

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “คลังความทรงจำ”

DIRECTING 2D ANIMATION “Memory Slot 1”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ตลับความทรงจำ”

DIRECTING 2D ANIMATION “Memory Slot 1”



นายณภัทร ชินวัตร
Mr. NAPAT SHINAWATRA

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์... ... วันที่... ๕... ๗... ๒๕๖๑.
(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติขนาดสั้น เรื่อง “ตลับความทรงจำ” DIRECTING 2D SHORT ANIMATION “MEMORY SLOT 1”
ชื่อ	นายณภัทร ชินวัตร
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

โครงการนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากการเล่นวิดีโอเกมของข้าพเจ้าตั้งแต่วัยเด็ก เช่นเดียวกัน ซึ่งในส่วนของความสัมพันธ์ของข้าพเจ้ากับวิดีโอเกมได้มาจากที่คุณพ่อของข้าพเจ้าได้เล่นวิดีโอเกมให้ข้าพเจ้าได้ดูอยู่ข้างๆ ทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจในวิดีโอเกมนับตั้งแต่นั้น ในตอนที่ข้าพเจ้าอยู่ในวัยเด็กก็จะเริ่มเล่นเกมคอนโซลอย่าง NES SNES ไปจนถึง PS1 แล้วข้าพเจ้าจึงได้รู้จักกับเครื่องเกมอื่นๆอีกมากมาย ตามมาจนถึงปัจจุบัน แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอช่วงความสัมพันธ์ของพ่อกับลูกชาย ซึ่งมีวิดีโอเกมเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ ข้าพเจ้าเลือกถ่ายทอดเรื่องราวนี้ผ่าน 2D Animation เพราะต้องการที่จะพัฒนาทักษะในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวเฟรมต่อเฟรมในงานแอนิเมชัน

ผลของโครงการนั้นทำให้ข้าพเจ้าได้ทักษะทางด้านการกำกับและสร้างแอนิเมชันขึ้นและได้ความรู้เพิ่มเติมในเรื่องการแอนิเมทจากแอนิเมชันเรื่องต่างๆเพื่อนำมาประยุกต์กับแอนิเมชันของข้าพเจ้าได้อย่างกลมกลืน โครงการนี้ยังพบว่า ผู้ที่ชมแอนิเมชันเรื่องนี้ จำนวน 10 คน ชื่นชมใน Animation ของแอนิเมชันว่ามีความกลมกลืน และไม่สะดุดตา

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยสนับสนุนทั้งกำลังใจและกำลังทรัพย์ ตลอดการทำ ศิลปนิพนธ์ ขอขอบคุณอาจารย์จรรยา หะตะโยธิน ที่ให้คำปรึกษาในเรื่องของการออกแบบ กำกับ และแอนิเมท ให้กับแอนิเมชันนี้ และคอยชี้แนะในการค้นคว้าในเรื่องต่างๆระหว่างการทำโครงการชิ้นนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆที่คอยช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนทัศนคติร่วมกัน ทำให้ข้าพเจ้าเห็นภาพที่กว้างขึ้น

นายณภัทร ชินวัตร



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนาเนื้อเรื่อง.....	4
ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	5
ภาพตัวอย่างสถานที่เพื่อใช้ในการอ้างอิง.....	5
ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออ้างอิงด้าน Mood & Tone.....	7
ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออ้างอิงด้าน Storytelling.....	9
Stylized Animation และตัวอย่างอ้างอิง.....	11
การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการสร้างและพัฒนาแอนิเมชันสองมิติ.....	14
3. บทภาพยนตร์.....	16
แรงบันดาลใจ.....	16
แนวความคิด (Theme).....	16
เรื่องย่อ (Plot).....	16
โครงเรื่อง (Treatment).....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard.....	18
4. การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	39
Pre-Production.....	39
การออกแบบตัวละคร.....	39
Production.....	50
หาโมเดล 3 มิติ และการทำให้เคลื่อนไหว.....	50
การ Rotoscope วิดีโอเกม.....	55
ขั้นตอนการทำวาดเส้นแอนิเมชัน 2 มิติ.....	57
ขั้นตอนการลงสีแอนิเมชัน 2 มิติ.....	59
Post-Production.....	61
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	68
บทสรุปของการทำงาน.....	68
ข้อเสนอแนะในการทำงาน.....	69
บรรณานุกรม.....	70
ประวัติผู้วิจัย.....	71

