



CHARACTER SHEET

ESM 2302

การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต
DISTRIBUTION AND SERVICE OF GAMES ONLINE AND ESPORTS

DR. MOOKTRA THONGVES



Style Guide

หลังจากจบกระบวนการทำงาน Design & Design Process ลายเส้นและข้อกำหนดในการทำงานมีความสำคัญมาก เพื่อให้คนหมู่มากเข้าใจและสามารถทำงานร่วมทีมได้โดยไม่หลุดออกจากรีมหลัก เราจึงมีสิ่งที่เรียกว่า Character Sheet และ Style Guide

หลังจากออกแบบตัวละคร และปรับแก้แบบเรียบร้อยแล้ว จะนำ Character มาทำ Character Sheet (Character Sheet) เป็นรากฐานที่ทำให้ทีมหรือ ผู้ร่วมทำงานมีความเข้าใจในตัวงาน น และเกิดข้อผิดพลาดในการทำงานน้อยลง

ตัวอย่างเช่น ถ้านักออกแบบ วาดมาแค่ด้านหน้าเพียงด้านเดียว แล้วทีมงานโดนส่งต่อให้คนในทีมทำต่อ แต่ภาพนั้นจำเป็นต้องวาดด้านข้าง ผู้ที่ทำงานต่อ ไม่สามารถทราบได้เลยว่า ด้านหลังมีอะไรเป็นส่วนประกอบ อาจก่อให้เกิดการผิดพลาดในการทำงาน หรือเสียเวลาแก้ไขงานขึ้นนั้นนานขึ้นโดยไม่จำเป็น)

ภาพต้นแบบ



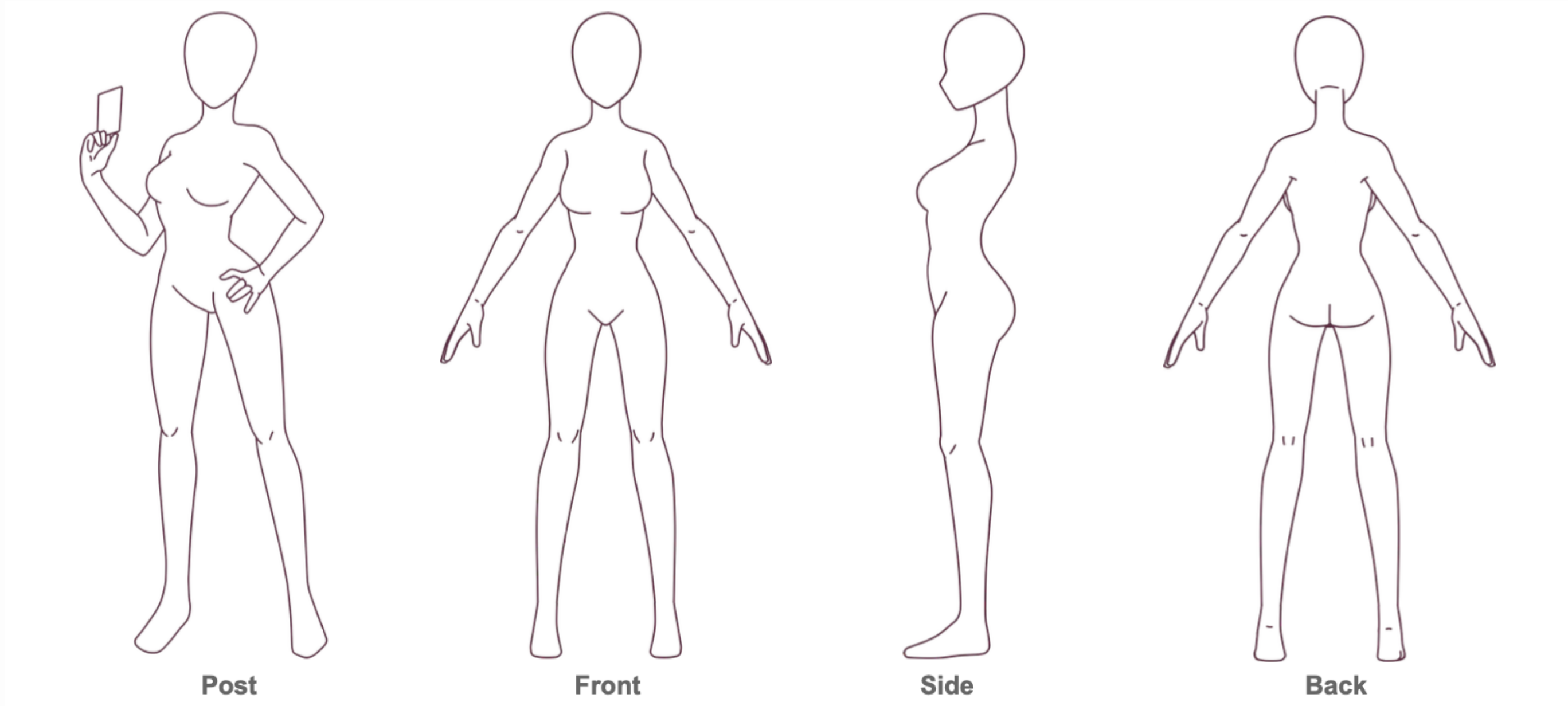
ตัวอย่างความเป็นไปได้



Character Sheet จึงมีความสำคัญอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการออกแบบตัวละคร หรือภาพไอเมในเกม เพราะต้องทำงานเป็นทีม และอาจจะมีผู้ร่วมงานนอกทีมมาช่วยเช่นกัน

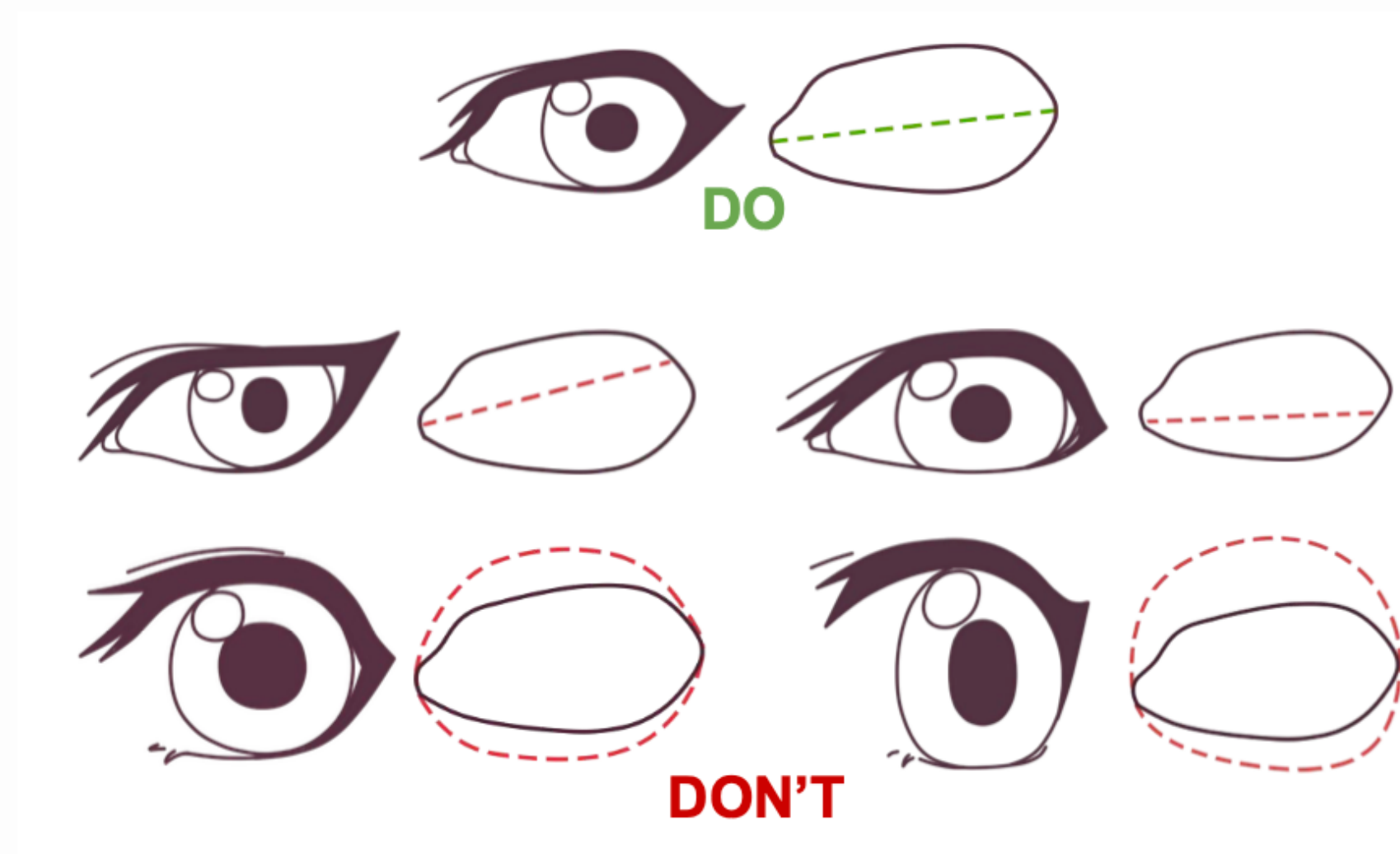
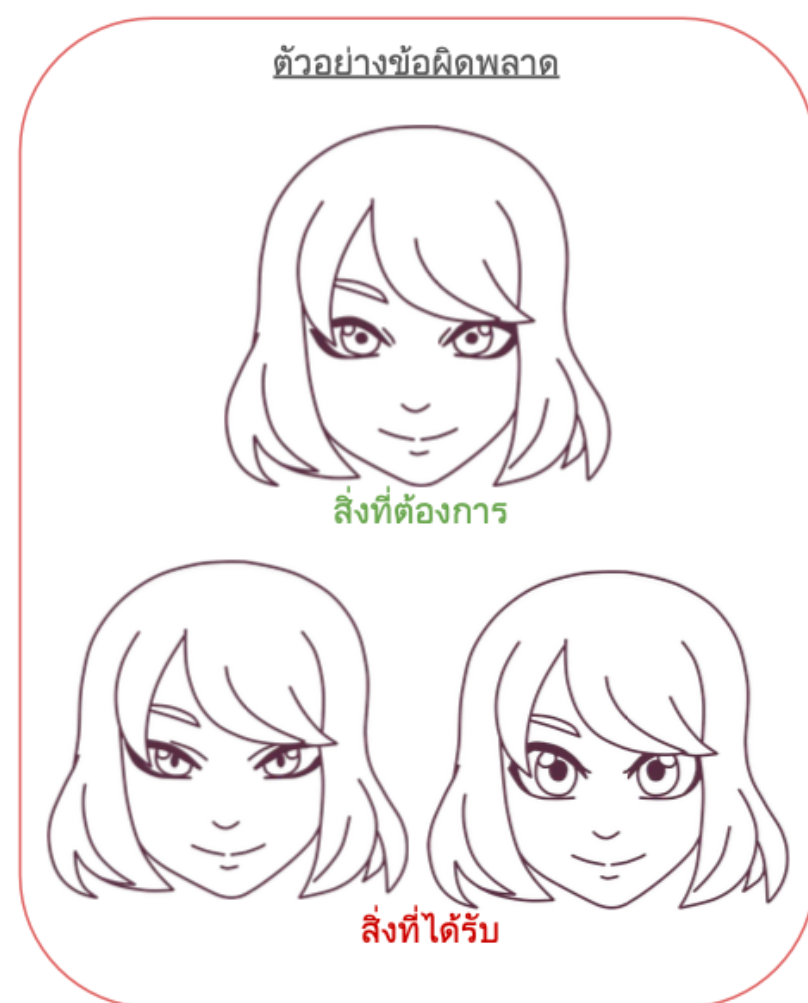
EXAMPLE

