CHARACTER SHEET

ESM 2302

การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต
DISTRIBUTION AND SERVICE OF GAMES ONLINE AND ESPORTS

DR.MOOKTRA THONGVES

Style Guide

หลังจากจบกระบวนการทำงาน Design & Design Process ลายเส้นและข้อกำหนดในการทำงนมีความสำคัญมาก เพื่อให้คนหมู่มากเข้าใจและสามารถทำงานร่วมทีมได้โดยไม่หลุดออกจากธีมหลัก เราจึงมีสิ่งที่เรียกว่า Character Sheet และ Style Guide

DR.MOOKTRA THONGVES

หลังจากออกแบบตัวละตร และปรับแท้แบบเรียบร้อยแล้ว จะนำ Character มาทำ Character Sheet (Character Sheet)
เป็นรากฐานที่ทำให้ทีมหรือ ผู้ร่วมทำงานมีความเข้าใจในตัวงาน น และเกิดข้อผิดพลาดในการท่างานน้อยลง

ตัวอย่างเช่น ถ้านักออกแบบ วาดมาแค่ด้านหน้าเพียงด้านเดียว แล้วตัวงานโดนส่งต่อให้คนในทีมทำต่อ แต่ภาพนั้นจำเป็นต้องวาดด้านข้าง ผู้ที่ทำงานต่อ ไม่สามารถทราบได้เลย ว่า ด้านหลังมีอะไรเป็นส่วนประกอบ อาจก่อให้เกิดการผิดพลาดในการทำงาน หรือเสียเวลาแท้ใขงานขึ้นนั้นนานขึ้นโดยไม่จำเป็น)

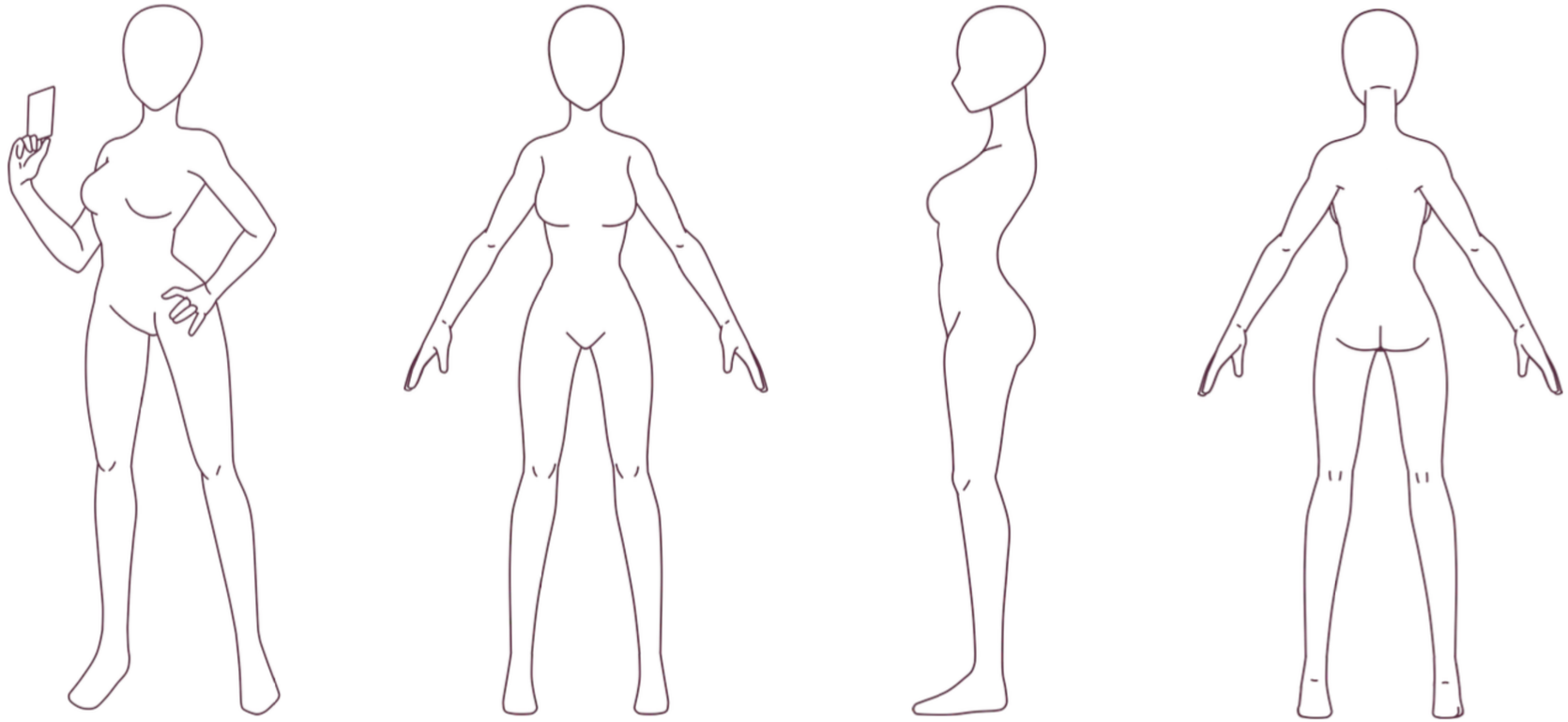
ภาพต้นแบบ

ตัวอย่างความเป็นไปได้

Character Sheet จึงมีควมสำคัญอย่งม ไม่ว่าจะเป็นรื่องของกรออกแบบตัวละคร รือภาพไอมในเกม
เพราะต้องทำงานเป็นทิ่ม และอาจจะมีผู้ร่วมงานนอกซึมมาช่วยเช่นกัน

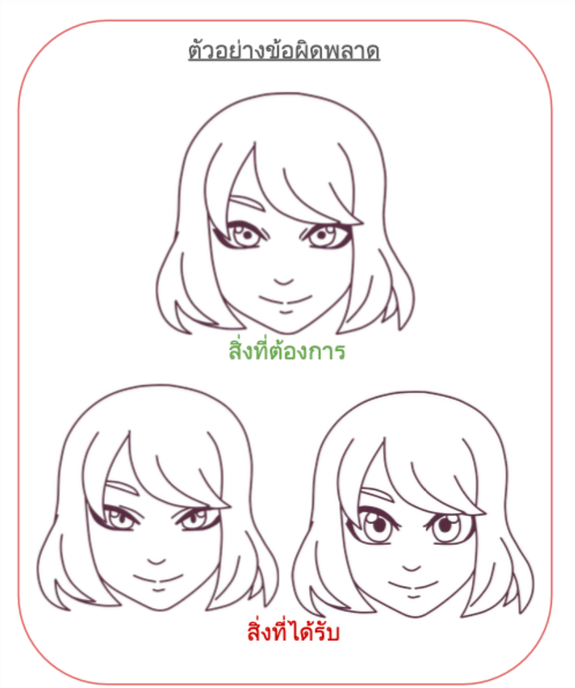
EXAMPLE

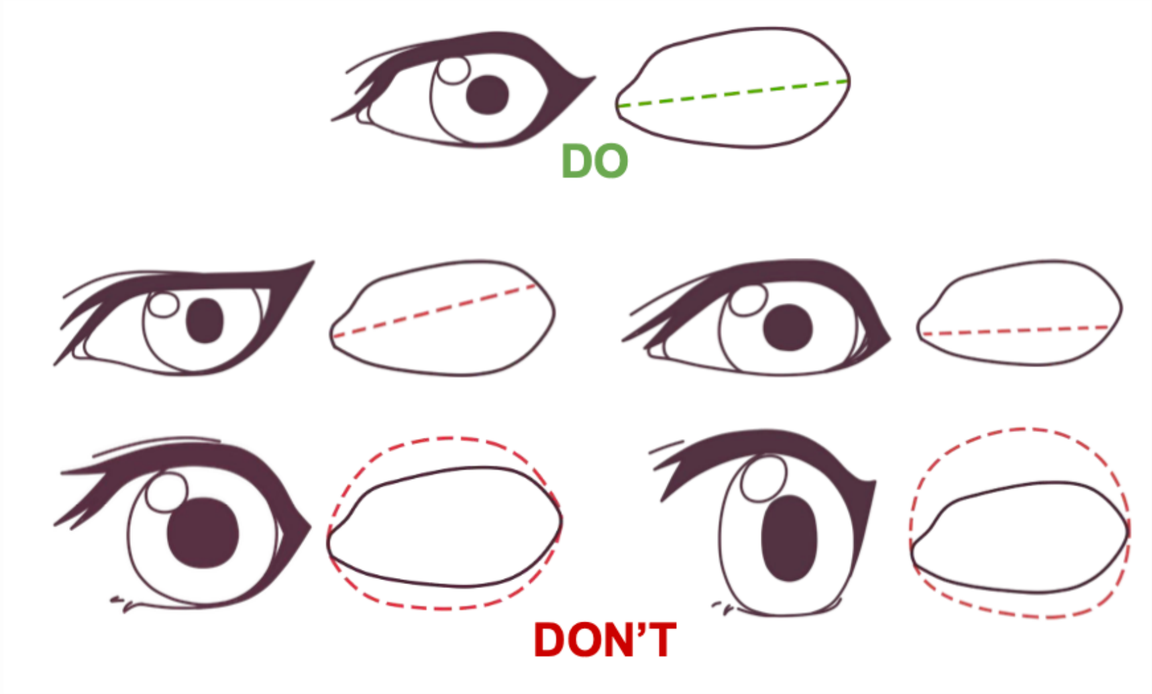
Character Sheet จะประกอบไปด้วย ภาพด้านของตัวละคร Post, Front, Side , Back, ข้อห้ามการใช้ต่าง ๆ , แนวทางชุด Event และ Recommend ในการออกแบบเพิ่มเติม



