

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “WOUNDED”

ART DIRECTING 2D ANIMATION “WOUNDED”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “WOUNDED”

ART DIRECTING 2D ANIMATION “WOUNDED”



นางสาวมีนาคมาศ จิรโสภณ

Miss Meenamas Chirasopone

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  # วันที่ 5 กรกฎาคม 2561

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “WOUNDED”

ART DIRECTING 2D ANIMATION “WOUNDED”

ชื่อ-นามสกุล นางสาวมีนมาศ จิโรโสภณ

สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2556

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

โครงการการชิ้นนี้เป็นแอนิเมชันเกี่ยวกับประสบการณ์ถูกล่วงละเมิดทางเพศของสาวทำงานกลางคืน เลสเบียนคนหนึ่งที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องจริงที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นการตีแผ่เรื่องราวมุมมืดของสังคมที่ อาจจะไม่ได้รับการพูดถึงเท่าที่ควรสำหรับผู้ได้รับขมขื่นด้วยแอนิเมชัน ในส่วนของรูปแบบภาพได้รับแรงบันดาลใจจากเทคนิคภาพพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

โครงการชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะบุคคลจากหลายฝ่ายต่อไปนี้

ขอบคุณนางสาวพรประไพ เสียงศุภะ ที่ได้ร่วมช่วยเหลือตั้งแต่เริ่มโปรเจก รวมทั้งช่วยแปลเอกสารเสนอไอเดียตั้งแต่วันแรกของการทำงาน จนกระทั่งวันสุดท้ายและปลอบใจในเวลาเหนื่อยล้าเสียกำลังใจ

ขอบคุณนางสาวธรรณชนก ฉัตรอุทัย และนางสาววงษา ดวงงอก ที่ช่วยเหลือในการทำงาน นอกจากนี้ยังช่วยเสนอสิ่งต่างๆ ที่ดีในการทำงาน โดยเฉพาะนางสาวธรรณชนก ฉัตรอุทัย ที่ช่วยเหลือในเวลาที่เราเร่งรีบที่สุด

ขอบคุณนายณภัทร ชินวัตร, นายชนาธิป เรืองพูนวิทยา และนายจุมพล ขันติชัยขจร ที่ได้ให้คำปรึกษาในการทำแอนิเมชัน รวมทั้งร่วมแบ่งปันความสุขความทุกข์และพลังความเยาว์ที่ใช้ร่วมกัน

ขอบคุณอาจารย์จรรยา หะตะโยธิน สำหรับการปรึกษาในด้านเนื้อเรื่องและแอนิเมชัน รวมทั้งการกวาดค้นเพื่อได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่ 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2.....	3
2.1 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครและพัฒนาเนื้อเรื่อง.....	3
2.1.1 เรื่องราวและบทสัมภาษณ์ที่ใช้อ้างอิง	3
2.1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้อ้างอิงด้าน Storytelling.....	4
2.1.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพ เพื่ออ้างอิง Mood& Tone	6
2.1.4 ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพประกอบเพื่ออ้างอิง Stylized.....	8
2.2 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการกำกับศิลป์.....	10
2.2.1 Adobe Photoshop.....	10
2.2.2 Clip Studio	11
บทที่ 3.....	12
3.1 แรงบันดาลใจ.....	12
3.2 แนวความคิด (Theme).....	12
3.3 เรื่องย่อ (Plot)	12
3.4 โครงเรื่อง (Treatment).....	13
บทที่ 4.....	34
4.1. Pre - Production.....	34
4.1.1 การออกแบบตัวละคร	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การออกแบบฉาก.....	36
4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบ Concept Art.....	41
4.2 Production	43
4.2.1 การแอนิเมท 2D	43
4.3.2 การแอนิเมทด้วยการขึ้นโมเดล (Modeling) และ การโรโตสโคป (Rotoscoping).....	50
4.3 การตัดต่อใน Premier Pro.....	53
บทที่ 5.....	54
5.1 บทสรุปของการทำงาน.....	54
5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน.....	54
5.2.1 ขั้นตอน Pre-Production.....	54
5.2.2 ขั้นตอน Production.....	54
5.2.3 ขั้นตอน Post-Production.....	56
5.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ.....	56



สารบัญรูปภาพ

หน้า

บทที่ 2

ภาพที่ 2.1 แอนิเมชันจาก Shebet	4
ภาพที่ 2.2 Half A Life.....	5
ภาพที่ 2.3-2.5 Untitled.....	6
ภาพที่ 2.6 Mojo Thunder.....	7
ภาพที่ 2.7 Mojo Thunder (2).....	8
ภาพที่ 2.8 Illustration, Benjy Brooke	8
ภาพที่ 2.9 Illustration, Elliot Alfredius	9
ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างโปรแกรม Photoshop	10
ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างโปรแกรม Clip Studio	11

บทที่ 3

ภาพที่ 3.1 Storyboard หน้าที่ 1	14
ภาพที่ 3.2 Storyboard หน้าที่ 2	15
ภาพที่ 3.3 Storyboard หน้าที่ 3	16
ภาพที่ 3.4 Storyboard หน้าที่ 4	17
ภาพที่ 3.5 Storyboard หน้าที่ 5	18
ภาพที่ 3.6 Storyboard หน้าที่ 6	19
ภาพที่ 3.7 Storyboard หน้าที่ 7	20
ภาพที่ 3.8 Storyboard หน้าที่ 8	21
ภาพที่ 3.9 Storyboard หน้าที่ 9	22
ภาพที่ 3.10 Storyboard หน้าที่ 10	23
ภาพที่ 3.11 Storyboard หน้าที่ 11	24
ภาพที่ 3.12 Storyboard หน้าที่ 12	25
ภาพที่ 3.13 Storyboard หน้าที่ 13	26
ภาพที่ 3.14 Storyboard หน้าที่ 14	27
ภาพที่ 3.15 Storyboard หน้าที่ 15	28
ภาพที่ 3.16 Storyboard หน้าที่ 16	29
ภาพที่ 3.17 Storyboard หน้าที่ 17	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.18 Storyboard หน้าที่ 18.....	31
ภาพที่ 3.19 Storyboard หน้าที่ 19.....	32
ภาพที่ 3.20 Storyboard หน้าที่ 20.....	33

บทที่ 4

ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละครหลัก (1).....	34
ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละครหลัก (2).....	35
ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละครหลัก(3).....	36
ภาพที่ 4.4 การดาวนโหลดบรีช.....	37
ภาพที่ 4.5 การทดสอบบรีช.....	38
ภาพที่ 4.6 การออกแบบฉากภายในบาร์.....	38
ภาพที่ 4.7 การออกแบบฉากในป่า.....	39
ภาพที่ 4.8 การออกแบบพื้นหลัง (1).....	39
ภาพที่ 4.9 การออกแบบพื้นหลัง (2).....	40
ภาพที่ 4.10 ขั้นตอนการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต (1).....	41
ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต (2).....	42
ภาพที่ 4.12 คอนเซ็ปต์อาร์ต.....	42
ภาพที่ 4.13 การแอนิเมท.....	43
ภาพที่ 4.14 ตัวอย่าง Rule of Thirds.....	44
ภาพที่ 4.15 ตัวอย่าง Leading Lines.....	45
ภาพที่ 4.16 ตัวอย่าง Diagonals.....	45
ภาพที่ 4.17 ตัวอย่าง Figure to Ground.....	46
ภาพที่ 4.18 ตัวอย่าง Fill the Frame.....	46
ภาพที่ 4.19 ตัวอย่าง Center Dominant Eye.....	47
ภาพที่ 4.20 ตัวอย่าง Patterns and Repetition.....	47
ภาพที่ 4.21 ตัวอย่าง Symmetry.....	48
ภาพที่ 4.22 วิธีการ Export จาก Harmony.....	49
ภาพที่ 4.23 การ Export จาก Photoshop.....	50
ภาพที่ 4.24 วิธีสร้าง3D (1).....	51
ภาพที่ 4.25 วิธีสร้าง3D (2).....	52
ภาพที่ 4.26 วิธีสร้าง3D (3).....	52
ภาพที่ 4.27 การตัดต่อใน Premier Pro.....	53

บทที่ 5

ภาพที่ 5.1 การใช้ Google Sheet เพื่อการติดตามงาน 55



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

โครงการนี้เกิดจากความต้องการที่จะเสนอความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเพศทางเลือก ซึ่งไม่ค่อยมีการพูดถึง ข้าพเจ้าได้รวบรวมเรื่องราวความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงกับเลสเบียนซึ่งเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม เพื่อทำแอนิเมชันตีแผ่เรื่องราวของเด็กดรีมเลสเบียนที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศโดยเพื่อนเจ้าของร้านอาหารที่เธอทำงานด้วย

ข้าพเจ้าต้องการตีแผ่เพื่อให้สังคมมองเห็นความรุนแรงกับเลสเบียนที่ไม่มีคนเห็น เพื่อสร้างความเข้าใจรับรู้ถึงปัญหาของชนกลุ่มน้อยนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.สร้างความตระหนักแก่ผู้ที่ได้ชมว่าในสังคมยังมีความรุนแรงกับเลสเบียนเกิดขึ้น
- 2.เพื่อศึกษาเทคนิคและพัฒนาทักษะในการสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ
- 3.เพื่อศึกษาเรื่องการค้ากับศิลป์

1.3 ขอบเขตโครงการ

แอนิเมชันสองมิติด้วยโปรแกรม Photoshop ความยาวไม่เกิน 5 นาที เทคนิคคอมพิวเตอร์

1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันตีแผ่เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงกับเด็กดรีมเลสเบียนที่โดนล่วงละเมิดทางเพศ เกี่ยวกับสาวดรีมที่เป็นเลสเบียนที่ปกปิดตัวตนของตนเองเพื่อใช้ชีวิตตามปกติ แต่มีใครรู้เรื่องด้วยความบังเอิญจึงต้องพบกับเหตุการณ์ที่น่าเศร้า ด้วยแอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ โดยอ้างอิงเทคนิคภาพพิมพ์ขนาดภาพกว้าง 1920px ยาว 1080 px ความยาวแอนิเมชันไม่เกิน 5 นาที โดยใช้ทั้งเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติช่วย

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. Pre - Production

- รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการโดนล่วงละเมิดทางเพศที่เกิดขึ้นกับกลุ่ม LGBT โดยการใช้ Google Form เพื่อให้ตอบคำถามและรวบรวมมาเพื่อเลือกเรื่องที่นำเสนอ
- หาแอนิเมชันในประเภทสารคดีเพื่อศึกษาแนวทางการทำ
- ออกแบบตัวละครและฉาก
- เขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อกำหนดมุมกล้อง
- นำสตอรี่บอร์ดมาเรียบเรียงเพื่อเป็นแอนิเมติกเพื่อดูภาพรวมและกำหนดระยะเวลา

2. Production

- สร้างโมเดล 3 มิติเพื่อทำการ Rotoscope
- เริ่มสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Photoshop

3. Post - Production

- ตัดต่อภาพและเสียงให้สมบูรณ์ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้กระบวนการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติอย่างเป็นระบบ
2. ได้พัฒนาด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ
3. เพื่อตีแผ่ถึงความรุนแรงต่อเลสเบียนที่มีในสังคม

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครและพัฒนาเนื้อเรื่อง

ข้าพเจ้าได้รวบรวมบทสัมภาษณ์จากที่ได้รับมาคัดเลือกเรื่องต่างๆ และแอนิเมชันสารคดี (animated documentary) เพื่อใช้ในการอ้างอิง และได้รวบรวมบทสัมภาษณ์จากชีวิตจริงของเลสเบียนโดยผ่านการตอบแบบสอบถามทาง Google Form ผู้ที่เข้ามาตีแผ่เรื่องราวของชนไม่มีการเปิดเผยชื่อ

การค้นคว้าข้อมูลแบ่งได้ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เรื่องราวและบทสัมภาษณ์ที่ใช้อ้างอิง
2. ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้อ้างอิงด้าน Storytelling
3. ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออ้างอิง Mood & Tone
4. ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพประกอบเพื่ออ้างอิง Stylized

2.1.1 เรื่องราวและบทสัมภาษณ์ที่ใช้อ้างอิง

ข้าพเจ้าได้คัดเลือกเรื่องราวเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศจากผู้ที่ตอบคำถามทาง Google Form ทั้งหมด 36 คน เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเดียวที่คัดเลือกออกมาทำแอนิเมชัน

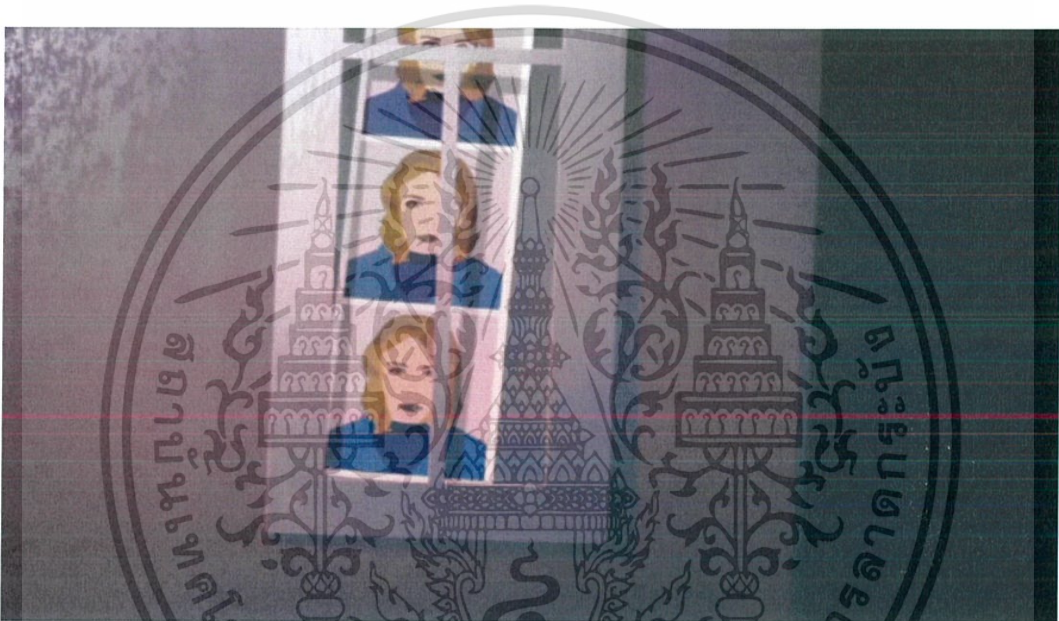
“เราทำงานกลางคืนค่ะ เรียกแบบดีๆ ว่า PR เรียกแบบคนทั่วไปก็ดริงค์
ที่มาทำงานนี้ก็เกิดจากความเข้าใจผิดตอนสมัครงาน
แต่ที่ยังทำงานนี้ต่อเพราะสามารถช่วยเหลือตัวเองและครอบครัวได้เยอะเลยยังไม่เลิกทำ
เรื่องมันเริ่มเกิดมาจากเจ้าของร้านที่เราทำงานเค้ารู้ว่าเราเป็นเลส
ก็... น่าจะรู้มาจากที่เราทำงานด้วยกันที่เราเผลอบอกตอนเมา
เจ้าของร้านก็ไม่ได้ว่าอะไรเพราะลูกค้าไม่รู้ไม่มีผลต่องาน
แต่เวลาที่เราไปนั่งกับลูกค้า เจ้าของร้านก็จะมานั่งด้วยแล้วพูดด้วย เราชอบผู้หญิงนะ ให้ลูกค้าได้ยิน
จนเราต้องบ้ายเบี่ยงไปตลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้ 3 ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จนวันหนึ่งหลังเลิกงาน เจ้าของร้านก็ชวนเรา, เพื่อนเขาและแฟนเพื่อนเขาไปเที่ยวกันต่อ
ใจจริงเราก็ไม่อยากไป ยิ่งเราต้องนั่งไปกับเพื่อนเจ้าของ
แต่ที่เราไปเพราะว่าสังคมเพราะว่าสังคม เพราะว่าเราต้องทำงานที่นี้
พอนั่งไปครึ่งทาง เพื่อนเจ้าของก็.....”

2.1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้อ้างอิงด้าน Storytelling

-แอนิเมชันจาก Shebet



ภาพที่ 2.1 แอนิเมชันจาก Shebet สืบค้นวันที่ 2 เมษายน 2561 ค้นหได้จาก

<https://www.sherbet.co.uk/copy-of-work>

เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับบทบาทของหญิงสาวในการโจรกรรมร้านเครื่องเพชรสิ่งที่ต้องการอ้างอิงในอนิเมชันเรื่องนี้คือการใช้ทศสมภาษณ์เล่าเหตุการณ์หรือวิธีการในการดำเนินเรื่อง

-Half a life (แอนิเมชันสารคดี LGBT ของอาหรับ)



ภาพที่ 2.2 Half A Life, Tamara Shogaolu (2017)

เรื่องนี้ใช้เสียงสัมภาษณ์ในการเล่าเรื่องเช่นกันและมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ LGBT เช่นเดียวกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพ เพื่ออ้างอิง Mood& Tone



ภาพที่ 2.3-2.5 Untitled, Unknown artist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-Mojo Thunder by Ataboy (2014)



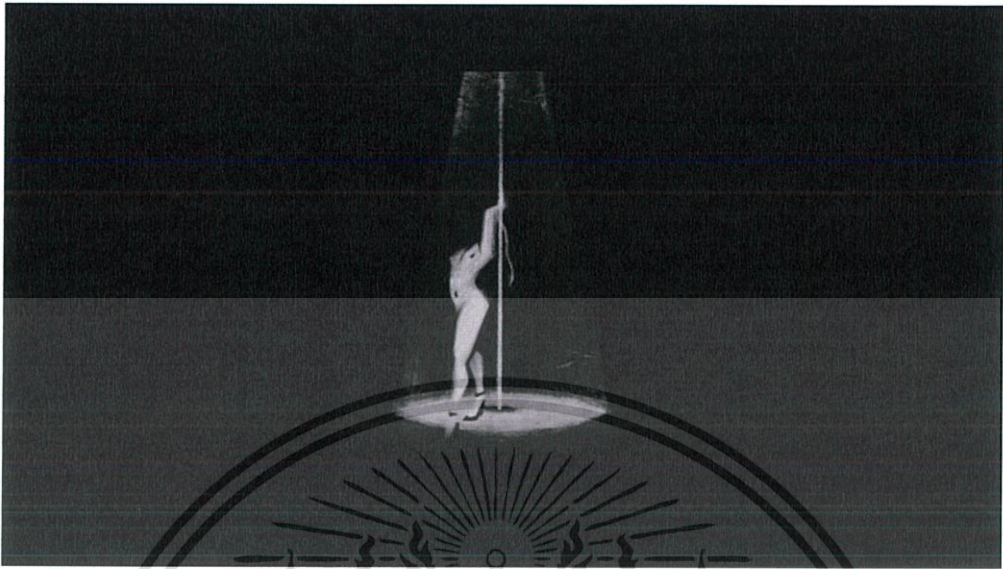
ภาพที่ 2.6 Mojo Thunder (1), Ataboy (2014)

Mood & Tone ที่ต้องการใช้สำหรับแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นขาวดำและสไตล์ Rough โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการลงสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

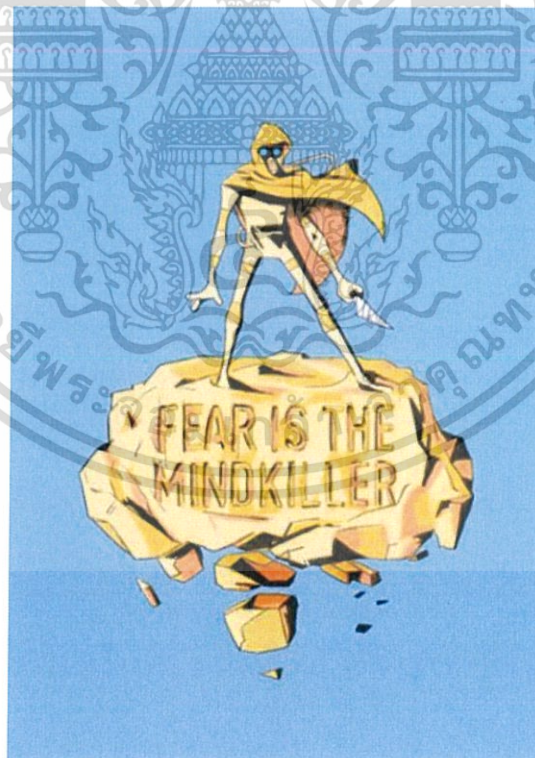
2.1.4 ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพประกอบเพื่ออ้างอิง Stylized

-Mojo Thunder by Ataboy (2014)



ภาพที่ 2.7 Mojo Thunder (2), Ataboy (2014)

-BENJY BROOKE



ภาพที่ 2.8 Illustration, Benjy Brooke เข้าถึงได้จาก <http://benjybrooke.tumblr.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.9 Illustration, Elliot Alfredius เข้าถึงได้จาก <http://elliotalfredius.tumblr.com>

