

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “The Reaper”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “The Reaper”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “The Reaper”

A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “The Reaper”



นางสาวชนวรรษ กลินใจ
Miss Kanawan Klinjai

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ๕..... วันที่ 25/05/2560.....

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “The Reaper” A 2D ANIMATED FILM TITLED “The Reaper”
ชื่อ	นางสาวฉนวนวรรณธ์ กลิ่นใจ
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

เริ่มต้นจากความแตกต่างในช่วงมัธยมที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการเข้ากลุ่มเพื่อน ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารความรู้สึกที่เคยเกิดขึ้นในอดีตของข้าพเจ้า และหวังไว้ว่ากระบวนการทำแอนิเมชันชิ้นนี้จะทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้แนวทางในการเล่าเรื่องในรูปแบบของภาษาภาพยนตร์ได้

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแอนิเมชันเล่าเรื่องด้วยภาพ ความยาว 3-4 นาที ไม่มีบทสนทนาและคำบรรยาย ด้วยเทคนิคภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

กิตติกรรมประกาศ

ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จะลุล่วงไม่ได้หากไม่มีผู้ที่ยกยอสนับสนุน ให้กำลังใจ คำแนะนำ และข้อติชมอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาชิ้นงาน

ขอบคุณตัวข้าพเจ้าที่ต่อสู้กับตนเอง และเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นตลอดการทำงานจนสามารถทำงานชิ้นนี้ออกมาได้สำเร็จ

ขอบคุณครอบครัวที่ยกยอให้กำลังใจ และสนับสนุนสิ่งที่ข้าพเจ้าทำมาตลอด

ขอบคุณอาจารย์รรรยา เหตุะโยธินที่ยกยอให้คำปรึกษาและชี้แนะตลอดการทำงาน

และขอขอบคุณบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ยกยอให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในการสร้างผลงานชิ้นนี้

นางสาวฉนวนรรัช กลิ่นใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	1
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	1
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 การค้นคว้าข้อมูล.....	3
3 บทภาพยนตร์.....	17
3.1 แรงบันดาลใจ.....	17
3.2 แนวความคิด.....	17
3.3 เรื่องย่อ.....	17
3.4 โครงเรื่อง.....	17
3.5 Screenplay.....	19
3.6 Storyboard.....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4	การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	23
	4.1 Pre-Production.....	23
	4.2 Production.....	26
	4.3 Post-Production.....	37
	4.4 ตัวอย่างงานที่สมบูรณ์.....	39
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	45
	5.1 บทสรุปของการทำงาน.....	45
	5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน.....	45
	บรรณานุกรม.....	46
	ประวัติผู้วิจัย.....	48



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 กุจโจกะ จากแอนิเมชันเรื่อง Potemayo.....	3
2.2 Limited Animation.....	4
2.3 Stylized Animation.....	5
2.4 Timing and Spacing ของฮาเดส.....	6
2.5 Squash and Stretch.....	6
2.6 Anticipation.....	7
2.7 Staging.....	7
2.8 Follow Through and Overlapping Action.....	8
2.9 ARCS.....	9
2.10 Exaggeration.....	9
2.11 Slow in Slow out.....	10
2.12 Secondary Action.....	10
2.13 Solid Drawing.....	11
2.14 Straight Ahead.....	12
2.15 Potemayo, Guchuko Design.....	12
2.16 Deathigner.....	13
2.17 ตัวอย่างแอนิเมชัน Deathigner.....	14
2.18 ลักษณะตัวอย่างของโชดหินที่ขนาบข้าง.....	15
2.19 ลักษณะตัวอย่างของบรรยากาศ.....	15
2.20 ลักษณะตัวอย่างของโรงพยาบาล.....	16
2.21 ลักษณะตัวอย่างห้องผู้ป่วย.....	16
3.1-3.12 Storyboard.....	20
3.13-3.24 Storyboard.....	21
3.25-3.29 Storyboard.....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1	ภาพจากแอนิเมติกที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	23
4.2	ภาพร่างของการออกแบบยมทูตน้อย, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	24
4.3	ยมทูตน้อยที่ออกแบบเสร็จสมบูรณ์แล้ว, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	24
4.4	ภาพร่างของการออกแบบเด็กหญิง, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	25
4.5	ภาพของเด็กหญิงที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	25
4.6	การแอนิเมทในโปรแกรม Spriiter ของยมทูตน้อย, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	26
4.7	การแอนิเมทในโปรแกรม Spriiter ของเด็กหญิง, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	27
4.8	การแอนิเมทในโปรแกรม Spriiter ของยมทูตน้อย, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	27
4.9	การแอนิเมทในโปรแกรม Spriiter ของเด็กหญิง, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	28
4.10	ฉากโลกของยมทูตในการออกแบบครั้งแรก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	29
4.11	วิญญานของมนุษย์ที่ลอยขึ้นมาก่อนโดนกระชากลงไป, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560....	29
4.12	โลกของยมทูตที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	30
4.13	สเก็ทโรงพยาบาลที่ออกแบบไว้ครั้งแรก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	31
4.14	โรงพยาบาลที่ลงสีเสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	31
4.15	ห้องที่ออกแบบไว้ในคราวแรก สีทำให้ดูไม่เหมือนกราฟฟิก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559	32
4.16	ฉากห้องผู้ป่วยที่เปลี่ยนสีเสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	32
4.17	ฉากที่หนีออกมาจากโรงพยาบาลที่ออกแบบไว้ครั้งแรก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559..	33
4.18	ฉากที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	33
4.19	ฉากที่หิ้งคู่เล่นชิงช้าด้วยกันที่ออกแบบไว้ครั้งแรก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	34
4.20	ฉากที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	34
4.21-4.22	ฉากที่ดู Realistic เกินไป , ฆนวรรรช กลินใจ, 2559.....	35
4.23-4.24	ฉากที่แก้ไขเสร็จสมบูรณ์เพื่อให้เข้ากับสไตล์งาน, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	36
4.25	ฉากใส่หิ้งห้อยและเพิ่ม Glow เข้าไปให้ดูฟุ้งๆ, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	37
4.26	นำภาพต่างๆมารวมกันก่อนเรนเดอร์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	38
4.27	โปรแกรม Camtasia Studio ที่ใช้ในการตัดต่อ, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	38
4.28-4.37	ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	39
4.38-4.46	ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560.....	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.47-4.56 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ผนววรรษ์ กลิ่นใจ, 2560.....	41
4.51-4.66 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ผนววรรษ์ กลิ่นใจ, 2560.....	42
4.67-4.76 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ผนววรรษ์ กลิ่นใจ, 2560.....	43
4.77-4.84 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ผนววรรษ์ กลิ่นใจ, 2560.....	44



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของของโครงการ

ที่มาของโครงการนี้ข้าพเจ้าได้ดัดแปลงจากชีวิตจริงของข้าพเจ้าสมัยเรียนมัธยมปลาย เนื่องจากตัวข้าพเจ้าในสมัยก่อนนั้นไม่ค่อยชอบพูดเท่าไรนักและมีโอกาสสนิทกับเพื่อนที่มาจากรโรงเรียนเอกชน ซึ่งเรียนเก่งในระดับหนึ่งแต่กลับไม่มีเพื่อนเลย พอพวกเราได้ทำงานกลุ่มร่วมกันและไปไหนมาไหนด้วยกันก็กลายเป็นเพื่อนสนิทกันได้ ข้าพเจ้าจึงผูกเรื่องความสัมพันธ์ของยมทูตคนหนึ่งที่ไม่เก่งอะไรเลยกับเด็กสาวที่ป่วยและเอาแต่นอนอยู่บนเตียง ซึ่งตอนแรกเขาได้ตั้งใจที่จะหลอกใช้เด็กสาวเพื่อทำให้ตนเองเก่งขึ้น แต่เมื่อเขาได้รู้จักและสนิทกับเด็กสาวคนนี้มากขึ้นทำให้ความคิดนั้นหายไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงมิตรภาพระหว่างตัวละคร สามารถเป็นเพื่อนกันได้แม้จะแตกต่าง
- 1.2.2. เพื่อศึกษาเทคนิคการทำงานแอนิเมชันสองมิติ
- 1.2.3. เพื่อพัฒนาการกำกับศิลป์ในงานแอนิเมชัน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ แนว Fantasy/Drama ความยาวไม่เกิน 5 นาที

1.4 ลักษณะของโครงการ

The Reaper เป็นโครงการศึกษาการทำภาพยนตร์แอนิเมชันรูปแบบสองมิติด้วยเทคนิคการเขียนและนำไปลงสีด้วยโปรแกรม Paint Tool SAI ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับยมทูตผู้หวังจะหลอกให้ผู้ป่วยเด็กหญิงตายใจและนำวิญญาณไป

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.5.1 ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องตำนานของยมทูตและหน้าที่ของยมทูตแต่ละประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.2 นำข้อมูลมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.5.3 ออกแบบตัวละคร ฉาก

1.5.4 นำบทภาพยนตร์มาวาดเป็น Storyboard

1.5.5 นำ Storyboard มาเรียงเป็น Animatic เพื่อดูภาพรวมและกำหนดระยะเวลาของแต่ละช่วง

1.5.6 เริ่มการสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร

1.5.7 นำ footage ที่ได้มาตัดต่อเป็นแอนิเมชันที่สมบูรณ์และใส่เสียงประกอบ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้รับความรู้และเข้าใจในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

1.6.2 ผู้ชมได้รับความบันเทิงและความอิมเมจจากมิตรภาพของทั้งสอง

1.6.3 พัฒนาทักษะด้านเิการทำแอนิเมชันสองมิติ โดยเน้นการเคลื่อนไหวของตัวละคร



บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1. การค้นคว้าข้อมูล

ข้าพเจ้าได้ศึกษาแอนิเมชันญี่ปุ่น ภาพประกอบ และการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) เพื่อนำมาพัฒนาบทภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ และได้มีการค้นคว้างานภาพยนตร์ชิ้นอื่นเพื่อใช้ในการอ้างอิงงานภาพและสร้างแรงจูงใจในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแฟนตาซี/ดราม่าในรูปแบบของข้าพเจ้าเอง โดยข้อมูลที่ข้าพเจ้าศึกษานี้ ได้เรียบเรียงออกมาให้เกิดความกระชับและความเข้าใจง่ายในการสื่อสาร ในบทนี้ได้ยกเอาหัวข้อที่จะศึกษาที่น่าสนใจไว้ดังนี้

2.1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ (2D Computer Animation)

เป็นกระบวนการผลิตงานภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลักในการทำงาน ตั้งแต่การวาด, การระบายสี, การปั้นโมเดล, การแอนิเมท สร้างภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการตัดต่อออกมาเป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ โดยมีทั้งแอนิเมชันแบบ 2-3 มิติ โดยเทคนิคที่ใช้ในที่นี้คือ Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆภาพ โดยในที่นี้ศึกษามาจากแอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง Potemayo การ์ตูนญี่ปุ่นที่เขียนโดย ฮารุกะ โอคาตายะ (พ.ศ. 2547) และในรูปแบบแอนิเมชันที่กำลังทำโดย ทาคาชิ อิเคฮาดะ (พ.ศ. 2550)



ภาพที่ 2.1. กูจูกะ จากแอนิเมชันเรื่อง Potemayo

ที่มา : [Potemayo Guchuko](https://s28.postimg.org/qc936h5b1/guchuko_tree.jpg) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

https://s28.postimg.org/qc936h5b1/guchuko_tree.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 Limited Animation

Limited Animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ไม่ต้องการความละเอียดสูง แต่เน้นไปทางด้านรูปแบบการวาดภาพที่มีการลดทอนทำให้ดูเป็นการตุนมากขึ้นและการใช้วิธีการแสดงเรื่องที่น่าสนใจแทน วิธีนี้เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สามารถทำเองคนเดียวได้ จึงเป็นที่นิยมมากกว่า



ภาพที่ 2.2. Limited Animation

ที่มา : [Limited Animation](https://www.youtube.com/watch?v=nR3d9k-4tqo) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=nR3d9k-4tqo>

2.1.3 Stylized Animation

Stylized Animation มักถูกใช้ในงานแอนิเมชันสองมิติ เพื่อให้ได้ที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพที่วาดออกแบบไว้ เมื่อการทำแอนิเมชันไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบที่เหมือนจริง ศิลปินหรือสตูดิโอหลายบริษัทเลือกที่จะนำเสนองานให้ออกมาในรูปแบบของตัวเองใส่ความเป็นตัวเองลงไปในงาน โดยตัวละครที่ใช้จะมีรูปแบบที่ถูกตัดทอนจากรูปแบบเหมือนจริง เพื่อให้ง่ายต่อการวาด สามารถแสดงออกทั้งท่าทางและอารมณ์ได้มากกว่ารูปแบบเหมือนจริง แต่ความยากของเทคนิคนี้คือการเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ถูกตัดทอนให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องด้วยรูปร่างของตัวละครที่ไม่มีอยู่ในโลกจริง การเคลื่อนที่หรือการเปลี่ยนมุมของตัวละครจึงต้องคิดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 Stylized Animation

ที่มา : Lauren Gibbs, *Justin Time* [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.gurustudio.com/projects/distribution-and-sales/justin-time-distribution>

2.1.4 กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน (Principles of Animation)¹

