สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบคาแรคเตอร์เรื่อง “อลิสในแดนมหัศจรรย์” โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมิเดีย

PROJECT CHARACTER DESIGN FOR “ALICE IN WONDERLAND” PRESENT BY MULTIMEDIA

T059557

นายณัฐพงษ์ ศรีไชยกิจ

Mr. NATTAPONG SRICHAIYAKIT

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2547

วพ.
ล26339ก
2547

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....59557
วัน,เดือน,ปี.....- 8 ส.ค. 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ล26339ก
2547
b.....
i.....

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบคาแรคเตอร์ เรื่อง “อลิส ในแดนมหัศจรรย์” โดยนำเสนอ
ในรูปแบบมัลติมีเดีย

PROJECT CHARACTER DESIGN FOR “ALICE IN WONDERLAND”
PRESENT BY MULTIMEDIA

นายณัฐพงษ์ ศรีไชยกิจ

Mr.NATTAPHONG SRICHAIYAKIT

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....อาภัสสร อินทรอักษร.....วันที่.....24 มีค 48.....

(อาจารย์อาภัสสร อินทรอักษร)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่.....12 เม.ย. 48.....

(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบคาแรคเตอร์เรื่อง “อลิสในแดนมหัศจรรย์”โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมิเดีย
PROJECT CHARACTER DESIGN FOR “ALICE IN WONDERLAND” PRESENT BY MULTIMEDIA

ชื่อนักศึกษา นายณัฐพงษ์ ศรีไชยกิจ
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์อาภัสสร อินทรอักษร
ปีการศึกษา 2547

บทคัดย่อ

การออกแบบคาแรคเตอร์ คือ การสร้างตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นคน, สัตว์หรือสิ่งของขึ้นมา เพื่อนำไปใช้ในที่ต่าง ๆ กันไปเช่น บทละคร , อนิเมชั่น , เกมส์ หรือเป็น Mascot ของร้านต่างๆเป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบคาแรคเตอร์ เพื่อนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะคาแรคเตอร์ที่ดีจะช่วยทำให้สื่อนั้น ๆ จดจำได้ง่ายและใกล้ชิดกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ การออกแบบคาแรคเตอร์เป็นเสมือนการสร้างคนขึ้นมา 1 คน ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์ จึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาลักษณะของคนในแง่ต่าง ๆ เช่น ลักษณะหน้าตาที่สอดคล้องกับลักษณะนิสัย ลักษณะนิสัยพิเศษต่าง ๆ ของคนแต่ละประเภท หรือแม้กระทั่ง วันเดือนปีเกิด ราศี กรุ๊ปเลือด ก็มีผลในการออกแบบคาแรคเตอร์เช่นกัน

โครงการนี้เลือกเรื่อง “Alice in wonderland” ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่ได้เข้าไปผจญภัยในอีกดินแดนหนึ่งที่แปลกประหลาดและมหัศจรรย์ สุดท้ายแล้วเธอได้พบว่าทั้งหมดเป็นเพียงความฝันของเธอ เรื่องนี้ทำให้ผู้ที่อ่านได้รู้ว่าได้รู้สึกถึงความกว้างไกลของจินตนาการมนุษย์และทำให้เห็นว่าคนเรามีหลายประเภทหลายลักษณะ เรื่องนี้มีความลึกซึ้งทั้งทางด้านเนื้อหาและคาแรคเตอร์ที่เป็นดั่งตัวแทนของคนประเภทต่างๆ

ผลงานชิ้นนี้เน้นการศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์ รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศ และการออกแบบองค์ประกอบอื่นๆ เช่น การออกแบบไอคอนที่ใช้งาน และกรอบคำพูดที่แสดงอารมณ์และลักษณะคาแรคเตอร์ที่พูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของงานประกอบด้วยซีดี 1 แผ่น และการออกแบบคาแรคเตอร์หลักทั้งหมด 12 ตัว คือ อลิส , แมวเชสเชอร์ , ท่านหญิง , แม่ครัว , กบ , คนขายหมวก , พระราชา , ราชินี และกระต่ายขาวและนำเสนอในรูปแบบของ Interactive Multimedia ในตอนที่ 6 “Pig and Pepper” ลักษณะของ Interactive Multimedia ในผลงานชิ้นนี้ ได้นำเสนอในรูปแบบ Comic Animation เพื่อสร้างความแปลกใหม่และความน่าสนใจ และทำให้ผลงานตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี ต้องขอขอบคุณอาจารย์และคณะกรรมการทุกท่านที่ให้คำปรึกษาและแนะนำ ในการปรับปรุงตรวจสอบงานจนสำเร็จลงด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ อาภัสสร อินทรอักษร ที่เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้กล้าจะทำสิ่งที่ตัวข้าพเจ้ารักและคำแนะนำที่มีคุณค่าอีกมากมาย

ขอขอบคุณอาจารย์ เสาวภา พงษ์คุณากร สำหรับคำปรึกษาอันแสนมีคุณค่าและแนวทางการทำงานที่ทำให้ข้าพเจ้าทำงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล สำหรับข้อมูลเรื่อง “ALICE IN WONDERLAND” และคำปรึกษามากมาย

ขอขอบคุณอาจารย์ อัจนา ตัณมุขยกุล สำหรับหนังสือ “ALICE IN WONDERLAND” ภาคภาษาอังกฤษ ข้อมูลและคำปรึกษาอีกมากมาย

ขอขอบคุณอาจารย์ทุกๆท่านที่ให้คำปรึกษาเพื่อปรับปรุงงาน

ขอขอบคุณ นางสาวดวงกมล จิตรรัตนพงษ์ สำหรับความช่วยเหลือในทุกๆด้าน

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่วิจารณ์งาน เพื่อปรับปรุงแก้ไข

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ คุณพ่อคุณแม่ คุณปู่คุณย่า และคุณอาที่ให้ความรักความเป็นห่วงและเงินในการทำชิ้นงานนี้แก่ข้าพเจ้าตลอดมา ทุกท่าน เป็นแรงผลักดันที่สำคัญอย่างยิ่งของความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ด้วยความขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ณัฐพงษ์ ศรีไชยกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ		ก
กิตติกรรมประกาศ		ข
สารบัญ		ค
สารบัญภาพประกอบ		จ
บทที่		
บทนำ		
	ที่มา	1
	วัตถุประสงค์	1
	ขอบเขตของงาน	1
	วิธีบรรลุเป้าหมาย	2
1.	เรื่อง “Alice in Wonderland”	3
	ประวัติผู้แต่ง	3
	เนื้อเรื่องโดยย่อ	4
2.	การออกแบบคาแรคเตอร์	5
	ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์	5
	ขั้นตอนในการสร้างคาแรคเตอร์	7
3.	สื่อมัลติมีเดีย	9
	ความหมายของ Multimedia	9
	องค์ประกอบ Multimedia	10
	การรวมองค์ประกอบของ Multimedia	11
	ความหมายของ Interactive Multimedia	11
4.	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	12
	วิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่อง “อลิสในแดนมหัศจรรย์”	12
	วิเคราะห์เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย	13
	แนวทางการออกแบบ	13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

5.	ขั้นตอนการออกแบบ	15
	แบบร่างคาแรคเตอร์	16
	ฉากหลัง	19
	ไอคอน	21
	กรอบคำพูด	21
6.	ผลงาน	22
	คาแรคเตอร์หลักของเรื่อง	22
	ฉากหลัง	31
	ไอคอน	33
	ภาพไตเติ้ลของแต่ละ Chapter	34
	กรอบคำพูด	37
	ภาพตัวอย่าง	39
บทสรุปและข้อเสนอแนะ		42
บรรณานุกรม		44
ประวัติผู้เขียน		45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของอลิส	16
2.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของท่านหญิง	16
3.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของพระราชา	17
4.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของกบ	17
5.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของราชินี	17
6.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของกระต่ายขาว	18
7.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของแมวเชสเชอร์	18
8.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของแม่ครัว	18
9.	ภาพแบบร่างคาแรคเตอร์ของคนขายหมวก	19
10.	ภาพแบบร่างของหน้าบ้าน	19
11.	ภาพแบบร่างของห้องครัว	20
12.	ภาพแบบร่างของป่า	20
13.	ภาพแบบร่างของไอคอนที่ใช้งานในขณะเล่น	21
14.	ภาพแบบร่างของไอคอนที่ใช้ปรับเปลี่ยนภาพ, เสียง และออกจากโปรแกรม	21
15.	ภาพแบบร่างกรอบคำพูด	21
16.	ภาพอลิส	22
17.	ภาพแมวเชสเชอร์	23
18.	ภาพท่านหญิง	24
19.	ภาพแม่ครัว	25
20.	ภาพกบ	26
21.	ภาพคนขายหมวก	27
22.	ภาพราชินี	28
23.	ภาพพระราชา	29
24.	ภาพกระต่ายขาว	30
25.	ภาพหน้าบ้าน	31
26.	ภาพห้องครัว	31
27.	ภาพป่า	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
28.	ภาพไอคอนที่ใช้งานในขณะเล่น	33
29.	ภาพไอคอนที่ใช้ปรับเปลี่ยนภาพ, เสียง และออกจากโปรแกรม	33
30.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 1	34
31.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 2	34
32.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 3	34
33.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 4	35
34.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 5	35
35.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 6	35
36.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 7	36
37.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 8	36
38.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 9	36
39.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 10	37
40.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 11	37
41.	ภาพไตเติ้ลของ Chapter ที่ 12	37
42.	ภาพกรอบคำพูด	38
43.	ภาพหน้า Main Page	39
44.	ภาพหน้า Chapter select	39
45.	ภาพหน้า Special	40
46.	ภาพตัวอย่างภายในเรื่องภาพที่ 1	40
47.	ภาพตัวอย่างภายในเรื่องภาพที่ 2	41
48.	ภาพตัวอย่างภายในเรื่องภาพที่ 3	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

ที่มาของโครงการ

"Alice in wonderland"ส่งเสริมให้ผู้อ่านคงไว้ซึ่งจินตนาการที่มีในวัยเด็กเพราะเมื่อมีอายุมากขึ้น คนเราจะใช้ชีวิตอยู่กับความจริงมากจนเกินไปทำให้ลืมจินตนาการในวัยเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข เรื่อง "Alice in wonderland" เป็นเรื่องที่มีความลึกซึ้ง ทั้งด้านคาแรคเตอร์และเนื้อหา โดยที่คาแรคเตอร์แต่ละชนิดจะแสดงนิสัยแต่ละประเภทและยังแสดงถึงจินตนาการที่ไร้ขอบเขตของมนุษย์ ภายในเรื่องอลิสจะได้เจอผู้คนมากมายที่นิสัยแตกต่างกันไป คาแรคเตอร์ที่อลิสได้เจอแต่ละตัวนั้นเปรียบได้กับนิสัยคนที่มีหลากหลายประเภท จึงเป็นที่มาของโครงการซึ่งต้องการเน้นการศึกษาทางด้านการออกแบบคาแรคเตอร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์
2. เพื่อศึกษาการออกแบบภาพแนวแฟนตาซี
3. เพื่อศึกษาการออกแบบงานในรูปแบบ Interactive
4. ออกแบบนิทานInteractive Multimedia เรื่อง "Alice in wonderland" โดยเน้นการออกแบบคาแรคเตอร์

ขอบเขตของงาน

1. character design ตัวละครสำคัญในเรื่อง ประกอบด้วย
   - อลิส
   - แมวเชสเชอร์
   - ท่านหญิง
   - แม่ครัว
   - กบ
   - คนขายหมวก
   - พระราชา
   - ราชินี
   - กระต่ายขาว
2. ออกแบบและวางโครงสร้างนิทานInteractive Multimedia เรื่อง "Alice in wonderland" ประกอบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Main page
    1. Play สำหรับการเล่นตามลำดับ
    2. Chapter select ตอนที่ 1-12 โดยออกแบบ Interactive Multimedia ใน ตอนที่ 6 “Pig and pepper”
    3. Special แสดงการออกแบบคาแรคเตอร์ และ ฉากหลัง

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
    - ภาพประกอบ
    - การออกแบบคาแรคเตอร์
    - การออกแบบสื่อInteractive Multimedia
    - เรื่อง “Alice in wonderland”
2. วิเคราะห์และสรุปเนื้อหา
    - สรุปเนื้อเรื่อง
    - วิเคราะห์เรื่องราวแต่ละตอน
    - ศึกษาคาแรคเตอร์
3. ออกแบบและทำ Interactive Multimedia
    - ทำ Site Map
    - ออกแบบคาแรคเตอร์
    - ทำ Story Board
    - วาดและลงสีภาพและฉากหลังทั้งหมด
    - ออกแบบIconที่จะใช้ในงาน
    - ออกแบบหน้า Main Page