ในหน้านี้อาจจะบอกนิสัยของตัวละตรเพิ่มเติม เพื่อให้ง่ายต่อการคิดทำโพสให้กับงานต่อไป Post ควรวาดให้เข่ากับนัสัยตัวละครด้วยเช่นกัน และ อาจจะมี Emotcon ของตัวละครให้ดูด้วย

ในภาพตัวอย่างข้อห้าม จะบอกการวาดห่างตาว่าควรวาดไปในทิศทางไหน และขนาดตวงตาของตัวละครที่เหมาะสม

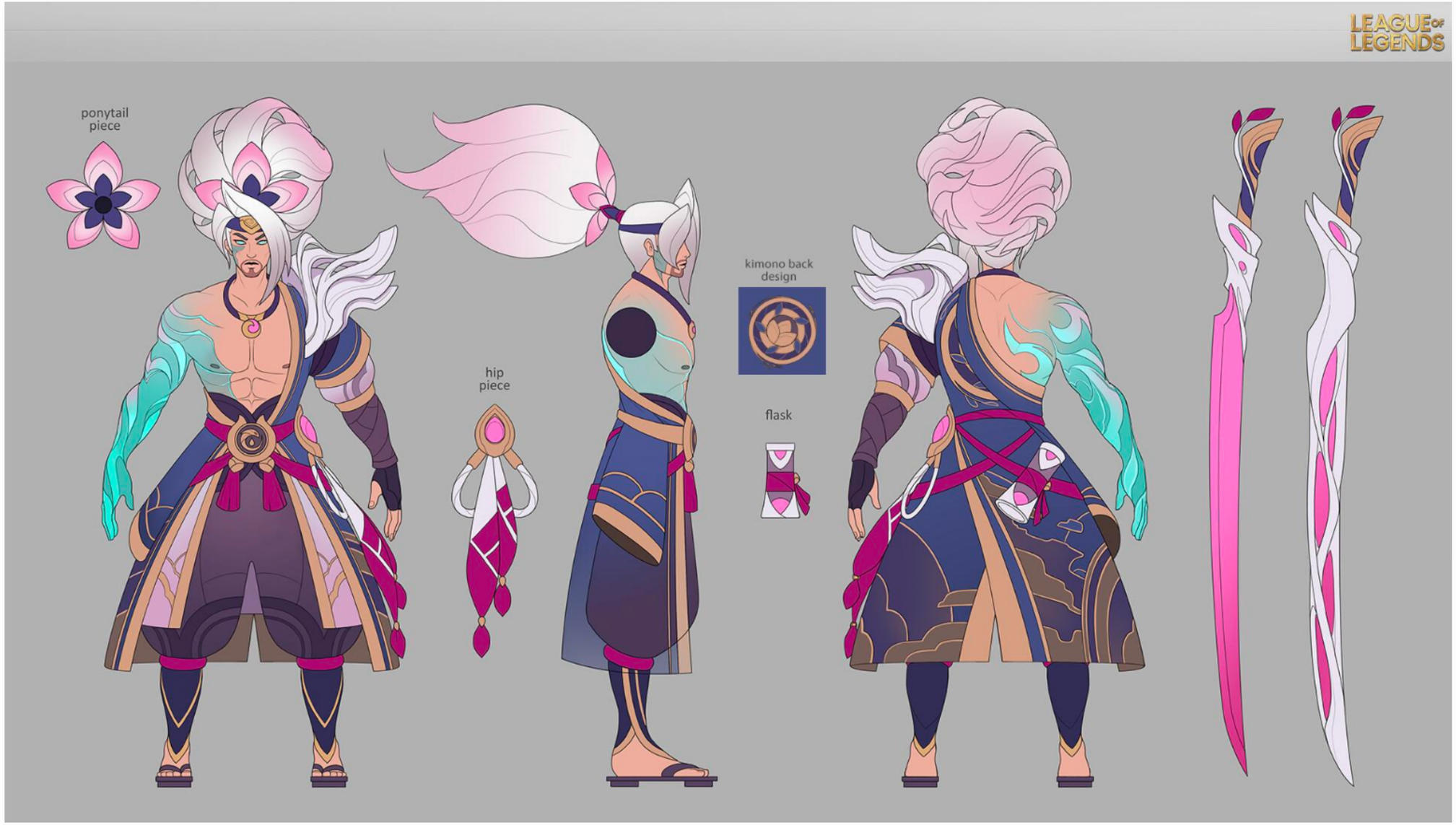




ตัวอย่างข้อห้ามการใช้งาน

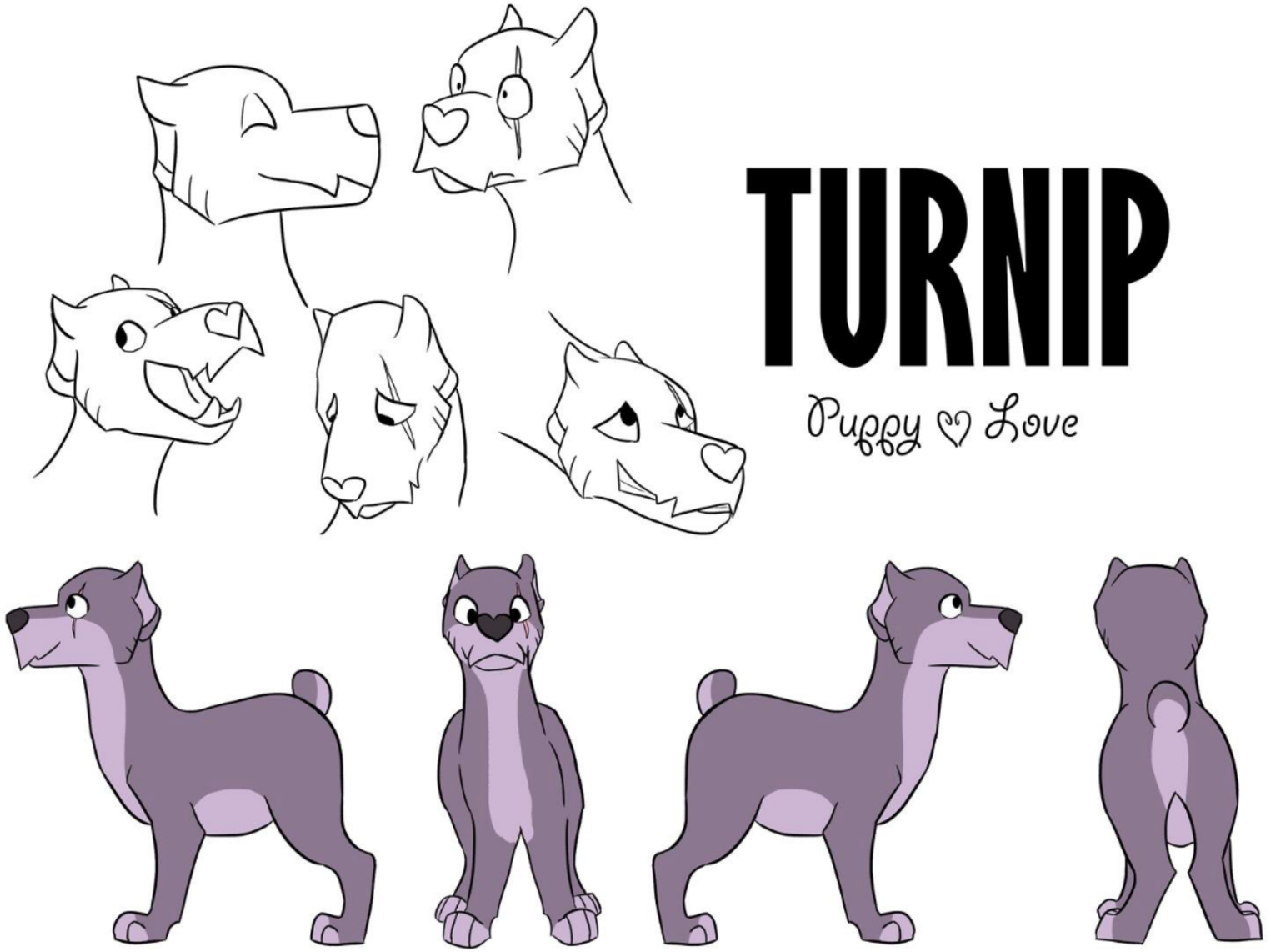
ข้อห้ามการใช้งน อาจเป็นเรื่องสั่น สิ หรือสิ่งของที่ตัวละครไม่ควรอยู่ร่วมตัวย จะมีหลายข้อได้ ในที่นี้ขอยกตัวอย่างการวาดตาของตัวละคร เวลานำงานไปให้ฟริแลนซ์ มักเกิดปัญหาได้รับตัวละครตัวใหม่ ที่ไม่ใช่ของเรา ส่วนหนึ่งของปัญหาคือการวาดดวงตา

