

การออกแบบกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “REACH OUT”
ART DIRECTING OF 2D ANIMATION “REACH OUT”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การออกแบบกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “REACH OUT”
ART DIRECTING OF 2D ANIMATION “REACH OUT”



นางสาวจนา ดวงงอก

Miss. WAJANA DUANG-NGOK

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ..... วันที่ 5 สิงหาคม 2562

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “REACH OUT”
ART DIRECTING OF 2D ANIMATION “REACH OUT”

ชื่อ นางสาวจนา ดวงงอก
รหัสประจำตัว 57020369
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2561
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา เทตะโยธิน

บทคัดย่อ

โครงการนี้เกิดขึ้นเนื่องจากข้าพเจ้ามีความสนใจในการออกแบบ Concept art และฉากในงานแอนิเมชัน 2 มิติ มีจุดประสงค์คือได้เพิ่มพูนทักษะในการทำงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในส่วนกำกับศิลป์ ตลอดจนได้เรียนรู้การวางแผนงานในการผลิต เพื่อนำมาพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเมื่อได้ทำงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อ..... | ก |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ข |
| สารบัญ..... | ค |
| สารบัญภาพประกอบ..... | จ |
| สารบัญตาราง..... | ฉ |
| | |
| บทที่ | |
| 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ..... | 1 |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ..... | 1 |
| 1.4 ลักษณะของโครงการ..... | 1 |
| 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย..... | 2 |
| 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 3 |
| 2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล..... | 4 |
| 2.1 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครและพัฒนาเนื้อเรื่อง..... | 4 |
| 2.1.1 ภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการอ้างอิงด้านวิธีการเล่าเรื่อง..... | 4 |
| 2.2 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการกำกับศิลป์..... | 8 |
| 2.1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพเพื่ออ้างอิงด้าน Mood and Tone..... | 8 |
| 2.2.1 Software สำหรับการออกแบบ Concept art..... | 11 |

| | | |
|---|---|----|
| 3 | บทภาพยนตร์ | 11 |
| | 3.1 แรงบันดาลใจ | 11 |
| | 3.2 แนวคิด (Theme) | 11 |
| | 3.3 เรื่องย่อ (Plot)..... | 12 |
| | สตอรี่บอร์ด (Storyboard) | 13 |
| 4 | ขั้นตอนการทำงาน | 25 |
| | 4.1 2D Pre-Production..... | 25 |
| | 4.1.1 ออกแบบ Concept art..... | 25 |
| | 4.1.2 ออกแบบตัวละคร | 28 |
| | 4.1.2 ออกแบบฉาก | 30 |
| | 4.1.3 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก | 32 |
| | 4.2 Production | 35 |
| | 4.2.1 การแอนิเมท 2D | 35 |
| | 4.2.2 การตัดเส้นและลงสี..... | 37 |
| | 4.3 Post-Production | 40 |
| | 4.3.1 การ Composite ในโปรแกรม Adobe After Effect..... | 40 |
| | การ Composite Keyframe | 40 |
| | การใช้ Simulation จำลองพายุฝน..... | 44 |
| | การควบคุมหลายเลเยอร์ด้วย Null Object..... | 46 |
| 5 | บทสรุปและข้อเสนอแนะ | 50 |
| | ประวัติผู้เขียน..... | 52 |

สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล | |
| 2.1 ภาพแสดงการตัดต่อแบบ Match cut จากภาพยนตร์ Psycho, Alfred Hitchcock (1960)..... | 5 |
| 2.2 ภาพแสดงการตัดต่อแบบ Match cut จากภาพยนตร์ 2001: Space Odyssey, Stanley Kubrick (1986)..... | 4 |
| 2.3 ภาพจากแอนิเมชัน Morning Coffee (1), Maya AV-RON, David FELIU, Larissa PAZ, Araz KEILAN, Shen YI (2017)..... | 6 |
| 2.4 ภาพจากแอนิเมชัน Morning Coffee (2), Maya AV-RON, David FELIU, Larissa PAZ, Araz KEILAN, Shen YI (2017)..... | 6 |
| 2.5 ภาพจากภาพยนตร์ Life of Pi, Ang Lee (2012)..... | 7 |
| 2.6 ภาพจากตัวอย่างภาพยนตร์ Midsommar. Ari Aster (2019)..... | 8 |
| 2.7 ภาพจากภาพยนตร์ Blade Runner 2049 (1), Denis Villeneuve (2017)..... | 9 |
| 2.8 ภาพจากภาพยนตร์ Blade Runner 2049 (2), Denis Villeneuve (2017)..... | 10 |
| 2.9 ภาพวาดในยุค Mannerist Garden of Earthly Delights, Hieronymus Bosch (1510)..... | 10 |
| 2.10 ตัวอย่างโปรแกรม Photoshop..... | 11 |
| 2.11 ตัวอย่างโปรแกรม Paint tool SAI..... | 12 |

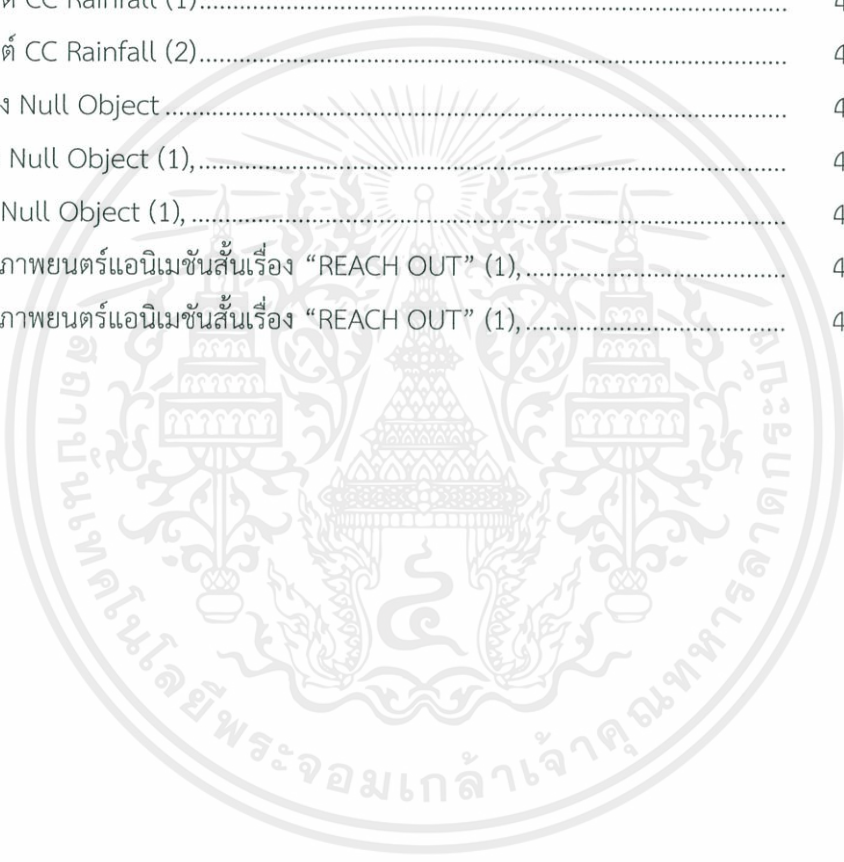
บทที่ 3 บทภาพยนตร์

| | |
|--|----|
| 3.1 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (1)..... | 13 |
| 3.2 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (2)..... | 14 |
| 3.3 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (3)..... | 15 |
| 3.4 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (4)..... | 16 |
| 3.5 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (5)..... | 17 |
| 3.6 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (6)..... | 18 |
| 3.7 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (7)..... | 19 |
| 3.8 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (8)..... | 20 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 3.9 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (9)..... | 21 |
| 3.10 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ REACH OUT (10) | 22 |
| บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน | |
| 4.1 Concept art ทะเลตอนกลางวัน (1)..... | 25 |
| 4.2 Concept art ทะเลตอนกลางวัน (2)..... | 26 |
| 4.3 Concept art ทะเลตอนกลางคืน (1)..... | 26 |
| 4.4 Concept art ทะเลตอนกลางคืน (2)..... | 27 |
| 4.5 Concept art ทะเลตอนกลางคืน (3)..... | 27 |
| 4.6 ตัวเอก | 28 |
| 4.7 ตัวเอกดีไซน์แรก..... | 29 |
| 4.8 Expressionตัวเอก | 29 |
| 4.9 ฉากทะเลตอนกลางวัน (1)..... | 30 |
| 4.10 ฉากทะเลตอนกลางวัน (2)..... | 30 |
| 4.11 ฉากทะเลตอนกลางคืน | 31 |
| 4.12 แพกซ์ชีพแบบแรก (1)..... | 32 |
| 4.13 แพกซ์ชีพแบบแรก (2)..... | 33 |
| 4.14 ดีไซน์แพกซ์ชีพ (1)..... | 33 |
| 4.15 ดีไซน์แพกซ์ชีพ (2)..... | 34 |
| 4.16 ดีไซน์ของภายในแพกซ์ชีพ | 34 |
| 4.17 ภาพร่างแอนิเมชัน | 35 |
| 4.18 การกำหนด Timing ของ Keyframe ใน Adobe After Effects | 36 |
| 4.19 ตัวอย่างการสร้างโฟลเดอร์ | 37 |
| 4.20 อธิบายการทำงานของ Layer Clip..... | 38 |
| 4.21 คำสั่ง Merge Group | 38 |
| 4.22 คำสั่ง Export Layers To Files (1)..... | 39 |
| 4.23 คำสั่ง Export Layers To Files (2)..... | 39 |

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 4.24 การสร้าง Composition..... | 40 |
| 4.25 ตัวอย่าง Timeline ฉาก..... | 41 |
| 4.26 ตัวอย่าง Timeline ตัวละคร (1)..... | 41 |
| 4.27 ตัวอย่าง Timeline ตัวละคร (2)..... | 42 |
| 4.28 ตัวอย่าง Timeline รวมทั้งหมด..... | 42 |
| 4.29 การ Render..... | 43 |
| 4.30 เอฟเฟกต์ CC Rainfall (1)..... | 44 |
| 4.31 เอฟเฟกต์ CC Rainfall (2)..... | 45 |
| 4.32 การสร้าง Null Object..... | 46 |
| 4.33 ตัวอย่าง Null Object (1),..... | 47 |
| 4.34 ตัวอย่าง Null Object (1),..... | 47 |
| 4.35 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “REACH OUT” (1),..... | 48 |
| 4.36 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “REACH OUT” (1),..... | 49 |



กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะบุคคลจากหลายฝ่ายต่อไปนี้

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน ที่ช่วยให้คำปรึกษารวมทั้งแนะนำวิธีการต่างๆ ตั้งแต่การวางแผนจนกระทั่งการผลิตผลงาน

ขอขอบคุณสถานศึกษา รวมทั้งอาจารย์ทุกท่านในสาขา ที่ได้อบรมสั่งสอน ให้คำแนะนำและความรู้ตลอดการศึกษานสามารถทำโครงการชิ้นนี้ได้สำเร็จลุล่วง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการชอบมองขึ้นไปบนท้องฟ้าเมื่อเจอเรื่องหนักใจ จนได้ตระหนักว่าจริงๆ แล้วพื้นที่ที่เราอยู่นั้นสัมพันธ์กับความรู้สึกไม่มากนักน้อย จึงนำเสนอความคิดนั้นออกมาเป็นเรื่องราวของมนุษย์ที่สิ้นความหวังในชีวิตกับการติดอยู่กับกรอบความทุกข์ของตนเอง จนกระทั่งเขาตัดสินใจเดินทางไปจบชีวิต ณ เกาะห่างไกล หากแต่เรือโดยสารเกิดอุบัติเหตุเสียก่อน ทำให้เค้ากลับต้องเอาชีวิตรอดในพื้นที่โล่งกว้างราวกับไม่มีที่สิ้นสุดอย่างมหาสมุทร ความรู้สึกข้างในเขาจึงได้เปลี่ยนแปลงไป ความสำคัญของโครงการนี้คือการนำเสนอมุมมองหนึ่งของการใช้ชีวิตและการลองถอยออกมามองปัญหาในมุมมองอื่น แทนการจมจ่อมอยู่กับความทุกข์ของตนเองเพียงอย่างเดียว ซึ่งจะนำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. นำเสนอมุมมองเกี่ยวกับการตระหนักถึงความมีชีวิตอยู่
2. ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติบนคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Photoshop และ Paint Tool SAI ด้วยเทคนิคเฟรมต่อเฟรม

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ Paint Tool SAI ความยาวไม่เกิน 5 นาที

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิตินำเสนอเรื่องราวของชายที่เดินทางไปฆ่าตัวตายที่เกาะกลางทะเลห่างไกล หากแต่ระหว่างทางเรือโดยสารประสบอุบัติเหตุเสียก่อนจึงทำให้เขาต้องเอาชีวิตรอดท่ามกลางมหาสมุทรกว้างใหญ่ สิ่งนี้ทำให้ความคิดข้างในเขาเปลี่ยนไปและตัดสินใจยอมรับการช่วยเหลือจากผู้อื่น

1.5 แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

1. Pre-Production

1. นำแนวคิดเรื่องพื้นที่ที่แคบหรือกว้างนั้นสัมพันธ์กับความรู้สึกคนเราอย่างไรมาพัฒนาเป็นบทแอนิเมชัน
2. หาตัวอย่างแอนิเมชันหรือภาพยนตร์ เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาในการวางภาพและการเล่าเรื่อง
3. หาข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ประกอบการออกแบบสิ่งของและฉาก
4. ศึกษาด้านการวาดฉากหลัง Landscape ทะเล และการแอนิเมทสิ่งแวดล้อมอย่างลมหรือน้ำ
5. ออกแบบตัวละคร ฉาก และสิ่งของ
6. จัดทำ Storyboard เพื่อกำหนดมุมกล้องและการลำดับภาพ
7. นำ Storyboard มาเรียบเรียงเป็น Animatic เพื่อดูภาพรวมของผลงานและกำหนดระยะเวลา

2. Production

1. ถ่ายฟูตเทจสำหรับฉากที่ต้องการจัดทำด้วยเทคนิค Rotoscope
2. ถ่ายหรือจัดหาวิดีโอที่สามารถนำมาเป็น Reference ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของสิ่งแวดล้อม เช่น คลื่นทะเล วงคลื่นน้ำ ฝวน้ำ
3. สร้าง Keyframe แอนิเมท 2 มิติ ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop เวอร์ชัน CS6 ด้วยวิธีเฟรมต่อเฟรม (การวาดภาพทีละภาพนำมาเรียงกันให้เกิดภาพเคลื่อนไหว)
4. เก็บรายละเอียดเส้น และลงสีผ่านโปรแกรม Paint tool SAI
5. ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบ

3. Post-Production

1. นำไฟล์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมาลำดับภาพและเสียง จัด Timing และใส่เทคนิคพิเศษในโปรแกรม Adobe After Effects เวอร์ชัน CS6
2. ส่งตรวจครั้งแรกเป็นเวอร์ชัน Rough cut จากนั้นนำกลับมาแก้ไข
3. ส่งตรวจครั้งที่สองเป็นเวอร์ชัน Final cut ถือว่าเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนาฝีมือทางด้านแอนิเมชัน 2 มิติ การวาด และการออกแบบ ในระบบดิจิทัลบนคอมพิวเตอร์
2. เรียนรู้กระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน 2 มิติอย่างเป็นระบบ ตามระยะเวลาที่กำหนด
3. ผู้ชมได้รับแง่คิดหนึ่งเกี่ยวกับตระหนักรู้ถึงควมมีชีวิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

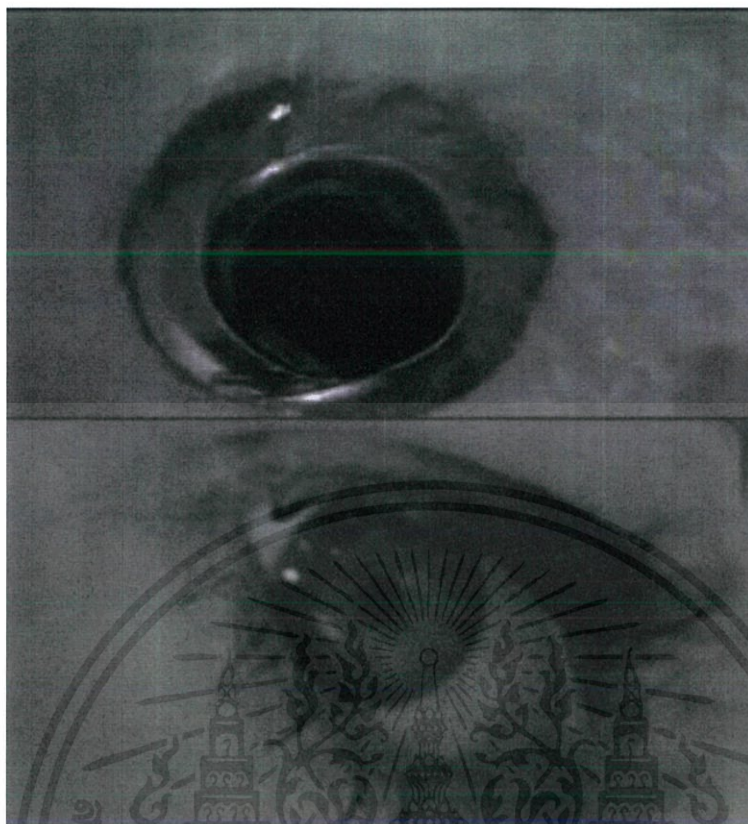
การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครและพัฒนาเนื้อเรื่อง