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

2.1 ห้องของ Jame ตัวละครสมมุติในรายการ “Angry Videogame nerd”	6
2.2 ภาพอ้างอิงห้องวัยรุ่นในปี 1999 จาก “For The Player” PS4 commercial.....	6
2.3 ภาพอ้างอิงห้องวัยรุ่นอายุต้น 20 จากหนังเรื่อง “Bring it on”	7
2.4 Graphic novel “Carabas”	8
2.5 Short Animation “Scutes on my mind”	8
2.6 “My Neighbors The Yamadas”	9
2.7 “Only Yesterday”	10
2.8 Short Animation “Scutes on my mind”	10
2.9 Short Animation “Player Two”	11
2.10 “My Neighbors The Yamadas”	12
2.11 TV Series “FLCL”	13
2.12 ลักษณะจอทำงานของโปรแกรม Photoshop แอนิเมชันสั้น “What if giant robot get hit by a ball at sonic speed?.....	14
2.13 ภาพลักษณะจอทำงานของโปรแกรม Clip Studio แอนิเมชันสั้น “Me & My Roommate”	15
3.1 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (1).....	18
3.2 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (2).....	19
3.3 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (3).....	20
3.4 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (4).....	21
3.5 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (5).....	22
3.6 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (6).....	23
3.7 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (7).....	24
3.8 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (8).....	25
3.9 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (9).....	26
3.10 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (10).....	27
3.11 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (11).....	28
3.12 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (12).....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.13 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(13).....	30
3.14 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(14).....	31
3.15 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(15).....	32
3.16 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(16).....	33
3.17 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(17).....	34
3.18 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(18).....	35
3.19 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(19).....	36
3.20 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(20).....	37
3.21 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(21).....	38
4.1 การออกแบบภาพร่างเด็กในช่วงแรก.....	40
4.2 การออกแบบตัวละครเด็กโดยการตัดทอนรายละเอียดลง.....	40
4.3 เด็ก Turn Around	41
4.4 ออกแบบสีต่างๆให้ตัวละครเด็ก.....	41
4.5 ออกแบบสีต่างๆให้ตัวละครเด็ก.....	42
4.6 ออกแบบสีต่างๆให้ตัวละครเด็ก.....	42
4.7 สีที่ถูกใจ.....	43
4.8 สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร	43
4.9 การออกแบบภาพร่างพ่อในช่วงแรก.....	44
4.10 การออกแบบตัวละครโดยการตัดทอนรายละเอียดลง.....	45
4.11 การออกแบบตัวละครโดยการตัดทอนรายละเอียดลง.....	45
4.12 พ่อ Turn Around.....	46
4.13 ออกแบบสีต่างๆให้ตัวละครพ่อ.....	46
4.14 ออกแบบสีต่างๆให้ตัวละครพ่อ.....	47
4.15 สีที่ถูกใจ.....	47
4.16 สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร.....	48
4.17 สีหน้าอารมณ์เมื่อทั้งสองตัวละครอยู่ด้วยกัน.....	48
4.18 ตัวละครทั้งสองเมื่อมาขึ้นเทียบกัน.....	49
4.19 โมเดลสามมิติ เครื่องบินรุ่น SU.....	50
4.20 หลังจากวางกล่องลงในพื้นที่ทำงาน.....	51
4.21 มุมมองหลังกล่อง.....	51
4.22 เส้นกราฟสำหรับจัดการจังหวะของแต่ละเฟรม.....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.23 นำวิดีโอที่ทำมาลงใน Clip Studio.....	54
4.24 การใช้วิดีโอ 3 มิติเป็นแบบในการวาด.....	54
4.25 ทำการนำเข้าวิดีโอที่เป็นต้นแบบใน Photoshop.....	55
4.26 ทำการวาดทับวิดีโอที่เป็นต้นแบบใน Photoshop.....	56
4.27 ทำการวาดทับวิดีโอที่เป็นต้นแบบใน Photoshop.....	56
4.28 การตั้งค่าหน้ากระดาษสำหรับการแอนิเมทบน Clip Studio.....	57
4.29 การแอนิเมทบนโปรแกรม Clip Studio.....	58
4.30 การแอนิเมทบนโปรแกรม Clip Studio.....	58
4.31 การลงสี.....	60
4.32 การลงสี.....	60
4.33 โฟลเดอร์ที่สามารถนำลง Premiere pro.....	61
4.34 หน้าตาภายในโปรแกรม Premiere pro.....	62
4.35 การจัด timing ของโปรแกรม Premiere pro.....	63
4.36 คำสั่ง export ของโปรแกรม Premiere pro.....	63
4.37 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	64
4.38 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	64
4.39 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	65
4.40 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	65
4.41 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	66
4.42 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	66
4.43 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	67
4.37 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”.....	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

“กระแสน้ำของกาลเวลาของแต่ละสิ่งล้วนแล้วเคลื่อนไม่เท่ากันและไม่มีใครทำอะไรได้ แต่มีหนี่งอย่างที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง คือ ความทรงจำในวัยเยาว์” The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Shigeru Miyamoto, 1998) แม้เวลาทำให้ผู้คนจะเปลี่ยนไป แต่ความสุขในวันวานก็ยังคงอยู่ถึงปัจจุบัน ความสำคัญของโครงการนี้คือการนำเสนอเรื่องราวของชายหนุ่มที่นึ้กย้อนเรื่องราวในวัยเด็กของตนและพ่อที่เป็นจุดเริ่มต้นให้เขาชื่นชอบวิดีโอเกม แม้เวลาจะผ่านไปก็ตาม ด้วยรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ของตัวข้าพเจ้า
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติบนคอมพิวเตอร์ด้วยผ่านโปรแกรม Photoshop และ Clip Studio ด้วยเทคนิคเฟรมบายเฟรมทั้งการวาดเส้น ลงสี ด้วยสไตล์งานคล้ายสีน้ำบนกระดาษ
3. ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงคุณค่าความทรงจำในวัยเด็ก ว่าเป็นสิ่งสำคัญแม้จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่แต่ตัวเราในวัยเด็กก็ยังเป็นช่วงเวลาที่ไม่ควรละลืม และตระหนักไว้ในใจของตนเสมอ

1.3 ขอบเขตโครงการ

การผลิตแอนิเมชันสั้น 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Photoshop และ Clip Studio โดยมีความยาวไม่เกิน 8 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติแนวตลกนำเสนอเรื่องของพ่อกับลูกที่มีวิดีโอเกมเชื่อมความสัมพันธ์ของทั้งสองแม้จะผ่านการเวลาไป

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. Pre-production

1. นำประสบการณ์ชีวิตในการเล่นเกมที่ผ่านมาของตนและช่วงเหตุการณ์ชีวิตของตนและพ่อและวิดีโอเกม และสอบถามคนรอบข้าง
2. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูล Time line ของเครื่องเกมที่ข้าพเจ้าเคยเล่นตั้งแต่ PlayStation 1, PlayStation 2, Xbox360 และ PlayStation 4
3. ค้นคว้าข้อมูลของ วิดีโอเกม ที่ดังในช่วงของเครื่องเกมนั้นๆ และที่ข้าพเจ้าชอบ
4. เริ่มเขียนและพัฒนาบท
5. หาตัวอย่างจากงานแอนิเมชันเรื่องอื่นเพื่อเป็นไอเดียในการออกแบบมุกตลก
6. นำบทที่เสร็จมาพัฒนาเป็น Storyboard เพื่อมากำหนดเป็นมุกตลกและลำดับภาพ
7. ออกแบบ Art direction ด้านต่างๆ ทั้งเรื่องลายเส้นตัวละคร การใช้โทนสี สไตส์ฉากหลัง จากการศึกษาแอนิเมชันเรื่องอื่น
8. ศึกษาด้านกายวิภาคการเคลื่อนไหวของมนุษย์สำหรับ Character Animation
9. ออกแบบตัวละครหลัก พ่อ และ ลูก
10. ทำ Conceptual Art เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานภาพ งานสี
11. ทำ Animatic เพื่อดูความต่อเนื่องของงาน
12. ทำ Test Scene เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานในรูปแบบแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Production