2.2 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการกำกับศิลป์

ในการค้นคว้าของข้าพเจ้าการออกแบบ Concept สำหรับการกำกับศิลป์ในแอนิเมชันใช้โปรแกรมวาดรูปหลายโปรแกรมด้วยกัน ในความตั้งใจของข้าพเจ้าจะใช้โปรแกรมสำหรับการออกแบบ Concept 2 โปรแกรมต่อไปนี้

1. Adobe Photoshop
2. Clip Studio

ทั้ง 2 โปรแกรมเป็นที่นิยมในการใช้วาดภาพประกอบและทำ Concept art

2.2.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop หรือเรียกโดยทั่วไปว่า Photoshop เป็นโปรแกรม Photo editing และ Graphic design ของค่าย Adobe System

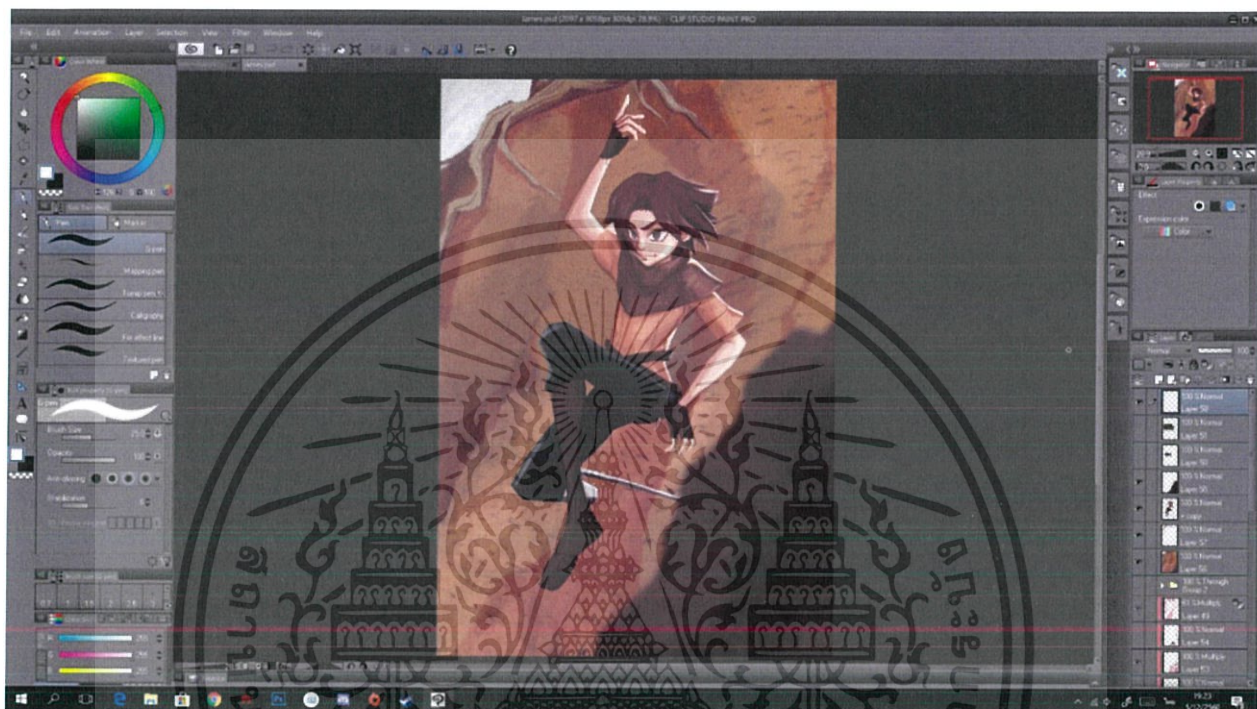
โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในด้านตัดต่อภาพนิ่งและใส่เอฟเฟคต์รวมทั้งการวาดภาพและการทำแอนิเมชัน จุดเด่นของ Photoshop คือมีผู้ใช้ที่เยอะทำให้มีการพัฒนาโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอทำให้เป็นโปรแกรมชั้นนำในการวาดรูป



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างโปรแกรม Photoshop, มีนาคม (2018)

2.2.2 Clip Studio

Clip Studio เป็นโปรแกรมสำหรับ Digital Artist ในชื่อเก่าชื่อ Manga Studio ใน North America หรือชื่อ ComicsStudio ในฝั่งญี่ปุ่น จากค่าย Celsys เนื่องจากความชำนาญในการทำโปรแกรมวาดรูปเพียงอย่างเดียวเป็นเวลานาน Clip Studio จึงเป็นโปรแกรมมีฟังก์ชันสำหรับการวาดและทำแอนิเมชันมากมาย



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างโปรแกรม Clip Studio, มีนาคม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แรงบันดาลใจ

แอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศของหญิงสาวคนหนึ่งทำงานกลางคือ โดยได้รับเรื่องราวจากการแบ่งปันของกลุ่ม “ข่าวความหลากหลายทางเพศ” ในเว็บไซต์ facebook ที่ได้ให้ความร่วมมือแบ่งปันเรื่องราวที่เกิดขึ้นของตัวเองโดยทุกเรื่องที่ได้รับมาแล้วแต่มีความสะเทือนใจ แต่ที่เลือกเรื่องนี้เพราะมีเข้ากับสไตล์งานของข้าพเจ้า

ตัวบทนี้เป็นหนึ่งในเรื่องเล่าประสบการณ์ความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นกะผู้หญิงที่เป็นประชากร LGBT ด้วยไอดีในตอนแรกที่ตั้งใจจะทำให้เป็นแอนิเมชันกึ่งสารคดีเกี่ยวกับความรุนแรงต่อกลุ่ม LGBT ที่มีเพศกำเนิดเป็นหญิงแสดงถึงสังคมที่ไม่ยอมรับและเอาเปรียบเพศที่อ่อนแอ แต่เมื่อเจอเรื่องของผู้หญิงกลางคืนคนนี้รู้สึกว่าจะเหมาะสมกับสไตล์การทำงานของข้าพเจ้าและอยากเลือกเรื่องนี้ด้วยสาเหตุส่วนตัว ถึงแม้ว่าเรื่องนี้ไม่ได้มีเมสเซจเกี่ยวกับความรุนแรงต่อกลุ่ม LGBT มากนัก แต่ด้วยส่วนประกอบที่น่าสนใจทำให้ข้าพเจ้าเลือกหยิบเรื่องนี้ขึ้นมา

ในส่วนของดริมซีนของเรื่อง ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจาก Little Red riding hood โดยเทียบหมาป่ากับผู้ชายที่คุกคามทางเพศตัวเอง และป่าแทนสัญลักษณ์ที่อันตรายไม่ปลอดภัย

เทคนิคที่เลือกใช้ในแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเทคนิค 2 มิติวาดบนคอมพิวเตอร์สีขา-ดำที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Music Video ของ Ataboy เพลง Mojo Thunder

3.2 แนวความคิด (Theme)

ความรุนแรงทางเพศสร้างรอยแผลให้กับผู้ที่ได้รับ

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

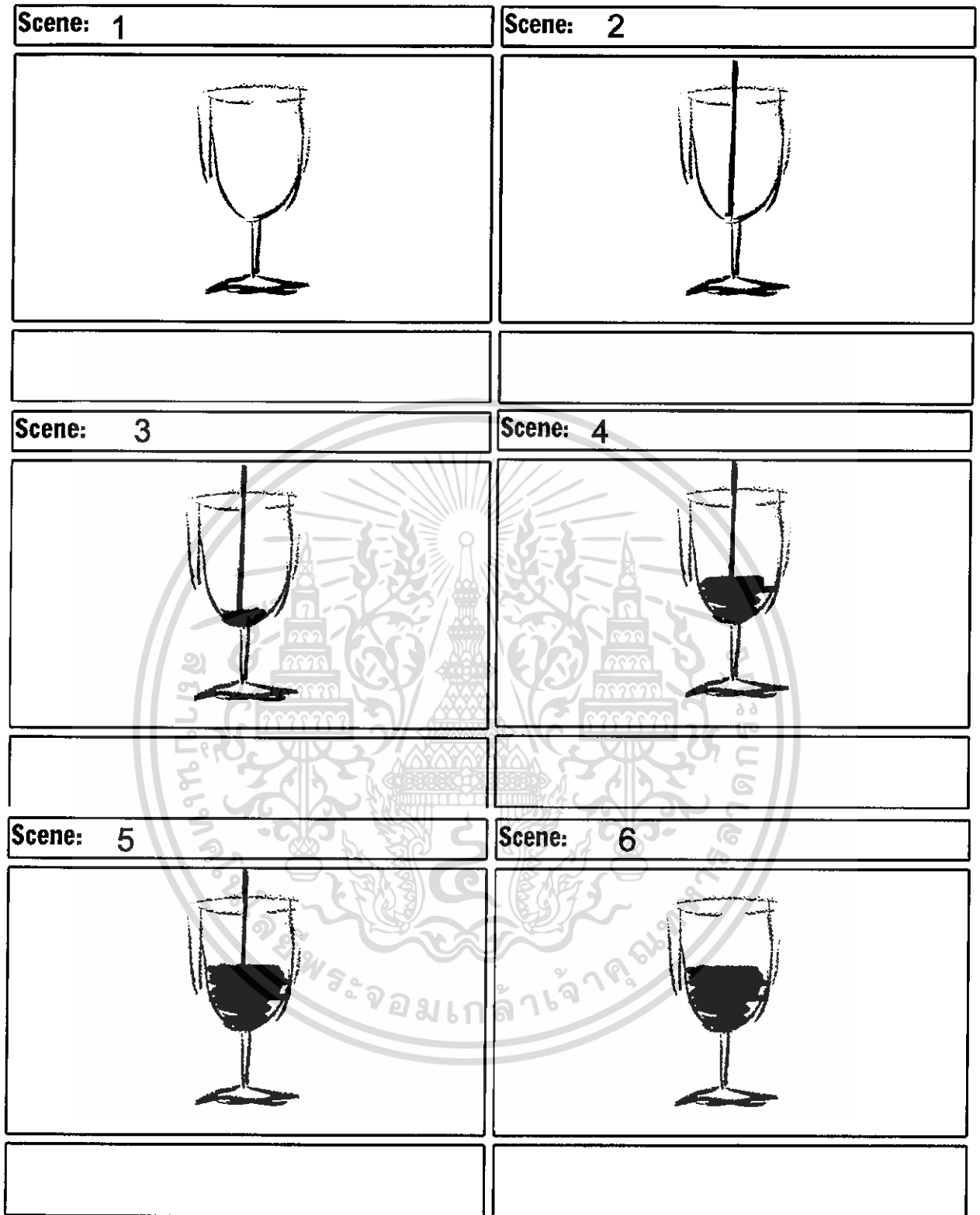
ตัวเอกเป็นผู้หญิงทำงานกลางคืน เรื่องราวเกิดขึ้นในคืนหนึ่งที่เธอไปทำงานตามปกติและได้ไปเที่ยวต่อกับเพื่อนเจ้าของร้านและเหตุการณ์ที่น่าสะเทือนใจเกิดขึ้น

3.4 โครงการ (Treatment)

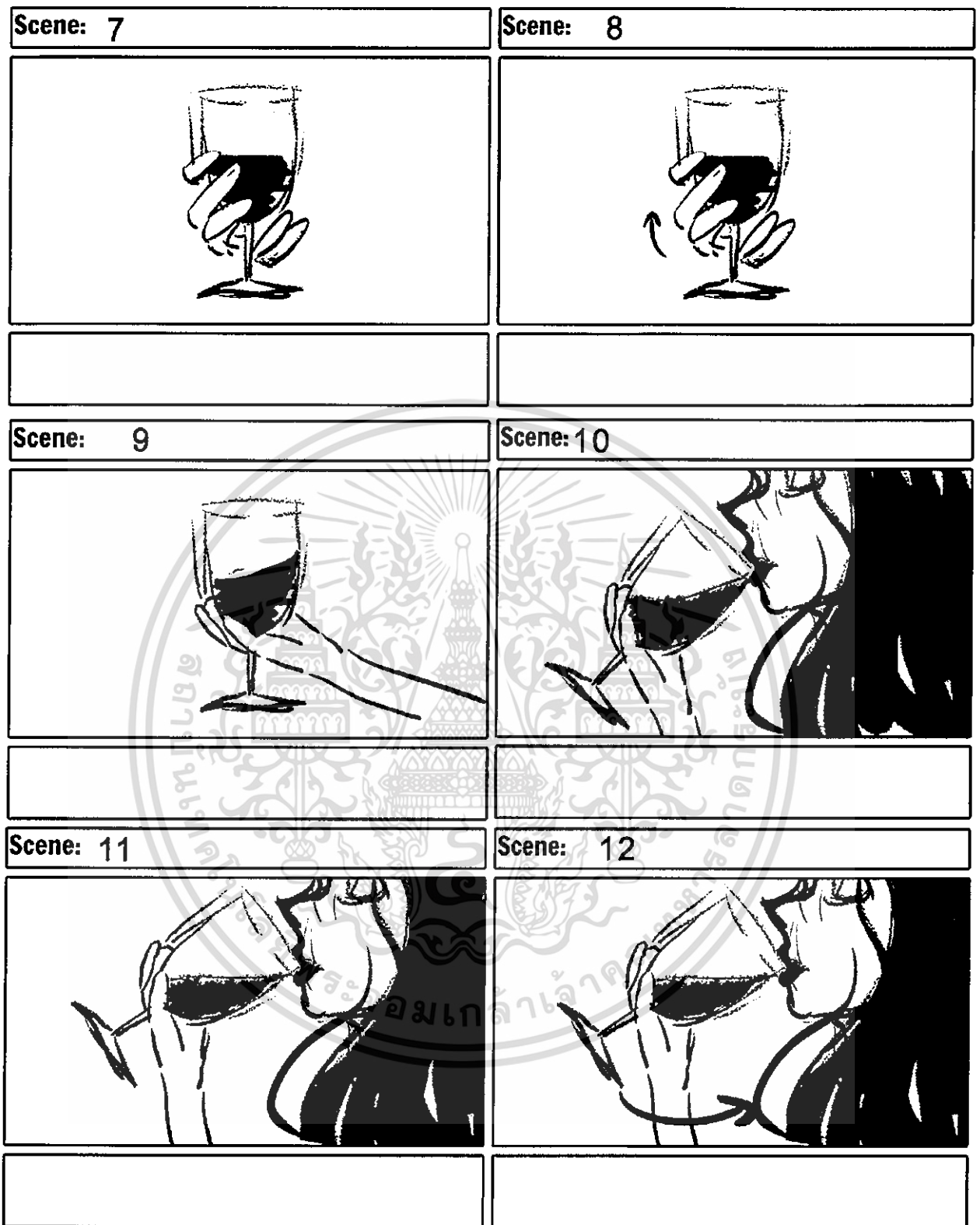
ตัวเอกเป็นผู้หญิงที่ทำงานกลางคืน เธอสมัครเข้าทำงานนี้ด้วยความเข้าใจผิด แต่ด้วยความจำเป็นทางการเงินและครอบครัว เธอจึงตัดสินใจทำงานนี้ต่อ จนเมื่อวันหนึ่ง เจ้าของร้านได้รู้ว่าเธอเป็นเลสเบียน และเข้ามาสร้างความลำบากใจให้เธอระหว่างเธอทำงาน ต่อมาเธอได้ไปเที่ยวกับเจ้าของและเพื่อนของเจ้าของ เธอถูกจัดให้นั่งไปกับเพื่อนเจ้าของ 2 ต่อสอง

เธอนั่งรถไปด้วยกันซักพักเธอได้รู้สึกถึงอะไรที่ไม่ชอบมาพากล เมื่อขับรถไปครึ่งทางเพื่อนเจ้าของก็จอดรถชิดซ้าย ดับไฟ เธอพบว่าตัวเธอไม่ได้อยู่ที่รถแล้ว และพบกับหมาป่าที่ค่อยๆ แสดงตัวออกมาจากความมืด เธอซ็อก หมาป่าพยายามกระโจนเข้ามาหาเธอ แต่เธอหลบได้เธอจึงรีบตัดสินใจในการหนีอย่างไม่คิดชีวิต เธอวิ่งไปได้ซักพักจนคิดว่าเธออาจจะรอด แต่หมาป่ากัดเข้าที่ข้อเท้าของเธอและกระชากอย่างรุนแรง ทำให้เธอเสียหลักล้มลงและหันไปมอง หมาป่าพยายามกระชากเธอกลับไป แต่เธอตัดสินใจกระชากเท้ากลับและถีบหมาป่าสุดแรงและวิ่งต่ออย่างเต็มกำลัง แต่หมาป่าวิ่งตามทันและทันใดนั้นหมาป่าได้กลายร่างโจมตีเธอ

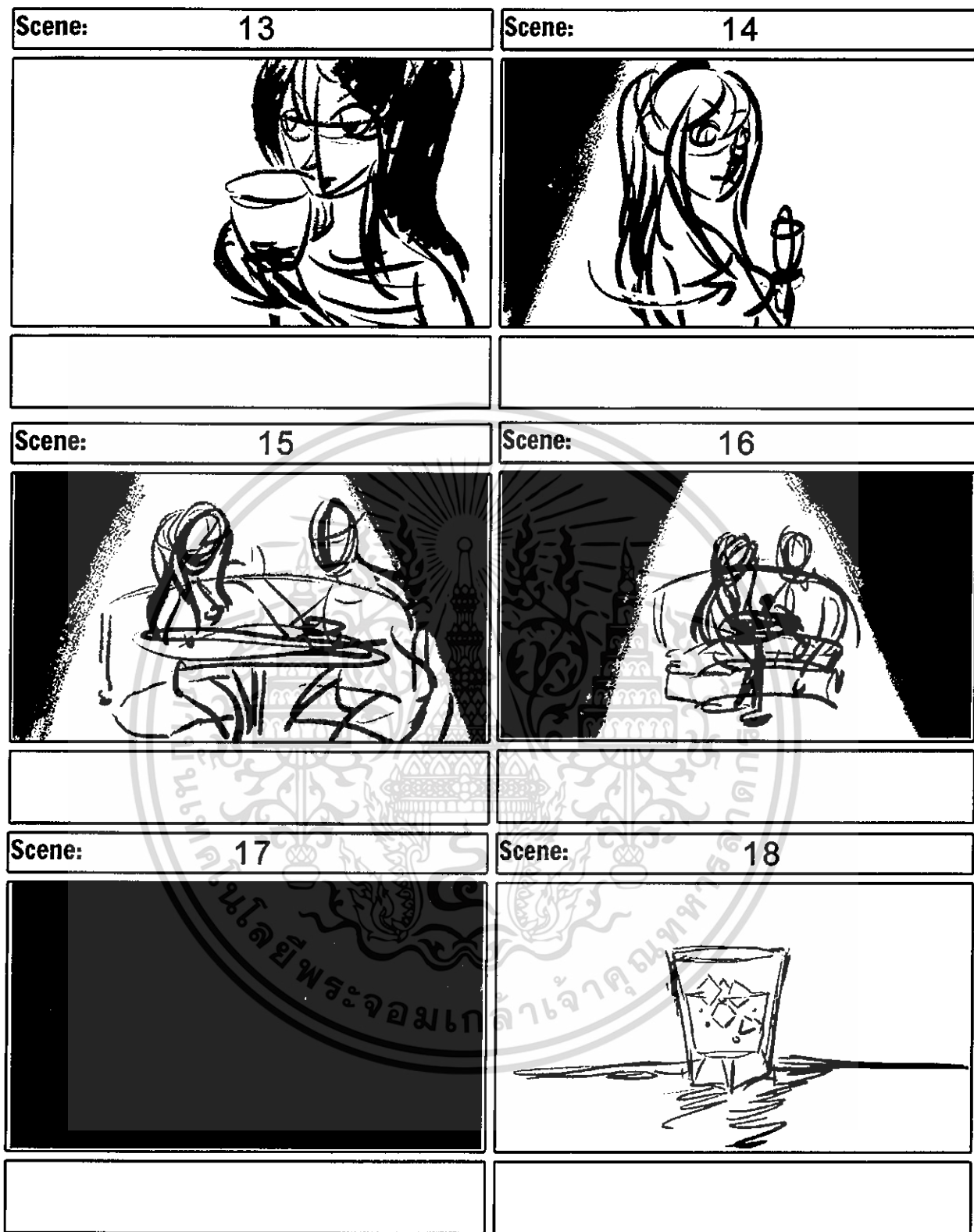
เมื่อเธอรู้สึกตัวอีกทีเธอยืนอยู่ตรงหน้าร้านบาร์ต่อหน้าเจ้าของร้านที่เธอทำงานและแฟนของเพื่อนเจ้าของ เธอตัดสินใจวิ่งหนีออกมาและเดินกลับบ้านในทันที ระหว่างทางเดินของเธอเธอหยุดแล้วดึงเสื้อเธอขึ้นเพื่อที่จะมองบาดแผลบนหน้าท้องของเธอ