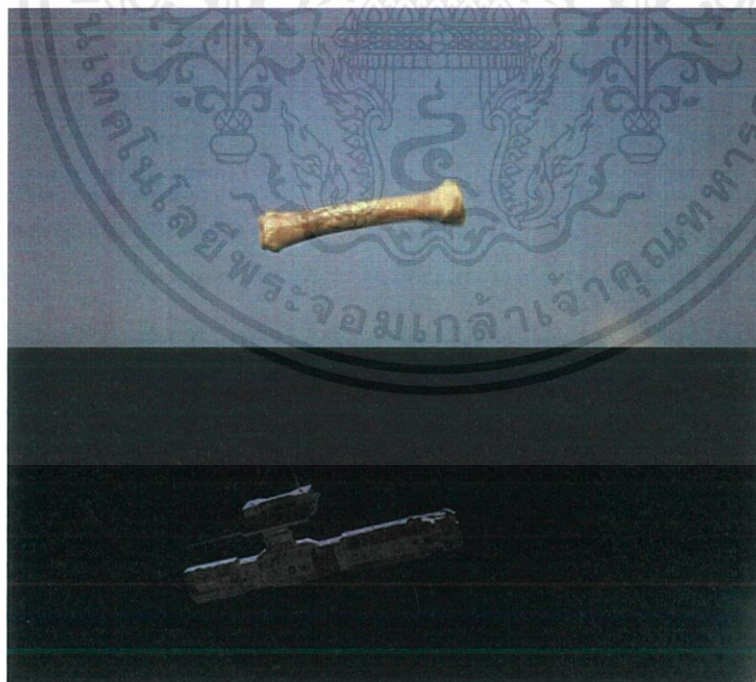
ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่น่าสนใจต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในเนื้อเรื่องและการออกแบบในงานอนิเมชันสองมิติ ดังต่อไปนี้

2.1.1 ภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการอ้างอิงด้านวิธีการเล่าเรื่อง

ข้าพเจ้าเลือกที่จะเล่าเรื่องโดยไม่เรียงลำดับสถานที่และเวลา ดังนั้นจึงมีความสนใจที่จะใช้เทคนิค Match Cut เข้ามาช่วยในการเชื่อมต่อสถานที่และเวลาในแต่ละ Shot เพื่อการเล่าเรื่องที่มีความต่อเนื่องและกระชับมากยิ่งขึ้น Match Cut คือเทคนิคการตัดต่อที่ใช้ความคล้ายทางด้านต่างๆโดยอาจใช้รูปทรง เสียง สี เป็นต้น เพื่อเชื่อมต่อเหตุการณ์เข้าด้วยกัน โดยที่เหตุการณ์นั้นอาจไม่เกี่ยวข้อง ไม่ได้อยู่ในสถานที่หรือเวลาเดียวกันก็ได้ (Wikipedia, 2019)



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงการตัดต่อแบบ Match cut จากภาพยนตร์ Psycho, Alfred Hitchcock (1960)



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงการตัดต่อแบบ Match cut จากภาพยนตร์ 2001: Space Odyssey, Stanley Kubrick (1968)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Morning coffee เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นของนักศึกษาสถาบัน Gobelins เล่าถึงความรู้สึกอึดอัดของชายหนุ่มที่มีต่อแฟนสาวในขณะที่มาแพตอนเช้า ดำเนินเรื่องโดยการตัดสลับระหว่างภาพเหตุการณ์ในโลกความจริงที่เขาไม่มีปฏิริยาใดๆ กับภาพการแสดงความรู้สึกอึดอัดในจิตใจที่ผู้สร้างนำเสนอผ่านการใช้เฟรมหลายรูปแบบมาสร้างกรอบบีบอัดตัวละครไว้ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าได้แนวคิดเรื่องการใช้เฟรมขนาดต่างๆ เพื่อสะท้อนถึงอารมณ์ความรู้สึก



ภาพ 2.3 ภาพจากแอนิเมชัน Morning Coffee (1), Maya AV-RON, David FELIU, Larissa PAZ, Araz KEILAN, Shen YI (2017)



ภาพที่ 2.4 ภาพจากแอนิเมชัน Morning Coffee (2), Maya AV-RON, David FELIU, Larissa PAZ, Araz KEILAN, Shen YI (2017)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Life of Pi ภาพยนตร์มีส่วนคล้ายกับบทแอนิเมชันโครงการนี้ตรงที่ตัวเอกประสบอุบัติเหตุจนต้องเอาชีวิตรอดกลางทะเลเช่นเดียวกัน และการที่ต้องใช้ชีวิตอยู่คนเดียวท่ามกลางพื้นที่โล่งกว้างนั้นเองก็ได้ส่งผลให้ความคิดของเขาเปลี่ยนไป เมื่อได้เห็นถึงโลกที่กว้างใหญ่และวัฏจักรของเหล่าสิ่งมีชีวิต ทำให้สุดท้ายเขาสามารถทำใจยอมรับความตายได้ หากแม้ไม่ได้รับความช่วยเหลือ



ภาพ 2.5 ภาพจากภาพยนตร์ Life of Pi, Ang Lee (2012)

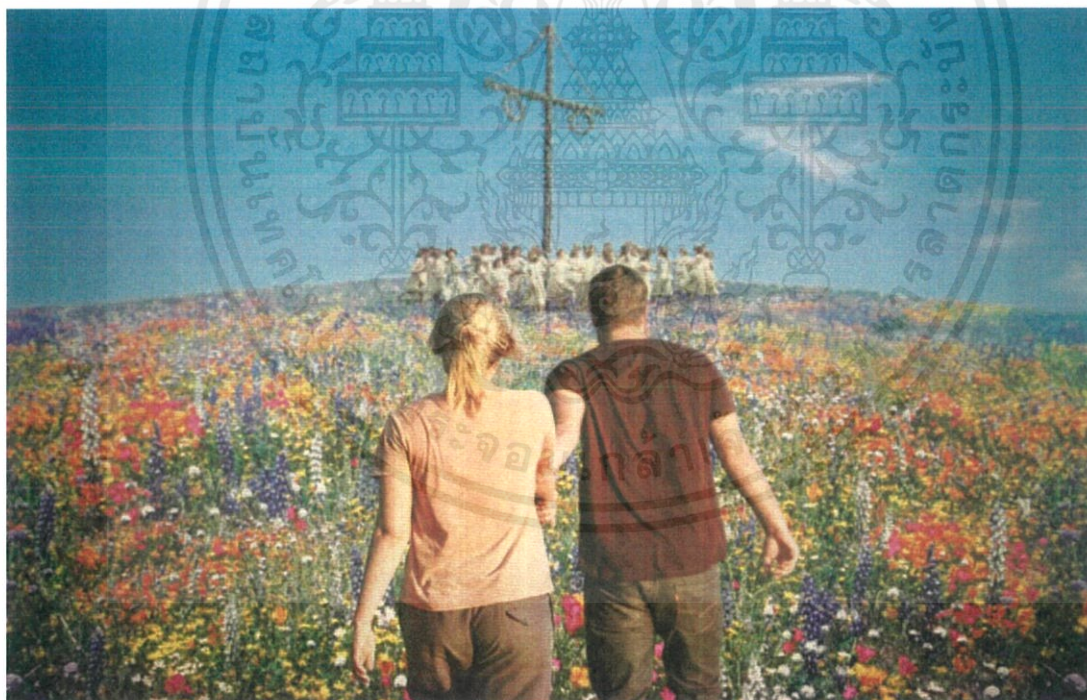
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการกำกับศิลป์

2.2.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพเพื่ออ้างอิงด้าน Mood and Tone

Mood คือความรู้สึก หรือบรรยากาศของภาพยนตร์นั้นๆที่สามารถรับรู้ได้โดยผู้ชม สามารถนำเสนอได้ผ่านการออกแบบด้านต่างๆเช่น บทภาพยนตร์ สถานที่ ดนตรีประกอบหรือโทนสี Tone นั้นเป็นส่วนของวิธีหรือสไตล์การนำเสนอเรื่องราวและบรรยากาศของเรื่องที่ถูกบอกเล่าโดยผู้สร้าง Mood and Tone ที่สอดคล้องกันจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความคาดหวังต่อตัวภาพยนตร์ว่าเนื้อเรื่องจะไปในทิศทางไหนและอยากติดตามต่อ แต่ Mood and Tone ก็ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกันเสมอไป ขึ้นอยู่กับผู้สร้างที่จะเลือกวิธีการนำเสนอ (Garry Scott, 2012)

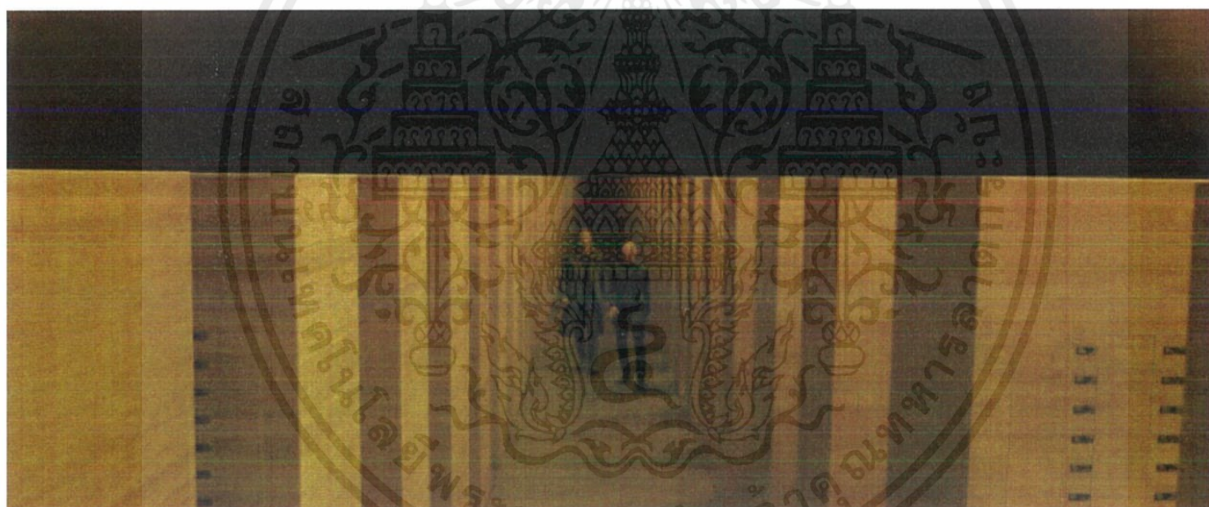
อย่างเช่นตัวอย่างภาพยนตร์ Midsommar แม้ตัวภาพยนตร์จะเป็นแนวสยองขวัญ หากแต่ผู้กำกับเลือกใช้โทนสีที่สดใสและภาพที่สวยงาม เนื่องจากภาพจำของหนังสยองขวัญส่วนใหญ่มีโทนที่มืด การทำเช่นนี้เป็นเหมือนการหลอกผู้ชมไปสู่จุดที่ไม่คุ้นเคย ทำให้เกิดความไม่สบายใจ ไม่น่าไว้วางใจ ซึ่งอารมณ์เหล่านี้เองก็เป็น Mood สำคัญของหนังสยองขวัญ



ภาพ 2.6 ภาพจากตัวอย่างภาพยนตร์ Midsommar. Ari Aster (2019)

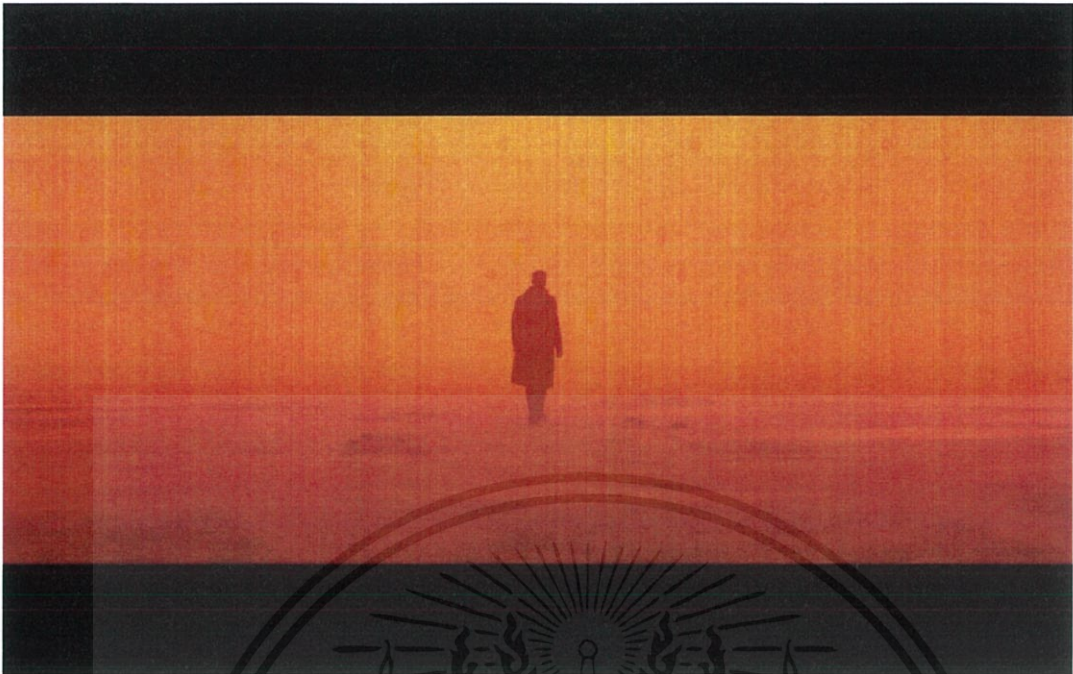
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Blade runner 2049 เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าใช้อ้างอิงเรื่อง Mood and Tone ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางค้นหาความจริงของตัวเอกว่าเขาเป็นมนุษย์ปกติหรือมนุษย์เทียมที่ถูกสร้างขึ้น แม้ว่าภาพยนตร์จะตั้งคำถามเกี่ยวข้องกับคุณค่าและความหมายของการเป็นมนุษย์ หากแต่ใช้ขนาดภาพที่กว้างจนตัวละครมีขนาดเล็กมาก การใช้เฟรมขนาดใหญ่และตัวละครขนาดเล็ก คล้ายภาพวาดในยุค Mannerist ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาที่มีการค้นพบว่าโลกไม่ได้เป็นศูนย์กลางของจักรวาล ทำให้เกิดแนวคิดต่อมาว่าจริงๆแล้วมนุษย์นั้นไม่ได้ยิ่งใหญ่หรือเป็นศูนย์กลางของทุกสิ่ง เมื่อตัวตนของมนุษย์โดนลดความสำคัญ ศิลปินจึงเริ่มวาดภาพของมนุษย์เล็กลง มีความสอดคล้องกับบทภาพยนตร์แอนิเมชันโครงการนี้ที่ตัวเอกต้องไปติดอยู่ในพื้นที่โล่งกว้างอย่างทะเล ทำให้เขาได้ตระหนักถึงความเล็กของตัวเองและปัญหาของเขา (The Telegraph, 2015)

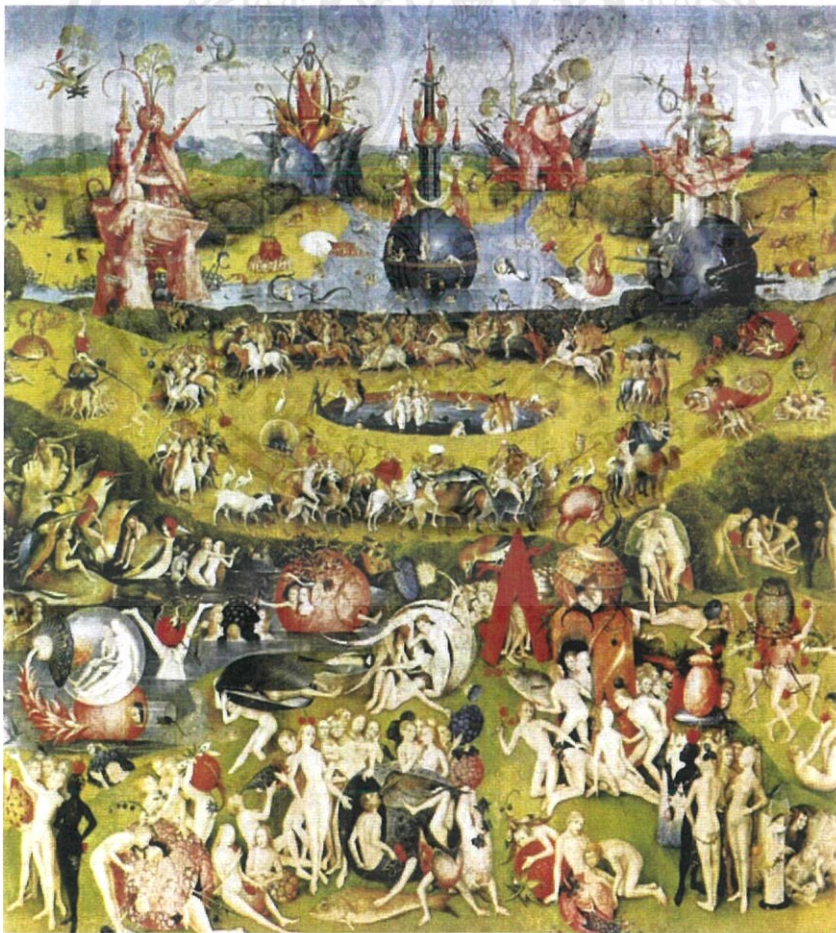


ภาพที่ 2.7 ภาพจากภาพยนตร์ Blade Runner 2049 (1), Denis Villeneuve (2017)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพจากภาพยนตร์ Blade Runner 2049 (2), Denis Villeneuve (2017)



ภาพ 2.9 ภาพวาดในยุค Mannerist Garden of Earthly Delights, Hieronymus_Bosch (1510)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 Software สำหรับการออกแบบ Concept art