LEAGUE OF LEGENDS
RUINED DRAVEN
ARTIST Megan O'Rourke


LEAGUE OF LEGENDS
ponytail piece
hip piece
kimono back design
flask

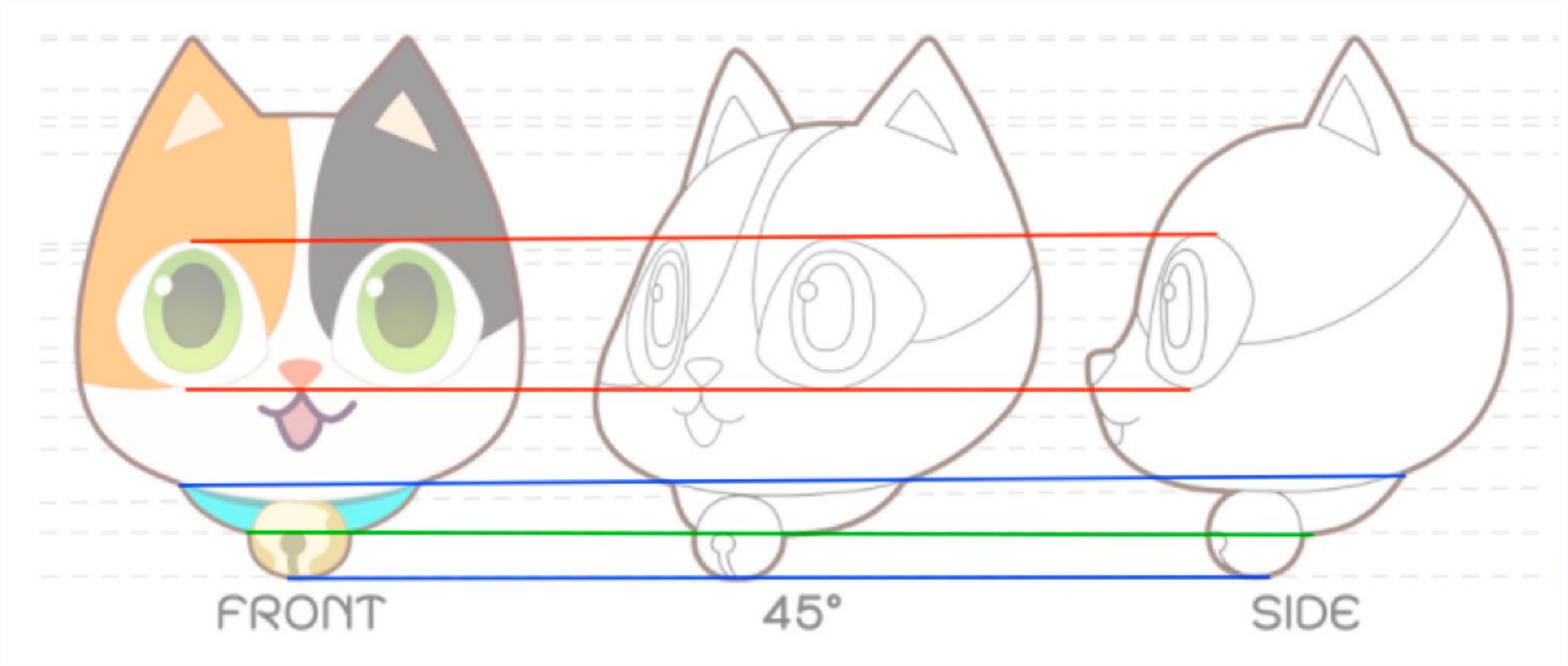
LEAGUE OF LEGENDS
Ashe
emblem

CONCEPT ART - CHARACTER DESIGN
MILOH
CAT COMRADES
DOMESTIC SHORT-HAIR | 3 YEARS | HOUSE CAT
HE IS KIND, RESPONSIBLE, LOYAL, ANALYTICAL AND CALM
HIS FAVOURITE MEAL IS SALMON-FLAVOURED CAT FOOD
HE LOVES HUMANS AND DOGS, BUT HAS NEVER MET OTHER CATS
HE LIKES TO LISTEN TO CLASSICAL MUSIC WITH HIS OWNER AND PLAY HIDE AND SEEK
HIS MOST PRICED POSESSION IS THE COLLAR HIS OWNER GAVE HIM
MILOH
DIAMOND SHAPED MARKING


TURNIP
Puppy ♡ Love

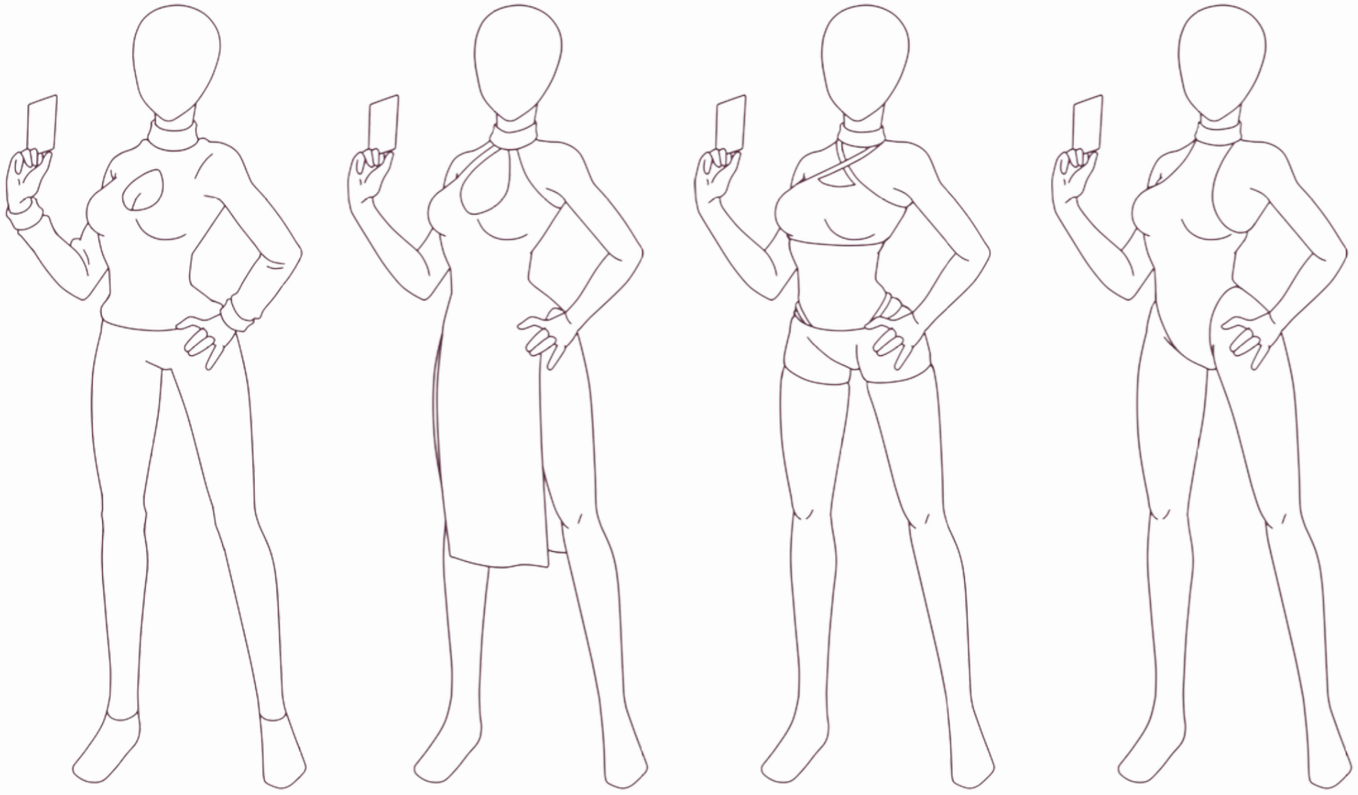
TRICK

ทราบหรือไม่ว่าทำไมภาพ Character Sheet บางภาพถึงมีเส้นประหรือเส้นขีดอยู่ข้างหลังภาพ จริงๆแล้วเส้นพวกนี้คือเส้นที่หลงเหลือจากการวัดขนาดต่างๆ เวลาวาดนอกจากจะทำให้ผู้ที่เข้ามาดูภาพรู้สึกว่าภาพด้านต่างๆ มีความเท่ากันแล้ว เวลาวาดเส้นเหล่านี้ยิ่งเป็นเครื่องมือในการวัดสัดส่วนหรือตำแหน่ง ให้ผู้วาดได้แฟนยำขึ้น กว่าการจินตราการสัดส่วนเอง