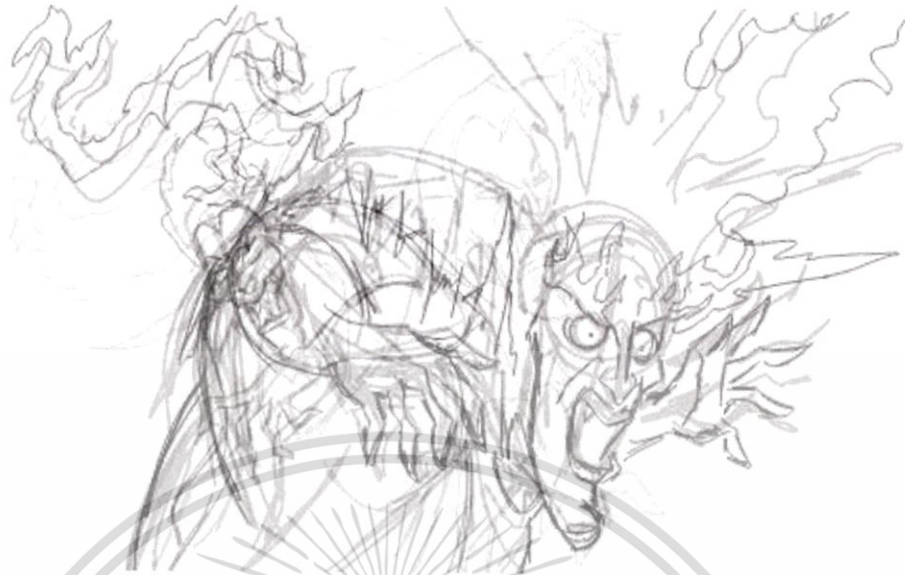
1. Timing and Spacing

แอนิเมชันหมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงโดยหลักการแล้ว ไม่ว่าจะสร้างภาพ หรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา โดยภาพแต่ละภาพนั้นมีหลักการพื้นฐานอย่างน้อยสองส่วนคือ

1.1 ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพคือ Spacing

1.2 ระยะเวลา Timing

1. กฎ 12 ข้อของแอนิเมชัน ข้อ 1-11 อ้างอิงมาจาก กฎของแอนิเมชัน 12 ข้อ [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>



ภาพที่ 2.4 Timing and Spacing ของฮาเดส

ที่มา : Ccs, Make a GIF animation and post it [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560.
เข้าถึงได้จาก <http://www.pelleas.net/forum/viewtopic.php?f=1&t=486&start=150>

2. Squash and Stretch

Squash and Stretch คือการเปลี่ยนแปลงมวลของ object ซึ่งในแอนิเมชันนั้นไม่ได้หมายความว่า จะเปลี่ยนกับของแข็งไม่ได้ ใจความสำคัญของ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชันนั้นคือให้ “แค่รู้สึกแต่อย่าให้เห็น” เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้เห็น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงขณะเวลาหนึ่ง



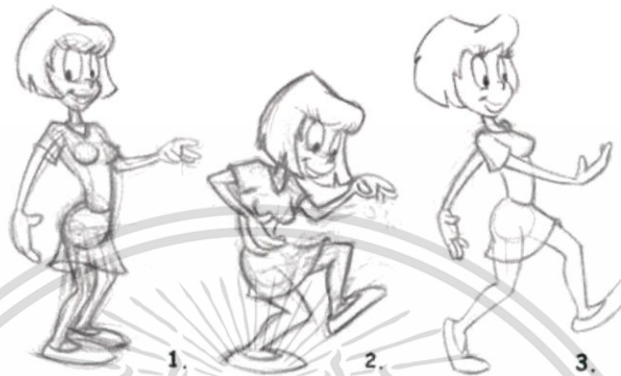
ภาพที่ 2.5 Squash and Stretch

ที่มา : Richmond, Darkstalkers and the Twelve Principles of Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://art-eater.com/2010/07/test-1-darkstalkers/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Anticipation

Anticipation เรียกกันอย่างเข้าใจกันเองในภาษาไทยว่า “ท่าเตรียม” เป็นส่วนที่สร้างความสัมพันธ์ให้คนดูตาม action หรือ pose ที่เราต้องการจะเล่าให้ทัน โดยเราต้องใส่ anticipation ก่อน pose action



ภาพที่ 2.6 Anticipation

ที่มา : [ANTICIPATION: 2D Animation principle](http://www.animationbrain.com/anticipation-2d-animation-principle.html) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.animationbrain.com/anticipation-2d-animation-principle.html>

4. Staging

Staging คือ การกำกับภาพอย่างไรให้เข้าใจ Idea ของภาพว่าอยู่ที่ไหนภายใต้กรอบสี่เหลี่ยม pose ของตัวละครจะต้องชัดเจนให้คนดูรับรู้ Idea ในการเล่าเรื่องในภาพนั้นให้ได้ สิ่งที่เป็นประโยชน์ในการทำงานในส่วนนี้ก็จะมียุทธศาสตร์การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย



ภาพที่ 2.7 Staging

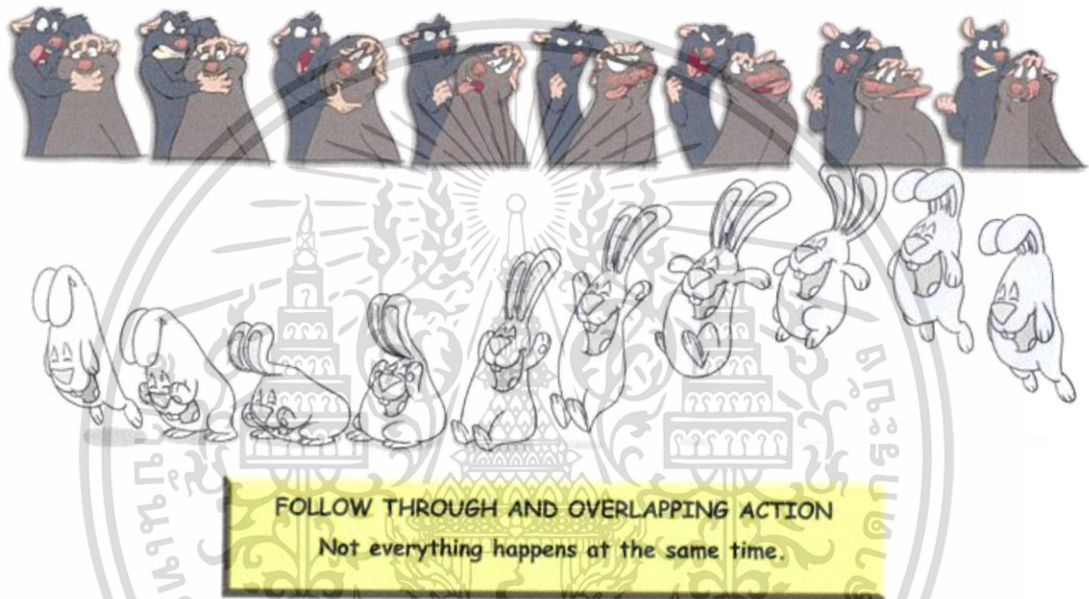
ที่มา : [AKB48 Next Stage](https://hakotoshokan.wordpress.com/2013/02/12/anime-review-akb0048-next-stage-6/) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://hakotoshokan.wordpress.com/2013/02/12/anime-review-akb0048-next-stage-6/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Follow Through and Overlapping Action

Follow Through คือ การเคลื่อนไหวในส่วนที่เราไม่ตั้งใจให้ขยับเช่น ผ้ามคลุม, ผม, หาง, กระเป๋ ถ้าในทาง 3D Computer Animation ส่วนนี้สามารถใช้ความสามารถของ Software เพื่อสร้างความพริ้วไหวโดยอัตโนมัติได้ Overlapping คือ Action หลักแต่ว่าแต่ละส่วนของร่างกายเริ่มและจบไม่พร้อมกันซึ่งเป็นส่วนที่เราตั้งใจ

Overlapping Action



2.8 Follow Through and Overlapping Action

ที่มา : PRINCIPLES OF ANIMATION [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/lipsyncbook/followthrough.html>

6. Arcs

Arcs คือเส้นทางของ Action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไร มีทิศทางอย่างไร ถือว่าเป็น เส้นทางของการเคลื่อนไหวโดยเราจะให้ความสำคัญกับช่วงกลางระหว่างจุดสองจุดของ Action นั้น โดยสร้าง Arcs หรือวิถีโค้งให้กับเส้นทางการเคลื่อนไหว ซึ่งจะช่วยให้แอนิเมชันดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



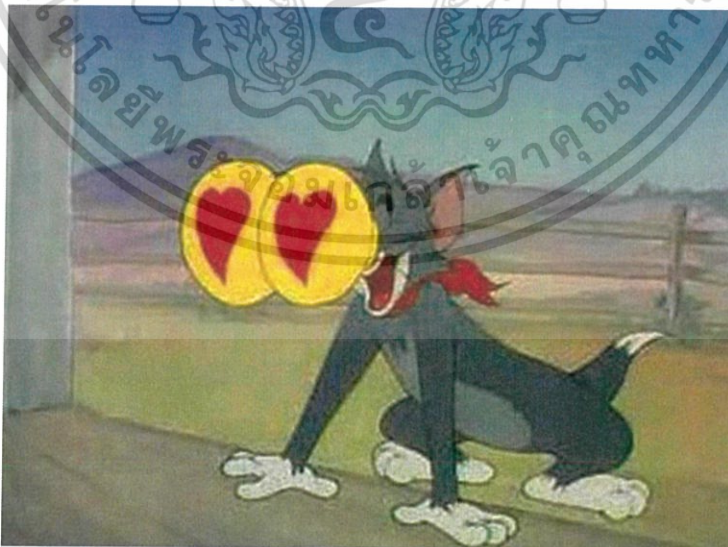
2.9 ARCS

ที่มา : ARCS [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.pinterest.com/pin/561613016001455341/>

7. Exaggeration

Exaggeration หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าเป็นการแสดงที่ Over Action แต่จริง ๆ แล้ว คือการเน้นให้แอนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่าโพสท์, อากัปกริยา, หรืออารมณ์ของตัวละคร



2.10 Exaggeration

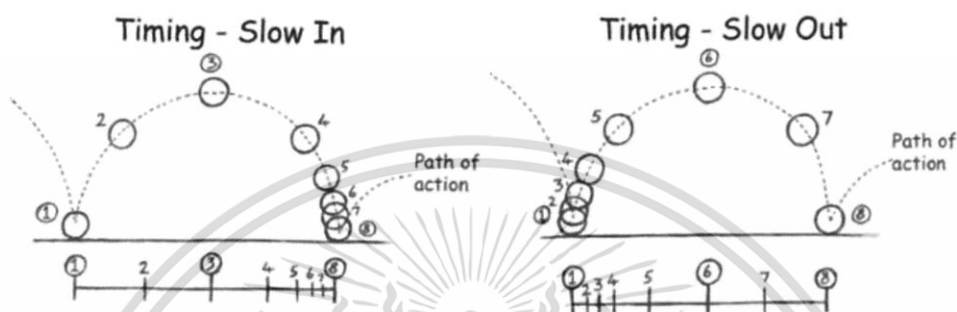
ที่มา : Exaggeration [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://animation2012.weebly.com/exaggeration.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. Slow In and Slow Out

ในแอนิเมชันเราจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องของ Timing & Space ไม่เช่นนั้นแอนิเมชันที่เราสร้างขึ้นจะดูเอื่อยเฉื่อยไม่น่าสนใจ การใส่ Slow In และ Slow Out จะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริงด้วย อย่างเช่นวัตถุที่มีมวลมากเช่นรถบรรทุกจะใช้เวลาในการออกตัวและหยุดนานกว่ารถเก๋งที่มีมวลน้อยกว่า



2.11 Slow in and Slow Out

ที่มา : [Slow in and Slow Out](http://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html) [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html>

9. Secondary Action

ส่วนที่แสดงเข้าไปเสริมการแสดงหลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิตแต่การเล่าเรื่องต้องไม่เปลี่ยนไป อย่างเช่นนักแสดงกำลังอ่านหนังสือพิมพ์แต่ก็ตีหมกกาแฟไปด้วย การอ่านหนังสือพิมพ์คือ Primary Action ส่วนการตีหมกกาแฟคือการแสดงรองหรือ Secondary Action นั่นเอง



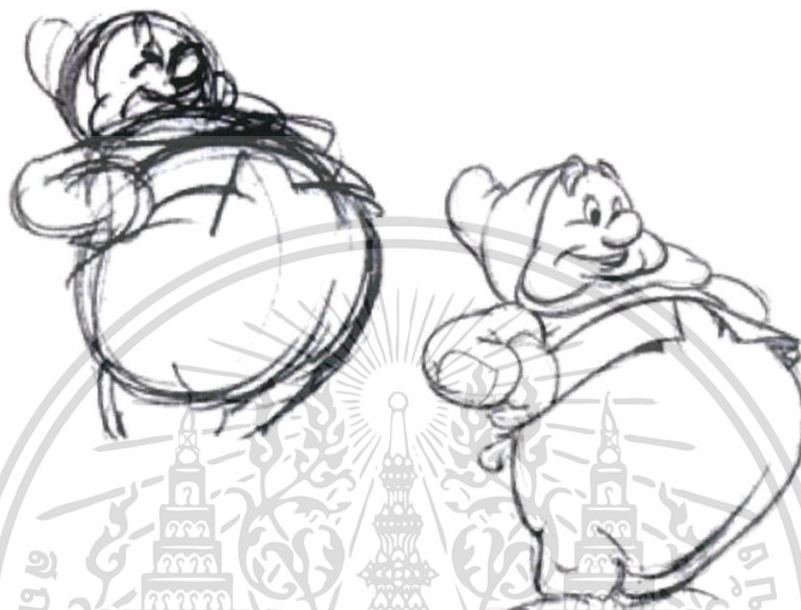
2.12 Secondary Action

ที่มา : [Secondary Action](http://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html) [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. Solid Drawing