ภาพที่ 3.1 Storyboard หน้าที่ 1, นางสาวมีนา มาศ จิโรโสภณ และนางสาววงษา ดวงอก

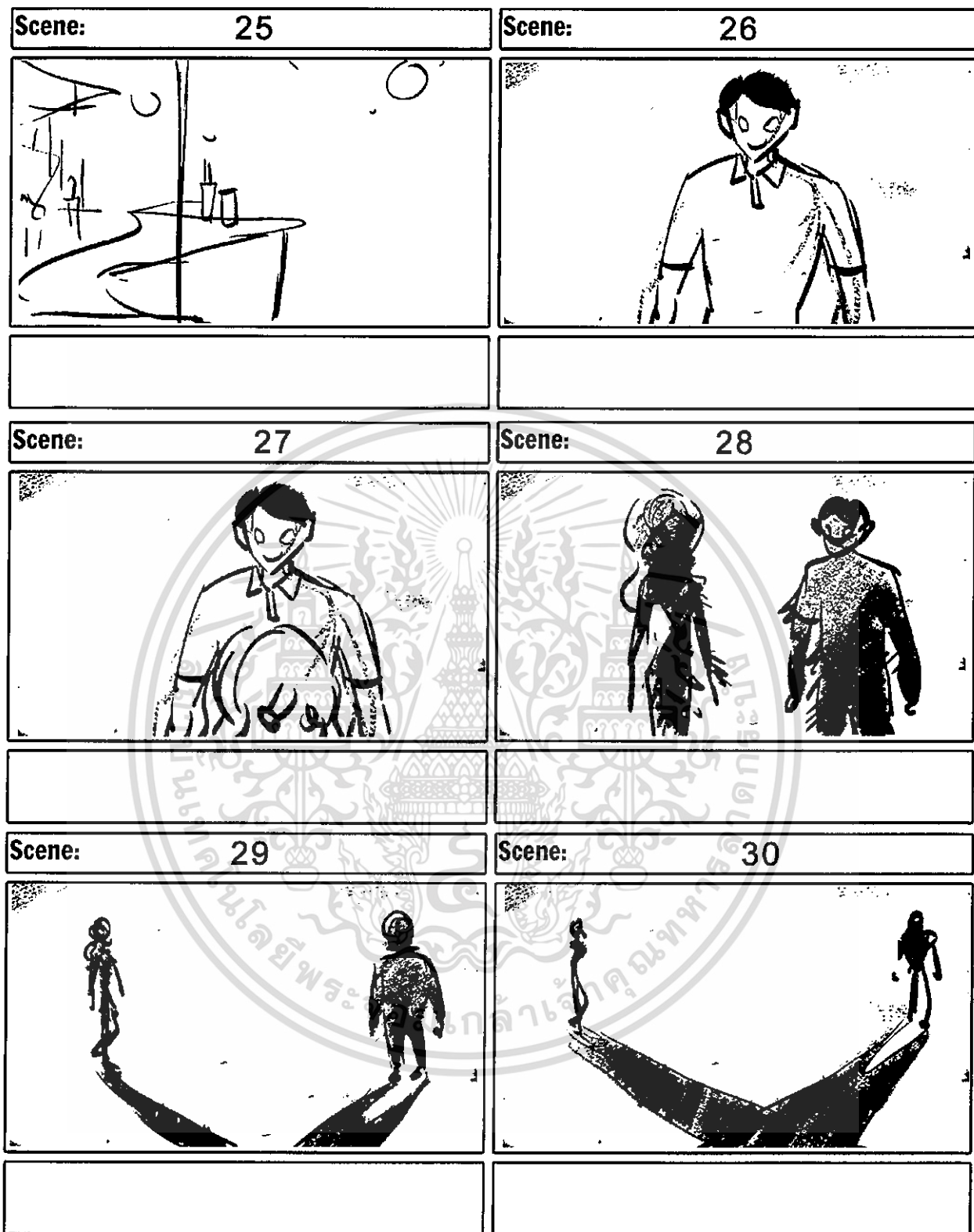


ภาพที่ 3.2 Storyboard หน้าที่ 2, นางสาวมีนามาศ จิโรสภณ และนางสาววงจนา ดวงอก



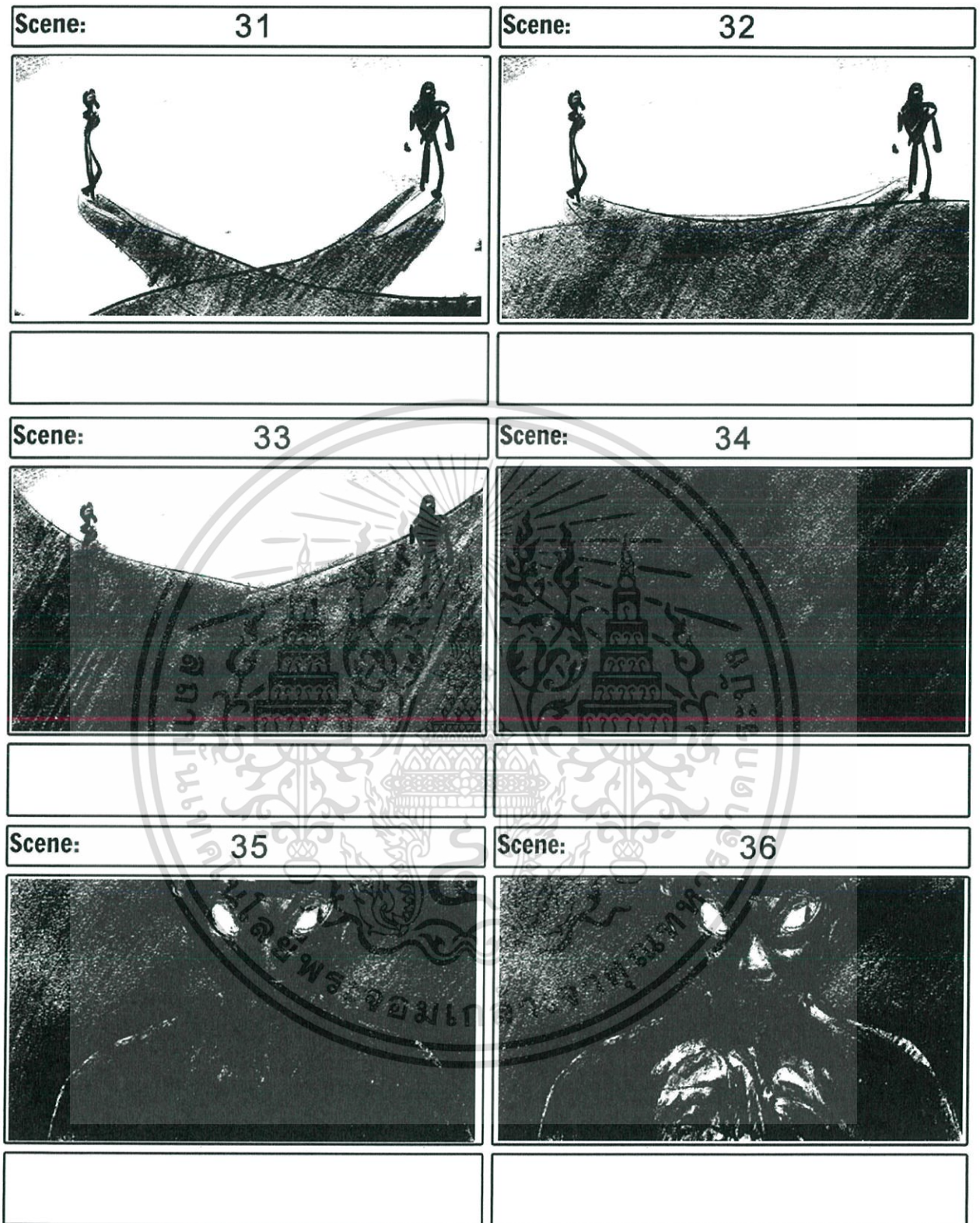
ภาพที่ 3.3 Storyboard หน้าที่ 3, นางสาวมินามาต จิโรสภณ และนางสาววณา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



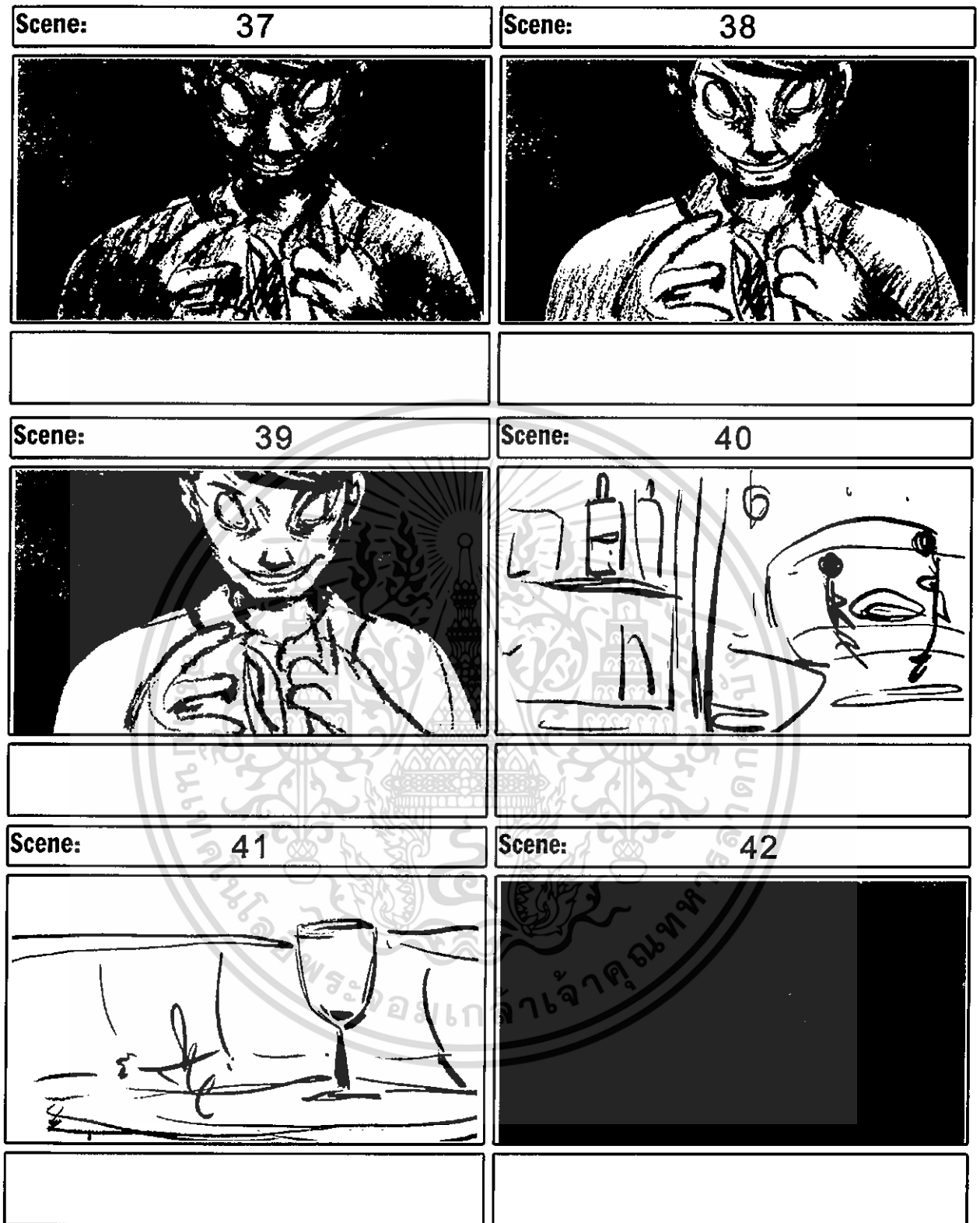
ภาพที่ 3.4 Storyboard หน้าที่ 4, นางสาวมินามาต จิโรโสภณ และนางสาววงจนา ดวงออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



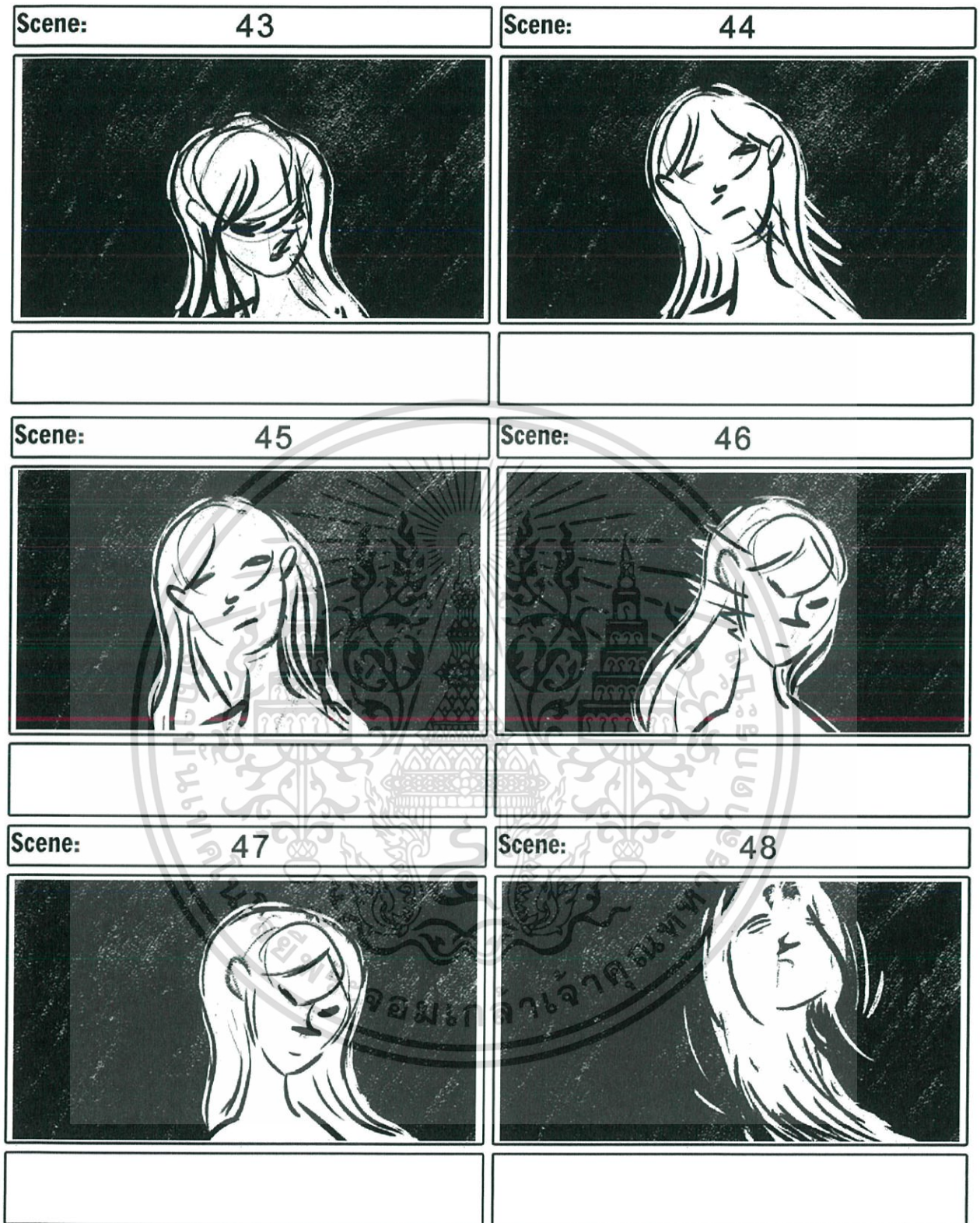
ภาพที่ 3.5 Storyboard หน้าที่ 5, นางสาวมีนามาต จิโรโสภณ และนางสาววงษา ดวงออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

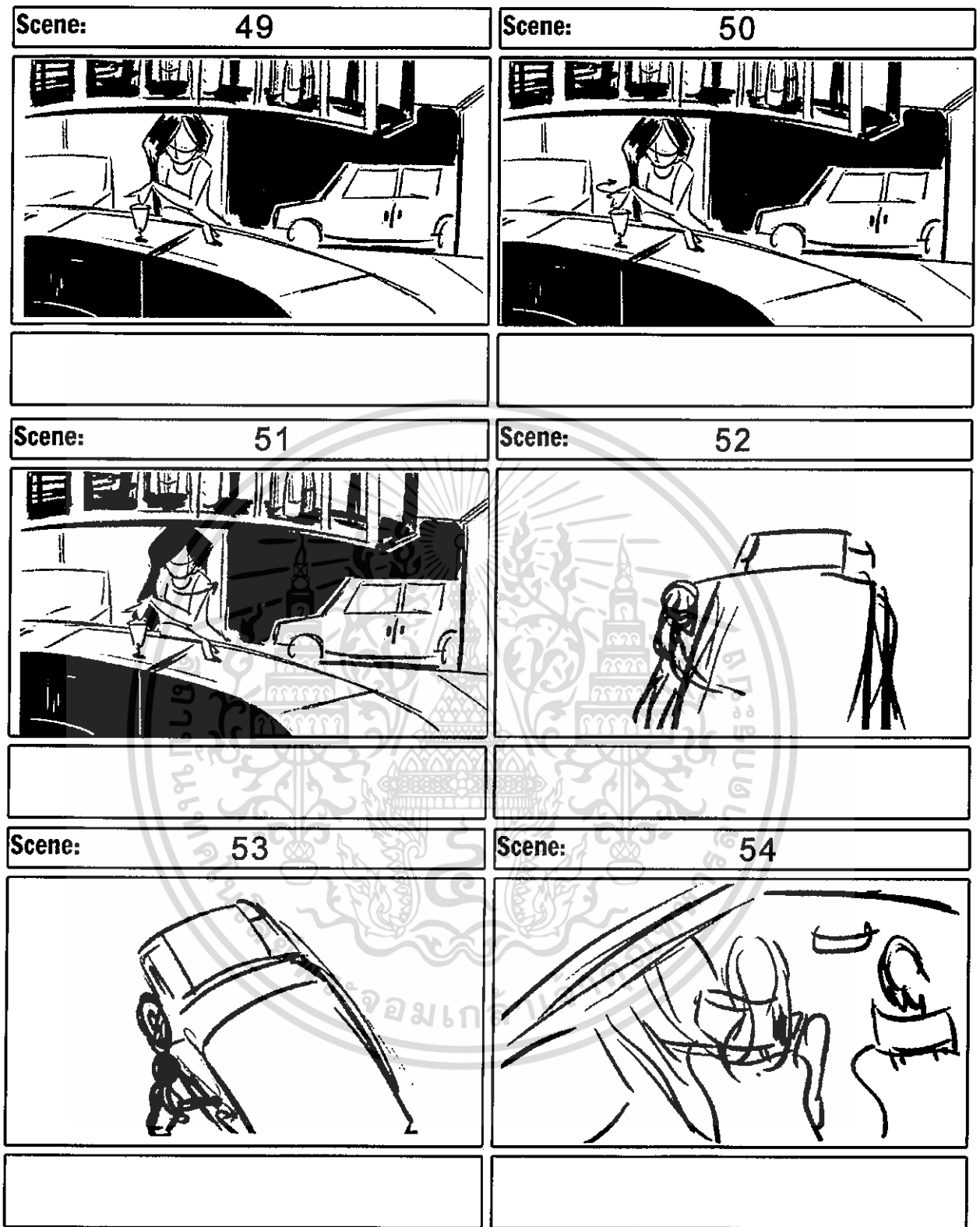


ภาพที่ 3.6 Storyboard หน้าที่ 6, นางสาวมีนามาศ จิโรสภณ และนางสาววงษา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