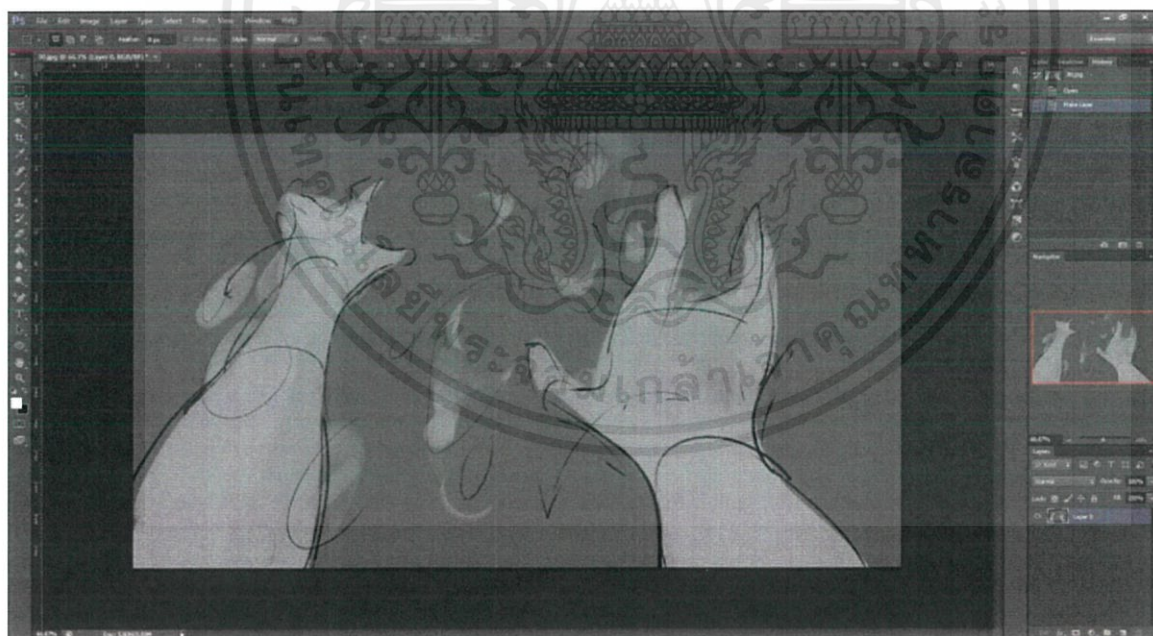
การออกแบบ Concept art สำหรับการกำกับศิลป์ในแอนิเมชันสามารถใช้โปรแกรมสำหรับออกแบบได้หลายโปรแกรม ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะใช้โปรแกรม 2 โปรแกรมต่อไปนี้

1. Adobe Photoshop
2. Paint tool SAI

ทั้งสองโปรแกรม เป็นโปรแกรมที่นิยมในการวาดภาพประกอบและการทำ Concept Art

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop หรือเรียกโดยทั่วไปว่า Photoshop เดิมเป็นโปรแกรมแก้ไขและตกแต่งภาพถ่ายของทาง Adobe หากแต่ภายหลังถูกพัฒนาต่อ เพิ่ม Feature และเครื่องมือที่เป็นมิตรต่อการทำ Graphics Design และการวาดภาพมากขึ้น จึงได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง

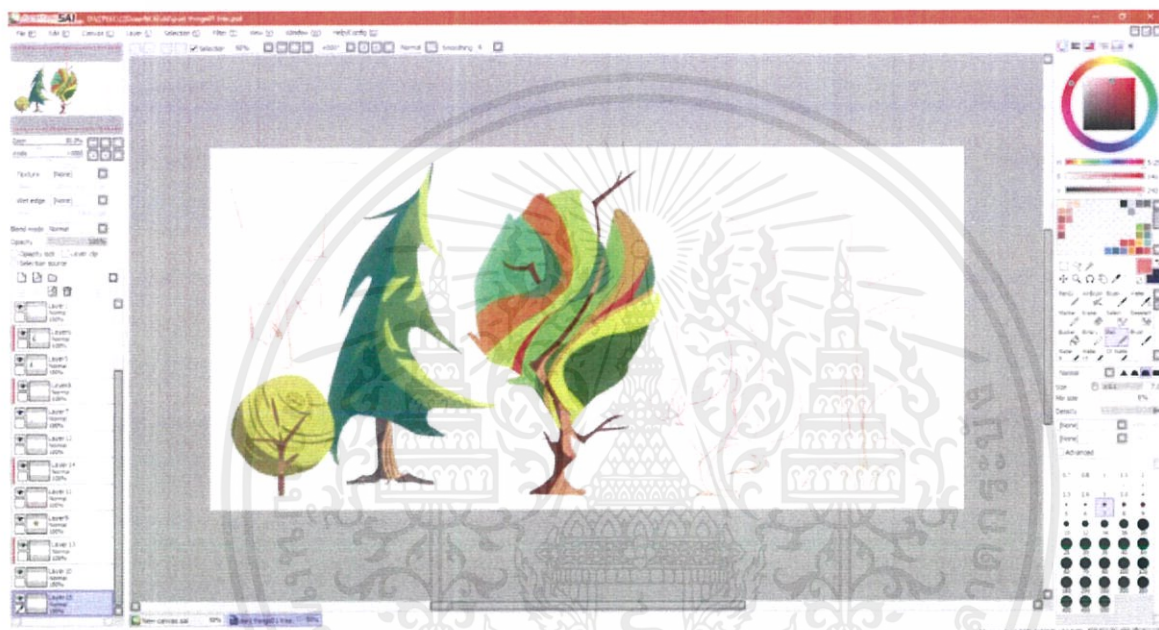


ภาพที่ 2.10 ตัวอย่างโปรแกรม Photoshop, วจนา (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Paint Tool SAI

Paint Tool SAI หรือเรียกโดยทั่วไปว่า SAI เป็นโปรแกรมสำหรับงานวาดภาพโดยเฉพาะ พัฒนาโดย Systemax Software ประเทศญี่ปุ่น มีจุดเด่นอยู่ที่การตอบสนองของบริษัทที่นุ่มนวล และโปรแกรมที่มีขนาดเล็ก มีความรวดเร็ว จึงเป็นโปรแกรมที่นิยมในการใช้วาดภาพลงสี แต่เนื่องจากการที่โปรแกรมถูกพัฒนาไว้เพื่องานวาดภาพโดยเฉพาะจึงไม่มี Feature ในการตกแต่ง แก๊ซ แอนิเมท หรือการทำ Effect มากนัก



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่างโปรแกรม Paint tool SAI, วนา (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการขบมองขึ้นไปบนท้องฟ้าเมื่อเจอเรื่องหนักใจ จนได้ตระหนักว่าจริงๆ แล้วพื้นที่ที่เราอยู่นั้นสัมพันธ์กับความรู้สึกไม่มากนักน้อย จึงนำเสนอความคิดนั้นออกมาเป็นเรื่องราวของมนุษย์ที่สิ้นความหวังในชีวิตกับการติดอยู่กับกรอบความทุกข์ของตนเอง จนกระทั่งเขาตัดสินใจเดินทางไปจบชีวิต ณ เกาะห่างไกล หากแต่เรือโดยสารเกิดอุบัติเหตุเสียก่อน ทำให้เค้ากลับต้องเอาชีวิตรอดในพื้นที่โล่งกว้างราวกับไม่มีที่สิ้นสุดอย่างมหาสมุทร ความรู้สึกข้างในเขาจึงได้เปลี่ยนแปลงไป ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการสื่อว่า เมื่อเราลองถอยออกมาดูปัญหาในมุมมองอื่น เราอาจพบมุมมองใหม่ แทนการจมจ่อมอยู่กับความทุกข์ของตนเองเพียงอย่างเดียว

3.2 แนวความคิด (Theme)

การดำรงกับความเศร้าอาจทำให้เราหลงลืมไปว่าโลกนี้กว้างใหญ่

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

ชายที่หมดหวังในชีวิตจนตัดสินใจที่ฆ่าตัวตาย แต่ไม่สำเร็จ เขาพยายามอีกครั้งแต่ครั้งนี้เลือกที่จะไปตาย ณ เกาะกลางทะเลห่างไกล หากแต่เรือที่เขาโดยสารนั้นเกิดอุบัติเหตุเสียก่อน กลับกลายเป็นว่าเขาต้องมาเอาชีวิตรอดท่ามกลางมหาสมุทรกว้างใหญ่บนแพกู้ชีพ

3.4 โครงเรื่อง (Treatment)

แก้อ้อยู่เบื้องหน้า ชายหนุ่มก้าวเท้าขึ้นไป เขาได้ตัดสินใจแล้วว่า จะจบชีวิตของตนเองลง ณ ที่แห่งนี้ และเวลานี้ เขาเตรียมการทุกอย่างมาแล้ว เชือกในมือเส้นนี้ก็เช่นกัน ปลายเท้าของเกร็งขึ้น พยายามที่จะถ่าย น้ำหนักกับแก้อ้อย เชือกนั้นดึงขึ้นจากน้ำหนักตัว ฉับพลัน แก้อ้อยล้มลงพร้อมกับเชือกที่ขาดออก ชายหนุ่มหายใจ หอบถี่จากการตกใจ ก่อนที่จะมีสติคิดว่าความตั้งใจของเขานั้นล้มเหลว

ภายในแพกุกัย ชายหนุ่มล้อมรอบด้วยของต่างๆ ที่ติดมากับแพมากมาย เช่นอาหารและอุปกรณ์ขอความช่วยเหลือ เขานั่งเหม่อมองไปยังพื้นทะเลกว้าง วงคลื่นน้ำที่เข้ามากระทบแพเป็นจังหวะ ทำให้นึกถึงวัน นั้น

ณ ท่าเรือ หลังจากความล้มเหลวในครั้งแรกเขาตัดสินใจที่จะจบชีวิตของตนเองอีกครั้ง แต่คราวนี้เลือกที่จะไปยังสถานที่ห่างไกลอย่างเกาะสักแห่งกลางทะเลเพื่อหนีจากทุกสิ่ง ชายหนุ่มเหม่อมองวงคลื่นบนพื้นน้ำ ที่มากระทบสะพานเรือ สักพักเสียงสัญญาณออกเรือก็ดังขึ้นปลุกเขาให้ตื่นจากภวังค์ เขามุ่งหน้าเดินออกไปสู่ เรือโดยสาร ภาพต่อมาที่จำได้คือพายุฝน คลื่นน้ำที่กระแทกตัว ท่ามกลางความมืดและสับสน เขาพยายามตะ เกียตตะกายขึ้น มองเห็นบางอย่างที่อยู่เหนือพื้นน้ำ ด้วยสัญชาตญาณจึงคว้าไว้

หลังจากนึกหลายๆ เรื่องอยู่ซักพักเขาก็รู้สึกหิวจึงค้นหาอาหารแห้งที่ยังเหลืออยู่บนแพนั้นกิน แต่ด้วยความรีบร้อนจึงผลอทำอาหารชิ้นสุดท้ายนั้นตกลงสู่พื้นน้ำ ชายหนุ่มกำลังจะเอื้อมมือไปคว้าหากแต่ฉับพลันก็มี ปลาจำนวนมากเข้ามาล้อมกินอาหารนั้น ซักพักพวกมันก็ตามมากินปลา เขามองเหล่าสัตว์มากมายที่พยายามที่จะมีชีวิตอยู่

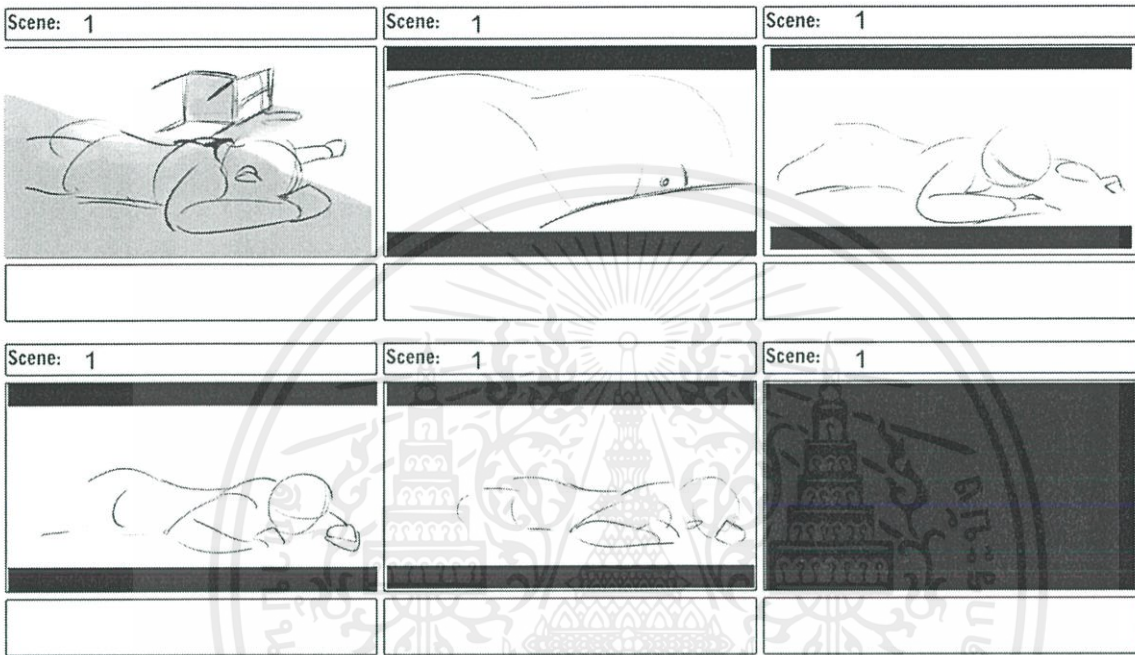
ชายหนุ่มลอยตัวอยู่ในทะเลพร้อมกับขวดน้ำขวดสุดท้ายของเขา เขาเองก็พยายามที่จะมีชีวิตอยู่อีก ครั้งแล้วเหมือนกัน เขามองวิหิตวิทัศน์ของท้องฟ้าและพื้นทะเล ชั่วโมงนั้นอยู่ๆก็สัมผัสได้ถึงความกว้างใหญ่ ความสงบ ทำให้เขาตระหนักว่าเขาเองนั้นเป็นแค่จุดเล็กๆเท่านั้น มีเสียงดังขึ้นแว่วจากที่ไกลๆเขาหันไปและพบกับเงาเลือนกลางของเรือ ชายหนุ่มมองอยู่ซักพัก ก่อนจะตัดสินใจกระโจนเข้าไปค้ำของในแพ เขาหยิบพลุ สัญญาณที่เคยเขี่ยทิ้งไปขึ้นมาก่อนจะดึงฉนวนออก ปลอ่ยให้คว้นสัญญาณพวยพุ่งบอกตำแหน่งของตนเพื่อขอรับการช่วยเหลือ เขาต้องการที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป

จากบทภาพยนตร์และโครงเรื่องดังกล่าว ข้าพเจ้าได้นำมาพัฒนาต่อเป็น Storyboard ของภาพยนตร์ แอนิเมชันสั้น REACH OUT ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard

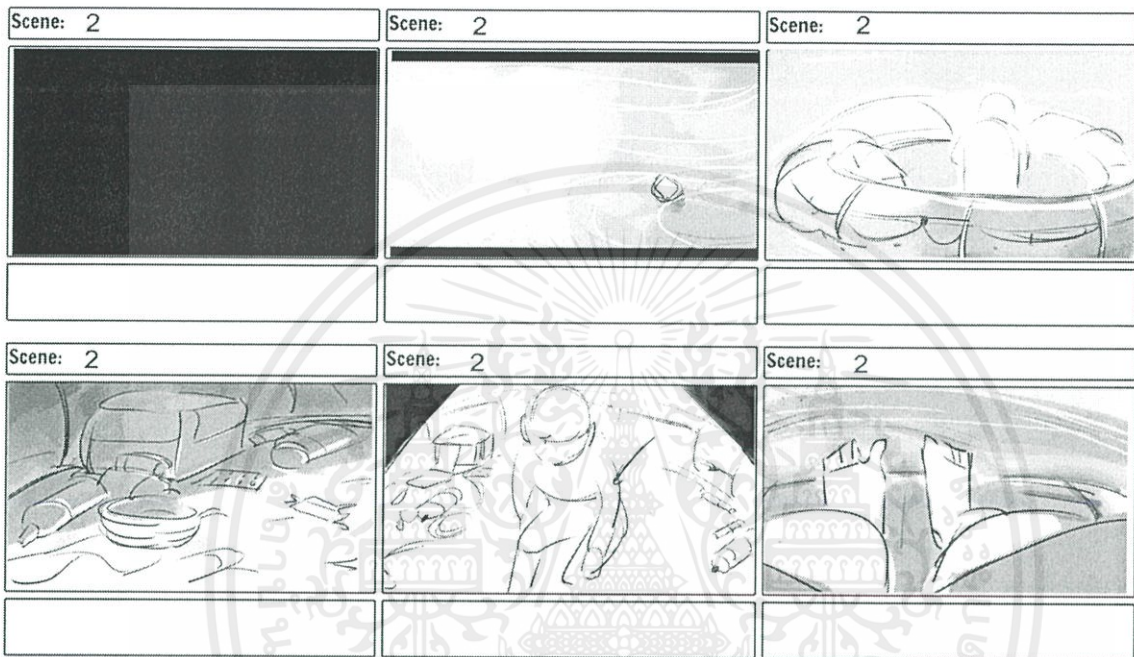
REACH OUT



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.1 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (1), วณา ดวงอก, 2561