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



ในหน้านี้อาจจะบอกนิสัยของตัวละครเพิ่มเติม เพื่อให้ง่ายต่อการคิดทำโพสให้กับงานต่อไป Post ควรวาดให้เข้ากับนิสัยตัวละครด้วยเช่นกัน และ อาจจะมี Emotcon ของตัวละครให้ดูด้วย

ในภาพตัวอย่างข้อห้าม จะบอก
การวาดห่างตาควรวาดไปใน
ทิศทางไหน และขนาดดวงตา
ของตัวละครที่เหมาะสม

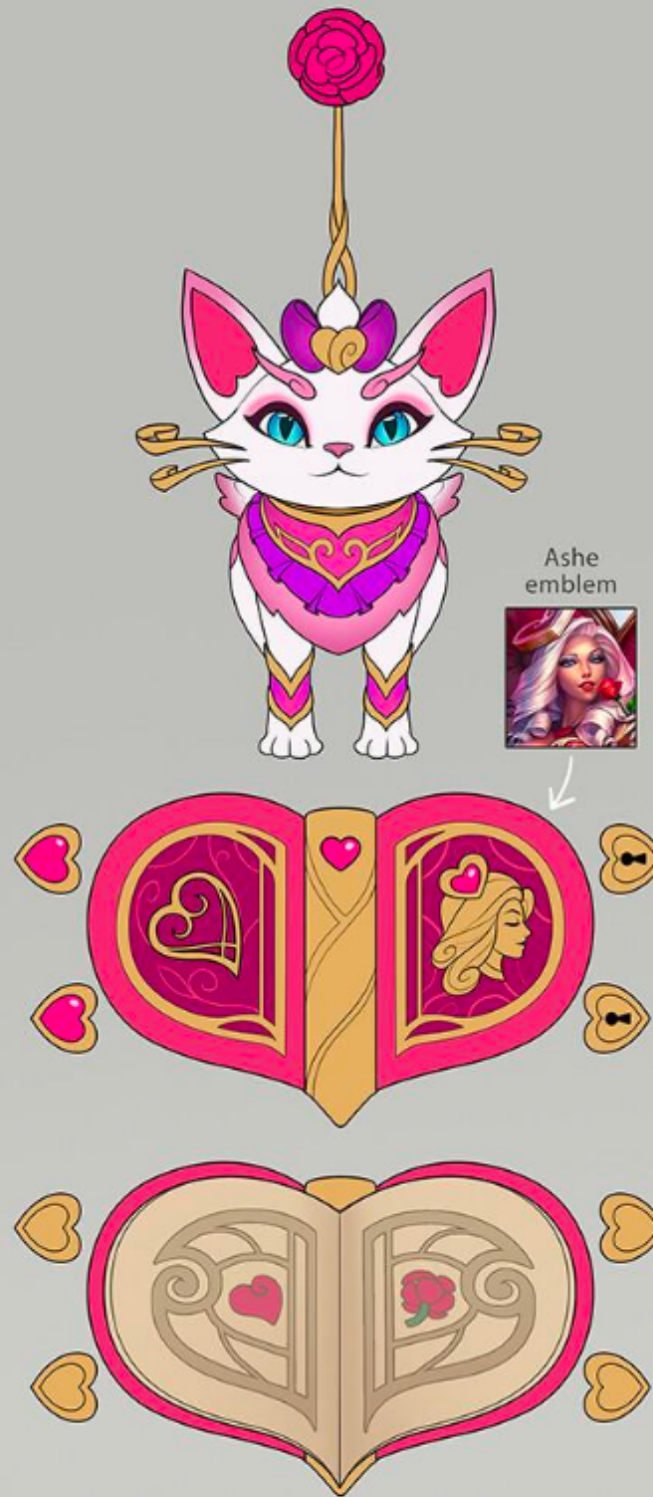


ตัวอย่างข้อห้ามการใช้งาน

ข้อห้ามการใช้งาน อาจเป็นเรื่องสั้น ซี หรือสิ่งของที่ตัวละครไม่ควรอยู่ร่วมด้วย จะมีหลายข้อได้ ในที่นี้ขอยกตัวอย่างการวาดตาของตัวละคร เวลานำงานไปให้ฟรีแลนซ์ มักเกิดปัญหาได้รับตัวละครตัวใหม่ ที่ไม่ใช่ของเรา ส่วนหนึ่งของปัญหาคือการวาดดวงตา







