

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเกม “UNFALLEN”
A 2D CINEMATIC GAME TRAILER “UNFALLEN”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเกม “UNFALLEN”

A 2D CINEMATIC GAME TRAILER “UNFALLEN”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเกม “UNFALLEN”

A 2D CINEMATIC GAME TRAILER “UNFALLEN”



นายวิชญะยศ ชีรวินิจ

MR. VITCHAYED CHERAVINICH

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Am H.*วันที่ 23/05/2560

(อาจารย์จรรยา เทะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเกม “UNFALLEN”

A 2D GAME CINEMATIC TRAILER “UNFALLEN”

ชื่อ นายวิชญยศ ชีรวินิจ

สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

ในยุคสมัยนี้ สื่อในรูปแบบของเกมกำลังเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว การนำเสนอไอเดียในรูปแบบใหม่ๆ จึงสำคัญมากในอุตสาหกรรมนี้ ภาพยนตร์ตัวอย่างของเกม Cinematic Trailer จึงกำเนิดขึ้นมาโดยใช้หลักการภาพยนตร์ช่วยเล่าเรื่อง มีการจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี ในแบบของภาพยนตร์ ซึ่งในศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ จะอยู่ในรูปแบบของแอนิเมชัน 2D ที่เล่าเรื่องด้วยภาพ Digital Painting โดยใช้เทคนิค Layering ของโปรแกรม Adobe After Effects เข้าช่วย ทำให้ภาพ 2D มีมิติเสมือนงาน 3D อย่างไรก็ตามแอนิเมชันชิ้นนี้เน้นทักษะทางด้าน Digital Painting เนื่องจากข้าพเจ้ามีความสนใจด้านนี้และมีความตั้งใจที่จะนำผลงานศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของ Portfolio เพื่อทำงานในสายงานด้านนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ชั้นนี้จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้ หากไม่มีผู้ที่สนับสนุนอยู่เบื้องหลัง คำแนะนำต่างๆ ที่นำไปพัฒนาตัวงานให้สำเร็จออกมาด้วยดี

ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนและเข้าใจในสิ่งที่ข้าพเจ้าเรียนและชื่นชอบมาโดยตลอด
ขอขอบคุณอาจารย์จรรยา หะตะโยธิน ที่คอยให้คำแนะนำต่างๆ รวมไปถึงการสนับสนุนเรื่องการฝึกงานและการสมัครงาน ช่วยให้ข้าพเจ้ามีความสามารถในการทำศิลปินพจน์ชั้นนี้สำเร็จ

ขอขอบคุณเพื่อนฝูงและรุ่นน้องที่คอยสนับสนุน, ให้กำลังใจ, เสนอแนะและช่วยแนะนำ เพื่อนำไปปรับปรุงทำให้ศิลปินพจน์ชั้นนี้สมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อ.....	ก
	กิตติกรรมประกาศ.....	ข
	สารบัญ.....	ค
	สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่		
1	บทนำ	
	ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2	การค้นคว้าแลวิเคราะห์ข้อมูล	
	การค้นคว้าข้อมูล.....	3
	Cinematic Trailer.....	4
	Composition of Art.....	4
	Concept Art.....	12
	ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง.....	14
	การอ้างอิงด้านภาพ.....	16
3	บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ	
	แรงบันดาลใจ.....	17
	แนวความคิด.....	17
	เรื่องย่อ.....	17
	การเขียนบทและการออกแบบภาพ.....	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4	ขั้นตอนการสร้าง	
	Pre-production.....	28
	Production.....	37
	Post-production.....	41
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
	อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	42
	ปัญหาในการเพนท์.....	42
	ข้อเสนอแนะ.....	42
	บรรณานุกรม.....	43
	ประวัติผู้วิจัย.....	44



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 League of Legends Cinematic: A New Dawn, 2014.....	4
ภาพที่ 2.2 Contrast, Dan Dos Santos, 2015.....	5
ภาพที่ 2.3 Blood Divided, Dan Dos Santos, 2011.....	5
ภาพที่ 2.4 Pantheon Golden Ratio, Dan Dos Santos, 2015.....	6
ภาพที่ 2.5 The little Mermaid, Edmund Dulac, 1911.....	7
ภาพที่ 2.6 Poison Sleep, Dan Dos Santos, 2012.....	8
ภาพที่ 2.7 Urban Huntress, Dan Dos Santos, 2012.....	8
ภาพที่ 2.8 Mourzoufle Parleying with Dandolo, Gustave Dore, 1983.....	9
ภาพที่ 2.9 Soul Borne, Dan Dos Santos, 2010.....	10
ภาพที่ 2.10 Wild Side, Dan Dos Santos, 2011.....	11
ภาพที่ 2.11 Final Fantasy XIV Concept Art, Square Enix, 2010.....	12
ภาพที่ 2.12 Final Fantasy XIV Character Design, Square Enix, 2010.....	13
ภาพที่ 2.13 The Witcher 3 Wild Hunt, CD Projekt, 2015.....	14
ภาพที่ 2.14 Hearthstone - Heroes of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2014.....	15
ภาพที่ 2.16 Bloody Nest Keeper, Piotr Jablonski, 2016.....	16
ภาพที่ 2.17 Haunted Cliffs of Cullero/DISHONORED 2, Piotr Jablonski. 2016.....	16
ภาพที่ 3.1 Long Shot ชากปรักหักพัง โถงหน้าของปราสาท, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	18
ภาพที่ 3.2 Long Shot ทางเดินเข้าปราสาท มีซากศพอยู่ระยะหน้า, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017....	18
ภาพที่ 3.3 Long Shot ชายสวมชุดเกราะ เดินเข้าสู่ปราสาท, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	18
ภาพที่ 3.4 Medium Shot เดินเข้าสู่ปราสาท, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	19
ภาพที่ 3.5 Close-up สายตาแน่นแน้ เต็มไปด้วยความโกรธ, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	19
ภาพที่ 3.6 Close-up คู่สามีภรรยา มองหน้ากันด้วยสายตาอ่อนโยน, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	19
ภาพที่ 3.7 Long Shot คู่สามีภรรยา วิ่งท่ามกลางสวนดอกไม้, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	20
ภาพที่ 3.8 หญิงสาวมองมาด้วยสายตาที่ถูกมนต์สะกด, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	20
ภาพที่ 3.9 Long Shot หญิงสาวจ้องมองเข้ามาในวิหารหิน, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	20
ภาพที่ 3.10 Long Shot ชายหนุ่มเปิดประตูใหญ่ของปราสาท, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017.....	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.11 Long Shot ปีศาจถือกำเนิดขึ้นจากคริสตัลในวิหารหิน, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	21
ภาพที่ 3.12 Medium Shot ปีศาจรับพลังจากคริสตัลโบราณ, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	21
ภาพที่ 3.13 Medium Long Shot ยืนประจันหน้าอยู่บนบัลลังก์, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	22
ภาพที่ 3.14 Long Shot ปีศาจอัญเชิญอาวุธออกมา, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	22
ภาพที่ 3.15 Medium Shot ตั้งท่าต่อสู้, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	22
ภาพที่ 3.16 Long Shot ต่อสู้กับบาทหลวงปีศาจในอดีต, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	23
ภาพที่ 3.17 Long Shot ต่อสู้กันในห้องโถงปราสาท, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	23
ภาพที่ 3.18 Long Shot ต่อสู้กับเซนเทอร์หิมเกราะในอดีต, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	23
ภาพที่ 3.19 Medium Close-up ประดาบกันจนเกิดประกายไฟ, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	24
ภาพที่ 3.20 Long Shot ต่อสู้กับวิญญาณภูตในอดีต, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	24
ภาพที่ 3.21 Medium Long Shot ปีศาจตั้งท่าโจมตี, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	24
ภาพที่ 3.22 Medium Close-up ชายหนุ่มพุ่งเข้าโจมตี, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	25
ภาพที่ 3.23 Close-up ดาบแทงทะลุลำตัว, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	25
ภาพที่ 3.24 Medium Long Shot คริสตัลที่หน้าอกถูกทำลาย, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	25
ภาพที่ 3.25 Close-up หน้าชายหนุ่มที่เกรี้ยวกราด, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	26
ภาพที่ 3.26 Close-up เกราะสลายไปค่อยๆเห็นหน้าภายใน, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	26
ภาพที่ 3.27 Close-up หญิงสาวรับพลังจากคริสตัล, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	26
ภาพที่ 3.28 Close-up ชายหนุ่มทำหน้าเศร้า, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	27
ภาพที่ 3.29 Close-up ศพหญิงสาว, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	27
ภาพที่ 3.30 Long Shot ชายหนุ่มกอดศพหญิงสาว, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	27
ภาพที่ 4.1 Character sheet Gavyn, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	28
ภาพที่ 4.2 ออกแบบชุดเกราะ, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	29
ภาพที่ 4.3 ออกแบบทรงผม, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	29
ภาพที่ 4.4 ออกแบบเสื้อผ้า, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	29
ภาพที่ 4.5 เสื้อผ้าแบบสุดท้าย, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	30
ภาพที่ 4.6 Weapon Model Sheet, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	30
ภาพที่ 4.7 ออกแบบอาวุธ, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	30
ภาพที่ 4.8 Character Sheet Mildryth, วิชฌุเยศ ชีรวินิจ, 2017.....	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.9 ออกแบบชุดเกราะ, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	31
ภาพที่ 4.10 ออกแบบทรงผม, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	32
ภาพที่ 4.11 ออกแบบเสื้อผ้า, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	32
ภาพที่ 4.12 เสื้อผ้าแบบสุดท้าย, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	32
ภาพที่ 4.13 Weapon Model Sheet, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	33
ภาพที่ 4.14 ออกแบบอาวุธ, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	33
ภาพที่ 4.15 Luther, The Vicious Saint, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	34
ภาพที่ 4.16 Holocaust Blaster, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	34
ภาพที่ 4.17 Mystic Phantasm Hilde, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	35
ภาพที่ 4.18 Garden design, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	35
ภาพที่ 4.19 Temple, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	36
ภาพที่ 4.20 Throne, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	36
ภาพที่ 4.21 Church, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	36
ภาพที่ 4.22 Animatic, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	37
ภาพที่ 4.23 กระบวนการเพนท์ในโปรแกรม Adobe Photoshop, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	37
ภาพที่ 4.24 เปรียบเทียบภาพก่อนและหลังเพนท์, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	38
ภาพที่ 4.25 Puppet Tool ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	38
ภาพที่ 4.26 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	39
ภาพที่ 4.27 Animate ในโปรแกรม Adobe Photoshop, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	39
ภาพที่ 4.28 เรียงภาพในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	40
ภาพที่ 4.29 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	40
ภาพที่ 4.30 เรียงชอในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	41
ภาพที่ 4.31 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ, วิชาเอก ชีรวินิจ, 2017.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในยุคสมัยนี้ สื่อในรูปแบบของเกมกำลังเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว การนำเสนอไอเดียในรูปแบบใหม่ๆ จึงสำคัญมากในอุตสาหกรรมนี้ ภาพยนตร์ตัวอย่างของเกม Cinematic Trailer จึงกำเนิดขึ้นมาโดยใช้หลักการภาพยนตร์ช่วยเล่าเรื่อง มีการจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี ในแบบของภาพยนตร์ ซึ่งต่างจาก Gameplay Trailer ที่ใช้ระบบรูปแบบการเล่นของเกม ในสมัยนี้ Cinematic Trailer มีหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแอนิเมชัน 2D หรือ 3D ซึ่งในศิลปะฉบับนี้ จะอยู่ในรูปแบบของแอนิเมชัน 2D ที่เล่าเรื่องด้วยภาพ Digital Painting อย่างละเอียด โดยใช้เทคนิค Layering ของโปรแกรม Adobe After Effects เข้าช่วย ทำให้ภาพ 2D มีมิติเสมือนงาน 3D เช่น Cinematic Trailer ของเกม The Witcher III (2015) เกม RPG ชื่อดังเกมหนึ่งซึ่งผลิตโดยสตูดิโอ CD Projekt ในภาพยนตร์สั้นดังกล่าวมีการเล่าเรื่องและรูปแบบที่น่าสนใจ ขนาดภาพและการเคลื่อนไหวที่ต่าง ๆ ทำออกมาได้ลื่นไหล ช้าพลั่งจึงใช้ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นแรงบันดาลใจในการทำเทคนิค Layering แต่งาน Cinematic Trailer ของข้าพเจ้าจะมีการผสมเทคนิค Frame by Frame เข้าไปด้วยเพื่อทำให้การเคลื่อนไหวสมบรูณ์มากขึ้น อย่างไรก็ตามแอนิเมชันชิ้นนี้นั้นทักษะทางด้าน Digital Painting เนื่องจากข้าพเจ้ามีความสนใจด้านนี้และมีความตั้งใจที่จะนำผลงานนี้ไปเป็นส่วนหนึ่งของ Portfolio เพื่อทำงานในสายงานด้านนี้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการออกแบบและทักษะ Digital Painting และนำไปใช้เป็น Portfolio
2. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในงานแอนิเมชัน
3. เพื่อศึกษาเทคนิคทำภาพ 2D ด้วยเทคนิค 3D layers