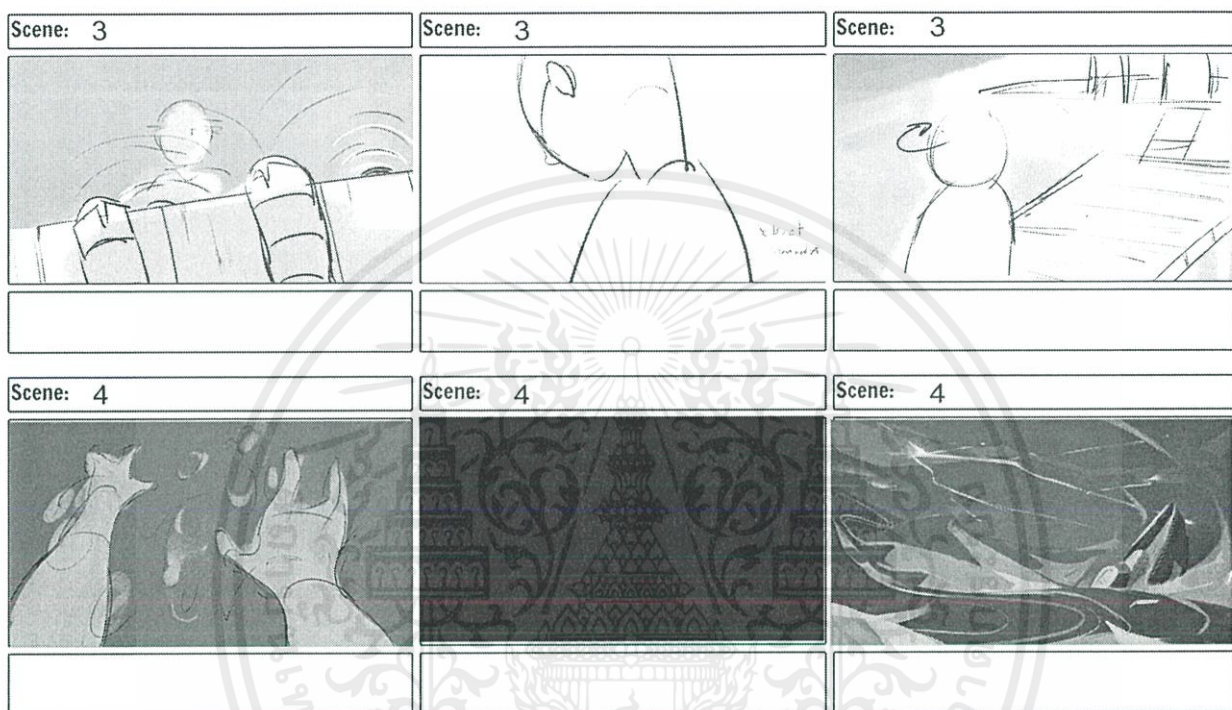
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.3 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (3), วจนา ดวงอก, 2561

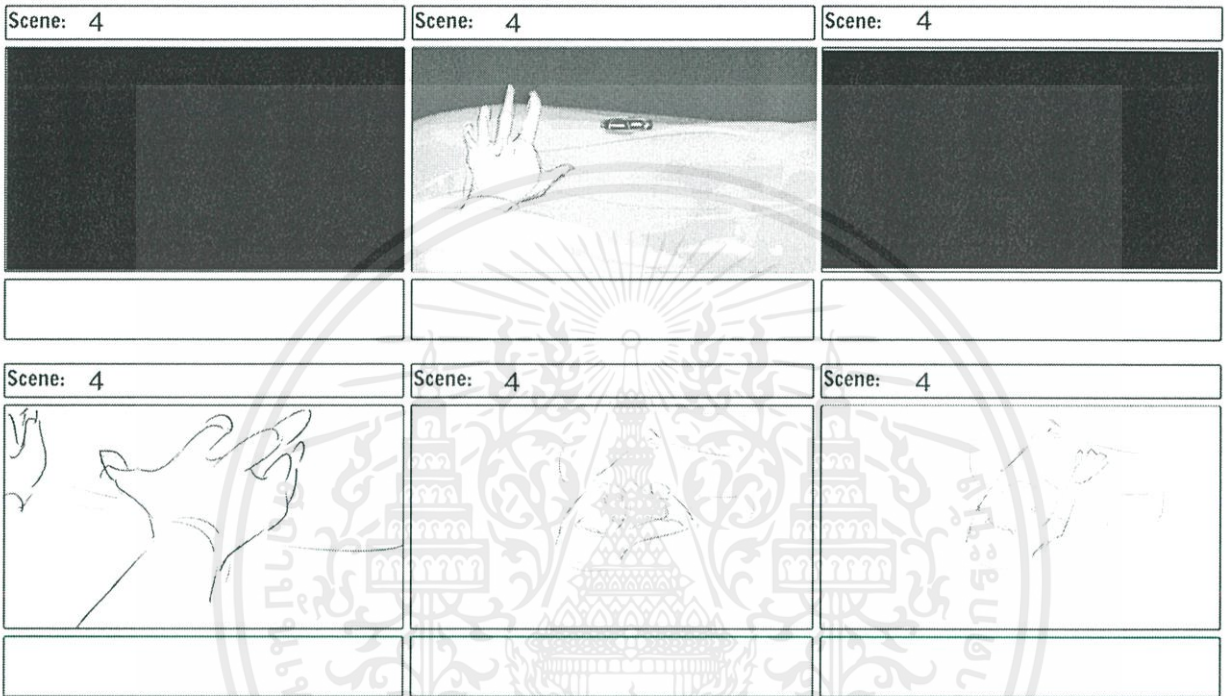
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at [Storyboard That](https://www.storyboardthat.com)

ภาพที่ 3.4 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (4), วนา ดวงอก, 2561

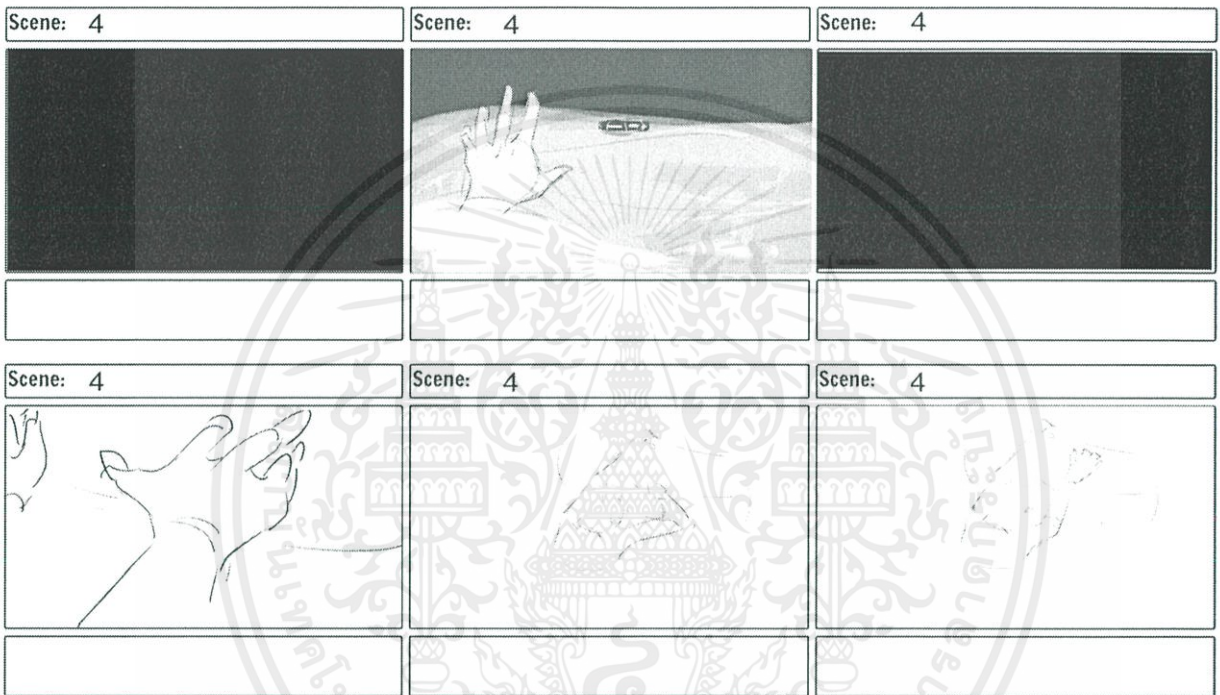
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.5 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (5), วรณา ดวงอก, 2561

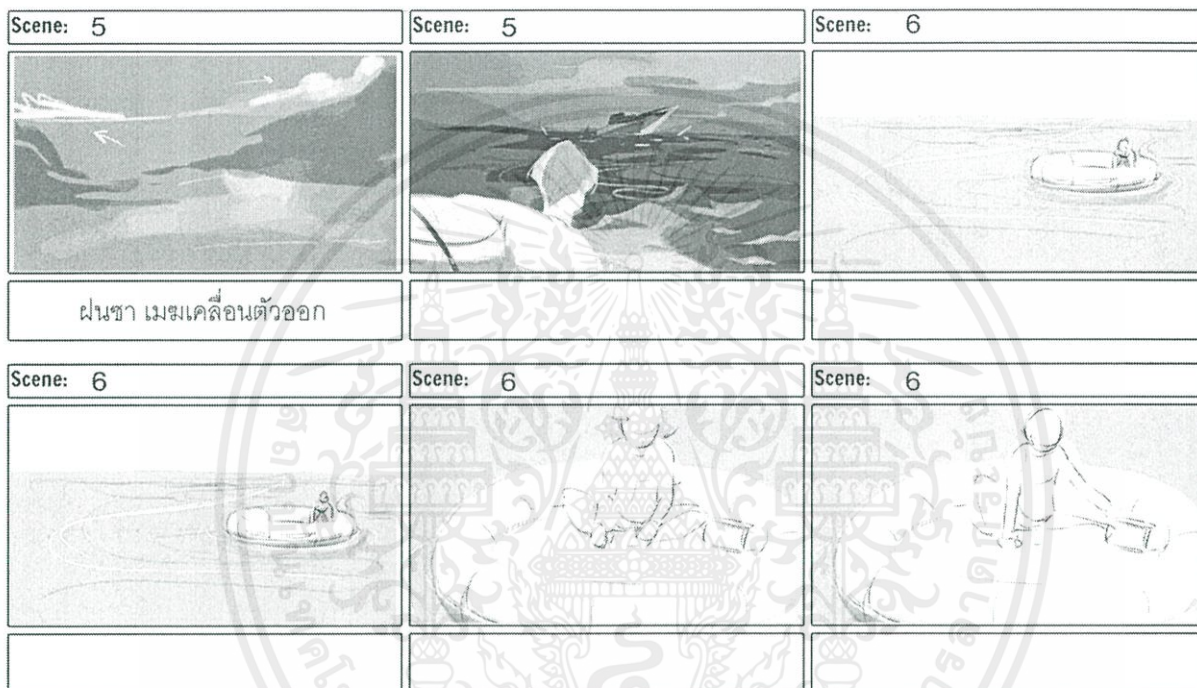
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.6 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (6), วนา ดวงอก, 2561

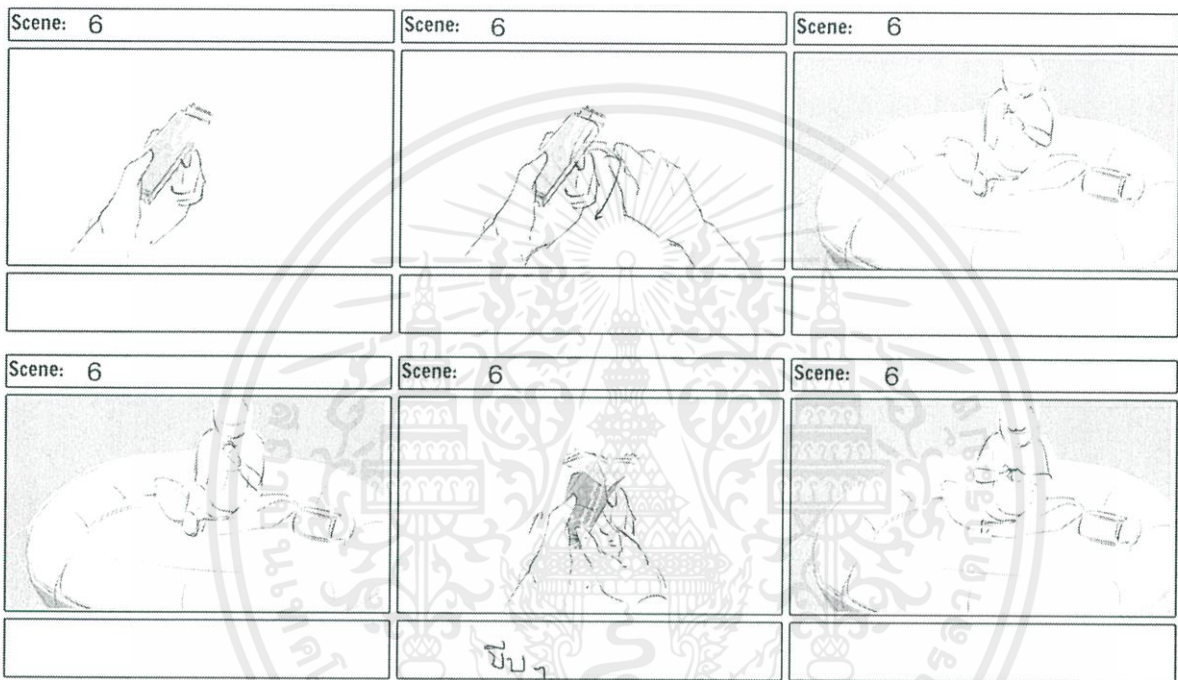
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.7 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (7), วรณา ดวงเอก, 2561

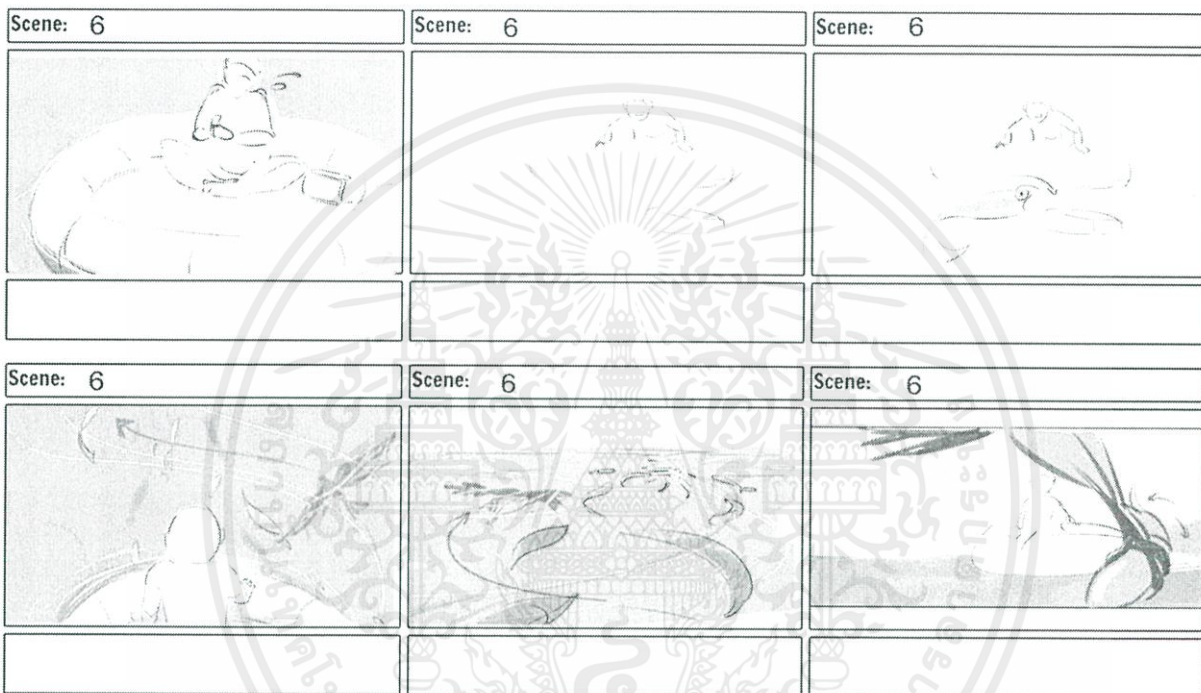
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.8 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (8), วนา ดวงอก, 2561

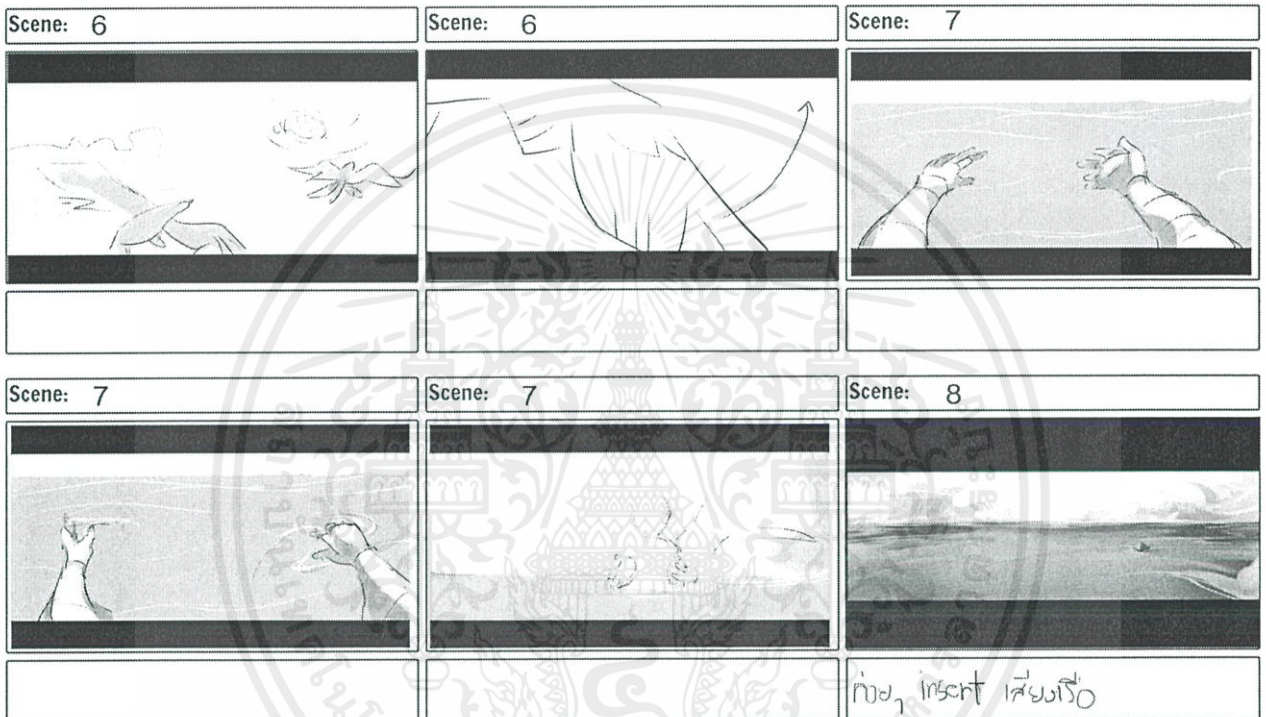
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.9 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (9), วรณา ดวงออก, 2561