CONCEPT ART - CHARACTER DESIGN

🐾 MILOH 🐾

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

CAT COMRADES



HIS MOST PRICED POSSESSION IS THE COLLAR HIS OWNER GAVE HIM



CHARACTER DESIGN AND ART BY
Jaspreet Singh
2020



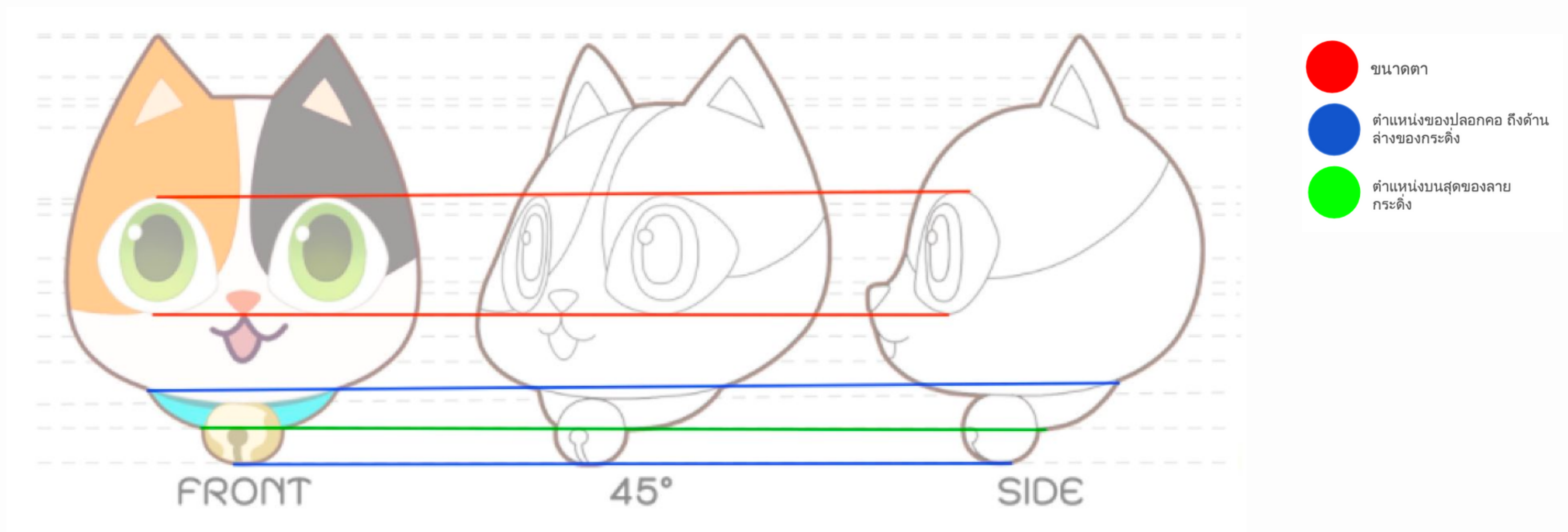
TURNIP

Puppy ♡ Love



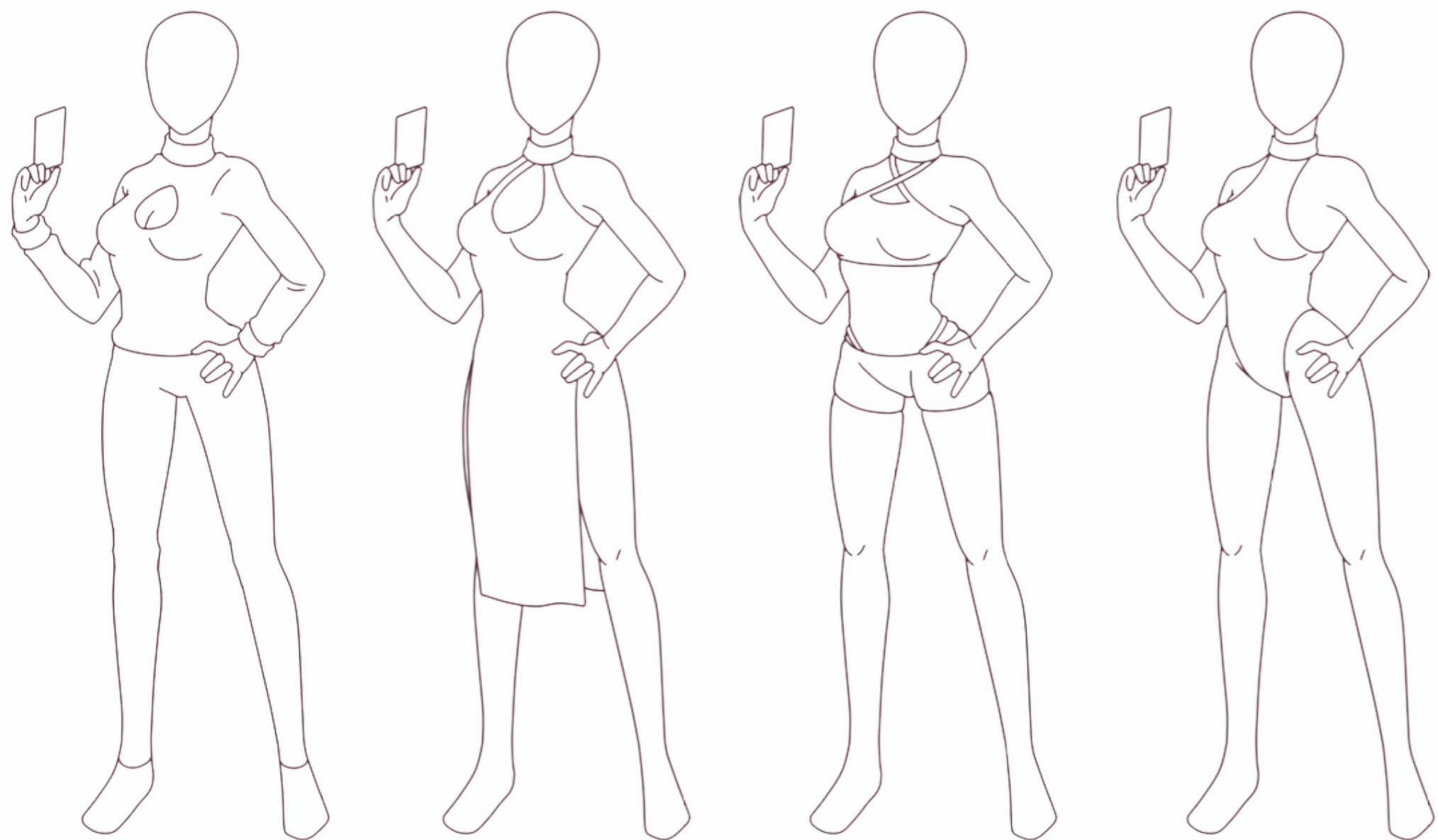
TRICK

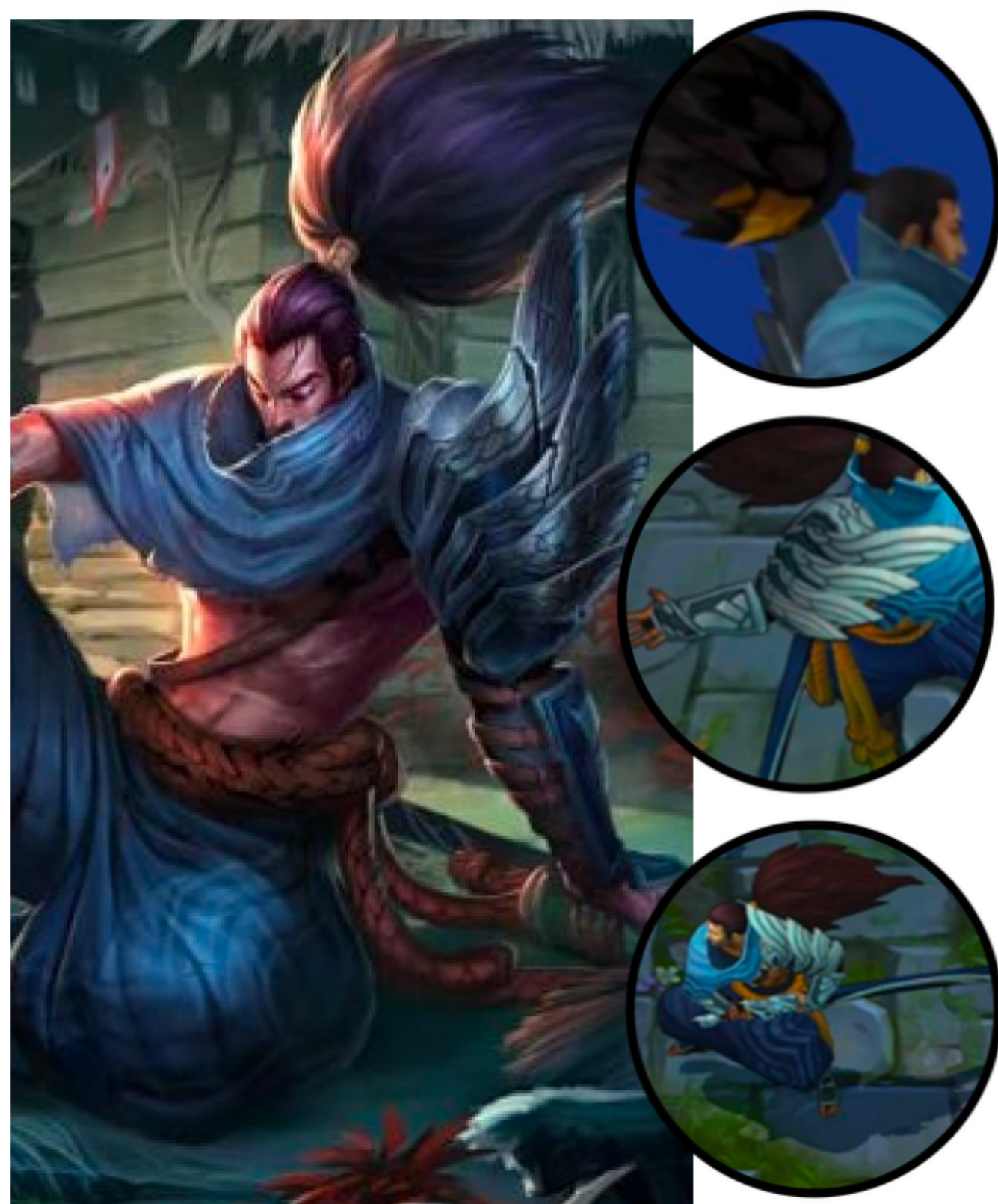
ทราบหรือไม่ว่าทำไมภาพ Character Sheet บางภาพถึงมีเส้นประหรือเส้นขีดอยู่ข้างหลังภาพ จริงๆแล้วเส้นพวกนี้คือเส้นที่หลงเหลือจากการวัดขนาดต่างๆ เวลาวาดนอกจากจะทำให้ผู้ที่เข้ามาดูภาพรู้สึกวุ่นวายกว่าภาพด้านต่างๆ มีความเห่กันแล้ว เวลาวาดเส้นเหล่านี้ยังเป็นเครื่องมือในการวัดสัดส่วนหรือตำแหน่ง ให้ผู้วาดได้แม่นยำขึ้น กว่าที่จินตนาการสัดส่วนเอง