1. สร้างโมเดล 3 มิติผ่านโปรแกรม Autodesk Maya ของเครื่องเกม และเครื่องบิน เพื่อมาแอนิเมทเป็นแนวทางในการแอนิเมทต่อในรูปแบบ 2 มิติ
2. เริ่มแอนิเมทเป็น 2 มิติ ผ่านโปรแกรม Clip Studio ด้วยวิธี เฟรมต่อเฟรม(การวาดภาพที่ละภาพนำมาเรียงกันให้เกิดภาพเคลื่อนไหว) เล่นด้วย ความเร็ว 12 เฟรมต่อวินาทีในฉากสำคัญ และใช้การแอนิเมทด้วยความเร็ว 8 เฟรมต่อวินาทีในฉากปกติ และใช้เทคนิค 3 เฟรมต่อวินาที เมื่อตัวละครอยู่นิ่งๆ
3. หาฟุตเทจ gameplay ของวิดีโอเกมที่จะนำเสนอมาแอนิเมททับด้วยเทคนิค Rotoscope
4. เริ่มคลีนเส้น และลงสี ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop เวอร์ชัน CS6
5. เริ่มทำการหาและออกแบบเสียง ทั้งเสียง Foley และ Soundtrack

3. Pre-Production

1. นำไฟล์ภาพที่แอนิเมทเสร็จแล้วมาตัดต่อจัด Timing เรียบเรียงลำดับภาพและใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เวอร์ชัน CS6
2. ส่งตรวจครั้งแรกเป็นเวอร์ชัน Rough cut จากนั้นนำกลับมาแก้ไข
3. ส่งตรวจครั้งที่สองเป็นเวอร์ชัน Final cut ถือว่าเสร็จสมบูรณ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาขั้นตอนการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติในระบบดิจิทัลบนคอมพิวเตอร์
2. ได้ถ่ายทอดประสบการณ์การชีวิตของพ่อก้นลูกที่ได้เติบโตมากับวิดีโอเกม
3. ผู้ชมได้ตระหนักถึงคุณค่าของความทรงจำในวัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนาเนื้อเรื่อง

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาและนำมาพัฒนาบทภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้นั้น เป็นเนื้อหาที่ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ในวัยเด็กของข้าพเจ้า ที่พ่อของข้าพเจ้าในขณะนำวิดีโอเกมให้ข้าพเจ้าครั้งแรก ทำให้ข้าพเจ้าหลงรักวิดีโอเกม และยังได้สร้างสานสัมพันธ์กับพ่อของข้าพเจ้าอีก ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในเนื้อเรื่องและการออกแบบในงาน แอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์
2. ภาพตัวอย่างสถานที่เพื่อใช้ในการอ้างอิง
3. ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้าน Mood and Tone
4. ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออ้างอิงด้าน Story Telling
5. Stylized Animation และตัวอย่างอ้างอิง
6. Limited Animation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์นั้น ถูกพัฒนาขึ้นจากเทคนิคแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Cels Animation) คือการวาดแบบการเขียนภาพซ้อนลงไปบนกระดาษแผ่นใสเพื่อเช็คเฟรมการเคลื่อนไหว แต่ทว่าในปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้สะดวกกว่าการทำงานแบบดั้งเดิมมาก แต่กระนั้นการทำงานด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ก็ยังคงลักษณะเช่นเดียวกันกับเทคนิคแบบดั้งเดิมอยู่แต่สามารถมองเห็นการเคลื่อนไหวโดยรวมได้ง่ายกว่า ทั้งยังสามารถประหยัดเวลาและลดต้นทุนในการผลิตลงได้ด้วย เพียงแต่ต้องแลกกับการสูญเสียความรู้สึก และคุณค่าของงานลงไปจากงานที่วาดลงบนกระดาษโดยไม่ผ่านคอมพิวเตอร์

2.1.2 ภาพตัวอย่างสถานที่เพื่อใช้ในการอ้างอิง

ข้าพเจ้าได้หาภาพห้องของเด็กที่โตมาในช่วงเริ่มยุค 2000 ซึ่งเป็นยุคที่สื่อบันเทิงอย่างวิดีโอเกมแพร่หลาย



ภาพที่ 2.1 ห้องของ Jame ตัวละครสมมุติในรายการ “Angry Videogame nerd” ถ่ายผ่าน ทางรายการ GT ผ่านช่อง MTV ปี 2001 และ Youtube, 2009



ภาพที่ 2.2 ภาพห้องวัยรุ่นในปี 1999 จาก “For The Player” PS4 commercial จาก SONY, 2016

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ภาพห้องวัยรุ่นอายุต้น 20 จากหนังเรื่อง “Bring it on”, 2000

2.1.3 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออ้างอิงด้าน Mood & Tone

ด้านอารมณ์โทนสีของเรื่อง ข้าพเจ้าได้เฝ้าดูจากงานหนังสือการ์ตูนของ Joe Sparrow ซึ่งเป็นเทคนิคการลงสี Shade เดียวแบ่งแสงเงา และผสมกับลายเส้นแข็งของเรื่อง Scutes on my mind ของ Megumi ISHITANI และการลงสีในสไตล์สีน้ำบนกระดาษของ My Neighbors The Yamadas ของ Studio Ghibli