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
เรื่อง "Alice in Wonderland"

ประวัติผู้แต่ง

ชื่อจริงนามเต็มของนักประพันธ์ชาวอังกฤษท่านนี้ คือ ชาร์ลส์ ลุดวิดจ ดอดจ์สัน (Charles Lutwidge Dodgson) แต่ใช้ชื่อในการประพันธ์ว่า ลิวอีส แครอลล์ (Lewis Carroll) อันเป็นชื่อที่แผลงเป็นภาษาละตินได้ว่า คาโรลุส ลูโดวิคุส (Carolus Ludovicus) แล้วมาเขียนตามสำเนียงอังกฤษว่า แครอลล์ ลิวอีส (Carroll Lewis) หากแต่ลำดับเสียงใหม่เป็น ลิวอีส แครอลล์ (Lewis Carroll) ด้วยความคิดอันแยบยลของท่าน

ดอดจ์สัน ชอบวิชาคณิตศาสตร์มากและมีความเชี่ยวชาญในทางนี้ ต่อมาจึงได้รับแต่งตั้งให้เป็นอาจารย์ประจำที่ มหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ด และดำรงตำแหน่งดังกล่าวจวบจนสิ้นชีวิตของท่าน

ผลงานการเขียนของท่านส่วนหนึ่งเป็นตำราทางคณิตศาสตร์โดยเฉพาะเรื่องของตรรกศาสตร์ งานเขียนอีกส่วนหนึ่งก็เป็นหนังสือสำหรับเด็ก และชื่อเสียงอันเกริกเกียรติขจรจายท่านก็ได้รับก็จากหนังสือสำหรับเยาวชนนี่เอง

เรื่องราวของอลิสอันลือชื่อนี้ มีที่มาจากเด็กผู้หญิงที่ชื่อว่า อลิส ลิดเดิล และพี่น้อง กล่าวคือเมื่อดอดจ์สันและเด็กๆ ไปเที่ยวปิกนิกกันโดยแล่นเรือไปในแม่น้ำ ในขณะเดียวกันนั้นดอดจ์สันก็ได้เล่านิทานให้เด็กๆฟัง ก่อนจากกัน อลิสได้มาขอให้ดอดจ์สันเขียนเรื่องนี้ให้เธอ ดอดจ์สันจึงเขียนเรื่องดังกล่าวขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ปี ค.ศ. 1863 โดยท่านเป็นผู้วาดภาพประกอบเองและให้ชื่อเรื่องว่า การผจญภัยของอลิสใต้พิภพ (Alice's Adventure Underground)

ต่อมานักเขียนท่านหนึ่งได้มาเห็นหนังสือเล่มนี้จึงขอร้องให้ผู้ประพันธ์จัดพิมพ์ขึ้น เพราะเห็นว่าน่าจะเหมาะสมแก่เด็กๆทั้งหลาย ด้วยเหตุนี้หลังจากแก้ไขเพิ่มเติมแล้วดอดจ์สัน จึงพิมพ์หนังสือเล่มนี้ขึ้นเมื่อต้นปี ค.ศ. 1864 แต่ใช้ชื่อ การผจญภัยของอลิสในแดนมหัศจรรย์ (Alice's Adventure In Wonderland) โดยมี จอห์น เทนนีล นักวาดภาพล้อการเมืองผู้มีชื่อเสียงในตอนนั้นเป็นผู้วาดภาพประกอบ

หลังจากพิมพ์หนังสือเล่นนี้ออกมาชื่อเสียงของผู้ประพันธ์ก็ลือเลื่องไปทั่วในฐานะนักเขียนที่ช่างเขียนได้พิสดารล้ำลึกทั้งเนื้อหาและรูปแบบ เขียนได้อย่างแหวกแนวทั้งร้อยแก้วและโคลงกลอนที่สนุกสนาน เมื่อถึงต้นปี ค.ศ. 1866 ดอดจ์สัน จึงเขียนเรื่อง อลิส อีกเรื่องหนึ่ง ให้ชื่อว่า ผ่านกระจกเงาและสิ่งที่อลิสพบเห็น (Through the Looking Glass And What Alice Found There) หากแต่เพิ่งมาพิมพ์เมื่อเดือนธันวาคม ค.ศ. 1871 นับว่าเป็นงานที่ดีหรือดีกว่าเล่มแรกด้วยซ้ำ จึงเป็นเหตุให้ชื่อเสียงของผู้ประพันธ์โด่งดังขึ้นอย่างมาก จากชื่อ ลิวอีส แครอลล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดอดจ์สัน ถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 14 มีนาคม ค.ศ. 1898 อายุได้ 66 ปี ที่หลุมศพของท่านมีชื่อสลักบนไม้กางเขนหินอ่อนที่ปักไว้ว่า “LEWIS CARROLL” อันเป็นนามแฝงที่เขาใช้ในการประพันธ์เป็นส่วนใหญ่

ปัจจุบันนี้เรื่องราวของอลิสทั้งสองเล่มเป็นที่กล่าวขวัญและรู้จักกันในฐานะของกรรมสำหรับเด็กและเป็นวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงของโลกด้วยชื่อเสียงของผู้ประพันธ์จึงเป็นที่รู้จักกันในฐานะนักแต่นิทานสำหรับเด็กด้วยส่วนตำราทางคณิตศาสตร์ที่ดอดจ์สันแต่ขึ้นมาจำนวนไม่น้อยและน่าสนใจมาก กลับไม่เป็นที่รู้จักมากนัก

อลิสในทุกวันนี้จึงเป็นที่ประทับใจผู้ได้อ่านทั้งในประเทศอังกฤษเอง และต่างประเทศทั่วโลก แม้แต่ “บ้านอลิส” ในประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นเหมือนสิ่งระลึกถึงอลิส ก็มีผู้เข้าเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก

เนื้อเรื่องโดยย่อ

เรื่องเริ่มต้นที่ อลิส เด็กหญิงผู้หนึ่งได้นอนเล่นอยู่ใต้ต้นไม้ต้นใหญ่ กับพี่สาวที่นั่งอ่านหนังสืออยู่ในขณะที่อลิสกำลังเบื่อและใกล้หลับนั้น อลิสได้เห็นกระต่ายตัวหนึ่งถือนาฬิกา พูดภาษาคนได้และวิ่งผ่านไป ด้วยความแปลกใจและสงสัย อลิสจึงวิ่งตามกระต่ายไป และลงไปในโพรงกระต่าย หลังจากนั้นอลิสก็ได้เข้ามาอยู่ในอีกโลกหนึ่งที่แปลกพิสดารกว่าที่ตนเคยอยู่ อลิสได้เจอสิ่งมีชีวิตแปลก ๆ และคนต่าง ๆ มากมายจนสุดท้าย อลิสรู้สึกว่าตัวเองนั้นฝันไป และอลิสได้นำเสียงต่าง ๆ ที่ได้ยินอยู่รอบ ๆ ตัว ในขณะหลับนั้นมาเป็นตัวละครในความฝันนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์ คือ การสร้างตัวละคร (ไม่ว่าจะเป็นคน, สัตว์หรือสิ่งของ) ขึ้นมา เพื่อนำไปใช้ในที่ต่าง ๆ กันไป เช่น บทละคร, อนิเมชั่น, เกมส์ หรือเป็น Mascot ของร้านต่าง ๆ เป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบคาแรคเตอร์ เพื่อนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะคาแรคเตอร์ที่ดีจะช่วยทำให้สื่อนั้น ๆ จดจำได้ง่ายและใกล้ชิดกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้

การออกแบบคาแรคเตอร์เป็นเสมือนการสร้างคนขึ้นมา 1 คน ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดีนั้นนอกจากจะมีลักษณะภายนอกแล้ว ทางด้านนิสัย, ประวัติ, จุดเด่น, ภูมิหลังของคาแรคเตอร์ว่าจำเป็นจะต้องมีเพื่อสร้างความสมจริงให้กับคาแรคเตอร์นั้น ๆ เสมือนมีอยู่ในโลกแห่งความจริง สิ่งต่างของคาแรคเตอร์จะส่งผลสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เปรียบเสมือนนิสัยคนจริง ๆ เช่น คาแรคเตอร์ตัวนี้มีหน้าตาดุร้าย ตาขวาง หางตาชี้ขึ้นเพราะมีนิสัยที่ดุร้าย ขี้โมโห เอาแต่ใจตัวเอง และที่มีนิสัยเป็นดังนั้นเพราะได้รับการเลี้ยงดูมาแบบตามใจ เป็นต้น ลักษณะการคิดคาแรคเตอร์แบบนี้ จะทำให้คาแรคเตอร์แต่ละตัวมีความสมจริงและมีจุดเด่นเป็นของตัวเองมากขึ้น ดังนั้น การออกแบบคาแรคเตอร์ จึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาลักษณะของคนในแง่ต่าง ๆ เช่น ลักษณะหน้าตาที่สอดคล้องกับลักษณะนิสัย ลักษณะนิสัยพิเศษต่าง ๆ ของคนแต่ละประเภท หรือแม้กระทั่ง วันเดือนปีเกิด ราศี กรุ๊ปเลือด ก็มีผลในการออกแบบคาแรคเตอร์เช่นกัน

ส่วนประกอบของคาแรคเตอร์

คาแรคเตอร์ที่สร้างขึ้นมานั้น จะมีความสมจริงดั่งมีชีวิตอยู่บนโลกแห่งความจริงได้ จะประกอบด้วย สิ่งต่าง ๆ คนเรามีทั้งภายในและภายนอก โดยแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ได้ดังนี้

1. ส่วนที่เนื้อเรื่องกำหนดมาให้

ส่วนนี้เป็นส่วนที่จะมีในการทำการ์ตูน, เกมส์ หรืออนิเมชั่น จะเป็นส่วนที่กำหนดคาแรคเตอร์ที่จะต้องสร้างโดยคร่าว ๆ ว่า ตอนนี้เรื่องนี้ต้องการคาแรคเตอร์แบบใดและอีกกี่ตัว โดยแบ่งเป็นหัวข้อย่อยดังนี้

1.1 คาแรคเตอร์ต้นแบบที่ถูกกำหนดมาให้ จะเป็นคาแรคเตอร์ที่ถูกกำหนดมาให้ก่อนตั้งแต่แรกแล้วว่าจำเป็นต้องมีลักษณะแบบนี้ มักพบได้กับคาแรคเตอร์ที่เป็นตัวละครหลัก แต่คาแรคเตอร์ที่ถูกกำหนดมานี้จะเป็นแบบคร่าว ๆ เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 เนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องมีความสัมพันธ์กับคาแรคเตอร์อย่างลึกซึ้ง เนื้อเรื่องที่ดีจะต้องการคาแรคเตอร์ที่ดี และคาแรคเตอร์ที่ดีก็จะนำพาเนื้อเรื่องไปสู่จุดหมาย ดังนั้น บ่อยครั้งที่การสร้างคาแรคเตอร์ในหลาย ๆ ส่วนถูกกำหนดจากเนื้อเรื่อง เช่น ถ้าไม่มีคาแรคเตอร์ตัวนี้ หรือถ้าคาแรคเตอร์ตัวนี้นิสัยไม่เป็นแบบนี้ เรื่องก็จะไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ เป็นต้น

2. ส่วนที่แสดงออกภายนอกของตัวละคร

ส่วนนี้จะหมายถึงลักษณะทั้งหมดที่เห็นได้จากภายนอกของคาแรคเตอร์ โดยลักษณะตรงส่วนนี้ส่วนใหญ่จะได้มาจากลักษณะนิสัยของคาแรคเตอร์ตัวนั้น ๆ โดยแบ่งออกดังนี้

2.1 ลักษณะภายนอก หมายถึง รูปร่างหน้าตา ส่วนสูง สัดส่วนและสิ่งต่าง ๆ ลักษณะหน้าตาจะส่งผลกับหลาย ๆ สิ่ง เช่น จุดเด่นของตัวละคร หรือความสัมพันธ์ของตัวละครอื่น ๆ กับตัวละครตัวนี้ เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น คาแรคเตอร์ตัวนี้เป็นคาแรคเตอร์ผู้หญิงที่หน้าตาดีจึงทำให้มีคาแรคเตอร์อื่นมาสนใจมากมาย และหนึ่งในนั้นก็เป็นตัวเอกด้วย และคาแรคเตอร์สองตัวนี้ก็ได้รู้จักกันเพราะเหตุนี้ เนื้อเรื่องจึงจะดำเนินต่อไป เป็นต้น