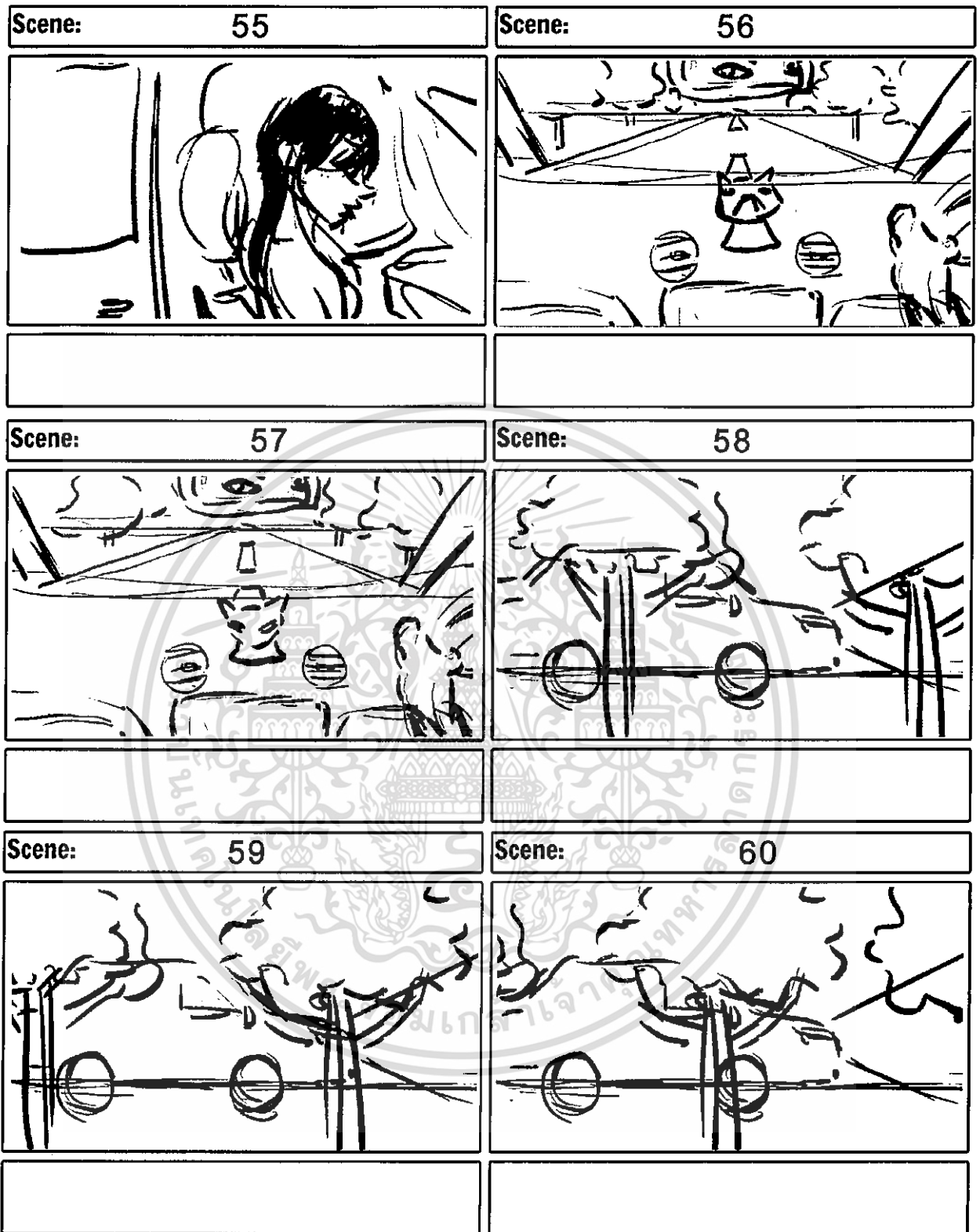


ภาพที่ 3.7 Storyboard หน้าที่ 7, นางสาวมินามาต จิโรโสภณ และนางสาววงษา ดวงอก

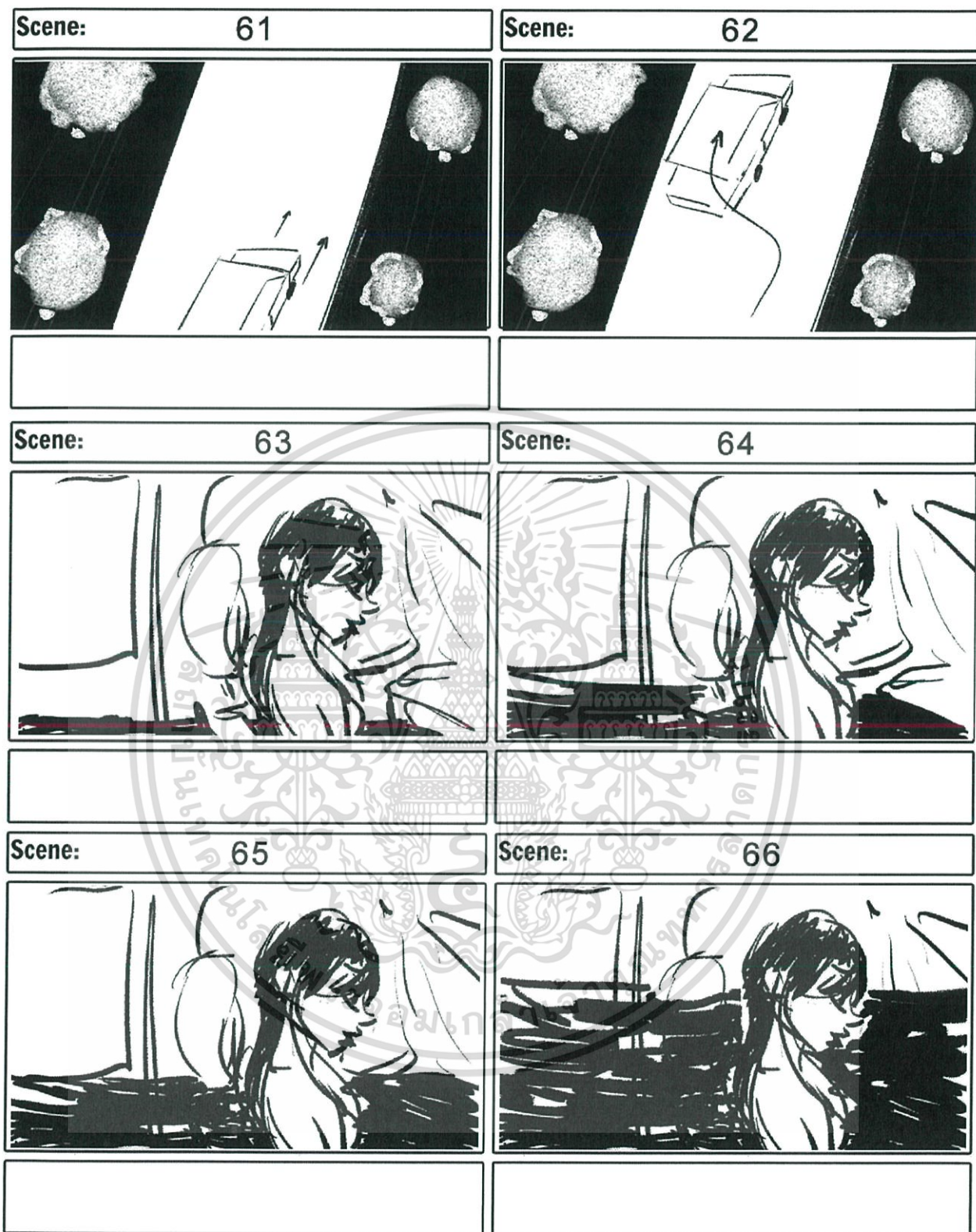


ภาพที่ 3.8 Storyboard หน้าที่ 8, นางสาวมีนาคมาศ จิโรโสภณ และนางสาววงจนา ดวงอก

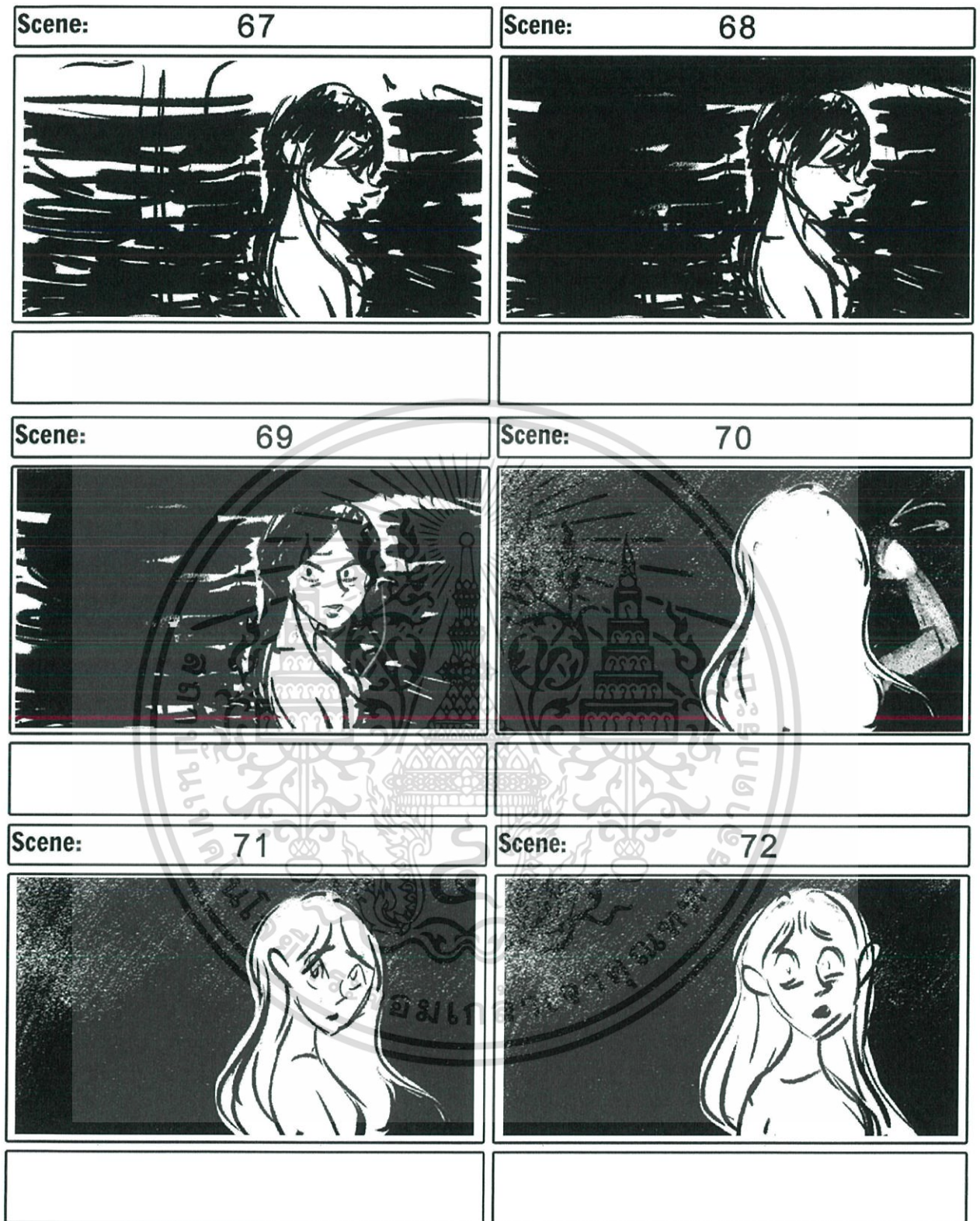
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



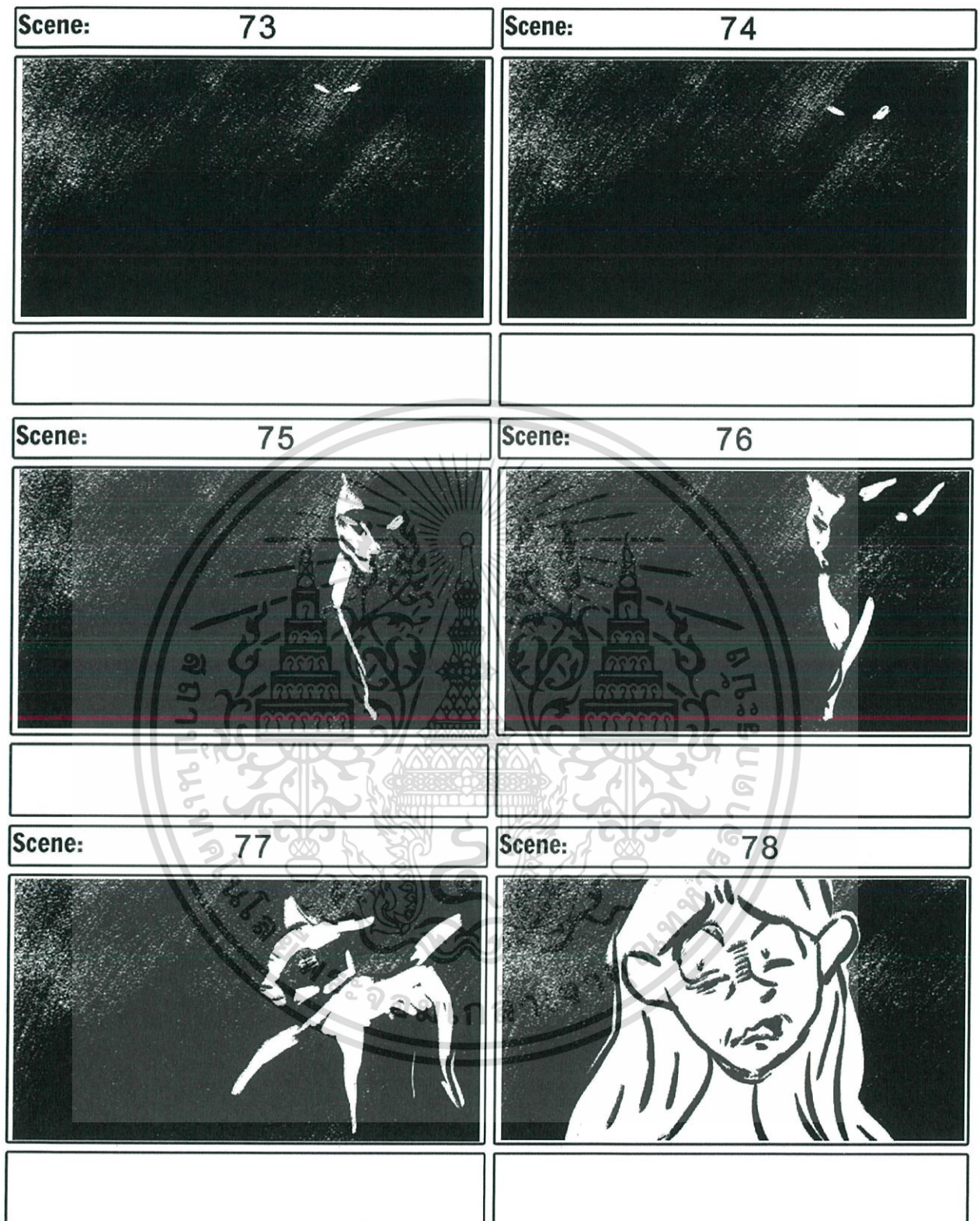
ภาพที่ 3.9 Storyboard หน้าที่ 9, นางสาวมินามาต จิรโสภณ และนางสาววจนา ดวงออก



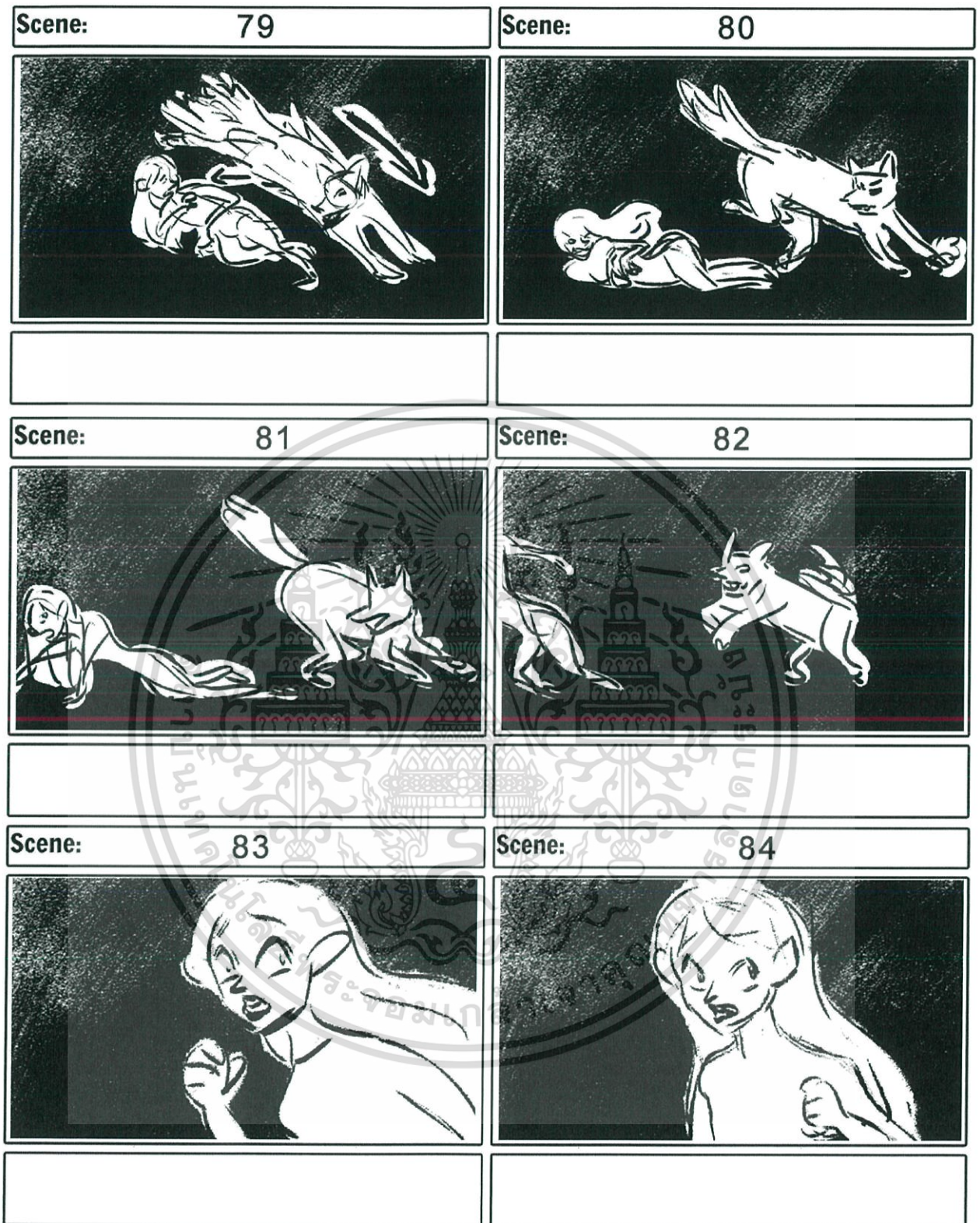
ภาพที่ 3.10 Storyboard หน้าที่ 10, นางสาวมีนา มาศ จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก



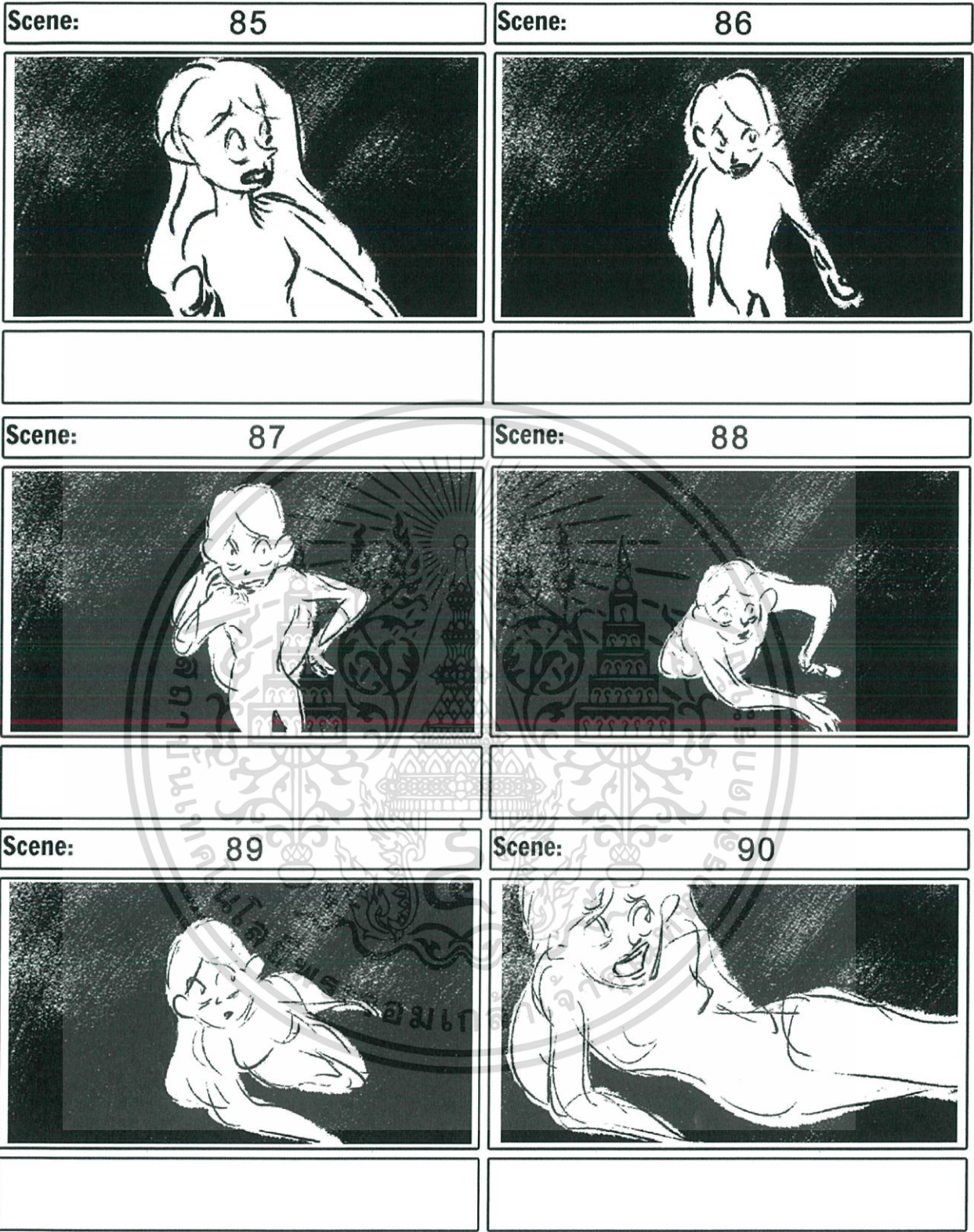
ภาพที่ 3.11 Storyboard หน้าที่ 11, นางสาวมินามาต จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก



ภาพที่ 3.12 Storyboard หน้าที่ 12, นางสาวมีนา มาศ จิโรโสภณ และนางสาววจนา ดวงออก

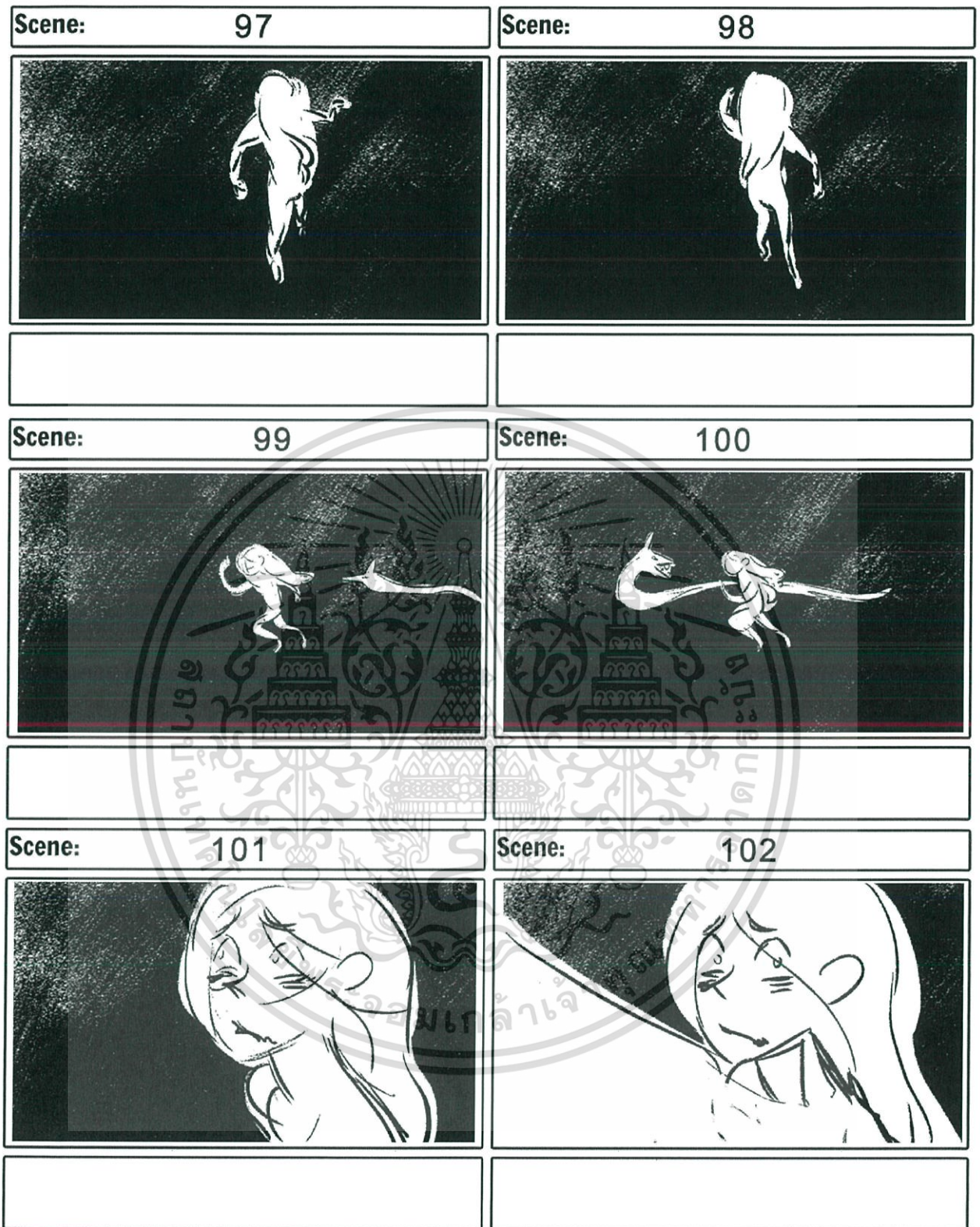


ภาพที่ 3.13 Storyboard หน้าที่ 13, นางสาวมีนามาศ จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก



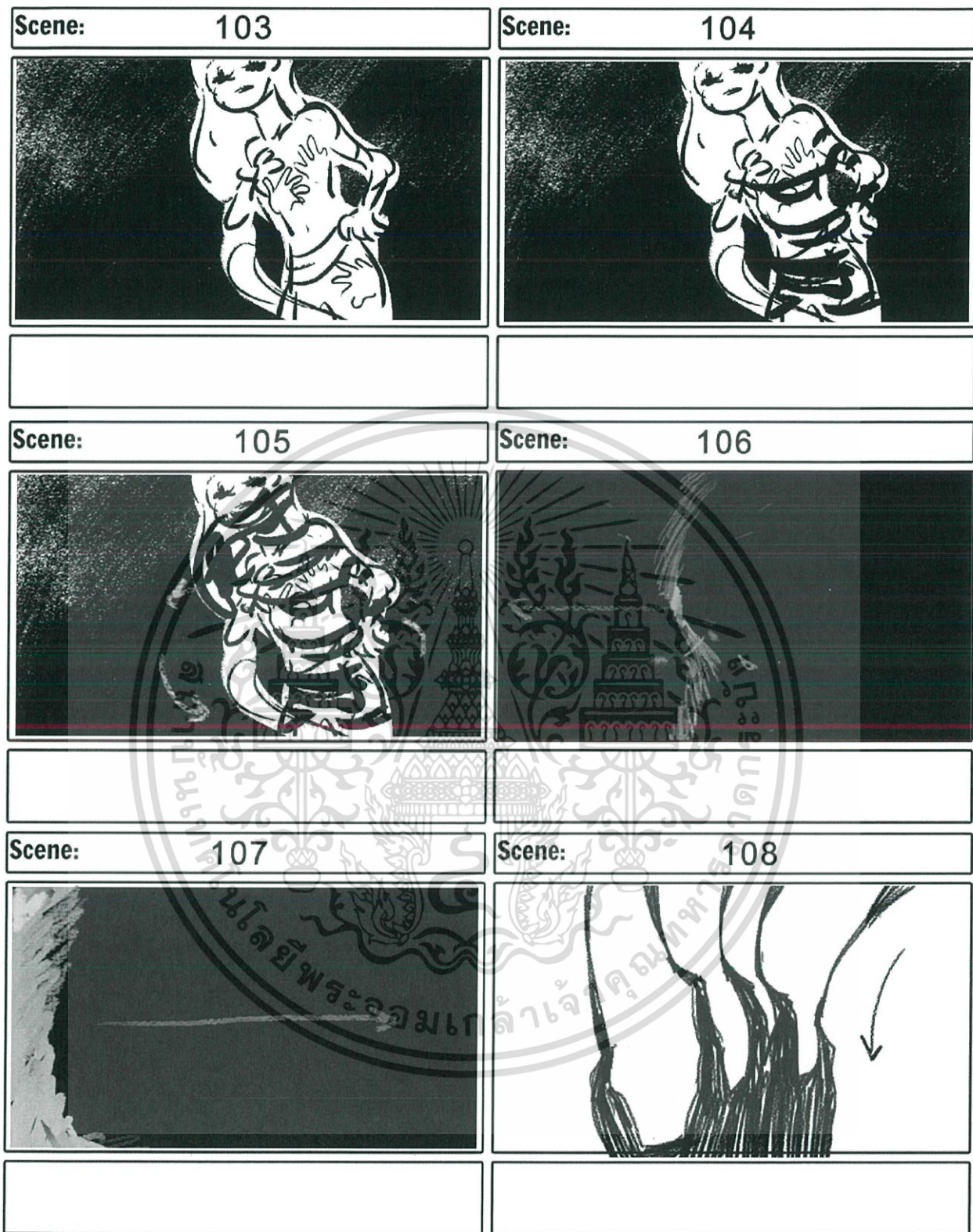
ภาพที่ 3.14 Storyboard หน้าที่ 14, นางสาวมีนมาศ จิรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



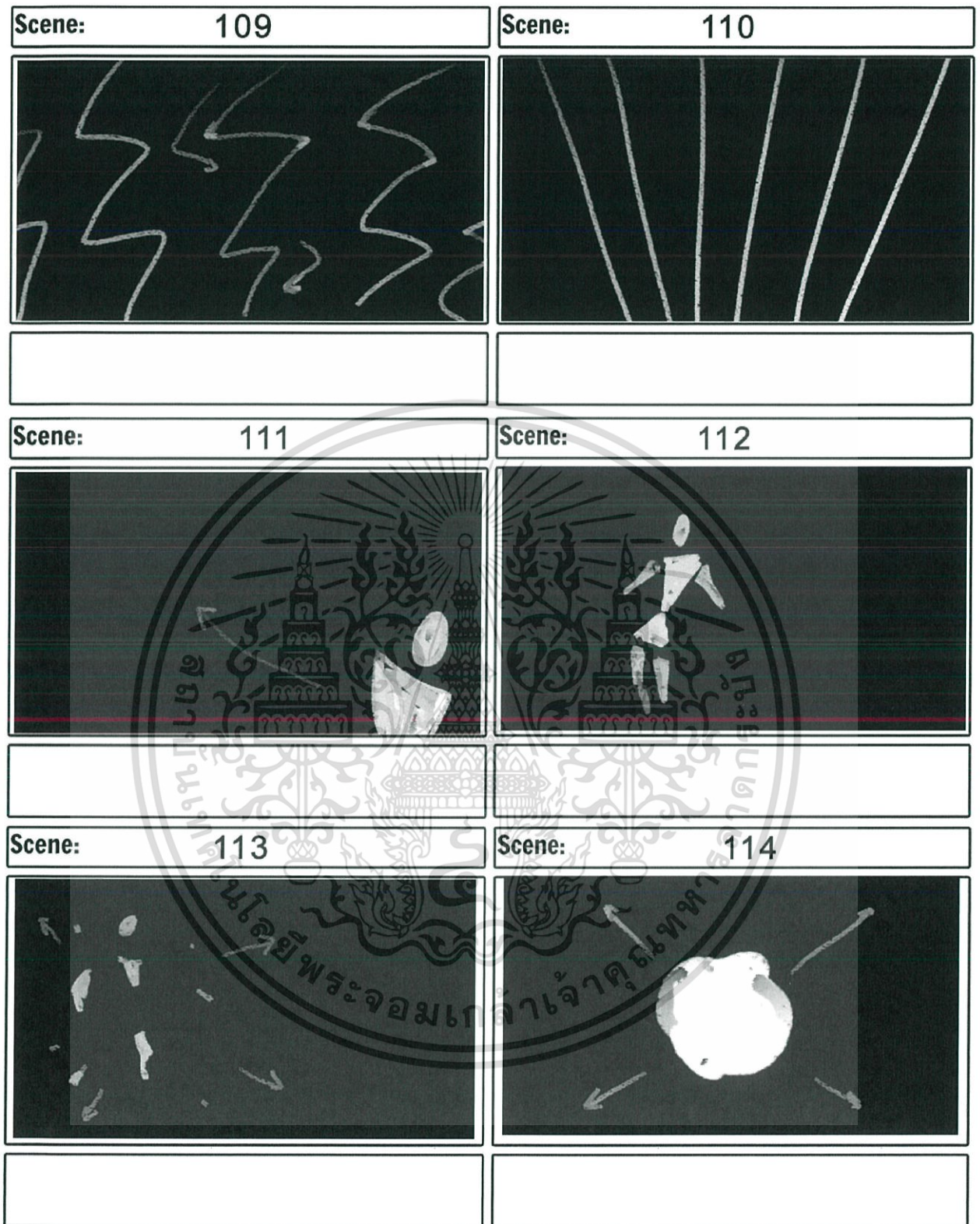
ภาพที่ 3.15 Storyboard หน้าที่ 15, นางสาวมีนมาศ จิรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

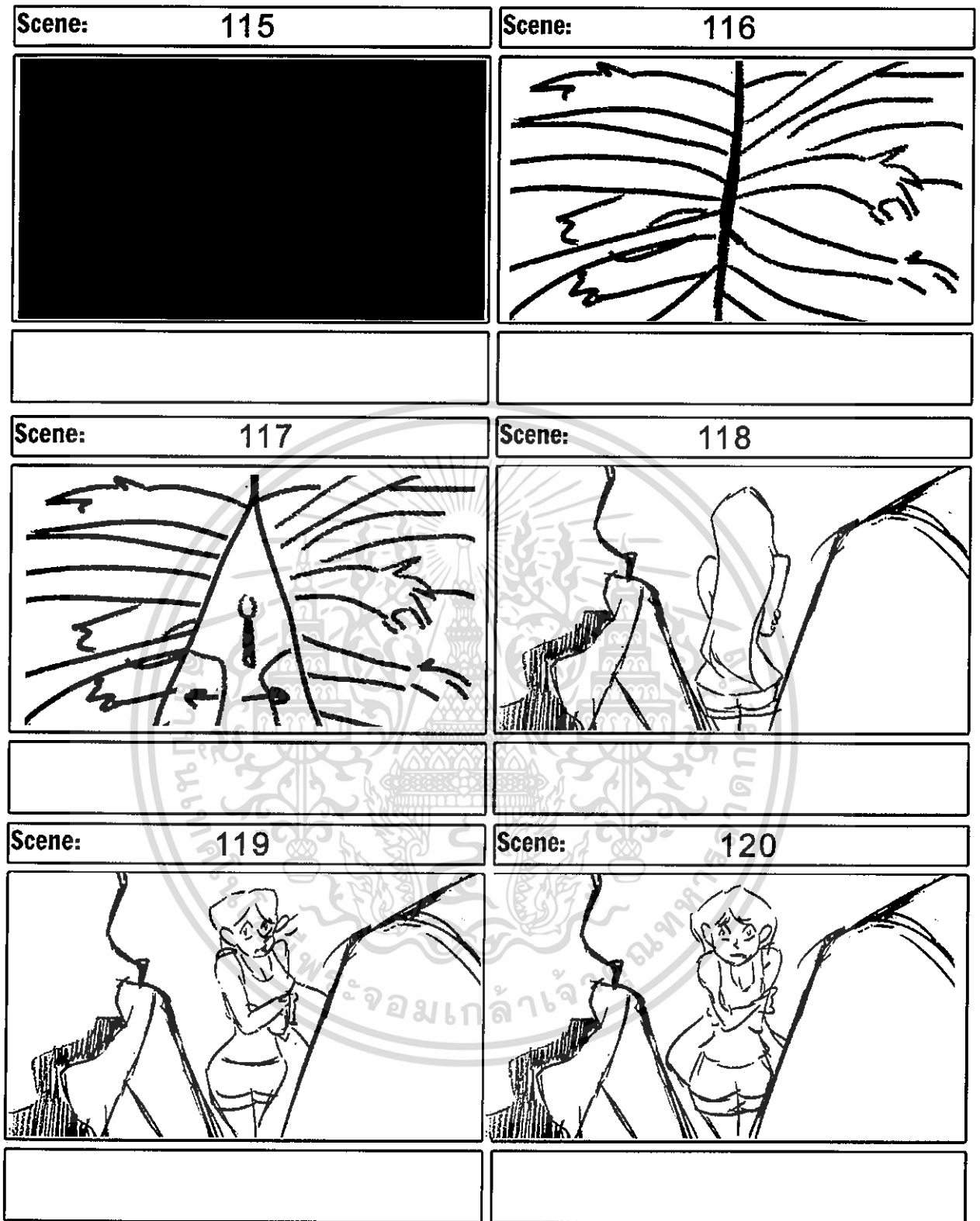


ภาพที่ 3.16 Storyboard หน้าที่ 16, นางสาวมินามาต จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

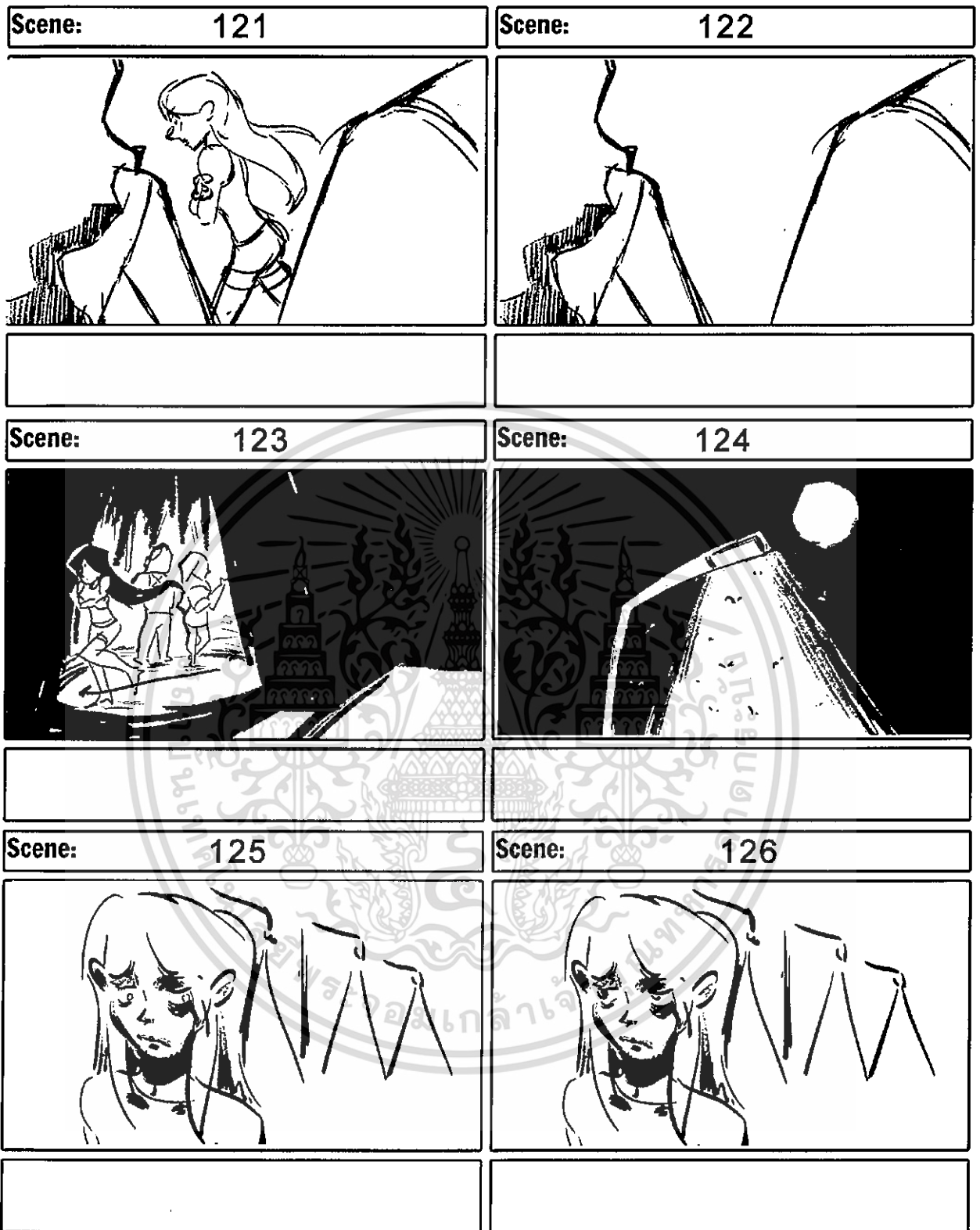


ภาพที่ 3.17 Storyboard หน้าที่ 17, นางสาวมีนา มาต จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงงอก



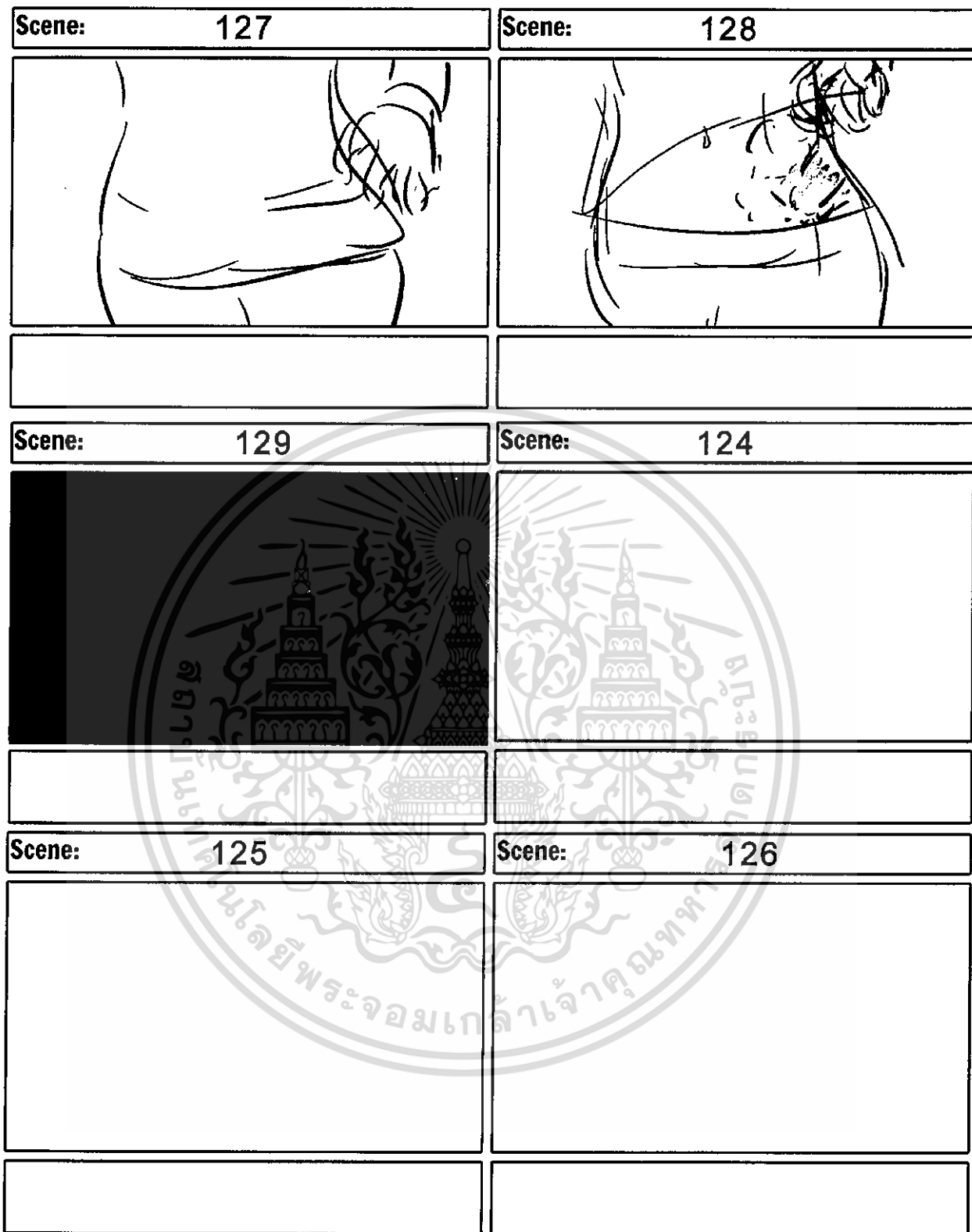
ภาพที่ 3.18 Storyboard หน้าที่ 18, นางสาวมีนมาศ จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 Storyboard หน้าที่ 19, นางสาวมีนามาต จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.20 Storyboard หน้าที่ 20, นางสาวมีนมาศ จิโรโสภณ และนางสาวจนา ดวงอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการวิจัยเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การกำกับศิลป์ในแอนิเมชัน 2 มิติ

4.1. Pre - Production

การกำกับศิลป์มีกระบวนการคือหาแรงบันดาลใจ แนวทาง รูปแบบของภาพ ฉาก และตัวละคร ข้าพเจ้าได้คัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่สามารถสื่อเรื่องราว นอกจากนี้ยังคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการอนิเมท

4.1.1 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร ตัวละครที่เป็นตัวเอกได้รับแรงบันดาลใจจากเด็กครึ่งยักษ์ตามบทสัมภาษณ์ลักษณะที่อยากให้ออกมาในตอนแรกคือผู้หญิงที่มีความเซ็กซี่และดูเซ็กซี่ๆ



ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละครหลัก (1), มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

พอหลังจากตัดสินใจจากการทดลองทำคอนเซ็ปต์อาร์ตที่ค่อนข้างจะหตุหุ่เศร้าเหงาและเพิ่มเหลี่ยมมุมให้กับไต้ลภาพ ตัวละครจึงออกมาเป็นแบบนี้ อยากรให้ตัวละครง่ายต่อการวาดมากขึ้นและดูน่ารักมากกว่าแต่ยังคงเป็นดูเป็นเด็กดิ่งค์และดูเซ็กซี่

เส้นและรูปร่างที่ใช้ในตัวละครตัวเอกนี้ที่เลือกเป็นเส้นที่โปร่ง ยาวมีส่วนโค้งเว้า ใบหน้าและดวงตาที่ใหญ่เพื่อความน่ารัก สวยงาม และน่าดึงดูดจิ้มลิ้ม มีลิปสติกเพื่อแสดงถึงเป็นเป็นคนที่ทำงานกลางคืนส่วนชุดที่เลือกใช้ตั้งแต่จะเป็นชุดที่โชว์สัดส่วนชัดเจน ตัวเอกใส่ชุดเสื้อกล้ามและกางเกงขาสั้น ซึ่งส่วนใหญ่เด็กดิ่งค์ในบาร์แต่งตัวประมาณนี้



ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละครหลัก (2), มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 35 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับการออกแบบตัวละครอื่น ข้าพเจ้าสร้างความแตกต่างจากตัวละครเอกด้วยขนาด รูปร่าง และปริมาตร มีใบหน้าที่ไม่ชัดเจน

ละครหมาป่า นั้นถูกสร้างด้วยเส้นง่ายๆ เพื่อความเรียบง่ายในการทำงานและดูโดดเด่นในแบ็คกราวด์ที่มีความซับซ้อนหรือรายละเอียดเยอะ รูปร่างค่อนข้างมาตรฐานและไม่ได้ดัดแปลงเซปต์ให้แตกต่างจากหมาป่าปกติเท่าไร แต่ด้วยสาเหตุนี้การทำงานกับหมาป่าตัวนี้จึงสะดวกมาก รวมทั้งตอนเปลี่ยนรูปทรงในช่วงดริมซึนทำได้ง่าย

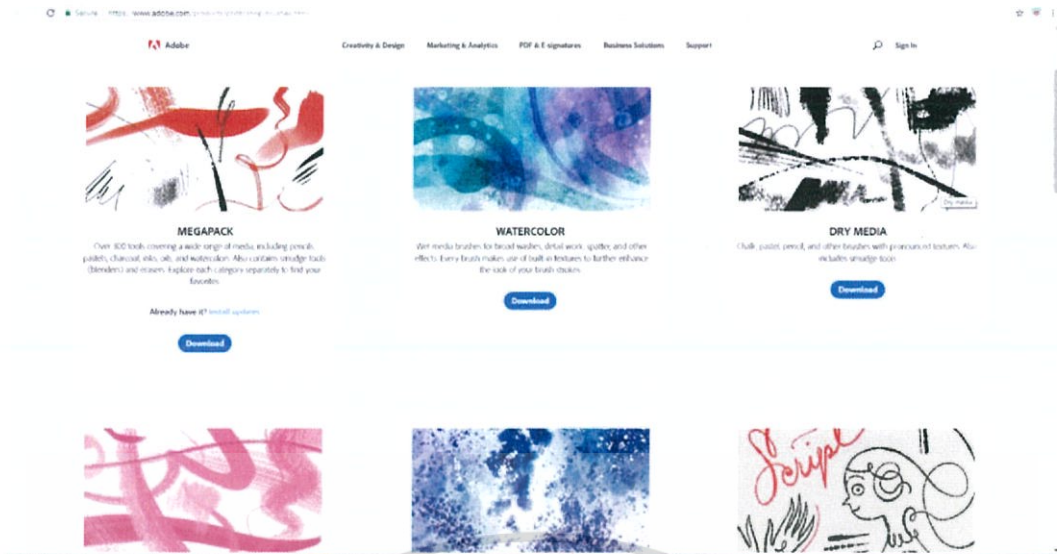


ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละครหลัก (3), มินามาต จิโรโสถน, 2561

4.1.2 การออกแบบฉาก

ฉากที่สำคัญกับแอนิเมชันเรื่องนี้มีอยู่ 2 ฉากนั่นก็คือ ฉากในบาร์ที่นางเอกทำงานและฉาก Dream Scene ที่เป็นป่า โดยบริษัท (Brush) ที่ใช้ในงานนี้เป็นบริษัทที่ถูกออกแบบโดย KyleBrush ซึ่งเป็นนักออกแบบบริษัทที่ขายดีที่สุดในปัจจุบันร่วมงานกับ Adobe จึงปล่อยบริษัทที่เขาออกแบบให้กราฟฟิคดีไซน์เนอร์, นักวาดภาพประกอบ และแอนิเมเตอร์ได้ใช้ฟรีเมื่อโหลดผ่านเว็บไซต์ของ Adobe ซึ่งมีให้เลือกมากกว่า 1000 บริษัทให้ใช้ได้ฟรีๆ ในแอนิเมชัน “Wounded” เรื่องนี้ใช้บริษัทในเซต MEGAPACK ซึ่งรวมบริษัทที่มีความหลากหลายมากมายในชุดนี้ รวมทั้งบริษัทประเภทหมึกที่เป็นประเภทที่ใช้เยอะเป็นพิเศษในแอนิเมชันเรื่องนี้เพราะเทคโนโลยีที่สวยงาม เหมาะสม และสร้างบรรยากาศกดดันได้ดี รวมทั้งความละเอียดของเทคโนโลยีมีความละเอียดสูงและตัวบริษัทสามารถปรับแต่งได้ง่าย จึงสามารถปรับบริษัทเดียวกันในสถานการณ์ที่หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ36เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 การดาวน์โหลดบรัช, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

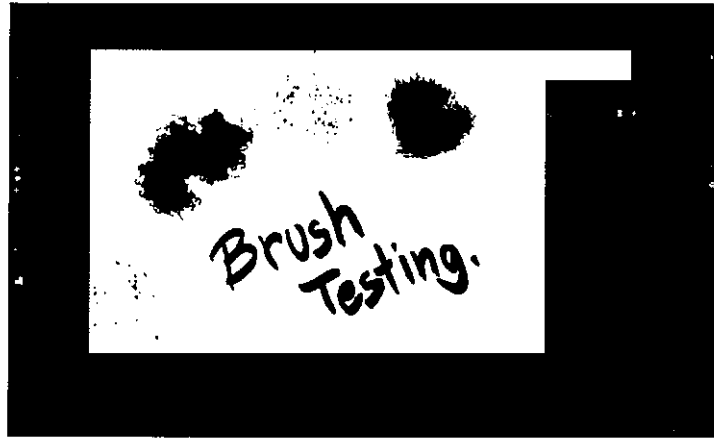
ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับบรัชที่ใช้มากและใช้เวลาในการเลือกใช้บรัชที่เหมาะสมไม่น้อย เพราะว่าการเลือกบรัชที่ดีในสถานการณ์ต่างๆ ช่วยให้งานเสร็จไวขึ้น, สวยงาม, สร้างมิติ, และอารมณ์ให้กับงาน

วิธีในการโหลดบรัชเพิ่มเติมในโปรแกรม Photoshop ขั้นตอนแรกคือโหลดบรัชที่ต้องการ ในกรณีนี้คือบรัชของ Kyle ที่สามารถโหลดได้ในเว็บไซต์ของ Adobe ได้ที่

<https://www.adobe.com/products/photoshop/brushes.html>

หลังจากโหลดเสร็จให้เข้าไปที่โปรแกรม Photoshop เข้าหน้าต่าง Brush Presets ซึ่งเรียกได้จาก Window>>Brush Presets เมื่อเรียกได้แล้วให้กดเรียกแถบเมนูด้านขวามือเลือก Load Brushes และให้เลือกไฟล์ .abr ที่ดาวน์โหลดมา และสามารถเรียกใช้ได้ในเมนู Brush Presets

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 37 ษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 การทดสอบบรัช, มีนา มาศ จิรโสภณ, 2561



ภาพที่ 4.6 การออกแบบฉากภายในบาร์, มีนา มาศ จิรโสภณ, 2561

ฉากที่เป็นบาร์ที่เป็นโลกแห่งความจริง ใช้สีที่คอนทราสต์สูงและเทคเจอร์ที่มาก แต่แสงในฉากค่อนข้างที่จะสว่างเพราะสื่อว่าเป็นความจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 38 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 การออกแบบฉากในป่า, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

ฉาก Dream Scene ในป่าเป็นฉากที่คอนทราสต์สูงเช่นกัน แต่บรรยากาศภาพจะมีดีกว่าและดูเหนือจริง ฉากอื่นนอกเหนือจากนี้จะเป็นการเล่นแท็คเจอร์เจอร์เพื่อสร้างบรรยากาศ และพื้นหลังขาว-ดำ



ภาพที่ 4.8 การออกแบบพื้นหลัง (1), มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 39 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 การออกแบบพื้นหลัง (2), มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

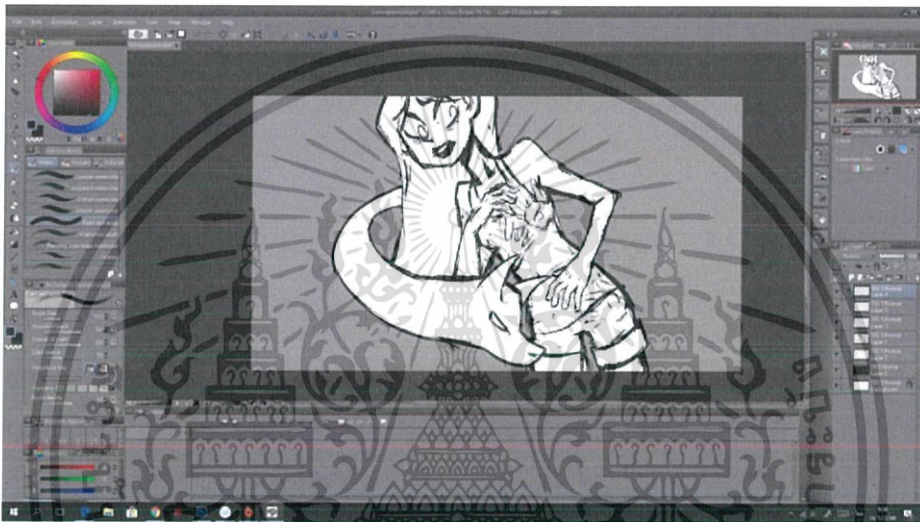


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 40 ษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 ขั้นตอนการออกแบบ Concept Art

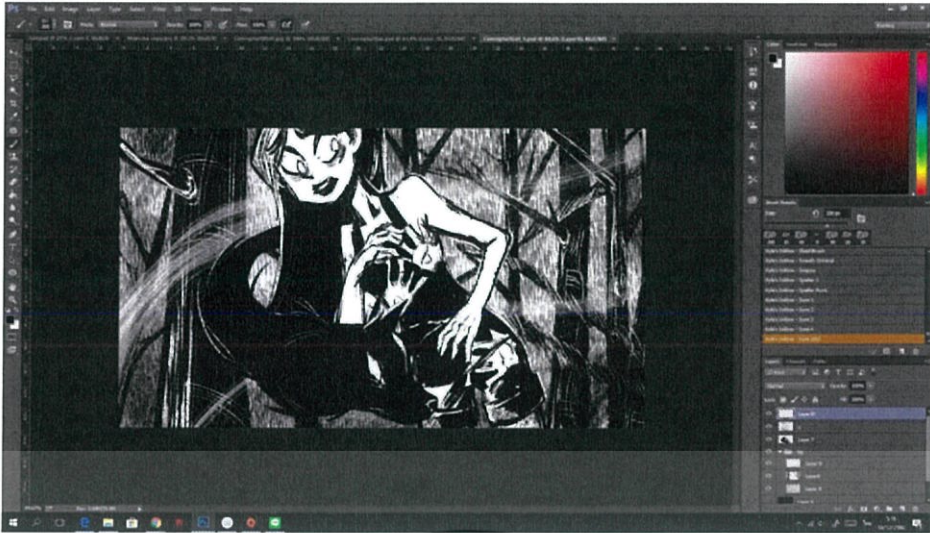
ในการออกแบบ Concept Art นั้นออกแบบได้ทั้งในคอมพิวเตอร์และนอกคอมพิวเตอร์ เนื่องจากแอนิเมชันสั้นเรื่องนี้จะผลิตในคอมพิวเตอร์ จึงเลือกใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบงาน ในโปรแกรมที่ใช้งานมี 2 โปรแกรมหลักนั่นก็คือ

Clip Studio เป็นโปรแกรมวาดรูปที่ตั้งใจในเรื่องการวาดรูปในสาย Manga และ Anime จุดเด่นของโปรแกรมนี้คือมีบริษัทที่คมและโปรแกรมเล็ก ความเร็วสูง เหมาะสำหรับการสเก็ตภาพโดยรวมอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังมีความสามารถในการทำแอนิเมชัน นับว่าเป็นโปรแกรมที่ครบเครื่องในโปรแกรมเดียว แม้ว่าขนาดและการใช้ทรัพยากรจะน้อยก็ตาม



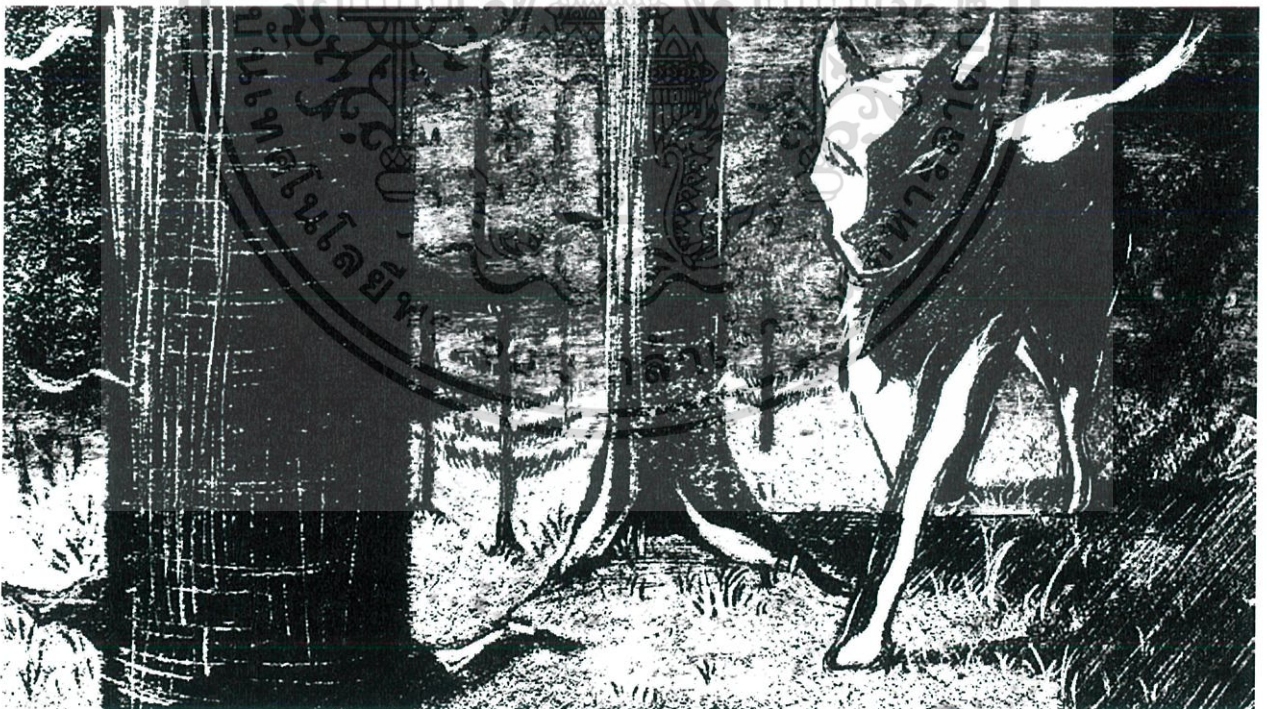
ภาพที่ 4.10 ขั้นตอนการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต (1), มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

Photoshop เป็นโปรแกรมวาดรูปที่ปริมาณของผู้ใช้ที่เป็นนักวาดมีปริมาณมาก ตัวโปรแกรมจึงมีฟังก์ชันที่สนับสนุนการวาดรูปอยู่มาก และตัวโปรแกรมมีบริษัทให้เลือกหลากหลาย รวมทั้งผู้ใช้ช่วยออกแบบบริษัท



ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนการออกแบบคอนเซปต์อาร์ต (2), มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

การวาดภาพ Concept Art โปรแกรมที่ข้าพเจ้าถนัดในการร่างและจัดองค์ประกอบคือโปรแกรม Clip Studio เพราะว่าตัวโปรแกรมออกแบบมาให้ง่ายต่อการวาดที่ไม่ต้องใส่ใจกับรายละเอียดมาก ด้วยบริษัทที่สิ้นไหล ทำให้งานเสร็จเร็วและจัดการง่ายเพื่อไปจัดการต่อในโปรแกรม Photoshop เพื่อเก็บรายละเอียดและใส่เทคเจอร์

