้อมูลเกี่ยวกับกันดั้มซิด (Gundam Seed)	
1. เรื่องราวเกี่ยวกับกันดั้มซิด.....	3
2. ความน่าสนใจของเรื่องกันดั้มซิด.....	3
3. ความน่าสนใจของตัวละครในเรื่องกันดั้มซิด.....	4
4. ความน่าสนใจของหุ่นยนต์กันดั้มในเรื่องกันดั้มซิด.....	6
5. การนำเสนอตัวละครในเรื่องกันดั้มซิด.....	8
6. บริษัทที่ผลิตการ์ตูนเรื่องกันดั้มซิด.....	9
3 การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design)	
1. การออกแบบคาแรคเตอร์.....	10
2. การออกแบบหุ่นยนต์.....	12
4 Interactive Multimedia.....	14
5 การวิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางการออกแบบ	
1. ความเป็นมา.....	19
2. วัตถุประสงค์หลัก.....	19
3. วิเคราะห์เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องกันดั้มซิด.....	19

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.วิเคราะห์สื่อที่ใช้นำเสนอตัวละคร.....	21
5.วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	21
6.วิเคราะห์พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย.....	21
7.วิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบ.....	22
8.วิธีการนำเสนอ.....	22
6 ขั้นตอนการออกแบบ	
1.แนวความคิดในการออกแบบ.....	24
2.การออกแบบ	
2.1ขั้นตอนและวิธีการออกแบบ.....	25
2.2ส่วนประกอบหน้าต่างๆใน CD-rom.....	26
7 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ	
1.สรุปผลการทำงาน.....	39
2.ปัญหาที่เกิดขึ้น.....	39
3.ผลที่ได้รับจากการทำงาน.....	40
บรรณานุกรม.....	41
ประวัติผู้เขียน.....	42

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่

1.แบบร่างตัวละครตัวแรก ตัวเอกของเรื่อง เป็นเด็กที่เงียบๆ.....	26
2.แบบร่างตัวละครตัวที่สอง บุคลิก อารมณ์ร้อน มั่นใจในตัวเองสูง.....	27
3.แบบร่างตัวละครตัวที่สาม บุคลิก สุขุม เยือกเย็น.....	27
4.แบบร่างหุ่นยนต์กันดั้มตัวแรก โดยตัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซี้ด.....	28
5.แบบร่างหุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สอง โดยตัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซี้ด.....	28
6.แบบร่างหุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สาม โดยตัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซี้ด.....	29
7.ตัวละครตัวแรกที่เสร็จสมบูรณ์ และชุดอื่นๆ.....	29
8.ตัวละครตัวที่สองที่เสร็จสมบูรณ์.....	30
9.ตัวละครตัวที่สามที่เสร็จสมบูรณ์.....	30
10.หุ่นยนต์กันดั้มตัวแรกที่เสร็จสมบูรณ์ ภายใได้ concept ยักษ์โกเลม.....	31
11.หุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สองที่เสร็จสมบูรณ์ ภายใได้ concept ทหาร.....	31
12.หุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สามที่เสร็จสมบูรณ์ ภายใได้ concept ปีศาจ.....	32
13.แบบร่างหน้าwelcomepage.....	32
14.แบบร่างหน้าmainpage.....	33
15.ภาพหน้า welcomepage ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	33
16.ภาพหน้า mainpage ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	34
17.ภาพตัวอย่างของ Intro.....	34
18.ภาพหน้า character design ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	35
19.ภาพหน้า mechanics design ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	36
20.ภาพหน้า development of gundam ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	37
21.ภาพกราฟิกบนแผ่นซีดี.....	37
22.ภาพกราฟิกบนกล่องบรรจุภัณฑ์.....	38

จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาของโครงการ

เนื่องจากเรื่องกันดั้มซิดเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศที่เป็นเจ้าของเรื่องกันดั้มซิดเอง และในประเทศไทยก็ได้รับความนิยมมากเช่นกัน จึงทำให้เกิดกันดั้มซิดภาคต่อๆ มาหลายภาค และโดยส่วนตัวแล้วก็ชอบเรื่องนี้ด้วยเหมือนกันก็เลยเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดภาคใหม่ของกันดั้มขึ้นมา ซึ่งเรื่องของกันดั้มที่จะเกิดขึ้นมาใหม่นั้นก็คิดแปลงจากเรื่องเดิมที่มีอยู่แล้ว และก็ได้ออกแบบตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้มใหม่ โดยคิดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซิดที่มีอยู่แล้ว โดยตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้มที่ออกแบบใหม่นั้น ก็จะมีคล้ายกับเรื่องเดิมบ้างแต่ก็จะใส่ concept ให้กับตัวหุ่นยนต์และตัวละครด้วย ในส่วนของการนำเสนอตัวละครนั้นก็จะเป็นนำเสนอในรูปแบบของมัลติมีเดีย เนื่องจากการนำเสนอตัวละครในรูปแบบเดิมที่มีอยู่แล้วเป็นการนำเสนอในรูปแบบของหนังสือ ซึ่งการนำเสนอในรูปแบบนี้จะมีเพียงแค่อุปภาพและตัวอักษรเท่านั้นซึ่งอาจจะยังม่สร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครได้มากพอ จึงได้เปลี่ยนวิธีการนำเสนอจากรูปแบบเดิมที่เป็นหนังสือมาเป็นสื่อมัลติมีเดียจัดเก็บในรูปแบบของ cd-rom เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครได้มากขึ้นด้วยภาพเคลื่อนไหวเสียงประกอบต่างๆ

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ตัวละครในเรื่องกันดั้มซิด โกลเมที่แต่งขึ้นมาใหม่
2. ศึกษาการออกแบบตัวละคร
3. ศึกษาการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
4. ศึกษาการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการใช้สื่อ

3. กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมายหลัก

กลุ่มคนที่มีความสนใจในและมีความชื่นชอบในเรื่องของกันดั้ม ไม่จำกัดเพศและวัย เนื่องจากทางผู้ผลิตกันดั้มได้ขยายกลุ่มเป้าหมายของผู้ดูกันดั้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.กลุ่มเป้าหมายรอง

เป็นคนที่ไปทีอาจจะมีควมสนใจในเรื่องของกันดั้ม

4.แนวทางการบรรลุถึงเป้าหมาย

- 1.ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกันดั้มซิด ความเป็นมาต่างๆ
- 2.ศึกษาการนำเสนอตัวละครของเรื่องกันดั้มซิดและวิเคราะห์การนำเสนอ
- 3.วิเคราะห์การออกแบบตัวละครและหุ่นยนต์จากเรื่องกันดั้มซิด
- 4.ออกแบบตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้ม โดยดัดแปลงจากเรื่องเดิม
- 5.ทดลองออกแบบและทำสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย
- 6.หาข้อบกพร่องและแก้ไขชิ้นงาน
- 7.ผลิตงานจริง

5.ขอบเขตของโครงการ

- 1.ออกแบบตัวละครและหุ่นยนต์ในเรื่อง โดยออกแบบตัวละคร 3 ตัวและหุ่นยนต์ 3 ตัว
- 2.สื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอตัวละครและหุ่นยนต์
- 3.บรรจุภัณฑ์สำหรับ cd-rom

6.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.เรียนรู้การผลิตสื่อมัลติมีเดียที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ และสามารถใช่มัลติมีเดียในการประชาสัมพันธ์ได้ดี
- 2.การคิดงานในเชิงสร้างสรรค์
- 3.การจัดวางรูปแบบกราฟฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลเกี่ยวกับกันดั้มซิด (Gundam Seed)

1. เรื่องราวเกี่ยวกับกันดั้มซิด

เรื่องของกันดั้มซิดนั้นเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับ coordinator หรือมนุษย์ที่เกิดจากการตัดแปลงพันธุกรรม ซึ่งใน โลกของอนาคตมนุษย์สามารถสามารถสร้างมนุษย์ที่มีความสามารถสูงกว่ามนุษย์ธรรมดาหลายเท่า ได้ก่อความขัดแย้งขึ้นในสังคม เพราะเหล่าเด็กโคordinator รุ่นแรกที่ใช้ชีวิตร่วมกับNATURAL นั้น ได้มีความเหนือชั้นกว่าอย่างเห็นได้ชัดและเด็กบางคนไม่ได้มีหน้าตาคล้ายพ่อแม่ตนเองซักเท่าไร นั่นเพราะมีพ่อแม่บางคนเลือกหน้าตาเด็กเอาโดยตามใจชอบทั้งที่ตัวเองผมสีดำ ตาสีดำ แต่อยากได้ลูกตาสีฟ้า ผมสีทอง เทคโนโลยีสร้างcoordinatorช่วยได้ก็ให้เกิดความปั่นป่วนหลายต่อหลายอย่าง ทำให้เกิดสงครามของทั้งสองฝ่ายทั้งฝ่ายของ NATURALและฝ่ายZAFT หลังจากสงครามยุติฝ่ายZAFTก็เป็นฝ่ายที่แพ้สงครามผู้คนที่ เป็น coordinator ได้ตายไปเป็นจำนวนมาก หลังจากสงครามยุติไปไม่นานฝ่ายORBซึ่งเป็น ฝ่ายกลางก็ได้ผลิตกันดั้มออกมาแต่ได้แอบส่งให้ฝ่ายNATURAL และเรื่องก็ได้ไปถึงฝ่าย ZAFTทำให้ฝ่าย ZAFTได้เข้ามาขโมยกันดั้มเพื่อไปเป็นของฝ่ายตนและสงครามครั้งใหม่ก็เกิดขึ้น

2. ความน่าสนใจของเรื่องกันดั้มซิด

ความน่าสนใจของเรื่องกันดั้มซิดก็อยู่ตรงที่เนื้อเรื่องของกันดั้มซิด ซึ่งประเด็นที่น่าเสนอก็ เป็นประเด็นที่น่าสนใจเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการที่มนุษย์สร้างเทคโนโลยีสำหรับตัดแปลงพันธุกรรม ซึ่งในอนาคตอันใกล้ มนุษย์อาจจะสามารถสร้างเทคโนโลยีที่ใช้สำหรับตัดแปลงพันธุกรรมของ มนุษย์ขึ้นมาได้ เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีได้ก้าวล้ำไปสามารถสร้างสิ่งต่างๆที่ช่วยอำนวยความสะดวกตามความต้องการของมนุษย์ สามารถโคลนนิ่งทั้งสัตว์และมนุษย์ขึ้นมาได้ จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันมนุษย์สามารถสร้างเทคโนโลยีสำหรับโคลนนิ่งได้ อนาคตก็อาจจะสามารถสร้างเทคโนโลยี สำหรับตัดแปลงพันธุกรรมขึ้นมาได้

การตัดแปลงพันธุกรรมนั้นเกิดขึ้นมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และความต้องการของมนุษย์ที่อยากจะให้ลูกของตัวเองเหนือกว่าคนอื่นๆ ในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นหน้าตา ที่สามารถจะ ให้ลูกของตัวเองมีผมสีอะไร ตาสีอะไร ด้านความแข็งแรงของร่างกายซึ่งมีมากกว่ามนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ธรรมดาหลายเท่า และทางด้านของสมองสติปัญญา มีความฉลาดมากกว่ามนุษย์ทั่วไป แต่เมื่อผลของความต้องการมนุษย์เมื่อได้มาอยู่กับสังคมของมนุษย์แล้ว มนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรมหรือcoordinator ก็มีความสามารถเหนือมนุษย์ธรรมดาหลายเท่า และทำให้มนุษย์เกิดความไม่พอใจกับcoordinatorที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นมาเอง แต่กับไม่พอใจcoordinatorที่มีความสามารถเหนือกว่ามนุษย์ ก่อให้เกิดเป็นความขัดแย้งทางสังคมขึ้น มนุษย์ก็พยายามทำลายcoordinatorและสุดท้ายสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ก็ได้เกิดขึ้น

จะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของกันดั้มซิดได้หยิบยกประเด็นที่ใกล้ตัวมานำเสนอ และนอกจากเรื่องของสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ เรื่องของตัวละครก็น่าสนใจ เนื่องจากตัวละครมีทั้งส่วนที่เป็นคนธรรมดา และส่วนที่เป็นcoordinator ทำให้เนื้อเรื่องมีสีสันมากขึ้น และจุดขายในเรื่องกันดั้มอีกจุดหนึ่งก็คือ ตัวของหุ่นยนต์กันดั้ม ซึ่งในภาคนี้ตัวของกันดั้มได้มีระบบของหุ่นยนต์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเรื่องนี้ และทั้งหมดนี้ทำให้กันดั้มซิดได้รับความนิยมอย่างมาก มีการสร้างภาคต่อมาหลายภาค

3.ความน่าสนใจของตัวละครในเรื่องกันดั้มซิด

จากที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อ ความน่าสนใจในเรื่องของกันดั้มซิด ว่าตัวละครในเรื่องนี้มีทั้งตัวละครที่เป็นคนธรรมดาและcoordinator ในส่วนตัวเอกของเรื่องก็เป็น coordinator เป็นตัวดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ ส่วนของตัวละครที่น่าสนใจก็มีดังนี้

1.Kira Yamato เป็นตัวเอกของเรื่องเป็น coordinator ที่สมบูรณ์แบบที่สุด Kira ได้อาศัยอยู่ชาวNATURALหรือมนุษย์ธรรมดา และได้ขึ้นขับ Strike Gundam โดยบังเอิญและช่วยรบให้กับฝ่าย NATURAL ซึ่งต้องรบกับฝ่าย ZAFT ที่เป็นcoordinatorเหมือนกับตน ซึ่งทำให้ตัวละครมีความน่าสนใจโดยที่ตัวเองก็เป็นcoordinatorแต่ก็ต้องมารบกับฝ่าย ZAFT ซึ่งเป็นcoordinatorเหมือนกับตน ทำให้เกิดความขัดแย้งในตัวเองและบุคคลที่อยู่ในฝ่ายZAFT ก็เป็นเพื่อนรักสมัยยังวัยเยาว์ Athrun Zala ซึ่งทั้งสองคนก็ไม่อยากที่จะรบกันเพราะเป็นเพื่อนรักกัน แต่ด้วยหน้าที่ที่Kiraต้องปกป้องเพื่อนๆในฝ่าย NATURALทุกๆฝ่าย NATURAL เองก็มองKira ด้วยความไม่พอใจที่ Kira เป็นcoordinatorและ Athrun Zala ต้องมารบก็เพราะหน้าที่ที่พ่อของตนได้มอบหมายให้ ซึ่งหน้าที่ที่ตัวเองได้รับเป็นหน้าที่ที่ตัวเองไม่อยากทำ

2. Athrun Zala เป็นตัวเอกของเรื่องเหมือนกับ Kira และ Athrunก็เป็นเพื่อนรักกับ Kira ตัวของ Athrunเองก็เป็นผู้สืบเชื้อสายของผู้นำกองทัพZAFT แม้จะต้องกลายเป็นศัตรูกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Kira ที่ยืนอยู่คนละฟากของตัวเอง Athrun ก็ไม่เคยลดละที่จะดึงศีรษะกลับมาเป็นพวกของตน เป็นคนที่รักเพื่อนอย่างจริงใจ