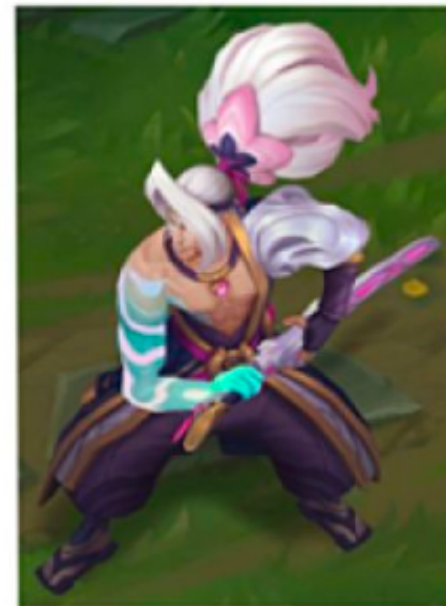
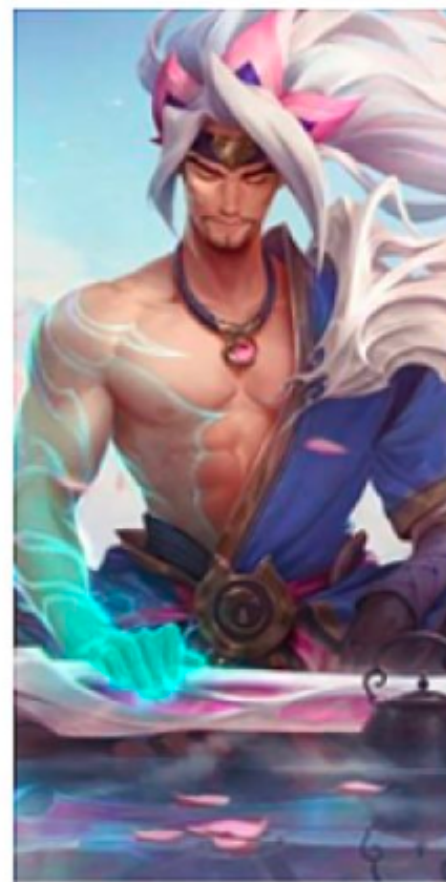
EVENT DRESS

นอกจากหน้าตาตัวละครแล้ว การออกแบบชุดเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญเช่นกัน เพราะเป็นการบ่งบอกนิสัยตัวละคร การออกแบบชุดโดยไม่คิดถึงบุคลิกภาพดั้งเดิมของตัวละครนั้น อาจทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครที่วางไว้ส่งผ่านไปยังผู้บริโภคผิดได้ ยกตัวอย่างตัวละครที่มีนิสัยทอมบอยชอบลุย ถ้าเราอยากให้ตัวละครนี้ใส่กระโปรงเราอาจจะต้องออกแบบกระโปรงให้ดูเท่(เช่น แหวกข้าง)ให้เข้ากับตัวละคร แทนการใส่กระโปรงบานมีลูกไม้หรืออาจจะออกแบบให้ตัวละครมีจุดร่วมของชุดที่เหมือนกันก็ได้ เช่น ในภาพตัวอย่างวางให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ของชุดคือคอเต่าและใส่ชุดรัดรูป ถ้านักออกแบบ ออกแบบให้ตัวละครนั้น มีจุดร่วมในชุดทุกครั้ง ก็จะทำให้เกิดภาพจำให้กับผู้บริโภค เป็นการสร้างจุดเด่นให้กับตัวละครนั้นได้

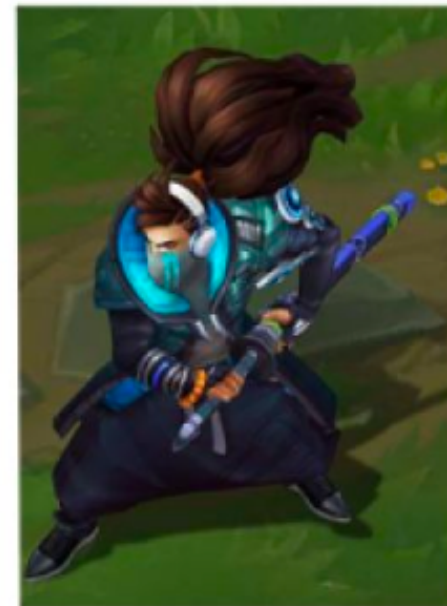




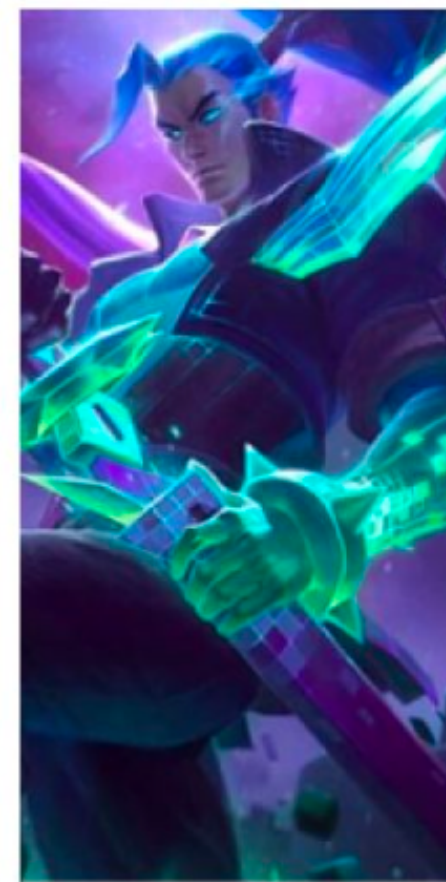
เอกลักษณ์ของ ยาสึโอะ ทรงผมมัดสูง เกราะไหล่ และดาบ
แม้ว่าสกินใหม่ของเค้าจะเป็นแบบไหนก็จะมี 3 สิ่งนี้



Spirit Blossom
ธีมโลกวิญญาณของ
ญี่ปุ่น



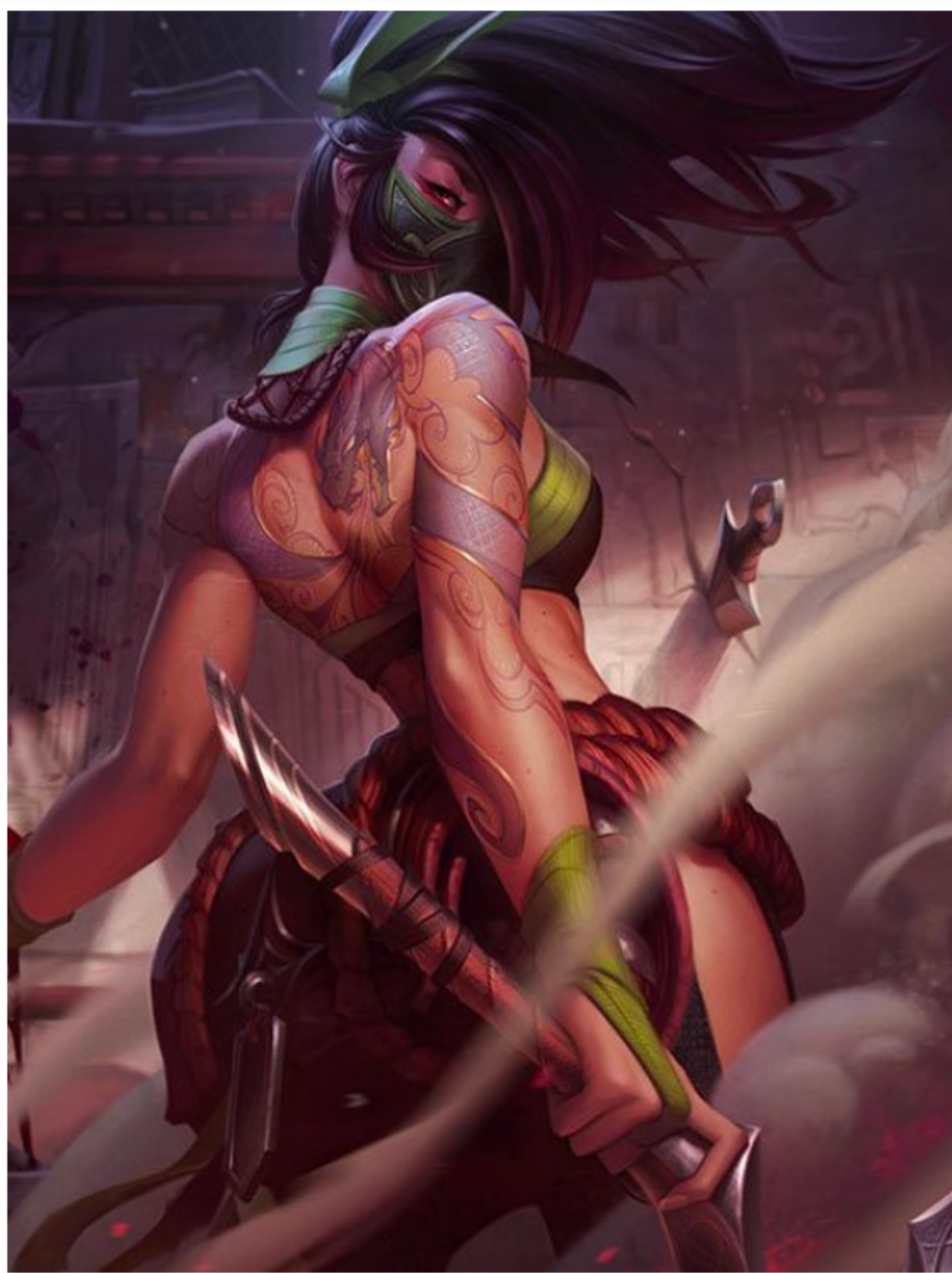
True Damage
เป็นโปรตีวเซอร์ของ
วง True Damage