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

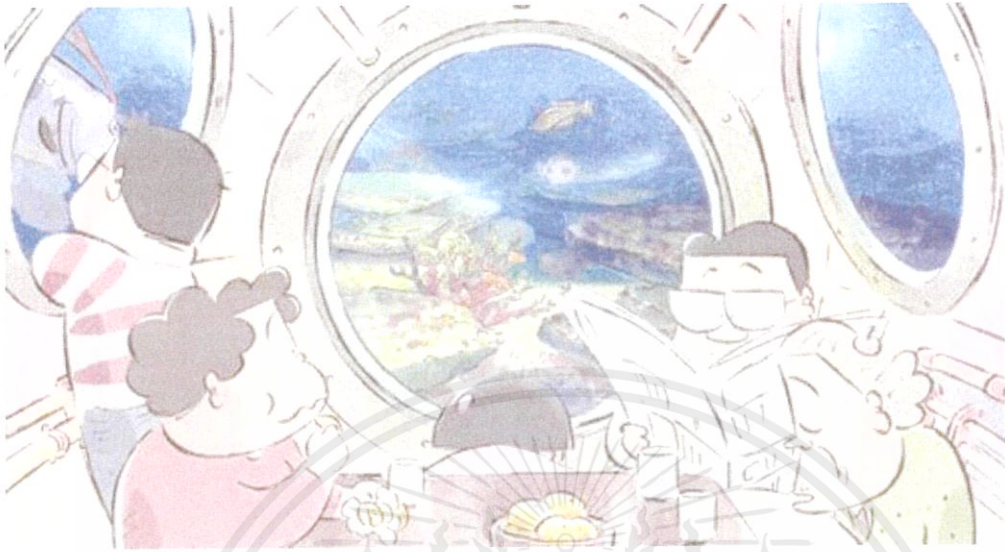


ภาพที่ 2.4 จาก graphic novel “Carabas” โดย Joe Sparrow, 2013



ภาพที่ 2.5 ภาพจาก Short Animation “Scutes on my mind” โดย Megumi Ishitani, 2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 จาก “My Neighbors The Yamadas” ของ Studio Ghibli, 1999

2.1.4 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออ้างอิงด้าน Storytelling

สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นที่ข้าพเจ้านำมาใช้อ้างอิงในการเล่าเรื่อง ข้าพเจ้าได้เลือกมา 3 เรื่อง Only Yesterday กำกับโดย Isao Takaharta เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการนึ้ยย้อนถึงอดีตในวัยเด็กของผู้หญิงคนหนึ่งที่ได้กลับมาบ้านเกิด เรื่องที่สอง Scutes on my mind โดย Megumi Ishitani กล่าวถึงความทรงจำที่ไม่มีวันลืมของเด็กหญิงและผู้ดูแลพิภตภัณฑ์ไดโนเสาร์ และเรื่องสุดท้าย Player Two โดย Zachary Antell กล่าวถึง ความสัมพันธ์ของน้องชาย และพี่ชายที่มีวิดีโอเกมเป็นตัวเชื่อมทั้งสอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

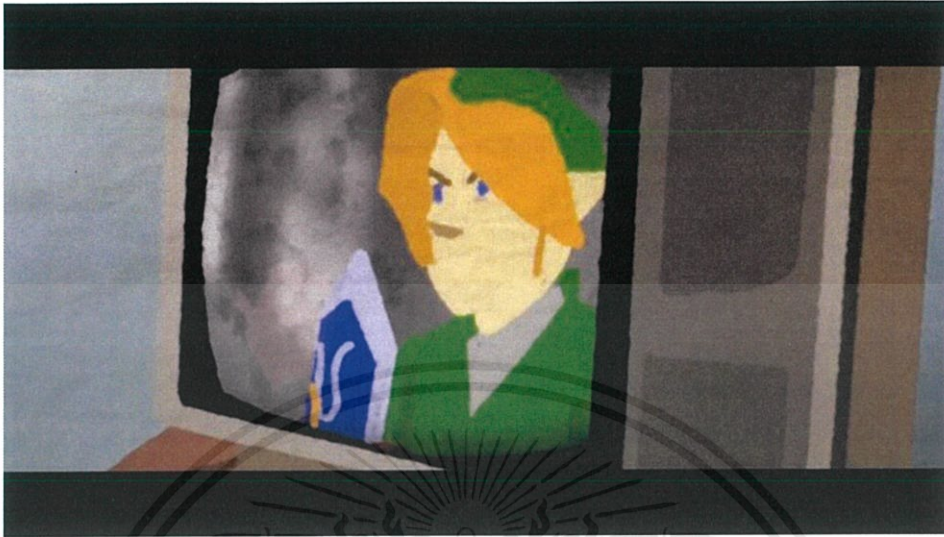


ภาพที่ 2.7 จากแอนิเมชันเรื่อง “Only Yesterday” กำกับโดย Isao Takahata, 1991



ภาพที่ 2.8 จากแอนิเมชันเรื่อง “Scutes on my mind” โดย Megumi Ishitani, 2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