Athrunมีคู่หมั้นทางการเมืองคือ Lacus Clyne เจ้าหญิงแห่งเสียงเพลง P.L.A.N.T. แต่ตัวของLacusเองก็ติดกับAthrunเป็นเพียงแค่เพื่อน เพราะว่า Lacus ได้ชอบ Kira มากกว่าไปแล้วแต่ตัวAthrunเองก็ได้เก็บความรู้สึกไว้ภายในและแทบไม่ได้บอกความในใจกับใครซักคนเลย อาจจะเนื่องจากมีพ่อที่ไม่ค่อยใกล้ชิดกันมากก็ได้ อัสรันเลยแทบไม่แสดงความรู้สึกอะไร นอกจากการปฏิบัติหน้าที่...อัสรันเข้ามาเป็นทหาร Z.A.F.T. น่าจะเพราะพ่อสั่งและอีกนัยหนึ่งคือ แก่แก่นแทนแม่ที่โดนลูกหลงจากเหตุการณ์ วาเลนไทน์เลือด และเสียชีวิตไปในครั้งนั้น....ซึ่งแท้จริงแล้วอัสรันคงไม่มีความคิดที่จะรบกับใครเลย แต่เพราะหน้าที่เลยออกไปรบ แดมไม่เคยคิดจะขัดคำสั่งพ่อของเขาเลยด้วยซ้ำ

3. Lacus Clyne เจ้าหญิงแห่งเสียงเพลงของ P.L.A.N.T. ผู้ซ่อนสติปัญญาและพลังที่ชักจูงใจคนอยู่ภายใต้หน้าตาสดใสไร้เดียงสา...เป็นอดีตคู่หมั้นของ Athrun Zala ซึ่งที่ทั้งคู่หมั้นกันก็เพราะเหตุผลทางการเมืองที่ผ.บ.สูงสุดของ Z.A.F.T. ต้องการเป็นทองแผ่นเดียวกับตระกูล Clyneซึ่งเป็นผู้มีอำนาจใน P.L.A.N.T. เพียงเท่านั้น ใจจริงของเธอหลังจากพบ Kira แล้ว ก็ดูเหมือนจะชื่นชม Kira เสียมากกว่า

4. Raww Le Klueze ผู้นำทหารของฝ่าย ZAFT หัวหน้าหน่วยคลูเซ่ เป็นบุคคลที่ลึกกลับที่สุดในจักรวาลของกันดั้มซี้ดนี้เลยที่เดียวเพราะนอกจากประวัติที่ขาวโพลน ก่อนที่จะมาเป็นทหารใน Z.A.F.T. แล้ว ใบหน้าที่ไร้หน้ากาของเขาก็แทบจะไม่มีใครเคยเห็น ตัวของ Klueze เองเป็นบุคคลที่มีความสามารถและความแสบขลที่เรียกว่า เป็นที่สุดของกองทัพZ.A.F.T.แล้วเพราะนอกจากจะได้เป็นผู้คุมหน่วย ACE PILOT อย่าง Athrun แล้ว เขายังมีชื่อเสียงมากที่สุดในกองทัพอีกด้วย (จะเห็นว่าพวก Z.A.F.T. บนโลกจะรู้จักกันหมดไม่เว้นแม้แต่กองทัพโลกและประเทศเป็นกลาง ORB ด้วย) แต่ไม่มีใครรู้ว่าเขามีความสัมพันธ์ในด้านมืดกับผู้นำกองทัพZAFT ในการทำลายล้าง NATURAL

5. Flay Allstar เป็นบุตรสาวของรัฐมนตรี Allstar ที่มีชื่อเสียงและฐานอำนาจมากของฝ่ายโลกจึงเป็น คุณหนูที่ไม่เคยเจอกับความลำบากและเย่อหยิ่งเอาแต่ใจ และยังไม่ค่อยจะเอาใจใส่จิตใจของคนอื่น พุคสิ่งต่างๆที่ทำร้ายจิตใจของคนอื่น โดยไม่รู้ว่าคำพูดของตนเมื่อพูดออกไปแล้วจะทำให้คนอื่นรู้สึกอย่างไร แต่เมื่อยานของพ่อตนเองได้ถูกทำลาย Flay ก็ได้สร้างตัวตนใหม่ของตนออกมาซึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากเรื่องในคราวนั้นเธอได้โทษKiraว่าไม่ตั้งใจทำให้ยานของพ่อเธอถูกยิง และตอนหลังเมื่อมารู้ว่า Kiraเป็นcoordinatorก็ทำให้เกลียดKiraมากขึ้นไปกว่าเดิม แต่จู่ๆก็กลับทำที่ทำงานเป็นผู้หญิงนิสัยดี มารยาทงาม ต่อหน้าKiraขึ้นมา แน่ใจว่าทั้งหมดที่เธอทำเป็นการเสแสร้งขึ้นมาเพื่อทำลายชีวิตของ Kiraซึ่งทำที่ที่เปลี่ยนจากเพื่อนธรรมดาๆ กลายมาเป็นสาวน้อยน่ารักที่ทำทุกอย่างเพื่อให้กำลังใจนักบิน mobile suitคนเดียวของยาน ซึ่งจากที่ไม่เคยเลKiraก็กลับกลายมาเอาใจใส่แบบแปลกๆ ซึ่งการทำ ตัวแบบนี้คนรอบๆข้าง สังเกตไม่ออกว่าเธอซ่อนหน้าตาที่ชั่วร้ายแบบคนโรคจิตเอาไว้ และแน่นอนว่าเป็นแรงผลักดันให้Kiraระเบิดความเป็นBERSERKERหรือSEED

ซึ่งตัวละครทั้งหมดก็เป็นเพียงแค่ตัวละครหลักภายในเรื่อง แต่ละตัวละครก็มีบทบาทที่ต่างกันไปในแต่ละตัวนั้นก็ทำให้เนื้อเรื่องของกันดั้มซี้ดนั้นน่าสนใจ ด้วยตัวละครที่หลากหลาย การสู้รบ ความรักและน้ำตา

4.ความน่าสนใจของหุ่นยนต์กันดั้มในเรื่องกันดั้มซี้ด

หุ่นยนต์กันดั้มในเรื่องกันดั้มซี้ดมีลักษณะเฉพาะตัวของระบบหุ่นซึ่งภาคอื่นไม่มี กันดั้มซี้ดเป็นภาคแรกที่มีระบบนี้ขึ้นมา นั่นก็คือระบบ Phase Shift Armor เป็นระบบเกราะป้องกันของหุ่นยนต์ที่ ORB ผลิตขึ้นมา ซึ่งระบบนี้มีใช้กับหุ่นเพียงแค่ 5 เครื่องเท่านั้นซึ่งได้แก่ 1.Strike Gundam 2.Aegis Gundam 3.Duel Gundam 4.Buster Gundam 5.Blitz Gundam ซึ่งระบบนี้เป็นระบบเกราะที่สามารถกันกระสุนและระเบิดได้ แต่ไม่สามารถกันBeam (คล้ายๆกับแสงเลเซอร์) ซึ่งจำเป็นต้องมีโล่ที่เป็นระบบ anti-beam coating ซึ่งสามารถช่วยลดพลังงานของ Beam ที่มากระทบกับโล่ได้ และทำให้เปลี่ยนทิศทางไปทางอื่นได้ แต่ก็ทำให้โล่เสียหายได้ในระดับหนึ่งเหมือนกัน และเกราะนี้ก็ใช้พลังงานของหุ่นด้วยถ้าเกิดพลังงานของหุ่นใกล้จะหมด ก็จะทำให้ระบบ Phase Shift Armor หมดไปด้วย และก่อนที่จะใช้ระบบ Phase Shift Armorตัวหุ่นก็จะเปลี่ยนสีเทา แต่เมื่อเปิดเกราะแล้วตัวหุ่นก็จะกลายเป็นสีของเกราะหุ่น

ส่วนระบบที่2ที่มีในเรื่องนี้ก็จะเป็นระบบ N-JAMMER CANCELER ซึ่งระบบนี้เป็นระบบของหุ่นยนต์ที่ขับเคลื่อนด้วยระบบ นิวเคลียร์ ทำให้พลังงานขับเคลื่อนหุ่นยนต์ไม่มีที่สิ้นสุด หุ่นที่มีระบบขับเคลื่อนด้วยพลังนิวเคลียร์ในเรื่องก็มีหุ่นอยู่ 3 เครื่องด้วยกันคือ 1.Freedom Gundam 2. Justice Gundam 3. providence Gundam ซึ่งหุ่นทั้ง 3 เครื่องนี้นอกจากจะมีระบบขับเคลื่อนด้วยนิวเคลียร์แล้วยังติดระบบ Phase Shift Armor ด้วย ทำให้หุ่นยนต์นั้นมีประสิทธิภาพในการรบสูงมากและหุ่นยนต์หลักๆที่น่าสนใจของเรื่องกันดั้มซี้ดก็มีดังนี้

1. GAT-X105 Strike Gundam เป็นหุ่นยนต์กันดั้มที่ฝ่ายORBได้ผลิตขึ้นเพื่อที่จะส่งมอบให้กับฝ่าย NATURAL แต่หลังจากการที่ทหารฝ่ายZAFTนั้นได้มาขโมยหุ่นที่ฝ่ายORBได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลิตขึ้น Strike Gundam ก็เป็นเพียงหุ่นตัวเดียวที่ยังคงหลงเหลืออยู่โดยไม่ถูกขโมยไป ส่วนคนที่จับหุ่นตัวนี้ก็เป็นพระเอกของเรื่องคือKira หุ่นยนต์ตัวนี้มีจุดเด่นตรงที่มีoptionเสริม 3 part ด้วยกัน ซึ่งถือว่าเป็นmobile suitที่มีประสิทธิภาพในการรบสูง หากมีการประสานงานและวางแผนใช้ลักษณะเด่นของแต่ละ part ซึ่ง part ต่างๆก็มีดังนี้

1.1 AILE Strike Gundam เป็น Part ที่ backpack ไว้ที่ด้านหลังเพื่อช่วยในการบิน ส่วนอาวุธของ AILE Strike Gundam ก็เป็น High-energy beam rifle ซึ่ง Part นี้ก็เป็น Part ที่ใช้กับการรบระยะกลาง

1.2 SWORD Strike Gundam เป็น Part ที่เน้นในเรื่องของอาวุธที่มีประสิทธิภาพการโจมตีสูงแต่สามารถโจมตีได้ในระยะใกล้ "Schwert Gewehr" anti-ship sword นอกจากจะมีดาบแล้ว Part นี้ก็ยังมี "Midas Messer" beam boomerang เป็นบวมเมอแรงที่ใช้พลังงาน beam

1.3 LAUCHER Strike Gundam เป็น Part ที่เน้นในเรื่องของอาวุธที่มีประสิทธิภาพการโจมตีสูงและโจมตีได้ในระยะไกล "Agni" super-high impulse cannon ซึ่งเป็นปืนใหญ่ที่มีประสิทธิภาพสูงแต่ว่าพลังงานที่ใช้ในการยิงใช้พลังเดียวกับพลังงานที่ขับเคลื่อนกันดั้ม และการยิงแต่ละครั้งก็ทำให้พลังของหุ่นลดลงไปมากกว่าการยิงแบบธรรมดา มากทำให้สามารถยิงได้น้อยครั้งกว่าเป็นธรรมดา

2. GAT-X303 Aegis Gundam เป็นหุ่นยนต์กันดั้มที่ฝ่ายORBได้ผลิตขึ้นเพื่อที่จะส่งมอบให้กับฝ่าย NATURAL และกันดั้มตัวนี้เป็นตัวที่ Athrun Zala ขโมยมาได้ ซึ่งที่ Athrun Zala ขโมยมาได้นั้นก็ทำให้ไม่สามารถดึงความสามารถของหุ่นออกมาได้100% เนื่องจากต้องบังคับหุ่นเพื่อที่จะสู้กับเพื่อนสนิทอย่างKira ซึ่งจริงๆแล้วกันดั้มตัวนี้เป็นตัวที่มีความแข็งแกร่งที่สุดในบรรดากันดั้ม GAT-X-series ซึ่ง Aegis Gundam นั้นสามารถเปลี่ยนโครงสร้างจากที่เป็นหุ่นมาเป็นยานได้หรือที่เรียกว่า Mobile Armor (MA) และเมื่อเปลี่ยนสภาพในรูปแบบของยานแล้วจะมีปืนใหญ่SCULAฝังเอาไว้ ซึ่งมีประสิทธิภาพในการทำลายสูงมากและมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าปืนใหญ่ AgniของLAUCHER Strike Gundam นอกจากที่จะมีประสิทธิภาพที่ร้ายแรงแล้วAegis Gundam ตอนที่แปลงสภาพเป็นยานแล้วจะมีความเร็วที่สูงมากซึ่งนับว่าเป็นกันดั้มที่สมบูรณ์มาก

3. ZGMF-X10A Freedom Gundam เป็นหุ่นที่ฝ่าย ZAFT ผลิตขึ้นมาโดยใช้ข้อมูลจากกันดั้ม GAT-X-series มาพัฒนาและแก้ระบบพลังงานขับเคลื่อนที่มีขีดจำกัดโดยใช้พลังงานเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขับเคลื่อนด้วยระบบนิวเคลียร์หรือที่เรียกว่า N-JAMMER CANCELER ซึ่งจริงๆแล้วฝ่าย ZAFT ตั้งใจที่จะผลิตหุ่นตัวนี้ไว้ให้กับ Elite Force (ทหารพิเศษของ ZAFT ซึ่งในนั้นมี Athrun Zala อยู่ด้วย) แต่ว่า Lacus Clyne เจ้าหญิงแห่งเสียงเพลงของ P.L.A.N.T.