การเก็บมวลของตัวละคร ก่อนตัดเส้นจริง และยังสร้างสมดุลและมิติของตัวละคร ให้แข็งแรง โดยข้าพเจ้าจะอิงข้อมูลข้างต้นมาเป็นพื้นฐานในการผลิตแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน



2.13 Solid Drawing

ที่มา : ศรียา อัสวเมธา. “การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง The Treasure” ศิลปนิพนธ์
ปริญญาโทบริหารบัณฑิต ภาควิชาศิลปะ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2560

11. Straight Ahead and Pose to Pose

ในการวาดภาพแต่ละภาพ เฟรมแต่ละเฟรม เพื่อนำมาเรียงต่อกันแล้วให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวนั้นจะมีวิธีการทำงานอยู่สองวิธีคือ Straight Ahead กับ Pose to Pose ซึ่งมีการทำงานที่แตกต่างกันดังนี้

Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบแต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนจากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ ซึ่งในที่นี้นำมาใช้กับโปรแกรม Spriiter ทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและช่วยลดเวลาในการทำงานในบางส่วนเนื่องจากโปรแกรมจะช่วยคำนวณ ภาพ In Between โดยอัตโนมัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.14 Straight Ahead

ที่มา : [กฎของแอนิเมชัน 12 ข้อ \[ออนไลน์\]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html](http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html)

12. Appeal

ในข้อสุดท้ายนี้หมายถึง รสนิยม , เส้นที่ หรือความหลงใหลบางอย่างที่เมื่อเราดูแล้ว เริ่มตั้งแต่การออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง, บุคลิก ที่สื่อออกมาให้เราได้รับรู้สึกล้อยตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง ดังตัวละครทั้งสี่ตัวในภาพตัวอย่าง ที่ทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสี่มีบุคลิกเฉพาะตัวและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.15 Potemayo, Guchuko Design

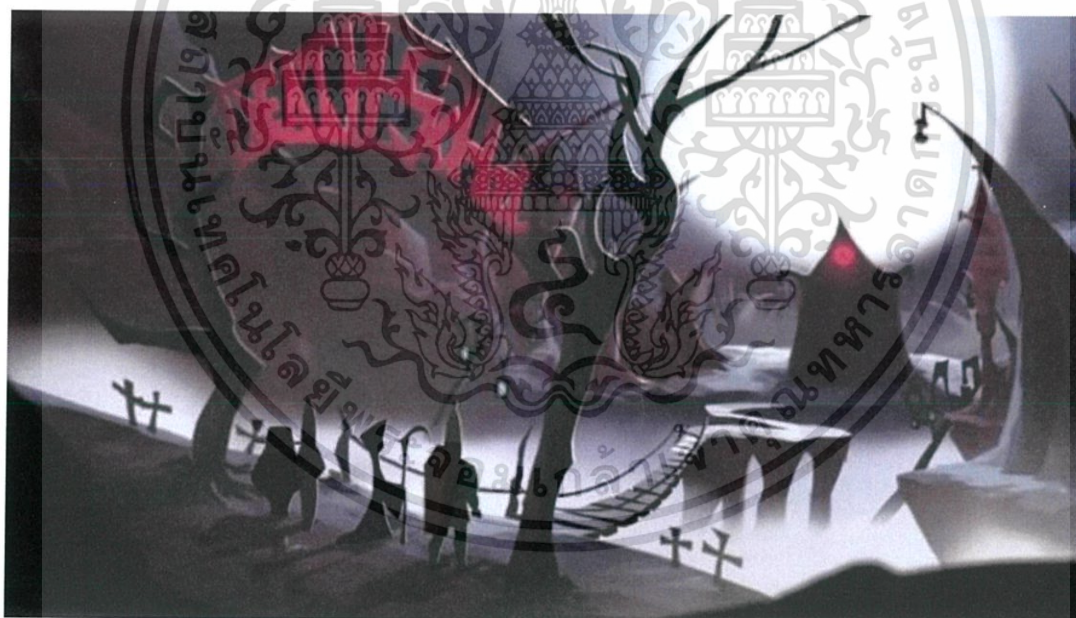
ที่มา : [Potemayo, Guchuko Design \[ออนไลน์\]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://akeha.exteen.com/potemayo](http://akeha.exteen.com/potemayo)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยข้าพเจ้าได้เลือกหยิบใช้มาบางข้อ ได้แก่

1. Timing and Spacing
2. Squash and Stretch
3. Anticipation
4. Staging
7. Exaggeration
9. Secondary Action
10. Solid Drawing
12. Appeal
11. Straight Ahead and Pose to Pose

2.1.5 ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง



ภาพที่ 2.16 Deathigner Animation

ที่มา : Deathigner, Deathigner [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/pg/fashion.deathigner/about/?ref=page_internal

เป็นเรื่องราวของปีศาจซึ่งเป็นครูสอนเหล่ายมทูต มีทั้งยมทูตจากประเทศอียิปต์และจีน โดยในเรื่องนี้เด่นไปทางยมทูตตัวน้อยที่รักการทำเสื้อผ้ามากกว่าการล่าวิญญาณ จนปีศาจตนนั้นได้สั่งให้ไปยังสถานที่แห่งหนึ่งและดึงวิญญาณของเด็กผู้หญิงที่เสียชีวิตออกมาจากร่าง และให้เหล่านักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยมทูตไล่ล่า ทางด้านพ่อของยมทูตน้อยพยายามบังคับให้เขาไล่จับวิญญาณตามคนอื่นเช่นกัน ยมทูตน้อยเองก็ไล่จับวิญญาณ แต่ในฉบับวิธีของเขาเองโดยการตัดเสื้อผ้า จนกระทั่งเกิดเหตุขึ้นเมื่อวิญญาณตนนั้นพุ่งมาชนเข้าหลังจากหนีพวกที่ไล่ล่าและได้สวมใส่ชุดที่ยมทูตน้อยทำโดยบังเอิญ วิญญาณเด็กผู้หญิงกลับมาอีกรอบและเลือกที่จะให้ยมทูตตัวน้อยเป็นคนพาไปสู่สุคติ

2.1.6 การอ้างอิงด้านภาพ

ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Deathigner ทั้งลายเส้นและสีสันทันทีมีเอกลักษณ์ จึงนำมาใช้อ้างอิงกับฉาก ซึ่งเป็นเรื่องราวของยมทูตเด็กมือใหม่ที่มีความสามารถด้านการตีไซน่มากกว่าการล่าวิญญาณเหมือนยมทูตจากต่างแดน แม้ดูไม่ได้เรื่องแต่ทำายที่สุดด้วยความสามารถด้านการตีไซนทำให้ทุกคนยอมรับ



ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างแอนิเมชัน Deathigner

ที่มา : Deathigner, Deathigner [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/pg/fashion.deathigner/about/?ref=page_internal

ฉากแรกซึ่งเป็นสถานที่รับวิญญาณของเหล่ายมทูตนั้น เป็นสถานที่ก้ำกึ่งระหว่างสวรรค์และนรก ที่แห่งนี้จะมีขีดหินขวางข้างเพื่อให้รู้สึกถึงความลึก



ภาพที่ 2.18 ลักษณะตัวอย่างของโหนดหินที่ขนาบข้าง

ที่มา : [Cava Pietrelettrica](https://wiki.pokemoncentral.it/Cava_Pietrelettrica) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

https://wiki.pokemoncentral.it/Cava_Pietrelettrica



ภาพที่ 2.19 ลักษณะตัวอย่างของบรรยากาศ

ที่มา : [Shuriken Rev](http://www.zerochan.net/323373) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://www.zerochan.net/323373>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากฉากสถานที่กำลังสวรรคตและนรกแล้วนั้น ต้องมีสถานที่บนโลกมนุษย์ที่เด็กหญิงอยู่ ซึ่งก็คือโรงพยาบาล โดยเด็กผู้หญิงนั้นเป็นเด็กต่างชาติ

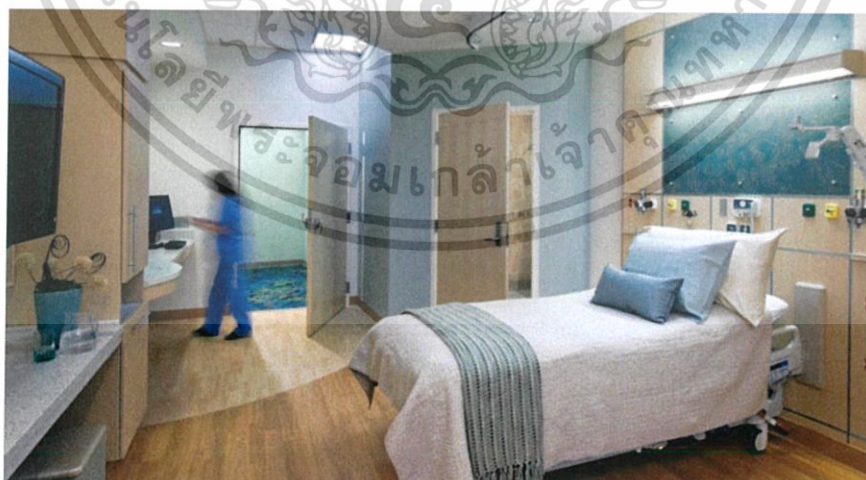


ภาพที่ 2.20 ลักษณะตัวอย่างของโรงพยาบาล

ที่มา : [Hospital](#) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://vignette1.wikia.nocookie.net/zombie/images/1/18/Hospital.jpg/revision/latest?cb=20160329114824>

และอีกสถานที่ที่สำคัญคือห้องในโรงพยาบาลที่เด็กหญิงอยู่



ภาพที่ 2.21 ลักษณะตัวอย่างห้องผู้ป่วย

ที่มา : [Hospital Room](#) [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://sanaakosirickylee.wordpress.com/2014/05/07/how-to-counter-the-negative-chi-of-a-hospital/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แรงบันดาลใจ

ที่มาของโครงงานนี้ข้าพเจ้าได้ดัดแปลงจากชีวิตจริงของข้าพเจ้าสมัยเรียนมัธยมปลาย เนื่องด้วยตัวข้าพเจ้าในสมัยก่อนนั้นไม่ค่อยชอบพูดเท่าไรนักและมีโอกาสสนิทกับเพื่อนที่มาจากเอกชน ซึ่งเรียนเก่งแต่กลับไม่มีเพื่อนเลย แต่พอพวกเราได้ทำงานกลุ่มร่วมกันและไปไหนมาไหนด้วยกันก็กลายเป็นเพื่อนสนิทกันได้

3.2 แนวความคิด (Theme)

ดูต่างกันแต่ก็เป็นเพื่อนกันได้

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

ยมทูตคนหนึ่งที่ไม่เก่งอะไรเลยกับเด็กหญิงที่ป่วยและเอาแต่นอนอยู่บนเตียง ซึ่งตอนแรกเขาได้ตั้งใจที่จะได้วิญญาณของเด็กหญิง แต่เมื่อเขาได้รู้จักและสนิทกับเด็กหญิงคนนี้ก็ทำให้ความคิดนั้นเปลี่ยนไป

3.4 โครงเรื่อง (Treatment)

ดินแดนแห่งยมโลกที่อับอวลไปด้วยวิญญาณคนตาย เหล่ายมทูตต่างทำงานเก็บเกี่ยววิญญาณคนตายกันอย่างแข็งขัน ต่างจากยมทูตตัวน้อยที่ไม่สามารถเก็บเกี่ยววิญญาณได้เลยสักร่าง ได้แต่มองตามยมทูตทั้งหลายที่เดินไปพร้อมกับดวงวิญญาณ ต่างจากเขาที่ในมือไม่มีอะไรเลย ยมทูตตัวน้อยอดรนทนไม่ได้ จึงได้เฟ้นหาวิญญาณที่อ่อนแอที่สุด จนในที่สุดเขาก็พบกับเด็กหญิงคนหนึ่งที่โรงพยาบาล

ณ โรงพยาบาลแห่งนี้ ได้มีเด็กหญิงป่วยอยู่ในห้องด้วยโรครุมิแพ้ เธอเพิ่งอายุได้เพียง 8-9 ขวบ และไม่เคยได้ออกไปข้างนอกเลยสักครั้ง อยากออกแต่ก็โดนสั่งห้ามทุกครั้ง จนกระทั่งยมทูตตัวน้อยโผล่มา แม้ว่าอีกฝ่ายจะดูเหมือนมาเป็นมิตรแต่เธอรู้สึกกลัวจนร้องไห้ไววาย ยมทูตน้อยเห็นท่าไม่ดีรีบวิ่งเข้าไปปิดปากอย่างไร้! แต่ไม่นานก็นึกขึ้นได้ว่าเขาต้องมาทำดีด้วยเพื่อให้เด็กตายใจ เลยต้องหาทางปลอมด้วยการเสกมายากลให้เธอชม แม้ว่าจะเสกผิดๆถูกๆแต่ก็ทำให้เธอมีความสุขได้ เวลาผ่านไปทั้งคู่ได้ใช้เวลาอยู่ร่วมกัน เริ่มจากอยู่แต่ในห้องก่อนจะแอบหนีออกไปเล่นข้างนอก กระทั่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันหนึ่งช่วงเย็น ยมทูตน้อยได้พาเด็กหญิงไปเที่ยวสถานที่แห่งหนึ่งที่วิเศษที่สุด เขาขึ้นไปบนยอดก่อน จะหันไปมองเด็กหญิงด้วยความสุข แต่กลับต้องชะงัก...เมื่อเธอนอนสลบอยู่ตรงนั้น ยมทูตน้อยพาเธอ กลับมาส่งที่โรงพยาบาลแต่สายไป อาการของเธอรุนแรงเกินกว่าจะช่วยให้ แม้ว่ายมทูตตัวน้อยจะ พยายามช่วยแต่ก็ไม่เป็นผล ไม่มีใครสามารถหนีความตายได้ ในที่สุดเด็กหญิงก็จากไป หลังจากเหตุการณ์นั้นยมทูตตัวน้อยกลับมายังยมโลกพร้อมกับวิญญาณของเด็กหญิง แต่แทนที่เขาจะ มีความสุขเมื่อได้วิญญาณของเธอมา เขากลับเสียใจ เด็กหญิงเคยยิ้มร่าเริงสดใสในตอนนั้นกลับไร้ อารมณ์ จนในที่สุดยมทูตน้อยทนเห็นเธอเป็นแบบนี้ไม่ได้ เขาจึงปล่อยเธอขึ้นสวรรค์ไป...