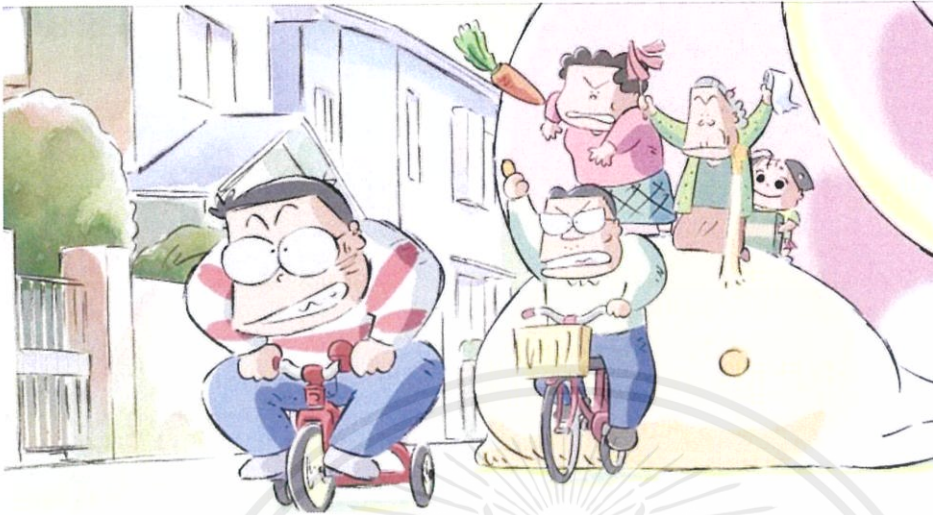


ภาพที่ 2.9 จากแอนิเมชันเรื่อง “Player Two” โดย Zachary Antell, 2016

2.1.5 Stylized Animation และตัวอย่างอ้างอิง

ในปัจจุบันการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในงานแอนิเมชันไม่จำเป็นต้องมีความสมจริงเสมอไป การใช้รูปแบบ Stylized เพื่อดึงความสนใจแก่ผู้ชม และสามารถให้ความรู้สึกดูเป็นธรรมชาติกว่า ตัวละครในรูปแบบ Realistic หรือ Semi-Realistic ให้ไม่ได้ Stylized หรือ Stylization 1 มีความหมายเจาะจงหลายความหมาย ทวีปรู้จักกันในรูปแบบงานศิลปะที่ใช้ความเรียบง่ายของรูปทรง, เส้น รวมถึงพื้นที่และสีในการสร้างหรือออกแบบ งานรูปแบบ Stylized ปรากฏให้เห็นทั้งในศิลปะสมัยโบราณ, ศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคการวาดแบบต่างๆ (Traditional Arts) และในงานแอนิเมชันซึ่งนำรูปแบบ Stylized มาใช้บ่อยครั้ง ยกตัวอย่างเช่น “My Neighbors The Yamadas”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

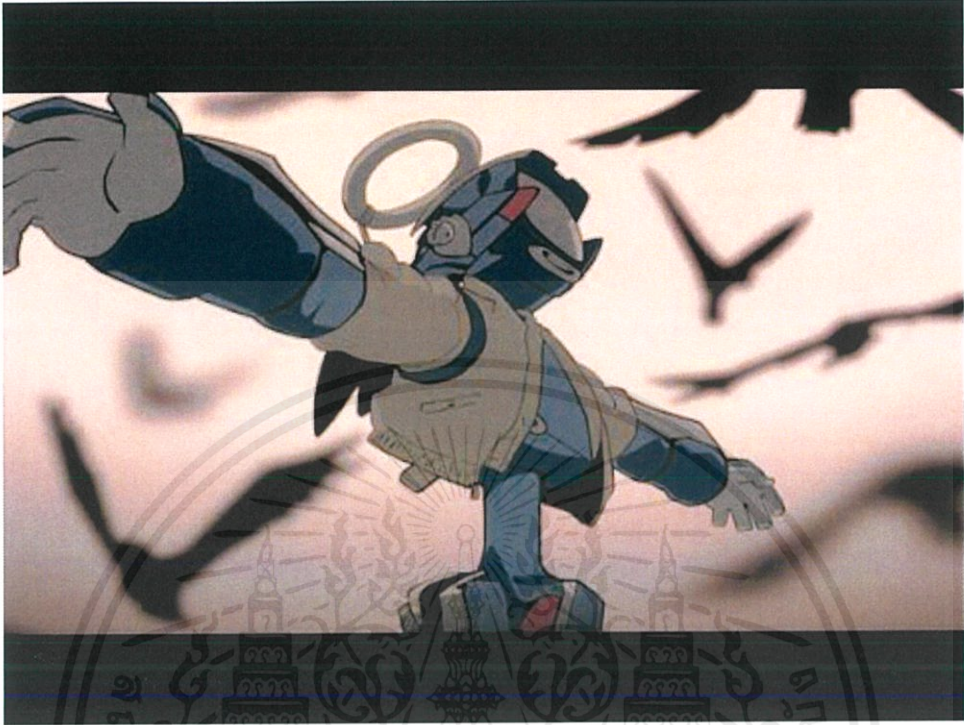


ภาพที่ 2.10 จาก “My Neighbors The Yamadas” ของ Studio Ghibli, 1999

2.1.6 Limited Animation

Limited animation มีลักษณะลดทอนรายละเอียด ไม่เน้นความสมจริง มีการเคลื่อนไหวที่จำกัด ทำให้สามารถทำงานได้รวดเร็ว แต่ต้องคำนึงถึงการผลิตแอนิเมชันที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้การประหยัดเวลาและงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดด้วย Limited Animation ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในพวก Animated TV-Series เพราะ อุตสาหกรรมมีระบบการผลิตที่เร่งรีบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมทีวีแอนิเมชันรายสัปดาห์ของญี่ปุ่นโดยจะลดจาก 24 เฟรมต่อวินาทีเป็น 8 เฟรมต่อวินาทีในแอกชันทั่วไป และจะเพิ่มเป็น 12 เฟรมต่อวินาทีเมื่อเข้าถึงช่วงแอกชันที่สำคัญในเรื่อง ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันของญี่ปุ่นเรียกว่า Sakuga หรือคำสากลเรียกว่า Money Shots โดยในคัทนั้นๆ จะได้ให้ Key Animator คนเดียวเป็นคนรับผิดชอบ เป็นเหตุผลที่ใน ทีวีซีรีส์เมื่อถึงคัทดังกล่าวลายเส้นและการเคลื่อนไหวจะต่างจากเดิม ตัวอย่างจาก แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง FLCL (Fooly Cooly) จาก Studio Gainax ปี 2000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 จากแอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “FLCL” จาก Studio Gainax, 2000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการสร้างและพัฒนาแอนิเมชันสองมิติ

ในส่วนของ การค้นคว้านี้ ข้าพเจ้าตั้งใจนำโปรแกรมมาใช้งานอยู่ 2 โปรแกรมด้วยกันคือ

1. Adobe photoshop
2. Clip Studio

2.2.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop (หรือเรียกสั้นๆว่า Photoshop) เป็นโปรแกรมที่สามารถทำได้หลายอย่าง ทั้งการแต่งรูป งาน Digital Paint และ โดยโปรแกรมนี้สามารถทำได้หลากหลายตั้งแต่ ออกแบบตัวละคร ฉาก จนไปถึงการแอนิเมทการเคลื่อนไหวของตัวละคร