ได้เป็นคนมอบ Freedom Gundam ให้กับ Kira เพื่อที่จะนำไปใช้เพื่อหยุดสงคราม

ในเรื่องของระบบอาวุธ Freedom Gundam นั้นมีประสิทธิภาพที่ร้ายแรงมากคือมีปืนใหญ่ติดที่ backpack 2 กระบอก M100 "Balaena" plasma beam cannons ตรงสะโพกอีก 2 กระบอก MMI-M15 "Xiphias" rail cannons deployed มีปืน MA-M 20 "Lupus" beam rifle ทำให้มีประสิทธิภาพการทำลายสูงมาก และเมื่อบวกกับระบบ Multi-lock On ซึ่งเป็นระบบที่สามารถเล็งเป้าศัตรูจากที่ไกลได้ตามจำนวนปืนที่มีอยู่ ก็สามารถทำลายกองทัพ mobile suit ได้สบาย

และจุดเด่นอีกอย่างก็คือ Freedom Gundam มียานเสริมเพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิภาพการรบให้เทียบเท่ากับยานรบ ซึ่งยานที่มาเสริมก็มีชื่อว่า METEOR ยานนี้มีอาวุธหลายอย่างเพิ่มขึ้นมามีทั้ง high energy beam cannons, 2 beam swords and 77 missile launchers และเมื่อรวมกับปืนที่มีอยู่แล้วทำให้มีปืนเท่ากับ 100 กระบอก และระบบ Multi-lock On ก็สามารถเล็งเป้าศัตรูได้ถึง 100 จุดเช่นกัน

โดยรวมของหุ่นภาคนี้เป็นหุ่นที่มีการพัฒนาในเรื่องระบบการรบที่น่าสนใจ มีทั้งระบบ Phase Shift Armor ซึ่งเป็นเรื่องแรกที่มีระบบนี้ขึ้นมา N-JAMMER CANCELER ทำให้หุ่นยนต์นั้นมีความสามารถสูง และระบบอาวุธต่างๆก็มีความน่าสนใจ ถึงแม้จะมีระบบของหุ่นยนต์ที่น่าสนใจ เรื่องของการ design ในภาคนี้ไม่ค่อยมีเอกลักษณ์เท่าที่ควร (เป็นเสียงตอบรับจากผู้ที่ชื่นชอบกันดั้ม) เนื่องจากได้นำจุดเด่นของภาคอื่นๆเข้ามาใส่ในกันดั้มตัวใหม่ ทำให้ขาดเอกลักษณ์ไป

5. การนำเสนอตัวละครในเรื่องกันดั้มซี้ด

การนำเสนอตัวละครหรือการโปรโมทตัวละครของเรื่องกันดั้มซี้ดนั้น ได้ทำออกมาในรูปแบบของหนังสือ 2 เล่มด้วยกัน

1. หนังสือ Gundam Seed Official file Character design เป็นหนังสือที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ในเรื่องกันดั้มซี้ดว่ามีใครในเรื่องบ้าง ในส่วนของเนื้อหาตัวละครนั้นก็จะมีพูดถึงลักษณะทั่วไปของตัวละครในแต่ละตัวว่า เป็นใคร ชื่ออะไร เกิดเมื่อไหร่ กรุ๊ปเลือดอะไร สูงเท่าไร น้ำหนักเท่าไร มีบทบาทอย่างไรในเรื่อง และก็มีภาพของตัวละครในอิริยาบถต่างๆ สีหน้าและอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของตัวละคร โดยหนังสือเล่มนี้จะออกพร้อมกับเนื้อเรื่องในแต่ละช่วงและจะบอกว่าในช่วงของหนังสือ นั้นๆตัวละครตัวไหนมีบทบาทในเรื่อง

2.หนังสือGundam Seed Official file Mechanis design เป็นหนังสือที่นำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหุ่นยนต์กันดั้ม ในเรื่องกันดั้มซี้ดว่ามีหุ่นยนต์ตัวไหนบ้างในเรื่อง ในส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอก็จะพูดถึงลักษณะทั่วไปของหุ่นยนต์กันดั้ม ว่าเป็นหุ่นยนต์ของฝ่ายไหน สูงเท่าไร หนักเท่าไร ผลิตจากวัสดุอะไร ใครเป็นคนที่ขับหุ่น และก็มีภาพประกอบของหุ่นยนต์ว่ามีหน้าตาเป็นอย่างไร มีรูปของอาวุธว่าอาวุธที่ใช้เป็นอย่างไร และก็มีภาพเหตุการณ์ต่างๆภายในเรื่อง โดยหนังสือเล่มนี้จะออกพร้อมกับเนื้อเรื่องในแต่ละช่วงและจะบอกว่าในช่วงของหนังสือ นั้นๆหุ่นยนต์ตัวไหน มีบทบาทในเรื่อง

6.บริษัทที่ผลิตการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ด

บริษัทซันไรซ์เป็นบริษัทที่ผลิตการ์ตูน animation หลายเรื่องด้วยกัน หนึ่งในนั้นก็เป็นที่กันดั้มซี้ด และบริษัทบันไดเป็นบริษัทบันไดเป็นบริษัทที่ผลิตของเล่น โมเดลที่ระลึกต่างๆ เกี่ยวกับการ์ตูน animation หลายเรื่องด้วยกัน ทั้งสองบริษัทเป็นบริษัทที่ทำงานร่วมกันที่จะผลิตการ์ตูนทั้งสองเรื่องด้วยกัน โดยคนที่วาดการ์ตูนเรื่องกันดั้มทุกภาคก็อยู่ในบริษัทซันไรซ์ ก็คือ คุณ Kunio Okawara ซึ่งมีส่วนร่วมกับการออกแบบกันดั้มทุกภาค ส่วนคุณHajime Katokiก็เป็นคนที่ดูแลการผลิตโมเดลหุ่นยนต์กันดั้มและเป็นฝ่ายที่ออกแบบกันดั้มบางตัวด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าทั้งสองบริษัทนี้ได้ทำงานร่วมกันเพื่อที่จะผลิตการ์ตูน animation และ โมเดล ของเล่นที่ระลึกเรื่องกันดั้มซี้ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character Design)

1. การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์นั้นกว่าที่จะออกมาเป็นตัวละครตัวหนึ่งนั้น ก็ต้องคิดในหลายๆ ส่วนด้วยกันซึ่งการออกแบบตัวละครที่ตีนั้นตัวละครจะต้องไม่ตีเกินไปหรือแ่เกินไปคือ ออกแบบให้ตัวละครมีหลายๆด้านในตัวเดียวกัน อย่างเช่น พระเอกในเรื่องไม่จำเป็นต้องเก่งในทุกเรื่อง ทำทุกสิ่งได้ดีไม่มีข้อเสียเลย ก็คงจะเป็นไปไม่ได้เพราะว่ามนุษย์นั้นมีหลายๆด้าน ไม่ใช่ว่าคนที่เป็นโจรจะเป็นคนที่ไม่ดีเสมอไปตัวของเค้าอาจจะเป็นโจรเพื่อที่จะหาเลี้ยงชีพเลี้ยงดูทางบ้าน หรือคนที่ม่เงินร่ำรวยมีหน้าตาในสังคมก็อาจจะได้เงินนั้นมาด้วยงานที่ไม่สุจริตก็ได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าทุกคนไม่อยากจะทำสิ่งที่ไม่ดีแต่ก็ปฏิเสธ ไม่ได้ว่าทุกคนยอมที่จะต้องทำผิดกันบ้างมีข้อเสียกันบ้าง ซึ่งก็เหมือนกับการออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดีต้องมีทั้งสองด้านหรือมีความซับซ้อนมากกว่านั้น และก่อนที่ จะมีตัวละครซักตัวก็จะต้องคิดถึงสิ่งต่างๆเหล่านี้ คือ

1.1. **เนื้อเรื่อง** เป็นสิ่งแรกที่จะต้องมึว่าเนื้อเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร ต้องการตัวละครแบบไหนสำหรับ ไปดำเนินเรื่องเพราะเรื่องที่คิดไม่เข้าใจให้เรื่องพาไปแต่เนื้อเรื่องที่ดีต้องให้ ผลของการกระทำของตัวละครดำเนินเรื่องไป แต่ถึงอย่างไรเนื้อเรื่องก็เป็นตัวกำหนดเช่นกัน อย่างเช่นถ้าเนื้อเรื่องพูดถึงฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในอเมริกา ตัวละครก็อาจจะต้องเป็นตำรวจอเมริกันเป็นต้น

1.2. **keyword** เป็นสิ่งต้องคิดรองมาจากเนื้อเรื่อง อย่างที่ในหัวข้อของเนื้อเรื่องบอกว่าถ้าหนังสือพูดถึงฆาตกรรม ตัวละครก็อาจจะต้องเป็นตำรวจ แต่ keyword ก็ขยายคำว่าตำรวจ อย่างเช่นเป็นตำรวจอเมริกันหนุ่ม ซึ่งเป็นการชี้เฉพาะว่าตัวละครตัวนี้เป็นตำรวจแบบไหน ทำให้การออกแบบง่ายขึ้น

1.3. **ลักษณะนิสัย** ก็เป็นส่วนที่สำคัญเช่นกันเพราะว่านิสัยก็เป็นสิ่งหนึ่งที่จะกำหนดการกระทำของตัวละครในระดับหนึ่ง ถ้าเกิดตัวละครเจอสถานการณ์ๆหนึ่ง ตัวละครจะมีการตอบสนองกับสถานการณ์นั้นเช่นไรซึ่งก็จะกำหนดให้เรื่องดำเนินในทิศทางไหนเช่นกัน ส่วนลักษณะนิสัยก็จะขยายคำว่า เนื้อเรื่อง และ keyword อย่างเช่น เป็นตำรวจอเมริกันหนุ่มมีนิสัยที่รักสันติ ไม่อยากสู้รบ (ถึงแม้จะเป็นตำรวจแต่ก็ไม่ชอบสู้รบ ไม่อยากจับปืน อาจจะดูแปลกแต่การสร้างความขัดแย้งให้กับตัวละครก็ทำให้ตัวละครดูน่าสนใจเช่นกัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ประวัติส่วนตัว ก็เป็นส่วนที่สำคัญส่วนหนึ่งเช่นกันเพราะว่าประวัติส่วนตัวนั้นเป็นตัวที่ส่งผลให้กับนิสัยของตัวละครส่วนหนึ่ง อย่างเช่นว่าประวัติของตำรวจอเมริกันหนุ่มนี้ เคยเจอเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดมาก่อนคือพบว่าพ่อของตัวเองถูกฆาตกรรมต่อหน้า ทำให้ตัวเองต้องมาเป็นตำรวจแต่ก็ไม่อยากสู้รบ ไม่อยากจับปืน ก็เพราะว่าไม่อยากให้เกิดเหตุการณ์เหมือนกับที่พ่อของตนได้ถูกฆาตกรรมอีกแต่ก็ไม่อยากที่จะเห็นคนทำผิดและคนที่ก่อคดีอาชญากรรม

1.5 พัฒนาการของตัวละคร ซึ่งพัฒนาการนั้นก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะมีผลกระทบต่อนิสัยเหมือนกับ ประวัติส่วนตัว แต่พัฒนาการนั้นเป็นสิ่งที่ไม่อยู่นิ่งเหมือนกับว่าตอนเด็กนั้นเป็นอย่างไรก็จะส่งผลกระทบต่อตอนเป็นผู้ใหญ่ อาจจะเป็นการเจอเหตุการณ์ต่างๆในตอนที่ ทำให้นิสัยเปลี่ยนไปเหมือนกับหัวข้อประวัติส่วนตัวที่บอกว่าตำรวจอเมริกันหนุ่มนั้น ในอดีตได้เจอกับเหตุการณ์ที่พ่อของตนได้ถูกฆาตกรรมซึ่งทำให้อยากจะเป็นตำรวจเพื่อที่จะกำจัดผู้ร้ายไป แต่เมื่อโตมาก็ไม่อยากที่จะสู้กับใครเพราะไม่อยากให้เกิดเหตุการณ์เดิมซ้ำๆ

1.6 ความสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นส่วนสุดท้ายที่มีผลต่อลักษณะนิสัย นอกจากจะเป็นในส่วนของประวัติส่วนตัวและพัฒนาการแล้ว ความสัมพันธ์ของตัวละครก็มีส่วนเช่นกันอย่างเช่นนายตำรวจอเมริกันหนุ่มคนนี้มีพ่อที่เป็นคนใจดีเลี้ยงดูลูกมาดี ก็ทำให้ลูกเป็นคนจิตใจดีเช่นกัน

1.7 ลักษณะภายนอก เป็นสิ่งที่ที่มีผลมาจากเนื้อเรื่อง, keyword, ลักษณะนิสัยและพัฒนาการ จนส่งผลมาสู่ส่วนของลักษณะภายนอก อย่างเช่น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในอเมริกา ตัวละครตัวนี้ลักษณะภายนอกก็อาจจะเป็นตำรวจอเมริกัน ส่วนของ keyword ที่เป็นตำรวจอเมริกันหนุ่มหน้าตาดีก็อาจจะดูแล้วยังเป็นตำรวจหนุ่ม หน้าตาดี มีตาสีฟ้า ผมสีทอง ลักษณะสูงใหญ่ เป็นต้น

1.8 เสื้อผ้า ก็เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงตัวละครได้คืออย่างหนึ่ง เพราะเสื้อผ้างก็อาจจะบอกถึงอาชีพของตัวละครได้หรืออาจจะบอกถึงลักษณะนิสัยได้ว่า ชุคๆเดียวกันถ้าต่างคนใส่กันก็จะใส่ไม่เหมือนกัน อย่างเช่น ตำรวจอเมริกันหนุ่มก็อาจจะใส่ชุดตำรวจตามแบบฟอร์มของตำรวจอเมริกัน ซึ่งแสดงให้เห็นชัดเลยว่าคนนี้เป็นตำรวจ และนอกจากจะใส่ชุดตำรวจแล้วก็ต้องมีชุดที่ใส่นอกเวลาทำงาน ซึ่งอาจจะเป็นชุดที่ดูเรียบร้อยเป็นเสื้อเชิ้ตธรรมดา กางเกงยีน รองเท้าผ้าใบ เนื่องจากเป็นตำรวจการที่ใส่รองเท้าผ้าใบก็จะทำให้คล่องแคล่ว การที่ใส่เสื้อเชิ้ตก็เพราะเป็นคนที่มีธรรมดาร์กสันติ ไม่ได้ตามแฟชั่นก็เลยทำให้การแต่งตัวออกมาธรรมดา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9จุดเด่น เป็นสิ่งสุดท้ายที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบ ซึ่งจุดเด่นก็เป็นผลมาจากลักษณะภายนอกและเสื้อผ้าจุดเด่นเป็นส่วนที่ทำให้คนจำได้ง่ายและบ่งบอกถึงลักษณะของตัวละครได้ดีแตกต่าง จากตัวละครตัวอื่น ถือว่าเป็นจุดขายได้เหมือนกัน อย่างเช่นนายตำรวจอเมริกันหนุ่มคนนี้เป็นตำรวจที่มีผมยาวและมัดผมซึ่งจะแตกต่างกับตำรวจนายอื่นตรงที่ตำรวจทั่วไปจะมีผมสั้น นี่ก็เป็นการสร้างจุดเด่นได้เช่นกัน

2.การออกแบบหุ่นยนต์

การออกแบบหุ่นยนต์นั้นจะไม่ซับซ้อนเหมือนกับการออกแบบตัวละคร เพราะว่าหุ่นยนต์นั้นไม่มีชีวิต (นอกจากบางเรื่องที่จะพยายามใส่อารมณ์ให้กับหุ่นยนต์) การออกแบบหุ่นยนต์เลยไม่ได้คิดอะไรซับซ้อนมาก แต่ในที่นี้จะอ้างอิงถึงการออกแบบหุ่นยนต์ในเรื่องกันดั้ม (ดัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มเพื่อการออกแบบ) การออกแบบหุ่นยนต์ต้องมีสิ่งเหล่านี้

2.1เนื้อเรื่อง ก็เป็นส่วนที่เหมือนกับการออกแบบตัวละครซึ่งเนื้อเรื่องจะเป็นตัวกำหนดในวงกว้างและค่อยเจาะลึกลงไปในแต่ละส่วน แต่ส่วนเนื้อเรื่องก็อาจจะกำหนดว่าหุ่นนั้นเป็นเช่นไร อย่างเช่น กันดั้มภาคนี้เป็นกันดั้มที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสงครามในอวกาศ ก็อาจจะเป็นหุ่นที่มีเครื่องช่วยในการบินในอวกาศได้ เป็นต้น

2.2concept ก็จะคล้ายๆในส่วนของ keyword ในการออกแบบตัวละครแต่ concept จะต่างตรงที่ concept จะมีผลกระทบภายนอกมากกว่า keyword เพราะว่า การออกแบบหุ่นยนต์ไม่มีในส่วนของลักษณะนิสัย เสื้อผ้า ประวัติส่วนตัว และพัฒนาการของตัวละคร อย่างเช่น concept ของหุ่นยนต์ที่อยู่ในเรื่องเกี่ยวกับสงครามอวกาศ เป็น concept โจรสลัดอวกาศ ตัวหุ่นก็อาจจะมียุทธลักษณะของโจรสลัดเข้ามาอยู่ในตัวหุ่นด้วย อาจจะเป็นมีตาข้างเดียวและอีกข้างหนึ่งเป็นที่ปิดตาได้ มีอาวุธที่เหมือนกับโจรสลัด เป็นต้น