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

การทำแอนิเมชัน 2D ในรูปแบบ Cinematic Trailer ของเกม ความยาวไม่เกิน 3 นาที

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เล่าเหตุการณ์ในอดีต จุดเริ่มต้นของเนื้อเรื่องภายในเกมทั้งหมด เกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างมนุษย์และปีศาจ โดยกล่าวถึงตัวละครเอกที่ออกเดินทางต่อสู้กับเหล่าปีศาจ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.ศึกษาค้นคว้าด้าน Digital Painting
- 2.วางโครงเรื่องและพัฒนาบทภาพยนตร์
- 3.ออกแบบตัวละคร ฉาก สิ่งของ อื่นๆ
- 5.เขียน Storyboard และทำ Animatic
- 6.เริ่มการ Paint จากภาพที่กำหนดไว้ตาม Storyboard
- 7.นำภาพที่ Paint เสร็จแล้วมา Composite กับฉาก และใส่เอฟเฟคต่างๆ
- 8.ใส่เสียงและจัด Timing ต่างๆให้ตรงกันกับภาพ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.สร้างความบันเทิงน่าติดตามให้แก่ผู้ชม ที่ได้ดูตัวอย่างเกมนี้
- 2.พัฒนาด้านการกำกับศิลป์ ทักษะด้านการออกแบบและ Digital Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะในวงที่ควรเตือนความจำนี้ไปก่อนแล้วแต่อย่างไรใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล

ข้าพเจ้าศึกษาเนื้อหาและการจัดองค์ประกอบภาพจากงานภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเกม ขึ้นอื่นเพื่อใช้ในการอ้างอิงด้านการเล่าเรื่องและเป็นแรงจูงใจในการสร้างตัวอย่างเกมขึ้นนี้ ข้าพเจ้าสนใจด้าน Digital Paint จึงได้ศึกษางาน Character Design และ Concept Art จากเกม รวมถึงพื้นฐานการวาดภาพในรูปแบบต่างๆ โดยได้ยกเอางานตัวอย่างที่ศึกษาที่น่าสนใจได้ดังนี้

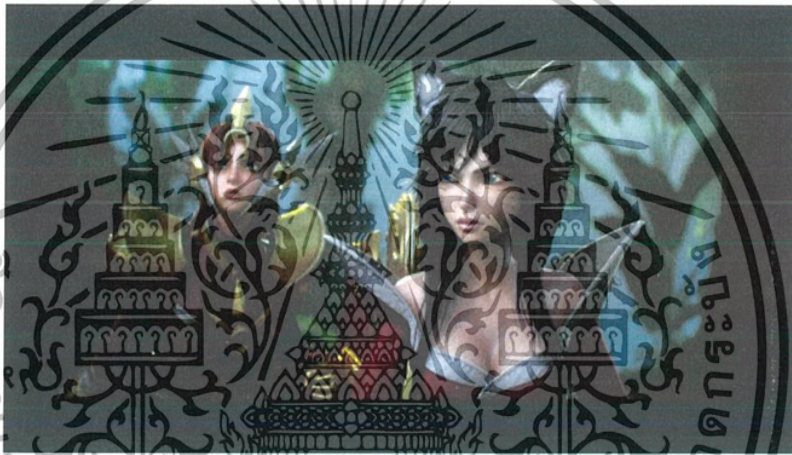
1. Cinematic Trailer
2. Composition of Art
3. Concept art
4. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง
5. การอ้างอิงด้านภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Cinematic Trailer

ภาพยนตร์ตัวอย่างเกม ใช้แสดงเนื้อเรื่องและ Mood & Tone ของเกม ตลอดจนแสดงรูปแบบการเล่นและจุดมุ่งหมายของเกม บางเกมนั้นใช้ Cinematic Trailer แสดงสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นจากผลการกระทำของผู้เล่น สร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นเชื่อมโยงเข้ากับเกม แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่คุณกำลังจะเจอหรือสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นในอนาคต เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม

แปลจาก : <https://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>



ภาพที่ 2.1 League of Legends Cinematic: A New Dawn, 2014

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY>

2. Composition of Art

Composition มีความหมายว่า 'Putting Together' สามารถใช้ได้กับงานทุกชนิดในทางศิลปะ ตั้งแต่ดนตรี งานเขียน จนกระทั่งการถ่ายภาพ โดยมีการจัดวางหรือการนำมารวมกัน โดยใช้ความคิดไตร่ตรองจากจิตสำนึก ในงานทัศนศิลป์ต่างๆ โดยเฉพาะ งานจิตรกรรม กราฟฟิคดีไซน์ การถ่ายภาพ และงานประติมากรรม Composition คือการจัดการองค์ประกอบหรือการจัดวางส่วนผสมต่างๆของศิลปะ เพื่อให้เกิดความแตกต่างและจุดเด่นของงานศิลปะชิ้นนั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ยืมได้เห็นว่าเอกสารฉบับนี้มีความสำคัญหรือไม่ควรเปิดเผยให้ผู้อื่นได้ทราบ หรือหากมีข้อสงสัยใดๆ กรุณาแจ้งให้ทราบทันที ไม่อย่างนั้นจะถือว่าผิดกฎระเบียบของห้องสมุด และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

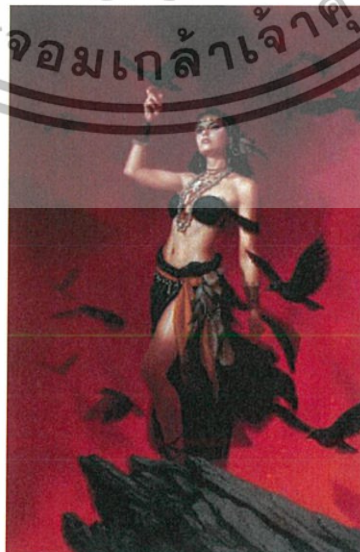
การจัด Composition มีหลากหลายหลักการ ซึ่งจะขออ้างอิงภาพประกอบในหัวข้อนี้จาก ศิลปิน Dan Dos Santos การจัด Composition ข้าพเจ้าสรุปเป็นจำนวน 12 ข้อ ดังนี้

2.1 Contrast



ภาพที่ 2.2 Contrast, Dan Dos Santos, 2015

การนำสายตาคนดูไปยังจุดเด่นที่เราต้องการจะนำเสนอ สามารถใช้ได้หลายวิธี โดยใช้ความต่างของรูปร่าง ขนาดของวัตถุ ความสว่าง ระยะหน้าหลัง โดยสร้างรูปทรงที่มีความแตกต่างกันให้คนดูได้เปรียบเทียบภายในภาพ ก็จะเห็นความต่างต่างนั้นๆ เป็นการความคุมการเคลื่อนที่ของสายตาผู้ชม



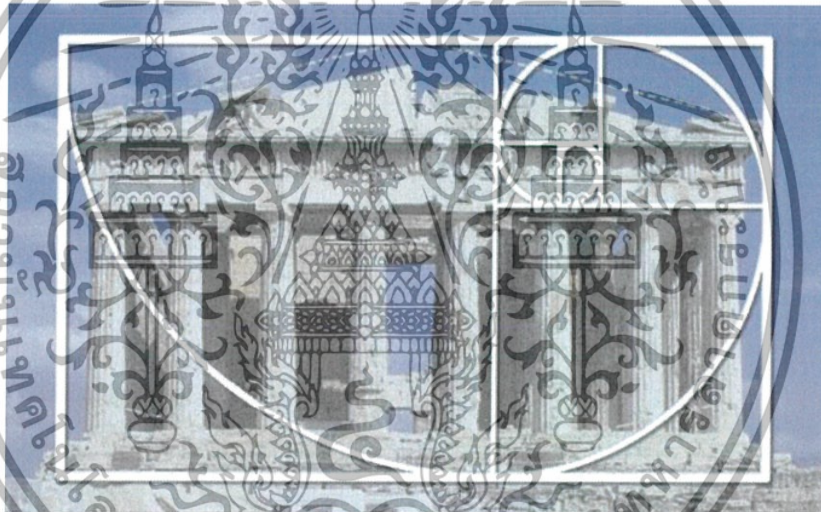
ภาพที่ 2.3 Blood Divided, Dan Dos Santos, 2011

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากจะแบ่งระยะหน้าหลังออกจากกันด้วยค่าน้ำหนักแล้ว ศิลปินยังสามารถทำให้สิ่งที่ต้องการจะเน้น เด่นชัดขึ้นมาได้ด้วยความต่างของ Contrast

ตัวอย่างเช่น ทำให้ฉากหลังมีความห่างของ Contrast ที่น้อยๆ แต่ตัวละครกลับมี Contrast ที่ค่อนข้างสูง ก็คือมีความห่างของความสว่างสุด แล้วเข้มสุด ค่อนข้างมาก ก็จะทำให้จุดที่มี Contrast สูง เด่นชัดขึ้นมาได้เช่นกัน

2.2 The Golden Ratio



ภาพที่ 2.4 Pantheon Golden Ratio, Dan Dos Santos, 2015

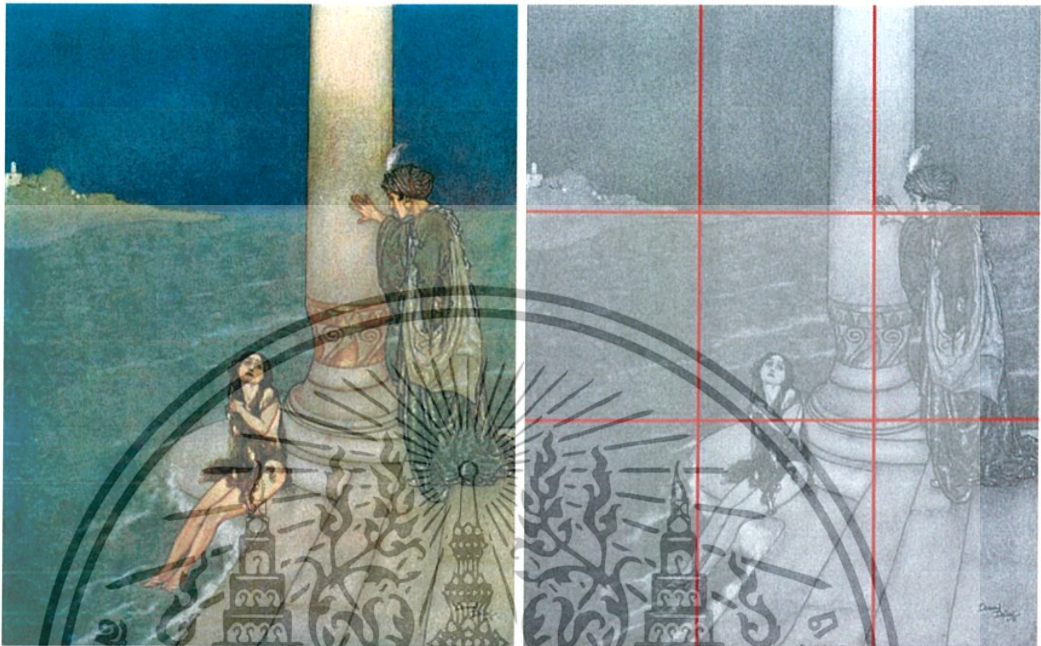
สัดส่วนทองคำ ถูกคิดค้นโดยชาวกรีกโบราณ ผู้ที่เชื่อในหลักการคิดแบบเพลโต โดยพวกเขาเชื่อว่า ทุกสิ่งที่สามารถสัมผัสได้และสัมผัสไม่ได้นั้น ล้วนถูกกำหนดให้มีสถานะสมบูรณ์แบบในรูปของหลักทางคณิตศาสตร์