2.2 จุดเด่นของคาแรคเตอร์ หมายถึง ลักษณะพิเศษที่มีเฉพาะคาแรคเตอร์ตัวนั้น ๆ เท่านั้น เป็นสิ่งที่บ่งชี้ความเป็นเฉพาะตัวของคาแรคเตอร์ นอกจากนี้ยังทำให้คาแรคเตอร์ตัวนั้น ๆ เป็นที่จดจำได้ง่าย และยังส่งผลกับความสัมพันธ์ต่อตัวละครอื่น และต่อเนื้อเรื่องอีกด้วย จุดเด่นนี้รวมไปถึงลักษณะการพูดและกริยาท่าทางด้วย

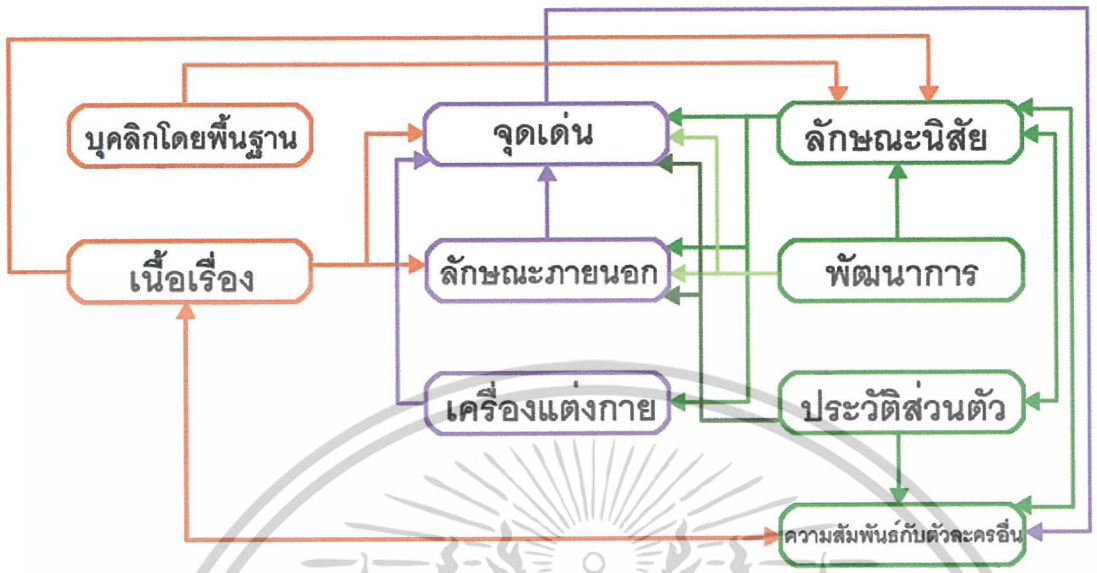
2.3 การแต่งกายของคาแรคเตอร์ ในที่นี้รวมไปถึงทรงผมด้วย ลักษณะตรงส่วนนี้จะยึดจากลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น ๆ เป็นหลัก แต่สำหรับคาแรคเตอร์บางตัวที่เครื่องแต่งกายเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ตรงส่วนนี้ก็ขึ้นอยู่กับนิสัยเช่นกัน เช่นว่า คาแรคเตอร์ตัวนั้นอาจมีนิสัยที่ชอบตามแฟชั่น เสื้อผ้าจึงเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ตามยุคสมัย เป็นต้น

3. ส่วนที่อยู่ภายในคาแรคเตอร์

เป็นส่วนที่คนดูจะรับรู้ได้เมื่อได้ศึกษาจากประวัติของคาแรคเตอร์ หรือได้รู้จักกับคาแรคเตอร์ไปจนถึงจุด ๆ หนึ่งแล้ว เป็นส่วนพื้นฐานที่ส่งผลต่อลักษณะภายนอกหลาย ๆ อย่างของคาแรคเตอร์นั้น ๆ แบ่งออกเป็นย่อย ๆ ได้ดังนี้

3.1 ลักษณะนิสัย หมายถึง ลักษณะนิสัยโดยละเอียดของคาแรคเตอร์ ว่าเป็นคาแรคเตอร์ที่มีนิสัยอย่างไร ลักษณะนิสัยเป็นส่วนที่สำคัญมากของคาแรคเตอร์ เป็นสิ่งที่กำหนดหลายสิ่งหลายอย่างของคาแรคเตอร์เพราะลักษณะการแสดงออกส่วนใหญ่ของคนเราล้วนขึ้นอยู่กับนิสัยทั้งสิ้น และลักษณะนิสัยนี้จะได้ผลกระทบมาจากประวัติส่วนตัว พัฒนาการและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอีกทีหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จากตารางสามารถสรุปขั้นตอนการสร้างคาแรคเตอร์ได้ดังนี้ (ขั้นตอนการสร้างคาแรคเตอร์นี้สามารถเปลี่ยนแปลงลำดับของการสร้างได้ตามความเหมาะสม)

1. วิเคราะห์ลักษณะโดยรวมของคาแรคเตอร์ที่ต้องการ
2. สร้างลักษณะนิสัยส่วนตัวอย่างคร่าว ๆ
3. สร้างประวัติส่วนตัว โดยยึดจากลักษณะนิสัยเป็นหลัก ในกรณีนี้อาจดูได้จาก ราศี วันเกิด หรือกรุ๊ปเลือดให้ตรงกับนิสัย หรือถ้าไม่ตรง อาจต้องใส่สาเหตุที่นิสัยเปลี่ยนไปในช่วงของพัฒนาการ
4. สร้างลักษณะนิสัยโดยละเอียดและจุดเด่น หลังจากที่ได้ประวัติส่วนตัวมาแล้ว จำเป็นต้องวิเคราะห์ประวัติส่วนตัวให้ละเอียดอีกทีหนึ่ง เพื่อดึงเอานิสัยส่วนอื่น ๆ และจุดเด่นออกมา
5. สร้างลักษณะภายนอก คือ หน้าตาและรูปร่าง โดยจะยึดจากลักษณะนิสัย เพราะปกติแล้ว หน้าตา ท่าทาง และแววตา จะสะท้อนถึงจิตใจของคน ถ้าลักษณะหน้าตาและรูปร่างไม่ตรงกับนิสัย ในจุดนี้อาจใส่สาเหตุเข้าไปในส่วนของพัฒนาการได้
6. ลักษณะการแต่งกายและทรงผม ในส่วนนี้จะยึดจากลักษณะนิสัยเป็นหลัก แต่ก็จะได้รับผลกระทบจากเนื้อเรื่องในด้านของยุคสมัยแต่ถ้าลักษณะนิสัยไม่เหมือนกัน ต่อให้แต่งชุดเดียวกัน ลักษณะการแต่งก็จะออกมาไม่เหมือนกัน
7. สร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในเนื้อเรื่อง ความสัมพันธ์ตรงนี้มักยึดจากนิสัยและราศีส่วนหนึ่ง และส่วนหนึ่งมาจากสถานการณ์และเนื้อเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
สื่อมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อม ๆ กับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟท (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์-เฟท ที่สามาระแสดงได้ทั้งข้องความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งานต่อมาในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชั่น 1.0 ที่ใช่ร่วมกันกับระบบปฏิบัติการวินโดว์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะเป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่ เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราว ๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีดี (MIDI)ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-POM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

ความหมายของ Multimedia

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียงและ วีดีทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยมากผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดีทัศน์ เป็นต้อน (Vaughan. 1993)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบ Multimedia

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษรภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดีทัศน์ โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

ตัวอักษร (Text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็จังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือแล่นวีดีทัศน์ เป็นต้น ตอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Drawing User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิตอล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียหัวใจต้น เป็น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกันโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิตอลจากไมโครโฟน แผ่ซีดี (CD-ROM Audio Disc) เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียด แสดงการเคลื่อนไหวโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจ ก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติดีทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ในมัลติมีเดียตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึงการที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการโดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่น ๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือคลิก ลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

วีดีทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวกับการนำเอาภาพยนตร์วีดีทัศน์ ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิตอลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดีทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวีดีทัศน์ดิจิตอล (Digital Video) คุณภาพของวีดีทัศน์ดิจิตอลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวีดีทัศน์ดิจิตอลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภาพนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

การรวมองค์ประกอบของ Multimedia

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่นใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน นอกนั้นก็อาจมีเสียงและวีดีทัศน์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและแบบที่สอง คือการใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

ความหมายของ Interactive Multimedia

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่างๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่างๆ ที่นำมารวมได้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดีทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การให้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความสนใจเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

วิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่อง "อลิสในแดนมหัศจรรย์"

เนื้อเรื่อง

จากการที่ได้อ่านเรื่อง "อลิสในแดนมหัศจรรย์" แล้ว เรื่องนี้มีความน่าสนใจและแตกต่างกับหนังสือนิทานเรื่องอื่น ๆ อยู่มาก โดยเฉพาะตรงส่วนของแนวความคิดที่ได้จากเรื่องนี้ ตามปกติแล้วผู้แต่งนิทานหรือแต่งเรื่องใด ๆ ขึ้นมา มักจะใช้แนวความคิดว่าจะให้ผู้อ่านได้อะไรจากการอ่านเรื่องของตนเป็นหลัก แต่เรื่องอลิสนั้นผู้อ่านต้องไปวิเคราะห์เอาเองว่า ตนเองอ่านแล้วได้อะไรจากเรื่องนี้บ้าง (เนื่องจากตอนแต่งเรื่องนี้ เด็กที่ชื่อ อลิส ขอร้องให้แต่งเรื่องที่ไม่มีสาระใดๆ ให้ตนฟัง) ซึ่งผู้อ่านอ่านแล้วจะได้อะไรกลับมานั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้อ่านเอง

ภายในเนื้อเรื่องได้ดำเนินไปในความฝันของอลิส ดังนั้น ภาพบรรยากาศภายในจึงเต็มไปด้วยความแฟนตาซี แปลกพิสดารมากมาย และด้วยความเป็นแฟนตาซีนี้เองที่ทำให้ง่ายต่อการปรับแต่งให้ใกล้เคียงกับยุคสมัยของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน

คาแรคเตอร์

คาแรคเตอร์แต่ละตัวของเรื่อง "อลิสในแดนมหัศจรรย์" นั้นเป็นดั่งตัวแทนของคนที่มีหลากหลายประเภทต่าง ๆ กันไป เปรียบได้กับมนุษย์คนหนึ่งที่ต้องผจญภัยในโลกที่กว้างกว่าครอบครัวของตน และสังคมที่แปลกประหลาดกว่าที่เคยคิดเอาไว้ การวางคาแรคเตอร์ของเรื่อง มีความแปลกแตกต่างจากนิทานเรื่องอื่น ๆ อยู่มาก มีทั้งการใช้บุคลิกแฝงหรือการใช้สัญลักษณ์แทนตัวคาแรคเตอร์

ตอนที่จะนำมา Present ในงาน

ในชิ้นงานจริง ๆ แล้วต้องการที่จะทำเป็นรูปแบบ ออนิเมชั่นการ์ตูนช่องทุกตอน ตั้งแต่ตอนที่ 1 ถึงตอนสุดท้าย แต่ในงานชิ้นนี้จะเป็นงานตัวอย่างซึ่งทำเป็นตัวอนิเมชั่นมาให้ดูแค่ตอนเดียว คือตอน "Pig and Pepper"

ตอน "Pig and Pepper" นี้เป็นตอนที่อลิสได้เดินทางมาถึงบ้านท่านหญิง อลิสจะได้พบกับกบ ท่านหญิง แม่ครัว และแมวเชสเชอร์ที่นั่น ตอนนี้จะเป็นตอนที่คาแรคเตอร์ของอลิสได้แสดงออกทางอารมณ์หลายอย่างด้วยกัน ทั้งตลกขบขัน ตกใจกลัว หรือประหลาดใจ เป็นต้น คาแรคเตอร์ที่ปรากฏออกมาในตอนนี้ก็เป็นคาแรคเตอร์ที่น่าสนใจ เช่น แมวเชสเชอร์ หรือแม่ครัว สำหรับฉากนั้นก็มีบรรยากาศหลายแบบ ตั้งแต่หน้าบ้านกบที่ดูสดใสแต่เหมือนมีอะไรซ่อนอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือข้างในครัวที่อบอวลไปด้วยพริกไทยและบรรยากาศที่ขมุกขมัว ป่าที่ดูน่ากลัว ลึกลับ ไม่น่าไว้วางใจ เป็นต้น

วิเคราะห์เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

- เด็กอายุประมาณ 10 – 15 ปี (ประถมปลาย – มัธยมต้น)
- ผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูนแบบญี่ปุ่น