2.3ระบบภายในตัวหุ่นยนต์ รวมไปถึงความสามารถของหุ่นยนต์ด้วย ซึ่งระบบภายในตัวหุ่นนั้นก็เป็นส่วนที่สำคัญเช่นกัน อย่างเช่น หุ่นยนต์โจรสลัดอวกาศตัวนี้เป็นหุ่นยนต์ที่ขับเคลื่อนด้วยพลังจิต (การขับเคลื่อนหุ่นยนต์ด้วยพลังจิตนั้นเคยปรากฏในเรื่อง G-Gundam) ก็อาจจะทำให้หุ่นนั้นเป็นหุ่นที่ความแข็งแรงของหุ่นยนต์ก็ขึ้นอยู่กับจิตใจของคนขับ ถ้าคนขับเป็นคนที่มีความตั้งใจอ่อนแอ ก็อาจจะไม่สามารถดึงความสามารถของหุ่นออกมาได้เต็มที่ เป็นต้น ซึ่งระบบภายในของหุ่นก็อาจจะเป็นจุดขายได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4ความสัมพันธ์ของหุ่นยนต์กับคนขับ ส่วนนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะต้องคำนึงถึงเช่นกัน (ยกเว้นในหุ่นยนต์บางเรื่องหรือหุ่นยนต์บางตัวที่ไม่มีคนขับ) เนื่องจากลักษณะของตัวละครกับลักษณะภายนอกของหุ่นยนต์กับคนขับอาจจะสัมพันธ์หรือขัดแย้งกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องกำหนดว่าอย่างไร อย่างเช่น หุ่นยนต์โจรสลัดอวกาศอาจจะมีคนขับที่เป็นตำรวจก็ได้ ซึ่งนั่นก็แล้วแต่ว่าการที่ตัวละครขัดแย้งกับหุ่นยนต์นั้นบอกความหมายอะไรหรือไม่ หรืออาจจะออกแบบให้หุ่นยนต์นั้นสัมพันธ์กับคนขับก็ได้

2.5ลักษณะภายนอก เป็นส่วนที่สำคัญส่วนหนึ่งเช่นกัน ซึ่งลักษณะภายนอกนั้นมีผลมาจากเนื้อเรื่อง , concept, ความสัมพันธ์ของหุ่นกับคนขับและระบบภายในหุ่นยนต์ อย่างเช่น หุ่นยนต์โจรสลัดอวกาศก็อาจจะมีหน้าตาเหมือนกับโจรสลัด อาจจะได้จุดเด่นของโจรสลัดมาใส่ในตัวหุ่น นอกจากต้องคำนึงถึง เนื้อเรื่อง ,concept, ความสัมพันธ์ของหุ่นกับคนขับและระบบภายในหุ่นยนต์แล้ว ส่วนสุดท้ายที่จะส่งผลกระทบต่อลักษณะภายนอกของหุ่นยนต์ ก็เป็นลักษณะการออกแบบที่เฉพาะของคนออกแบบหุ่นยนต์เองอาจจะเป็นเรื่องของลายเส้น ในการออกแบบจินตนาการ หรืออย่างในเรื่องกันดั้มก็อาจจะต้องออกแบบหุ่นยนต์กันดั้มให้มีเค้าโครงเดิมอยู่บ้างแต่อาจจะเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่อง,concept, ความสัมพันธ์ของหุ่นกับคนขับและระบบภายในหุ่นยนต์ เพราะว่าถ้าเป็นภาคต่อของกันดั้มก็ต้องคำนึงถึงจุดเด่นของกันดั้มที่เคยมีมาอยู่แล้ว อย่างเช่นส่วนที่เป็นเขาของกันดั้ม ส่วนที่เป็นที่ระบายอากาศตรงหน้าอกของกันดั้ม เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็เป็น conceptของการออกแบบกันดั้มตัวแรกซึ่งมาจากชาวมูโรวิน

2.6ระบบอาวุธ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญและเป็นจุดขายเช่นกัน (ยกเว้นหุ่นยนต์บางเรื่องหรือในบางตัวอาจจะไม่มีอาวุธก็ได้เพราะว่าหุ่นยนต์ตัวนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์อื่น ที่ไม่ใช่เพื่อการรบอาจจะสร้างขึ้นมาเพื่อซ่อมแซมหุ่นตัวอื่น ในส่วนนี้ก็อาจจะเป็นเครื่องมือในการซ่อมแซมแทนที่จะเป็นอาวุธไว้สำหรับรบ) ซึ่งระบบอาวุธนี้ก็ขึ้นอยู่กับเรื่องของ เนื้อเรื่องและconcept ว่าในส่วนของเนื้อเรื่องและconcept นั้นได้กำหนดสิ่งใดมาบ้างอย่างเช่น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสงครามอวกาศ ตัวหุ่นก็อาจจะมีอาวุธที่เป็นปืนเลเซอร์ และconceptนั้นกำหนดว่าเป็นโจรสลัดอวกาศ ในส่วนของอาวุธของตัวหุ่นนี้อาจจะมีอาวุธพิเศษที่เป็นอาวุธของโจรสลัด โดยเฉพาะ อาจจะเป็นมีดที่มีปลายของมีดโค้ง เหมือนมีดของโจรสลัด เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 Interactive Multimedia

คำจำกัดความของ Interactive Multimedia

ความหมายของ Interactive Multimedia คือ สื่อที่บรรจุไว้ด้วยกลุ่มข้อมูลของข้อความ (text), รูปภาพ (picture), ภาพเคลื่อนไหว (animation), และเสียง (sound) ซึ่งถูกจัดเตรียมไว้ลำดับขั้นตอนสำหรับโต้ตอบต่อการตัดสินใจ หรือตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้เสมือนเป็นการสร้างกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ผู้ใช้ได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนและ ได้รับความเพลิดเพลินมากกว่าการรับสารจากสื่อที่เป็นผู้ถ่ายทอดเพียงฝ่ายเดียว โดยไม่มีโอกาสที่ตอบสนองหรือโต้ตอบใดๆกับผู้รับสาร

หากลองมาพิจารณาถึงสื่อต่างๆที่ประยุกต์ตัวเองเข้าสู่ระบบจัดเก็บข้อมูล หรือจัดส่งข้อมูลในแบบอิเล็กทรอนิกส์อื่นเป็นไปตามกระบวนการของกระแสเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปแล้ว จะพบว่าวัฒนธรรมการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดขึ้นใหม่เหล่านี้ ไม่ได้เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นสิ่งที่จำเป็นและอำนวยความสะดวกเช่น เครื่องรับโทรศัพท์, VDO game, Internet ตลอดจน Software ต่างๆ ต่างก็อาศัยความคิดในพื้นฐานเดียวกับ Interactive ด้วยการทั้งสิ้น

ประวัติของ Interactive Multimedia

Interactive Multimedia เริ่มคร่าวๆเมื่อราวๆต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อมกับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) ที่เรียกว่ากราฟฟิคยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) ซึ่งต่อมาในราวๆต้นปี พ.ศ.2535 บริษัทไมโครซอฟต์ ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะเป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ในราวๆเดือนมีนาคม พ.ศ.2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไฟล์เสียง (wave) ไฟล์midi (midi) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (cd-rom)จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้ในปัจจุบัน

รูปแบบของ Interactive Multimedia

สื่อมีมากมายทั้งที่บรรจุไว้ในรูปแบบของ cd-rom และเปิดให้บริการบน Internet ถ้าหากแบ่งตามประเภทของการใช้งานแล้วจะแยกออกได้เป็น

- Electric Book
- Point of Information
- Role Playing Game
- Application Program
- Activity Center (หลากๆรูปแบบรวมกัน)

องค์ประกอบของ Interactive Multimedia

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์แบบควรจะประกอบไปด้วยสื่อที่มากกว่า 2 สื่อ ตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีโอ และเสียง

ตัวอักษร (text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากจะมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายแบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามที่ต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามความต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังคงนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิก หรือเล่นวิดีโอ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้

ภาพนิ่ง (image) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่นภาพถ่ายหรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดีย ซึ่งภาพสำหรับ โปรแกรมมัลติมีเดียมีอยู่ 2 ประเภทคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ Bitmap คือไฟล์ภาพที่ประกอบจากการนำจุดที่มีสีต่างๆที่เกิดจากการผสมของสีสามสีเข้าด้วยกันได้แก่ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน (RGB) ภาพที่ใช้ันั้นบางภาพอาจจะมีเพียง 256 สี (8bit) หรือ 65,256 (16bit) หรืออาจจะมีถึง16ล้านสี (24bit, 32bit) ก็ได้

ภาพ Vector คือไฟล์ภาพที่เกิดจากการวาดโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลของการวาดนั้นจะถูกจัดเก็บไว้ในไฟล์และเมื่อทำการเรียกไฟล์นั้นขึ้นมาแสดง คอมพิวเตอร์จะทำการวาดภาพนั้นๆทุกครั้งที่มีการเรียกขึ้นมา ดังนั้นภาพ Vectorจะมีขนาดเล็กกว่าภาพ Bitmap แต่จะแสดงผลได้ชัดกว่า

ภาพเคลื่อนไหว (animation) ภาพเคลื่อนไหวคือการแสดงภาพตามลำดับที่กำหนด ซึ่งภาพที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้นอาจจะเป็นได้ทั้งภาพทั้งแบบ Bitmap หรือภาพแบบ Vector ก็ได้ การแสดงภาพเคลื่อนไหวชนิดนี้สามารถแบ่งได้ 2 ชนิดคือ Cast-Based และ Frame-Based

Cast-Based หรือโดยมากจะรู้จักในนาม Object Animation คือการกำหนดการเคลื่อนไหวของ Object ต่างๆ โดย Object ต่างๆจะมีลักษณะของตัวเองเช่น ขนาดสี รูปทรงและความเร็ว การทำให้ Object นั้นๆเคลื่อนไหวได้สามารถทำได้โดยการเขียน Script หรือกำหนด Path ให้กับ Object

Frame-Based คือการแสดงภาพนิ่งต่อกันอย่างรวดเร็ว ทำให้เราเห็นภาพนิ่งเหล่านั้นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame-Based นี้จะมีลักษณะการทำงานคล้ายกับ Video

ตัวอย่างที่เห็นชัดที่สุดคือ ภาพการ์ตูน ซึ่งเกิดจากการวาดภาพทีละภาพโดยให้ภาพแต่ละภาพมีความต่อเนื่องกัน จากนั้นนำภาพมาแสดงให้ต่อเนื่องด้วยความเร็วสูง (โดยมากจะเป็น 15 ภาพต่อวินาที) ทำให้เราเห็นตัวการ์ตูนนั้นๆเคลื่อนไหวได้

ภาพวิดีโอ (Video) เกิดจากการนำภาพวิดีโอที่ถ่ายด้วยกล้องถ่ายวิดีโอ หรือถ่ายด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ และนำภาพวิดีโอเหล่านั้นมาบันทึกให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์ในคอมพิวเตอร์ โดยใช้ Hardware พิเศษที่เรียกว่า Video Capture Board ในการจับภาพวิดีโอมาเป็นไฟล์

ปัจจุบันไฟล์ภาพวิดีโอมีอยู่หลายชนิดไม่ว่าจะเป็น AVI,MOV,MPEC หรือจะเป็นภาพวิดีโอที่ใช้ดูบน Internet เช่น Real Video เป็นต้น ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายๆกันต่างกันที่

คุณภาพของภาพ ความต่อเนื่องของภาพ และขนาดของไฟล์ภาพซึ่งจะมีขนาดที่ใหญ่เล็กต่างกันไป
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียง (Sound) เสียงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยเกื้อหนุนให้โปรแกรม Multimedia มีความน่าสนใจและดึงดูดมากขึ้น ชนิดของไฟล์เสียงมีอยู่ด้วยกัน 3 รูปแบบได้แก่ Waveform Audio, MIDI, CD Audio Waveform เกิดจากการอัดเสียงหรือเพลง โดยผ่าน Sound Card ให้เข้ามาอยู่ในรูปแบบของไฟล์ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งบันทึกไฟล์ได้หลาย Format ด้วยกัน ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของ Sound Card และ Software ที่ใช้ และคุณภาพของเสียง (Sample Rate) เป็นสิ่งที่ควรคำนึงในการบันทึก เนื่องจากคุณภาพของเสียงนั้นจะมีผลกับขนาดของไฟล์ ยิ่งใช้คุณภาพเสียงดีเท่าไร ไฟล์ก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้นเท่านั้น

ขั้นตอนในการสร้าง Multimedia

1. จัดเตรียมข้อมูล (Data Analysis)

สิ่งที่สำคัญที่สุดของการสร้าง Multimedia ก็คือ ส่วนของเนื้อหา ไม่ว่าจะโปรแกรมจะสามารถสร้างภาพลักษณ์ของชิ้นงานได้สวยแค่ไหน มีเทคนิคที่ซับซ้อน ก็ไม่สามารถผลิตงาน Multimedia ที่ดีออกมาได้ ถ้าเนื้อหาไม่ดีดังนั้นในขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งการจัดเตรียมข้อมูลก็มีดังนี้

- 1.1 วิเคราะห์หัวข้อที่จะทำ ตีความหมายให้ถูกต้อง เลือกเฉพาะสิ่งที่น่าสนใจ
- 1.2 แหล่งที่มาของข้อมูลต้องเป็นแหล่งที่เชื่อถือได้ และเป็นข้อมูลที่ค่อนข้างใหม่
- 1.3 การหาข้อมูล พยายามหาข้อมูลให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
- 1.4 วิเคราะห์ และปรับแต่งข้อมูล เมื่อหาข้อมูลมาได้แล้วก็ถึงขั้นตอนที่ยากที่สุดนั่นก็คือ การวิเคราะห์ ข้อมูลที่หามาได้และต้องจับประเด็นให้ถูก จากนั้นเขียนเป็นเรียงความและแยกหัวข้อไว้เพื่อทำ Storyboard

2. จัดทำ Storyboard

เป็นแบบร่างของโครงงานทั้งหมดที่จะประมวลออกมาเพื่อที่จะดูความต่อเนื่องของเนื้อหา และภาพ (รวมทั้งทิศทางของศิลปะ (artdirection)) และเพื่อใช้เตรียมงานในขั้นต่อไปด้วย

3. จัดเตรียม Graphic และเสียงบรรยาย

เมื่อ Storyboard เสร็จแล้วก็จัดการเตรียมภาพมา ทั้งถ่ายภาพนิ่ง ถ่ายวิดีโอ หรือหาจากหนังสือต่างๆ เมื่อได้ภาพเหล่านั้นแล้วก็จัดการกับภาพให้เรียบร้อย ซึ่งอาจจะตกแต่งโดยใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น ใช้ Photoshop ในการตกแต่งภาพนิ่ง, ใช้ Premiere ในการตัดต่อภาพวิดีโอ เป็นต้น แต่บางครั้งเราอาจจะหาภาพที่ต้องการไม่ได้ ก็จะต้องสร้างภาพเหล่านั้นขึ้นมาเอง ซึ่งก็ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีอยู่หลายวิธี ไม่ว่าจะ วาดขึ้นมาแล้วนำภาพนั้นไป Scan เข้าคอมพิวเตอร์ หรือจะใช้โปรแกรมที่ใช้สำหรับวาดภาพโดยเฉพาะ เช่น Illustrator ในการวาด หรือจะใช้โปรแกรมที่ใช้สร้างภาพ 3 มิติต่างๆไม่ว่าจะเป็น 3D Studio Max หรือ Lightwave ก็ตามแต่ถนัดในส่วนของเสียงบรรยาย (ถ้ามี) นั้นก็ใช้ Sound Recorder ที่แถมมากับ Windows หรือจะใช้โปรแกรมอัดและตกแต่งเสียงเช่น Sound Forge ก็ได้