จากการคำนวณนับครั้งไม่ถ้วนของชาวคณิตศาสตร์กรีกโบราณได้ค้นพบสัดส่วนเรขาคณิตในธรรมชาติที่สมบูรณ์แบบ คือสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่มีสัดส่วนความกว้างยาว 1:1.62

จนมาถึงปัจจุบัน สิ่งนี้ก็สามารถนำมาใช้กับงานศิลปะมากมาย รวมไปถึงงานออกแบบต่างๆ แม้แต่หนังสือ และบัตรเครดิต ก็ยังใช้สัดส่วนนี้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 The Rule of Thirds



ภาพที่ 2.5 The little Mermaid, Edmund Dulac, 1911

เป็นการแบ่งสัดส่วนของภาพออกเป็น 3 ส่วน ทั้งในแนวนอนและแนวตั้ง เพื่อวางองค์ประกอบต่างๆตามเส้นหรือใช้เส้นเพื่อแบ่งองค์ประกอบต่างๆออกจากกัน

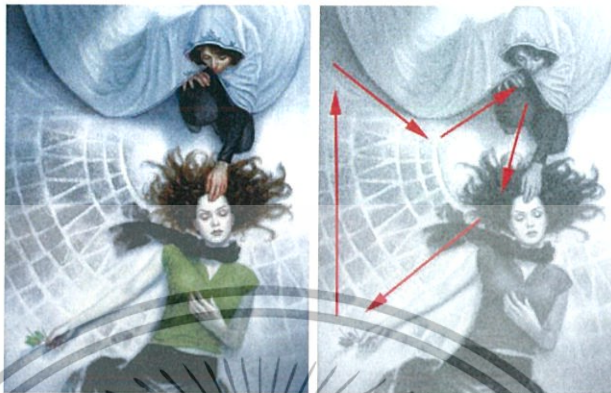
2.4 Asymmetry

กฎ 3 ส่วนนั้นทำงานโดยต้องการให้ศิลปิน สร้าง element หนึ่งซึ่งโดดเด่นขึ้นมาจากอันอื่น ซึ่งในความโดดเด่นนั้น ก็จะทำให้เกิดความไม่สมดุลย์ และในความไม่สมดุลย์ ในรูปแบบต่างๆ ย่อมดึงดูดสายตาผู้ชมเสมอ

การแบ่งภาพเป็น 2 ส่วนอย่างพอดี จะทำให้ไม่เกิดความน่าสนใจ เพราะการแบ่งให้เท่ากันนั้น จะทำให้เกิดความสมดุลมากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

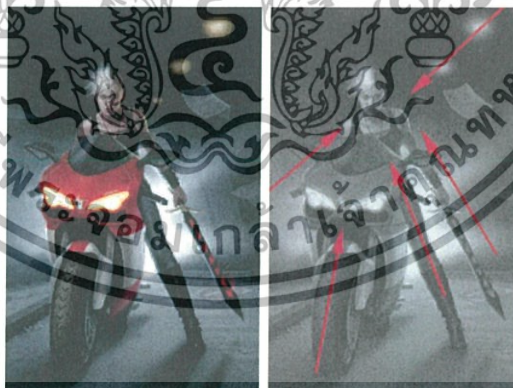
2.5 Directional Lines



ภาพที่ 2.6 Poison Sleep, Dan Dos Santos, 2012

เป็นการสร้างเส้นทิศทาง เพื่อให้สายตาตามเส้นนั้นๆไปยังจุดสนใจ โดยศิลปินเป็นผู้กำหนดว่าเส้นทางไหนที่ต้องการให้ผู้ชมมอง และจุดไหนที่จะให้สายตาไปหยุด

2.6 Focal Point



ภาพที่ 2.7 Urban Huntress, Dan Dos Santos, 2012

เช่นเดียวกับที่ Directional Lines เป็นเส้นที่นำสายตาไปตามส่วนประกอบต่างๆของภาพ ศิลปินก็สามารถใช้วิธีเดียวกัน ทำให้จุดที่ต้องการโฟกัส เด่นขึ้นมาได้ทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในความเป็นจริงแล้ว เราสามารถทำซ้ำๆ ในหลายๆทิศทาง เพื่อดึงดูมายังจุดๆเดียวได้ โดยสามารถใช้ได้หลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะภาพตัวละคร ที่จุดเด่นของภาพก็คือหน้าของตัวละครนั้นๆ

2.7 Value



ภาพที่ 2.8 Mourzoufle Parleying with Dandolo, Gustave Dore, 1893

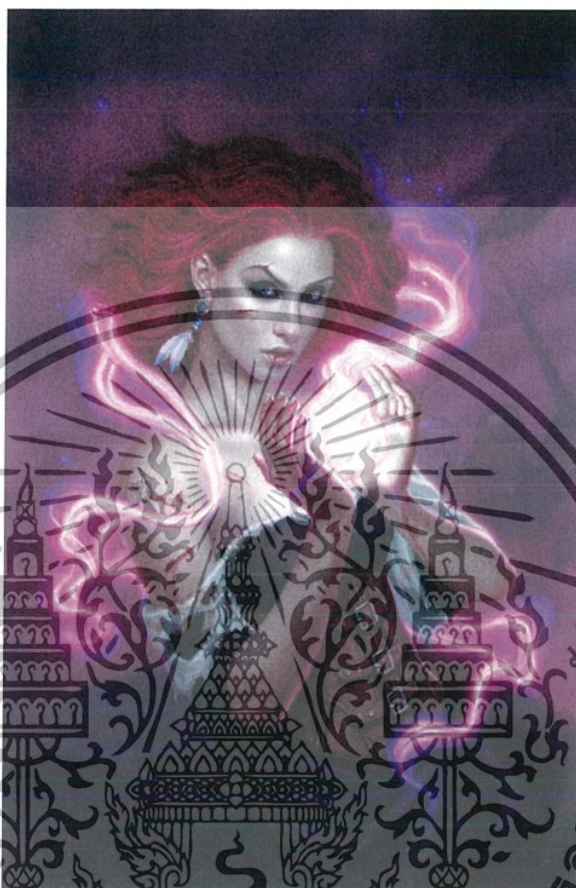
การลงน้ำหนักเมื่อสร้างองค์ประกอบต่างๆนั้น จะมีเรื่องระยะเข้ามาเกี่ยวข้องโดยสามารถแบ่งเป็น 3 ระยะเช่นกัน ก็คือ Foreground, Middle-ground และ Background

โดยศิลปินสามารถแบ่งระยะต่างๆภายในภาพได้ด้วยการควบคุมน้ำหนัก ด้วยความเข้ม หรืออ่อนของวัตถุ สามารถแยกระยะต่างๆออกมาได้ รวมไปถึงการใช้ Contrast ของน้ำหนัก ก็สามารถใช้องค์ประกอบที่อยู่ระยะไกลออกไปได้ ด้วยการทำให้ Contrast อยู่ในระยะที่ใกล้เคียงกัน

การใช้น้ำหนักที่ไม่สมดุลกัน นอกจากการที่ศิลปินแบ่งระยะออกเป็น 3 ระยะอย่างชัดเจนแล้ว ศิลปินยังใช้น้ำหนักเข้มอ่อนในสัดส่วนที่ไม่สมดุลกัน ในที่นี้ อาจจะใช้สีเทากลาง เป็นบริเวณกว้างในภาพ แล้วใช้สีขาว และสีดำ แคบบางส่วน ก็สามารถใช้องค์ประกอบที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.10 Color and Saturation



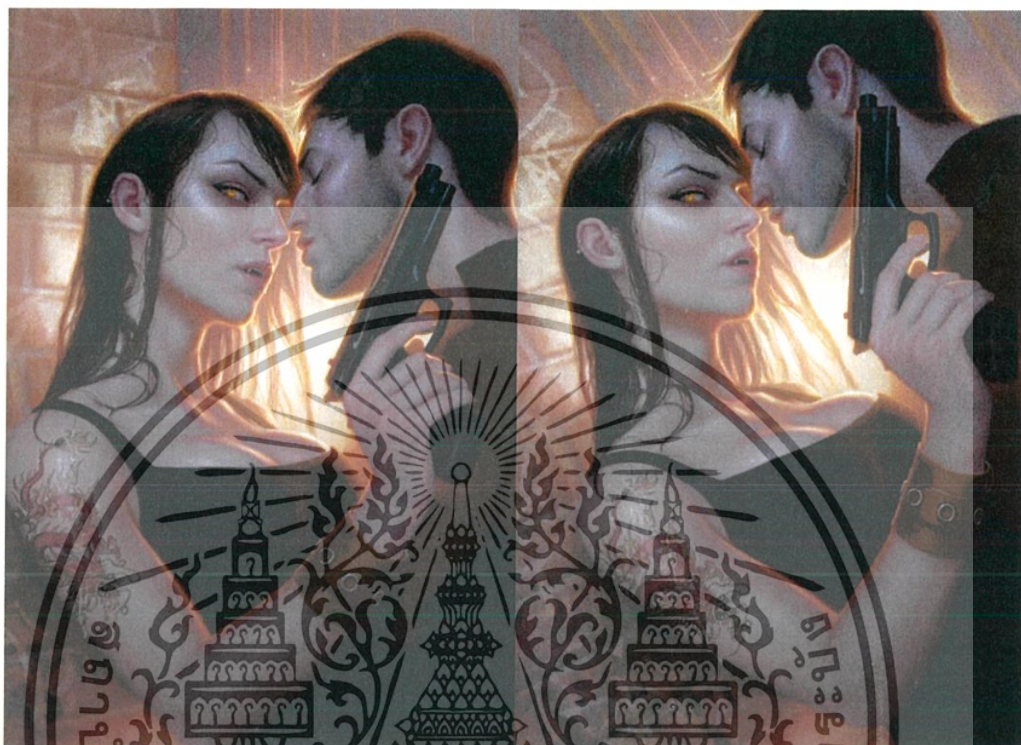
ภาพที่ 2.9 Soul Borne, Dan Dos Santos, 2010

สีก็เป็นสิ่งหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อภาพมากๆ สามารถทำให้เกิด Mood และแสงได้ และนอกจากนั้น มันยังเป็นสิ่งที่ช่วยในการจัดองค์ประกอบของภาพได้เช่นกัน เหมือนกับ Directional Lines และ Contrasting Value สีก็เป็นสิ่งที่ป็นจุดนำสายตาให้แก่คนดูได้เช่นกัน

โดยใช้ได้หลากหลายวิธี ไม่ว่าจะใช้ความต่างของเฉดสี การใช้ Hue ที่ต่างกัน สีโทนร้อนโทนเย็น และการใช้ค่าความสดของสี Contrast ของค่า Saturation ก็สามารถช่วยนำสายตาไปยังจุดที่ศิลปินต้องการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.11 Angle



ภาพที่ 2.10 Wild Side, Dan Dos Santos, 2011

ความไม่สมดุลของภาพสามารถทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจแก่องค์ประกอบ แต่มันก็สามารถเพิ่มอารมณ์และความรู้สึกให้แก่ภาพได้ และทำให้ภาพน่าสนใจมากขึ้น

นอกจากมุมที่แปลกใหม่แล้ว ศิลปินอาจจะใส่องค์ประกอบอื่นๆเข้าไป เพื่อเสริมสร้างเนื้อเรื่องให้มากขึ้น เช่น ฝน ก็ทำให้เกิดความรู้สึก Dramatic มากขึ้น