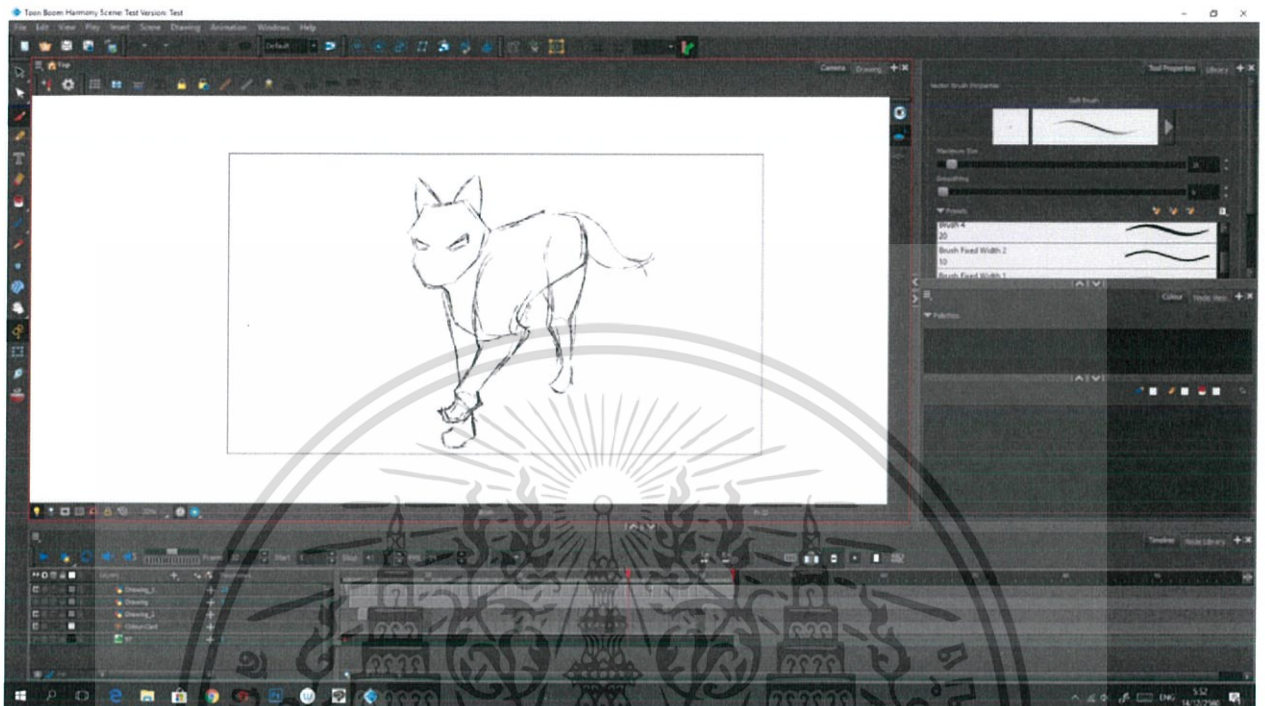


ภาพที่ 4.12 คอนเซปต์อาร์ต, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 42 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Production

4.2.1 การแอนิเมท 2D



ภาพที่ 4.13 การแอนิเมท, มีนามาค จิโรโสภณ, 2561

Harmony เป็นโปรแกรมที่นิยมในการแอนิเมทในอุตสาหกรรมและง่ายต่อการแอนิเมทในโปรแกรมมีไทม์ไลน์ และมี Onion Skin ช่วยทำให้การแอนิเมทง่ายขึ้น โปรแกรมสามารถจัดการสิ่งต่างๆ ได้ง่ายและมีบริษัทที่มีสเน่ห์ ทำให้เลือก

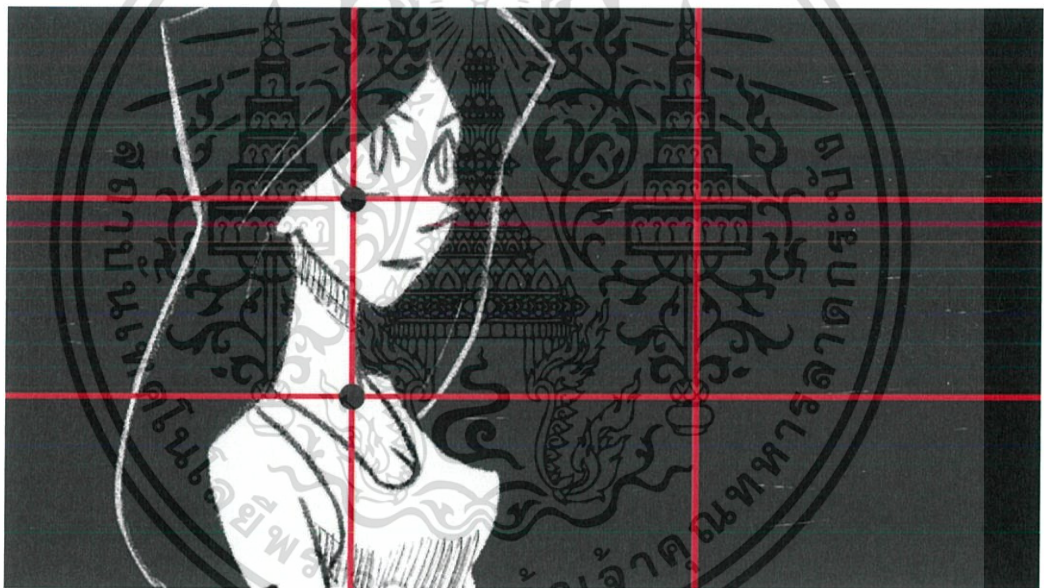
ในการแอนิเมทมีวิธีหลักๆ อยู่ 2 วิธีคือการแอนิเมทแบบ Straight Ahead และ Pose to Pose ตามกฎข้อที่ 4 ของ กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation) ซึ่งเขียนโดย Frank Thomas และ Ollie Johnston

ในการแอนิเมท เพื่อได้ข้อดีที่สวยงามจำเป็นจะต้องมีการจัดวางองค์ประกอบที่ดี การจัดวางสิ่งต่างๆ มีเทคนิคอยู่หลายอย่าง ในแอนิเมชันเรื่องนี้ยึดหลักเคล็ดลับคอมโพสิชัน 9 อย่าง (9 Photo Composition Tips) ของช่างภาพรางวัล Steve McCurry

-Straight Ahead คือการแอนิเมทแบบภาพต่อภาพไปข้างหน้า เหมาะสำหรับการแอนิเมทแบบของที่
พรีฟอร์มและเปลี่ยนรูปทรงได้ ในแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้วิธี Straight Ahead ในส่วนที่เป็นการมอร์ฟ
และส่วนที่เป็นช่วงแอบสแทรกของแอนิเมชัน ข้อดีของวิธีการนี้คือจะทำให้การขยับแบบพรีฟอร์ม
เป็นไปได้อย่างธรรมชาติ แต่ข้อเสียคือรูปทรงของสิ่งที่แอนิเมทจะเปลี่ยนไป

-Pose to Pose คือการแอนิเมทแบบวาดโพสหลักที่ต้องการ แล้วใส่กลับไปใส่อินเบทวินเพื่อให้สมูท
วิธีนี้มีข้อดีคือ แอนิเมชันจะไม่มีการหลุดจากฟอร์ม ข้อเสียคือ ถ้าโพสห่างกันเกินไปอาจจะนึกไม่ออก
ว่าระหว่างทางควรจะเป็นอย่างไร

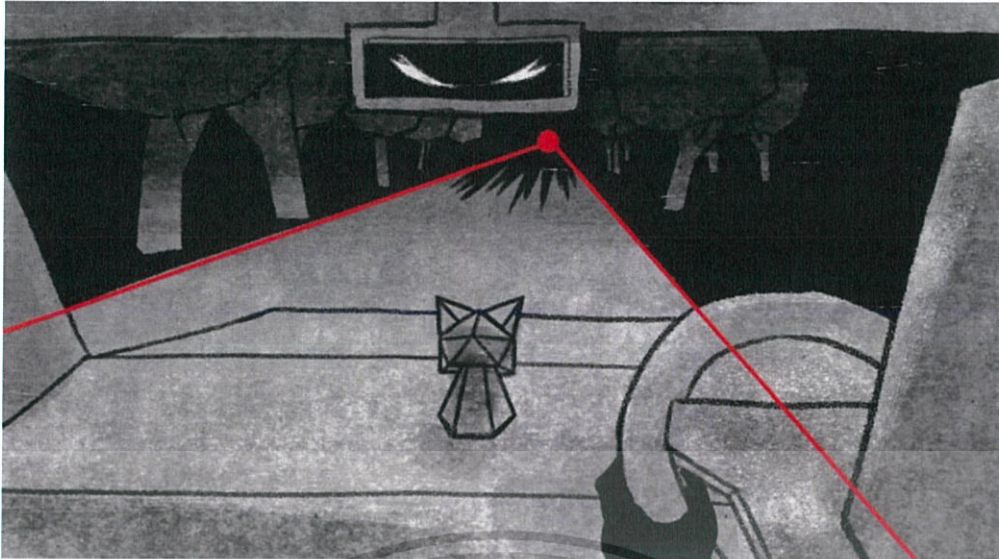
เทคนิคที่ 1 : Rule of Thirds คือการวางจุดสนใจไว้ที่จุดตัด 9 ช่อง ในข้อต้นนี้นำผู้หญิงไว้ตรงจุดตัด
ด้านซ้ายมือ



ภาพที่ 4.14 ตัวอย่าง Rule of Thirds, มินามาต จิโรสภณ, 2561

เทคนิคที่ 2 : Leading Lines คือการวางจุดสนใจไว้ที่เส้นนำสายตา ใจภาพๆ นี้ตั้งใจให้สายตามอง
ไปยังความมืดมิดที่อยู่ข้างหน้าทำให้สร้างความรู้สึกที่ไม่น่าสบายใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 44 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่าง Leading Lines, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เทคนิคที่ 3 : Diagonals คือเส้นทะแยงมุม ใส่เพื่อให้อ่าง Movement ให้กับงาน และดูไม่มั่นคง



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่าง Diagonals, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 45 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคที่ 4 : Framing คือการใส่จุดสนใจในกรอบ

เทคนิคที่ 5 : Figure to Ground คือการใช้สีที่ของพื้นหลังและออฟเจคที่แตกต่างกัน โดยออฟเจคจะเห็นที่ชัดเจน



ภาพที่ 4.17 ตัวอย่าง Figure to Ground, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เทคนิคที่ 6 : Fill the Frame คือการที่ทำให้วัตถุอยู่ใกล้ๆ และทำให้เต็มเฟรม เช่นเฟรมนี้เป็นรูปเจ้าของบาร์ที่ใกล้เฟรมมากๆ เพื่อสร้างความไม่สบายใจ



ภาพที่ 4.18 ตัวอย่าง Fill the Frame, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 46 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคที่ 7 : Center Dominant Eye คือให้ตัวละครมองเข้ามาหน้ากล้องโดยตรงๆ สร้างความรู้สึกถึงกับตัวเอก



ภาพที่ 4.19 ตัวอย่าง Center Dominant Eye, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

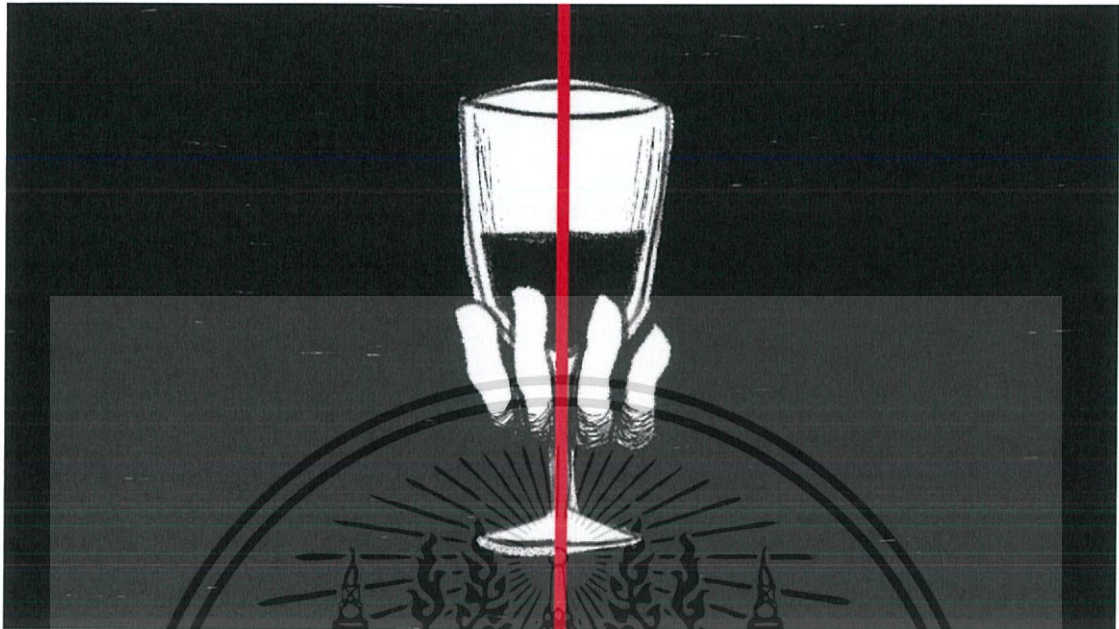
เทคนิคที่ 8 : Patterns and Repetition คือการสร้างแพทเทิร์นและการทำซ้ำ ใช้เส้นยึกยักซ้ำๆ เพื่อสร้างแพทเทิร์น เทคนิคนี้จะใช้ได้ดีถ้าเกิดแพทเทิร์นถูกขัดจังหวะ จุดที่ขัดจังหวะจะกลายเป็นจุดเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 4.20 ตัวอย่าง Patterns and Repetition, มีนามาศ จิโรโสภณ, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 47 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคที่ 9 : Symmetry คือความสมมาตรทำให้ดึงดูดสายตา

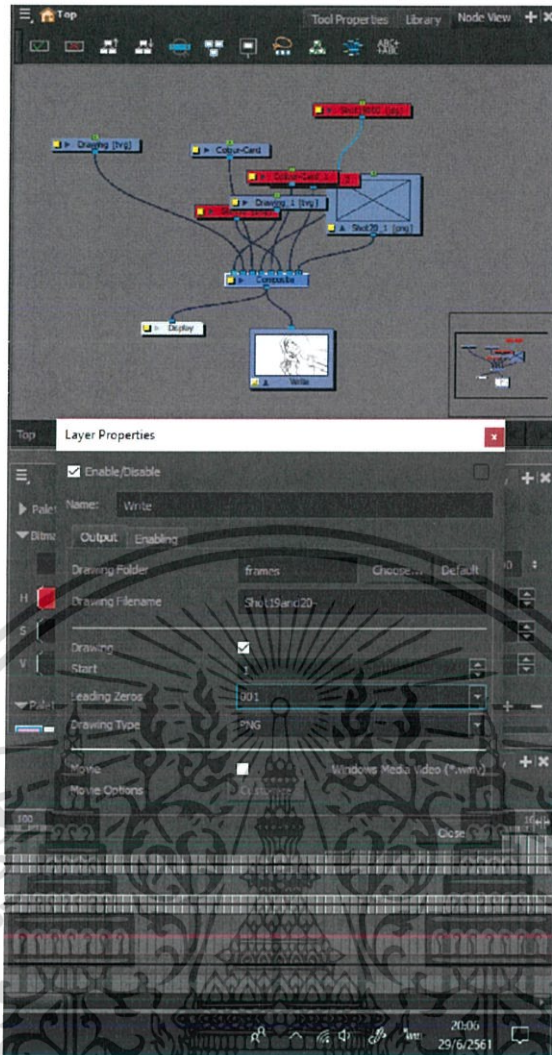


ภาพที่ 4.21 ตัวอย่าง Symmetry, มีนามาศ จิรโสภณ, 2561

อย่างไรก็ตามเทคนิคทั้งหมดนี้ไม่ได้เป็นกฎ สามารถทำนอกเหนือจากเทคนิคนี้ได้ และจะสร้างความน่าสนใจให้มากขึ้นด้วย

เมื่อทำการแอนิเมทและตัดเส้นเสร็จในโปรแกรม Harmony จึงต่อด้วยโปรแกรม Photoshop อย่างที่กล่าวไปก่อนหน้านี้โปรแกรม Photoshop บริษัทที่สวยงาม เหมาะกับการทำเทคเจอร์ ในการนำไฟล์จาก Harmony ไปยัง Photoshop นั้นทำโดยการ Export เป็นไฟล์ .png เพราะสาเหตุอยู่ 2 ประการ 1.การ export เป็นไฟล์วิดีโอของโปรแกรม Harmony มีไฟล์เดียวคือ .wnv ซึ่งมีขนาดใหญ่และบางครั้งไม่มีการซัพพอร์ตในบางโปรแกรม และมีค้มากมายที่ทำให้บางครั้งเรนเดอร์ออกมาแล้วมีปัญหาทำให้แฟรมขาด หรือไม่สามารเล่นพาร์ทที่เสียได้ 2.หากเรนเดอร์ออกมาเป็น .png สามารถจัดการกับ Alpha (ความโปร่งใส) ได้ง่ายตาย วิธี Export เป็น .png ของ Harmony มีวิธีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ 48 ษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 วิธีการ Export จาก Harmony, มีขนาด จีโรสภณ, 2561

เข้าไปยัง Node Library และคลิกไปยังโน้ตที่มีชื่อว่า Write คลิกที่กล่องสีเหลืองแล้วจะขึ้นหน้าต่างเหมือนด้านบนและตั้งค่าให้เรนเดอร์ออกมาเป็น .png หลังจากนั้นแล้วให้ไปยังโฟลเดอร์ Frame ในโฟลเดอร์โปรเจกที่เราตั้งขึ้นและเข้าไปยัง Photoshop

เมื่อเข้าไปยัง Photoshop ให้สร้างไฟล์ใหม่ที่มีขนาดงานเท่ากับพื้นที่ที่เราต้องการจะทำงาน แล้วเข้าไปยัง Workspace > Motion ด้านล่างของ Workspace นี้จะมีวินโดว์ Timeline แล้วให้กดที่ Create Timeline Animation และหลังจากนั้นตั้งค่าให้เล่นเป็น 12 เฟรมต่อ 1 วินาที FPS ของเรื่องนี้ และ Import .png ได้โดยการกด Layer>>Video Layer>>New Video Layer From File และเลือกรูปที่ต้องการรูปแรก คลิกที่ Image Sequence เพื่อให้รูปทั้งหมดไฟล์ขึ้นมาในไทม์ไลน์



ภาพที่ 4.23 การ Export จาก Photoshop, มีนามาค จีโรโสภณ, 2561

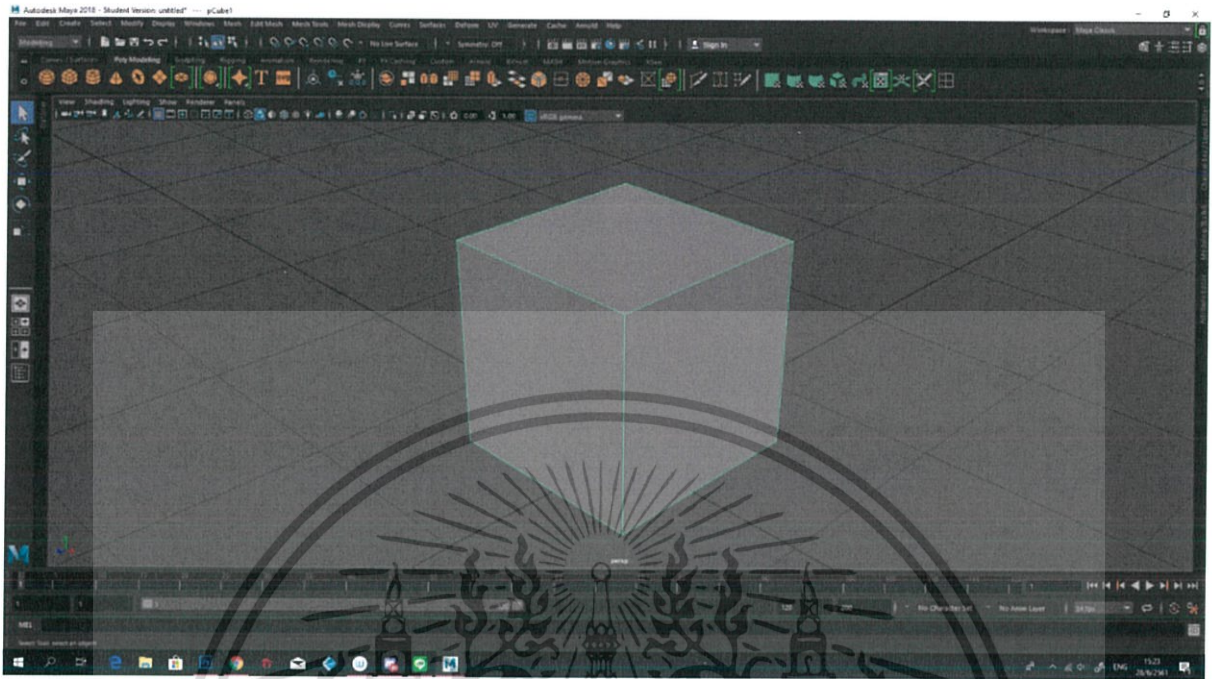
หลังจากนั้น สร้าง Video Layer ใหม่โดยการ Layer>>Video Layer>>New Blank Video Layer เพื่อใส่รายละเอียดและแทคเจอร์ เมื่อใส่เสร็จแล้วเรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์ .png เหมือนเดิมเพื่อใส่เอฟเฟค และจบงานในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ในการเรนเดอร์ออกมาเป็น ให้กดที่ด้านขวาบนของวินโดว์ Timeline และเลือก Convert Frames>>Flatten Frames to into Clips เมื่อกดแล้วทุกเฟรมใน Timeline จะถูกสร้างขึ้นมาเป็น Layer ใหม่ทุกๆ เฟรม พร้อมรายละเอียดครบและมีความโปร่งใสแบบเดียวกันกับเฟรมที่ตั้งไว้ เพื่อที่จะ Export ทุกๆ เลเยอร์ เรากด Export>>Layers to Files... (ในบางเวอร์ชันของ Photoshop คำสั่งนี้จะอยู่ที่คำสั่ง Scripts)