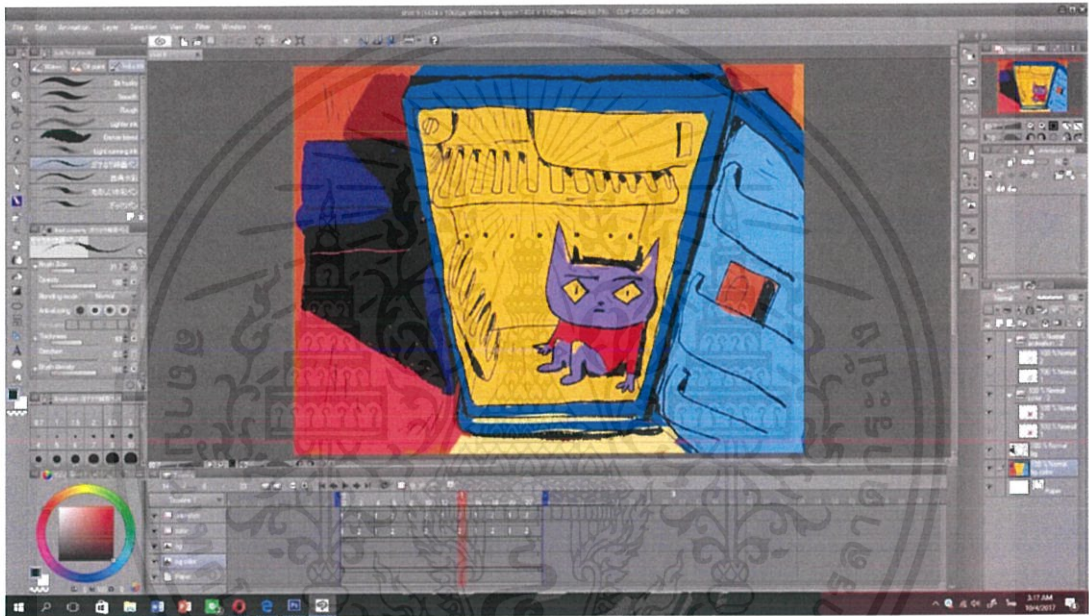


ภาพที่ 2.12 ลักษณะจอทำงานของโปรแกรม Photoshop แอนิเมชันสั้น “What if giant robot get hit by a ball at sonic speed?”, ณภัทร ชินวัตร, 2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Clip Studio

Clip Studio เป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบสำหรับงาน Digital Paint และงานวาดหนังสือการ์ตูน โดยปัจจุบันได้มีการอัปเดตให้รองรับการทำแอนิเมชันได้แล้ว ซึ่งสิ่งที่แตกต่างมากกว่า Photoshop คือ Clip Studio รองรับและมีเครื่องมือในการทำแอนิเมชันได้ มากกว่า



ภาพที่ 2.13 ภาพลักษณะจอทำงานของโปรแกรม Clip Studio แอนิเมชันสั้น “Me & My Roommate”, ณภัทร ชินวัตร, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แรงบันดาลใจ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากวัยเด็กของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ารักการเล่นเกมนานจนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตจึงนำมาพัฒนาเป็นงาน 2D Animation ที่ข้าพเจ้ารัก แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอช่วงความสัมพันธ์ของพ่อกับลูกชาย ซึ่งมีวิดีโอเกมเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์

3.2 แนวความคิด (Theme)

การไหลของเวลาที่ไม่เท่ากันของคน 2 คนและไม่อาจจะเปลี่ยนแปลงได้ มีเพียงความทรงจำในวัยเยาว์เท่านั้นที่ไม่เปลี่ยนไป

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

เรื่องราวของความทรงจำวัยเด็กของชายหนุ่มพ่อของเขาและวิดีโอเกม

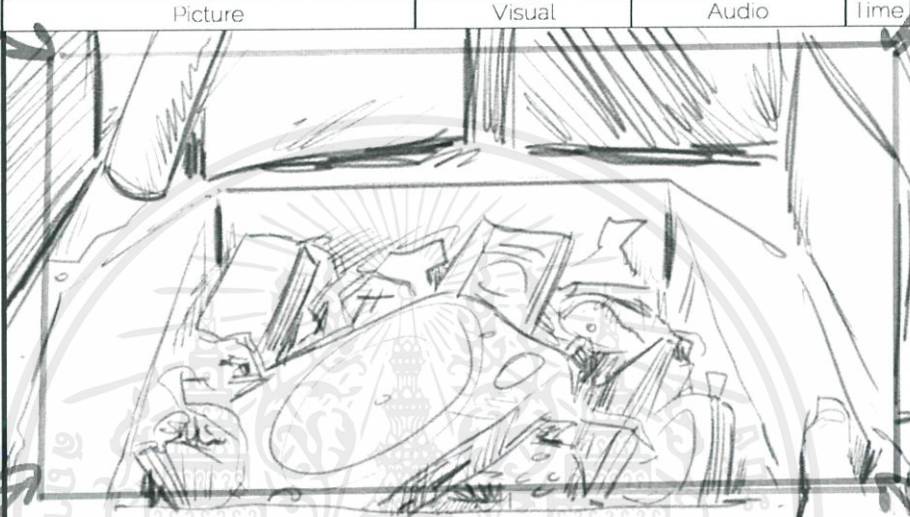
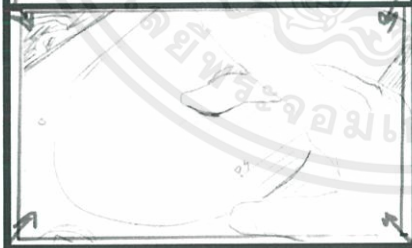

3.4 โครงเรื่อง (Treatment)

ชายหนุ่มยืนอยู่ที่หน้าห้องเก็บของ กำลังจ้องมองไปที่กล่องกระดาษที่ปลายเท้า ภายในกล่องมี เครื่องเกมคอนโซลเก่าอยู่ ชายหนุ่มก้มตัวลงเอามือไปลูบที่เครื่องเกมที่มีฝุ่นหนาจับ พลังคิดถึงเรื่องในอดีต...