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at [Storyboard That](https://www.storyboardthat.com)

ภาพที่ 3.10 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (10), วรณา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | | |
|--|--|--------|
| Scene: 8 | Scene: | Scene: |
|  |  | |
| end | | |
| Scene: | Scene: | Scene: |
| |  | |
| | | |

Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.11 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACH OUT (11), วรนา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 2D Pre-Production

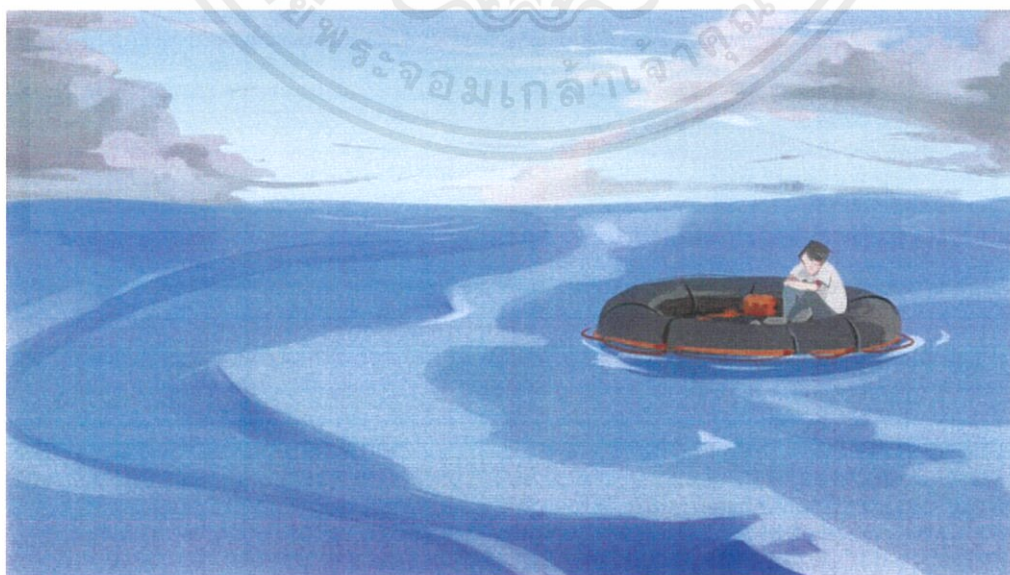
เป็นขั้นตอนการวางแผนเตรียมตัวก่อนเริ่มทำงานงานจริง โดยการออกแบบสิ่งต่างๆที่จะปรากฏอยู่ภายในงาน เช่น ตัวละคร ฉากหลัง สิ่งของประกอบฉากเพื่อให้ขั้นตอนการสร้างนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่นและมีดีไซน์ที่ไว้ใช้อ้างอิง โดยเริ่มจากการออกแบบร่างไว้และปรับปรุงให้ดีขึ้นและเหมาะสมกับเรื่องยิ่งขึ้น

นอกจาก Storyboard ที่ได้กล่าวไปในบทที่ 3 ขั้นตอน Pre-Production สำหรับแอนิเมชันแบ่งได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1.1 ออกแบบ Concept art

เป็นขั้นตอนในการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นรูปภาพเพื่อใช้กำหนดทิศทางการออกแบบส่วนอื่นๆ เช่น ตัวละคร ฉาก ฯลฯ ตัวผลงานเมื่อเสร็จสมบูรณ์ออกมาอาจมีความเหมือนหรือแตกต่างกันกับ Concept art ที่วางไว้ได้

เนื้อเรื่องดำเนินอยู่ในทะเลเป็นส่วนมาก สิ่งที่ต้องออกแบบได้แก่ คลื่น ท้องฟ้า เมฆ ตัวคลื่นเป็นรูปทรงและเส้นมากกว่าเน้นแบบสมจริง เพื่อเอื้อต่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว ส่วนของท้องฟ้าและน้ำทะเล แม้จะเป็นสีฟ้าเหมือนกัน หากแต่มีโทนสีและค่าน้ำหนักของสีที่แตกต่างกัน



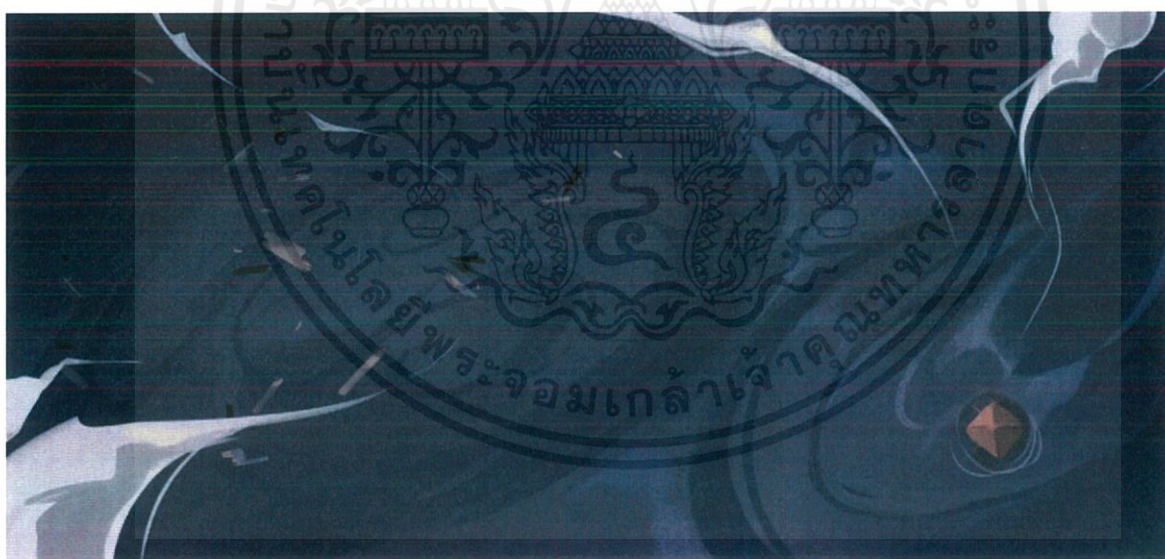
ภาพที่ 4.1 Concept art ทะเลตอนกลางวัน (1). วรณา ดวงเอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.2 Concept art ทะเลตอนกลางวัน (2), วรณา ดวงเอก, 2561

ส่วนฉากในตอนกลางคืน ท้องฟ้าและพื้นน้ำจะมีค่าน้ำหนักเข้มและความสดของสีที่น้อยกว่าตอนกลางวันแสดงควมมืดมัวเพราะเป็นฉากพายุ



ภาพที่ 4.3 Concept art ทะเลตอนกลางคืน (2), วรณา ดวงเอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 Concept art ทะเลตอนกลางคืน (2), วรนา ดวงเอก, 2561



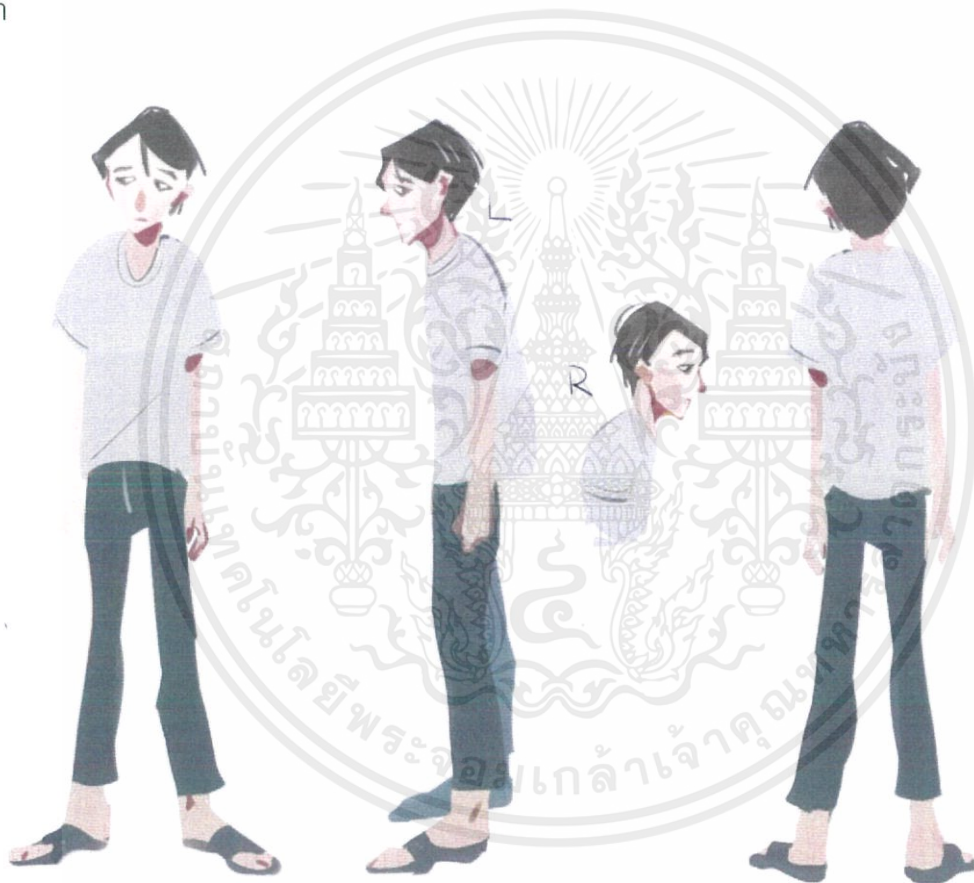
ภาพที่ 4.5 Concept art ทะเลตอนกลางคืน (3), วรนา ดวงเอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ออกแบบตัวละคร

ตัวเอก

ชายหนุ่มที่อมทุกข์ จะมีการแสดงออกทั้งทางหน้าตาและท่าทางค่อนข้างน้อย เคลื่อนไหวช้า ดีไซน์แววตาที่ดูเหม่อและหลังค่อมเล็กน้อย โทนมืดที่ใช้จะค่อนข้างออกโทนเย็น เป็นสีขาและดำที่ค่อนข้างเจื่อน้ำเงิน เพื่อให้เกิดความกลมกลืนกับฉากหลังที่อยู่ในทะเลเกือบทั้งหมดและการใช้สีเรียบๆ เพื่อให้ความรู้สึกที่ค่อนข้างเฉื่อยชา



ภาพ 4.6 ตัวเอก, วจนา ดวงจอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.7 ตัวเอกดีไซน์แรก, วจนา ดวงงอก, 2561

ในดีไซน์แรกและดีไซน์แบบสำเร็จนั้นใช้แนวคิดเดียวกัน หากแต่แบบสำเร็จจะมีการปรับให้รูปทรงบางส่วนดูแหลมขึ้นให้อารมณ์ที่ดูไม่มั่นคง และแก้ไขเส้นให้ดูสั้นโหลกว่า



ภาพ 4.8 Expression ตัวเอก, วจนา ดวงงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ออกแบบฉาก

ฉากโดยส่วนมากนั้นยังคงอ้างอิงการออกแบบมาจาก Concept art แต่ยังมีส่วนที่ปรับเปลี่ยนเพื่อให้
ง่ายต่อการแอนิเมทเช่นรูปทรงของตัวคลื่น

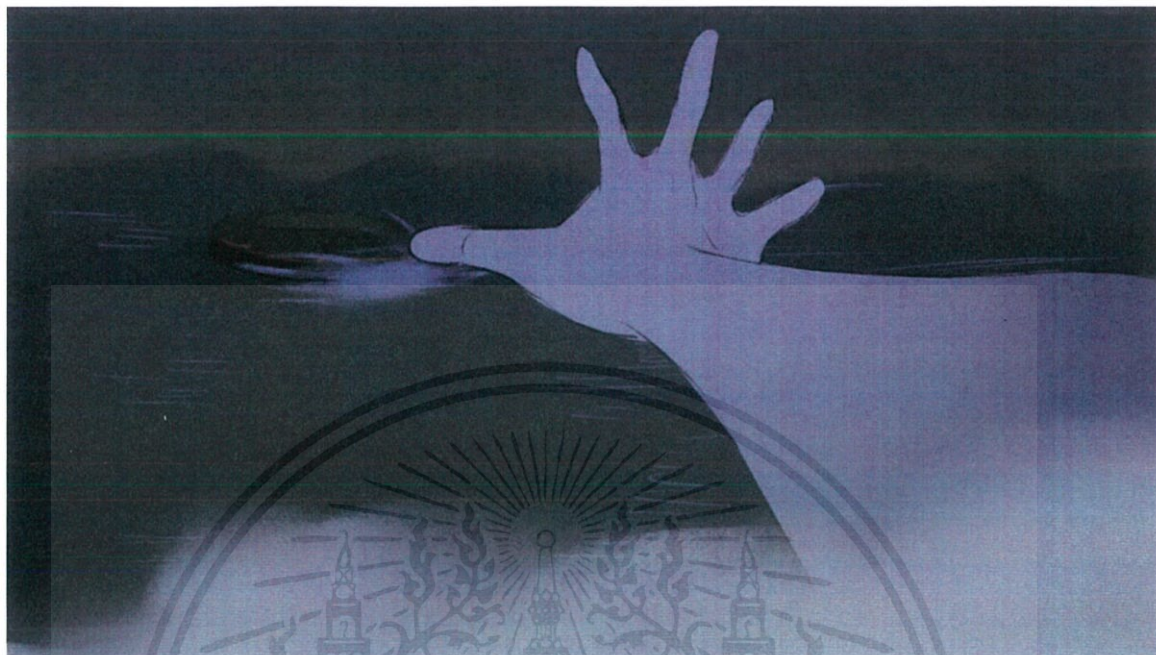


ภาพ 4.9 ฉากทะเลตอนกลางวัน (1), วรณา ดวงอก, 2561



ภาพ 4.10 ฉากทะเลตอนกลางวัน (2), วรณา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

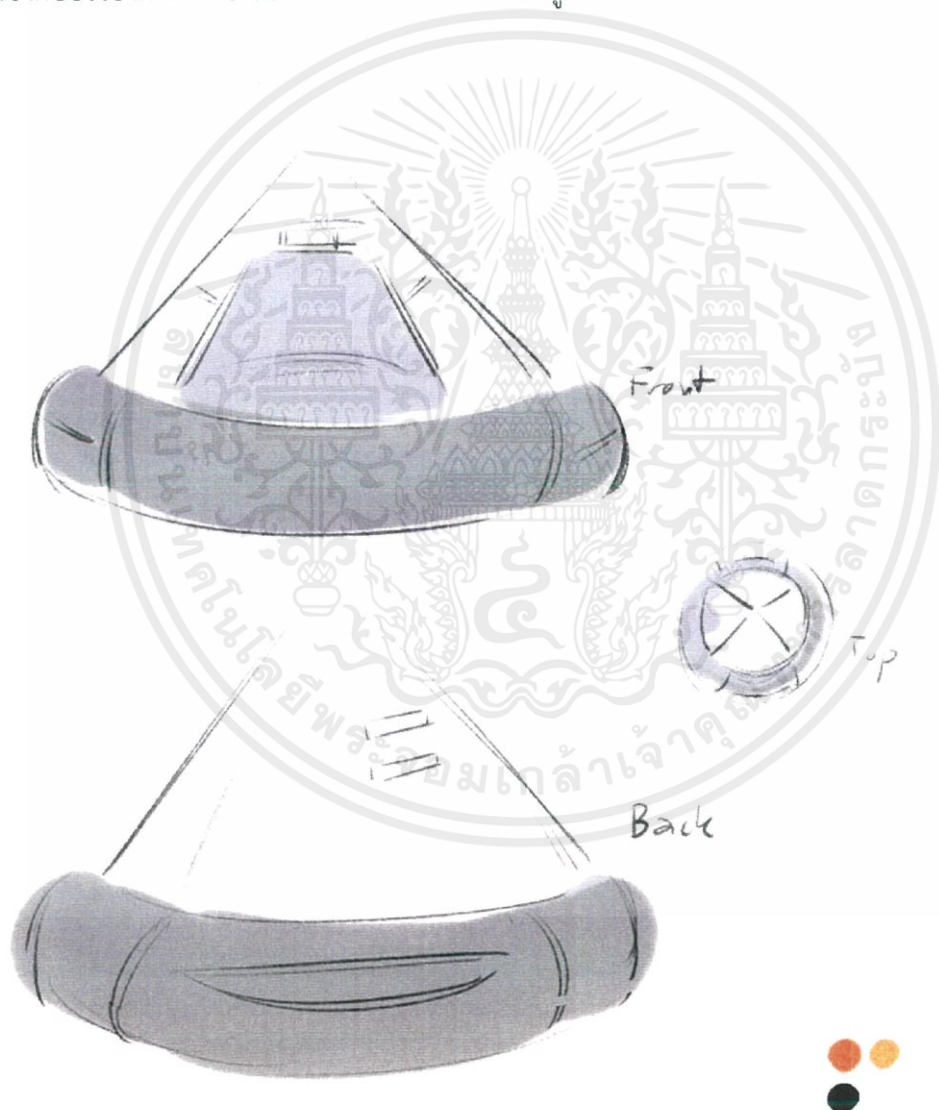


ภาพ 4.11 ฉากทะเลตอนกลางคืน, วรณา ดวงเอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