4.3.2 การแอนิเมทด้วยการขึ้นโมเดล (Modeling) และ การโรโตสโคป (Rotoscoping)

ในแอนิเมชันเรื่องนี้มีส่วนที่ใช้แอนิเมชันแบบ 3 มิติในการช่วยในการขยับฉากที่มีความซับซ้อนสูง เพื่อเพิ่มความแม่นยำในส่วนที่ยากที่จะทำให้ถูกต้องได้ โปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง 3D โมเดลและแอนิเมชันเพื่อทำการโรโตสโคปของแอนิเมชันเรื่องนี้คือโปรแกรม Autodesk Maya หรือเรียกสั้นๆ ว่า Maya เป็นโปรแกรมที่ใช้ทั่วไปในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

ในการสร้างโมเดลนั้นเริ่มสร้างจากรูปทรง 3 มิติที่เรียบง่าย เช่นทรงลูกบาศก์, ทรงกรวย หรือทรงปิรามิด



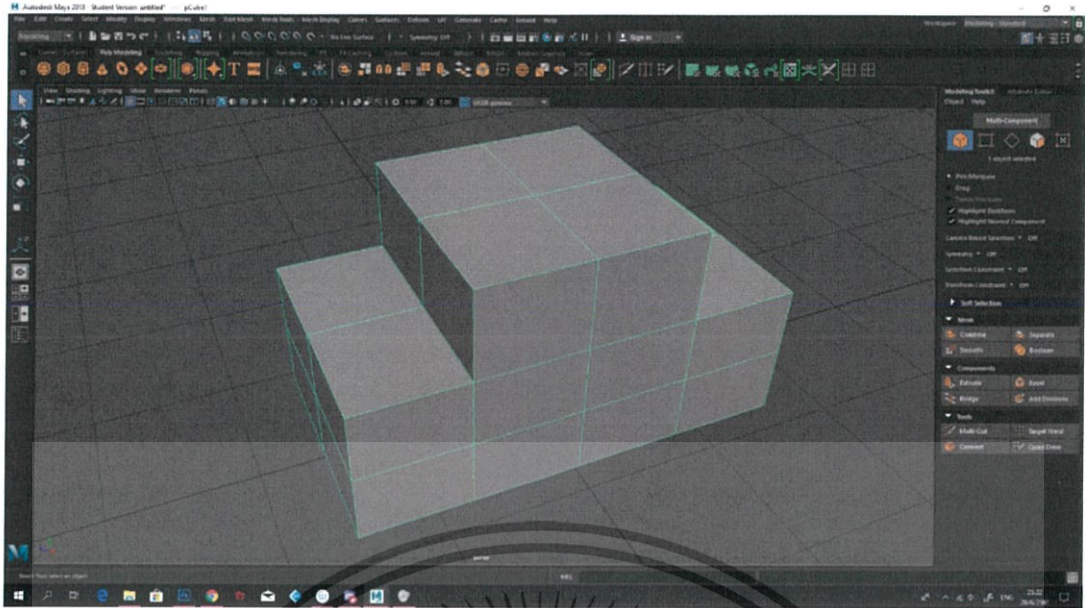
ภาพที่ 4.24 วิธีสร้าง3D (1), มินามาต จิริโสภณ, 2561

เมื่อขึ้นรูปทรงอย่างง่ายแล้วจึงตัดแปลงให้เป็นรูปทรงอย่างง่ายเพื่อสะดวกในการโรโตนโคปโดยมี 2 เครื่องมือหลักๆ ในการสร้างโมเดลนี้คือ

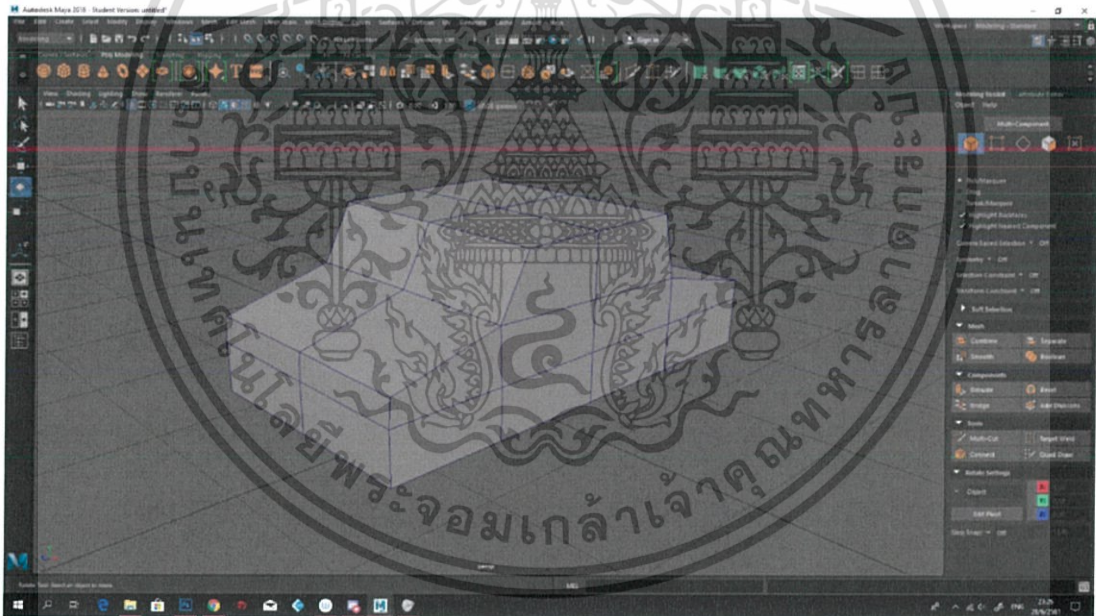
- เครื่องมือ Insert edge loop
- เครื่องมือ Extrude

เครื่องมือ Insert edge loop คือเครื่องมือที่มีหน้าที่เพิ่มวง Edge ให้กับโมเดลเพื่อให้สามารถเพิ่มรายละเอียดให้แก่โมเดลได้

เครื่องมือ Extrude เป็นเครื่องมือเพิ่มแขนงให้แก่โมเดลตาม face ที่เลือกนอกจากนี้เมื่อใส่รายละเอียดให้แก่โมเดลแล้วใช้เครื่องมือ Move และ Rotate เพื่อเลื่อนให้ตำแหน่งของ Vortex ถูกต้อง



ภาพที่ 4.25 วิธีสร้าง3D (2), มีนามาค จิรโสภณ, 2561

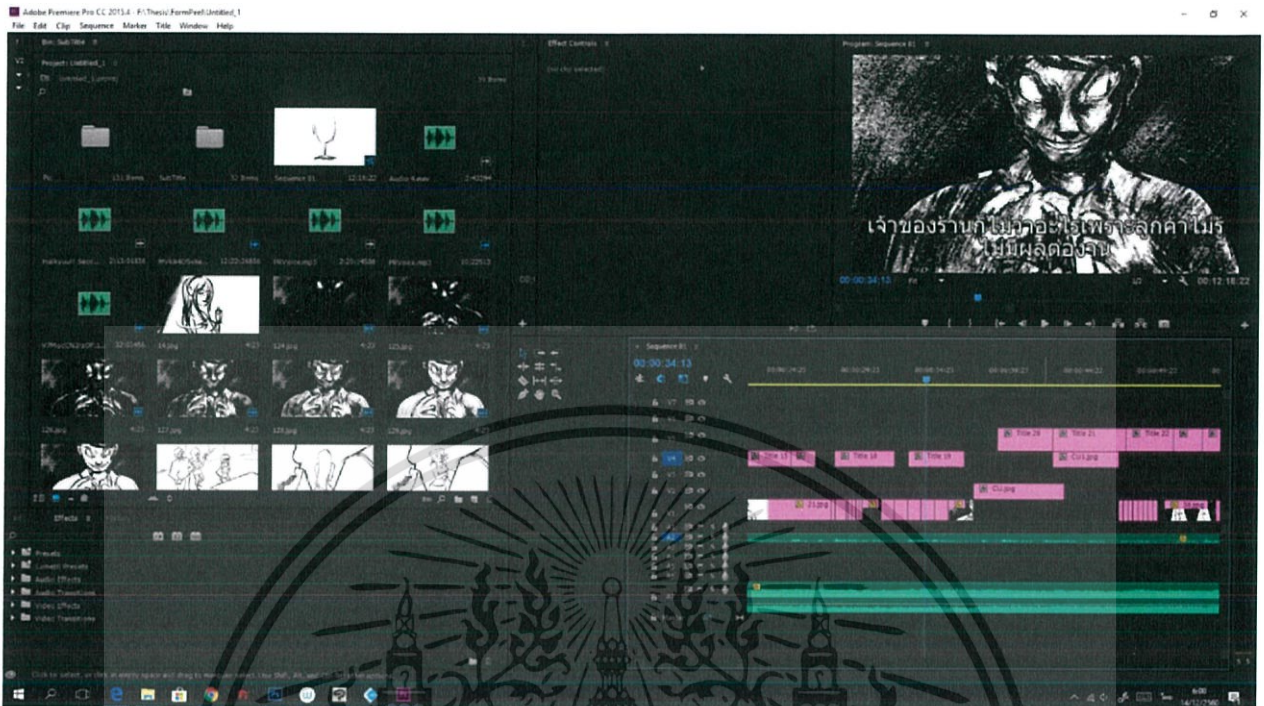


ภาพที่ 4.26 วิธีสร้าง3D (3), มีนามาค จิรโสภณ, 2561

เมื่อปั้นโมเดลเสร็จแล้ว เพื่อความสะดวกกับการโรตัสโคบด้วยการเห็นเส้นของโพลีกอน (Polygon) ให้ชัดเจนโดยการให้โชว์ Wireframe โดยกด Wireframe on shaded หลังจากนั้น Render batch และนำภาพที่เป็น Image sequence เข้าไปยัง Harmony เพื่อทำการโรตัสโคบเป็นสิ่งที่ต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 52
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การตัดต่อใน Premier Pro



ภาพที่ 4.27 การตัดต่อใน Premier Pro, มีนามาศ จิรโสภณ, 2561

Premier Pro เป็นโปรแกรมที่ที่ใช้อย่างแพร่หลายในการตัดต่อ สามารถตัดต่อทั้งเสียงและภาพได้ สามารถใส่เอฟเฟกต์และกำหนดความเร็วได้ตามใหม่ไลน์ได้อย่างสะดวกสบาย

หลังจากเราได้ไฟล์ .png ที่เสร็จทั้งหมดมาแล้วเราสามารถ Import ไฟล์มาในโปรแกรมได้โดยการกด Ctrl+I และเลือกภาพ หรือคลิกที่ต้องการตัดต่อ รวมถึงดนตรีที่ต้องการตัดต่อ ในกรณีที่ Import ไฟล์ภาพที่เป็น Image Sequence เราจำเป็นจะต้องใหม่มิ่งโดยการเลือกไฟล์ภาพทั้งหมดลงมาที่พื้นที่ทำงาน Select ทั้งหมดแล้วคลิกขวาแล้วกดที่ Duration และตั้งค่าที่ต้องการพร้อมทั้งเลือกที่ช่อง Ripple Edit เพื่อให้ช่องว่างทั้งหมดหายไป

เมื่อทำงานทุกอย่างเสร็จหมดแล้วให้เลือกกด File>>Export>>Media... และตั้งค่าทุกอย่างที่ต้องการ

บทที่ 5

บทสรุปและขอเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

ในการทำงานทั้งหมดในโครงการนี้ เป็นเสมือนการทบทวนความรู้ตลอด 4 ปีของผู้ทำ ไม่ว่าจะในแง่การทำภาพยนตร์หรือแอนิเมชัน และได้เรียนรู้ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ ที่เจอระหว่างการทำงาน ได้ฝึกบริหารเวลา เป็นประสบการณ์ต่อการทำงานจริงในอนาคต ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้

แม้ว่าท้ายที่สุดแล้วจะไม่ได้มีผลลัพธ์ออกมาตามที่วางแผนไว้โดยสมบูรณ์ แต่ยังสามารถทำให้เส้นเรื่อง และอารมณ์ของเรื่องเป็นไปตามที่ออกแบบไว้ได้อยู่

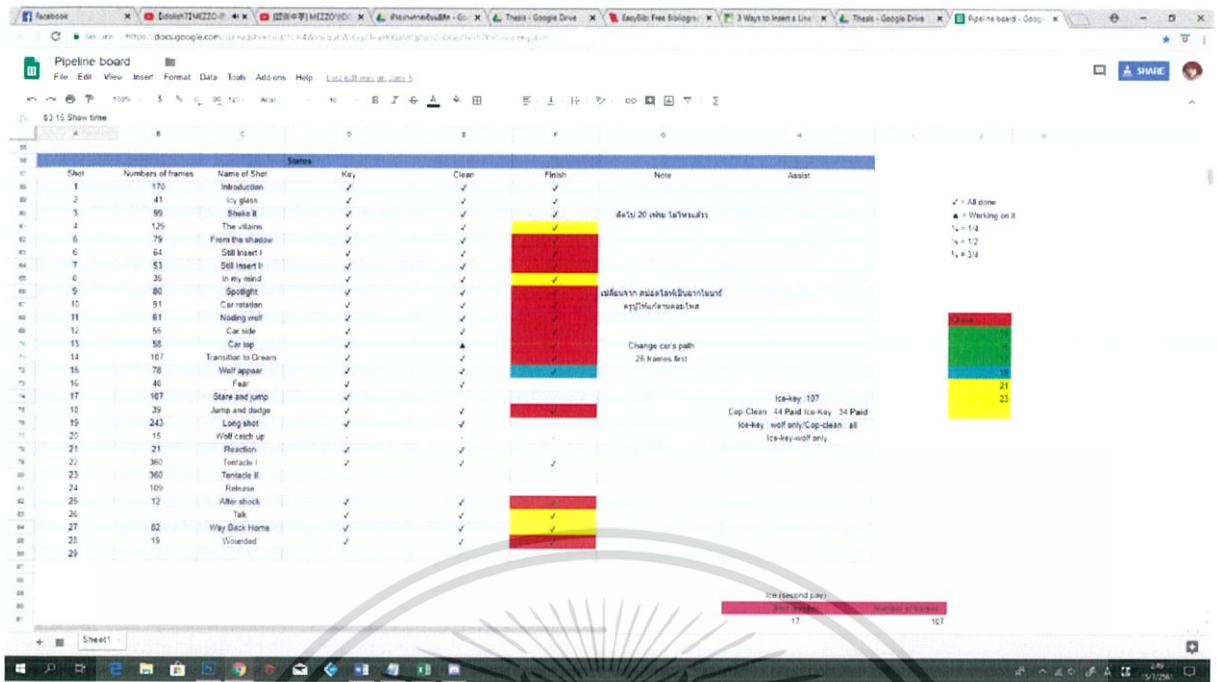
5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 ขั้นตอน Pre-Production

ผู้สร้างจำเป็นจะต้องรู้ในสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารออกไป ตั้งธงไว้ใใจ และหาวัตถุดิบให้ตรงกับสิ่งที่ต้องการที่จะสื่อออกไป ถึงแม้ว่างานจะแตกต่างจากสิ่งที่อยู่ในหัวตอนแรก แต่ถ้าสิ่งที่สำคัญที่สุดยังสื่อออกไปได้ถือว่าประสบความสำเร็จแล้ว

5.2.2 ขั้นตอน Production

ขั้นตอนนี้พบกับความสะเพร่าของตัวเองในการเรียงไฟล์ ทำให้ทราบถึงความสำคัญในการจัดเรียง การตั้งชื่อไฟล์ รวมทั้งการแบ่งงานให้ผู้อื่นช่วยและได้รับกลับมาค่อนข้างที่จะมีรายละเอียดมาก จำเป็นจะต้องมีการจดบันทึกในการทำงาน การแชร์การทำงานทุกอย่างรวมทั้งรายจ่ายใน Google Sheet ซึ่งไม่เสียค่าใช้จ่ายเป็นเรื่องที่ดีที่จะทำ Google Sheet สามารถเข้าได้จาก Google.com ล็อกอินด้วย Gmail และเข้าไปยัง Google Drive ทำให้เราสามารถใช้บริการ Google Sheet ฟรี



ภาพที่ 5.1 การใช้ Google Sheet เพื่อการติดตามงาน

หลายครั้งในการทำงานที่ประสบปัญหาเมื่อมองที่ตารางที่แตร็คการทำงานทุกอย่างไว้ทำให้มองภาพรวมได้ชัดเจน ความรู้ในแขนงอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน เช่นการเรียงไฟล์ การจัดเรียง การ Export ไฟล์ ความรู้รอบตัวเช่น ถ้า Export แบบนี้จะบีบคั้น ความรู้ในเรื่องสกุลไฟล์ เทคนิคทุนแรงต่างๆ คีย์ลัด โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดเรียงไฟล์/เปลี่ยนชื่อไฟล์ มีประโยชน์กับงานไม่แพ้ฝีมือด้านแอนิเมชันความรู้ต่างๆ เช่นนี้เพื่อให้งานราบรื่นมากยิ่งขึ้น

การขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเองก็เป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะว่าข้าพเจ้าไม่ได้มีความถนัดในการทำแอนิเมชัน จึงจำเป็นต้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้มากกว่าอยู่เสมอ ความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่นสามารถทำให้งานดีขึ้นได้ ถึงแม้ว่าอาจจะฟังดูเหมือนไม่เกี่ยวข้อง แต่การแลกเปลี่ยนความรู้ที่ตัวเองรู้ให้แก่ผู้อื่น และรับฟังความรู้จากเพื่อนๆ หรือคนที่มีความสามารถเดียวกันเสมอเป็นเรื่องที่สำคัญ

5.2.3 ขั้นตอน Post-Production

ขั้นตอนนี้ค่อนข้างลำบากในการจัดใหม่หากไม่ได้กำหนดมาอย่างดี ในงานขั้นตอนนี้มีการปรับใหม่มั่งตลอดเวลาแต่เพราะว่าในขั้นตอน Production ได้ทำยาวกว่าที่กะใหม่มั่งในโปรแกรมตัดต่ออยู่แล้วทำให้ช่วงที่ขาดไปไม่มีปัญหาแต่อย่างใด

5.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ในการทำงานเป็นระยะเวลาที่นานย่อมเกิดการบาดเจ็บทางด้านร่างกาย ควรศึกษาวิธีการจัดการความปวดเมื่อยโดยการนั่งอย่างถูกต้อง ออกกำลังกายกายภาพบำบัด และหาวิธีรักษากล้ามเนื้อที่ได้รับการบาดเจ็บอยู่ก่อนหน้า การนอนที่ไม่เป็นเวลาก่อให้เกิดความเครียดต่อร่างกายและมีโอกาสที่จะเป็นโรคซึมเศร้าสูง แต่ถ้าเป็นโรคซึมเศร้าแล้วควรจะไปหาแพทย์โดยเร็ว รวมทั้งหากมีประวัติซึมเศร้าน่าควรจะมีระดับความเครียดเป็นพิเศษ การออกไปทำสิ่งอื่นและเปลี่ยนสถานที่ช่วยลดความตึงเครียด การพูดคุยกับผู้อื่นเป็นเรื่องสำคัญในการทำงานเพื่อไม่ให้สุขภาพจิตเสียอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนงานอดิเรกจากวาดรูปเป็นสิ่งอื่นเป็นไอดีที่ดี

นอกจากนี้แล้วการจัดตารางเวลาของตัวเองให้ทำตามเวลาเป็นเรื่องสำคัญและให้ความสำคัญภาษาอังกฤษ เพราะนอกจากช่วยเรื่องต่างๆ ในชีวิตแล้วยังสามารถสื่อสารศิลปินต่างประเทศที่ร่วมงานกันได้ อย่างเต็มประสิทธิภาพ



บรรณานุกรม

ภาษาต่างประเทศ

Williams, Richard. *Richard Williams Animation Masterclass Presents the Animators Survival Kit Animated*. Foyles, 2008.

Zhang, Michael. "9 Photo Composition Tips, As Seen in Photographs by Steve McCurry." PetaPixel, 17 Mar. 2015, petapixel.com/2015/03/16/9-photo-composition-tips-as-seen-in-photographs-by-steve-mccurry/.



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวมีนมาศ จิรโสภณ
ที่อยู่ 263 ถนนสุทธิสารวินิจฉัย แขวงสามเสนนอก เขตห้วยขวาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
E-mail : 0meenamas@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2551

ระดับชั้นประถมศึกษา

โรงเรียนพระราม ๙ กาญจนาภิเษก
เขตห้วยขวาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร

พ.ศ.2557

ระดับชั้นมัธยมศึกษา

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา
เขตห้วยขวาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้