เด็กชายอยู่ประมาณ ป.2 กำลังเล่นของเล่นอยู่ในห้อง และทันใดนั้นพ่อของเขาก็เข้ามาพร้อมกับ เครื่องเกมคอนโซล เด็กจ้องมองพ่อของเขาที่กำลังต่อเครื่องเกมเข้ากับทีวีภายในห้อง เมื่อทำการติดตั้งเสร็จเด็กชายก็ได้เห็นขั้นตอนในการเตรียมเครื่อง ตั้งแต่ใส่ตลับเซพฟ์ ใส่แผ่นและปุ่มที่ต้องกดเพื่อให้เครื่องเปิด และภาพที่ปรากฏบนจอก็เป็นเกมยานยิงคลาสสิก Raiden Project เด็กชายมองพ่อของเขาเล่นให้ดูด้วยความตกใจ และตื่นเต้นไปกับแสงสีและเอฟเฟค เครื่องบินที่บินเมื่อพ่อของเขาบังคับ มันไม่เหมือนรายการทีวีธรรมดาๆ ที่เขาเคยดูเลย เด็กชายจินตนาการถึงเครื่องบินรบสีแดง บินบนท้องฟ้าและลดระดับต่ำลงมาที่พื้นน้ำ (stage 1 ในเกม Raiden project) เด็กชายก็ตื่นจากภาพในจินตนาการเมื่อพ่อของเขายื่นจอยคอนมาให้ เป็นครั้งแรกที่เด็กชายจะได้ลองบังคับสิ่งที่อยู่บนจอ เป็นอีกคนหนึ่งที่ไม่ใช่ตนเอง เด็กชายคิดออกมาเป็นภาพ เขาและพ่อบินตามกันไปบนท้องฟ้าสีคราม

ต่อมาทั้งสองก็เล่นเกมด้วยกันหลังเลิกเรียน เลิกงาน จนกระทั่งถึงเวลาที่ต้องออกผจญภัยครั้งใหม่ กับกับเครื่องเกมใหม่ที่เพิ่งจะวางจำหน่าย เด็กชายกับพ่อของเขาก็ตกให้ห้วงเวลาที่สนุกสนานทั้งสองคนกับเครื่องเกมใหม่ แต่วันหนึ่ง พ่อของเด็กชายก็เลิกเล่นเกมไป ทุกอย่างหยุดอยู่แค่นั้น ในวันที่สามารถของ player 2 ได้ทุกเมื่อผ่านอินเตอร์เน็ตแต่ก็ไม่สามารถลบความรู้สึกของคนใกล้ๆตัวไปได้ เด็กชายรู้สึกโดดเดี่ยว เหมือนยืนอยู่กลางทุ่งหญ้า แต่เครื่องบินรบจากเกมในวันวาน ก็ยังเตือนเด็กชายอยู่ว่าเขานั้นชอบ วิดีโอเกม และเป็นตัวแทนของความสุขที่พ่อสอนให้เขารู้จัก เวลาผ่านไปจากเด็กชายกลายเป็นชายหนุ่ม ที่ตอนนี้เป็นคนนำเครื่องเกมเครื่องแรกที่เขาเคยเล่น เข้ามาในห้องที่พ่อเขาอยู่ และเปิดเกมเก่าที่เคยเล่นด้วยกัน พ่อของชายหนุ่มจ้องมองเกมบนทีวีพลาซมคิดถึงเวลาในวันวานกับลูกชายของตนในวัยเด็ก

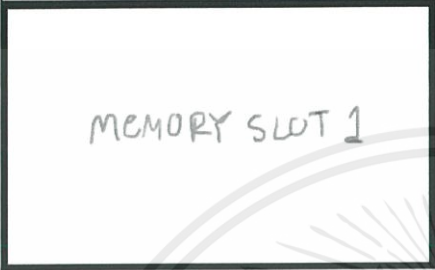


Storyboard

Scene No.	1	Project Name	Memory Slot 1	Page	1				
Cut	1	Picture		Visual		Audio		Time	6"
				ZOOM IN					
	2A			ZOOM IN				5"	
					มือแตะเครื่อง PS1 ใบสั่งแล้วมีค้อนให้เห็นชื่อเครื่องชัดขึ้น				
	2B								
				FADE OUT				Total	

ภาพที่ 3.1 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(1), ฅภัทร ชินวัตร, 2560

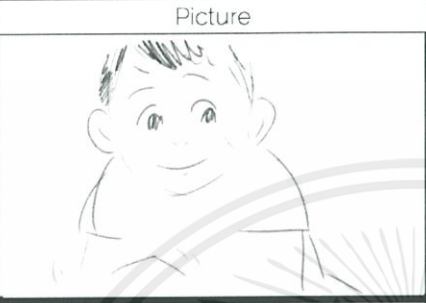

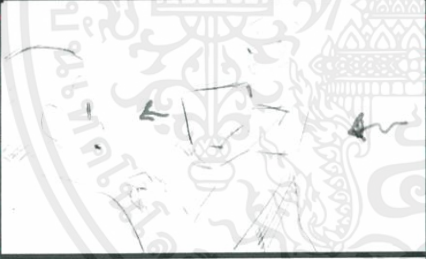

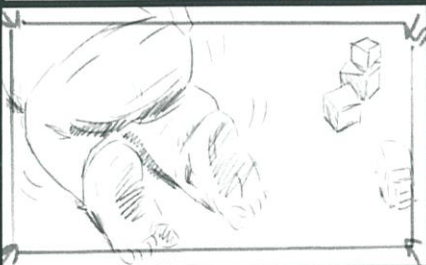
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	2	Project Name	Memory Slot 1	Page	2
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
3A		'title' fade in		
3B				
3C		<p>เครื่องเกมส์ต่างๆลอยผ่านมาจากชื่อเรื่องหายไป (fade out)</p> <p>เด็กกำลังเล่นรถของเล่นลอยต่อจากเครื่องเกมส์</p>		
				Total


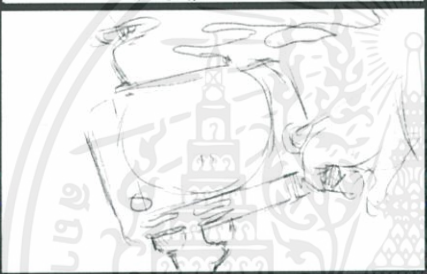

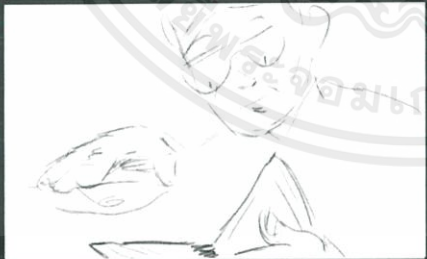

ภาพที่ 3.2 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(2), ณภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	2	Project Name	Memory Slot 1	Page	3
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
4A		CU เด็กเล่นรถของเล่น		
4B		เด็กหันไปมองเมื่อใครสักคนเดินเข้ามา		
5		พ่อเดินเข้ามาพร้อมสิ่งกระดากในมือ		
6		200 M OUT เด็กมองดูพ่อของเขาของออกจะลัง อย่างใจจดใจจ่อ		
7		200M IN pov แทนสายตาเด็กที่มองพ่อจากข้างหลัง		
				Total