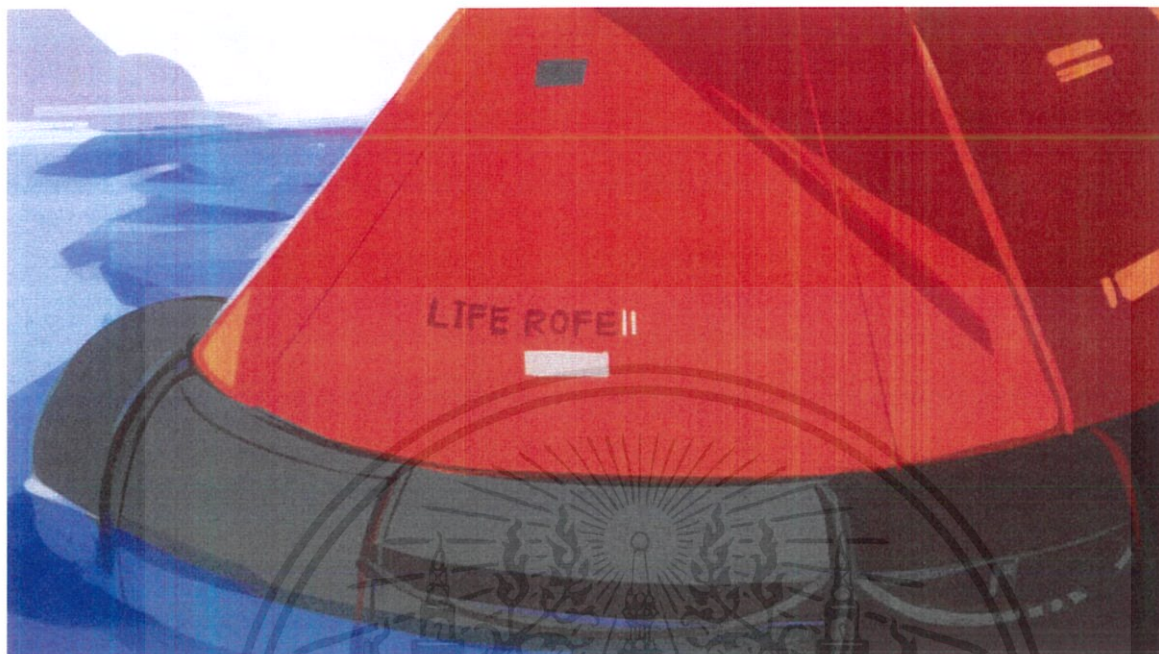
4.1.3 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

แพกัซซีพออกแบบอ้างอิงมาจากแพกัซซีพของจริง ที่ส่วนมากจะเป็นสีที่สดอย่างเช่นสีส้มหรือสีแดงเพื่อ
 ง่ายต่อการสังเกตเห็นบนพื้นที่กว้าง ส่วนมากมีพื้นเป็นวงกลมหรือสี่เหลี่ยม ในตอนแรกออกแบบให้มีหลังคา
 ตามแบบแพกัซซีพทั่วไป หากแต่ภายหลังได้ปรับเอาหลังคาออกเพื่อเพิ่มความรู้สึกของความยากลำบากในการ
 เอาตัวรอดในทะเลของตัวเอก แต่ส่วนตัวแพนนั้นถูกเปลี่ยนสีส่วนใหญ่ให้เป็นสีโทนเข้มขึ้นเพื่อความสมดุลของสี
 เมื่อจัดวางเข้ากับบรรยากาศ แต่ยังมีสีส้มสดเป็นส่วนประกอบอยู่



ภาพ 4.12 แพกัซซีพแบบแรก (1), วณา ดวงงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.13 แพ้ชูชีพแบบแรก (2), วจนา ดวงออก, 2561

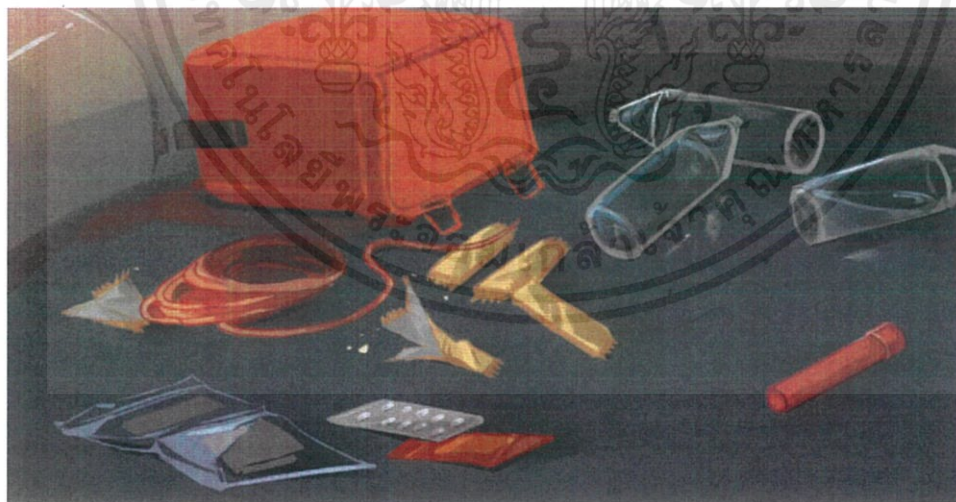


ภาพ 4.14 ดีไซน์แพ้ชูชีพ (1), วจนา ดวงออก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.15 ตีไซน์แพกซ์ชีพ (2), วรณา ดวงงอก, 2561



ภาพ 4.16 ตีไซน์ภายในแพกซ์ชีพ, วรณา ดวงงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Production

4.2.1 การแอนิเมท 2D

การร่างภาพและแอนิเมทจะเริ่มในโปรแกรม paint tool SAI โดยแบ่ง 1 เลเยอร์ ต่อ 1 Keyframe ในการแอนิเมทมีเทคนิคหลักๆอยู่ 2 แบบคือ Straight ahead และ Pose to pose แบบ Straight ahead นั้นจะเป็นการแอนิเมทโดยวาดเฟรมต่อกันไปเรื่อยๆตามลำดับ จากเฟรมแรกสู่เฟรมสุดท้าย มีข้อดีคือให้ความรู้สึกถึงความสั่นไหวและการเคลื่อนไหวที่อิสระและมีพลังมากกว่า ข้อเสียคือ เนื่องจากไม่ได้มีการกำหนดอะไรไว้ก่อนอาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนทางด้าน Timing และดีไซน์ของตัวละคร ส่วนเทคนิคแบบ Pose to pose นั้นคือการกำหนดเฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้ายไว้ก่อนแล้วค่อยเติม in between จนสมบูรณ์ มีข้อดีคือไม่เกิดการคลาดเคลื่อนทางด้าน Timing และดีไซน์ของตัวละคร ส่วนข้อเสียคืออาจทำให้การเคลื่อนไหวไม่สั่นไหวหรือน่าเบื่อได้ (Toonboom, 2019)

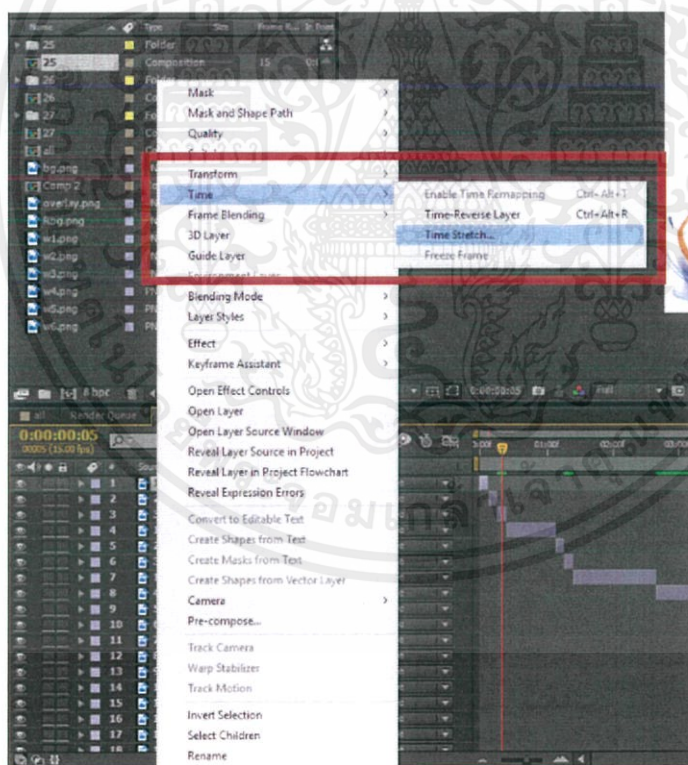


ภาพ 4.17 ภาพร่างแอนิเมชัน, วรณา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยเรื่องนี้ใช้วิธี Pose to Pose เป็นส่วนมากเพราะค่อนข้างง่ายต่อการแอนิเมทในโปรแกรมที่ไม่มี Timeline ให้ดู Timing แบบเรียลไทม์ขณะวาด จากนั้นเซฟเป็นไฟล์สกุล .PSD เพื่อนำไปเรียง Timing ใน Adobe After Effects

โดยการนำไฟล์ .PSD เข้ามาใน Adobe After Effects ให้เราสร้าง Composition ขึ้นมาใหม่ตามขนาดภาพที่ต้องการ จากนั้นนำไฟล์ .PSD เข้ามาใน Composition โปรแกรมจะเรียงเลเยอร์ให้เราโดยอัตโนมัติ เลือกเลเยอร์ทั้งหมดคลิกขวา เลือก Timing เพื่อเปลี่ยนหน่วยของคีย์เฟรม ตั้งค่าเป็น 0.1 sec/second จากนั้นจึงมาพิจารณาคีย์เฟรมของเราว่าเฟรมไหนควรมี Timing ช้าเร็วอย่างไรหรือควรเพิ่มหรือลด Keyframe ตรงไหนเพื่อที่จะทำให้ Action ลื่นไหลและสื่อสารมากขึ้น เมื่อเรียง Timing แล้วเราจะได้เห็นจุดบกพร่องของ Keyframe ที่เราวาดไว้ตอนแรก ซึ่งเราก็สามารถนำกลับมาแก้ไขหรือเพิ่ม Keyframe และบันทึกทับซ้ำไฟล์เดิมได้



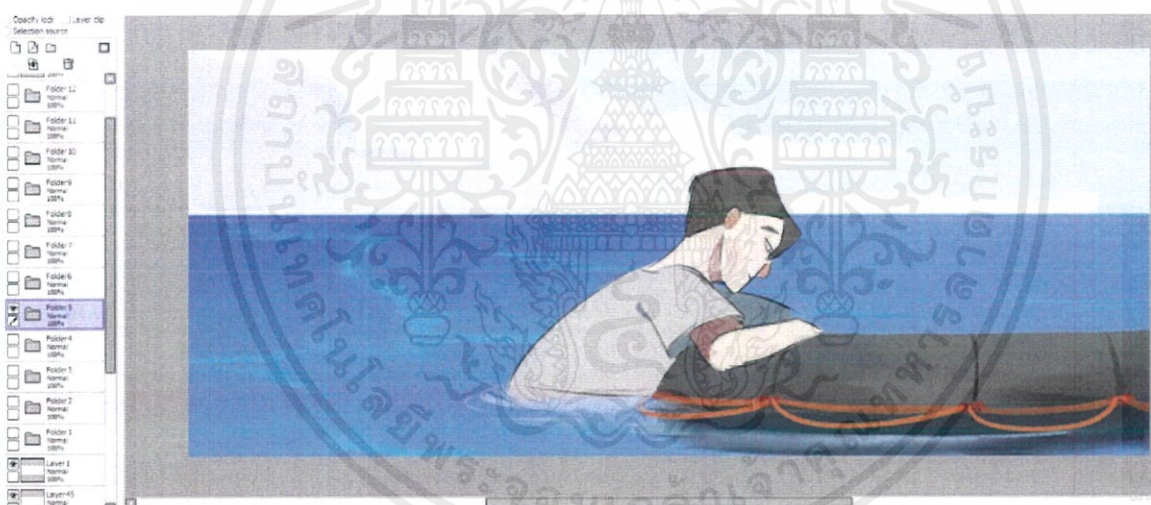
ภาพ 4.18 การกำหนด Timing ของ Keyframe ใน Adobe After Effects, วนา ดวงงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 การตัดเส้นและลงสี

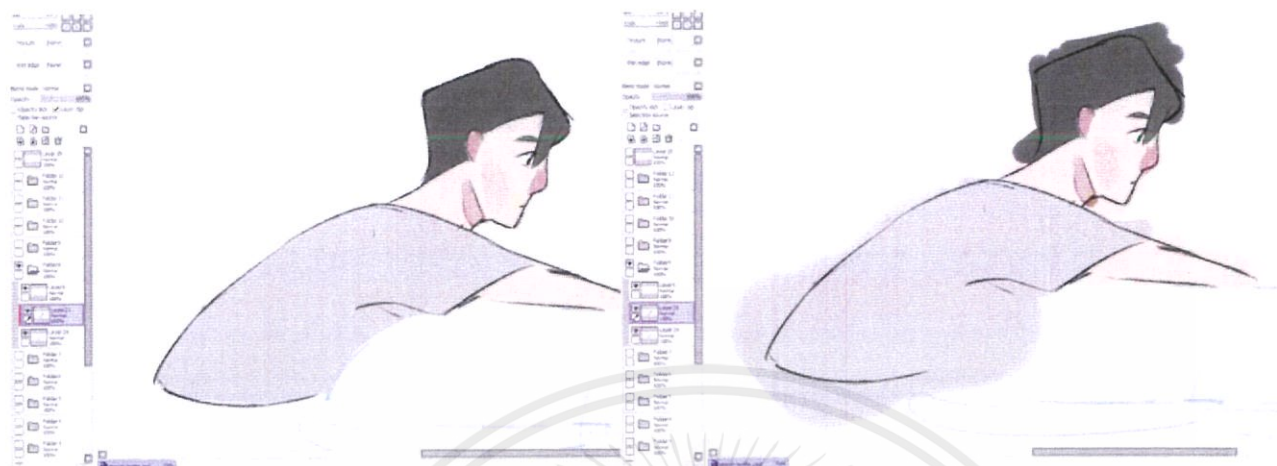
เมื่อตรวจสอบและแก้ไข Timing เสร็จเรียบร้อยแล้ว จากนั้นก็เข้าสู่ขั้นตอนลงสีตัวละคร โดยโปรแกรม Paint tool SAI

เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการเลเยอร์ในภายหลัง เริ่มจากการสร้างโฟลเดอร์ขึ้นมาโดยใช้ 1 โฟลเดอร์ต่อ 1 Keyframe สร้างเลเยอร์ใหม่และตัดเส้นโดยอ้างอิงจากเส้นร่าง เพื่อความรวดเร็วในการลงสี สร้างสีพื้นของตัวละครขึ้นมาก่อน แล้วจึงใช้ Layer Clip เพื่อลงสีจริงของตัวละคร การใช้ Layer Clip จะทำให้เลเยอร์ที่เราใช้ถูกจำกัดขอบเขตที่สามารถทำงานได้ให้เหลือเพียงพื้นที่ของเลเยอร์ที่อยู่ด้านล่าง ซึ่งในที่นี้ก็คือสีพื้นที่เราลงไว้ก่อนหน้า เปรียบเสมือนสร้างกรอบไว้ไม่ให้สีออกไปนอกกรอบนั้นๆ ใน Adobe Photoshop เรียกฟังก์ชันนี้ว่า Clipping Mask



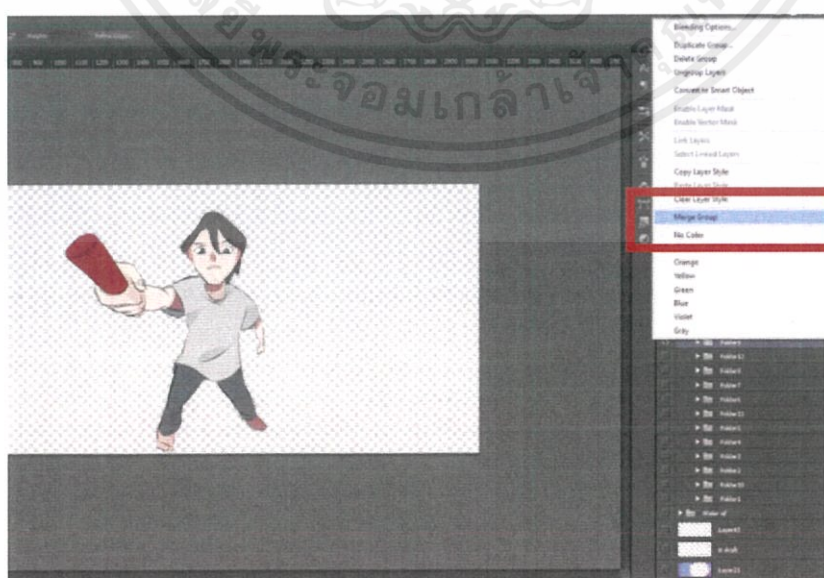
ภาพ 4.19 ตัวอย่างการสร้างโฟลเดอร์, วจนา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



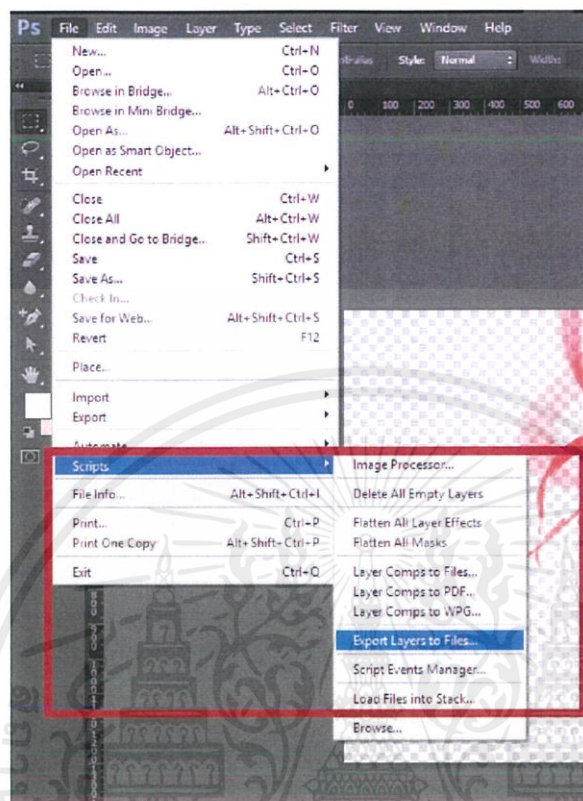
ภาพ 4.20 อธิบายการทำงานของ Layer Clip, วรณา ดวงงอก, 2561