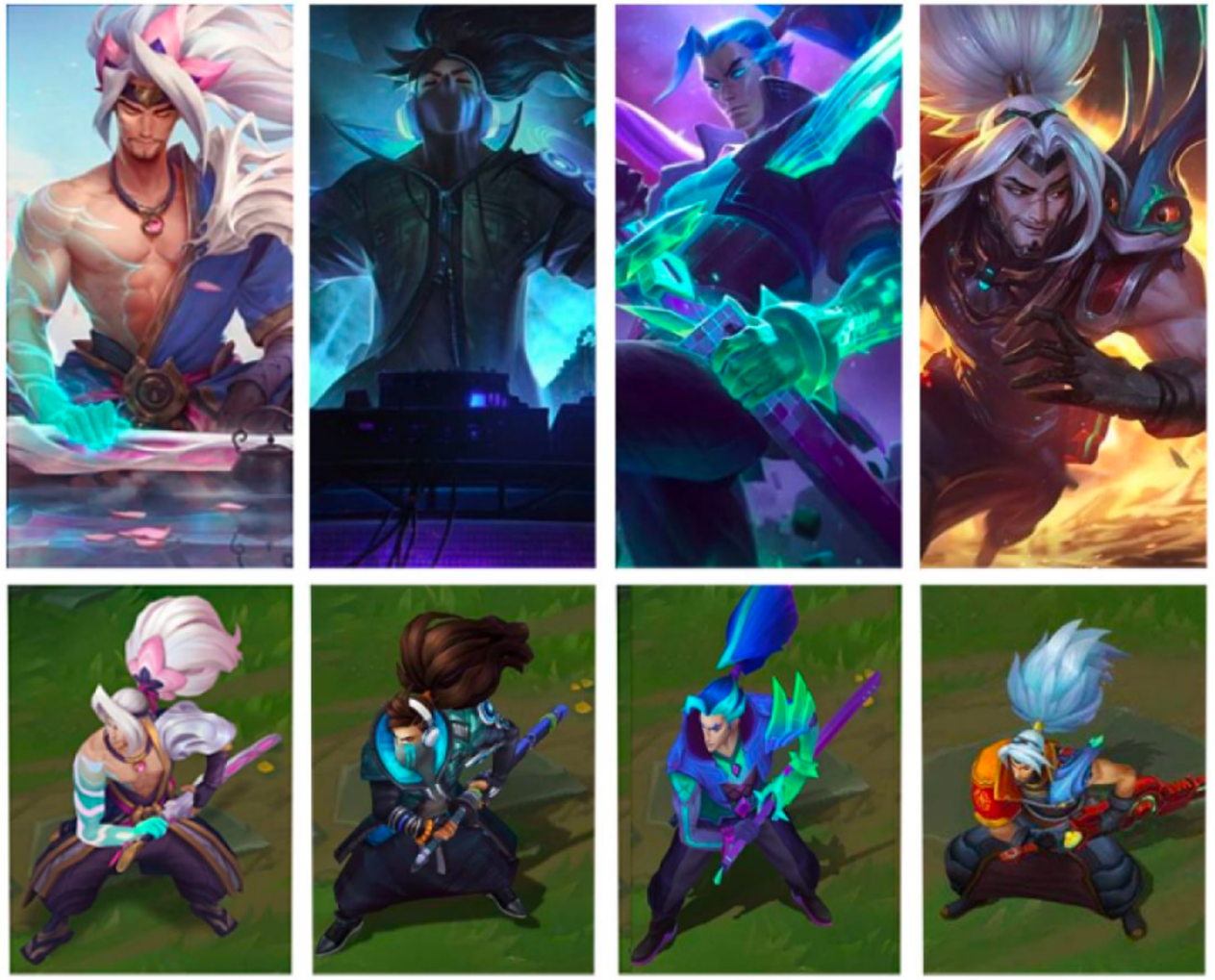
EVENT DRESS

นอกจากหน้าตาตัวละครแล้ว การออก บบชุดเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญเช่นกัน เพราะเป็นการบ่งบอกนิสัยตัวละคร การออกแบบชุดโดยไม่คิดถึงบุคลิกภาพตั้งเดิมของตัวละครนั้น อาจทำให้ภาพสักษณของตัวละครที่วางไว้ส่งผ่านไปยังผู้บริโภคผิดได้ ยกตัวอย่างตัวละครที่มีนิสัยทอมบอยซอบลุย ถ้าเราอยากให้ตัวละครนี้ใส่กระโปรงเราอาจจะต้องออกแบบกระโปรงให้ดูเท่(เช่น แหวกข้าง)ให้เข้ากับตัวละคร แทนการใส่กระโปรงบานมีลูกไม้หริออาจจะอกแบบให้ตัวละครมิจุดร่วมของชุดที่เหมือนกันก็ได้ เช่น ในภาพตัวอย่างวางให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ของชุดคือคอเฆ่าและใส่ชุตรัตรูป ถ้านักออกแบบ อกแบบให้ตัวละครนั้น มีจุตร่วมในชุดทุกครั้ง ก็จะเกิดภาพจำให้กับผู้บริโภค เป็นการสร้างจุดเด่นให้กับตัวละครนั้นได้



DR.MOOKTRA THONGVES

เอกลักษณ์ของ ยาซุโอะ ทรงผมมัดสูง เกราะไหล่ และดาบ
แม้ว่าสกินใหม่ของเค้าจะเป็นแบบไหนก็จะมี 3 สิ่งนี้

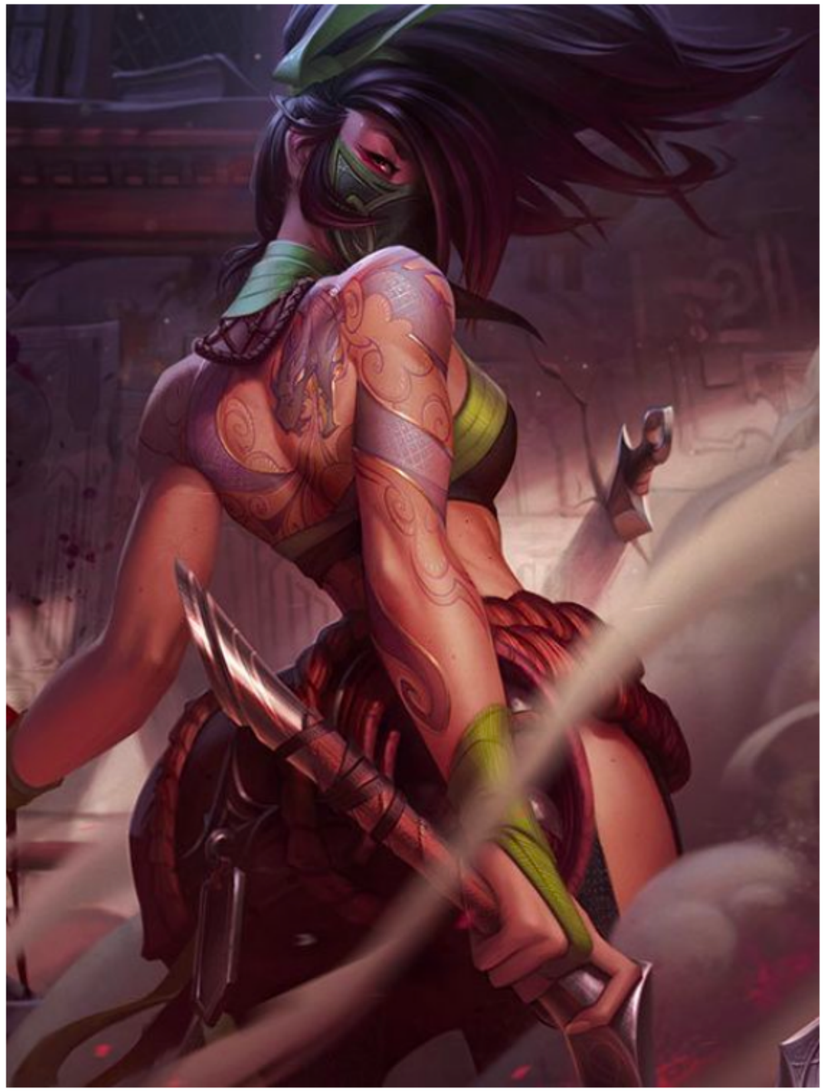


Spirit Blossom
ธีมโลกวิญญาณของญี่ปุ่น

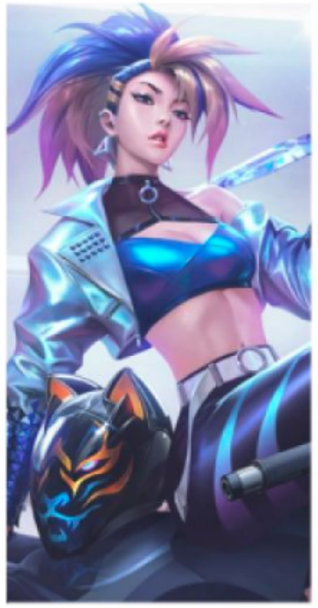
True Damage
เป็นโปรดิวเซอร์ของวง True Damage

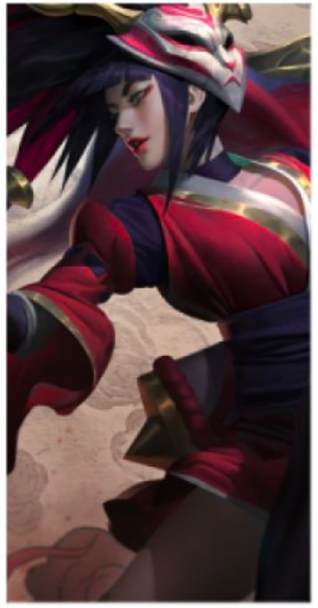
Battle Boss
เป็นธีมบอสตัวสุดท้ายในวิดีโอเกม