กลุ่มเป้าหมายนี้เป็นวัยเด็กในช่วงที่มีจินตนาการสูง เรื่อง “อลิสในแดนมหัศจรรย์” จะช่วยรักษาจินตนาการของเด็กวัยนี้ต่อไป จนถึงเวลาอีกเพียงไม่กี่ปีข้างหน้าที่เด็กเหล่านี้จะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่และต้องไปพบปะผู้คนมากมาย กับสังคมที่แปลกประหลาดกว่าที่คิดไว้ เรื่อง “อลิสในแดนมหัศจรรย์” เป็นดั่งตัวอย่างของคนหลาย ๆ ประเภทที่มีอยู่ในสังคม ก่อนที่เด็กเหล่านี้จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่และไปพบเจอ

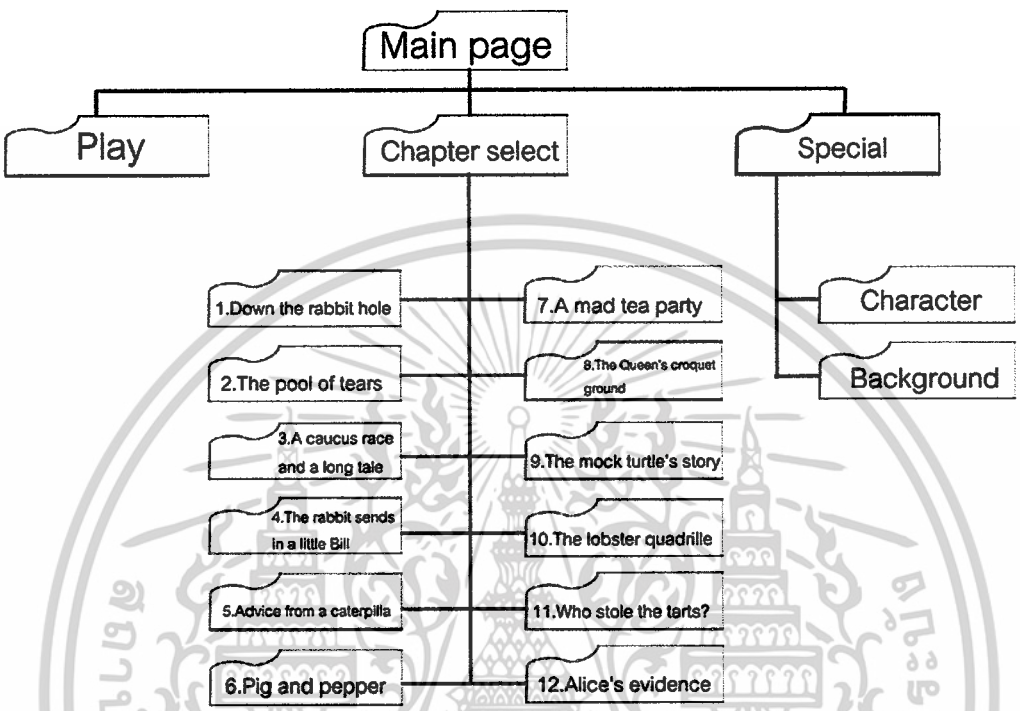
เนื่องจากเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ถูกแต่งมานานแล้ว ภาพประกอบและบรรยากาศจึงเป็นสมัยเก่า ในส่วนนี้อาจทำให้ไม่ใกล้ชิดกลุ่มเป้าหมายเท่าที่ควร และจากการสำรวจจากลุ่มเป้าหมายมีจำนวนมากที่นิยมอ่านการ์ตูนและเล่นเกมส์ที่มีคาแรคเตอร์ออกเป็นสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่น และไม่ค่อยชื่นชอบสิ่งที่เป็นความเก่าแก่โบราณ หรือการอ่านหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือเต็มไปหมด

แนวทางการออกแบบ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมาย นิยมอ่านการ์ตูนและเล่นเกมส์ที่มีคาแรคเตอร์เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบกับกลุ่มเป้าหมายไม่ชองสิ่งที่เก่าแก่โบราณ และไม่ชอบการอ่านหนังสือ ดังนั้น จึงออกแบบคาแรคเตอร์ใหม่ทั้งหมดของเรื่องในรูปแบบ “แฟนตาซีร่วมสมัย” ลักษณะการวาดก็จะเป็นการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่นที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบ ส่วนการนำเสนอ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายไม่ชอบที่จะอ่านหนังสือที่มีตัวหนังสือเป็นจำนวนมาก การนำเสนอจึงนำเสนอออกมาในรูปแบบของอนิเมชั่นที่เป็นการ์ตูนช่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบผลงานครั้งนี้จะทำงานตาม Site Map ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
ขั้นตอนการออกแบบ

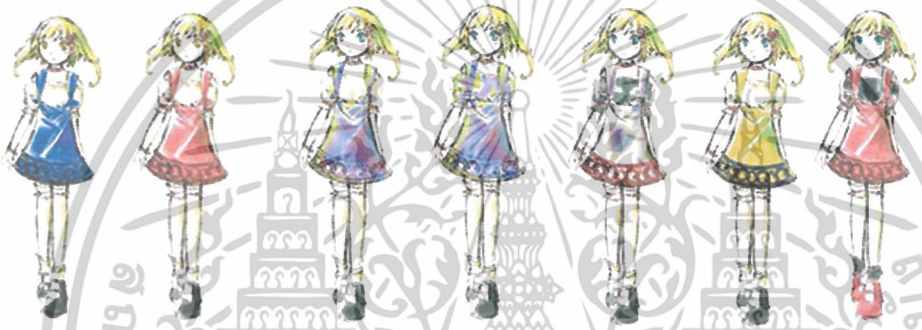
ในผลงานชิ้นนี้เป็นการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีการกำหนดส่วนประกอบของคาแรคเตอร์บางส่วนไว้อยู่แล้ว ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์ในผลงานชิ้นนี้จึงทำตามขั้นตอนดังนี้

1. หาข้อมูลเกี่ยวกับคาแรคเตอร์ที่จะออกแบบ ทั้งจากเนื้อเรื่อง จากบทวิจารณ์ และการอ่านและวิเคราะห์ด้วยตนเอง
2. หาข้อมูลและวิเคราะห์แนวคิดที่จะออกแบบคาแรคเตอร์ชุดใหม่ ว่าแนวคิดที่ต้องการนั้นจำเป็นจะต้องมีสิ่งใด และนำมาสอดคล้องกับคาแรคเตอร์ที่มีอยู่แล้วได้อย่างไร
3. ออกแบบลักษณะนิสัยของคาแรคเตอร์เพิ่มเติมจากส่วนที่มีอยู่แล้วโดยใช้ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์แล้วผสมกับแนวคิดของคาแรคเตอร์ชุดใหม่เป็นหลัก
4. ออกแบบลักษณะภายนอกของคาแรคเตอร์ โดยดึงเอาจุดเด่นของคาแรคเตอร์เก่า และลักษณะนิสัยที่ขึ้นเพิ่มเติมขึ้นมาแสดงออกให้เห็นภายนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างคาแรคเตอร์

อลิส



ท่านหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

พระราชา

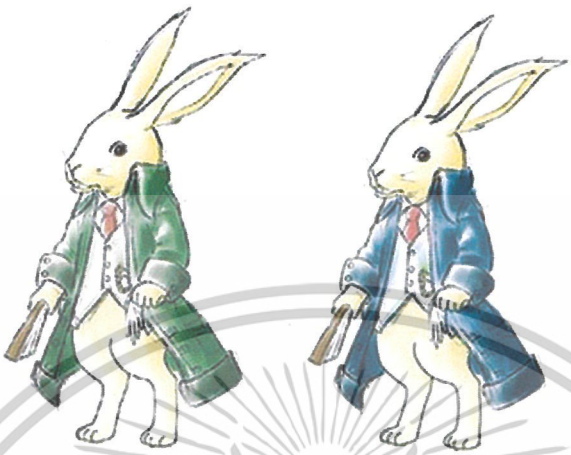
กบ

ราชินี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

59557

กระต่ายขาว



แมวเชสเชอร์

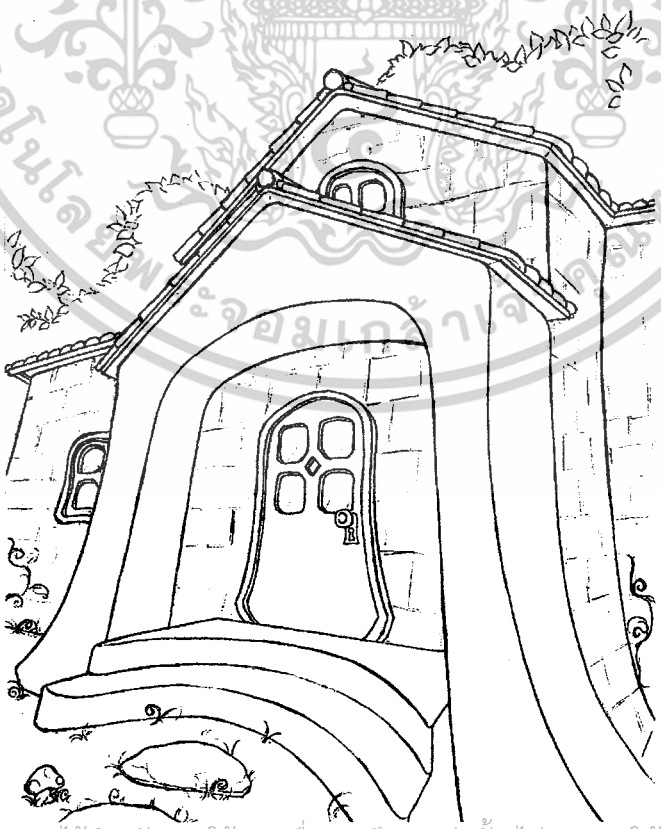
แม่ครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คนขายหมวก