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 Screenplay

Scene 1 ยมโลก

ยมโลก / กลางคืน

ยมทูตน้อยยืนมองยมทูตตัวอื่นจับดวงวิญญาณ ก่อนจะเดินไปจากตรงนั้น ยมทูตน้อยยืนมองด้วยความอิจฉา ก่อนจะเดินไปตามทางเข้าถ้ำมาเจอเทียนของเด็กหญิง

Scene 2 โรงพยาบาล

ห้องพักคนป่วย / ข้างใน / เช้า

เด็กหญิงกำลังนั่งเล่นตุ๊กตา ยมทูตน้อยโผล่ออกมาทำให้เธอกลัวจึงร้องไห้โยกย้าย ยมทูตพุ่งไปปิดปาก แต่นึกได้ว่าต้องมาทำดีด้วยเลยผละออกมา ใช้มายากลลอบประโลมเธอให้หายกลัว เขาเสกดอกไม้มายื่นให้เธอ

Scene 3 ความทรงจำ [มอนтаж]

ข้างนอก / เช้า ยมทูตเล่นกับเด็กหญิงในเวลาต่างๆ

Scene 4 สวน

สวน / ข้างนอก / เย็น

ยมทูตน้อยพาเด็กหญิงมายังสวนนี้ซึ่งวิเศษที่สุด พอหันไปมองเด็กหญิงปรากฏว่าเธอนอนสลบอยู่ตรงนั้นไม่ขยับเขยื้อนจนต้องวิ่งเข้าไปหา

Scene 5 ลาจาก

ห้องพักคนป่วย / ข้างใน / เช้า

ยมทูตน้อยพาเธอกลับมายังห้องพัก พวกหมอต่างพากันเข้ามาตรวจทำให้รู้ว่าอาการของเธอทรุดหนักมาก สายเกินไปที่จะรักษา ยมทูตน้อยนำตาซีมร้อมให้ด้วยความเจ็บปวด พยายามช่วยแต่ก็ไร้ผล ในที่สุดเด็กหญิงก็จากไป

Scene 6 พบกัน

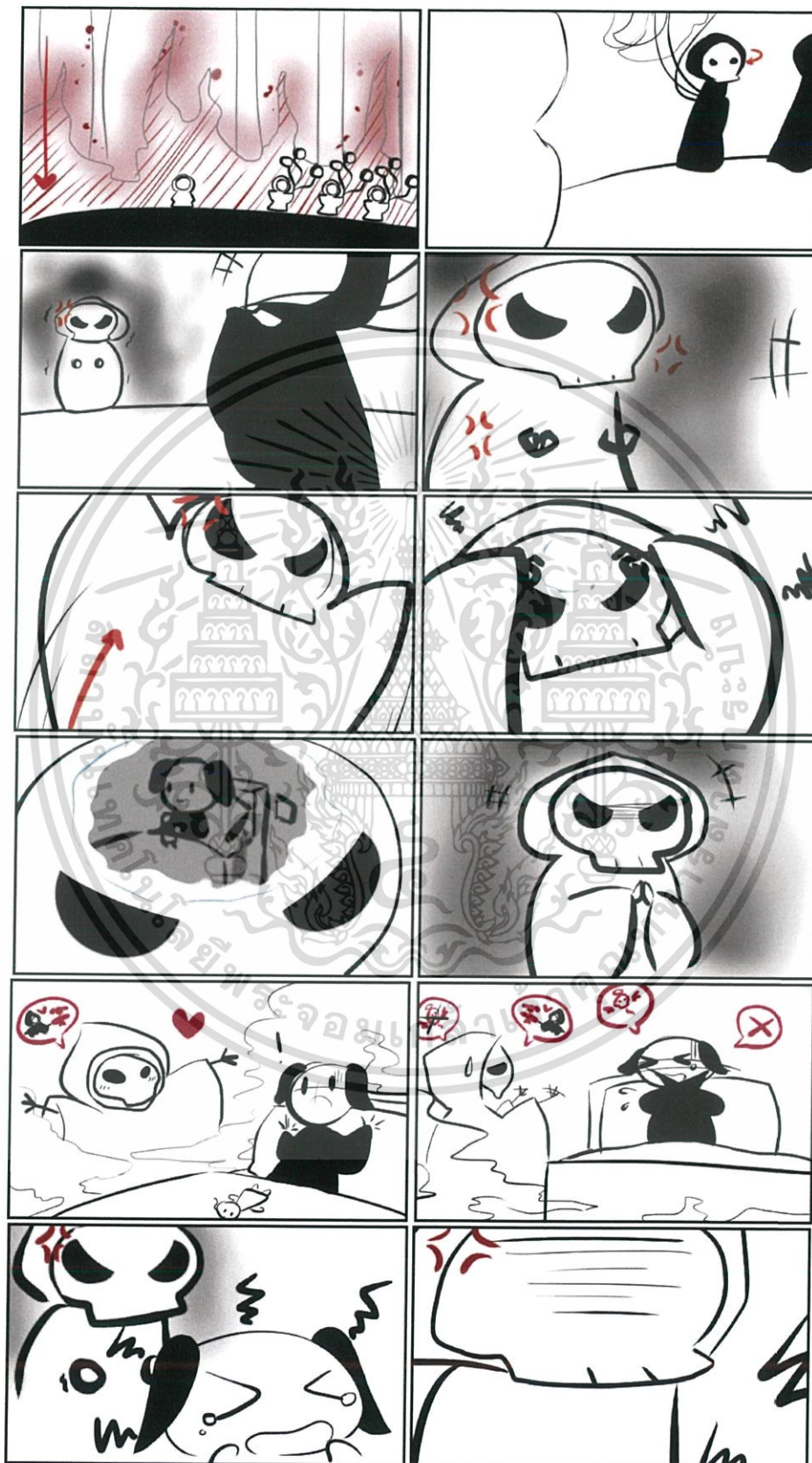
ยมโลก / กลางคืน

ยมทูตตัวน้อยกลับมายมโลกด้วยความเศร้าพร้อมวิญญาณของเด็กหญิง จนในที่สุดเขาก็

ปล่อยเด็กหญิงขึ้นสวรรค์ไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 Storyboard



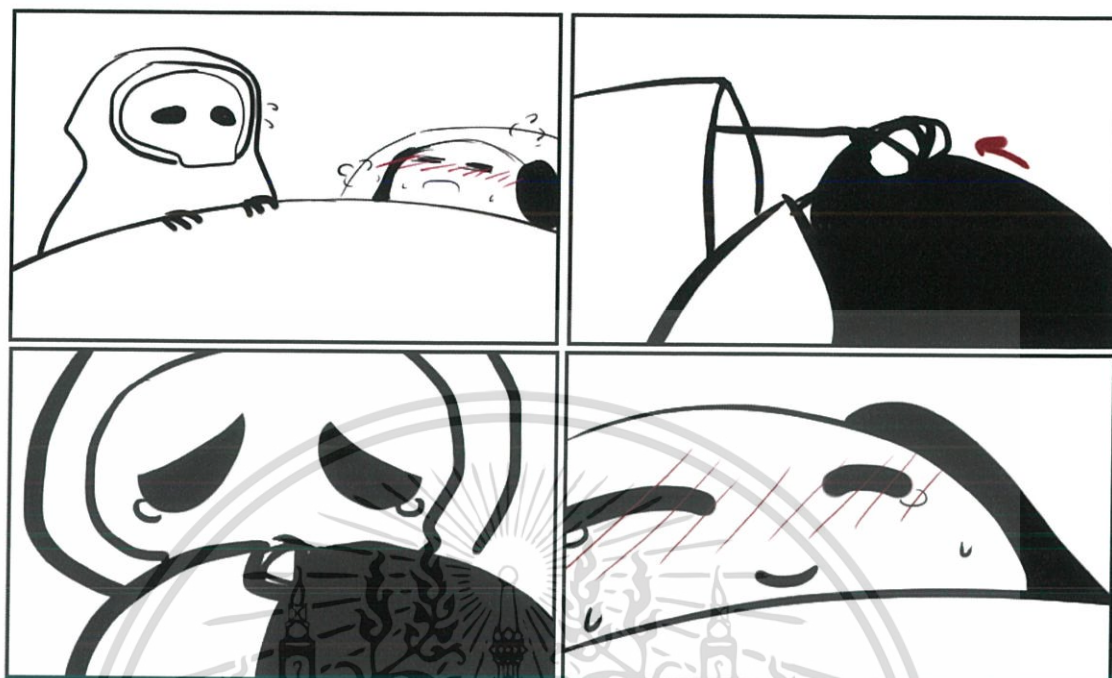
ภาพที่ 3.1-3.12 Storyboard ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13-3.24 Storyboard ครั้งที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.25-3.29 Storyboard ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

4.1 Pre-Production

ในส่วนของการเตรียมงานนั้น ต้องมีการวางแผนการทำงานให้รัดกุม ไม่เช่นนั้นหากเกิดข้อผิดพลาดขึ้นจนต้องแก้ไขนั้นจะวุ่นวาย ซึ่งการวางแผนนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้

4.1.1 การทำ Animatic

เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่มีบทพูดจึงสามารถนำสตอรี่บอร์ดมาทำแอนิเมติกได้เลย งานแอนิเมชันนั้นจำเป็นต้องตัดต่อให้เสร็จก่อนลงมือสร้างงาน เพราะป้องกันการเกิดข้อผิดพลาด เช่น ข้อตบวงข้อตบใช้ไม่ได้ไม่ได้อาจจำเป็นต้องตัดช่วงไหนออก ควรเพิ่มฉากไหนเข้าไป หรือควรแก้รายละเอียดตรงไหน ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “The Reaper” นั้นกว่าจะได้แอนิเมติกที่สมบูรณ์ ต้องปรับเปลี่ยนแก้ไขไปหลายครั้ง ซึ่งฉากที่ต้องแก้ไขบ่อยคือฉากตอนจบ เนื่องด้วยฉากที่อยู่ร่วมกันนั้นทำให้ตอนจบไม่ลงตัว จึงต้องมีการปรับเปลี่ยน ทำให้ต้องมีการวาดสตอรี่บอร์ดใหม่



ภาพที่ 4.1 ภาพจากแอนิเมติกที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

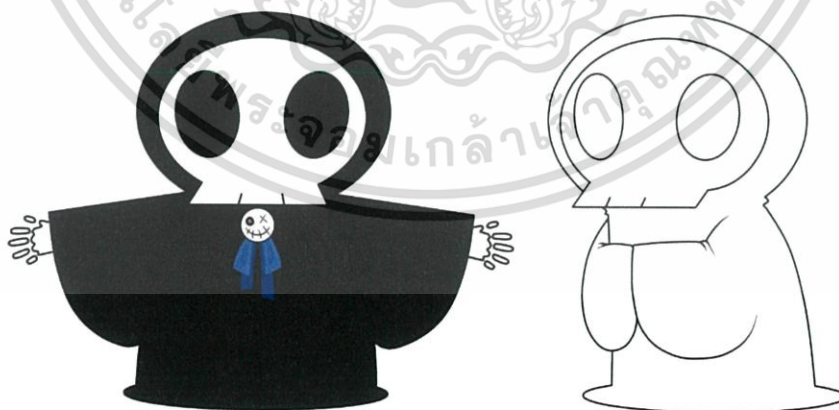
4.1.2 การออกแบบตัวละคร

ยมทูตน้อย

ยมทูตเป็นผู้ตัดสินเหล่าวิญญาณ โดยการออกแบบนั้นอ้างอิงจากตำนานเรื่องเล่า เป็นโครงกระดูก แต่สวมเสื้อคลุมทั้งตัวมีฮู้ดปิดบังร่างกายและมือไว้ ซึ่งสีเสื้อผ้านั้นไปโทนขุ่น โดยตัวยมทูตทุกตนนั้นจะมีเข็มกลัดที่คอ แต่สำหรับของยมทูตน้อยนั้นจะมีลักษณะน่ารักกว่ายมทูตคนอื่น ๆ เพื่อให้ตัวละครนี้สามารถเข้าถึงเด็กๆ ได้ง่าย