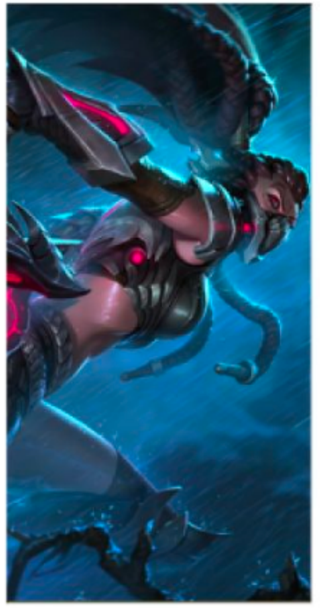
Odyssey
ธีมโจรสลัดอวกาศ

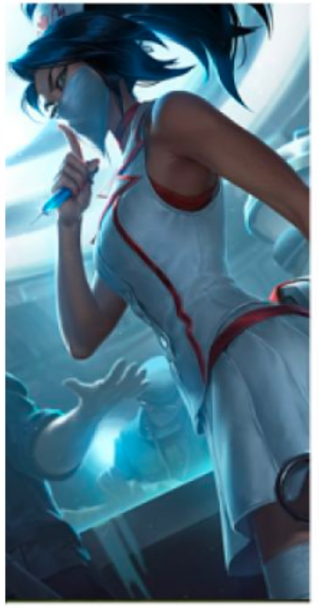


อาคาริ นินจาสาว ที่ต้องใช้ความรวดเร็วในการเคลื่องไหว ชุดทุกสกินเลยโดนออกแบบมาให้ดูคล่องตัว แม้ว่าบางสกินจะใส่เป็นกระโปรง แต่ผู้ออกแบบก็ยังคำนึงถึงความค่องตัวจึงเลือกใช้เป็นกระโปรงสั้น









K/DA ALL OUT
แรปเปอร์ประจำวงเกิร์ลกรุ๊ป

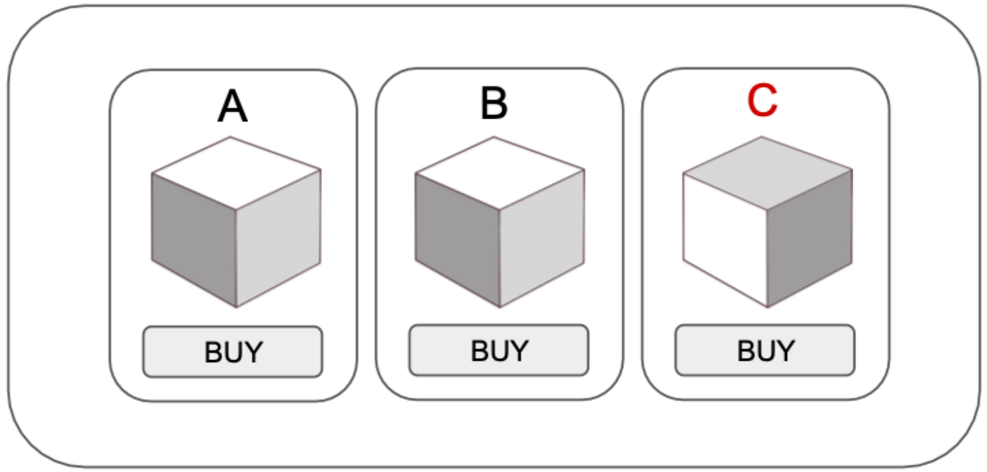
Blood Moon
นักบวชหญิง ผู้เดินตามเสียงกระซิบของปีศาจ

Head Hunter
นักล่าไซเบอร์ในยุคเทคโนโลยีไฮเทค

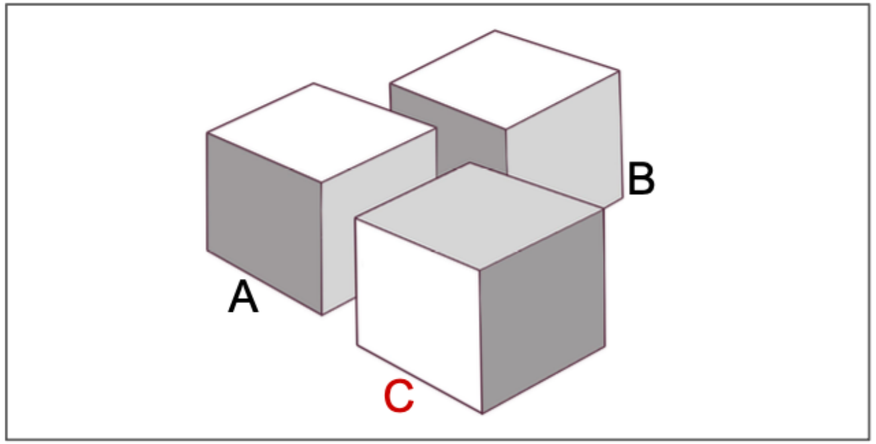
Nurse
พยาบาล

ในส่วนของ RECOMMEND เพิ่มเติม อาจเป็นการมพ์ทิ้งท้ายไว้ เพื่อเป็น GIMMICK เล็ก ๆ น้อย ๆ เผื่อไว้ใช้ในอนาคตเช่น ตัวละคร A ชอบสิงโตมากถ้ามีฉากหรือ EVENT ที่มีสิงโตเข้นส่วนประกอบ นักออกแบบสามารถตัวละคร A มาอยู่ร่วมใน EVENT นั้นและยังทำให้คิดท่าทางในการวาดง่ายขึ้นด้วย ITEM DESIGN กรออกแบบสั่งของ รมปถึงU ภายในกม กรออกแบบสิ่งของจะมีข้อแตกต่างจากการอกแบบตัวละคร เพราะนักออกแบบจำเป็นต้องทราบ CONCEPT ของตัวกมแล้ว แต่ยังจำเป็นต้องมี STYLE GUIDE ไว้เพื่อส่งต่อให้นักออกแบบท่านอื่น ทำตาม เช่นการกำหนดเรื่องของแสงจาก วัตถุ เส้น แนวสิ โดยส่วนใหญ่ STYE GUIDE ประกอบไปด้วยข้อห้ามการใช้งน และ RECOMMEND เพิ่มเติม แต่จะมีจำนวนเยอะและยกตัวอย่างให้เห็นอย่างชัดเจนเท่าที่จะทำได้

(ตัวอย่างข้อผิดพลาดถ้าไม่มี STYE GUIDE ITEM หากตัวเกมมีไอเทม A และ B ที่วาดไว้ก่อน แต่ต้องการเพิ่มไอเทม Cเข้าไป โดยที่ไม่ได้บอกข้อกำหนดการวาด อาจกิดข้อผิดพลาดได้ เช่น ไอเทม A และ B มิการลงสิทิศทางของแสงมาจากต้านขวา แต่ไอเทม C ลงทิศทางของแสงจากด้านช้าย เมื่อนำ A B และ C มาประกอบกันจะทำให้ภาพไม่มีความเข้ากัน ไม่ว่าจะเป็นในตัวเกมหรือเมื่อนำไปใช้ใน ADS ดังตัวอย่าง) STYLE GUIDE จึงมีความสำคัญอย่างมากในการเป็นคู่มือในการทำงาน



IN GAME

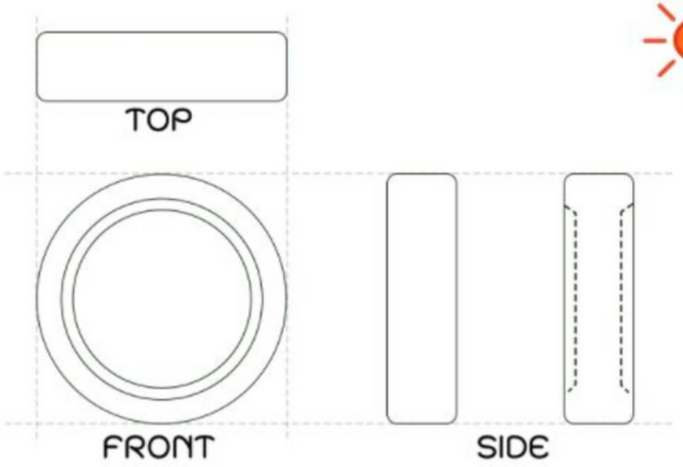


ADS

DON’T

ตัวอย่าง Style Guide Item

COIN



เหรียญควรวาดด้านหน้า (FRONT) ขนาดใหญ่เพื่อนำไปใช้งานรูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น การนำเหรียญต่าง ๆ ไปจัดเรียงภายในแพ็คเกจ หรือวาง Ads

การวาดความหนาของเหรียญควรทำให้ดูมีมิติในมุมมอง BIRD EYE VIEW เสมอ

ไม่ควรนำรูปทรงของเหรียญมุมด้านหน้ามาซ้อนทำเป็นความหนาของเหรียญ

ไม่ควรวาดความหนาของเหรียญไปในทิศซ้าย หรือขวา

ทิศทางของแสงจะอยู่ซ้ายมือเสมอ เพื่อไม่ให้แตกต่างจาก CURRENCY ชิ้นอื่น ๆ ภายในเกม

การนำเหรียญไปทำเป็น CURRENCY จำเป็นต้องมีเส้น STROKE ที่มีความหนาเท่ากับของเดิม ไม่ควรใช้เส้น STROKE ที่มีสีทึบกว่าสีเหรียญมากจนเกินไป และไม่ควรใช้สีดำ (000000) กับเส้น STROKE เพราะจะทำให้ CURRENCY มีเส้น STROKE โดดออกมาจาก CURRENCY ชิ้นอื่น ๆ