4.เขียน โปรแกรม (Programming)

เมื่อจัดเตรียมภาพและส่วนประกอบต่างๆเสร็จแล้ว ก็เอาส่วนต่างๆเหล่านั้นมาประกอบเข้าด้วยกันให้เป็นชิ้นงานเดียวกัน โดยใช้โปรแกรมต่างๆเช่น Macromedia Flash, Macromedia Director, Authorware เป็นต้น ซึ่งก็แล้วแต่ความถนัดของผู้ผลิตงาน, ความเหมาะสมของงาน และเวลาที่จะใช้ในการทำงาน แต่โปรแกรมที่ได้รับความนิยมในการสร้างสื่อ Multimedia ก็คือโปรแกรม Macromedia Flash เพราะว่าเป็นโปรแกรมที่ใช้ง่ายมีลูกเล่นต่างๆที่น่าสนใจ

บทที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางการออกแบบ

1.ความเป็นมา

การ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ดนั้นเป็นเรื่องที่ได้รับความนิยมค่อนข้างสูงทั้งในประเทศญี่ปุ่นเองและในประเทศไทยด้วย ทำให้มีภาคต่อมาหลายภาคและในแต่ละภาคนั้นก็จะมีตัวละครที่น่าสนใจต่าง ๆ กัน ทำให้ทางผู้ผลิตการ์ตูนเรื่องนี้ได้ทำหนังสือที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครต่างๆ เหล่านี้ เพื่อให้ผู้ที่ชื่นชอบตัวการ์ตูนในเรื่องนี้ได้รู้จักกับตัวละครมากขึ้น ซึ่งได้ทำออกมาทั้งในส่วนของตัวละครในเรื่องและกิตติมศักดิ์ด้วย ซึ่งการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ดนั้น จุดขายของเรื่องไม่ใช่เพียงแค่หุ่นยนต์กันดั้มเท่านั้นแต่ตัวละครในเรื่องก็มีบทบาทที่สำคัญที่ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างสนุก

2.วัตถุประสงค์หลัก

ใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอตัวละครที่จะออกแบบมาใหม่โดยตัวละครที่จะออกแบบมาใหม่จะตัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซี้ด ส่วนการใช้สื่อมัลติมีเดียก็เพราะว่าเป็นการนำเสนอในรูปแบบหนึ่งเพื่อที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครมากขึ้นกว่าสื่อเดิมที่ใช้สื่อที่เป็นหนังสือ

3.วิเคราะห์เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ด

จากที่กล่าวไปแล้วในข้างต้นว่าการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ดเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมาก และได้สร้างภาคต่อออกมาแล้วหลายภาคเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นภาค กันดั้มซี้ดแอสเทรย์ หรือ กันดั้มซี้ดเดสทินี ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็จะมีความเกี่ยวเนื่องกับเรื่องกันดั้มซี้ด ทั้งในด้านของตัวเนื้อเรื่องซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญมาก ในส่วนของตัวละครและส่วนของหุ่นยนต์กันดั้มก็เช่นกัน ซึ่งทำให้เรื่องทั้ง 2 เรื่องนั้นมีความเกี่ยวข้องกัน และทำให้น่าติดตามว่าเนื้อเรื่องจะดำเนินต่อไปเช่นไร

ส่วนสำคัญที่ทำให้การ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ดนั้นได้รับความนิยมก็มีหลายประการด้วยกัน ซึ่งสิ่งที่ทำให้เรื่องกันดั้มซี้ดนั้นน่าสนใจอย่างแรกก็เป็นในส่วนของ เนื้อเรื่องที่กล่าวถึง การที่มนุษย์ได้สร้างเทคโนโลยีที่ใช้สำหรับตัดแปลงพันธุกรรมมนุษย์ ซึ่งทำให้มนุษย์ที่จะเกิดขึ้นมาใหม่ภายใต้เทคโนโลยีขั้นนี้ เป็นมนุษย์ที่มีความสามารถพร้อมในทุกๆ ด้านทั้งทางร่างกายและสติปัญญา รวมไปถึงลักษณะทางกายภาพภายนอกด้วย สามารถเลือกได้ว่าจะให้เด็กที่เกิดมานั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร มีตาสีอะไร มีผมสีอะไร เป็นต้นทำให้มนุษย์ที่เกิดมาใหม่นั้นเป็นมนุษย์ที่มีความสามารถสูงกว่ามนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ธรรมดาทั่วไป และเมื่อมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรมได้เกิดขึ้นมา แล้วใช้ชีวิตร่วมกับมนุษย์ธรรมดา แล้วนั้นทำให้เกิดความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างมนุษย์ธรรมดาและมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรม ซึ่งมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรมนั้นจะมีความสามารถที่เหนือกว่ามนุษย์โดยสิ้นเชิง และทำให้ความรู้สึกที่ไม่พอใจของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรมเกิดขึ้น ซึ่งทั้งๆที่มนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรมเป็นเพียงแค่ ผลงานทางวิทยาศาสตร์จากน้ำมือของมนุษย์เอง หลังจากที่เกิดความไม่พอใจแล้วมนุษย์ก็พยายามที่จะทำลายมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรม ให้ออกไปจากสังคมของมนุษย์ และสงครามก็เริ่มต้นขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของกันดั้มซี้ดนั้น ได้กล่าวถึงความเป็นมนุษย์ได้อย่างชัดเจนว่า มนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดและไม่ต้องการให้ใครเหนือกว่าตน

นอกจากในส่วนของตัวละครนั้นก็เป็นส่วนที่สำคัญเช่นกัน เพราะว่าตัวละครนั้นเป็นตัวที่จะดำเนินเรื่องไป ซึ่งส่วนที่น่าสนใจของตัวละครก็อาจจะเป็นตรงที่ตัวละครหลักนั้นเป็นมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรม และตัวของพระเอกก็เป็นมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรมที่สมบูรณ์แบบที่สุด และนอกจากนี้จะมีตัวละครที่เป็นมนุษย์ดัดแปลงพันธุกรรม แล้วก็มีส่วนของตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดาด้วย ในส่วนของตัวละครในเรื่องกันดั้มซี้ดก็จะมีตัวละครที่เป็นผู้หญิงมากเช่นกันซึ่งต่างจากภาคก่อนๆ ที่จะไม่ค่อยจะมีตัวละครที่เป็นผู้หญิง ซึ่งจริงๆแล้วก็เป็นกรขยายกลุ่มเป้าหมายของเรื่อง นอกจากที่จะขายให้เด็กผู้ชายที่ชอบหุ่นยนต์เพียงอย่างเดียว ก็อาจจะเป็นบุคคลกลุ่มอื่นที่ชื่นชอบตัวละครผู้หญิงและนอกจากที่จะออกตัวละครที่เป็นผู้หญิงแล้ว ทางผู้ผลิตก็ได้ออกแบบตัวละครที่เป็นผู้ชายที่มีหน้าตาอ่อนช้อยดีเพื่อที่จะเป็นจุดขายให้ ผู้หญิงหันมาดูในเรื่องกันดั้ม ซึ่งในกันดั้มเรื่องก่อนๆก็จะไม่เห็นว่าตัวละครผู้ชายจะต้องหน้าตาดีเหมือนกับเรื่องนี้แต่จะไปเน้นในเรื่องของเนื้อหาและการออกแบบหุ่นยนต์กันดั้มแทน

ส่วนที่เป็นจุดขายของเรื่องอีกจุดก็คือในส่วนของหุ่นยนต์ที่อยู่ในเรื่อง เพราะว่าคนส่วนใหญ่ที่จะดูการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ดนั้นก็ดูในส่วนของหุ่นยนต์ ก่อนที่จะมาดูส่วนของเนื้อเรื่องเพราะกลุ่มหลักที่ชอบกันดั้มเป็นผู้ชายที่ชอบหุ่นยนต์ ซึ่งหุ่นยนต์ในภาคนี้ถึงแม้การออกแบบจะไม่ได้เป็นเอกลักษณ์เหมือนเรื่องก่อนๆ แต่ก็มีสิ่งที่เพิ่มขึ้นมาและเป็นเอกลักษณ์ของภาคนี้ก็คือ ระบบเกราะของหุ่นยนต์ ซึ่งในเรื่องเรียกระบบของเกราะแบบนี้ว่าPhase Shift Armorซึ่งเป็นระบบป้องกันในรูปแบบใหม่ที่มีในเรื่องกันดั้มซี้ด และอีกส่วนหนึ่งของระบบหุ่นยนต์ที่มีเฉพาะในเรื่องนี้เช่นกัน ก็คือN-JAMMER CANCELER ซึ่งเป็นระบบจับเคลื่อนหุ่นยนต์ด้วยระบบนิวเคลียร์ซึ่งทำให้พลังงานของหุ่นยนต์นั้นไม่มีจำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.วิเคราะห์สื่อที่ใช้นำเสนอตัวละคร

สื่อที่ใช้ในการนำเสนอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ทางบริษัทบันไดได้จับมือกับบริษัทซันไรซ์ได้ผลิตหนังสือที่มีชื่อว่า Gundam Seed Official file Character design และGundam Seed Official file Mechanis design ซึ่งทั้งสองเล่มก็จะบอกถึงข้อมูลของต่างๆของตัวละครซึ่งก็มีข้อดีและข้อเสียดังนี้

ข้อดี

- 1.สะดวกในการใช้งาน คือเมื่อซื้อได้นี้มาแล้วสามารถดูได้เลย และสามารถใช้งานได้บ่อยครั้งตามที่ต้องการ
- 2.มีภาพประกอบที่สวยงามมี text บรรยายชัดเจน

ข้อเสีย

- 1.ภาพที่นำเสนอเป็นเพียงแค่ภาพนิ่งไม่สามารถสร้างความน่าสนใจได้เท่าที่ควร
- 2.การเก็บรักษาเป็นไปได้ยาก

5.วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ

กลุ่มคนที่มีความสนใจและมีความชื่นชอบในเรื่องกันดั้มซิดซึ่งในปัจจุบันไม่ได้มีเพียงแค่เด็กผู้ชายที่ชอบเล่นเกมส์และหลงใหลในตัวของหุ่นยนต์ แต่กลุ่มเป้าหมายในเรื่องกันดั้มซิดนั้นได้ขยายกลุ่มเป้าหมายออกไป จึงไม่สามารถจำกัดได้ว่า เป็นเพศอะไร อายุเท่าไร ระดับการศึกษาอะไร และมีฐานะอะไรเพราะการ์ตูนก็สามารถดูได้ทุกเพศทุกวัย

กลุ่มเป้าหมายรอง คือ

กลุ่มคนที่อาจจะมีความสนใจในการ์ตูนเรื่องกันดั้มซิดหรืออาจจะพียงหันมาสนใจในเรื่องของกันดั้มซิด

6.วิเคราะห์พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนเรื่องกันดั้มซิดนั้น ส่วนใหญ่แล้วก็จะจะเป็นเด็กผู้ชายและผู้ใหญ่เพศชายที่มีความชื่นชอบเกี่ยวกับการ์ตูน หุ่นยนต์ เกมส์ต่างๆและส่วนกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิงนั้น ส่วนใหญ่ก็จะจะเป็นคนที่ชอบในตัวการ์ตูนเช่นกันอาจจะชอบเล่นเกมส์บ้าง ซึ่งจะเห็นได้ว่าเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มเป้าหมายนั้นมีความชื่นชอบในตัวของการ์ตูนเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นผู้ชายและผู้หญิง ซึ่งคนกลุ่มนี้จะดูการ์ตูนหลายๆเรื่องขึ้นอยู่กับว่าการ์ตูนเรื่องใด สามารถสร้างความน่าสนใจได้ก็จะดูการ์ตูนเรื่องนั้น เพราะฉะนั้นการสร้างความสำเร็จให้กับตัวละครนั้นก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้กลุ่มคนที่ดูการ์ตูนนั้นหันมาดูการ์ตูนเรื่องที่คุณสร้างขึ้นมาได้

นอกจากที่จะเป็นคนที่ชอบการ์ตูนและเกมส์แล้ว บางคนก็จะสนใจในเรื่องของโมเดล หรือ หุ่นจำลองในเรื่อง มีทั้งส่วนที่เป็นหุ่นยนต์ในแบบต่างๆและตัวละครต่างๆด้วย เนื่องจากความประทับใจในตัวละครตัวนั้นหรือประทับใจในตัวของผู้คน (ซึ่งถ้าเนื้อเรื่องประสบความสำเร็จแล้ว ยอดขายของหุ่นยนต์จำลองหรือ โมเดลนั้นก็สูงขึ้นไปด้วย ทำให้บริษัทไหนไรซ์และบริษัทนั้นได้จับมือกัน)

7.วิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายนั้นเป็นกลุ่มที่ชอบดูการ์ตูนอยู่แล้ว การออกแบบตัวละครก็จำเป็นต้องออกแบบให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ของตัวเองและน่าสนใจ ทั้งในส่วนของตัวละครและในส่วนของผู้คน ในส่วนของการนำเสนอตัวละครนั้น การสร้างรูปแบบการนำเสนอตัวละครให้เป็นรูปแบบใหม่นั้น ก็สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจในตัวละครได้ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายนั้นมีความต้องการที่จะแสวงหาตัวการ์ตูนตัวใหม่ เนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องใหม่และน่าสนใจ การที่จะนำเสนอตัวละครในรูปแบบเก่าก็อาจจะไม่สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้

8.วิธีการนำเสนอ

การนำเสนอนั้นก็จะเป็นการนำเสนอในรูปแบบของมัลติมีเดีย ซึ่งการนำเสนอในรูปแบบนี้นั้นมีความน่าสนใจมากกว่าการใช้วิธีการนำเสนอตัวละครโดยผ่านสื่อของหนังสือ ซึ่งเป็นการนำเสนอในรูปแบบเก่า การนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดียมีความน่าสนใจกว่าหนังสือตรงที่ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่มากกว่า 2 สื่อขึ้นไปดังนี้ ภาพนิ่ง ตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีโอ เสียงเป็นต้น ซึ่งจะแตกต่างกับหนังสือที่มีเพียงการนำภาพนิ่งและตัวอักษรเท่านั้น และสื่อมัลติมีเดียที่จัดเก็บในรูปแบบของ CD-rom ทำให้การจัดเก็บสื่อเหล่านั้นทำได้ง่ายกว่าและมีความคงทนมากกว่าหนังสือด้วย แต่สื่อมัลติมีเดียก็มีข้อเสียคือเวลาใช้งานจำเป็นที่จะต้องอาศัยคอมพิวเตอร์ ถ้าเกิดไม่มีคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถใช้งานสื่อได้

ในส่วนของการเนื้อหาจะมีทั้งส่วนของเนื้อหาตัวละคร และ เนื้อหาในส่วนของผู้คนซึ่งเป็นการรวมของหนังสือ 2 เล่มเข้ามาด้วยกันทำให้ไม่ต้องยุ่งยากในการจัดซื้อ เหมือนกับหนังสือ ถ้าเกิดซื้อหนังสือที่แนะนำตัวละครก็ต้องซื้อหนังสือที่แนะนำผู้คน ทำให้เกิดความยุ่งยาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของกราฟิกที่ใช้ก็จะเป็นรูปแบบกราฟิกที่เรียบง่าย ดูลงตัวและไม่ซับซ้อน และในส่วนของโทนสีนั้นเป็นสีโทนสว่างเพื่อให้สีของตัวการ์ตูนนั้นเด่นขึ้นมา และใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างกราฟิก และโปรแกรมนี้สร้างภาพในรูปแบบของ Vector ซึ่งเหมาะกับการทำงาน เพราะกราฟิกที่ใช้ต้องการความเรียบง่าย