ภาพที่ 4.2 ภาพร่างของการออกแบบยมทูตน้อย, ฆนวรรษ กลินใจ, 2559

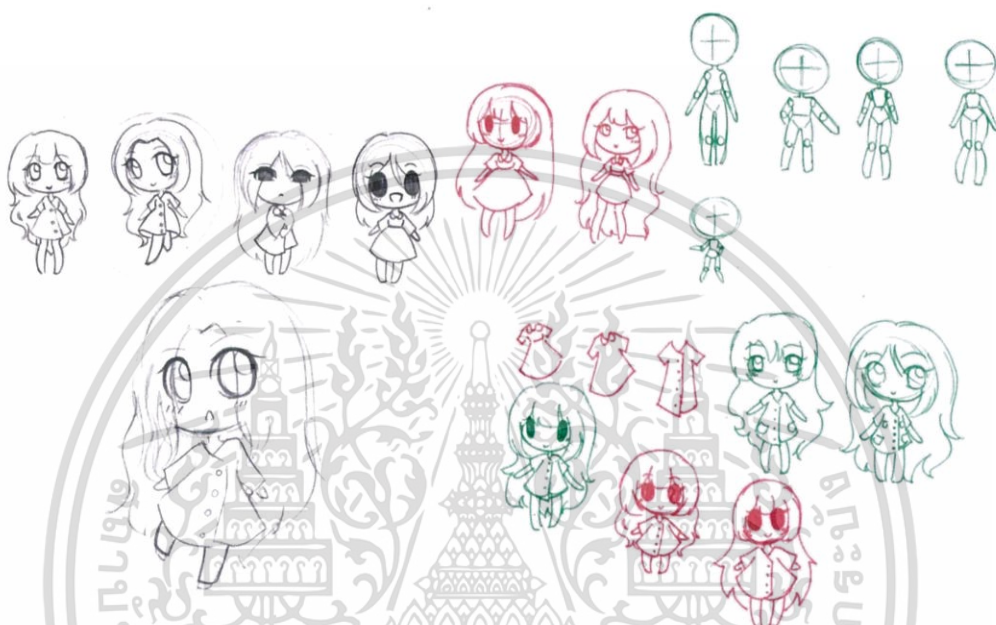


ภาพที่ 4.3 ยมทูตน้อยที่ออกแบบเสร็จสมบูรณ์แล้ว, ฆนวรรษ กลินใจ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กหญิง

เด็กหญิงราว 8-9 ขวบที่อยู่แต่ในโรงพยาบาลมาตลอดจึงให้สวมชุดผู้ป่วยโดยออกแบบให้เข้ากับอายุของเด็ก ซึ่งต้องออกแบบให้เด็กดูเหมือนคนที่ป่วยหนักกำลังใกล้ตายจึงทำเป็นขอบตาคล้ำให้ดูเหมือนป่วย



ภาพที่ 4.4 ภาพร่างของการออกแบบเด็กหญิง, ฆนวรรรย์ กลิ่นใจ, 2559



ภาพที่ 4.5 ภาพของเด็กหญิงที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรย์ กลิ่นใจ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Production

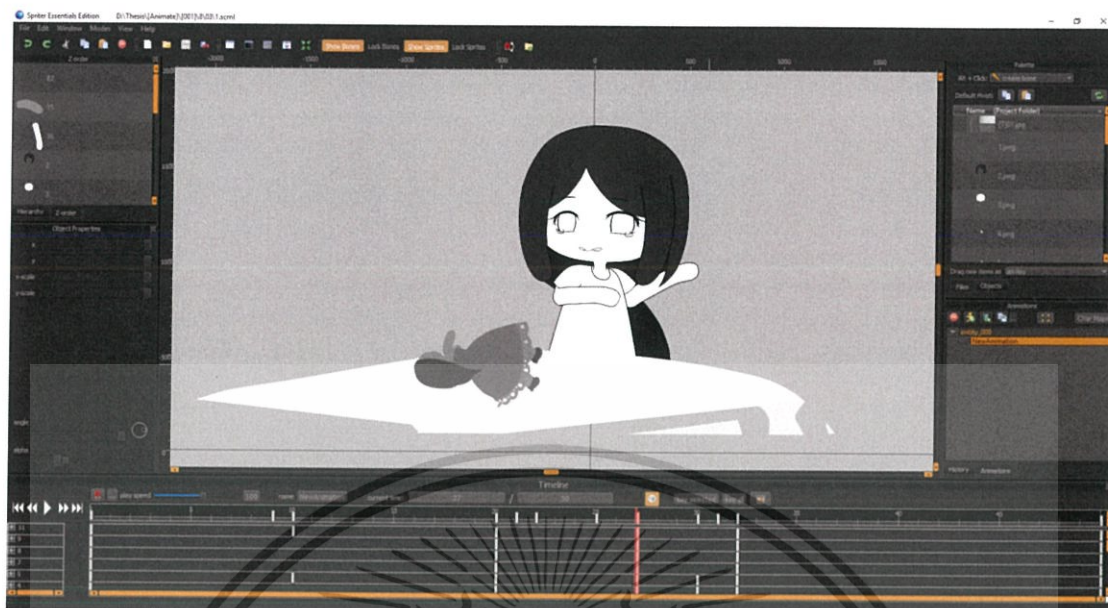
4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animating)

โดยตัวงานนั้นเป็นภาพแนวกราฟฟิกไม่มีการตัดเส้น ซึ่งโปรแกรมที่ใช้ในการแอนิเมทคือ Spriter ทำให้ต้องมีการแยกชิ้นส่วนของตัวยมทูตน้อยและเด็กหญิงเพื่อให้ง่ายต่อการ Rigging โดยต้องรวมไฟล์แยกชิ้นของร่างกายตัวละครในไฟล์เดอร์เดียวกันเพื่อให้เข้าโปรแกรมแล้วนั้นสามารถลากชิ้นส่วนนั้นมาใส่หน้าจอเพื่อการแอนิเมท ในแต่ละชิ้นส่วนบนหน้าจอก็จะมีจุดอยู่มุมซ้ายและขวาสามารถลากมาอยู่ตรงกลางให้เป็นตัวช่วยในการหมุนคอ เวลาในโปรแกรมนั้นจำเป็นต้องเปลี่ยนจาก 100 เป็น 5 หรือ 10 เพื่อดูความเร็วในการขยับแต่ละครั้งไม่เช่นนั้นจะเกิดปัญหาในเรื่องความอืดและเฟรมที่มากขึ้นโดยไม่จำเป็น



ภาพที่ 4.6 การแอนิเมทในโปรแกรม Spriter ของยมทูตน้อย, ฆนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



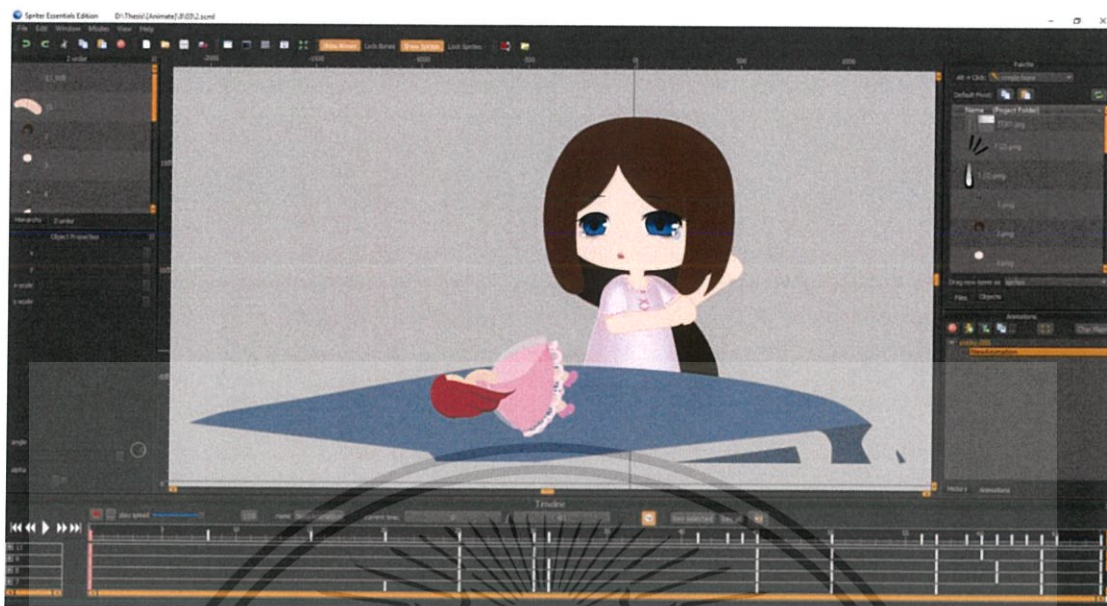
ภาพที่ 4.7 การแอนิเมทในโปรแกรม Spriter ของเด็กหญิง, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559

หลังจากแอนิเมทสมบูรณ์แล้ว จึงเปลี่ยนให้กลายเป็นภาพสี โดยยังต้องแยกชั้นส่วนเหมือนเดิม และเซฟให้เป็นชื่อเดียวกัน



ภาพที่ 4.8 การแอนิเมทในโปรแกรม Spriter ของยมทูตน้อย, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



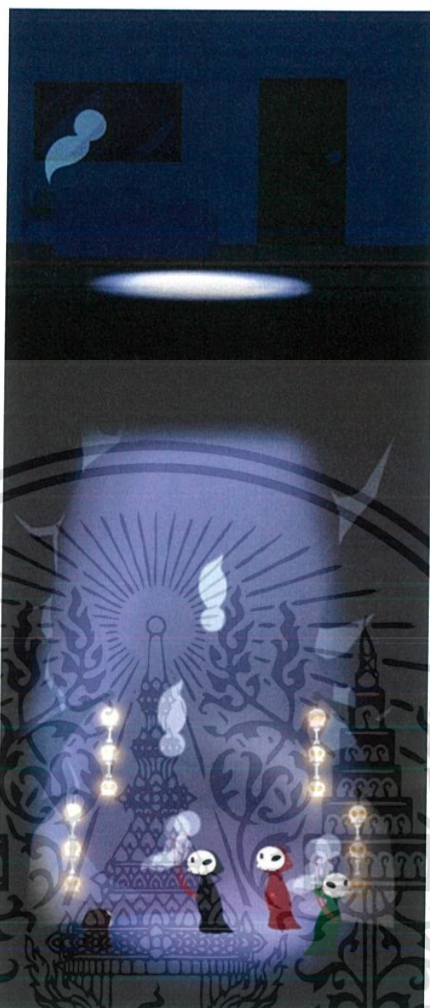
ภาพที่ 4.9 การแอนิเมทในโปรแกรม Spriter ของเด็กหญิง, ฆนวรรรค์ กลิ่นใจ, 2560

และเสร็จจากขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวจึงทำการ Render เพื่อนำไปตัดต่อใน Adobe After Effects โดยเชฟแยกยมทูตและเด็กหญิงแยกออกจากกัน

4.2.2 การออกแบบฉาก (Background Design)

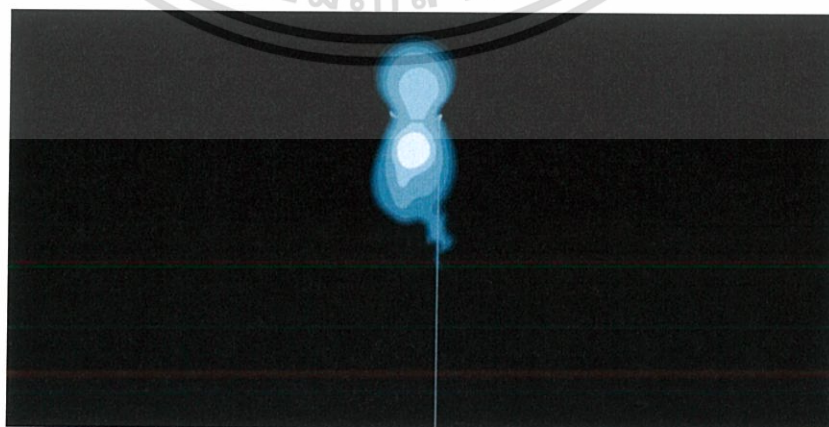
ฉากแรกคือสถานที่ของเหล่ายมทูตผู้มารับวิญญาณเพื่อนำไปตัดสินว่าจะนำไปส่งสวรรค์หรือนรก ในตอนแรกนั้นข้าพเจ้าตั้งใจไว้ว่าให้แพนกล้องลงมาจากห้องของชายคนหนึ่งซึ่งกำลังนอนอยู่ ก่อนมีวิญญาณออกมาจากร่างพุ่งลงไปยังเบื้องล่างหาเหล่ายมทูตที่เก็บเกี่ยววิญญาณยกเว้นยมทูตตัวน้อย โทนสียังคงเป็นสีฟ้าเพื่อให้รู้สึกสงบและเย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ฉากโลกของยมทูตในการออกแบบครั้งแรก, ฆนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2559