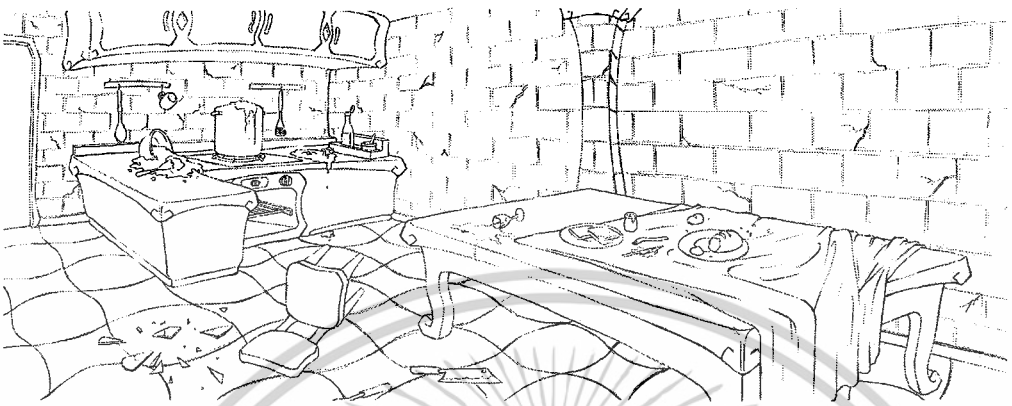
ฉากหลัง

หน้าบ้าน

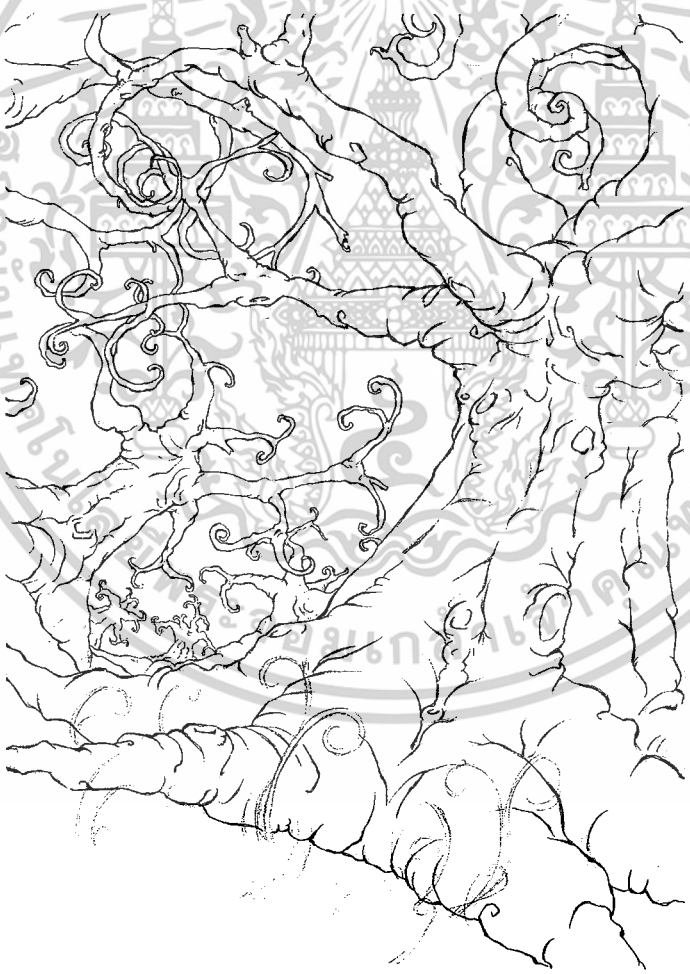


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องครัว



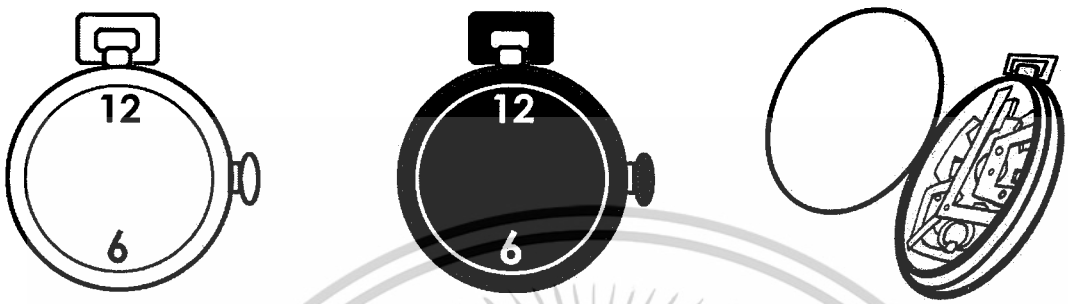
ป่า



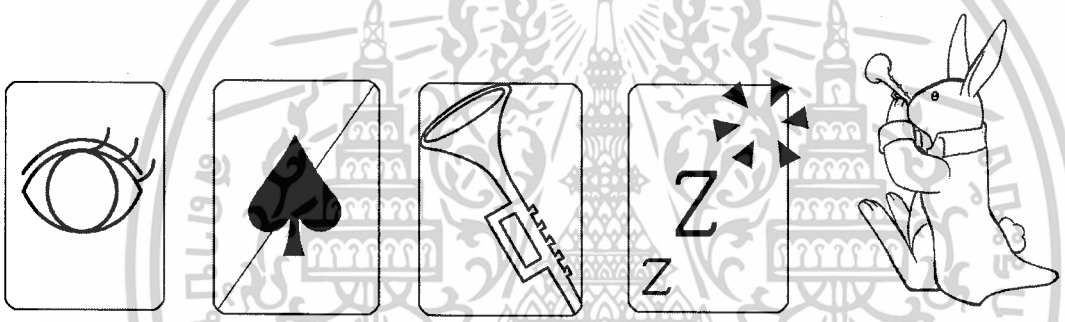
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไอคอน

ไอคอนที่ใช้งานในขณะเล่น



ไอคอนที่ใช้ปรับเปลี่ยนภาพเสียงและออกจากโปรแกรม



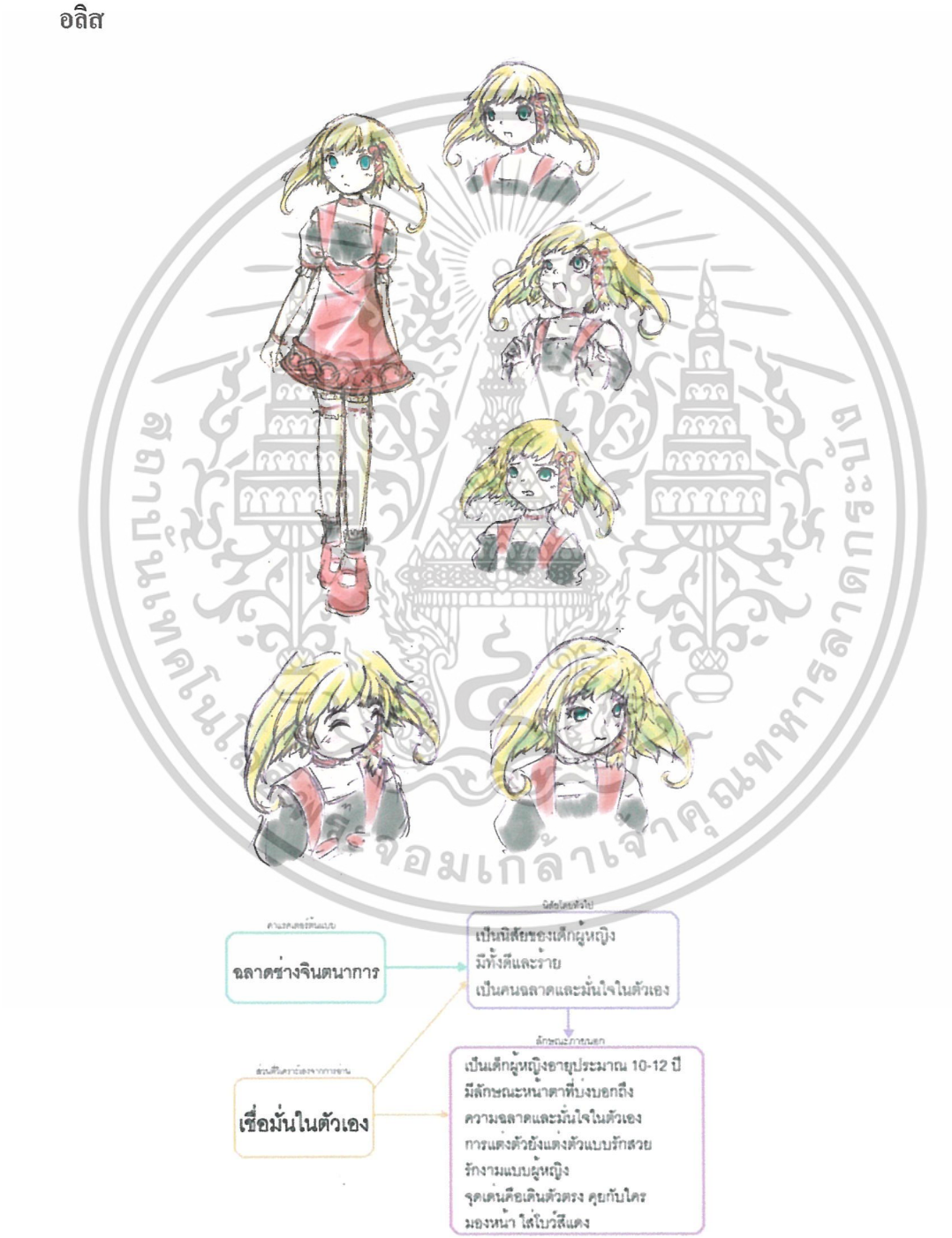
กรอบคำพูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6
ผลงาน