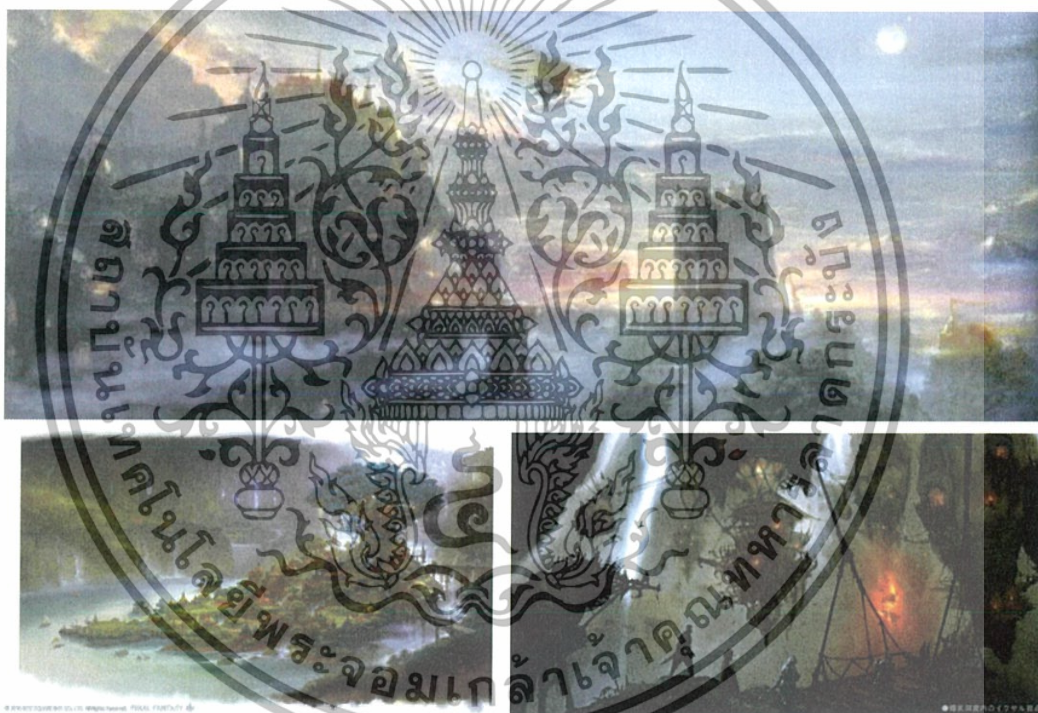
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Concept art

คอนเซ็ปต์อาร์ต คือรูปแบบของภาพประกอบที่ใช้เป็นไอเดียหลักของสื่อต่างๆ เช่นภาพยนตร์ เกม แอนิเมชัน หนังสือการ์ตูน และมีเดียอื่นๆ โดยใช้เป็นแนวทางก่อนที่จะเป็นผลผลิตที่เสร็จสิ้น

Concept art อยู่ในขั้นตอน Visual Development หรือ Concept Design โดยนำไปประยุกต์เป็นงานแพชชั่น สถาปัตยกรรม หรือ การออกแบบทางอุตสาหกรรม

แปลจาก : https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art



ภาพที่ 2.11 Final Fantasy XIV Concept Art, Square Enix, 2010

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.12 Final Fantasy XIV Character Design, Square Enix, 2010

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง

4.1 The Witcher 3 Wild Hunt Official Animated Game Teaser Trailer

The Witcher 3 Wild Hunt เป็นเกมรูปแบบ RPG รูปแบบ open world action role-playing ที่ถูกพัฒนาโดย CD Projekt RED ซึ่งตัวเกมออกมาในวันที่ 19 พฤษภาคม 2015 โดยภาพยนตร์แอนิเมชันโฆษณาเกมดังกล่าวนั้นออกฉายในวันที่ 20 มกราคม 2015 โดยในเรื่องนั้นใช้เทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพที่สวยงาม มีการจัดองค์ประกอบภาพที่ดี และยังใช้เทคนิค layering ที่ทำให้ภาพ 2D ดูราวกับเป็น 3D ได้อย่างน่าสนใจ มีการเล่าเรื่องที่สั่นไหว เสียงพากย์ได้อารมณ์เข้ากับภาพ นำเสนอเนื้อเรื่องได้น่าติดตาม



ภาพที่ 2.13 The Witcher 3 Wild Hunt, CD Projekt, 2015

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=jvYEVO0Owfw>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Hearthstone - Heroes of Warcraft Cinematic

Hearthstone เป็นเกมแนวการ์ดเกม พัฒนาโดยค่ายเกมชื่อดัง Blizzard Entertainment ออกในวันที่ 11 มีนาคม 2014 โดยภาพยนตร์แอนิเมชันโฆษณาเกมดังกล่าวออกฉายเมื่อ 22 มีนาคม 2013 ในภาพยนตร์กล่าวถึงความแข็งแกร่งของนักรบในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเล่าออกมาด้วยภาพที่สวยงาม มีการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีการแสดงออกทางอารมณ์ และ Acting ของตัวละครที่ชัดเจน มีการเล่นสีที่สวยงามและแบ่งระยะหน้าหลังอย่างชัดเจน มีการตัดต่อเปลี่ยนช็อตที่น่าสนใจ รวมไปถึงการใช้เอฟเฟคต่างๆ ที่สวยงามหลากหลายรูปแบบตามแต่ชนิดของตัวละคร



ภาพที่ 2.14 Hearthstone - Heroes of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2014

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=QdXL3QtutQI>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.การอ้างอิงด้านภาพ

ข้าพเจ้าได้อ้างอิงการใช้สีจากงานวาดของ Piotr Jablonski นักวาดชาวโปแลนด์ ภาพวาดของเขาควบคุมการใช้สีและน้ำหนักได้อย่างดี งานส่วนใหญ่ของเขาจะไม่ใช้สีที่จัดเกินไป มีความนุ่มลึกของสี ภาพจึงออกมาดูจริงจัง หม่นหมอง แต่ก็แฝงไปด้วยอารมณ์ที่สีสื่อออกมาถึงผู้ชม



ภาพที่ 2.16 Bloody Nest Keeper, Piotr Jablonski, 2016



ภาพที่ 2.17 Haunted Cliffs of Cullero/DISHONORED 2, Piotr Jablonski, 2016

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ

แรงบันดาลใจ

โดยส่วนตัวแล้วข้าพเจ้าชื่นชอบการเล่นเกมนและรับชม Cinematic Trailer ของเกมอยู่แล้ว เทคนิค Layering และ Puppet Tool ในโปรแกรม Adobe After Effects ก็เป็นเทคนิคที่น่าสนใจ และยังสามารถใช้ภาพเพนท์มา Animate ได้อีกด้วย ข้าพเจ้าจึงอยากจะลองศึกษาทั้งทักษะการเพนท์ และการสร้าง Cinematic Trailer ด้วยแอนิเมชัน 2D

แนวความคิด (Theme)

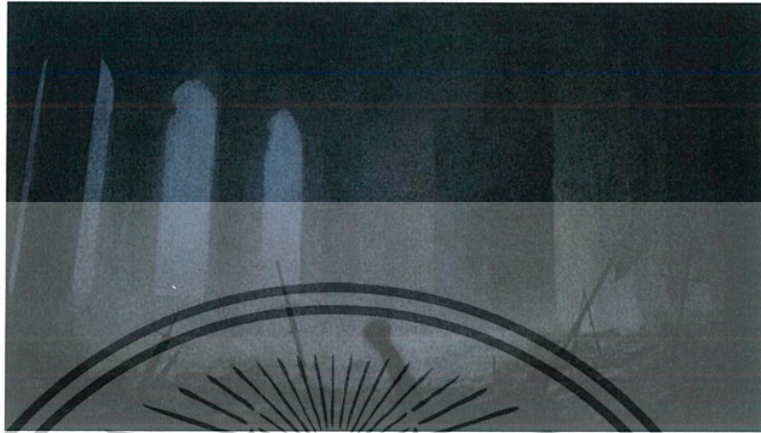
การต่อสู้ของนักรบหนุ่มที่ออกเดินทางเพื่อต่อสู้กับเหล่าปีศาจ

เรื่องย่อ (Plot)

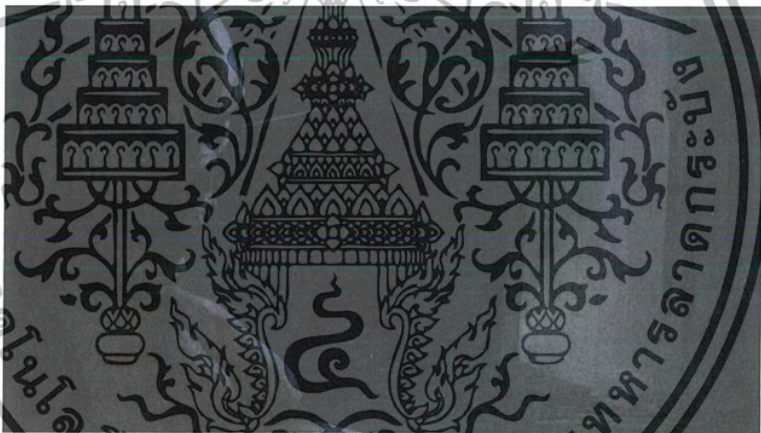
นักรบหนุ่มเดินทางไปจัดการกับหัวหน้าปีศาจผู้ที่ได้รับพลังแห่งความมืดจากผลึกคริสตัลโบราณทำให้เมืองทั้งเมืองถูกทำลาย โดยย้อนไปถึงอดีตที่มีความสุขของเขาร่วมกับภรรยา ก่อนที่เขาจะเสียภรรยาไปพร้อมๆกับการกำเนิดของเหล่าปีศาจ และการต่อสู้ภายในอดีตที่ฝ่าฟันมาจนถึงปัจจุบัน เพื่อให้บ้านเมืองสงบสุขอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

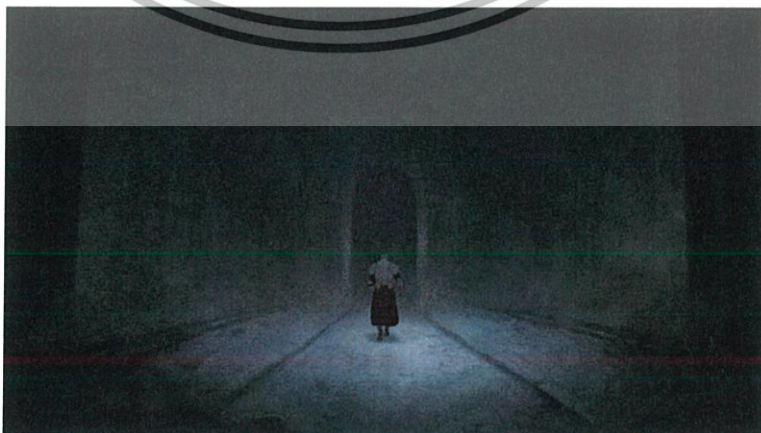
การเขียนบทและการออกแบบภาพ



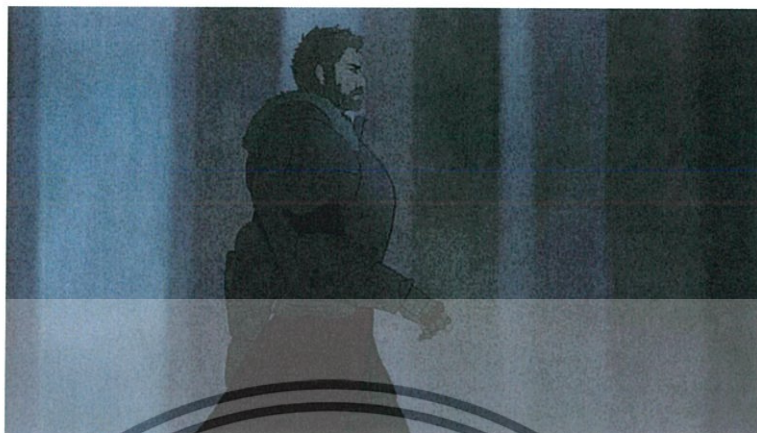
ภาพที่ 3.1 Long Shot ซากปรักหักพัง โถงหน้าของปราสาท, วิชฌุยศ ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.2 Long Shot ทางเดินเข้าปราสาท มีซากศพอยู่ระยะหน้า, วิชฌุยศ ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.3 Long Shot ชายสวมชุดเกราะ เดินเข้าสู่ประตูของปราสาท, วิชฌุยศ ซีรวินิจ, 2017
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือนำไปใช้
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 Medium Shot เดินเข้าสู่ปราสาท ทางเดินมีเสามากมาย, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.5 Close-up สายตาแวววาว เต็มไปด้วยความโกรธ, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.6 Close-up คู่สามีภรรยา มองหน้ากันด้วยสายตาอ่อนโยน, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017