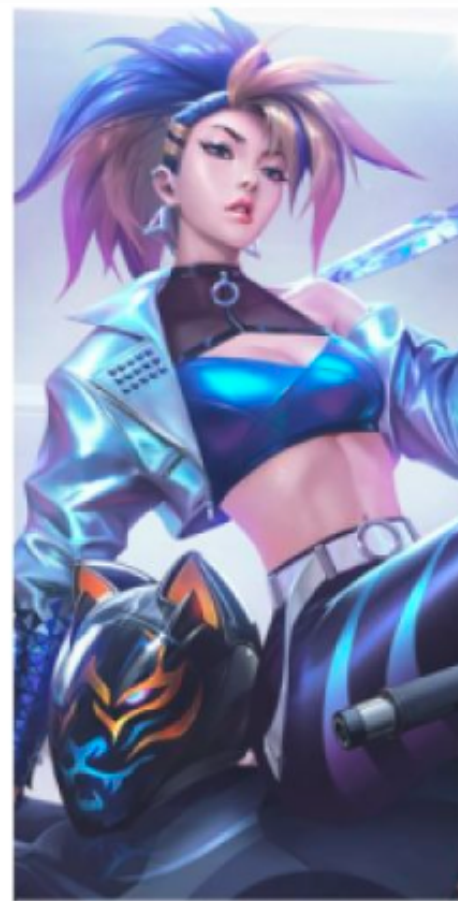
Battle Boss
เป็นธีมบอสตัว
สุดท้ายในวิดีโอเกม



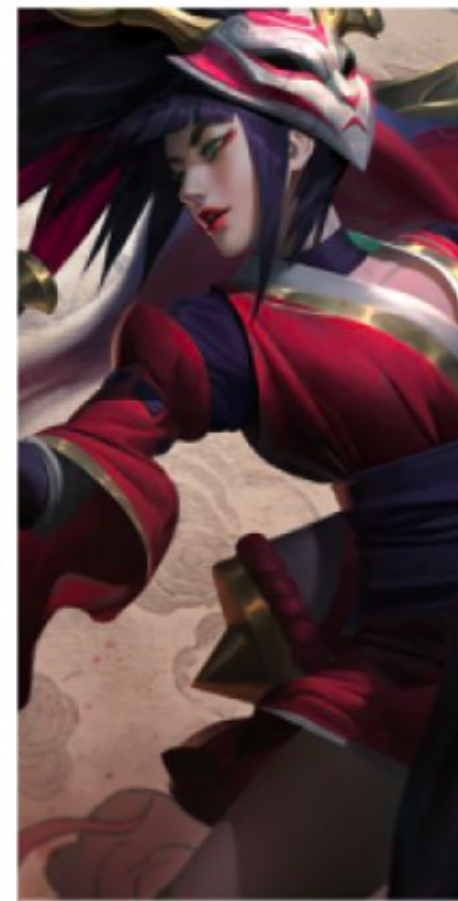
Odyssey
ธีมโจรสลัดอวกาศ



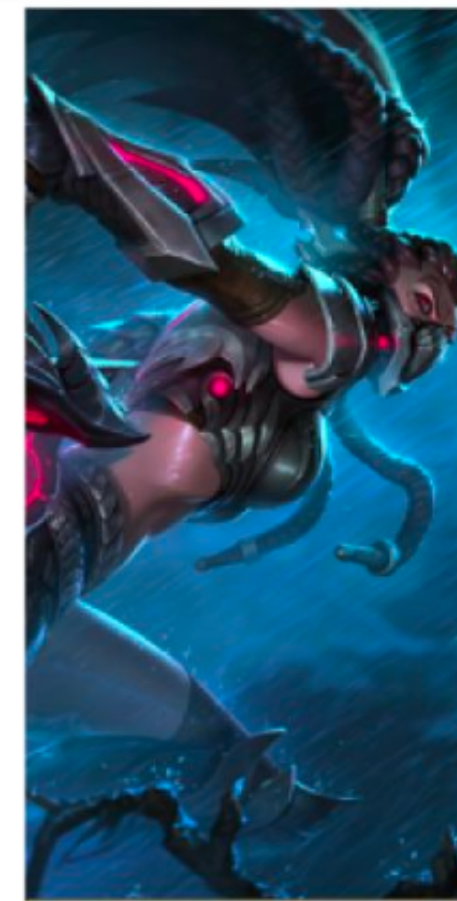
อาคาริ นินจาสาว ที่ต้องใช้ความเร็วในการเคลื่อนไหว ชดทุกสกินเลยโดนออกแบบมาให้ดูคล่องตัว แม้ว่าบางสกินจะใส่เป็นกระโปรง แต่ผู้ออกแบบก็ยังคำนึงถึงความค่องตัวจึงเลือกใช้เป็นกระโปรงสั้น



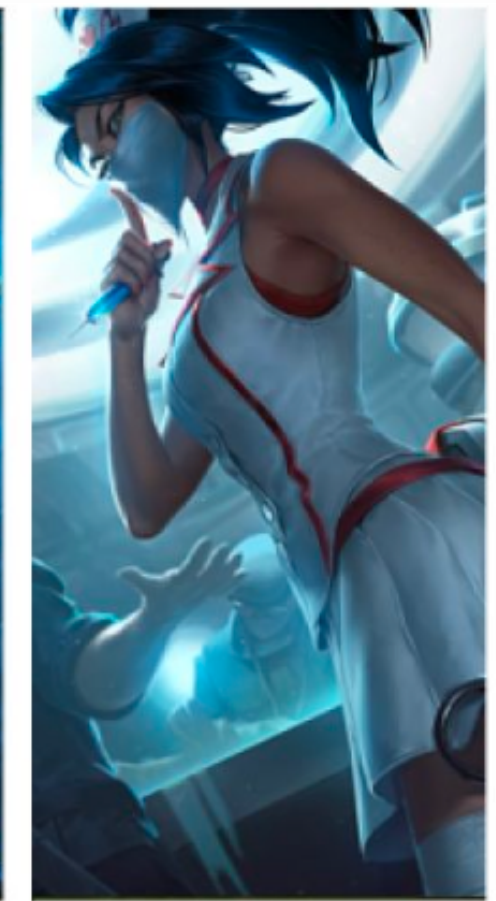
K/DA ALL OUT
แรปเปอร์ประจำวง
เกิร์ลกรุ๊ป