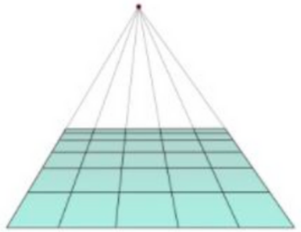
ตัวอย่างรูปแบบเหรียญ CUSTOM SHAPES

ตัวอย่าง Style Guide Item

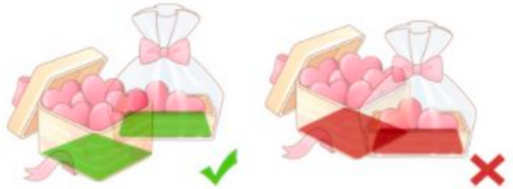
ITEM

ทิศทางของแสงจะอยู่ซ้ายมือเสมอ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุมุมใดก็ตาม เพื่อให้สามารถจัดวางคู่กับวัตถุอื่น ๆ ได้โดยที่ไม่ทำให้รู้สึกว่าวัตถุแต่ละชิ้นมีแสงคนละทิศทางและยังทำให้คุมโทนสีของวัตถุในแต่ละสถานการณ์ได้ง่ายดาย ไม่ควรลงสีเงามืดที่สุดเยอะจนเกินไปจะทำให้วัตถุมีสีหม่น

การจัดวาง ITEM ควรจัดวางให้มีมิติเหมือนกับ ITEM ชิ้นอื่น ๆ โดยตั้งอยู่บนผิวที่มีระยะลึกเหมือนกับ PERSPECTIVE 1 POINT และไม่ควรวาง ITEM ให้ทับกัน เพราะจะทำให้ ITEM ดูไม่มีความลึก



PERSPECTIVE 1 POINT

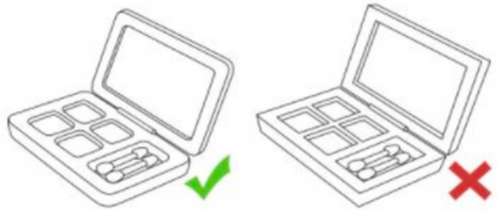


ตัวอย่างการวาง ITEM เพื่อนำไปจัดแพ็คเกจ หรือจัดวางองค์ประกอบไปใช้งานที่ถูกต้อง

มุมควรใช้เส้นโค้งมน เพื่อทำให้ภาพดูนุ่มอ่อนช้อยคล้ายกับ ITEM ดั้งเดิม

มุมแหลมควรใช้เส้นโค้งเล็กน้อย เพื่อไม่ให้ภาพดูแข็งและแตกต่างจาก ITEM ดั้งเดิม

ส่วนมุมไม่ควรใช้เส้นมุมตัดแหลม เพราะจะทำภาพดูแข็งและโดดออกจาก ITEM ดั้งเดิม



การใช้เส้นโค้งมนกับวัตถุที่มีทรงสี่เหลี่ยม จะทำให้วัตถุนั้น ๆ มีความเรียบหรูทันสมัย มีความนุ่ม และดูเป็นผู้หญิง ดังตัวอย่างข้างต้น

Assignment 3

CHARACTER SHEET

Design project

DR.MOOKTRA THONGVES

Assignment 3

กติกา
- ให้นศ. เลือก Character in 2060 ที่ออกแบบไว้ 1 แบบ
- ทำ Character Sheet เพื่อนำเสนอ
- ขนาด A3 / เทคนิคอิสระ

การส่งงาน
- Print out 1 ชุด
- ส่งเป็นไฟล์ jpg ตั้งชื่อเป็น รหัส-ชื่อสกุล (ส่งในไดร์ฟ)