เมื่อเราลงสี Keyframe เสร็จทั้งหมดแล้วนำมาเปิดด้วยโปรแกรม Photoshop คลิกขวาที่โฟลเดอร์ Keyframe ของเราแล้วใช้คำสั่ง Merge Group เพื่อรวมเลเยอร์สีและเส้นให้อยู่ในเลเยอร์เพียงเลเยอร์เดียว จากนั้นใช้คำสั่ง File > Script > Export Layer to Files ตั้งชื่อ แล้วเลือก .PNG จากนั้นเลเยอร์ที่ถูกเปิดไว้ทั้งหมดจะถูกบันทึกออกมาเป็นไฟล์ .PNG โดยอัตโนมัติ พร้อมเข้าสู่ขั้นตอนการ Composite ใน Adobe After Effects ต่อไป ก่อนขั้นตอนนี้ ควรบันทึกไฟล์ที่ยังไม่ทำการ Merge Group แยกสำรองไว้ด้วยเพื่อว่าหากมีเหตุที่ต้องกลับไปแก้ไข Keyframe จะสามารถทำได้โดยง่าย

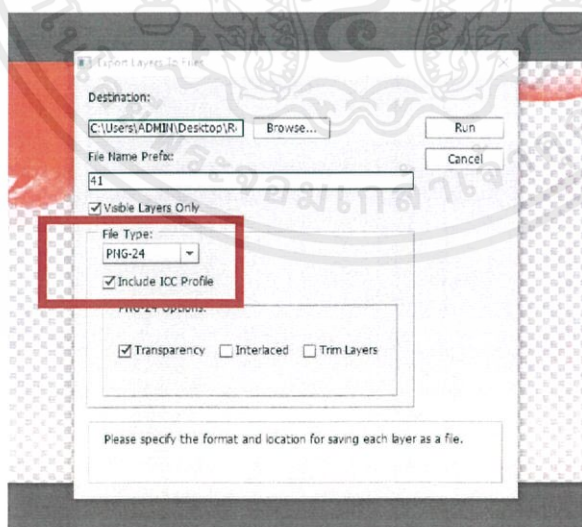


ภาพ 4.21 คำสั่ง Merge Group, วรณา ดวงงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.22 คำสั่ง Export Layers To Files (1), วนา ดวงออก, 2561



ภาพ 4.23 คำสั่ง Export Layers To Files (2), วนา ดวงออก, 2561

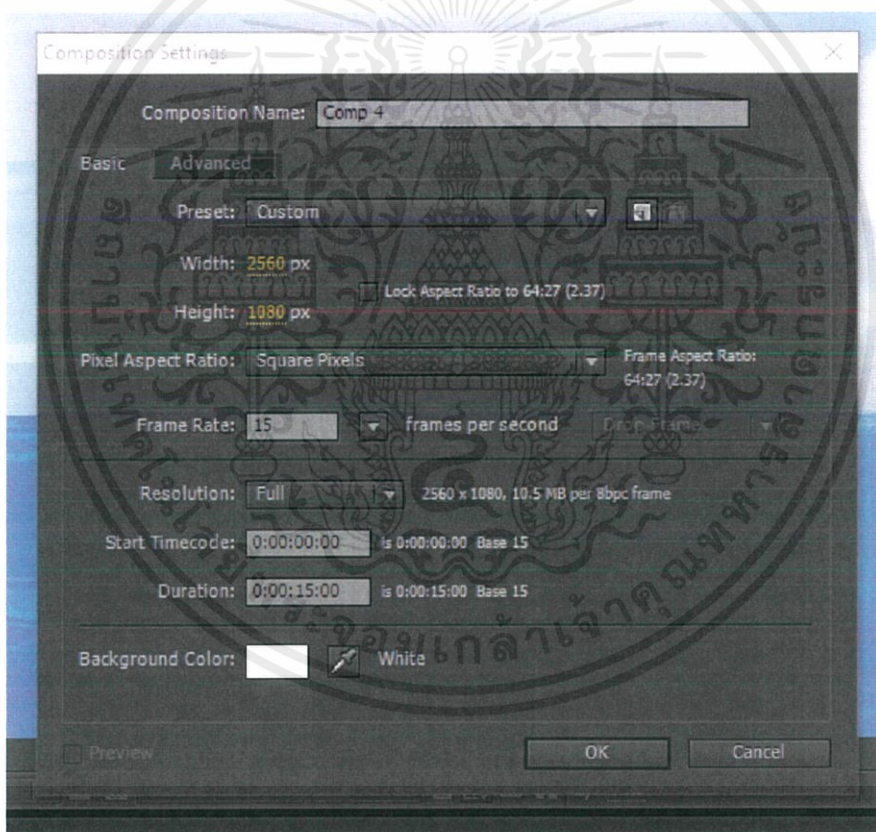
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 Post-Production

4.3.1 การ Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects

การ Composite Keyframe

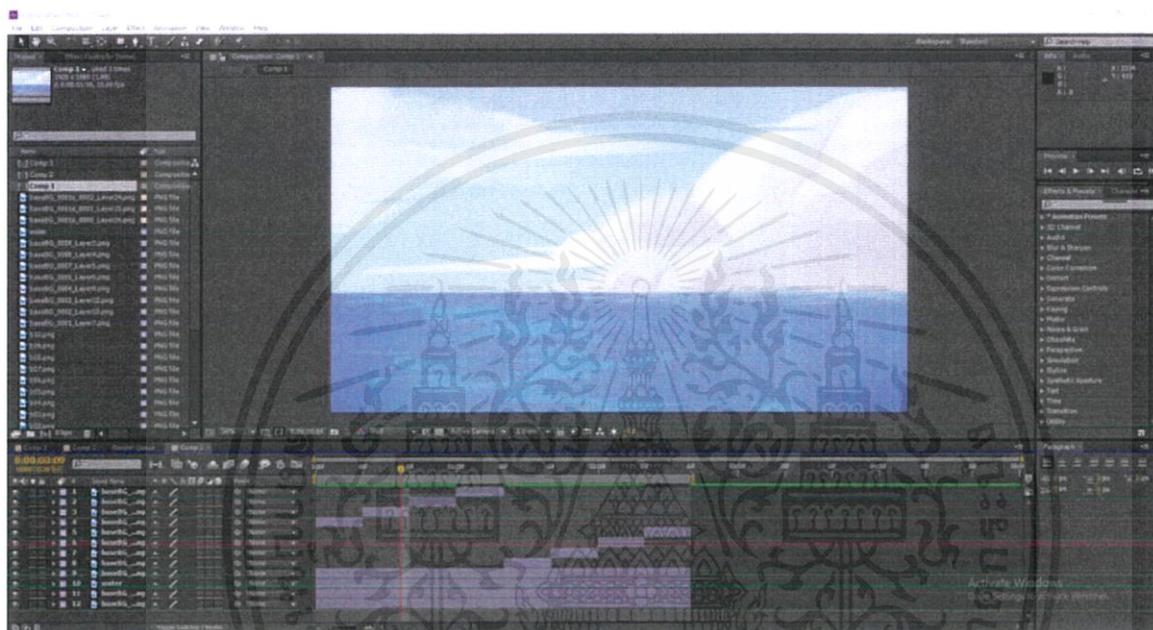
เมื่อนำไฟล์ .PNG ของ Keyframe และส่วนประกอบต่างๆที่อยู่ภายในฉากเข้ามาในโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ให้สร้าง Composition ใหม่ขึ้นมา กำหนดชื่อ ขนาด และ framerate ให้เรียบร้อย ซึ่งในที่นี้ข้าพเจ้าใช้ขนาด Full HD 1920 x 1080 และ Wide Screen 2560 x 1080 ตามที่วางแผนไว้ตอน Pre-Production ว่าจะลองใช้ภาพหลายขนาดในงาน



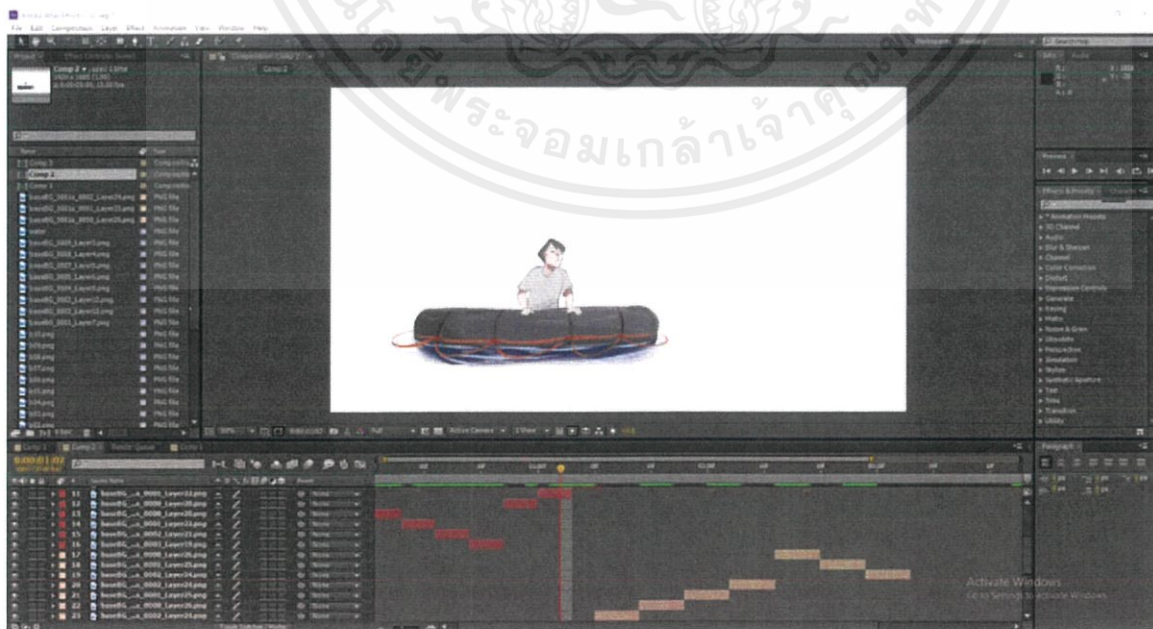
ภาพ 4.24 การสร้าง Composition, วนา ดวงออก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นเริ่มเรียง Timing ของแต่ละ Keyframe ตามความเหมาะสม เนื่องจากในงานชิ้นนี้ มีน้ำเป็นบรรยากาศหลัก สิ่งต่างๆจึงต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จึงต้องสร้าง composition ขึ้นมาใหม่แยกจากตัวละคร เพื่อเรียง Keyframe สิ่งของและบรรยากาศอย่างอื่นที่มีการเคลื่อนไหวแยกแต่ละส่วน อย่างเช่นแพยางที่ต้องมีการขยับไปตามคลื่นน้ำ เชือกรอบข้างแพยาง เงาน้ำรอบแพยาง และคลื่นน้ำในทะเล

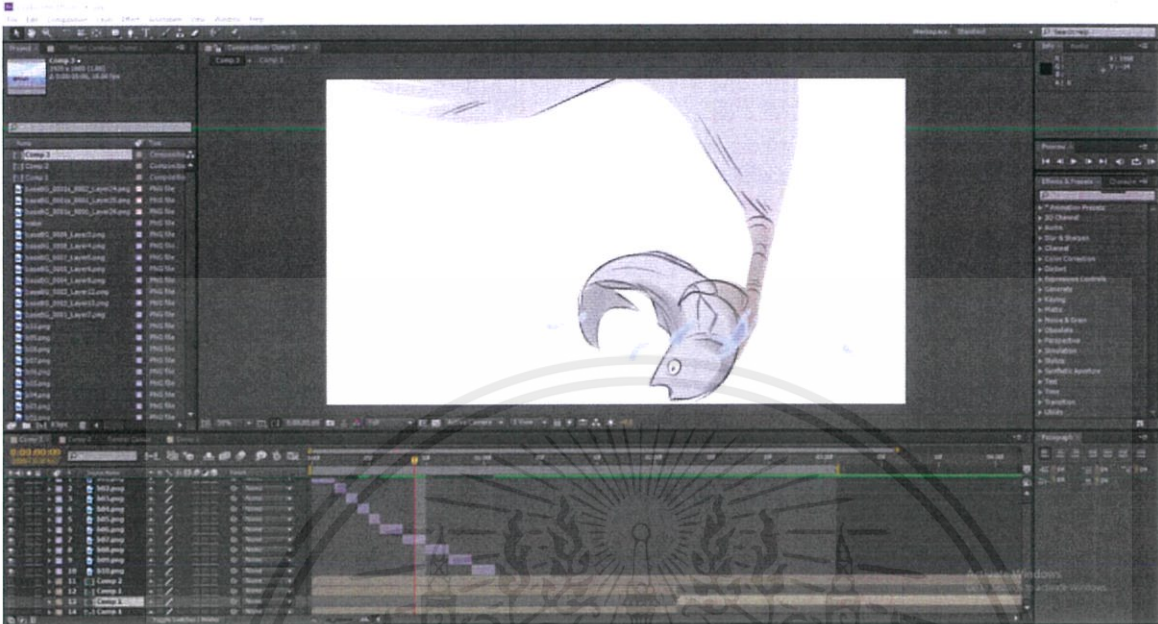


ภาพ 4.25 ตัวอย่าง Timeline ฉาก, ोजना दवंगक, 2561



ภาพ 4.26 ตัวอย่าง Timeline ตัวละคร (1), ोजना दवंगक, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.27 ตัวอย่าง Timeline ตัวละคร (2), วณา ดวงอก, 2561

เมื่อจัดการเรียง Keyframe ของทุกอย่างเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงนำมารวมกันใน Composition ใหม่ อีกทีหนึ่ง ตรวจสอบความเรียบร้อยเหมาะสม ใช้คำสั่ง File > Export ตั้งชื่อไฟล์ตาม Shot ที่ทำเพื่อความง่ายในการจัดเรียงเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนตัดต่อใน Adobe Premier Pro เมื่อตรวจสอบดูเรียบร้อยแล้วจึงสั่ง File > Export > Add to Render Queue เพื่อ Render



ภาพ 4.28 ตัวอย่าง Timeline รวมทั้งหมด, วณา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

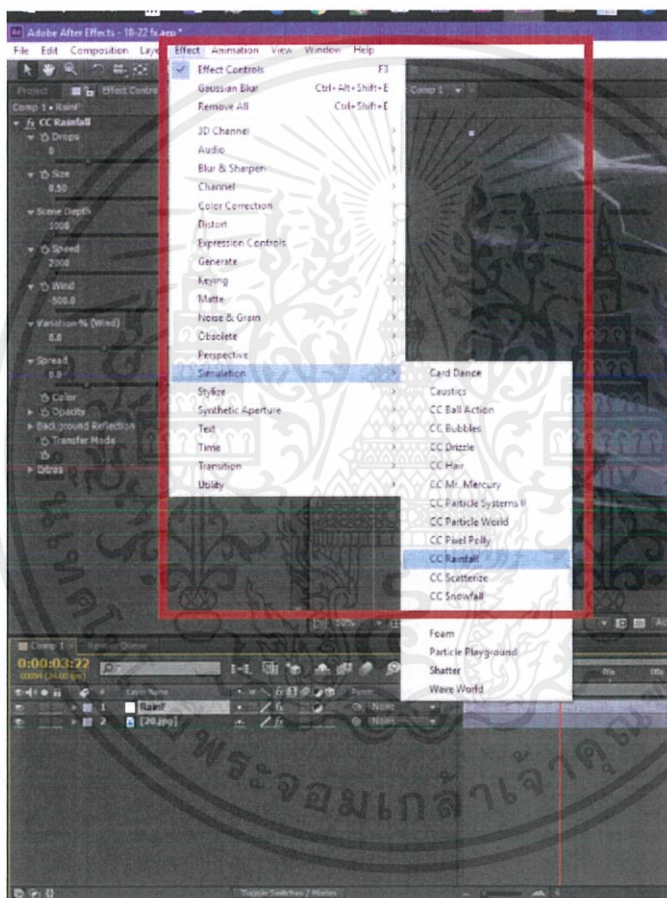


ภาพ 4.29 การ Render, วรณา ดวงเอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

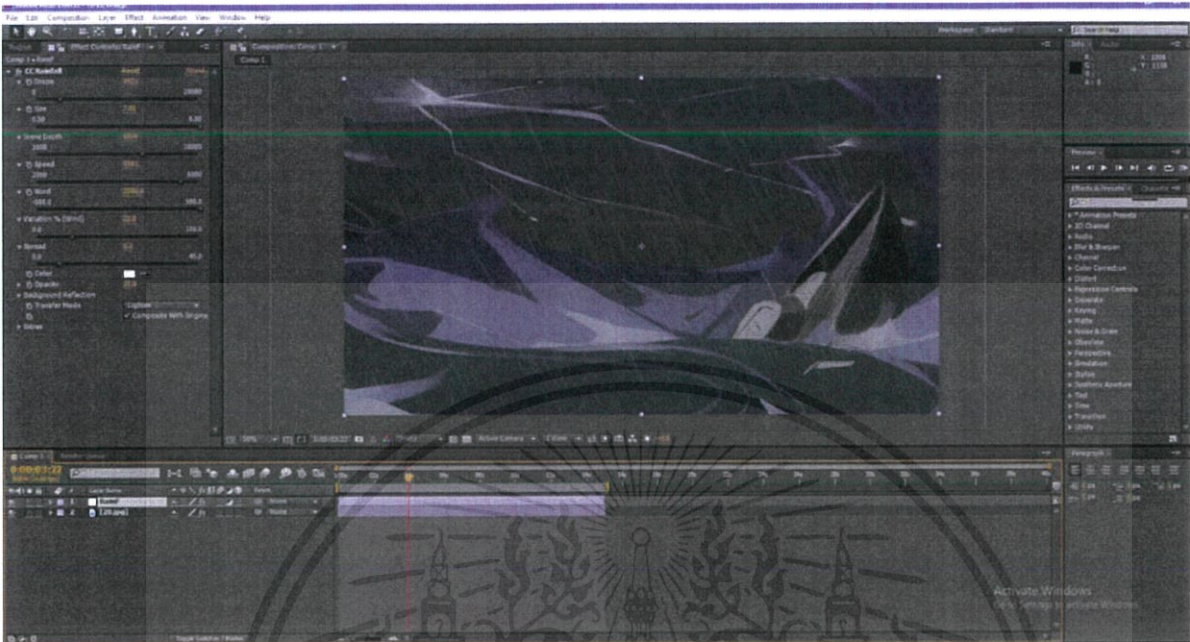
การใช้ Simulation จำลองพายุฝน

สร้าง Composition ใหม่ นำฟุตเทจที่ต้องการทำเอฟเฟคเข้ามา สร้างเลเยอร์ Solid Layer ขึ้นมาไว้ด้านบน ใช้คำสั่ง Effect > Simulator > CC Rainfall จากนั้นปรับค่าต่างๆตามความเหมาะสม อย่างเช่น สี (Color) ขนาดของเม็ดฝน (Size) แรงลม (Wind) ความถี่ของเม็ดฝน (Variation) จากนั้นเลือกเปลี่ยน Layer Mode เป็น Multiply เพื่อให้กลมกลืนกับบรรยากาศตัวงานของเรา