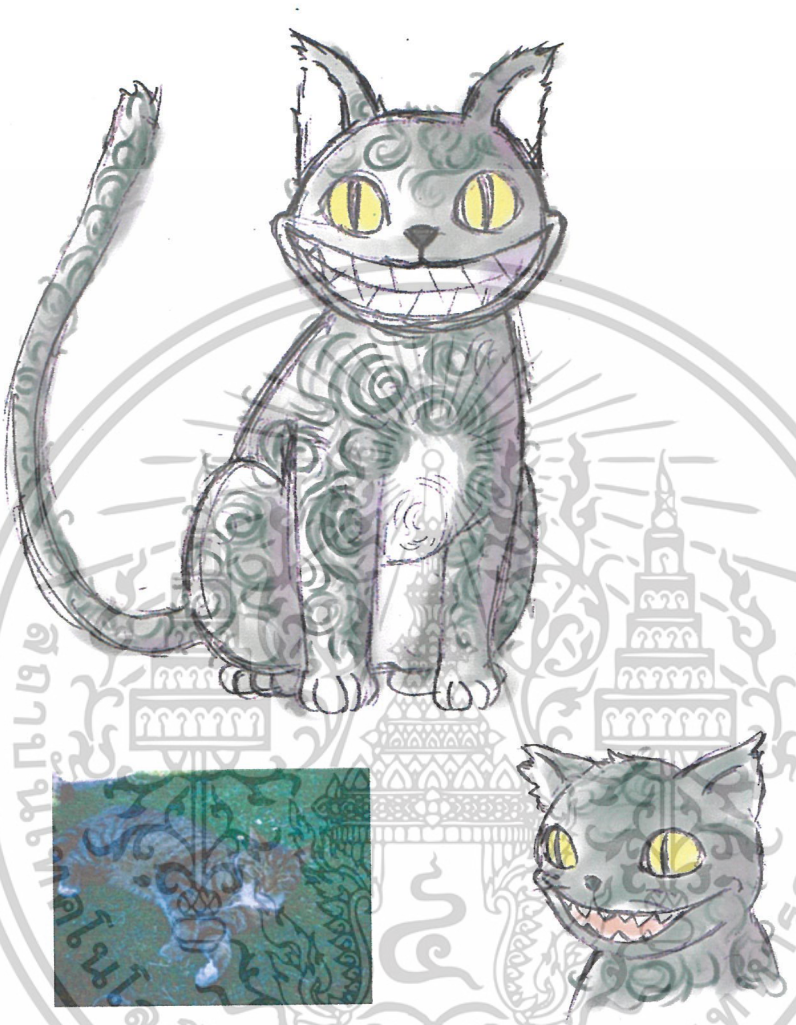
คาแรคเตอร์หลักของเรื่อง

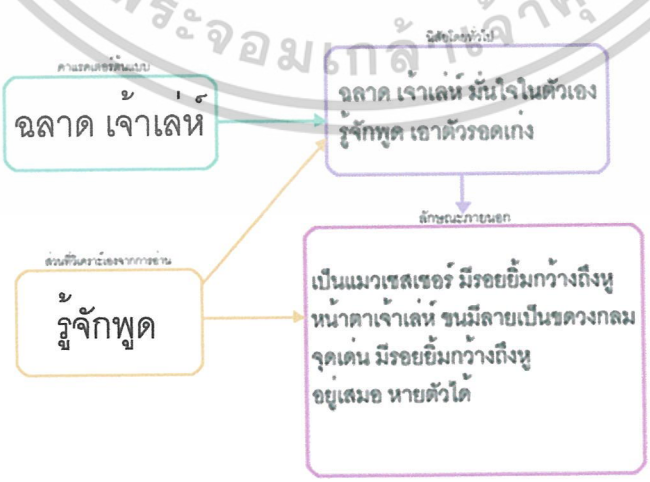
อลิส



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แมวเชสเชอร์



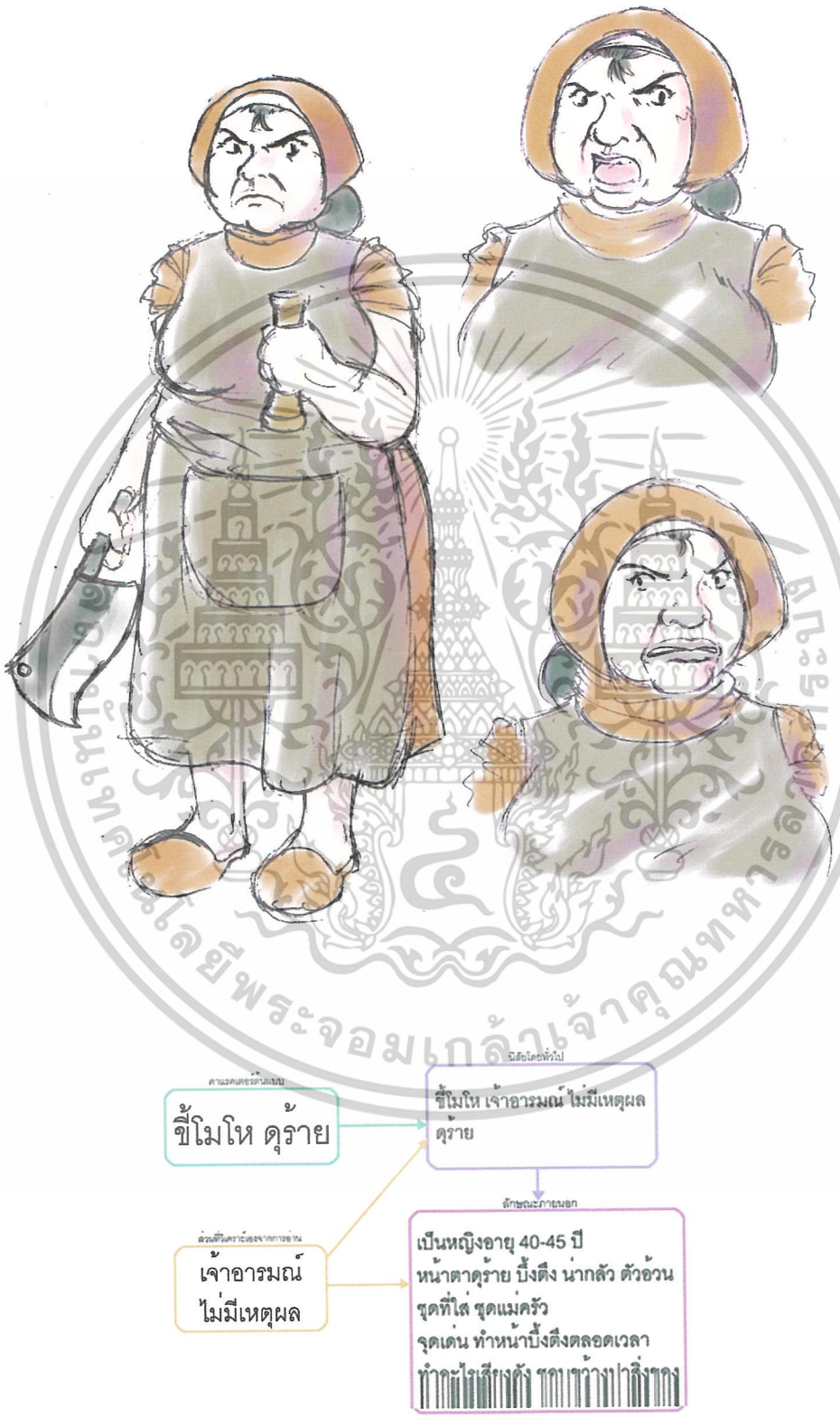


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่านหญิง

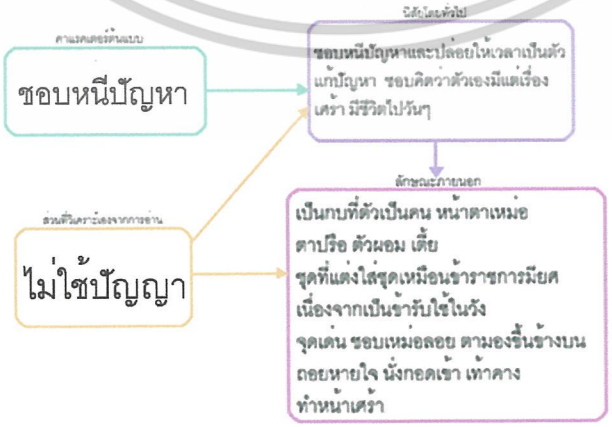
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม่ครัว



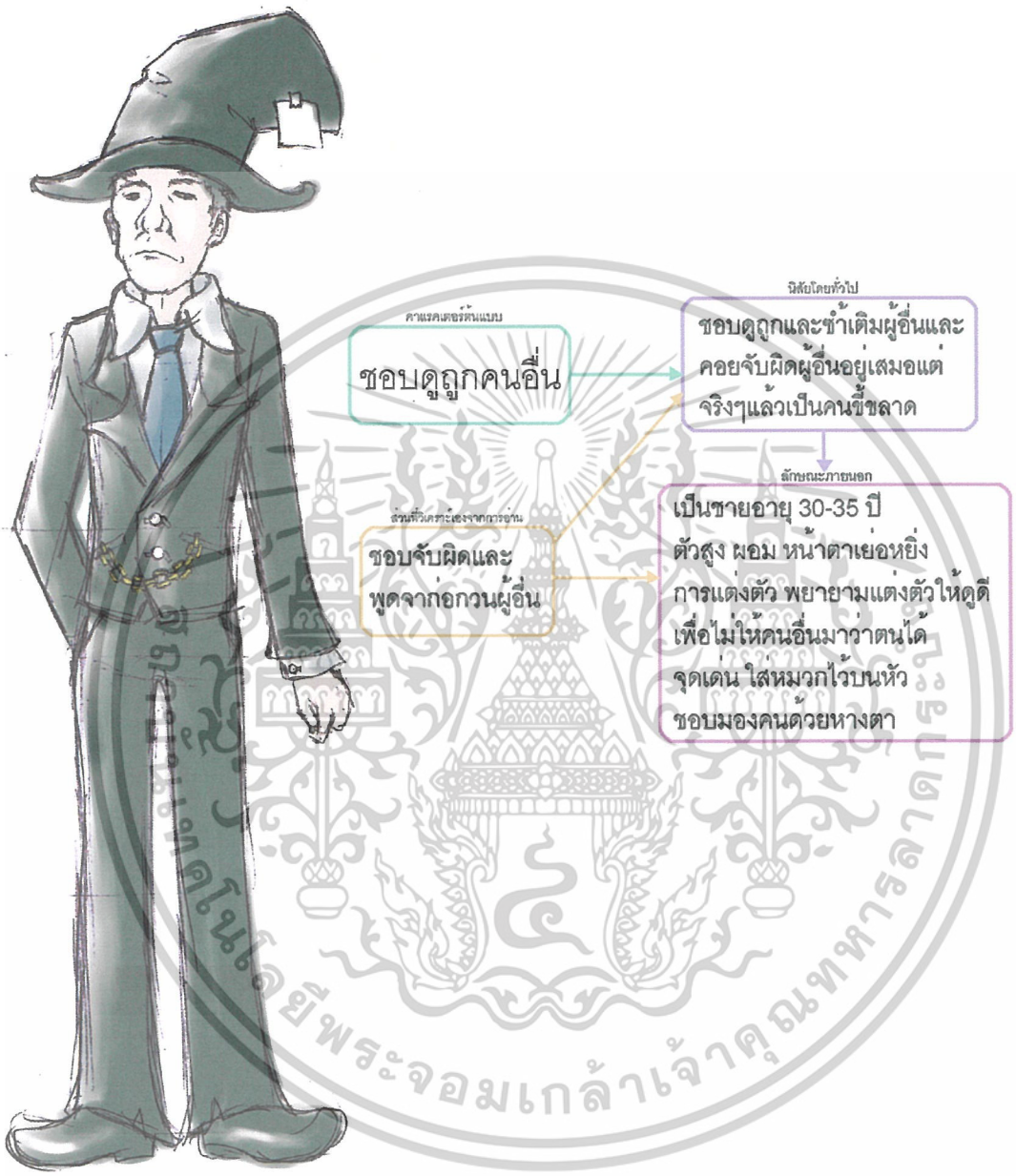
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กบ



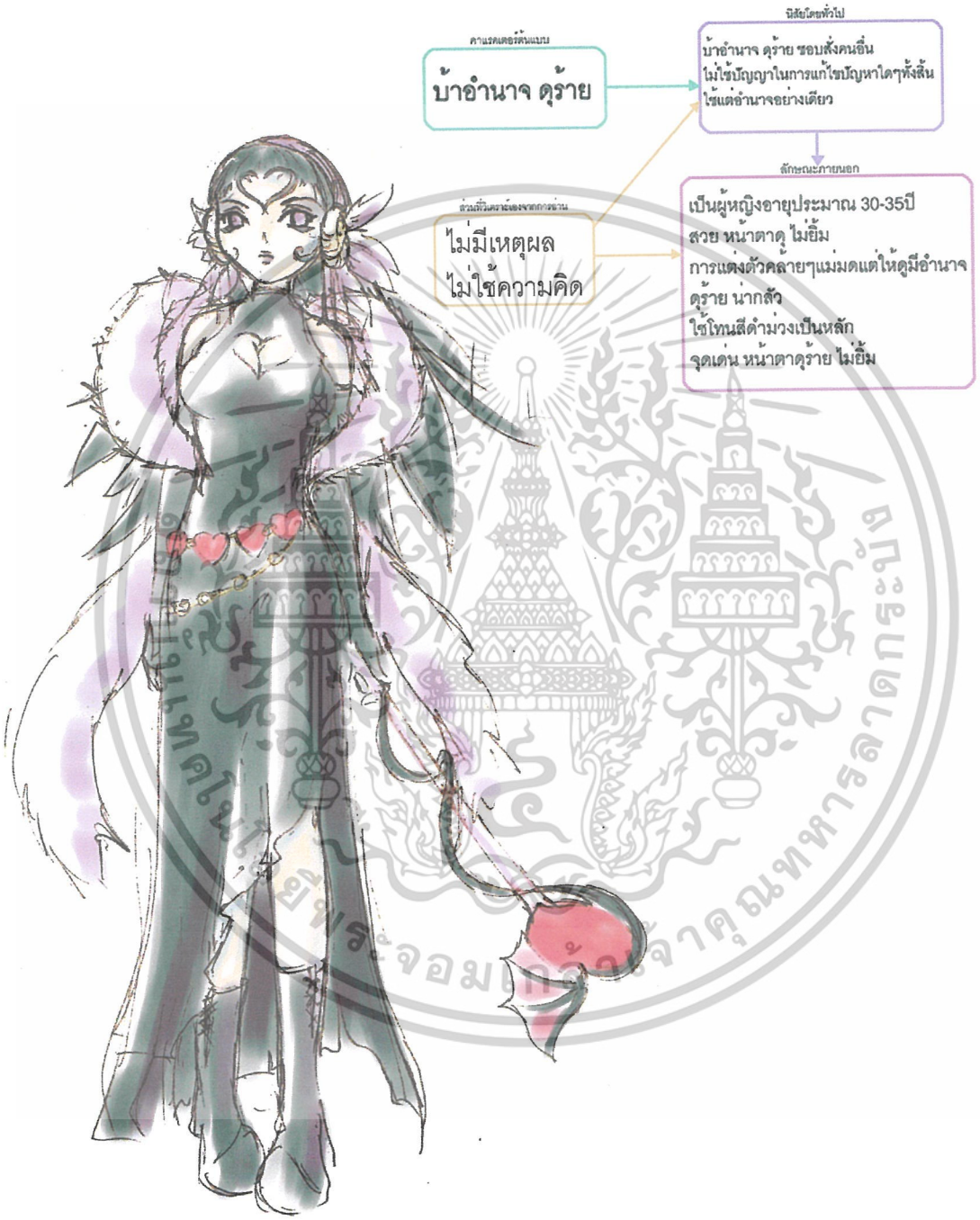
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คนขายหมวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ราชินี

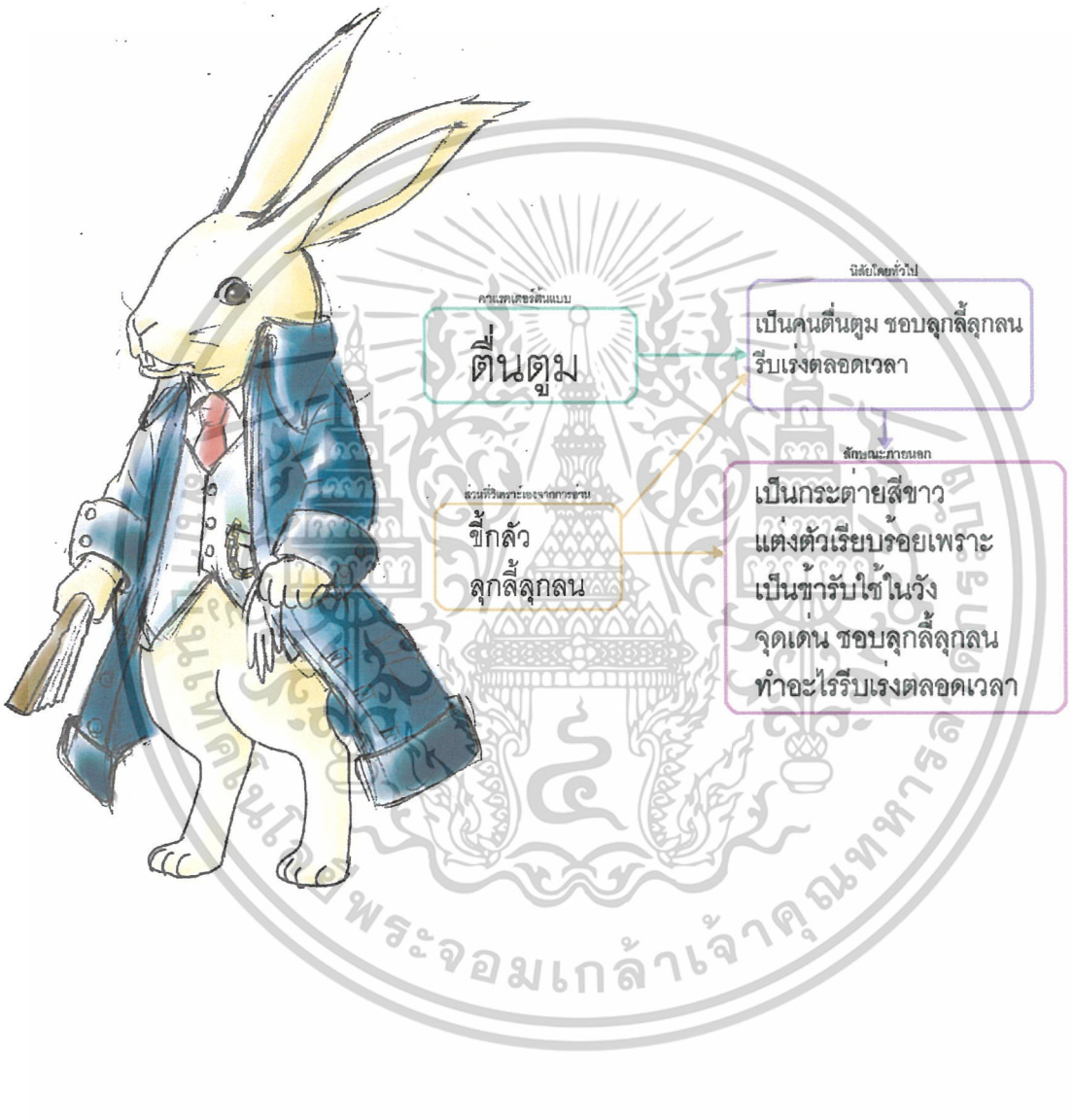


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระราชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระต่ายขาว