ส่วนของการผลิตสื่อมัลติมีเดียก็จะใช้โปรแกรม Macromedia Flash ซึ่งสามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้ตามแผนที่วางไว้เป็นอย่างดี เพราะสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวและการสร้างรูปแบบการเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ได้ดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนการออกแบบ

1.แนวความคิดในการออกแบบ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ดนั้น เป็นกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในตัวของการ์ตูน และจะดูการ์ตูนหลายเรื่องทำให้กลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้ต้องการความแปลกใหม่ของการนำเสนอและความน่าสนใจของตัวละคร ถึงแม้จะออกแบบตัวละครที่ดีและดูน่าสนใจแต่การนำเสนอในรูปแบบธรรมดาอาจจะทำให้ตัวละครนั้นไม่เป็นที่รู้จักกับกลุ่มเป้าหมายได้ ซึ่งการนำเสนออีกเป็นส่วนที่สำคัญเช่นกัน นอกจากการออกแบบที่ดีแล้ว และในสื่อที่นำมาใช้ในการนำเสนอตัวละครก็เป็นสื่อ มัลติมีเดีย ซึ่งสื่อมัลติมีเดียสามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมได้มาก นั่นคือตัวเองสามารถที่จะกดดูส่วนที่ต้องการและสร้างความน่าสนใจด้วย movie ที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง และกลุ่มเป้าหมายจะได้รับรู้ถึงข้อมูลส่วนตัวของตัวละครและหุ่นยนต์ในรูปแบบที่แปลกใหม่ ซึ่งมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียง

ในส่วนการออกแบบนั้น ได้แบ่งออกเป็น

- 1.ออกแบบตัวละครของเรื่องกันดั้มซี้ดภาคใหม่โดยตัดแปลงจากเรื่องที่มีอยู่แล้ว
- 2.ออกแบบตัวหุ่นยนต์กันดั้มของเรื่องกันดั้มซี้ดภาคใหม่โดยตัดแปลงจากเรื่องที่มีอยู่แล้ว
- 3.หน้าpage แต่ละหน้าของ CD-rom
- 4.กราฟิกในส่วนของการนำเสนอตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้ม

การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครใหม่นั้นก็มีพื้นฐานมาจากในเรื่องเดิมคือ ตัวเอกของเรื่องเป็นมนุษย์ตัดแปลงพันธุกรรม โดยจะให้ตัวเอกที่ออกแบบมาใหม่นั้นเป็นมนุษย์ตัดแปลงพันธุกรรมด้วยเช่นกัน และตัวละครแต่ละตัวก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวที่ต่างกัน

การออกแบบหุ่นยนต์กันดั้ม

การออกแบบหุ่นยนต์กันดั้มก็จะเน้นที่ **concept** การออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น ซึ่งอาจจะมีกราฟิกหรือลวดลายบนตัวของหุ่นยนต์เพื่อที่จะบ่งบอกถึง **concept** ของหุ่นยนต์กันดั้มได้มากขึ้นและยังสร้างความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากในเรื่องกันดั้มซี้ดที่มีอยู่เดิมนั้นตัวหุ่นยังขาดเอกลักษณ์อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าแต่ละหน้าของ CD-rom

จะเน้นไปที่ภาพในการ์ตูนเรื่องกันดั้มซี้ด และมีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวละครในเรื่อง มีภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนในเรื่องกันดั้มซี้ด เพื่อสร้างความน่าสนใจมีเสียงเพลงบรรเลงเพื่อความเพลิดเพลิน

กราฟิกในส่วนของการนำเสนอตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้ม

จะใช้กราฟิกที่ดูทันสมัย, ล้ำยุคแต่ก็ดูเรียบง่าย ใช้กราฟิกน้อย เพื่อที่จะเน้นตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้ม ให้ดูเด่นมากกว่าส่วนของกราฟิก

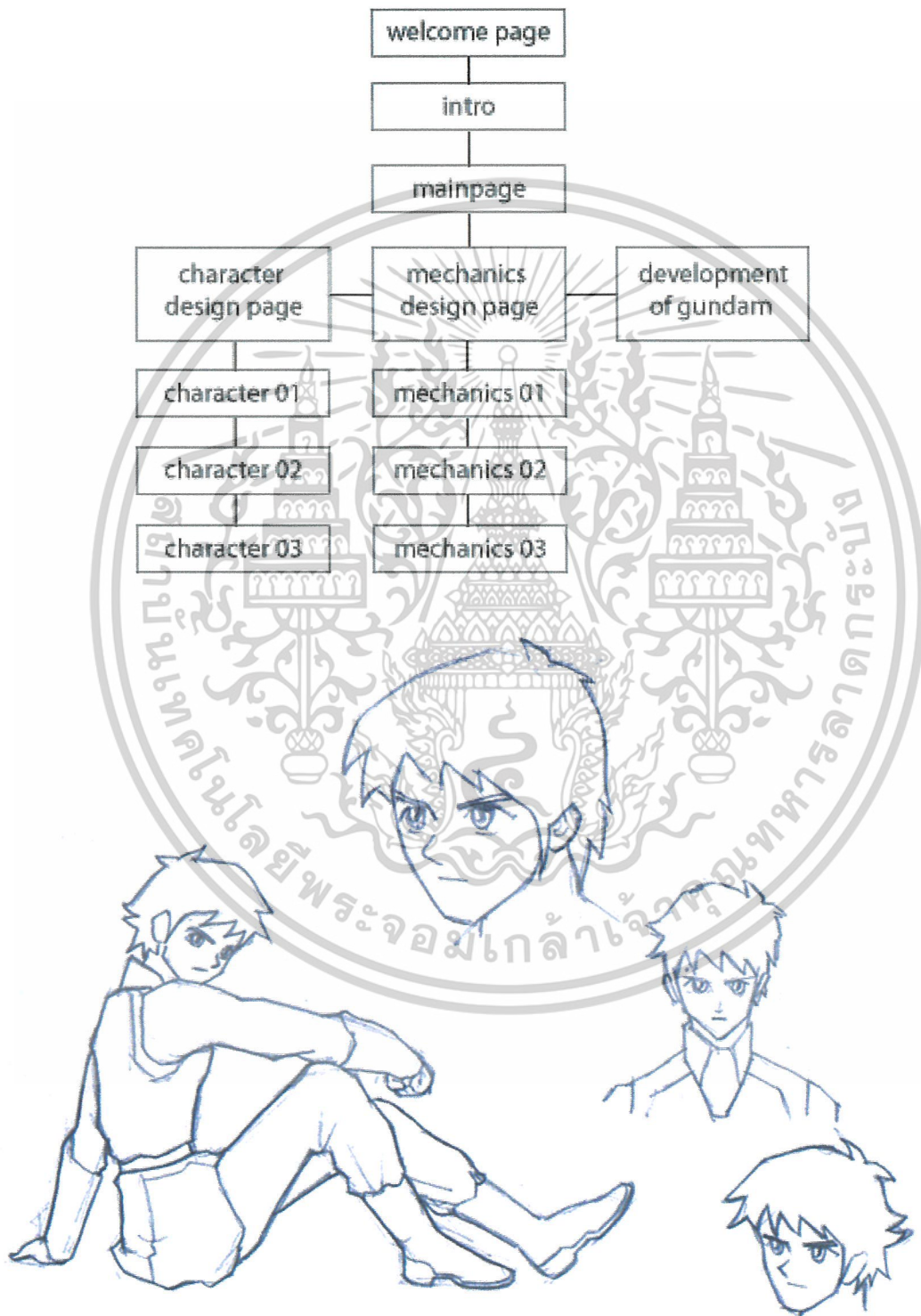
2.การออกแบบ

2.1 ขั้นตอนและวิธีการออกแบบ

- ออกแบบตัวละครและหุ่นยนต์กันดั้มโดย sketch ลงในกระดาษ
- ตัดเส้นและลงสีตัวการ์ตูนในส่วนต่างๆทั้งหมดในคอมพิวเตอร์
- sketch หน้าต่างๆของมัลติมีเดียลงในกระดาษ
- ทำกราฟิกหน้าต่างๆของมัลติมีเดียในคอมพิวเตอร์
- นำในส่วนของการ์ตูนและกราฟิกเข้ามาทำเป็นสื่อมัลติมีเดียในโปรแกรม Flash และจัดเรียงข้อมูลต่างๆในโปรแกรมนี้
- หาข้อบกพร่องและแก้ไขชิ้นงาน
- ทดสอบชิ้นงานว่าสามารถใช้งานได้ดีหรือไม่
- บันทึกข้อมูลเตรียมเสนอ

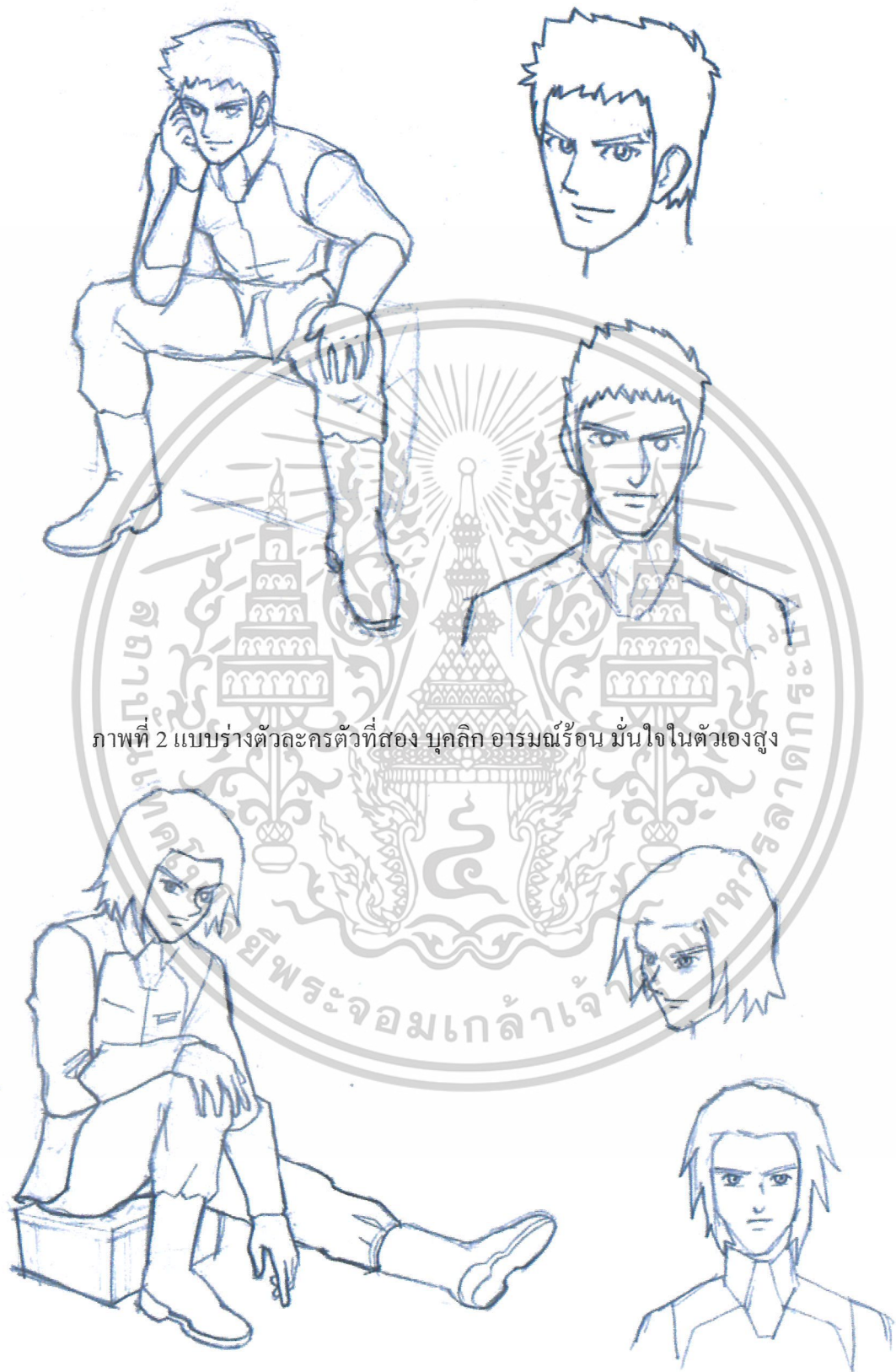
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ส่วนประกอบหน้าต่างๆใน CD-rom



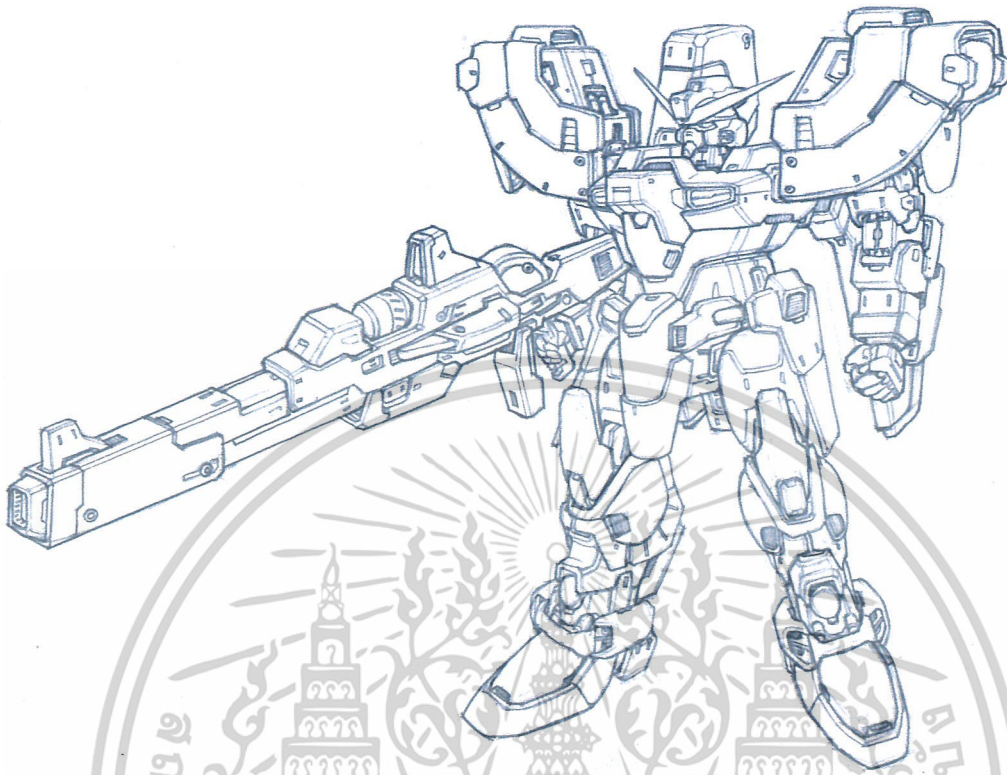
ภาพที่ 1 แบบร่างตัวละครตัวแรก ตัวเอกของเรื่อง เป็นเด็กที่เสียบๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