Blood Moon
นักบวชหญิง ผู้เดิน
ตามเสียงกระซิบของ
ปีศาจ



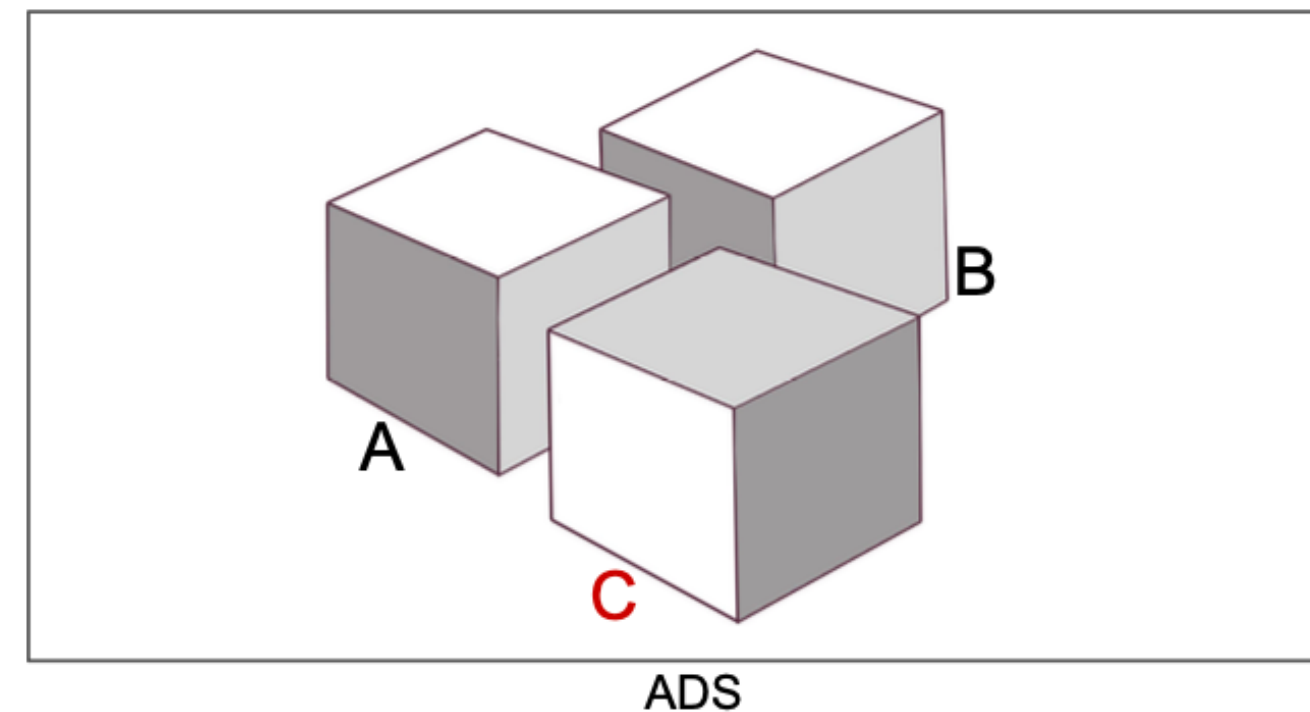
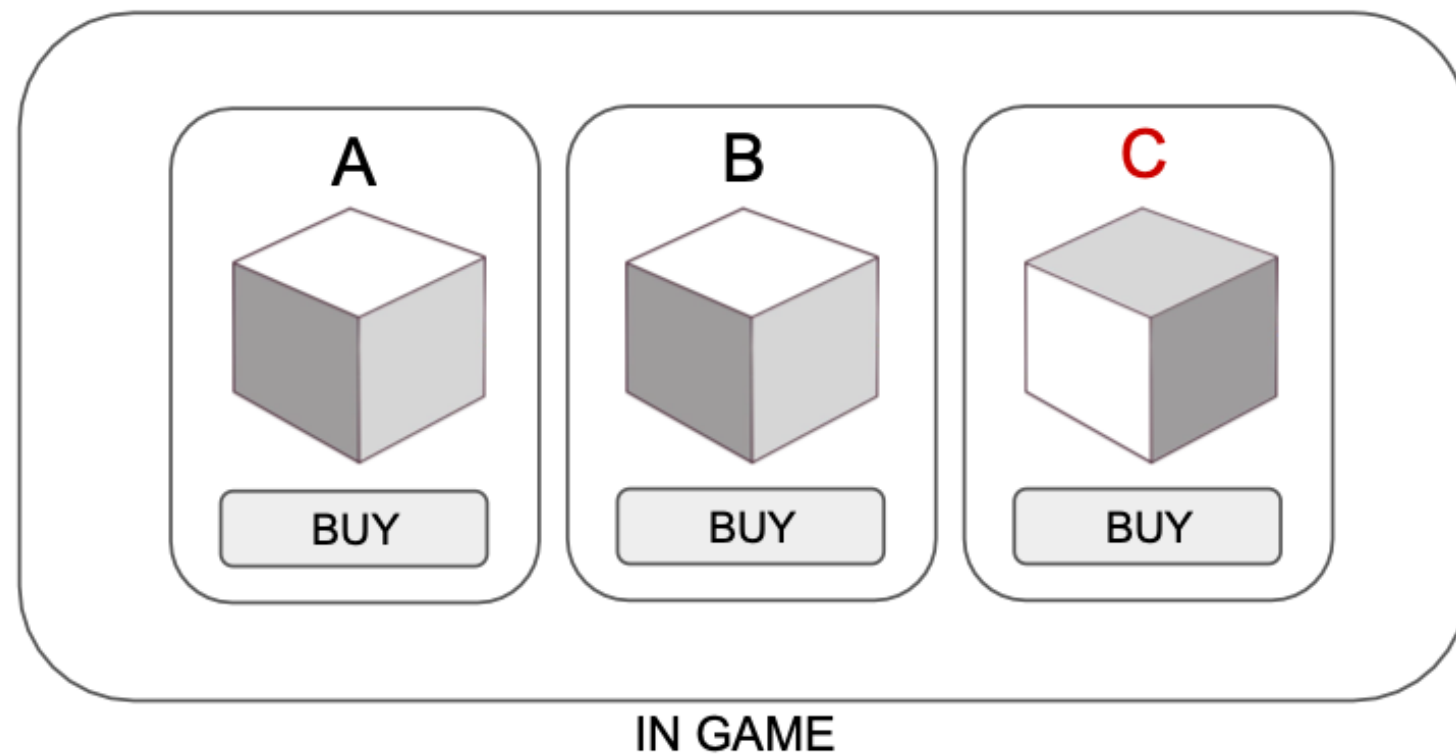
Head Hunter
นักล่าไซเบอร์ในยุค
เทคโนโลยีไฮเทค



Nurse
พยาบาล

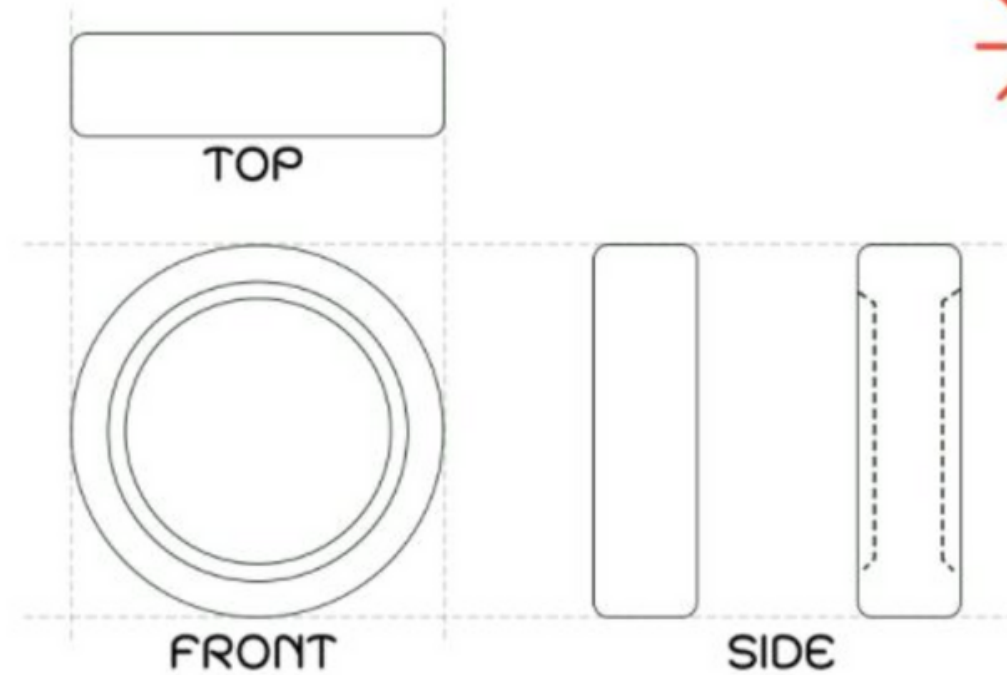
ในส่วนของ RECOMMEND เพิ่มเติม อาจเป็นการพื้กั๋งทำยไว้ เพื่อเป็น GIMMICK เล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อไว้ใช้ในอนาคตเช่น ตัวละคร A ชอบสิงโตมากถ้ามีฉากหรือ EVENT ที่มีสิงโตเป็นส่วนประกอบ นักออกแบบสามารถตัวละคร A มาอยู่ร่วมใน EVENT นั้นและยังทำให้คิดทำทางในการวางถ่ายขึ้นด้วย ITEM DESIGN กรออกแบบ สั้งของ รมไปถึงU ภายในเกม กรออกแบบสั้งของจะมีข้อแตกต่างจากการออกแบบตัวละคร เพราะนักออกแบบจำเป็นต้องทราบ CONCEPT ของตัวกมแล้ว แต่ยั้งจำเป็นต้องมี STYLE GUIDE ไว้เพื่อส่งต่อให้นักออกแบบท่านอื่น ทำตาม เช่นการกำหนดเรื่องของแสงจาก วัตถุ เส้น แนวสี โดยส่วนใหญ่ STYE GUIDE ประกอบไปด้วยข้อห้ามการใช้งาน และ RECOMMEND เพิ่มเติม แต่จะมีจำนวนเยอะและยกตัวอย่างให้เห็นอย่างชัดเจนเท่าที่จะทำได้

(ตัวอย่างข้อผิดพลาดถ้าไม่มี STYE GUIDE ITEM หากตัวเกมมีไอเทม A และ B ที่วางไว้ก่อน แต่ต้องการเพิ่มไอเทม Cเข้าไป โดยที่ไม่ได้บอกข้อกำหนดการวาง อาจเกิดข้อผิดพลาดได้ เช่น ไอเทม A และ B มีการลงสีทิศทางของแสงมาจากด้านขวา แต่ไอเทม C ลงทิศทางของแสงจากด้านซ้าย เมื่อนำ A B และ C มาประกอบกันจะทำให้ภาพไม่มีความเข้ากัน ไม่ว่าจะเป็นในตัวเกมหรือเมื่อนำไปใช้ใน ADS ดังตัวอย่าง) STYLE GUIDE จึงมีความสำคัญอย่างมากในการเป็นคู่มือในการทำงาน