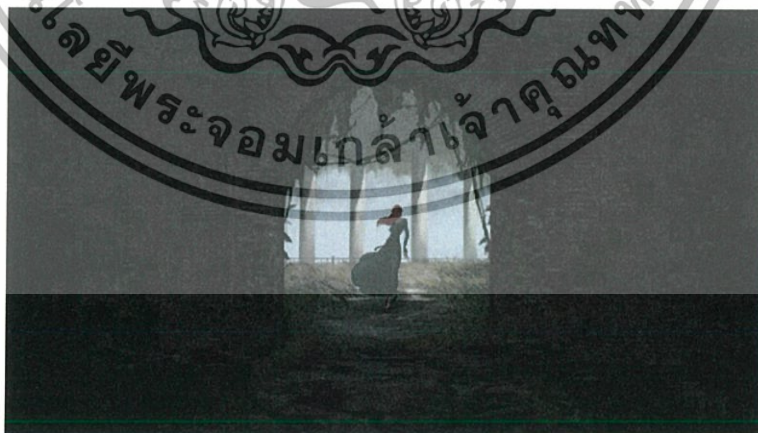
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 Long Shot คู่สามีภรรยาวิ่งท่ามกลางส่วนตอกไม้ในวิหารหิน, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

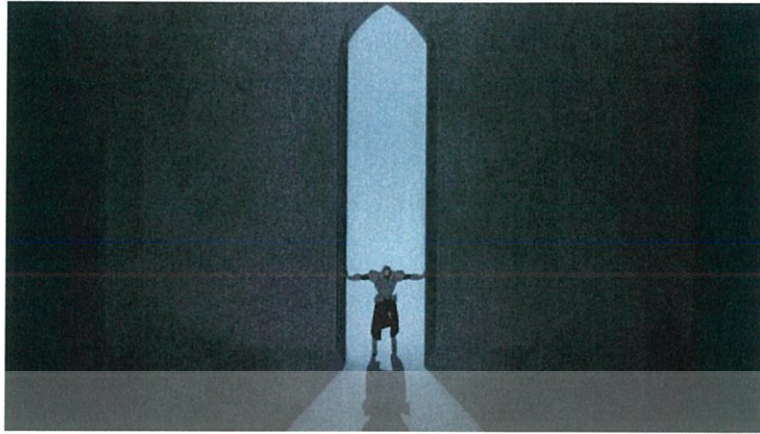


ภาพที่ 3.8 หญิงสาวมองมาด้วยสายตาที่ถูกมนต์สะกด, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.9 Long Shot หญิงสาวจ้องมองเข้ามาในวิหารหิน, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 Long Shot ชายหนุ่มเปิดประตูใหญ่ของปราสาท, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.11 Long Shot ปีกางถือกำเนิดขึ้นจากคริสตลในวิหารหิน, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.12 Medium Shot ปีกาจรับพลังจากคริสตลโบราณ, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017

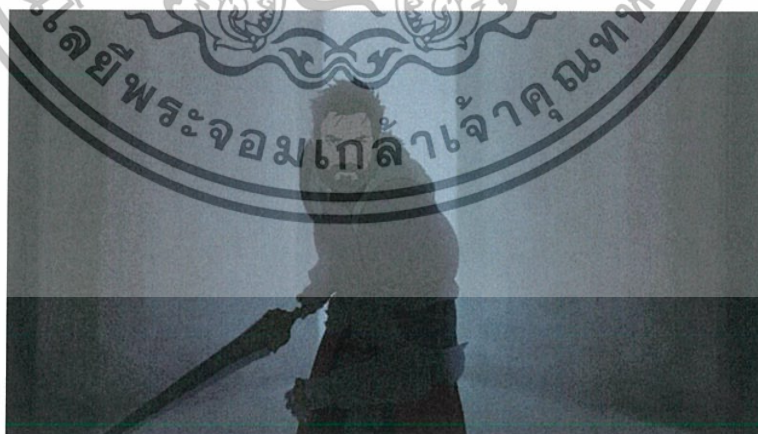
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 Medium Long Shot ยืนประจันหน้าอยู่บนบัลลังก์, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

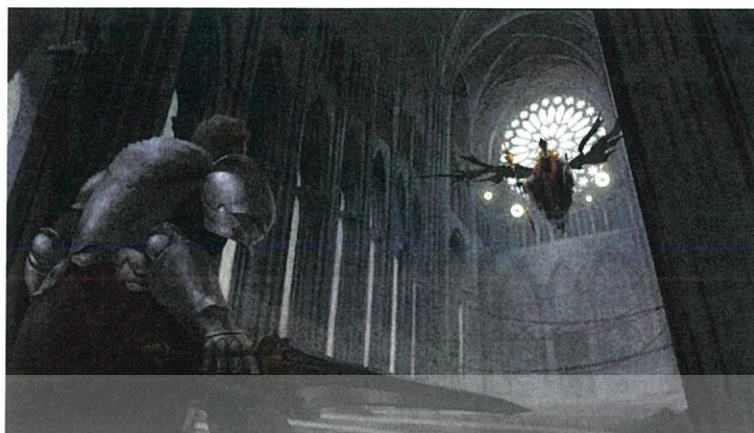


ภาพที่ 3.14 Long Shot ปีสาคอัญเชิญอาวุธออกมา เตรียมพร้อมจะต่อสู้, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

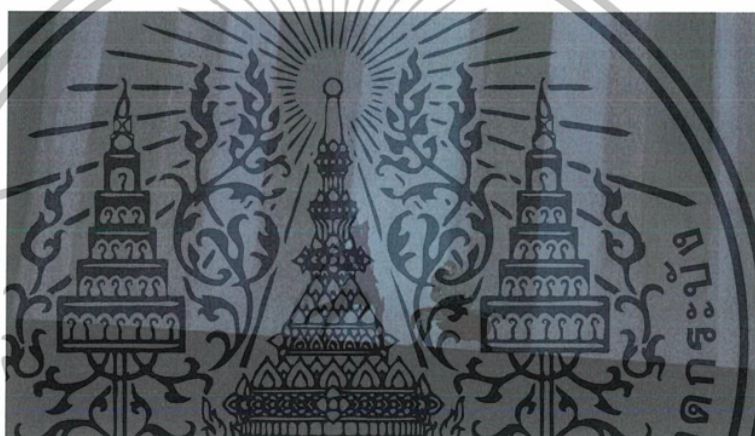


ภาพที่ 3.15 Medium Shot ตั้งท่าต่อสู้, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

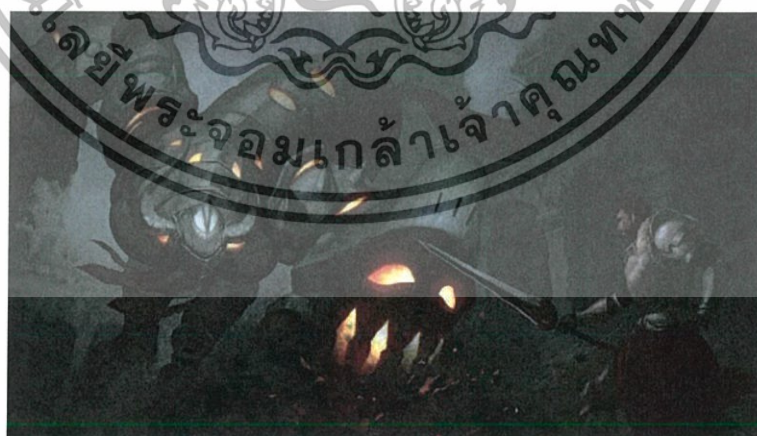
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 Long Shot ต่อสู้กับบาทหลวงปีศาจในอดีต, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.17 Long Shot ต่อสู้กับในท้องโลงปราสาท, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.18 Long Shot ต่อสู้กับเซนทอร์หุ้มเกราะในอดีต, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 Medium Close-up ประดาบกันจนเกิดประกายไฟ, วิชญยุทธ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.20 Long Shot ต่อสู้กับวิญญาณภูตในอดีต, วิชญยุทธ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.21 Medium Long Shot ปีสางตั้งท่าโจมตี, วิชญยุทธ ชีรวินิจ, 2017

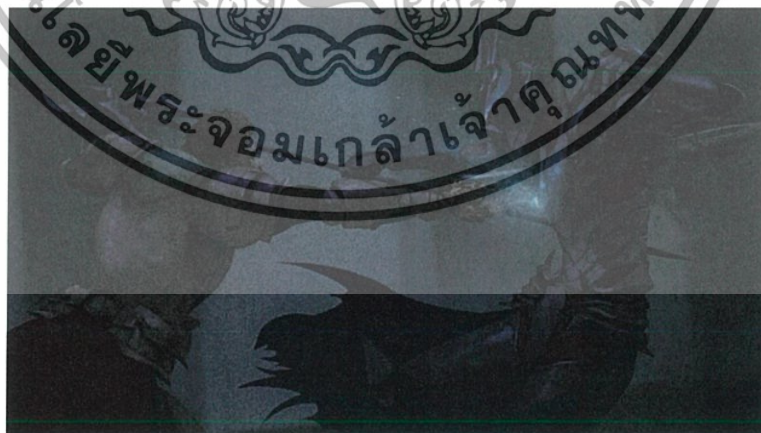
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.22 Medium Close-up ชายหนุ่มพุ่งเข้าโจมตี, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

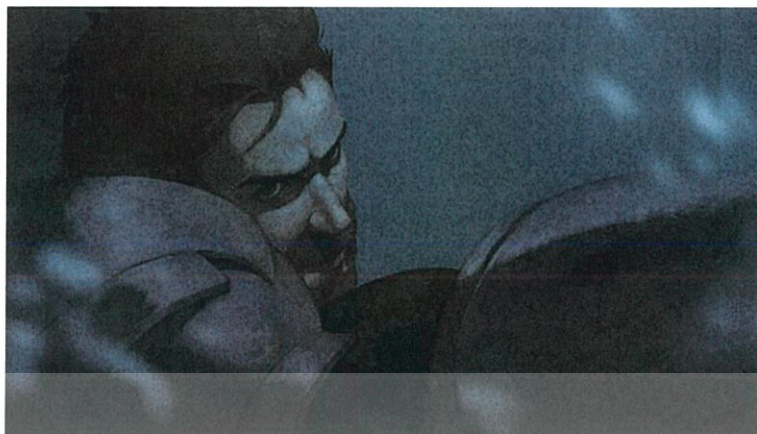


ภาพที่ 3.23 Close-up ตาบแทงทะลุลำตัว, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

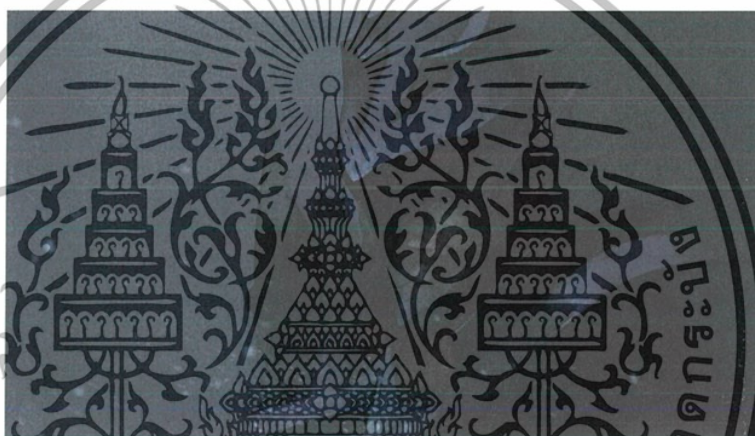


ภาพที่ 3.24 Medium Long Shot คริสตัลที่หน้าอกถูกทำลาย, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

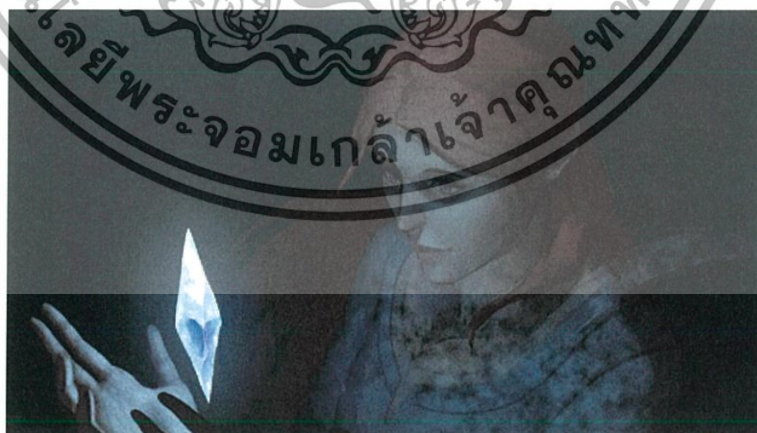
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.25 Close-up หน้าชายหนุ่มที่เกรี้ยวกราด, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