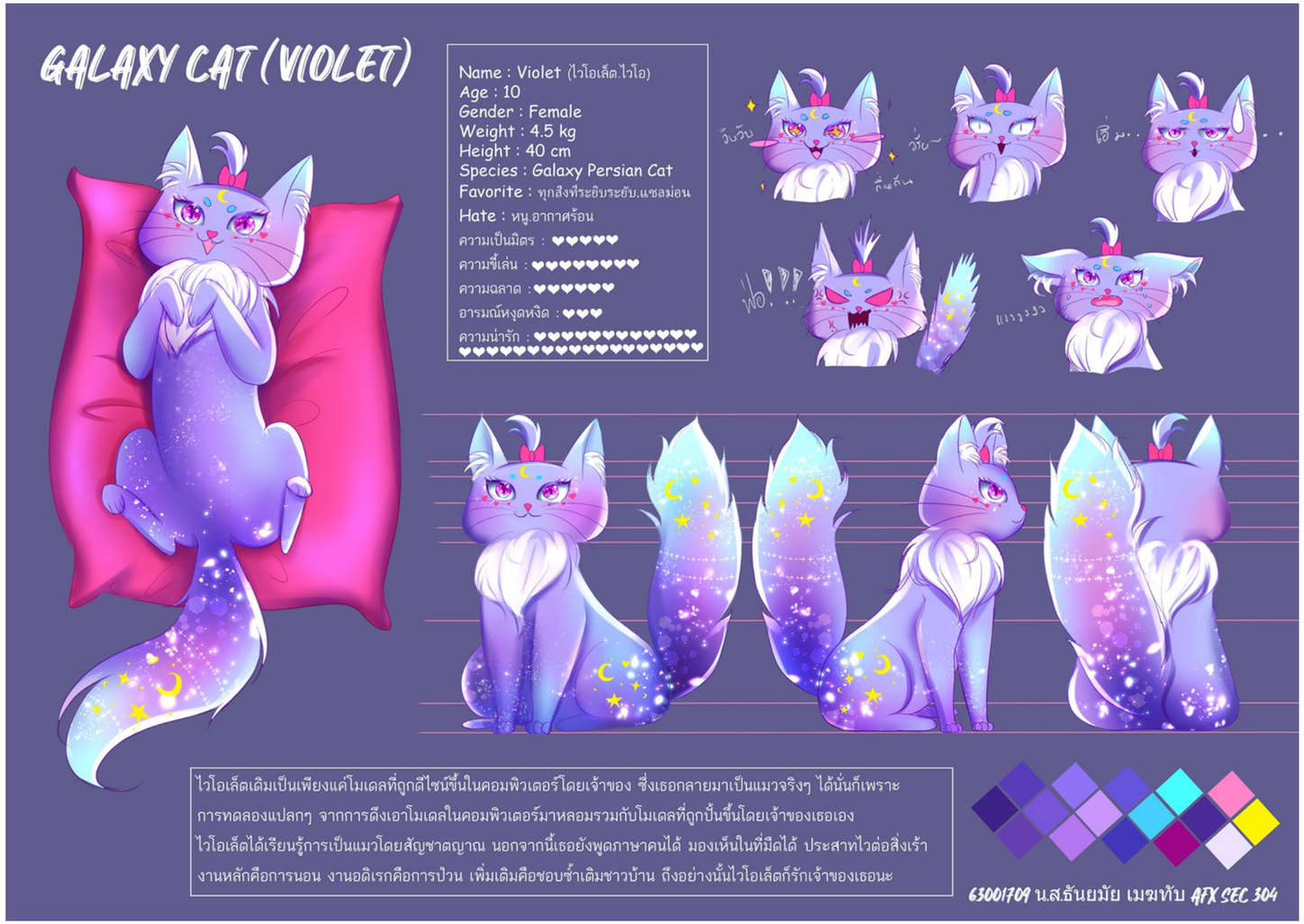
Assignment 3

DETAIL

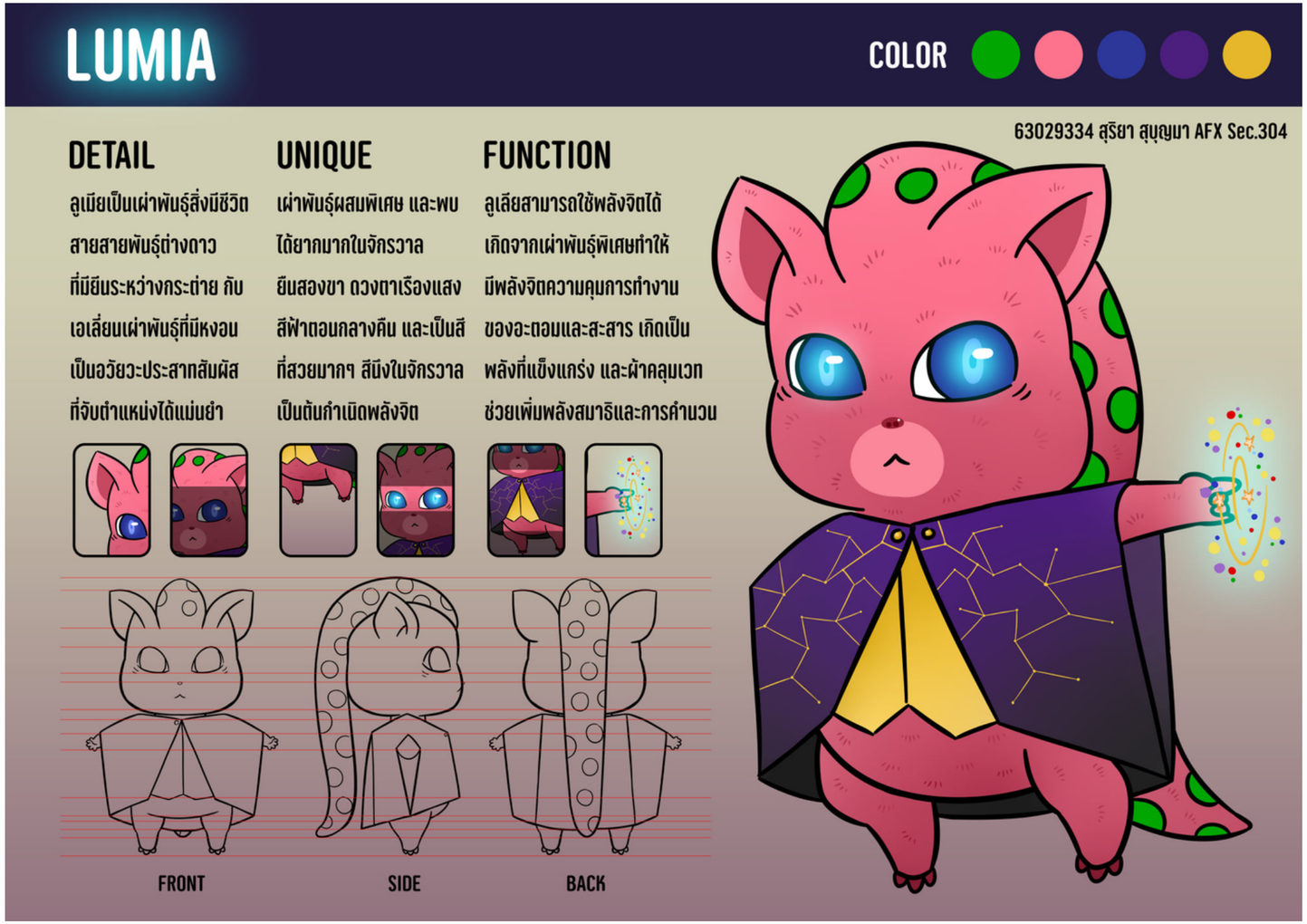
01. Name Hade
02. Concept
03. Post Style
04. Front - Side - Back
05. Color Palette
06. Unique
07. Detail function
08. Development

DR.MOOKTRA THONGVES

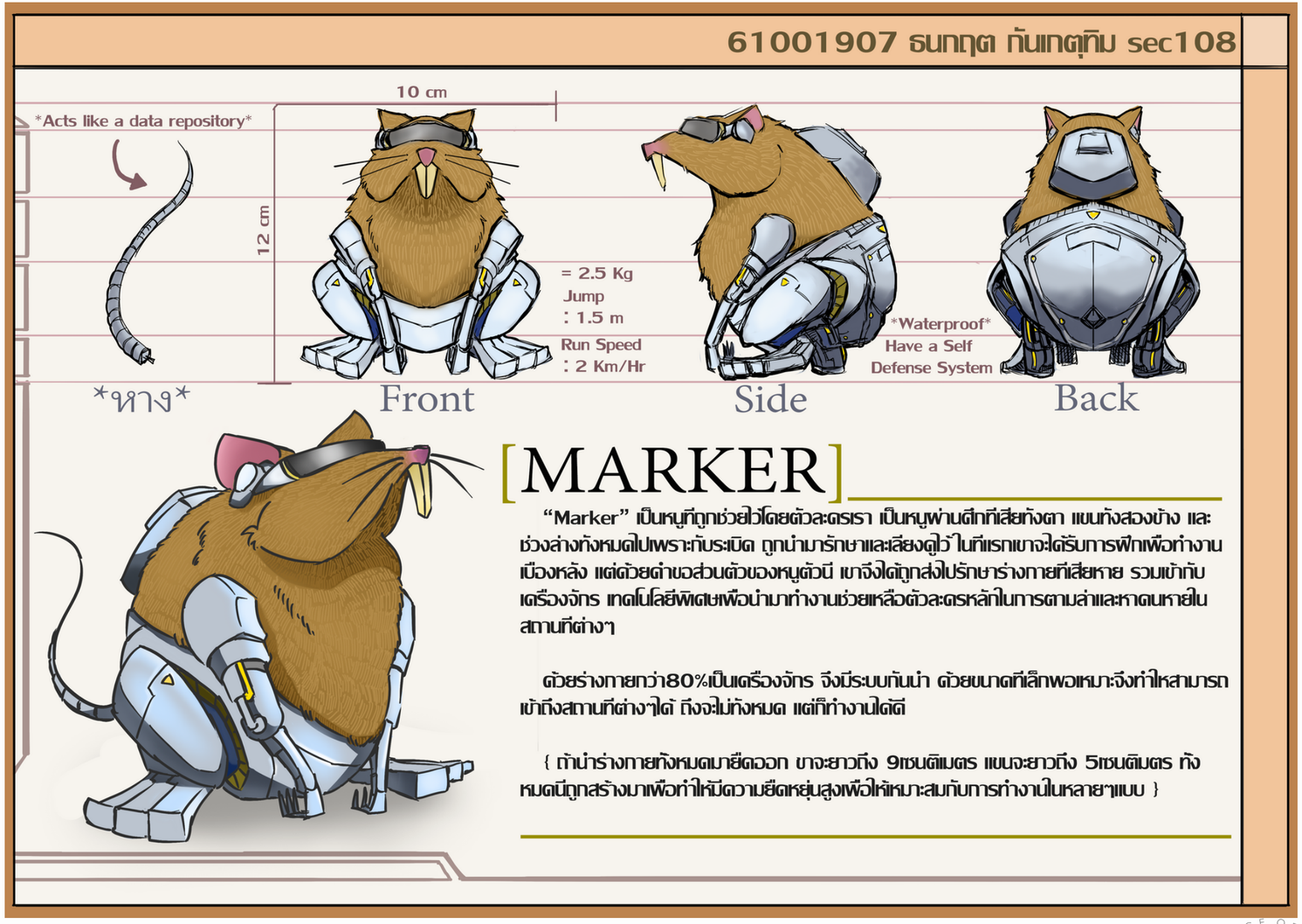
Assignment 3


GALAXY CAT (VIOLET)
Name : Violet (ไวโอเล็ต.ไวโอ)
Age : 10
Gender : Female
Weight : 4.5 kg
Height : 40 cm
Species : Galaxy Persian Cat
Favorite : ทุกสิ่งที่ระยิบระยับ.แซลม่อน
Hate : หนู.อากาศร้อน
ความเป็นมิตร : ♥♥♥♥♥
ความขี้เล่น : ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
ความฉลาด : ♥♥♥♥♥♥♥
อารมณ์หงุดหงิด : ♥♥♥
ความน่ารัก : ♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Assignment 3