DON'T

COIN

เหรียญควรวาดด้านหน้า (FRONT) ขนาดใหญ่เพื่อนำไปใช้งานรูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น การนำเหรียญต่าง ๆ ไปจัดเรียงภายในแอปเกม หรือวาง Ads

-  การวาดความหนาของเหรียญควรทำให้ดูมิติในมุมมอง BIRD EYE VIEW เสมอ
-  ไม่ควรนำรูปทรงของเหรียญมุมด้านหน้ามาซ้อนทำเป็นความหนาของเหรียญ
-  ไม่ควรวาดความหนาของเหรียญไปในทิศซ้าย หรือขวา



ทิศทางของแสงจะอยู่ซ้ายมือเสมอ เพื่อให้ไม่แตกต่างจาก CURRENCY อื่น ๆ ภายในเกม



การนำเหรียญไปทำเป็น CURRENCY จำเป็นต้องมีเส้น STROKE ที่มีความหนาเท่ากับของเดิม ไม่ควรใช้เส้น STROKE ที่มีสีทึบกว่าสีเหรียญมากเกินไป และไม่ควรใช้สีดำ (000000) กับเส้น STROKE เพราะจะทำให้ CURRENCY มีเส้น STROKE โดดออกมาจาก CURRENCY อื่น ๆ

ตัวอย่างรูปแบบเหรียญ CUSTOM SHAPES

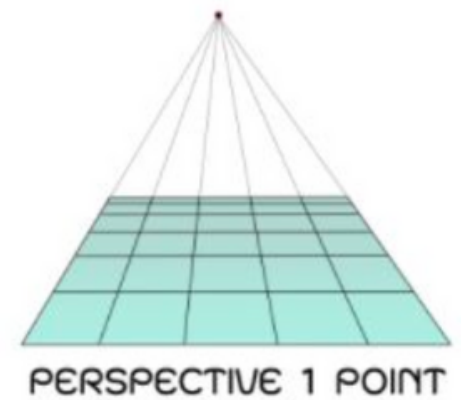


ITEM

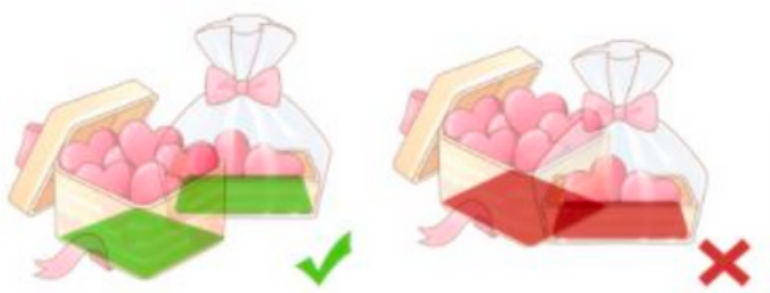


ทิศทางของแสงจะอยู่ซ้ายมือเสมอ ไม่ว่าจะ เป็นวัตถุมุมใดก็ตาม เพื่อให้สามารถจัดวางคู่ กับวัตถุอื่น ๆ ได้โดยที่ไม่ทำให้รู้สึกว้าวัตถุ แต่ละชิ้นมีแสงคนละทิศทางและยังทำให้คุณ โทนสีของวัตถุในแต่ละสถานการณ์ได้ง่ายดาย ไม่ควรลงสีเงามืดที่สุดเยอะจนเกินไปจะทำให้ วัตถุมีสีหม่น

การจัดวาง ITEM ควรจัดวางให้มีมิติเหมือน กับ ITEM ชิ้นอื่น ๆ โดยตั้งอยู่บนผิวที่มีระยะ ลึกเหมือนกับ PERSPECTIVE 1 POINT และไม่ ควรวาง ITEM ให้ทับกัน เพราะจะทำให้ ITEM ดูไม่มีความลึก

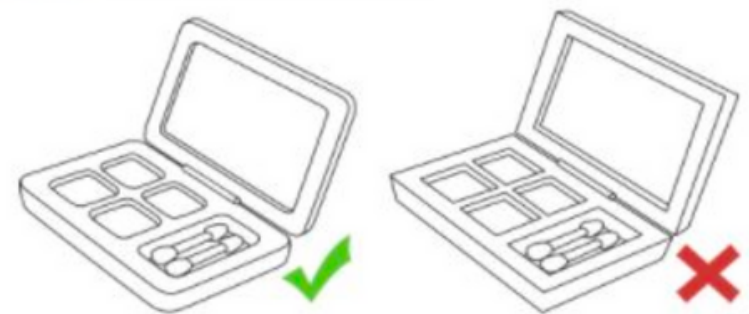


PERSPECTIVE 1 POINT



ตัวอย่างการวาง ITEM เพื่อนำไปจัดแพ็คเกจ หรือจัดวาง องค์ประกอบไปใช้งานที่ถูกต้อง

- ✓ มุมควรใช้เส้นโค้งมน เพื่อให้ภาพดูนุ่มนวลคล้ายกับ ITEM ดั้งเดิม
- ✓ มุมแหลมควรใช้เส้นโค้งเล็กน้อย เพื่อไม่ให้ภาพดูแข็งและแตกต่างจาก ITEM ดั้งเดิม
- ✗ ส่วนมุมไม่ควรใช้เส้นมุมตัดแหลม เพราะจะทำให้ภาพดูแข็งและโดดออกจาก ITEM ดั้งเดิม



การใช้เส้นโค้งมนกับวัตถุที่มีทรงสี่เหลี่ยม จะทำให้วัตถุนั้น ๆ มีความเรียบหรูทันสมัย มีความนุ่ม และดูเป็นผู้หญิง ดังตัวอย่างข้างต้น

Assignment 3

CHARACTER SHEET

Design project

Assignment 3

กติกา

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

การส่งงาน

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


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

Assignment 3

GALAXY CAT (VIOLET)



Name : Violet (ไวโอลิตไวโอ)
 Age : 10
 Gender : Female
 Weight : 4.5 kg
 Height : 40 cm
 Species : Galaxy Persian Cat
 Favorite : ทุกสิ่งทีระยิบระยับ.แซลม่อน
 Hate : หนู.อากาศร้อน
 ความเป็นมิตร : ♥♥♥♥♥
 ความขี้เล่น : ♥♥♥♥♥♥♥♥
 ความฉลาด : ♥♥♥♥♥
 อารมณ์หงุดหงิด : ♥♥♥
 ความน่ารัก : ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥






ไวโอลิตเดิมเป็นเพียงแค่มอเดลที่ถูกดีไซน์ขึ้นในคอมพิวเตอร์โดยเจ้าของ ซึ่งเธอกลายมาเป็นแมวจริงๆ ได้นั้นก็เพราะการทดลองแปลกๆ จากการดึงเอาโมเดลในคอมพิวเตอร์มาหลอมรวมกับโมเดลที่ถูกปั้นขึ้นโดยเจ้าของของเธอเอง ไวโอลิตได้เรียนรู้การเป็นแมวโดยสัญชาตญาณ นอกจากนี้เธอยังพูดภาษาคนได้ มองเห็นในที่มืดได้ ประสาทไวต่อสิ่งเร้า งานหลักคือการนอน งานอดิเรกคือการป่วน เพิ่มเติมคือชอบขี้แฉะตามบ้าน ถึงอย่างนั้นไวโอลิตก็รักเจ้าของเธอนะ