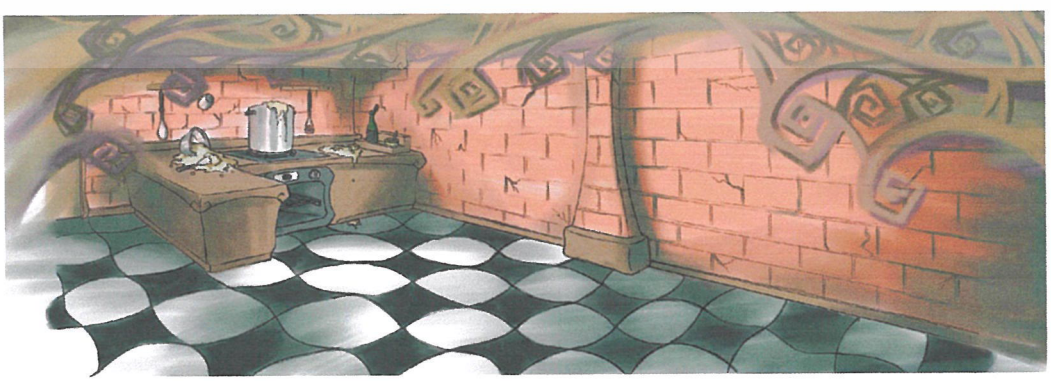


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากหลัง

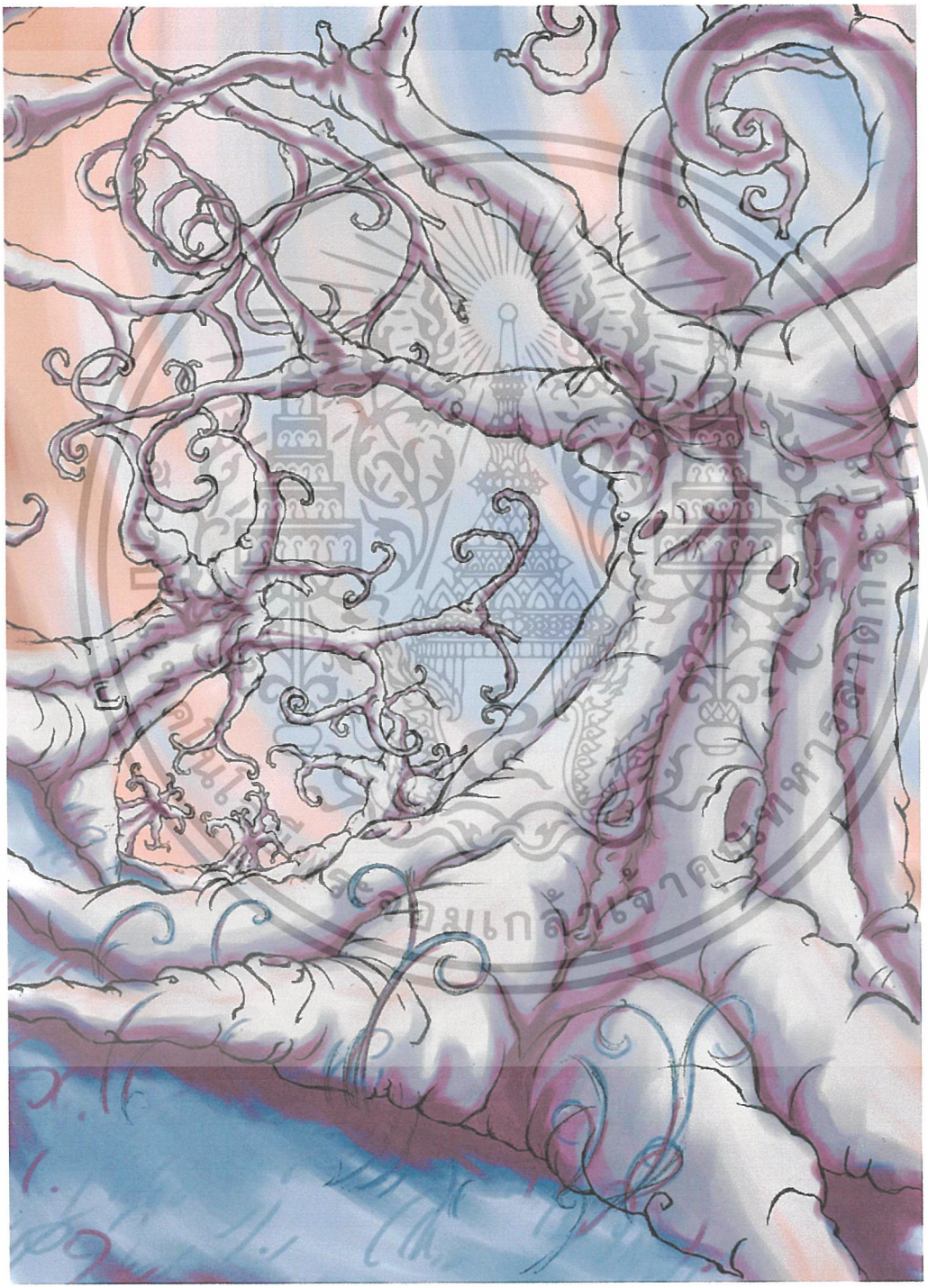
หน้าบ้าน

ห้องครัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

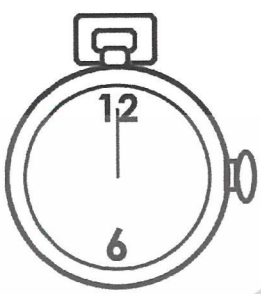
ป่า



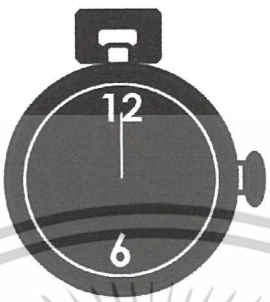
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไอคอน

ไอคอนที่ใช้งานในขณะเล่น



skip

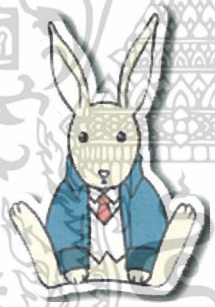


back

system

ไอคอนที่ใช้ปรับเปลี่ยนภาพเสียงและออกจากโปรแกรม

sound



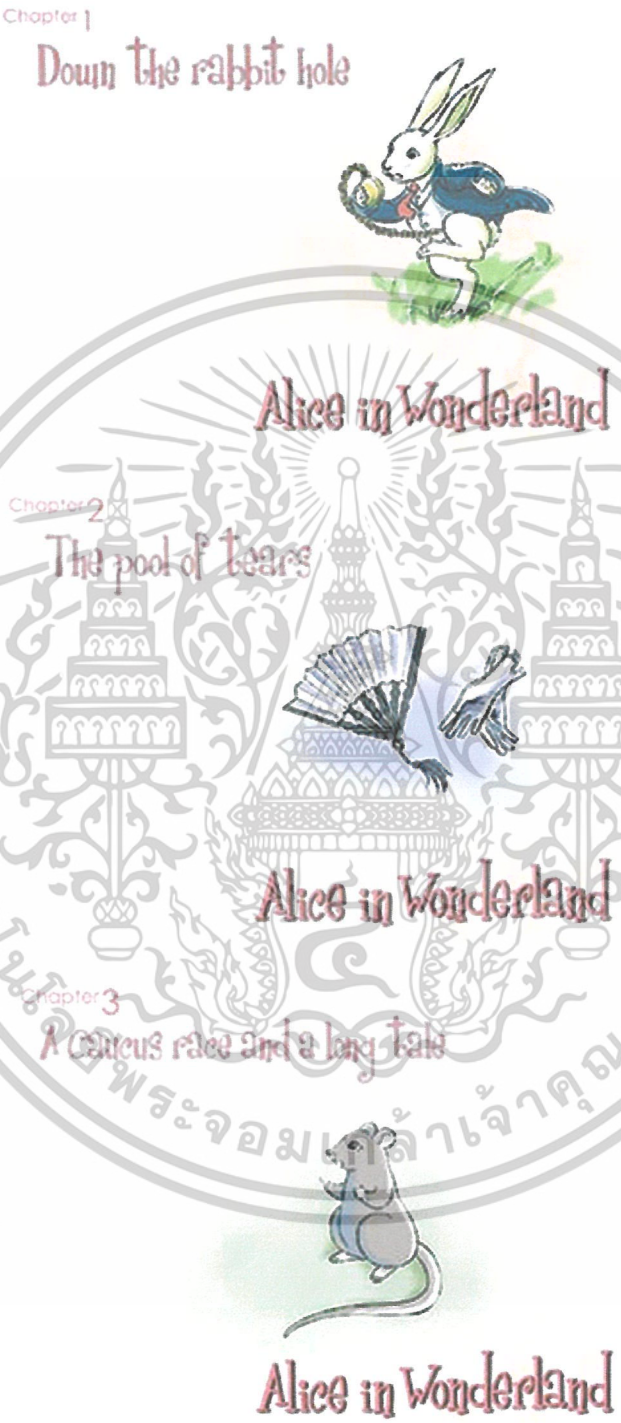
screen

exit to title

exit program

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพไตเติ้ลของแต่ละ Chapter



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Chapter 4

The rabbit sends in a little Bill

Alice in Wonderland

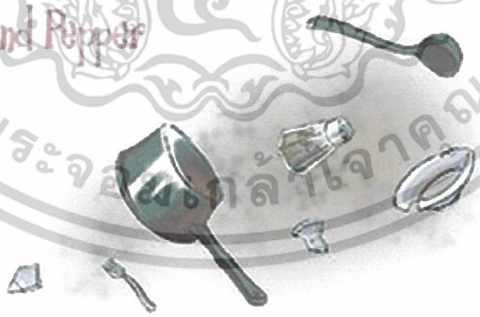
Chapter 5

Advice from a Caterpillar

Alice in Wonderland

Chapter 6

Pig and Pepper



Alice in Wonderland

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Chapter 7

A mad tea party

Alice in Wonderland

Chapter 8

The queen's Croquet ground

Alice in Wonderland

Chapter 9

The mock turtle's story

Alice in Wonderland

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Chapter 10
The robster quadrille

Alice in Wonderland

Chapter 11
Who stole the Tarts ?