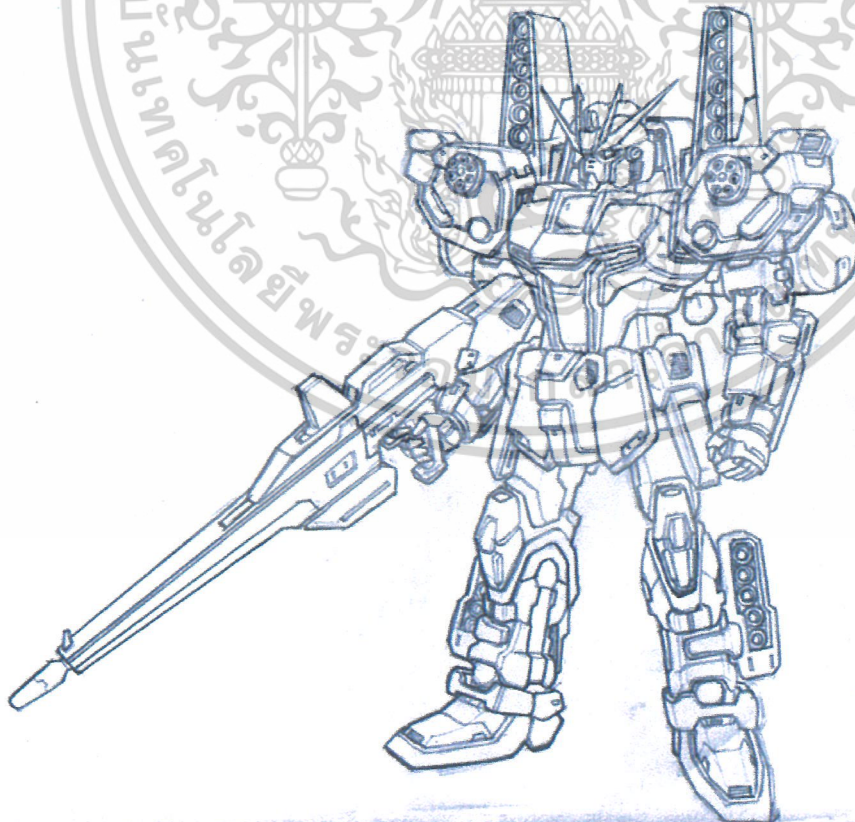


ภาพที่ 2 แบบร่างตัวละครตัวที่สอง บุคลิก อารมณ์ร้อน มั่นใจในตัวเองสูง

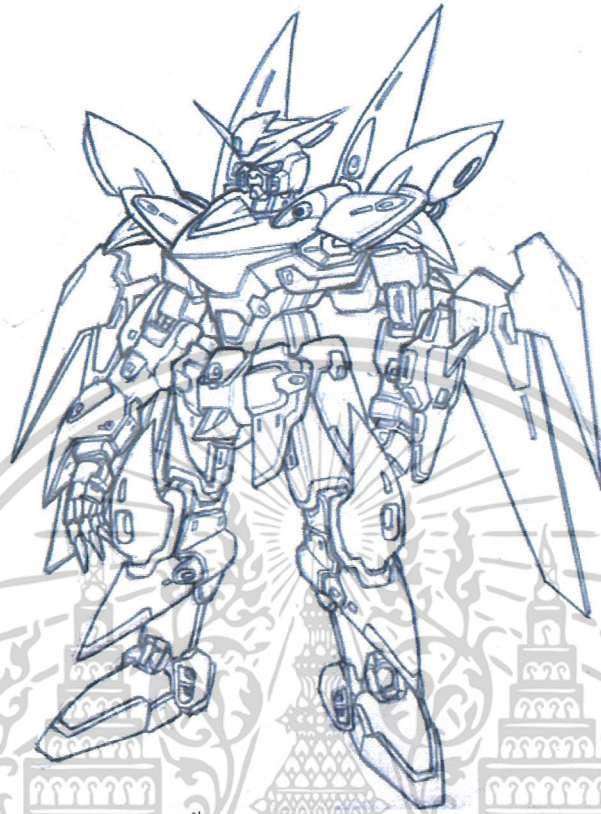
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อแจกจ่าย บุคลิก สุขุม เยือกเย็น นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 แบบร่างหุ่นยนต์กันดั้มตัวแรก โดยตัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซี้ด



ภาพที่ 5 แบบร่างหุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สอง โดยตัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซี้ด
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 แบบร่างหุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สาม โดยดัดแปลงมาจากเรื่องกันดั้มซัด



ภาพที่ 7 ตัวละครตัวแรกที่เสร็จสมบูรณ์และชุดอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

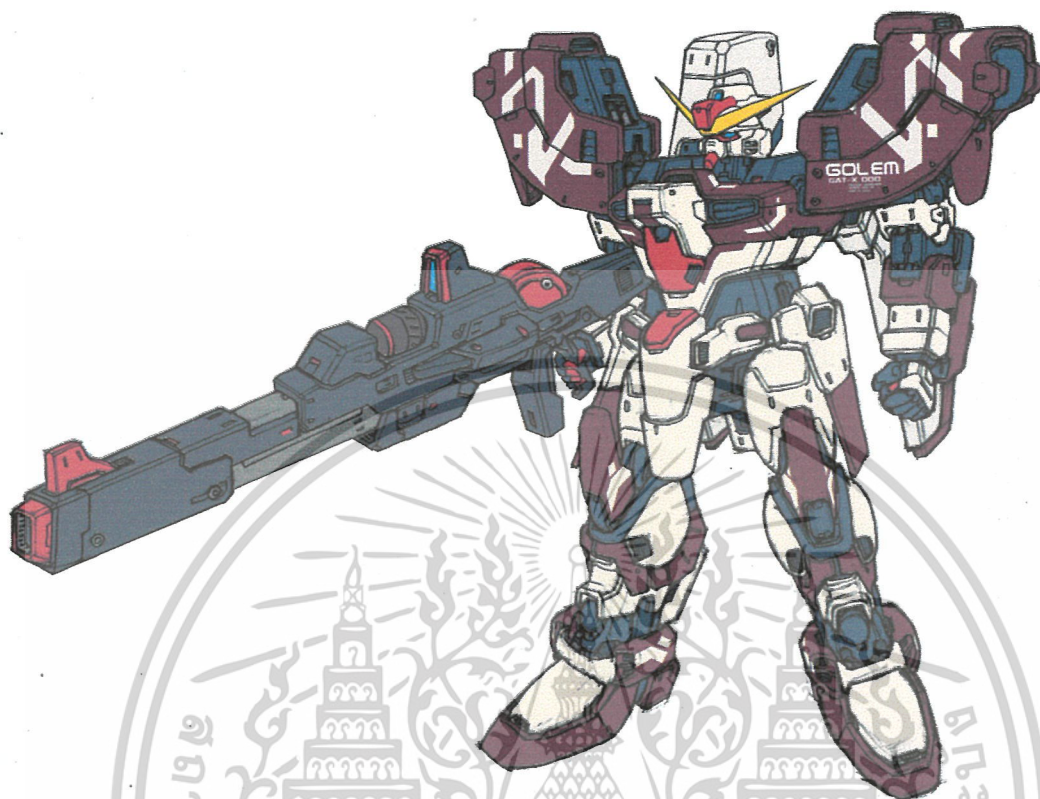


ภาพที่ 8 ตัวละครตัวที่สองที่เสร็จสมบูรณ์

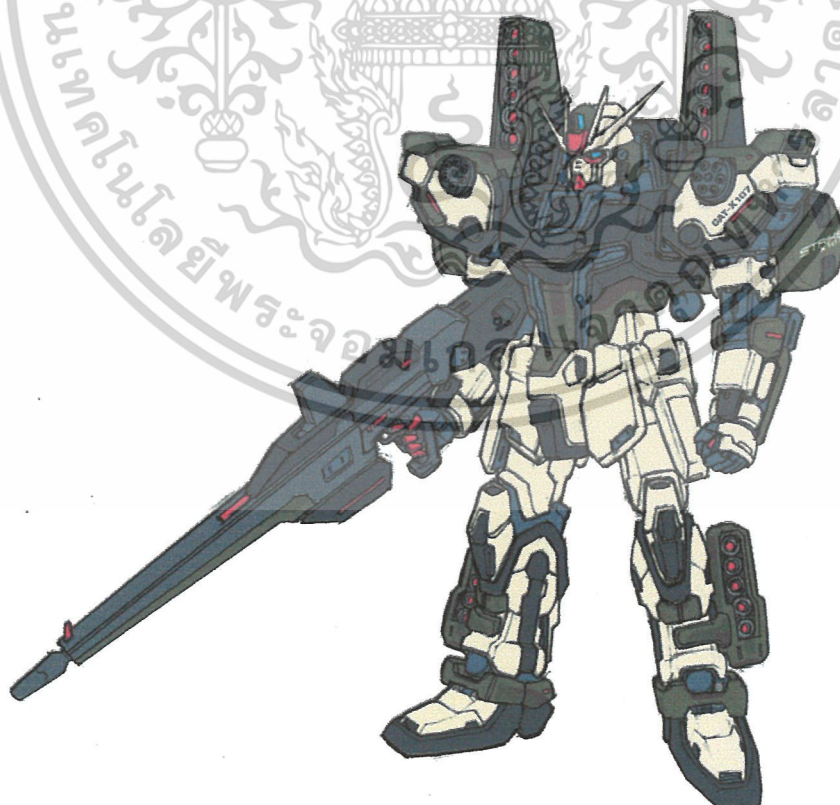


ภาพที่ 9 ตัวละครตัวที่สามที่เสร็จสมบูรณ์

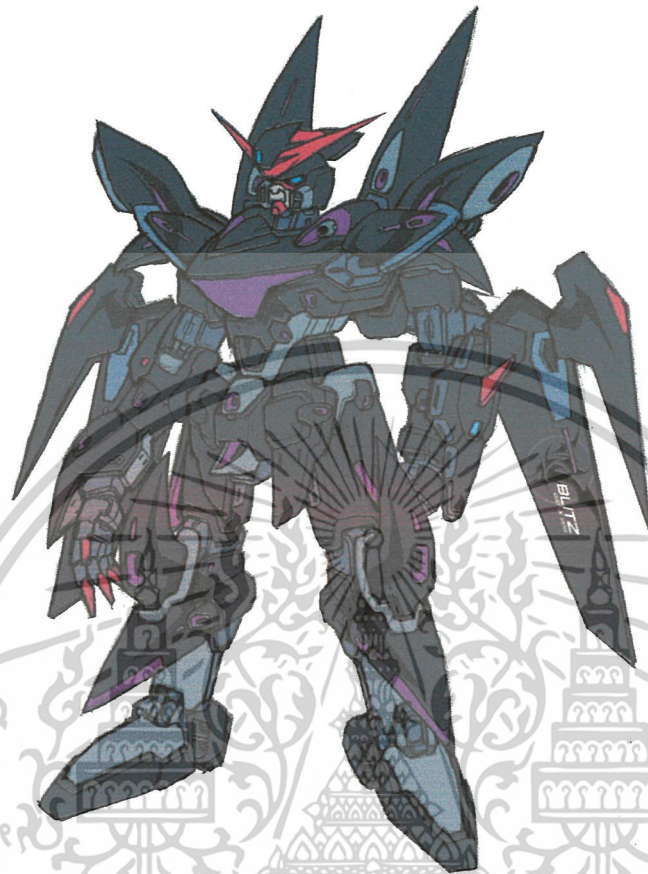
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



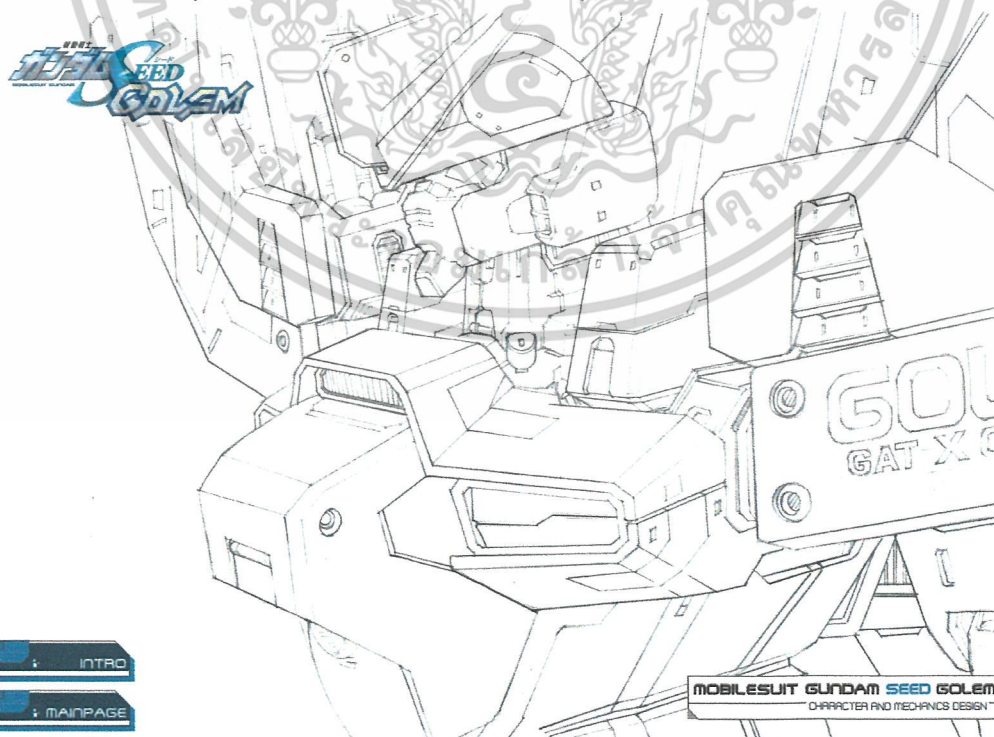
ภาพที่ 10 รุ่นยนต์กันดั้มตัวแรกที่เสร็จสมบูรณ์ ภายใต้ concept ยักษ์โกเลม