63001709 น.ส.ธันยมัย เมฆทับ AFX SEC 304


Assignment 3

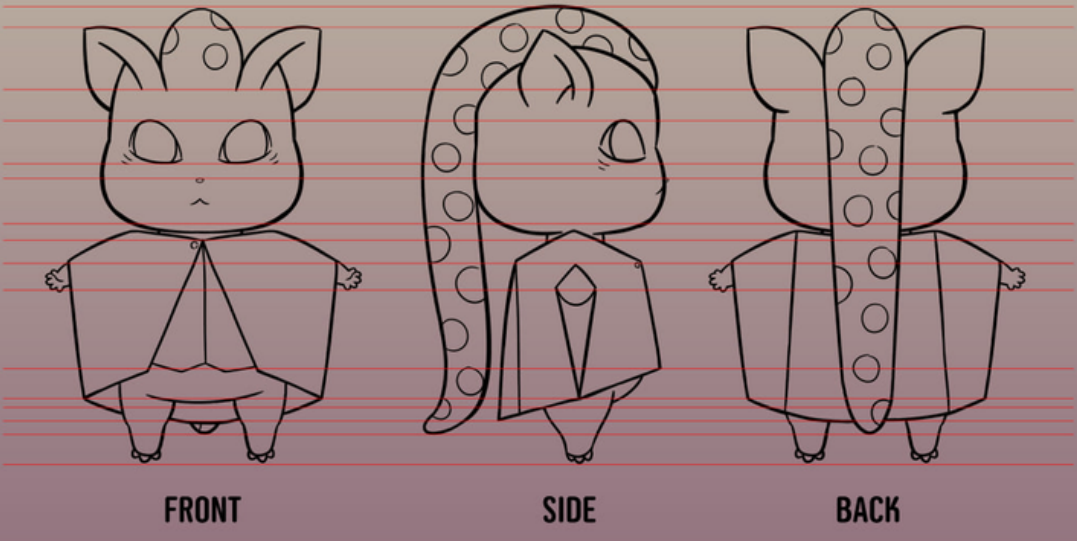
LUMIA

COLOR 


63029334 สุริยา สุธงษา AFX Sec.304

DETAIL	UNIQUE	FUNCTION
ลูเมียเป็นเผ่าพันธุ์สิ่งมีชีวิตสายสายพันธุ์ต่างดาว	เผ่าพันธุ์ผสมพิเศษ และพบได้ยากมากในจักรวาล	ลูเลียสามารถใช้พลังจิตได้
ที่มีชั้นระหว่างกระต่าย กับ เอเลียนเผ่าพันธุ์ที่มีหงอน	ยืนสองขา ดวงตาเรืองแสง สีฟ้าตอนกลางคืน และเป็นสีที่สวยมากๆ สีมืดในจักรวาล	เกิดจากเผ่าพันธุ์พิเศษทำให้ มีพลังจิตความคุมการทำงาน ของอะตอมและสสาร เกิดเป็นพลังที่แข็งแกร่ง และฝ่าคลุมเวท
เป็นอวัยวะประสาทสัมผัสที่จับตำแหน่งได้แม่นยำ	เป็นต้นกำเนิดพลังจิต	ช่วยเพิ่มพลังสมาธิและการคำนวณ





FRONT SIDE BACK



Assignment 3

61001907 ธนฤต กั้นเกตุทิม sec108

MARKER

Acts like a data repository

หาง

10 cm

12 cm

= 2.5 Kg
Jump : 1.5 m
Run Speed : 2 Km/Hr

Waterproof
Have a Self Defense System

Front Side Back

“Marker” เป็นหนูที่ถูกช่วยยิวโดยตัวละครธรา เป็นหนูผ่านศึกที่เสียทั้งตา แบนทั้งสองข้าง และช่วงล่างทั้งหมดไปเพราะกับระเบิด ถูกนำมารักษาและเลี้ยงดูไว้ในที่แรกเขาจะได้รับการฝึกเพื่อทำงานเบื้องหลัง แต่ด้วยตำแหน่งตัวของหนูตัวนี้ เขาจึงได้ถูกส่งไปรักษาร่างกายที่เสียหาย รวมเข้ากับเครื่องจักร เทคโนโลยีพิเศษเพื่อนำมาทำงานช่วยเหลือตัวละครหลักในการตามล่าและหาคนหายในสถานที่ต่างๆ

ด้วยร่างกายกว่า80%เป็นเครื่องจักร จึงมีระบบกันน้ำ ด้วยขนาดที่เล็กพอเหมาะจึงทำให้สามารถเข้าถึงสถานที่ต่างๆได้ ถึงแม้จะไม่ทั้งหมด แต่ก็ทำงานได้ดี

{ ถิ่นนำร่างกายทั้งหมดมาเสียออก ภาวะยาวถึง 9เซนติเมตร แบนจะยาวถึง 5เซนติเมตร ทั้งหมดนี้ถูกสร้างมาเพื่อทำให้มีความยืดหยุ่นสูงเพื่อให้เหมาะกับการทำงานในหลายาแบบ }

Assignment 3



Assignment 3

มะขาม

* แมวยอดผู้ช่วย *





" มะขาม "

สายพันธุ์ : ขาวมณี
 อายุ : 7 ปี
 สูง : 24 ซม.
 น้ำหนัก : 4.5 กก.

เป็นแมวยอดผู้ช่วยของร้านก๋วยเตี๋ยวเนื้อแห่งนี้ มีจุดเด่นคือใส่หมวกกุกและมีอุปกรณ์ติดตามตัว โดยจะมีหน้าที่บริการเป็นตั้งกล่องใส่เครื่องปรุงเคลื่อนที่หากลูกค้าต้องการ เครื่องปรุงเพิ่มเพียงแต่เรียกชื่อเจ้ามะขาม มะขามก็จะพร้อมวิ่งเข้าบริการลูกค้าทันที โดยคุณสามารถขอบคุณเจ้ามะขาม ได้โดยการลูบหัวเขาเบาๆ

อุปกรณ์



น้ำปลา พริกป่น น้ำตาล น้ำส้มสายชู ตะกั่ว ช้อน/ส้อม
 พริกไทยป่น กล่องกระดาษ ผัก/ต้นตะไคร้ ไข่

SEC 304 63005247 ปวริศ เป็นแผ่น

Assignment 3

63005949 ชัยณัฏฐ์ ลับดีพะเนา

ETTA

ETTA เป็นนกเค้าแมวกลายพันธุ์ที่เกิดจากสภาพแวดล้อมที่หนาวเย็นและมีดมุน ทำให้ตัวมันต้องวิวัฒนาการให้ตัวเองสามารถมองในที่มืดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อการอยู่รอด

เข่าที่งอกออกมาทำหน้าที่ในการปรับอุณหภูมิในร่างกาย ในการระบายความร้อน หรือ เร่งความร้อน และเรืองแสงอ่อนๆ ในที่มืดได้ ส่วนป่องด้านหลังที่คล้ายกระดูกนั้น มีหน้าที่ระบายอากาศในร่างกาย ไม้ให้อากาศเย็นหรือร้อนจนเกินไป

ว่ากันว่า ETTA คือสายพันธุ์ที่วิวัฒนาการจากพระเจ้าเพื่อคอยช่วยเหลือและเฝ้าดูความเป็นไปของมนุษย์

ETTA ทำให้เขาตัวเองทำหน้าที่เหมือนฮีโร่ สร้างความรอนอกมารูปร่างของตัวเอง เขาจะเปลี่ยนเป็นสีแดง มีขอร่ากัตคือมันจะตองอยู่ในที่อุณหภูมิหนาวจัดเท่านั้น เพราะไม่งั้นจะทำให้ร่างกายของมันร้อนจนเกินไปจนอันตราย

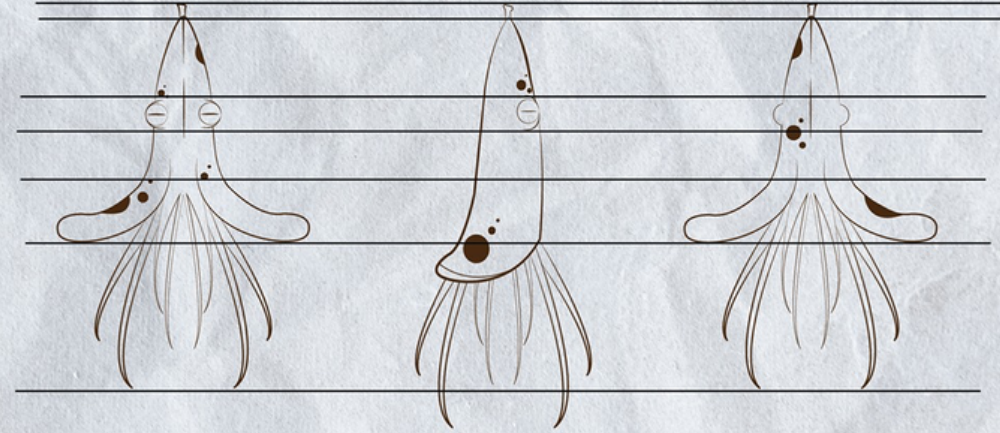


Assignment 3

Bananoi.

Unique
หมึกโง่ๆที่ตัวเป็นกล้วย


function
เปลี่ยนสีตามอารมณ์
ความรู้สึก

Detail
สิ่งมีชีวิตที่เกิดจากการผสมกันของเศษปลาหมึกกับเปลือกกล้วย
ไม่รู้เพศ สูง 15 ซม. น้ำหนัก 2 ชีด นิสัยเจ้าเล่ห์ กวนประสาท




Assignment 3


63017861 ศิริวิชญ์ นิลรัตน์





MERDAN

FUNCTION	DETAIL	UNIQUE
 <p>แว่นตากันแสง แว่นนี้สามารถกันแสงสว่างได้ จะเป็นแสงประดิษฐ์หรือแสงธรรมชาติ</p>	ขนาดตัว : 23 CM ชอบอาศัยในน้ำเย็น ธาตุน้ำ เฮฮา ขี้เล่น ขี้ฮอน	เปลี่ยนสีตามอุณหภูมิของน้ำ สามารถอาศัยได้ทั้งน้ำร้อนน้ำเย็น


30°C




0°C



FRONT



SIDE



BACK

Assignment 3

CLEANY

Detail
หุ่นยนต์แมวสีขาวที่มีไว้
เพื่อเป็นเพื่อนเล่นแมวอีกที

Function
เครื่องดูดฝุ่นที่Cleanyนั่ง
Cleany สามารถบังคับทิศทางได้

Unique
มีขнопุกๆแต่มีส่วนขาหลังที่เป็นเหล็ก
นิสัยขี้เกียจ บังคับเครื่องดูดฝุ่นแทนการเดิน

front back side

63012900 ปัทมวิชญ์ จาปัญญา

Assignment 3