ภาพ 4.30 เอฟเฟคต์ CC Rainfall (1), วนา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

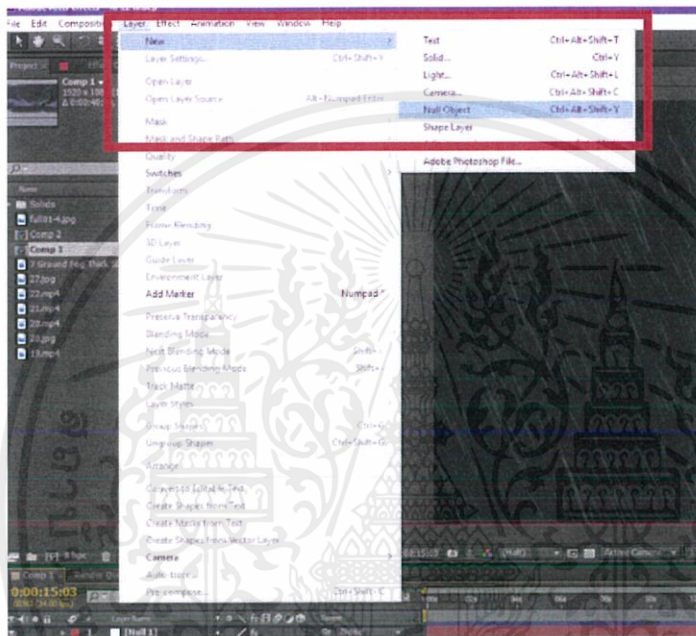


ภาพ 4.31 เอฟเฟกต์ CC Rainfall (2), วนา ดวงเอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การควบคุมหลายเลเยอร์ด้วย Null Object

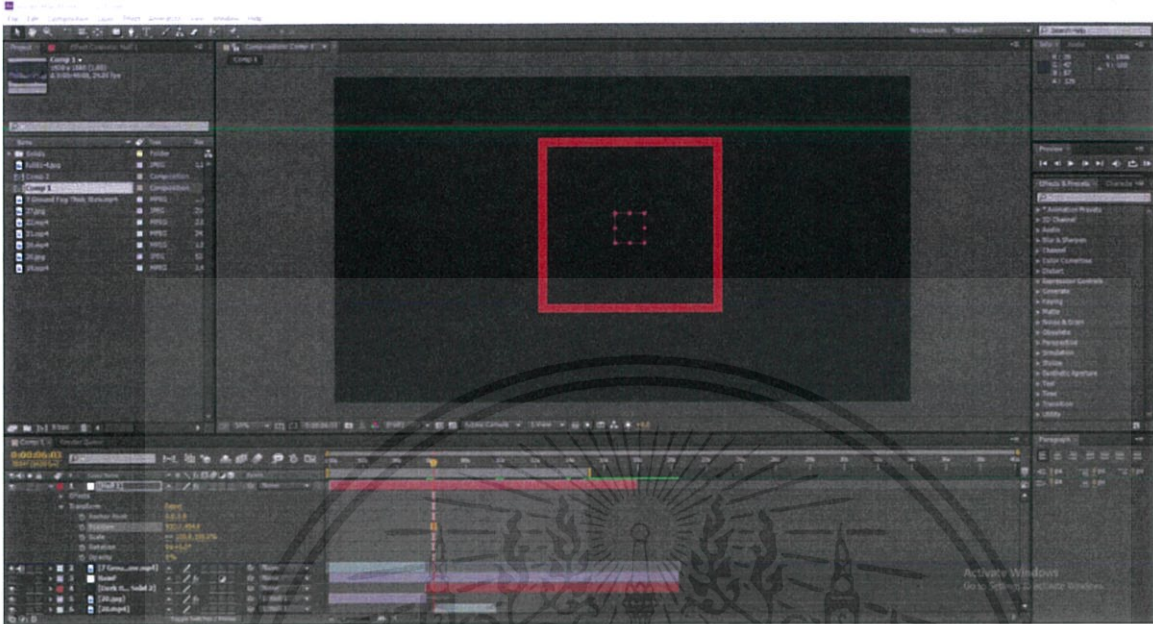
Null object เป็นหนึ่งในชนิดของเลเยอร์ที่ทำหน้าที่เอาไว้ควบคุมการทำงานของเลเยอร์อื่น อย่างเช่น ทิศทางการเคลื่อนไหวหรือขนาด คล้ายกับ Controller ในโปรแกรม 3D โดยตัวเลเยอร์มีลักษณะใส เมื่อสร้างเลเยอร์ Null object ขึ้นมาจะปรากฏเพียงกรอบสี่เหลี่ยมสีแดงที่หน้าจอเท่านั้น



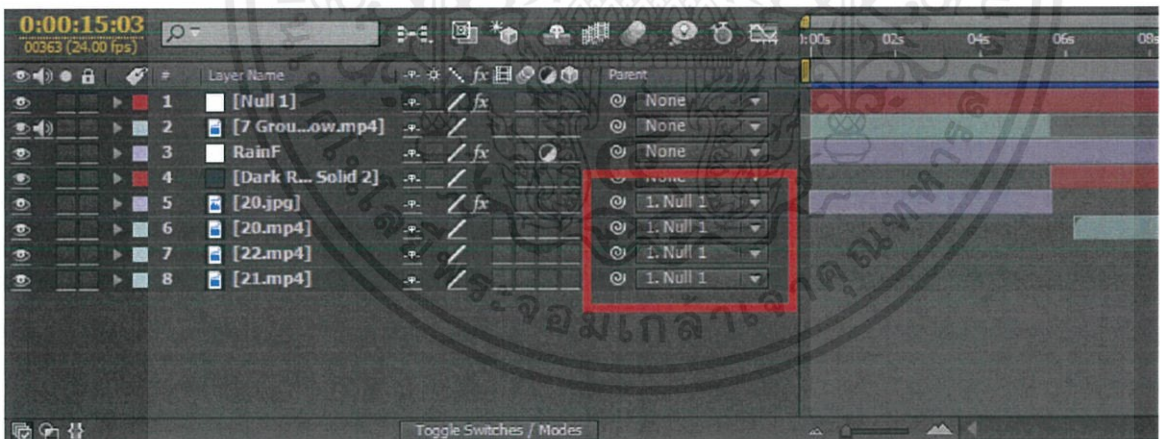
ภาพ 4.32 การสร้าง Null Object, วรณา ดวงเอก, 2561

เริ่มต้นการใช้ Null Object ทำได้โดย Layer > New > Null Object เมื่อสร้าง Null Object ขึ้นมา จะต้องทำการ Parent เลเยอร์ที่เราต้องการควบคุมเข้ากับ Null Object เสียก่อน ทำได้โดยการเลือกในช่อง Parent ที่ใหม่ไลน์ กดเลือกชื่อเลเยอร์ Null Object ส่วนมากจะมีชื่อว่า Null ตามท้ายด้วยตัวเลข เช่น Null 1 เมื่อ Parent เลเยอร์ที่ต้องการเข้ากับ Null Object แล้ว เมื่อเราเคลื่อนไหวหรือปรับขนาด Controller ใน Null Object ตัวเลเยอร์ที่เรา Parent ไว้ก็จะมีการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลงขนาดตามไปด้วย ในที่นี้เราสามารถ Parent เลเยอร์หลายเลเยอร์เข้ากับ Null Object เมื่อต้องการเคลื่อนไหวหลายเลเยอร์พร้อมกันในทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



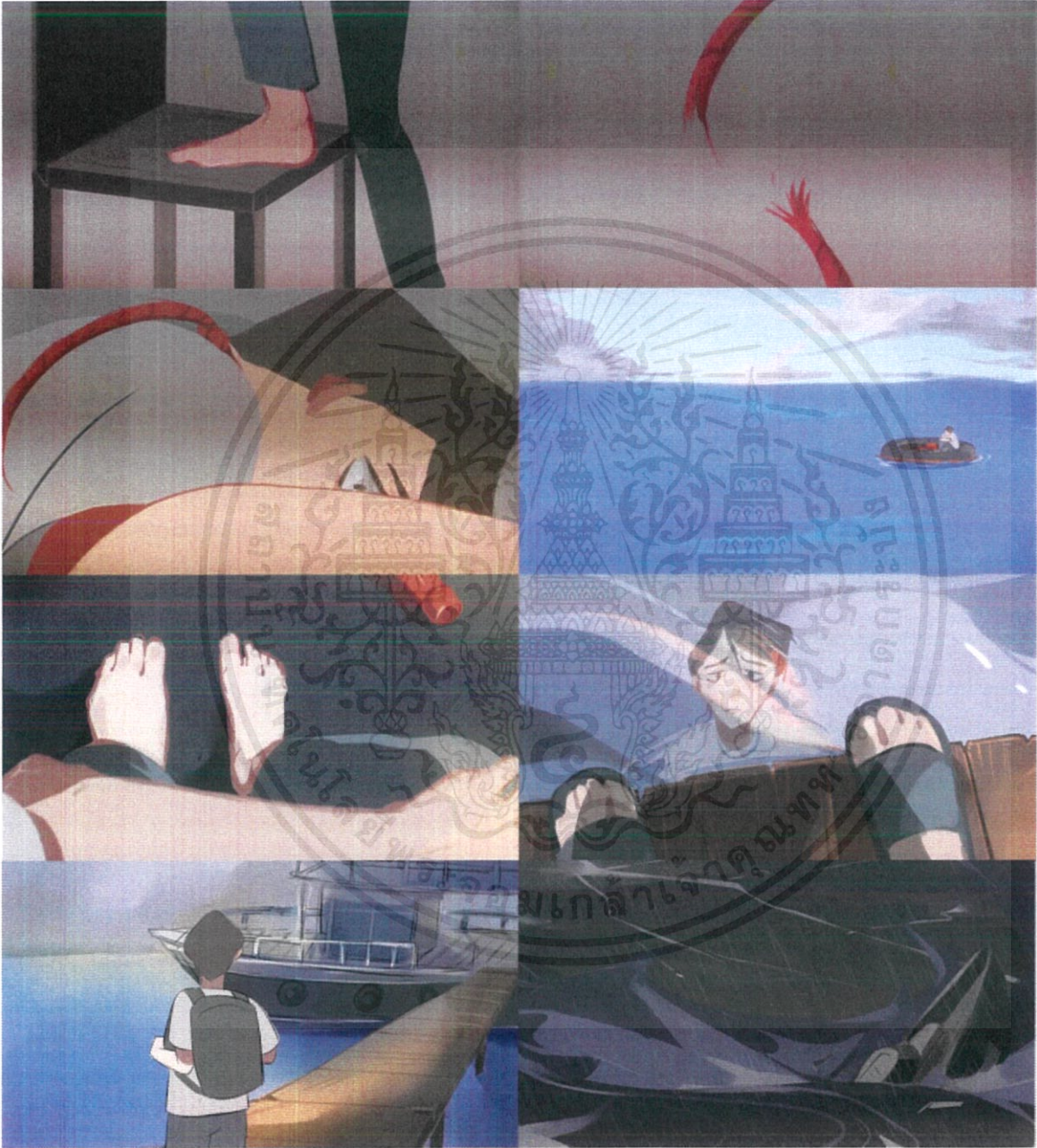
ภาพ 4.33 ตัวอย่าง Null Object (1), วณา ดวงอก, 2561



ภาพ 4.34 ตัวอย่าง Null Object (2), วณา ดวงอก, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น REACHED OUT



ภาพ 4.35 ภาพจากแอนิเมชันสั้นเรื่อง “REACH OUT” (1), วรณา ดวงเอก, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.36 ภาพจากแอนิเมชันสั้นเรื่อง “REACH OUT” (2), วรณา ดวงอก, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและขอเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

ในการทำงานที่ผ่านมาจนถึงการทำรูปเล่มศิลปนิพนธ์นี้ เป็นเหมือนการได้ทบทวนความรู้ความเข้าใจ ทั้งทางด้านการวางแผนและการลงมือทำงาน ช่วยทบทวนความรู้ความเข้าใจในการออกแบบและการแอนิเมท อีกทั้งเป็นงานที่ท้าทายความสามารถในการแอนิเมท ซึ่งเป็นด้านที่ไม่ถนัด ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ช่วยให้เข้าใจปัญหาที่อาจพบเจอได้ในการทำงานจริง แม้ตัวงานโดยรวมจะเสร็จสิ้นตามกำหนดเวลาเรียบร้อยดี แต่มีข้อบกพร่องที่ต้องการแก้ไขเพื่อให้ตัวงานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผลงานชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงขีดจำกัดด้านต่างๆ ของตัวเอง ตระหนักถึงความสำคัญทั้งการวางแผนในการทำงานและการวางแผนการใช้เวลา ได้เรียนรู้เทคนิคต่างๆ ในการออกแบบ การแอนิเมท และการทำงานอย่างเป็นระบบเพื่อให้งานสำเร็จคล่องตามกำหนดการที่วางไว้

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

ปัญหาแรกๆ ในขั้นตอนการเตรียมงานสำหรับข้าพเจ้าคือด้านเนื้อเรื่อง จึงแก้ไขปัญหาโดยการนำเนื้อเรื่องที่เป็นงานเมื่อเรียนวิชาเขียนบทตอนชั้นปี 2 มาดัดแปลงให้สั้นลง หากแต่เนื้อเรื่องเองก็ยังมีความซับซ้อนยากที่จะสื่อสาร เมื่อได้คำนึงถึงระยะเวลาในขั้นตอนการผลิตจึงพยายามใช้ Shot อย่างจำกัด ส่งผลให้การสื่อสารนั้นถูกตัดทอนลงไป ดังนั้นการจะแก้ไข Storyboard ควรคำนึงถึงภาพรวมและเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารด้วยว่าครบถ้วนหรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 ขั้นตอนการผลิต

เป็นขั้นตอนที่ทำทลายความสามารถของข้าพเจ้าที่สุด เนื่องจากไม่เคยทำงานในตำแหน่งแอนิเมเตอร์มาก่อน ทำให้การทำงานล่าช้าเพราะความไม่คุ้นชิน จึงมีความกังวลเป็นอย่างมากว่าจะไม่สามารถทำงานให้สำเร็จ ลุล่วงได้ เมื่อเจอปัญหานี้ควรขอความช่วยเหลือจากผู้ที่มีประสบการณ์เพื่อขอคำแนะนำ หรือขอความช่วยเหลือจากเพื่อนฝูง รุ่นพี่ รุ่นน้อง ที่มีความถนัดในด้านดังกล่าวเพื่อแบ่งเบาภาระ

นอกจากนี้ยังมีปัญหาการทำงานอย่างไม่เป็นระบบ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้กระบวนการวางแผนงานอย่างครอบคลุมจากอาจารย์ที่ปรึกษา และปัญหาสุดท้ายคือตัวงานที่อาจไม่สามารถสื่อสารเนื้อเรื่องที่ต้องการได้อย่างครบถ้วนเพราะการแก้ Storyboard หลายครั้ง ดังนั้นในการทำงานหากยังไม่มั่นใจในขั้นตอน Pre-Production ช่วงไหนจึงต้องแก้ไขให้กระจ่างเรียบร้อยตั้งแต่ตอนนั้น

5.2.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

การจัดตารางเวลาเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการทำงาน ควรรู้ว่าจำนวนงานและจำนวนเวลาทั้งหมดนั้นมีมากน้อยเพียงใด เพื่อที่เราจะสามารถประเมินได้ว่าจุดไหนควรต้องใช้เวลาานหรือไม่ควรเสียเวลาไปกับจุดไหน การจัดตารางงานให้ดีจะส่งผลให้งานที่ทำไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันด้านอื่นๆหรือการนอนหลับซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ควรรักษาสุขภาพ ไม่ควรนั่งนานๆและควรพักผ่อนบ้าง การรักษาสุขภาพก็ถือว่าเป็นการทำงานด้านหนึ่ง เพราะหากไม่รักษาสุขภาพแล้ว ความเร็วในการทำงานก็จะลดลงส่งผลให้งานไม่ลุล่วงเป็นไปตามเป้าหมายอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล นางสาวจนา ดวงนอก
 ที่อยู่ 226 หมู่ 8 ถ.กัณฑ์ลักษณ์ ต.แสนสุข อ.วารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี
 E-mail : Silverpeel6@Gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2551 - 2557

ระดับชั้นประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา

โรงเรียนอัสสัมชัญอุบลราชธานี

อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Colin Babbott. Animate Rain in After Effects [ออนไลน์]. สืบค้น เมษายน 2562

เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=FIIK73Xfh8E>

Gary Scott. Tone and Mood [ออนไลน์]. สืบค้น พฤษภาคม 2562

เข้าถึงได้จาก <http://ourenglishclass.net/class-notes/writing/the-writing-process/craft/ton-and-mood/>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. Mannerism [ออนไลน์]. สืบค้น พฤษภาคม 2562

เข้าถึงได้จาก <https://en.wikipedia.org/wiki/Mannerism>

The Telegraph. The Renaissance – why it changed the world [ออนไลน์]. สืบค้น พฤษภาคม 2562

เข้าถึงได้จาก <https://www.telegraph.co.uk/art/london-culture/renaissance-changed-the-world/>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. Match cut [ออนไลน์]. สืบค้น พฤษภาคม 2562

เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Match_cut

Toonboom. Straight Ahead and Pose-to-Pose Principle [ออนไลน์]. สืบค้น พฤษภาคม 2562

เข้าถึงได้จาก <https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/straight-ahead-and-pose-to-pose-principle>