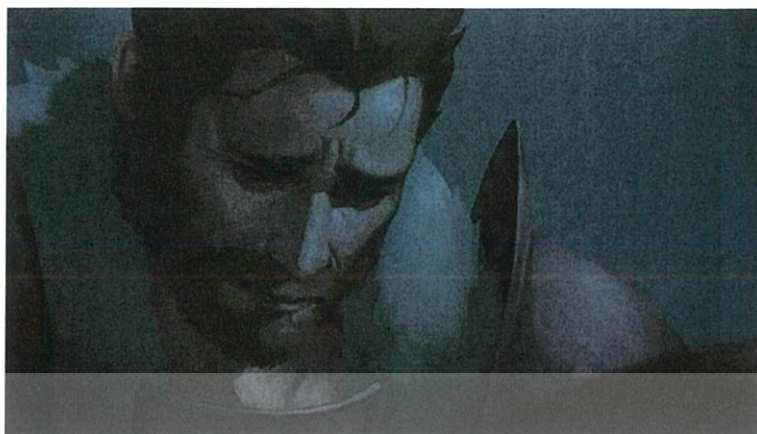


ภาพที่ 3.26 Close-up เกราะสลายไปค่อยๆ เห็นหน้าภายใน, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

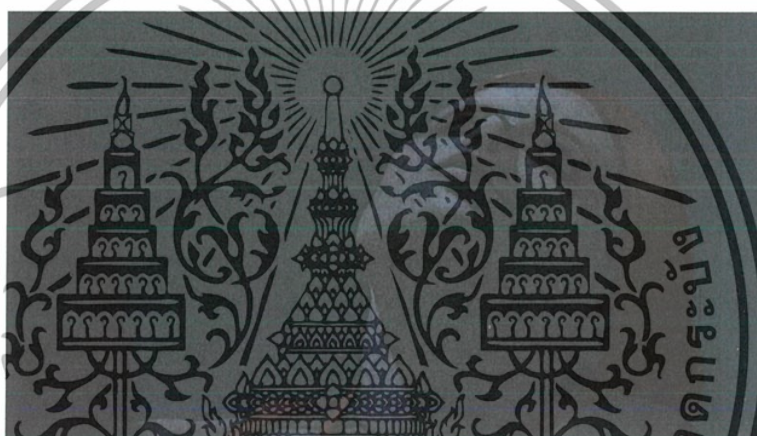


ภาพที่ 3.27 Close-up หญิงสาวรับพลังจากคริสตัล เกราะรวมตัวขึ้นมา, วิชญยุทธ ซีรวินิจ, 2017

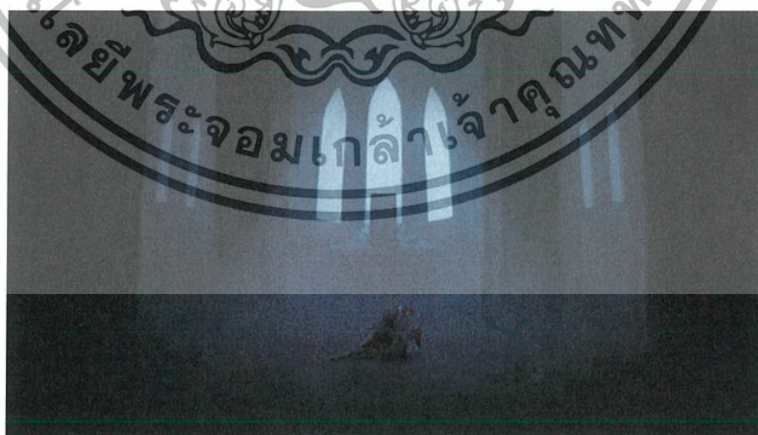
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.28 Close-up ชายหนุ่มทำหน้าเศร้า, วิชญยศ ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.29 Close-up ศพหญิงสาว, วิชญยศ ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 3.30 Long Shot ชายหนุ่มกอดศพหญิงสาว, วิชญยศ ซีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการสร้าง

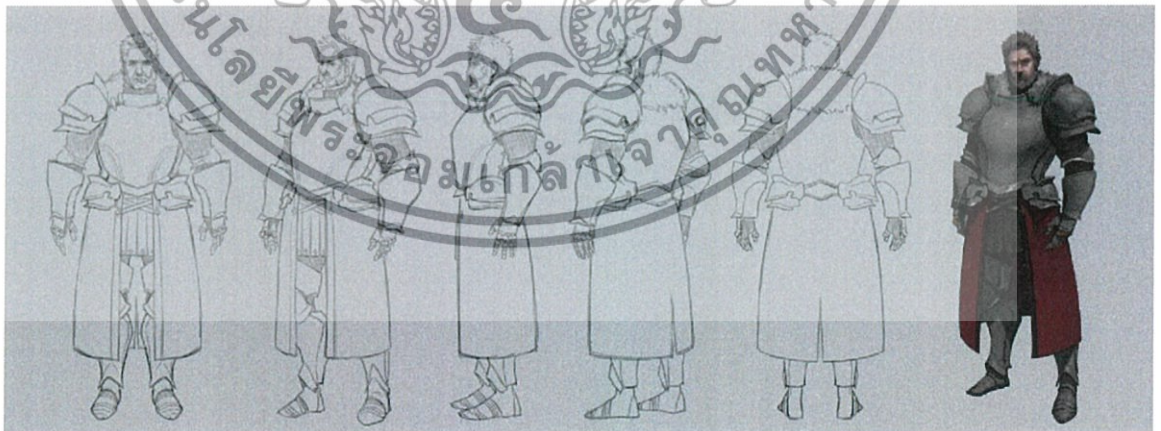
Pre-production

ขั้นตอนเตรียมงานสร้าง โดยออกแบบเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละคร โดยรวมให้เสร็จก่อนโดยละเอียด งานดีไซน์นี้มีไว้ใช้อ้างอิงเมื่อเวลาทำงานจริง ช่วยทำให้ตัวละครในแต่ละชอทเป็นดีไซน์เดียวกัน และสามารถเตรียมกำหนดการ ให้งานเสร็จได้ตามเวลาอีกด้วย

1. Character Design

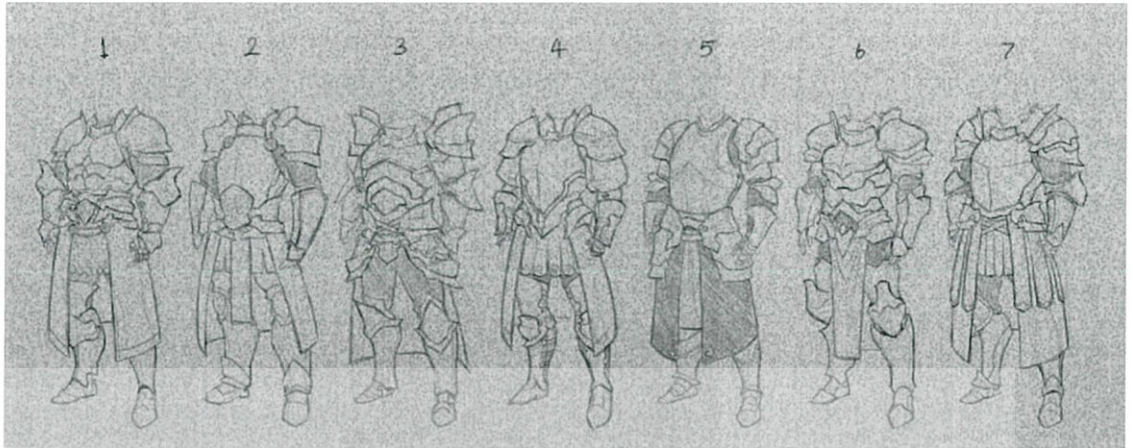
1.1 Gavyn

ตัวละครชายอายุราวๆ 35-40 ร่างกายกำยำ เป็นคนอบอุ่น แต่เมื่อปีศาจบุกทำลายเมือง เขาก็นับเป็นนักรบที่แข็งแกร่งและเยือกเย็น การออกแบบก็จะใช้สีโทนอุ่น และรูปทรงที่ค่อนข้างมน และใหญ่ ให้ความรู้สึกหนักแน่น เข้มแข็ง แต่ไม่หนักแล้ว

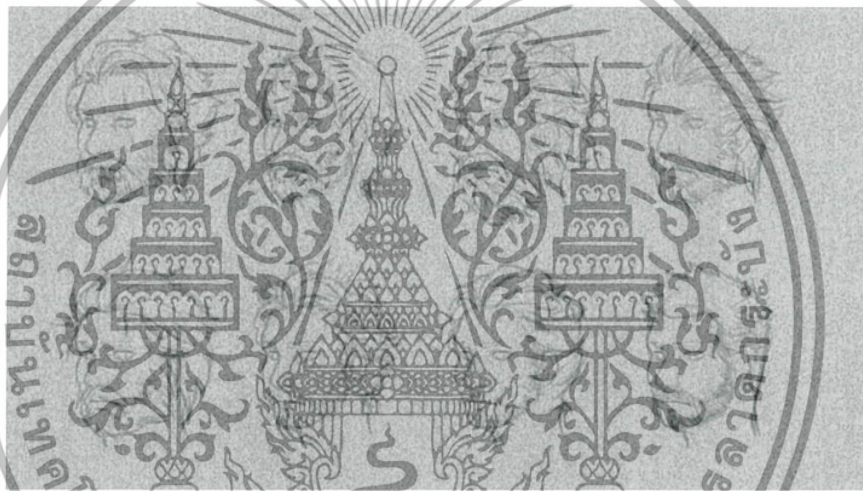


ภาพที่ 4.1 Character sheet Gavyn, วิชญเยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ออกแบบชุดเกราะ, วิชญเยศ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.3 ออกแบบทรงผม, วิชญเยศ ชีรวินิจ, 2017

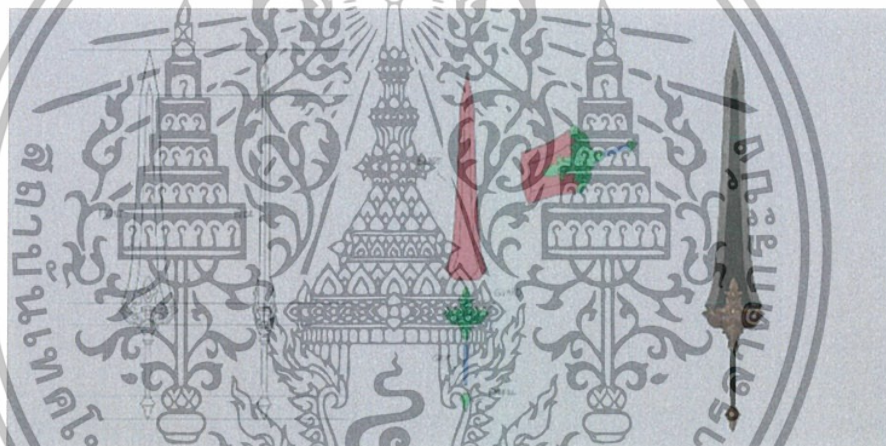


ภาพที่ 4.4 ออกแบบเสื้อผ้า, วิชญเยศ ชีรวินิจ, 2017

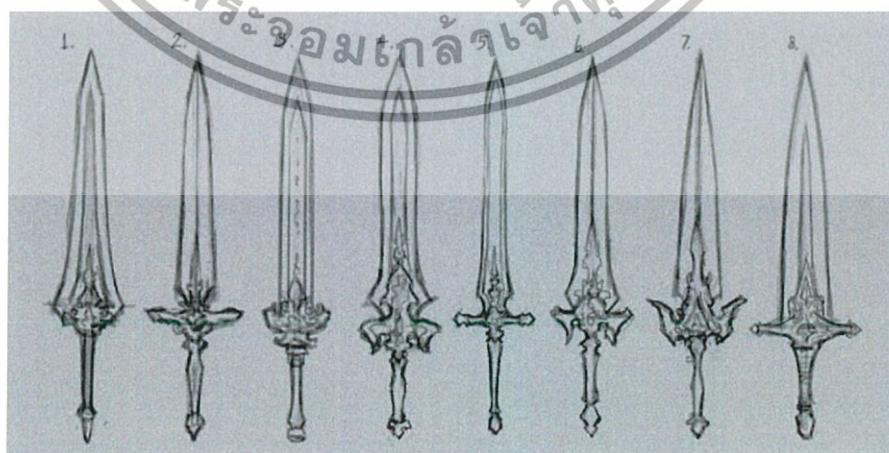
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 เสื้อผ้าแบบสุดท้าย, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.6 Weapon Model Sheet, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