แต่เมื่อตัดแปลง Storyboard ไป ตัวฉากที่เป็นห้องนอนไม่เข้ากับฉากทำให้ต้องตัดออก
เปลี่ยนเป็นความมืดและมีวิญญาณลอยขึ้นมา



ภาพที่ 4.11 วิญญาณของมนุษย์ที่ลอยขึ้นมาก่อนโดนกระชากลงไป, ฆนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

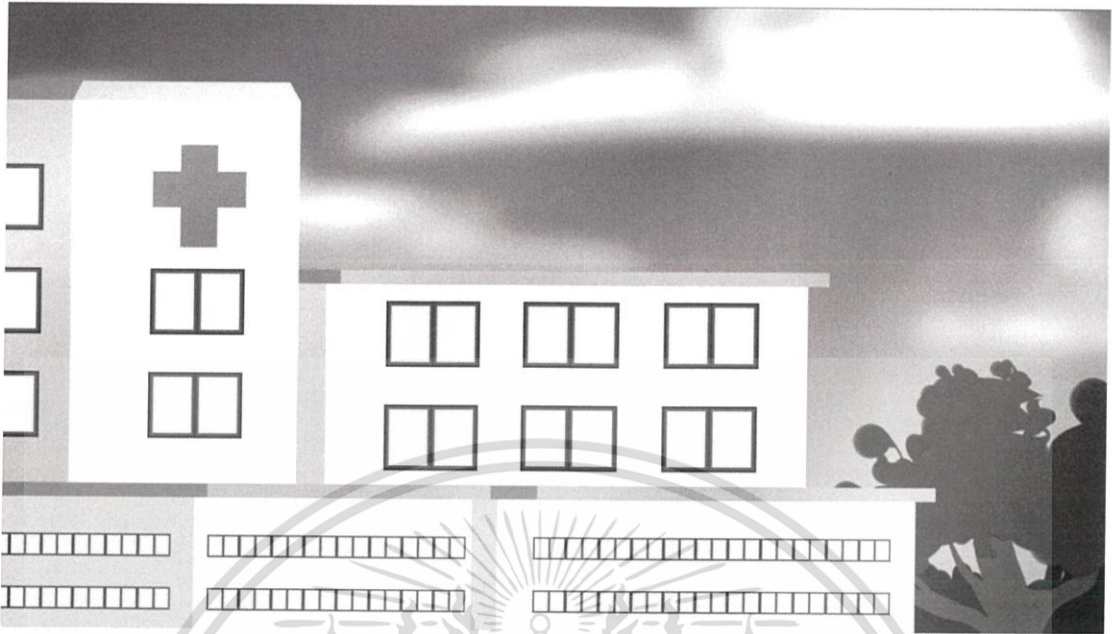
เมื่อตกลงไปจะเป็นสีดำเริ่มต้นและเริ่มส่องสว่างเป็นโลกของยมทูต



ภาพที่ 4.12 โลกของยมทูตที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2560

ฉากต่อมาคือฉากโรงพยาบาล โดยในสเก็ทแรกนั้นตัวฉากดูแบนและไม่มีความลึก
ของตัวตึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



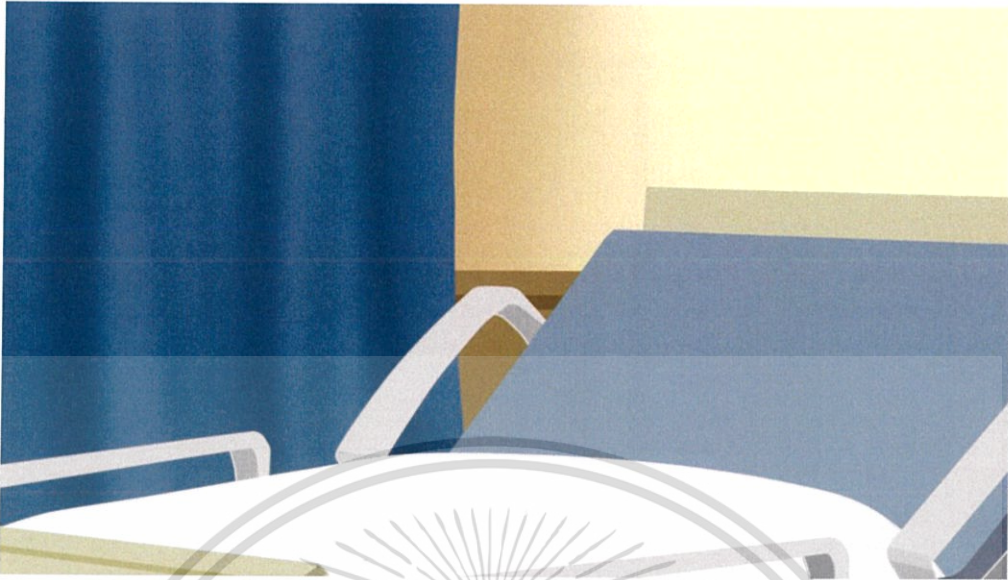
ภาพที่ 4.13 สเก็ทโรงพยาบาลที่ออกแบบไว้ครั้งแรก, ผนววรรษ กลิ่นใจ, 2559



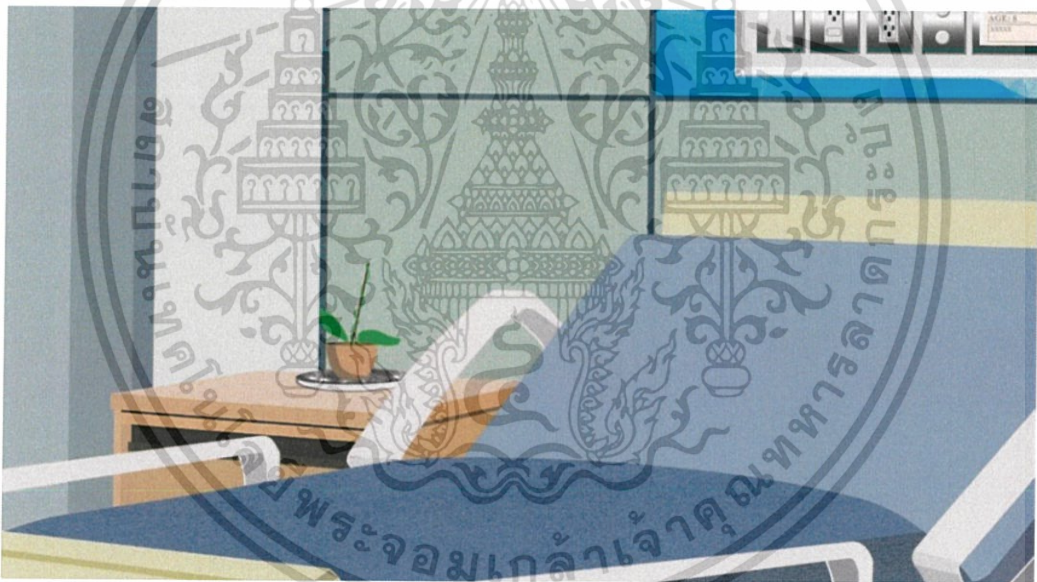
ภาพที่ 4.14 โรงพยาบาลที่ลงสีเสร็จสมบูรณ์, ผนววรรษ กลิ่นใจ, 2560

ต่อมาคือจากห้องผู้ป่วยในโรงพยาบาลที่ใช้บ่อยที่สุดในเรื่อง ในตอนแรกมีปัญหาตรงเรื่องสีสันทันของฉากที่ดูไม่ออกกว่านั้นคือห้องพักผู้ป่วย จึงต้องมีการเพิ่ม Set Dress เครื่องมืออุปกรณ์ที่ใช้ในการรักษาและปรับเปลี่ยนสีสันทันของผนังห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



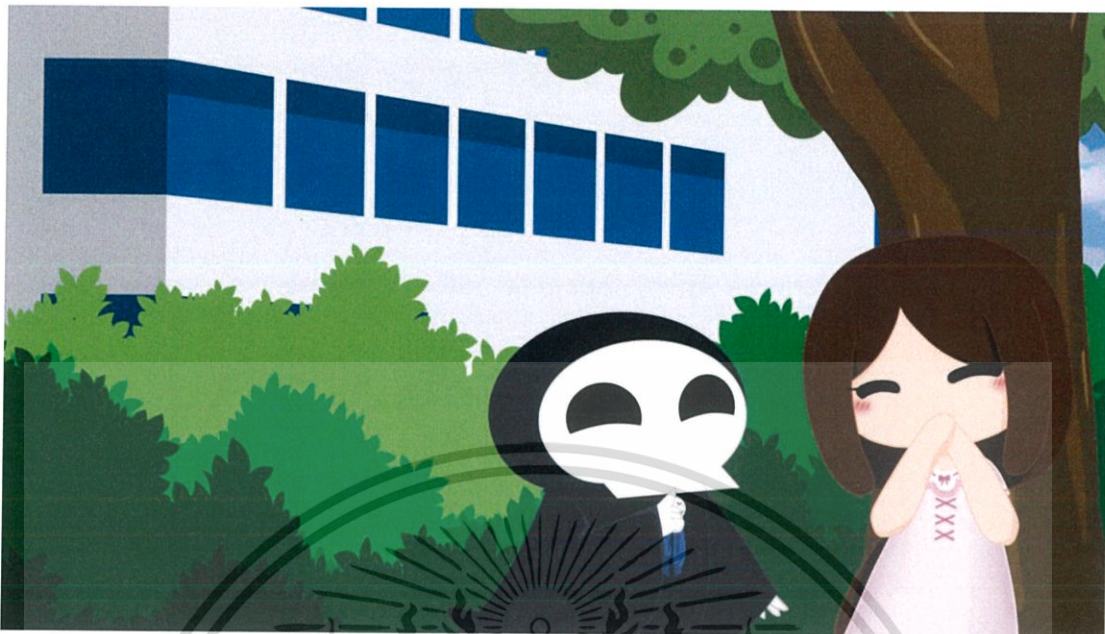
ภาพที่ 4.15 ห้องที่ออกแบบไว้เนคราวแรก สีทำให้ดูไม่เหมือนกราฟฟิก, ขนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2559



ภาพที่ 4.16 ฉากห้องผู้ป่วยที่เปลี่ยนสีเสร็จสมบูรณ์, ขนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2560

ฉากที่มีปัญหามากที่สุดคือฉากโรงพยาบาลภายนอกซึ่งสไตล์การออกแบบในช่วงแรกไม่เข้ากับ Art Direction ที่ต้องการ บางฉากดูเหมือนนิทานมากเกินไปจนไม่มีความโดดเด่นทำให้ต้องปรับเปลี่ยนมากพอสมควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ฉากที่ทั้งคู่หนีออกมาจากโรงพยาบาลที่ออกแบบไว้ครั้งแรก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559



ภาพที่ 4.18 ฉากที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 ฉากที่ทั้งคู่เล่นชิงช้าด้วยกันที่ออกแบบไว้ครั้งแรก, ฆนวรรรช กลินใจ, 2559



ภาพที่ 4.20 ฉากที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560

และฉากสุดท้ายที่เป็นจุดเด่นของแอนิเมชันเรื่องนี้คือฉากที่ยมทูตน้อยพาเด็กหญิงไปยังสถานที่แห่งหนึ่งยามเย็นที่เต็มไปด้วยหิ่งห้อย ซึ่งช่วงแรกมีปัญหาตรงการลงสีต้นไม้และพื้นหญ้าที่ดู Realistic เกินไปทำให้ต้องมีการแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