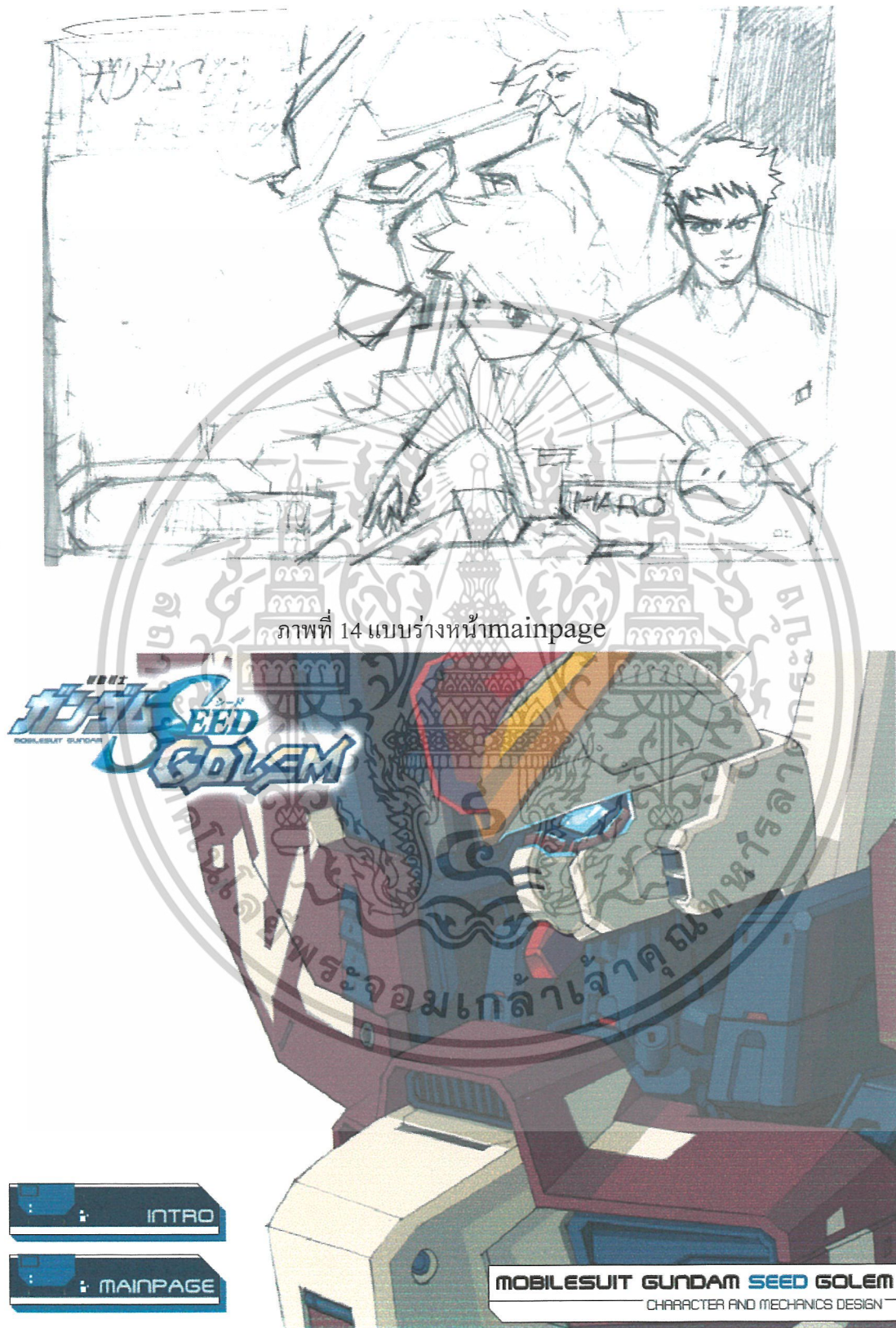
ภาพที่ 11 รุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สองที่เสร็จสมบูรณ์ ภายใต้ concept ทหาร
เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 หุ่นยนต์กันดั้มตัวที่สามที่เสร็จสมบูรณ์ ภายใต้ concept ปีศาจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรรณงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น กรุณาอย่าให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 แบบร่างหน้าmainpage

ภาพที่ 15 ภาพหน้า welcomepage ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 ภาพหน้า mainpage ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว



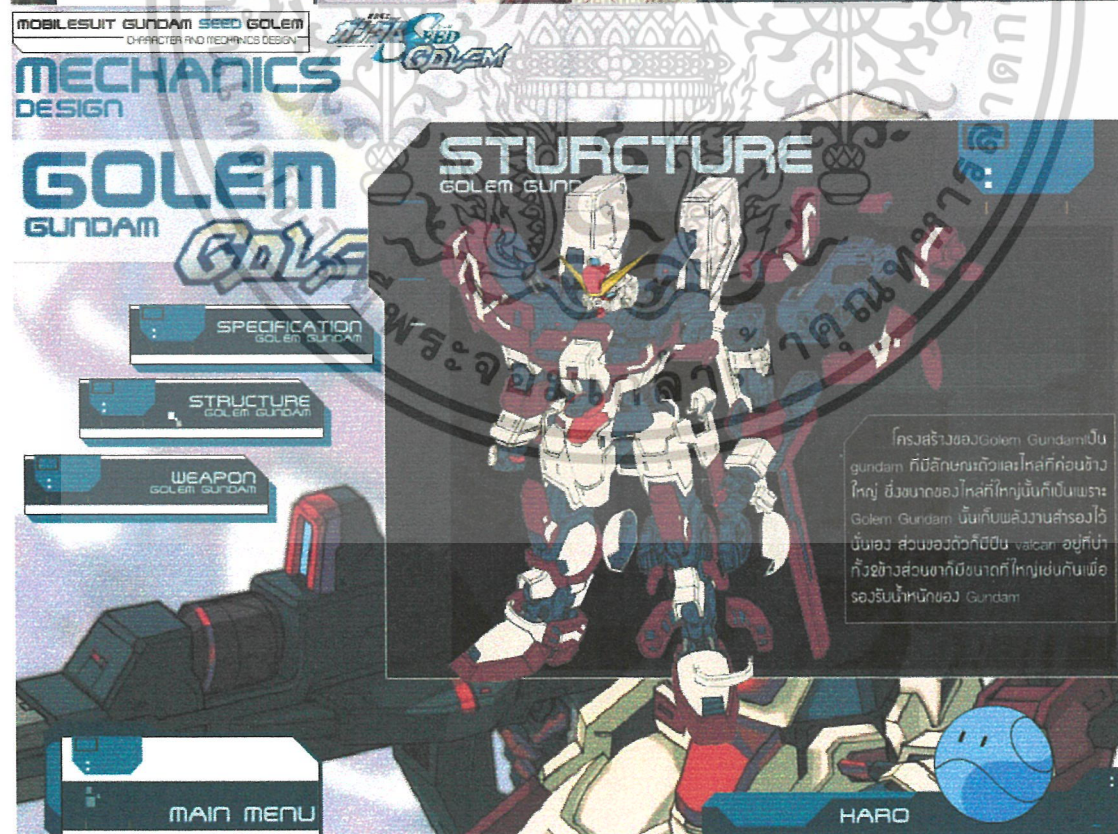
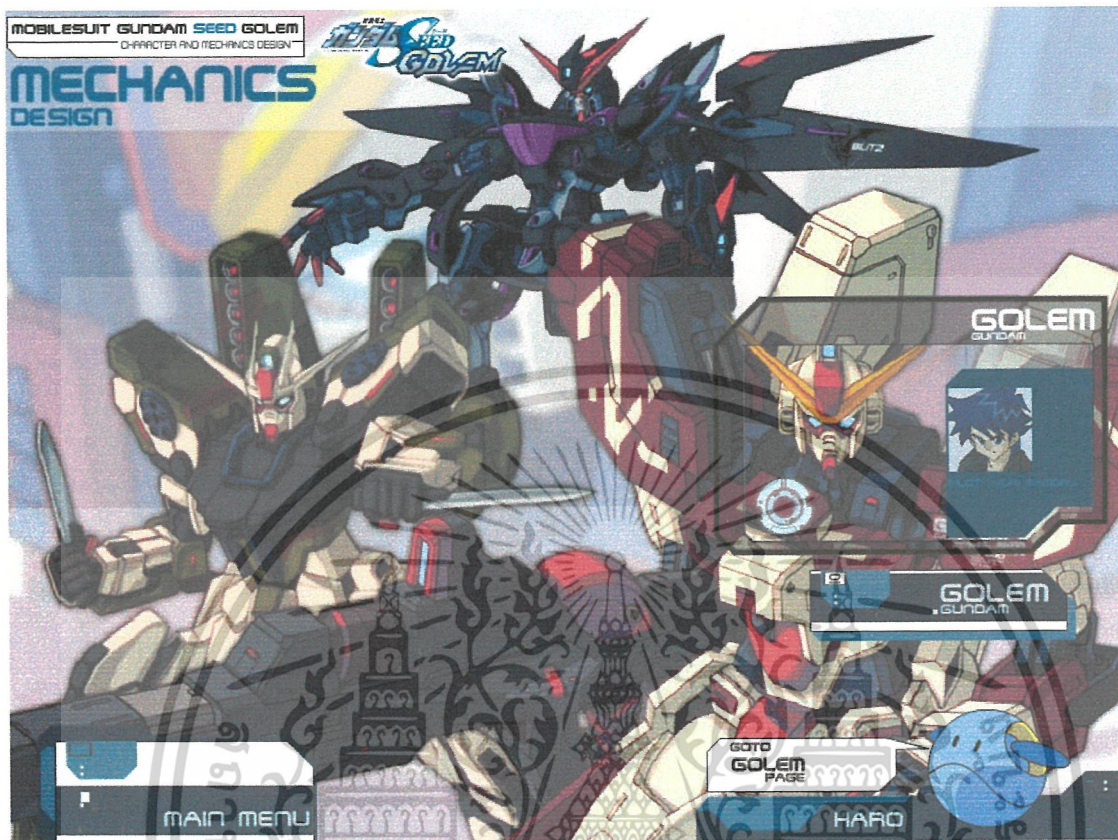
ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างของ Intro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



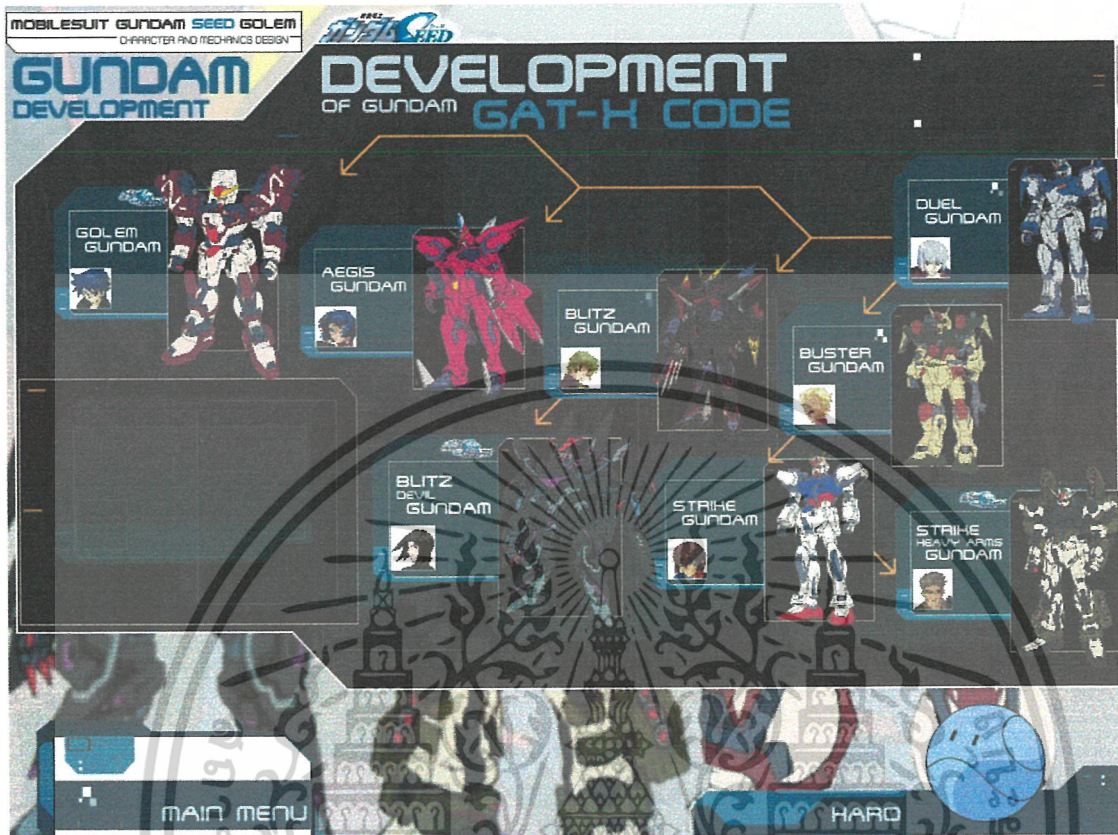
ภาพที่ 18 ภาพหน้า character design ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 19 ภาพหน้า mechanics design ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ภาพหน้า development of gundam ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว



ภาพที่ 21 ภาพกราฟิกบนแผ่นซีดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 ภาพกราฟิกบนกล่องบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

1.สรุปผลการทำงาน

จากการที่ได้ทำงานจนเสร็จสิ้นแล้ว ได้ข้อสรุปจากการทำงานหลายอย่างและมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

- การเลือกใช้สื่อก็เป็นสิ่งสำคัญในการที่จะนำเสนออะไร การเลือกสื่อที่เหมาะสมก็จะทำให้การนำเสนอประสบความสำเร็จ
- ในสื่อมัลติมีเดียจนถึงแม้จะมีฟังก์ชันที่น่าสนใจแต่การออกแบบปุ่มต่างๆ การจัดวางกราฟิกก็สำคัญ ถึงแม้บางอย่างจะเป็นเรื่องเล็กน้อยแต่ก็เป็นสิ่งที่ไม่ควรละเลยในการทำงาน
- ในส่วนของการวางแผนการทำงานนั้น ในส่วนของการทำภาพเคลื่อนไหวนั้น ใช้เวลาในการทำมาก ดังนั้นควรจะแบ่งเวลาในการทำกราฟิกกับทำภาพเคลื่อนไหวให้ดี
- การใช้กราฟิกควรที่จะเลือกใช้ให้เหมาะกับงานและกลุ่มเป้าหมาย เพราะการเลือกใช้กราฟิกที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแล้ว ก็จะเป็นตัวสร้างความน่าสนใจให้กลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี
- เสียงประกอบ ก็เป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมให้งานนั้นดูน่าสนใจมากขึ้นกว่าที่เป็นสื่อมัลติมีเดียเฉยๆ และเสียงก็ช่วยส่งเสริมภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ให้มีความต่อเนื่อง

2.ปัญหาที่เกิดขึ้น

- การวางแผนการทำงานในบางครั้งไม่เป็นอย่างที่กำหนดไว้ทั้งในเรื่องของเวลา และในเรื่องของการออกแบบทำให้ต้องมีการแก้ไขบ่อยๆ
- ในการทำงานด้านมัลติมีเดีย ภาพเคลื่อนไหวนั้นใช้เวลาในการทำงานนานและมีปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรม และการแก้ไขในบางส่วนต้องใช้เวลาเนื่องจากความซับซ้อน
- ในส่วนของ Intro นั้น เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีขนาดไฟล์ที่มีขนาดใหญ่มากและเมื่อนำเข้ามาในโปรแกรม Flash แล้วคุณภาพของงานนั้นแยกลงเพราะถูกบีบอัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ในส่วนของ animation ของหน้าต่างๆมีมากเกินไปบางครั้งทำให้งานดูน่าเบื่อ

3.ผลที่ได้รับจากการทำงาน

- การวางแผนสื่อมัลติมีเดีย มีการวางแผนที่ดีในการทำงานและเป็นระบบ
- เลือกใช้กราฟิกที่เหมาะสมกับตัวงาน
- การจัดวางองค์ประกอบ และฟังก์ชันการใช้งานที่เหมาะสม
- การออกแบบตัวละครและหุ่นยนต์โดยมีหลักการที่อ้างอิงได้จากการวิเคราะห์ของตัวเอง
- สามารถนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้ประชาสัมพันธ์ในรูปแบบอื่นได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Kodansha. Gundam Seed Official File : characterdesign Vol.1. February ,2003

Kodansha. Gundam Seed Official File : mechanicsdesign Vol.1. February ,2003

Mecha & Anime HQ. <http://www.mahq.net/mecha/gundam/index.htm> . March 2005

TORPONG PANICHAKUL. <http://www.thai-toku-v3.us/torpong/seed/index.html>. March 2005



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ วิทยา พิลาหาวาสส รหัส 44020199

อายุ 23 ปี

ขณะนี้กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์

เกิดวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2524

ที่อยู่ 82/5 ซ. อุดมสุข6 ถ.สุขุมวิท103 แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพฯ 10260

จบการศึกษาระดับประถมศึกษาจาก โรงเรียนพระแม่มาลีพระโขนง

จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว

จบการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ศ.ปวช.) จาก วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง

ความถนัด : ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย, ออกแบบสิ่งพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้