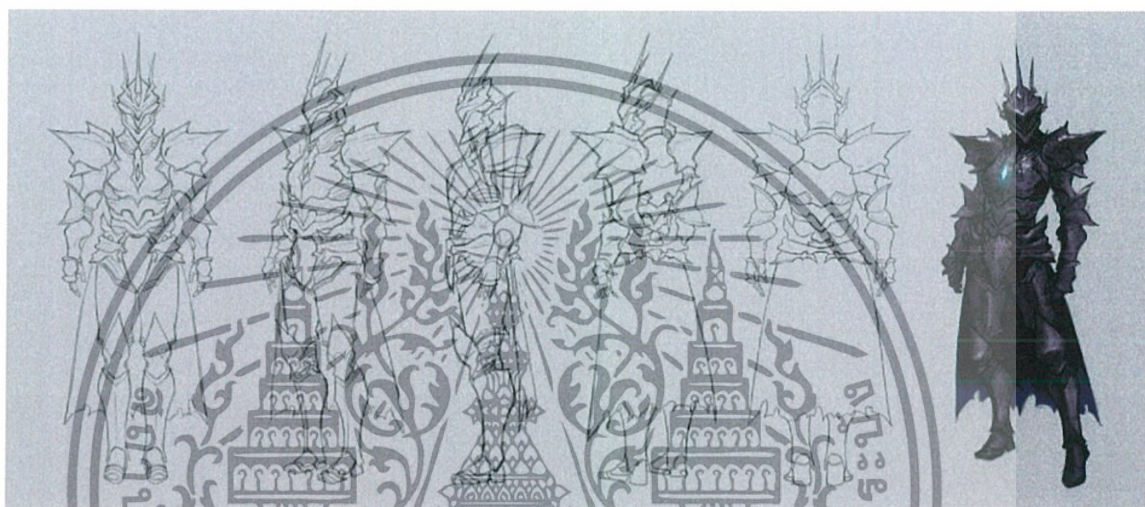


ภาพที่ 4.7 ออกแบบอาวุธ, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 Mildryth

ตัวละครหญิงอายุราว 30-35 เป็นภรรยาที่แสนดี แต่เมื่อเธอถูกคำสาปจากคริสตัลโบราณ เธอก็กลายร่างเป็นปีศาจที่แสนชั่วร้าย ถึงแม้ว่าจะมีความทรงจำอยู่แต่นิสัยก็เปลี่ยนเป็นคนละคน การออกแบบจะใช้สีโทนเย็น และใช้รูปทรงที่ค่อนข้างแหลมคม ดูไม่เป็นมิตร

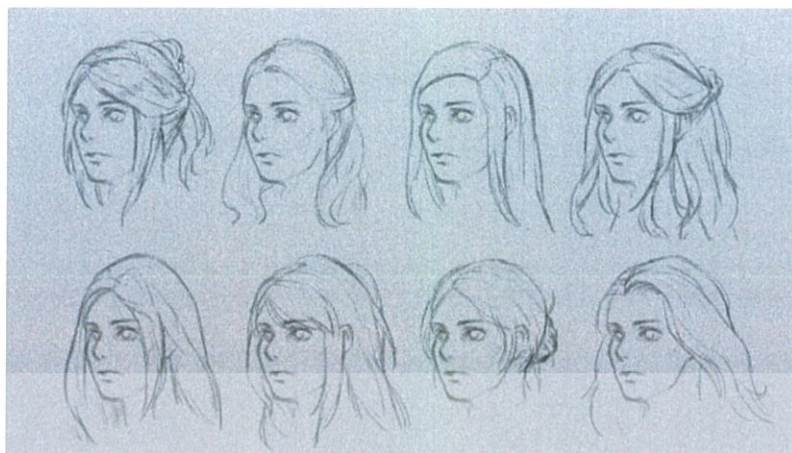


ภาพที่ 4.8 Character Sheet Mildryth, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

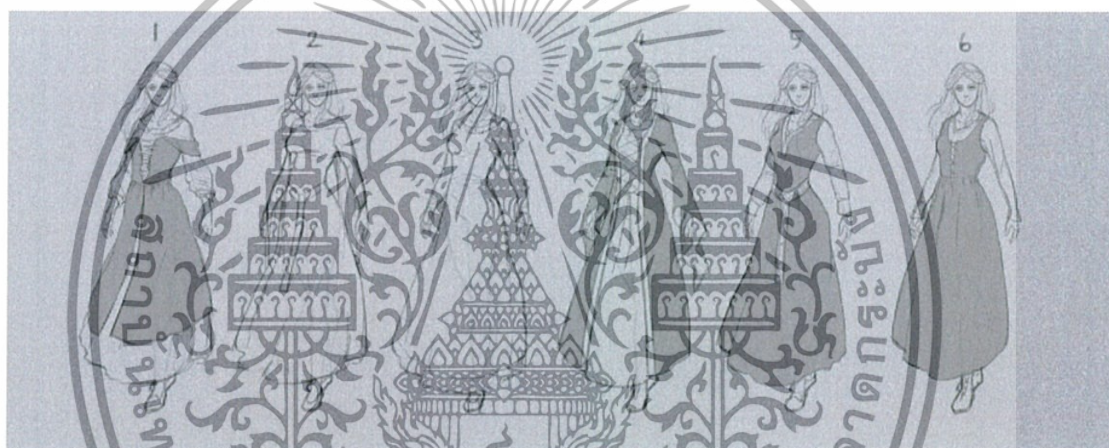


ภาพที่ 4.9 ออกแบบชุดเกราะ, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ออกแบบทรงผม, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

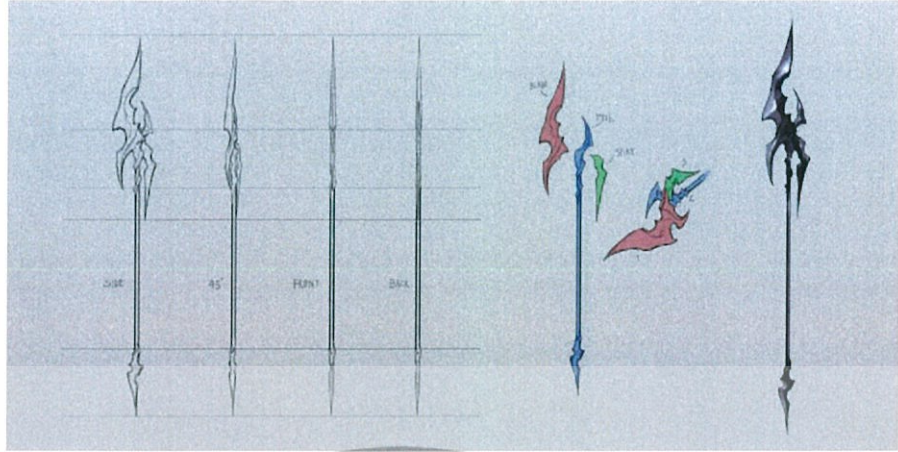


ภาพที่ 4.11 ออกแบบเสื้อผ้า, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

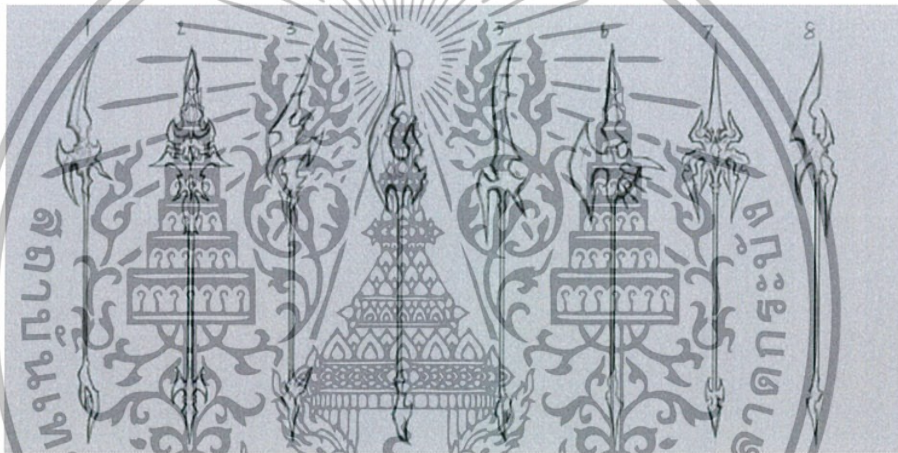


ภาพที่ 4.12 เสื้อผ้าแบบสุดท้าย, วิชญยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 Weapon Model Sheet, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.14 ออกแบบอาวุธ, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 Monsters

สัตว์ประหลาดที่โผล่มาต่อสู้กับพระเอก โดยแต่ละตัวได้ออกแบบให้มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน และใช้คู่สีที่ต่างกันออกไป เพื่อแยกลักษณะออกมามากันให้ชัดเจน

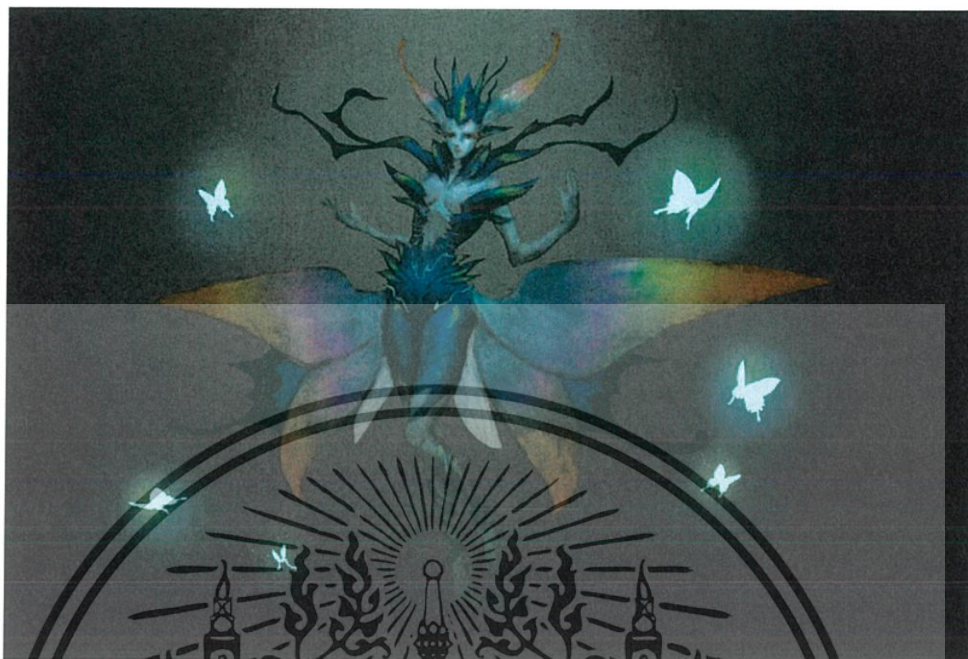


ภาพที่ 4.15 Luther, The Vicious Saint, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.16 Holocaust Blaster, วิชญยุค ซีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 Mystic Phantasm Hilde, วิชญ์เยศ ชีรวินิจ, 2017