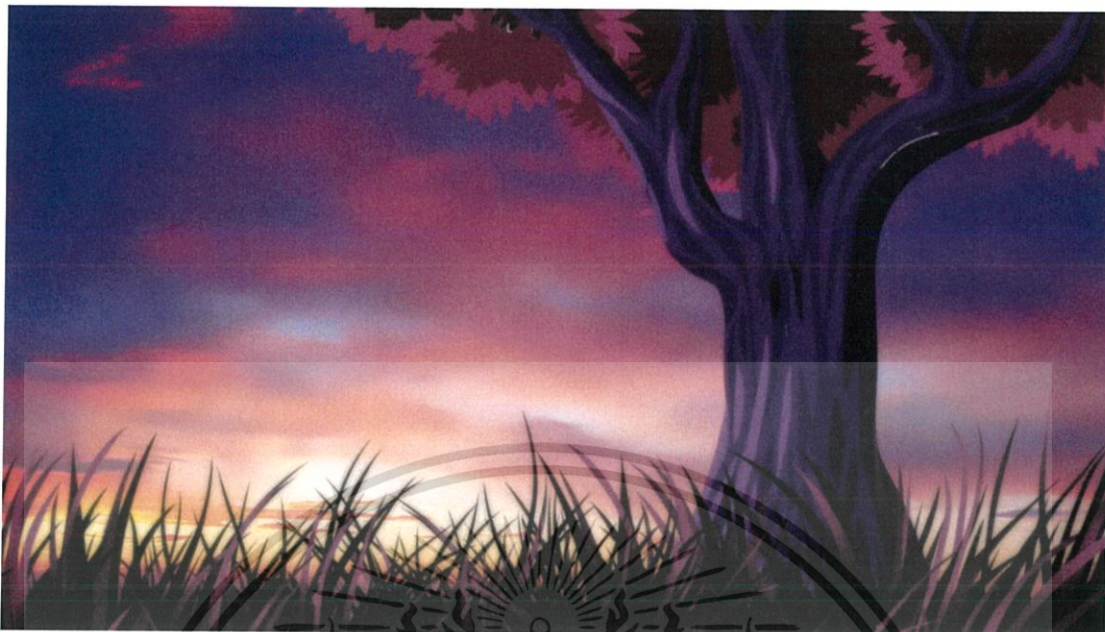


ภาพที่ 4.21 ฉากที่ดู Realistic เกินไป , ฆนวรรรษ์ กลิ่นใจ, 2559

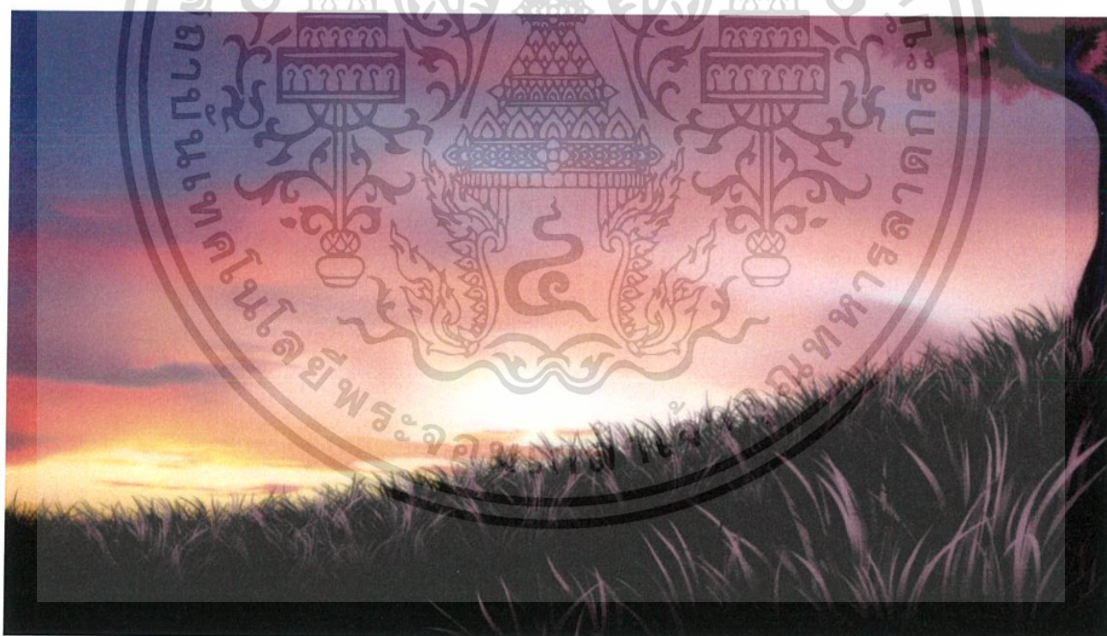


ภาพที่ 4.22 ฉากที่ดู Realistic เกินไป , ฆนวรรรษ์ กลิ่นใจ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 ฉากที่แก้ไขเสร็จสมบูรณ์เพื่อให้เข้ากับสไตล์งานแอนิเมชันที่วางไว้มากขึ้น, ผนวกรักษ์ กลิ่น
ใจ, 2560



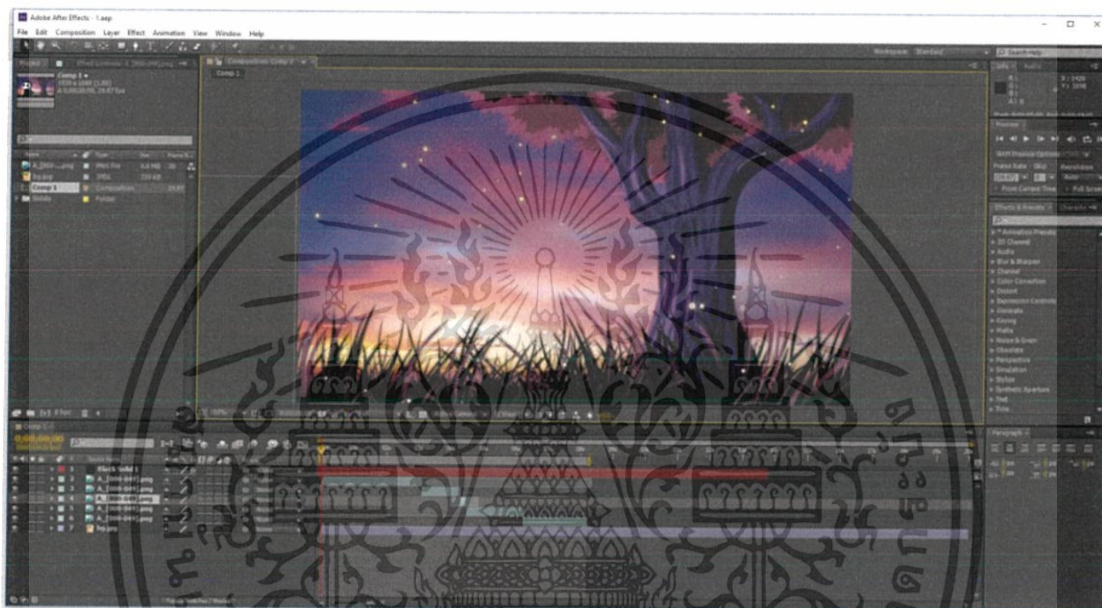
ภาพที่ 4.24 ฉากที่แก้ไขเสร็จสมบูรณ์เพื่อให้เข้ากับสไตล์งานแอนิเมชันที่วางไว้มากขึ้น, ผนวกรักษ์ กลิ่น
ใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 Post-Production

4.3.1 การ Composite และ Render

ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าเพิ่มบรรยากาศในงานภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยเทคนิคพิเศษ โดยในฉากบนยอดเขายามเย็นเน้นความเป็นแฟนตาซี ฟุ้งๆ และแสงเป็นประกาย จึงต้องมีการใส่เทคนิคพิเศษ เช่น ทำเบลอให้ดูฟุ้ง และเพิ่มเติมหิ่งห้อยเข้าไปด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 4.25 ฉากใส่หิ่งห้อยและเพิ่ม Glow เข้าไปให้ดูฟุ้งๆ, ฆนวรรษ กลิ่นใจ, 2560

โดยในส่วนของเรนเดอร์นั้น ข้าพเจ้านำไฟล์ PNG จากโปรแกรม Spriter กับฉากที่ทำไว้ใน Photoshop มาใส่รวมกันในโปรแกรม Adobe After Effects หลังจากใส่เทคนิคพิเศษ จะเรนเดอร์แยกเป็นวิดีโอของแต่ละข้อๆไป การสั่งเรนเดอร์นั้นจะต้องจัดระเบียบโฟลเดอร์เป็นอย่างดี เขียนชื่อระบุไว้เพื่อไม่ให้หลงลืม

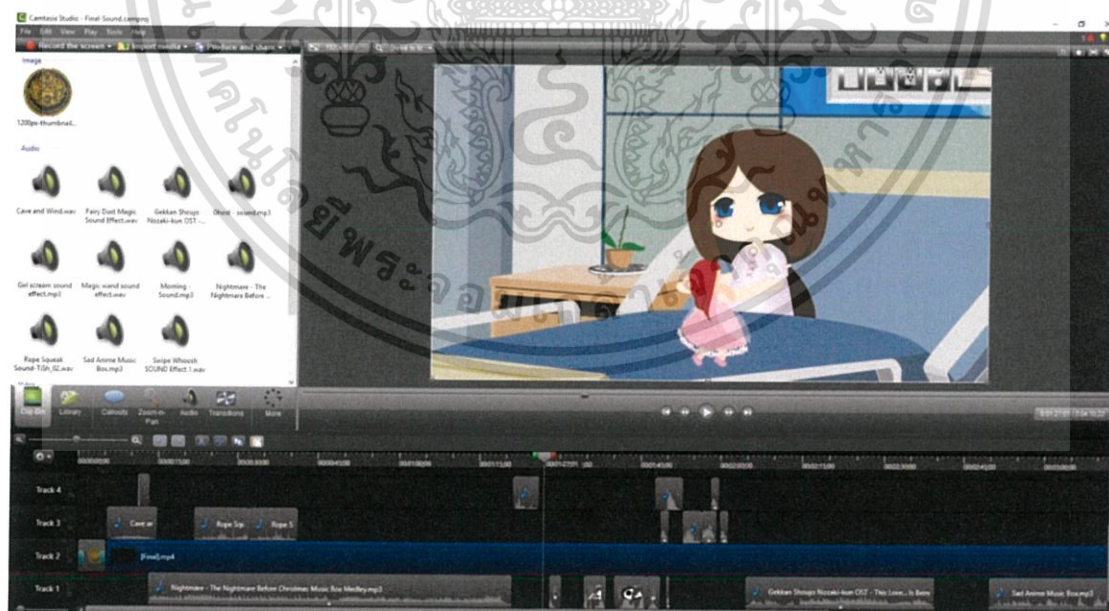
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.26 นำภาพต่างมารวมกันก่อนเรนเดอร์, ขนวรรักษ์ กลิ่นใจ, 2560

4.3.2 การตัดต่อและทำเสียงประกอบ

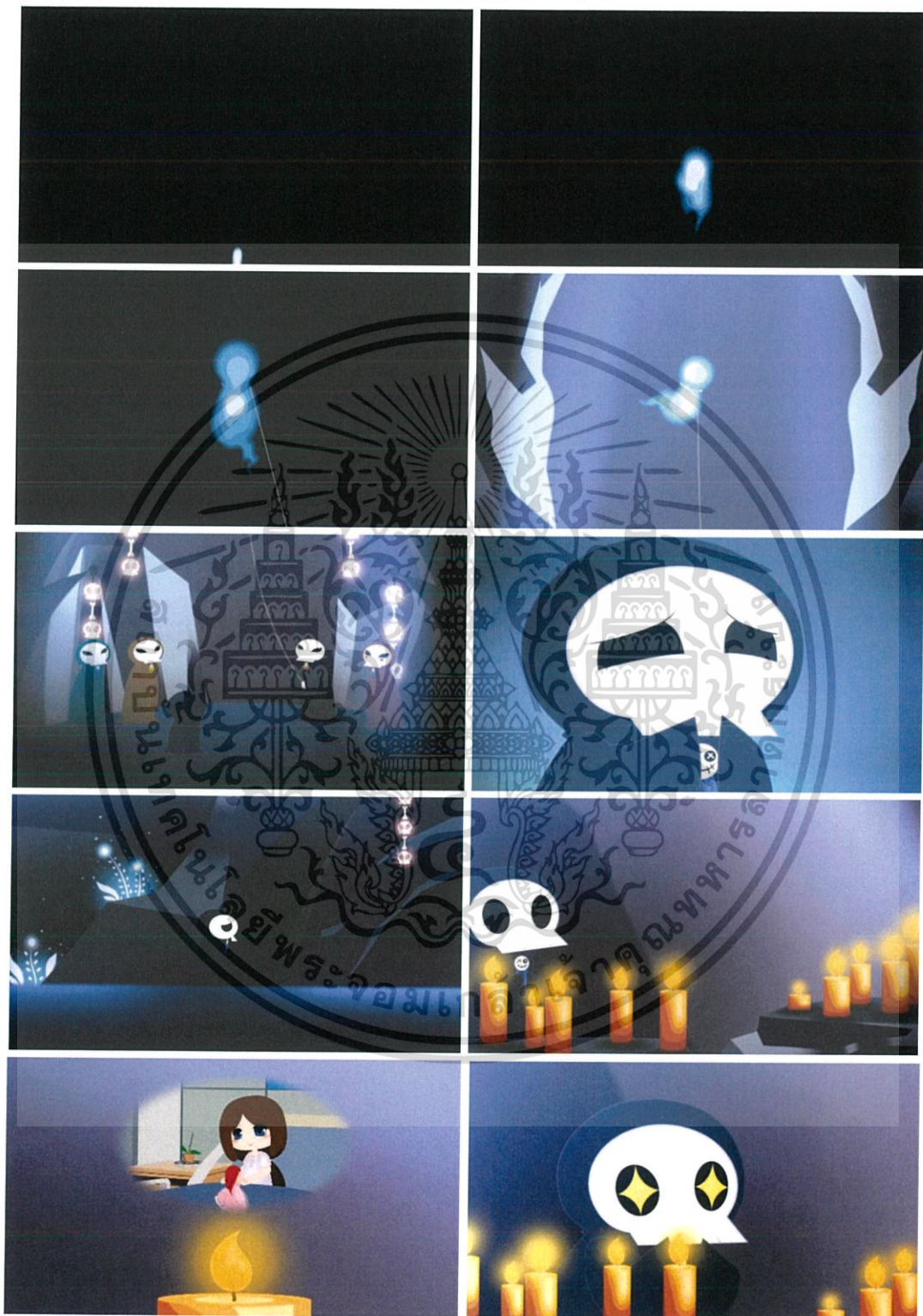
ข้าพเจ้าเรนเดอร์ตัวหนังมาใส่เสียงในโปรแกรม Camtasia Studio