Alice in Wonderland

Chapter 12
Alice's evidence

Alice in Wonderland

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

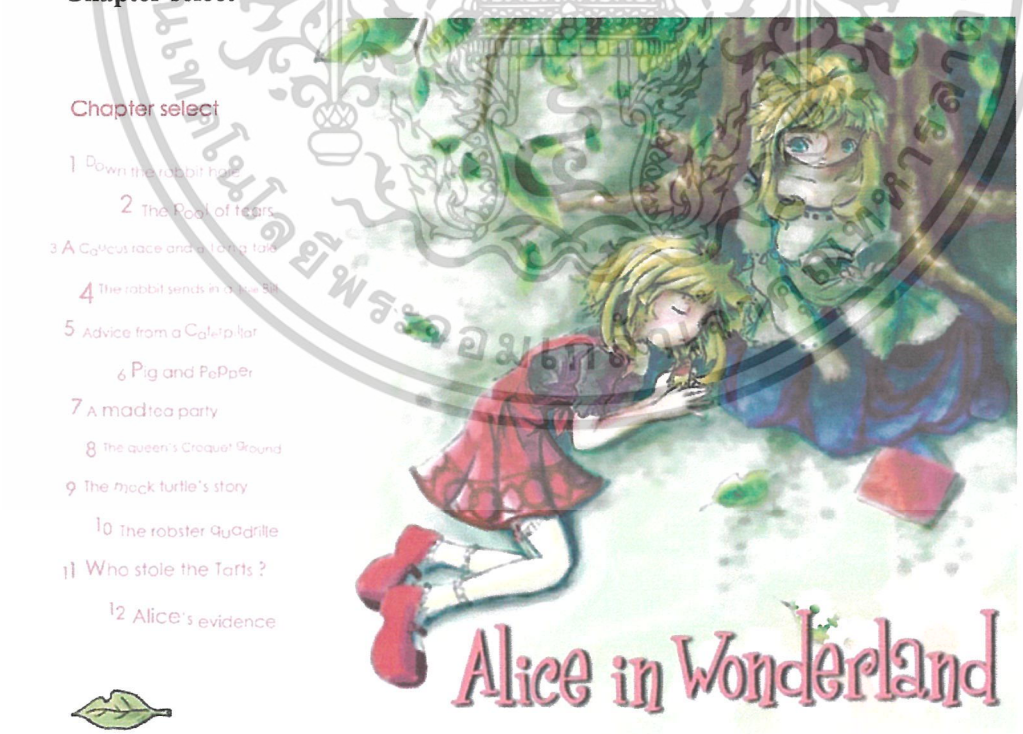
กรอบคำพูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่าง

หน้าMain Page

Chapter select

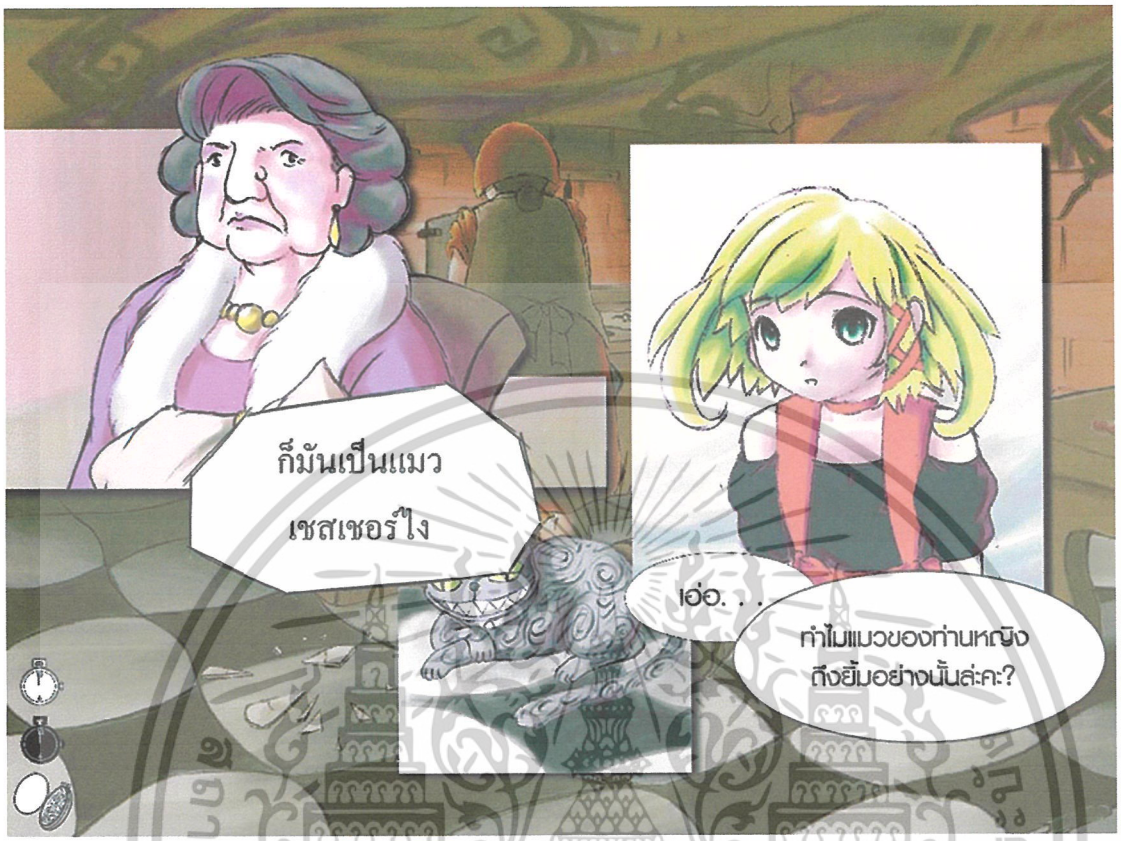


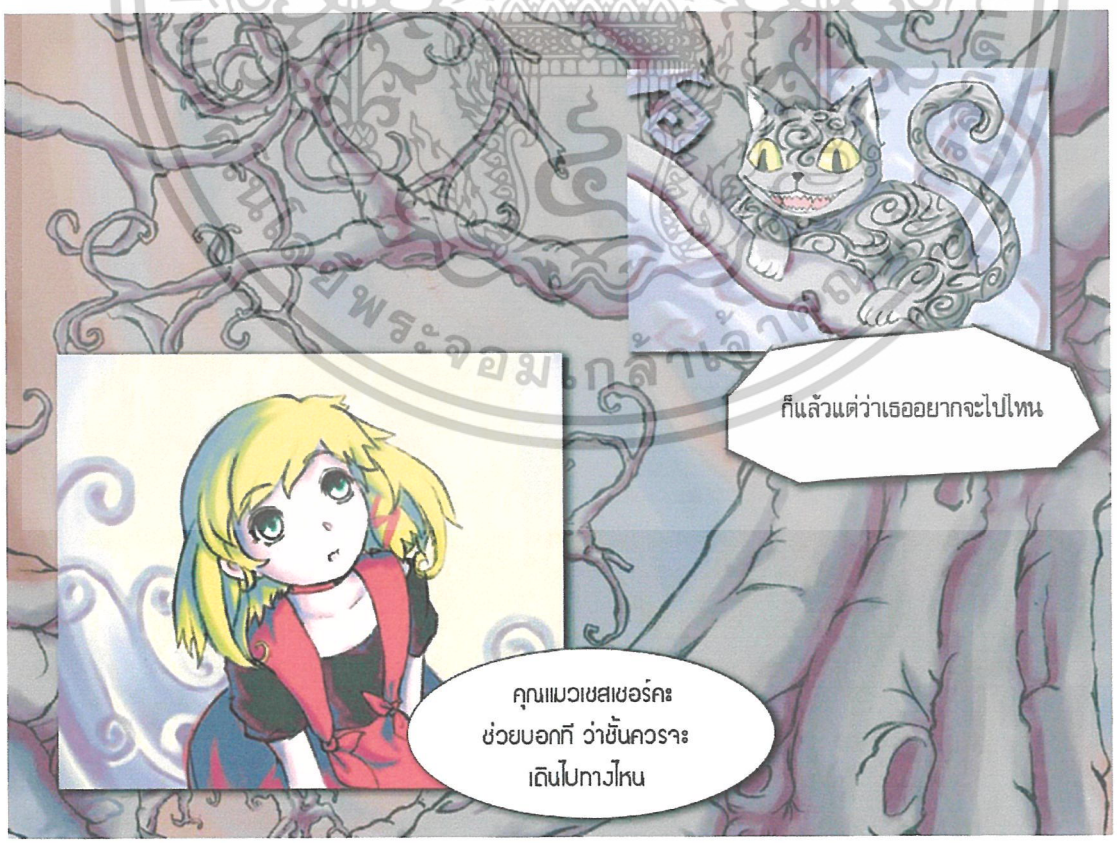
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Special

ภายในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการทำงาน

เมื่อได้ทำงานชิ้นนี้เสร็จสิ้นแล้ว สรุปผลออกมาได้ดังนี้

1. การออกแบบคาแรคเตอร์ มีความสำคัญและจำเป็นมากในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าในด้านการทำอนิเมชั่น, การ์ตูน, นิยาย หรือเพื่อนำไปใช้เป็น Mascot ต่าง ๆ ก็ตาม คาแรคเตอร์ที่ดีจะทำให้เรื่องสนุกสนานน่าสนใจ และเป็นที่จดจำได้ง่าย
2. การใช้เส้น, สี และลวดลายต่าง ๆ เมื่อใช้ได้ถูกวิธีแล้ว สามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการให้ผู้ชมผลงานได้เป็นอย่างดี
3. การใช้สื่อมัลติมีเดียและการนำเสนอเรื่องราวเป็นอนิเมชั่น สร้างความน่าสนใจและสนุกสนานให้กับกลุ่มผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี
4. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เป็นสิ่งสำคัญในการทำงาน เมื่อทราบพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างดีแล้วการทำงานก็จะง่ายและรวดเร็วขึ้น
5. การวางแผนการทำงานที่ดีจะช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น เพราะในช่วงของการทำภาพเคลื่อนไหวนั้นใช้เวลามาก ดังนั้นจึงควรแบ่งเวลาระหว่างช่วงที่วาดและช่วงที่ทำภาพเคลื่อนไหวให้ดี
6. เสียงและดนตรีประกอบในงาน ช่วยให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพราะเสียงช่วยสื่อถึงความหมายและอารมณ์ของภาพในตอนนั้น ๆ

ปัญหาที่เกิดขึ้น

1. การออกแบบคาแรคเตอร์ เป็นเรื่องที่มองได้หลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะในคาแรคเตอร์ขั้นสูงกว่าคาแรคเตอร์พื้นฐานที่มีด้านการพัฒนาการของคาแรคเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง จึงทำให้นิสัยของคาแรคเตอร์มีส่วนประกอบที่ละเอียดอ่อนและไม่ตรงกับลักษณะภายนอก อาจทำให้คนดูรู้สึกเข้าใจผิดได้
2. การทำงานในโปรแกรม Flash ไม่ได้ความละเอียดสวยงามเท่าที่ควร แต่ถ้าทำในโปรแกรม After Effect จะได้ภาพที่สวยงามแต่ใช้เวลาในการทำและต้องใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพสูง
3. การทำงานด้วยคอมพิวเตอร์นั้น เกิดข้อผิดพลาดได้ตลอดเวลา ดังนั้น การ Back up ข้อมูลจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การนำเสนอ อนิเมชั่น การ์ตูนช่อง ใช้เวลาในการทำมาก เนื่องจากถ้ามีการเปลี่ยนอิริยาบถ หรือเปลี่ยนมุมกล้องครั้งหนึ่ง ฉากและตัวละครจำเป็นต้องวาดใหม่ทั้งหมด และกรอบของงานซึ่งเป็นเสมือนสัญลักษณ์ของการ์ตูนช่อง ถึงแม้จะช่วยสื่ออารมณ์ของคาแรคเตอร์ในตอนนั้นได้ก็ตาม แต่ก็ทำให้งานดูแข็งจนเกินไป

ผลที่ได้รับจากการทำงาน

1. ได้ศึกษาและเรียนรู้ วิธีการออกแบบคาแรคเตอร์อย่างละเอียด
2. การใช้เส้น, สี และลวดลาย เพื่อสื่ออารมณ์ต่าง ๆ
3. การวางแผนและลำดับการทำงานที่เป็นระบบ
4. การเรียนรู้การทำงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ เช่น Flash, Photoshop, Painter เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Alice in Wonderland by Lewis Carroll book notes. http://www.bookrags.com/notes/aiw/CHR.htm

Alice's Adventure in Wonderland by Lewis Carroll. http://wiredforbooks.org/alice/chapter1.htm

ลิวอิส แครอลล์. "การผจญภัยของอลิสในแดนมหัศจรรย์". แปลโดย แก้วคำทิพย์ ไชย. กรุงเทพฯ. คลาสสิก สำนักพิมพ์.

Takehito Harada, "Disgaea Collection" Nippon ichi software Inc. Japan,2003

Takeshi Lizuka, "Summon Night Collection" Softbank Publishing Inc. Japan,2002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ณัฐพงษ์ ศรีไชยกิจ รหัส 44020183

เกิดวันที่ 12 มกราคม พ.ศ. 2527 อายุ 21 ปี

ที่อยู่ 39/479 หมู่บ้านเสริมสุขนคร ซอยวัดคู้ ถ. สุขาประชาสันต์ 2 ต.บางพูด อ. ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 0-1511-2872

จบการศึกษาระดับประถมศึกษาจาก โรงเรียนบูรณวิทย์

จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจาก โรงเรียนวัดราชบพิตร

ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปริญญาตรี ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์

ความถนัด ออกแบบคาแรคเตอร์ วาดภาพประกอบ วาดการ์ตูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้