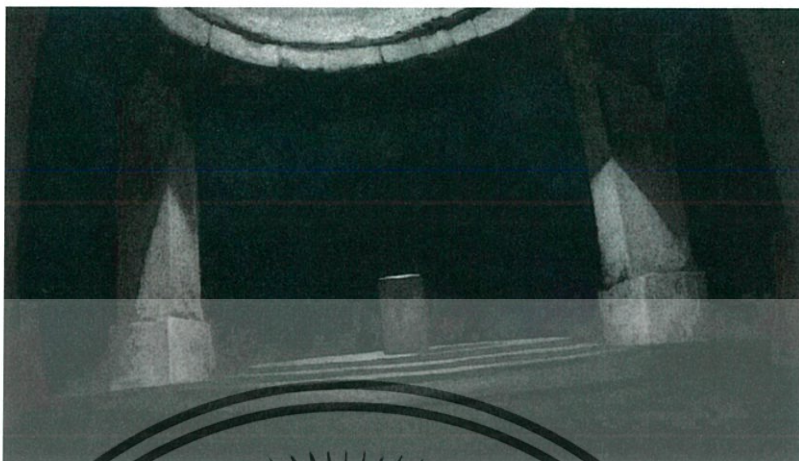
2. Background Design

ออกแบบสถานที่คร่าวๆของแต่ละฉาก เพื่อให้จะได้รู้ตำแหน่งสำหรับวางตัวละคร



ภาพที่ 4.18 Garden design, วิชญ์เยศ ชีรวินิจ, 2017

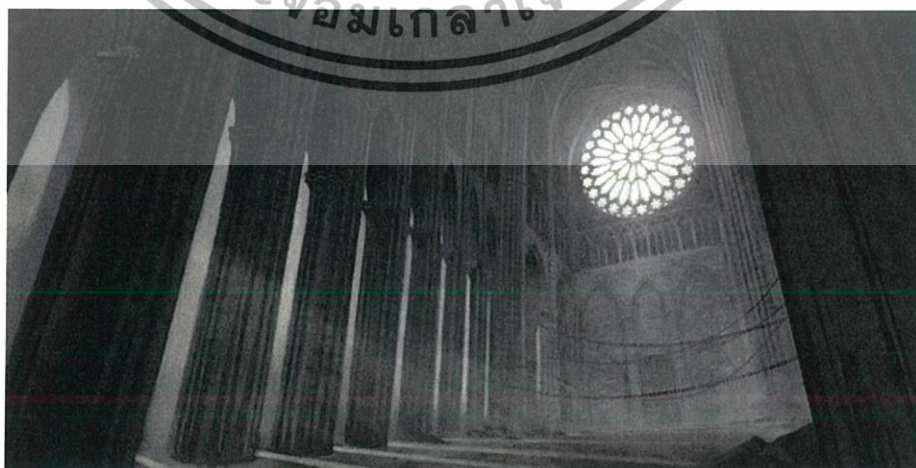
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 Temple, วิชญเขต ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.20 Throne, วิชญเขต ซีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.21 Church, วิชญเขต ซีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Animatic

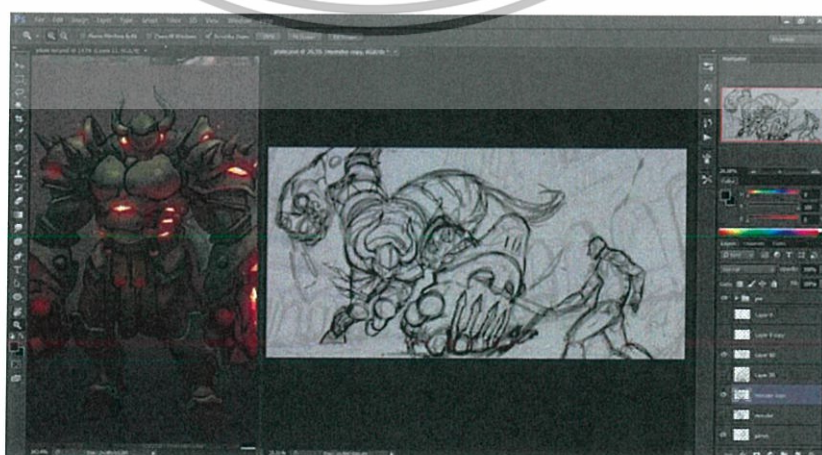
ทำ Animatic เพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน และเห็น Timing โดยรวมของเรื่อง ช่วยในการตัดต่อให้ตรงตามจังหวะเพลง และการใส่เสียงต่างๆ



ภาพที่ 4.22 Animatic, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017

Production

หลังจากเรียง Animatic เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็นำภาพจาก Animatic มาเพนท์ในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยแยกเลเยอร์ตัวละครกับฉากไว้ เพื่อจะได้นำไปขยับในโปรแกรม Adobe After Effects ต่อ



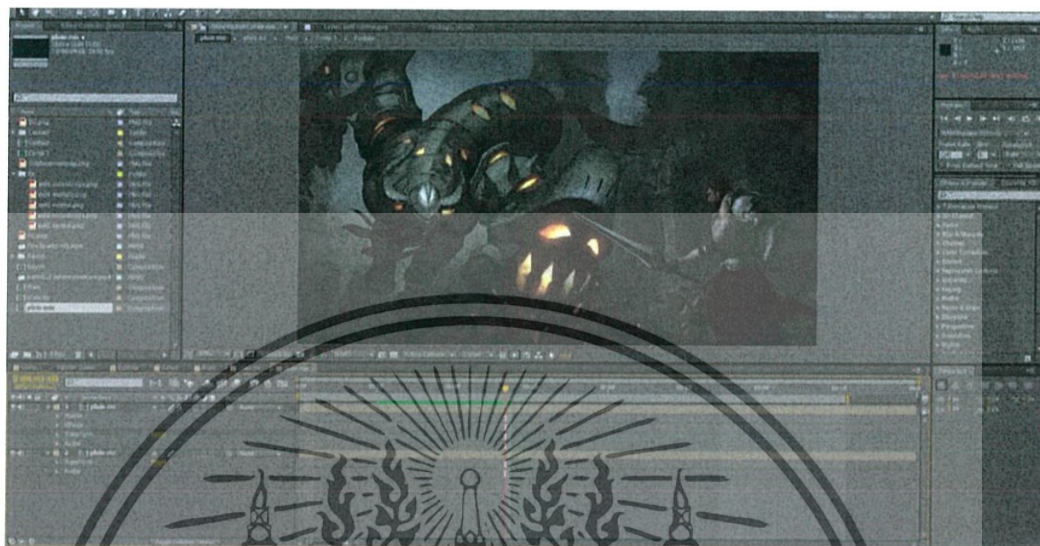
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการเรียนการสอนที่อาคารศึกษาร่วมสมัย วิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ภาพที่ 4.23 กระบวนการเพนท์ในโปรแกรม Adobe Photoshop, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 เปรียบเทียบภาพก่อนและหลังเพนท์, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่ภาควิชาศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 4.25 ขยับด้วย Puppet Tool ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.26 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชญาเขต ชีรวินิจ, 2017

ถ้าเป็นขอทที่เน้นการเคลื่อนไหว ช่างเจ้าใช้เทคนิค Animate แบบ Frame by Frame จะมีขั้นตอนที่แตกต่างกัน โดยจะทำการ Animate ในโปรแกรม Adobe Photoshop จนเสร็จเรียบร้อย แล้วจึงนำไป Composite ใน Adobe After Effects



ภาพที่ 4.27 Animate ในโปรแกรม Adobe Photoshop, วิชญาเขต ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.28 นำภาพมาเรียงกันในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.29 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิชญเขต ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Post-production

นำวิดีโอซอทแต่ละซอทไปเรียงกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เรียงให้เข้ากับจังหวะเพลง และใส่ Sound Effects ประกอบ



ภาพที่ 4.30 เรียงซอทในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, วิชญะยศ ชีรวินิจ, 2017



ภาพที่ 4.31 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ, วิชญะยศ ชีรวินิจ, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่างๆที่ข้าพเจ้าต้องการจะศึกษามากมาย ได้ฝึกทักษะในการเพนท์ในรูปแบบที่ชอบ และยังได้ความรู้เทคนิคการทำงานแอนิเมชันต่างๆที่ไม่เคยได้ทำอีกด้วย โดยการที่ได้ลองทำงานที่ไม่เคยทำมาก่อน ก็ถือเป็นความท้าทายอย่างหนึ่งที่ข้าพเจ้าได้เจอที่จะต้องศึกษา พร้อมกับต้องทำให้เสร็จภายในกำหนดการให้ได้ ส่วนผลลัพธ์จะออกมาอย่างไร ก็ถือว่าได้ทำเต็มที่แล้ว

อุปสรรคระหว่างการทำงาน

สำหรับศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ในช่วง Pre-production นั้น ได้ออกแบบเป็นงานเพนท์โดยเฉพาะ เมื่อมีช็อตที่ต้องทำแบบ Frame by Frame ด้วยการออกแบบที่ไม่เอื้ออำนวยกับรูปแบบนี้ จึงทำให้ต้องใช้เวลาอย่างมาก แต่สุดท้ายก็หาทางออกให้งานเสร็จตามกำหนดการได้

ปัญหาในการเพนท์

เนื่องด้วยเวลาและจำนวนช็อต กำหนดการในการทำช็อตต่างๆ จึงสั้นมากๆ ทำให้ไม่สามารถเพนท์งานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพในเวลาจำกัด ส่งผลให้ไม่สามารถทำให้ทุกช็อตมีความสวยงามเท่ากันได้

ข้อเสนอแนะ

ควรสำรองไฟล์งานไว้เสมอ ในกรณีที่ไฟล์มีปัญหาจากเหตุการณ์ฉุกเฉิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Wikipedia, the Free Encyclopedia, 2017, Cutscene

Source: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>

League of Legends, 2014, A New Dawn,

Source: <https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY>

Wikipedia, the Free Encyclopedia, 2017, Composition (Visual Arts)

Source: [https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_\(visual_arts\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_(visual_arts))

Dan Dos Santos, 2015, 12 Pro Tips to Improve Your Artistic Composition

Source: <http://www.creativebloq.com/digital-art/tips-composition-31514496>

Wikipedia, the Free Encyclopedia, 2017, Concept Art

Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art

CD Projekt, 2015, The Witcher 3 Wild Hunt

Source: <https://www.youtube.com/watch?v=jvYEVO00wfw>

Blizzard Entertainment, 2014, Hearthstone - Heroes of Warcraft

Source: <https://www.youtube.com/watch?v=QdXL3QtutQI>

Piotr Jablonski, 2016, Bloody Nest Keeper

Source: <https://www.artstation.com/artist/nicponim>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

วิชญเยศ ชีรวินิจ

ที่อยู่

28 ซอยสังคมสงเคราะห์26 โชคชัย4

ถนนลาดพร้าว71 ลาดพร้าว กทม. 10230

E-mail: nat_10730@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2550

ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเซนต์ดอมินิก

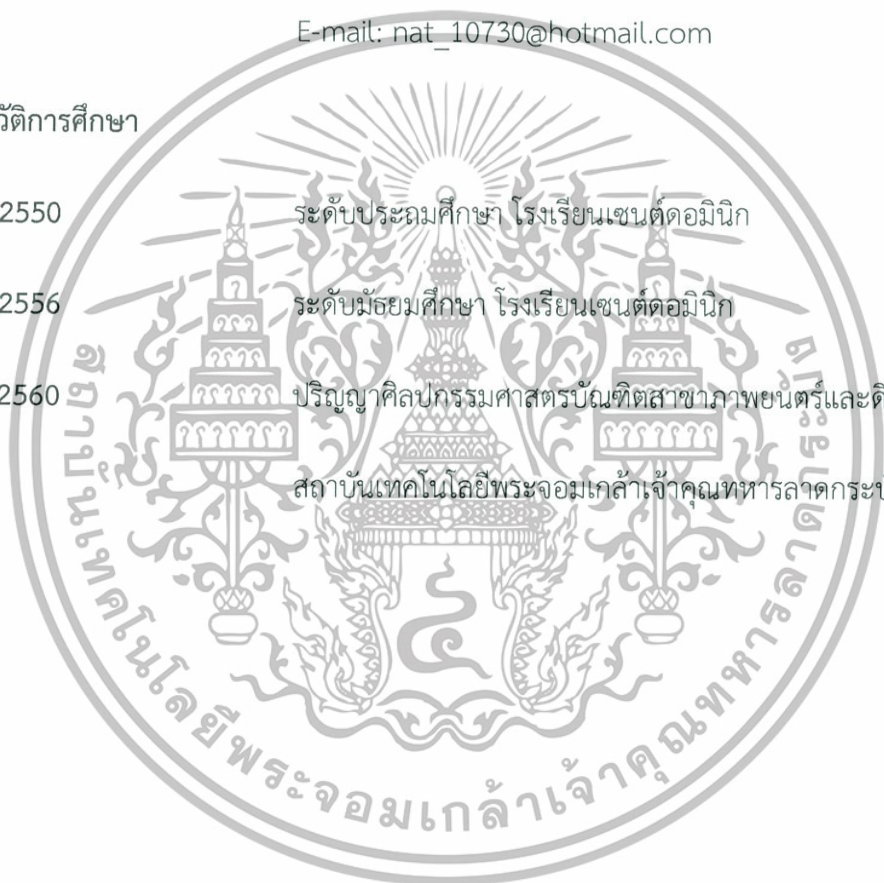
พ.ศ.2556

ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนเซนต์ดอมินิก

พ.ศ.2560

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้