ภาพที่ 4.27 โปรแกรม Camtasia Studio ที่ใช้ในการตัดต่อ, ขนวรรักษ์ กลิ่นใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.28-4.37 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38-4.46 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรษ กลิ่นใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



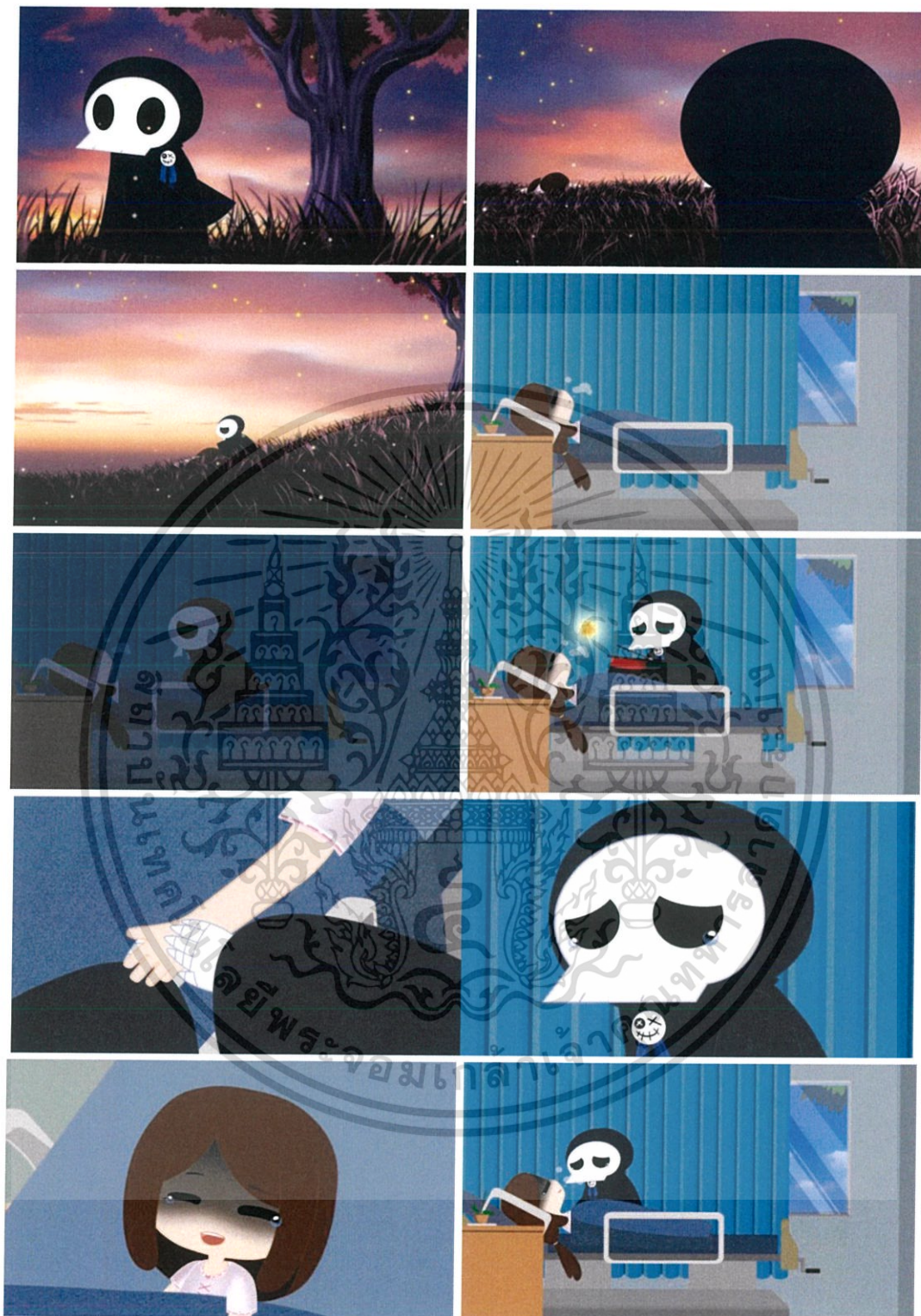
ภาพที่ 4.47-4.56 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวนรรษ์ กลิ่นใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



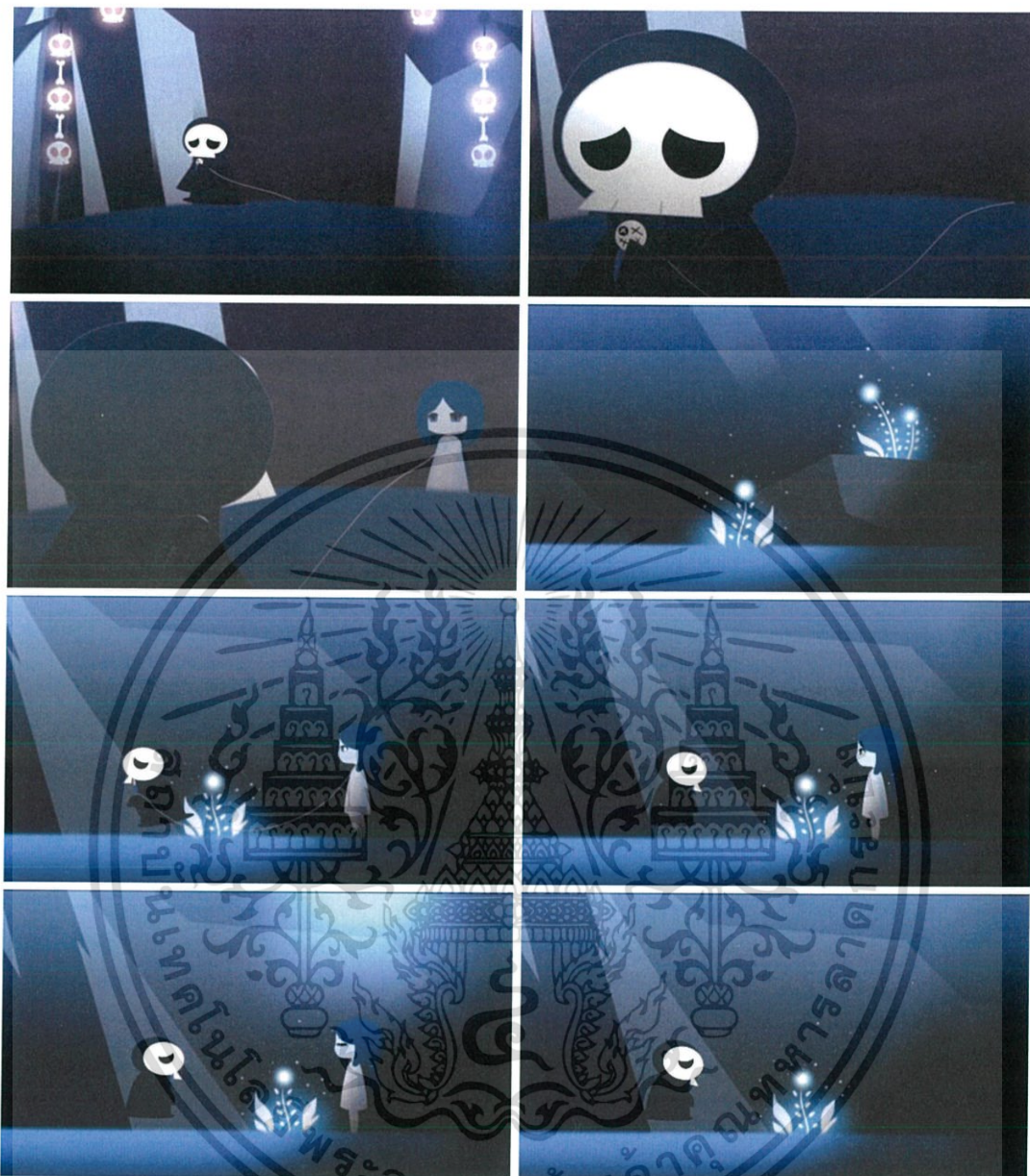
ภาพที่ 4.57-4.66 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรรช กลินใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.67-4.76 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรษ์ กลิ่นใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.77-4.84 ตัวอย่างจากแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์, ฆนวรรษ กลิ่นใจ, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

ในการทำศิลปะนิพนธ์เล่มนี้ได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับการทำแอนิเมชันจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าได้ทดลองโปรแกรมที่ไม่เคยใช้อย่าง Spreter หรือโปรแกรมตัดต่อเสียง Camtasia Studio นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้ทดลองการเคลื่อนไหวแบบ Puppet ซึ่งโปรแกรมนี้ช่วยประหยัดเวลาในการทำงานเป็นอย่างมาก แม้จะเสียเวลาไปกับช่วงที่ต้องศึกษาการใช้งานโปรแกรมในเบื้องต้น แต่ข้าพเจ้าพอใจผลลัพธ์ของแอนิเมชันเรื่อง “The Reaper” มากในระดับหนึ่ง

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนการเตรียมงาน มีปัญหาเรื่องการแก้บทบ่อยครั้ง ทางคณะกรรมการต่างแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงาน ว่าตอนจบนั้นดูขัดกับความสัมพันธ์ของตัวละครหลัก ในครั้งแรกตั้งใจจะหลอกใช้ แต่พออยู่ด้วยกันกลับทำให้เกิดความผูกพันจนไม่ต้องการให้เด็กสาวตาย ทว่าตอนจบตัวละครกลับอึดใจ ทำให้ต้องมีการแก้ไขในจุดนี้หลายต่อหลายครั้ง และเมื่อแก้ไขฉากนี้เสร็จแล้ว กลับมีผลกระทบไปถึงฉากแรก ว่ายมทูตน้อยดูไม่ได้มุ้งร้าย และการใช้พลังดูไม่เหมาะสม ทำให้ต้องมีการแก้ไขซ้ำไปซ้ำมา ทำให้ข้าพเจ้ารู้ว่าตนเองไม่ถนัดการคิดบทในงานแอนิเมชันอย่างมาก โดยการทำงานให้เสร็จตรงตามเวลากับการตัดสินใจถือเป็นเรื่องสำคัญต่อการทำงานอย่างยิ่ง

โชคดีที่อาจารย์ที่ปรึกษานัดตรวจงานทุกอาทิตย์ นั้นทำให้ทุกอาทิตย์มีเนื้องานมากพอที่จะใช้พัฒนางานต่อไป

บรรณานุกรม

Potemayo Guchuko [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
https://s28.postimg.org/qc936h5b1/guchuko_tree.jpg

Limited Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=nR3d9k-4tqo>

Lauren Gibbs, Justin Time [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
<http://www.gurustudio.com/projects/distribution-and-sales/justin-time-distribution>

Ccs, Make a GIF animation and post it [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560.
 เข้าถึงได้จาก <http://www.pelleas.net/forum/viewtopic.php?f=1&t=486&start=150>

Richmond, Darkstalkers and the Twelve Principles of Animation [ออนไลน์].
 สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://art-eater.com/2010/07/test-1-darkstalkers/>

ANTICIPATION: 2D Animation principle [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560.
 เข้าถึงได้จาก <http://www.animationbrain.com/anticipation-2d-animation-principle.html>

AKB48 Next Stage [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
<https://hakotoshokan.wordpress.com/2013/02/12/anime-review-akb0048-next-stage-6/>

PRINCIPLES OF ANIMATION [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
<http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/lipsyncbook/followthrough.html>

ARCS [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
<https://www.pinterest.com/pin/561613016001455341/>

Exaggeration [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก
<http://animation2012.weebly.com/exaggeration.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Slow in and Slow out [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html>

Secondary Action [ออนไลน์]. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://animation2012.weebly.com/slow-in--slow-out.html>

กฎของแอนิเมชัน 12 ข้อ [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

ศรียา อัสวเมธา. “การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง The Treasure” ศิลปินพรซ์
ปริญญาหมาบัณฑิต ภาควิชานิตศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2560

Potemayo, Guchuko Design [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://akeha.exteen.com/potemayo>

Deathigner, Deathigner [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

https://www.facebook.com/pg/fashion.deathigner/about/?ref=page_internal

Cava Pietrelettrica [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

https://wiki.pokemoncentral.it/Cava_Pietrelettrica

Shuriken Rev [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<http://www.zerochan.net/323373>

Hospital [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://vignette1.wikia.nocookie.net/zombie/images/1/18/Hospital.jpg/revision/latest?cb=20160329114824>

Hospital Room [ออนไลน์]. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://sanaakosirickylee.wordpress.com/2014/05/07/how-to-counter-the-negative-chi-of-a-hospital/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อสกุล ฉนวนรรรษ์ กลิ่นใจ
 ที่อยู่ 142 หมู่ 1 ตำบลบางละมุง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี 20150
 Email- luzintear_blue@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 จบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น
 จากโรงเรียนอักษรศึกษา
 พ.ศ. 2555 จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
 จากโรงเรียนโพธิสัมพันธ์พิทยาคาร
 พ.ศ. 2559 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้