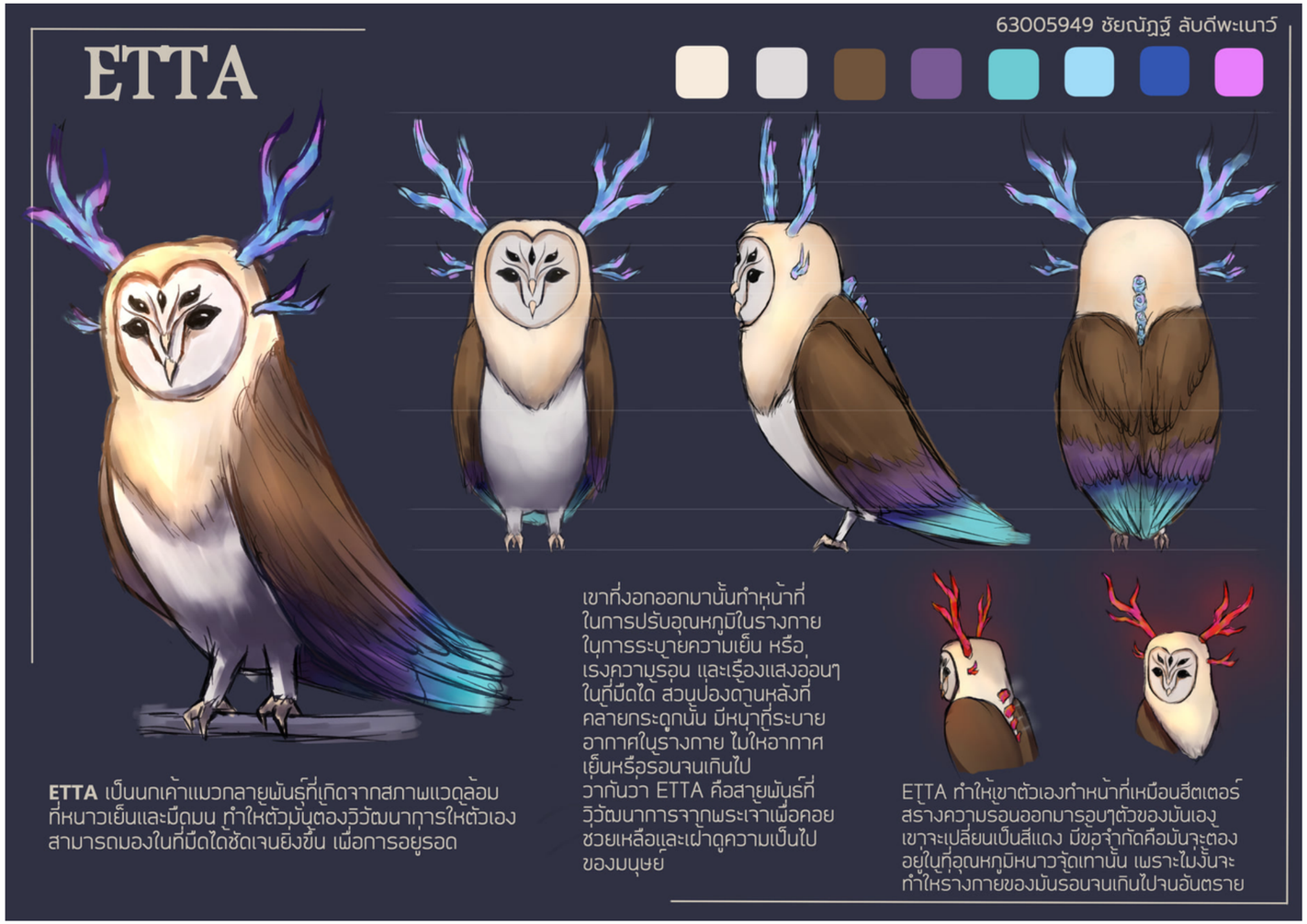
Assignment 3



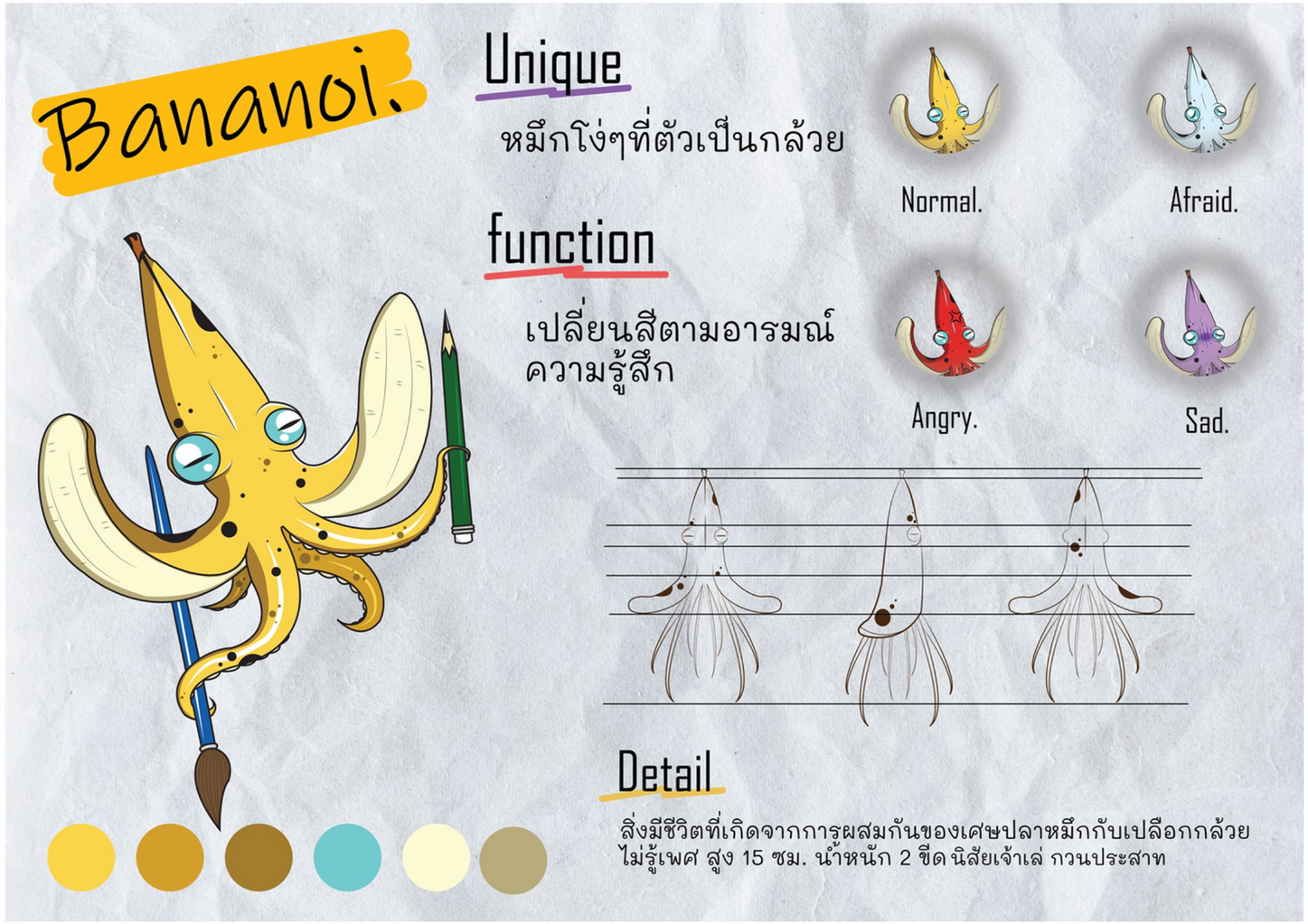
Assignment 3

Assignment 3

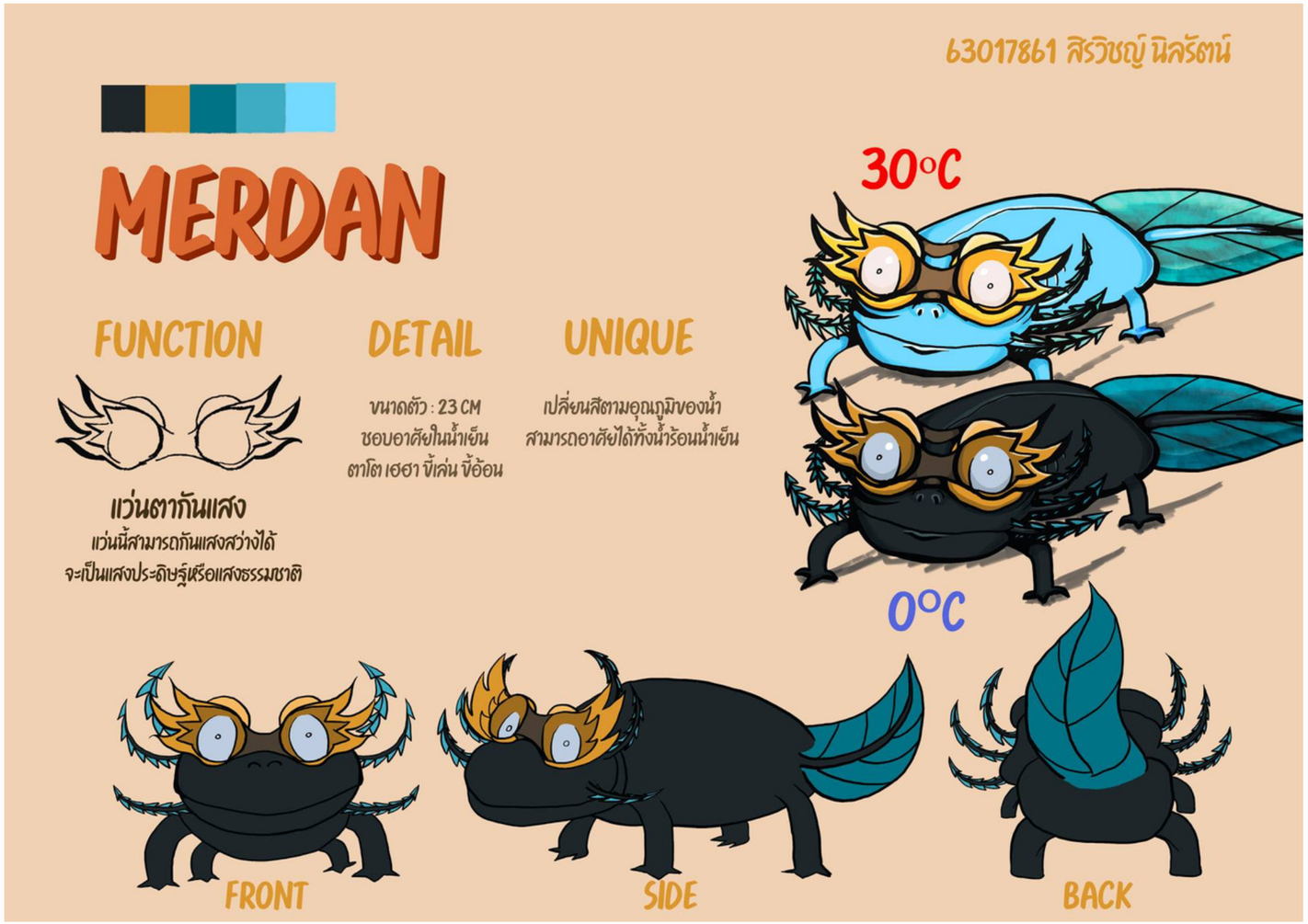
Assignment 3



Assignment 3



Assignment 3



Assignment 3

DR.MOOKTRA THONGVES

Assignment 3