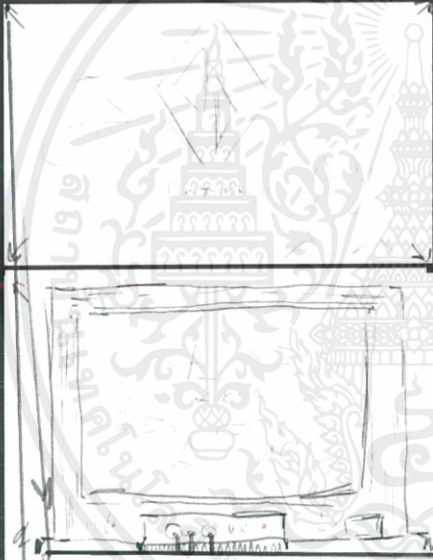

ภาพที่ 3.3 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (3), ณภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	2	Project Name	Memory Slot 1	Page	4
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
8		pov พลอกดเปิดทีวี		
9A		pov พลอกดเปิดทีวีใส่แผ่น ps1		
9B				
10A				
10B		พ่อเอาแผ่นเกมใส่ลงเครื่อง		
				total



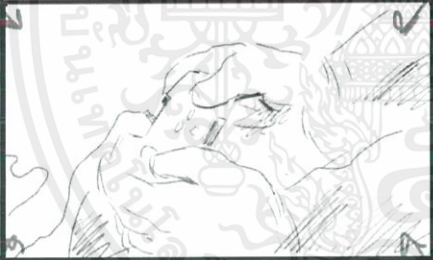
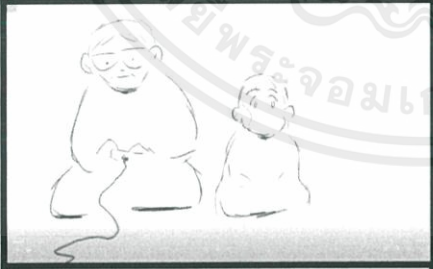

ภาพที่ 3.4 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (4), ณภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	2	Project Name	Memory Slot 1	Page	5
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
11		กดเครื่องเกม ps1		
12		Zoom cut		
		จอทีวีตั้งแต่ขึ้นโลก sony จนขึ้น into เกม Raiden Project		
				total


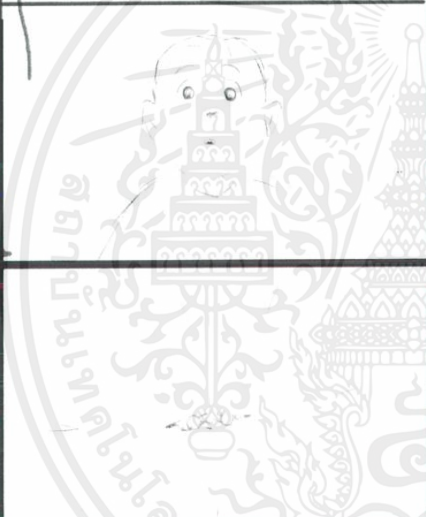

ภาพที่ 3.5 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (5), ฌักทรี ชินวัตร, 2560
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	2	Project Name	Memory Slot 1	Page	6
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
13A				
13B		เด็กหันไปมองพ่อ		
14		zoom in มือพ่อเล่นเกม		
15		เด็กนั่งข้างๆพ่อ ตกใจกับภาพบนจอ		
14A		zoom in		
				Total

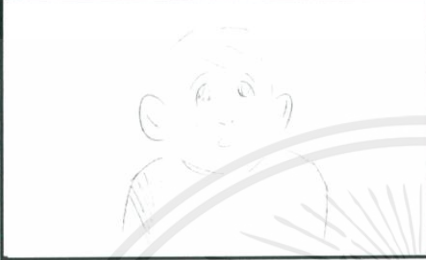




ภาพที่ 3.6 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(6), ณภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	2-3	Project Name	Memory Slot 1	Page	7
-----------	-----	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
16B		กล้อง tilt up เห็นเครื่องบินจากในเกมสล็อตมา		
17A		Tilt up		
(7)3		เครื่องบินบินลดระดับจากเหนือเมฆลงติดกับพื้นทะเล		
				Total

ภาพที่ 3.7 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(7), ฌภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	4	Project Name	Memory Slot 1	Page	8
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
18A				
18B		หลังจากเด็กจินตนาการ พ่อก็ยื่น จอยมา		
19A		pov เด็กหยิบจอยที่พ่อให้		
19B				
20A		ยิ้มหันมามองพ่อ		
				Total

ภาพที่ 3.8 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(8), ณิชภัทร ชินวัตร, 2560
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	5	Project Name	Memory Slot 1	Page	9
-----------	---	--------------	---------------	------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
203		เด็กอยู่บนเครื่องบินสีน้ำเงิน		
204		เครื่องบิน บินห่างออกจากกล้อง		
205				
206		เครื่องบินสีแดงบินลงมา		
		แล้วทั้ง 2 ลำก็บินออกจากเฟรมไป		
207				Total

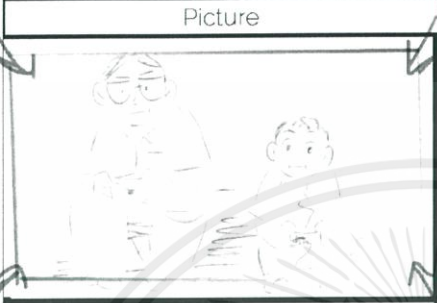




ภาพที่ 3.9 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(9), ฅภัทร ชินวัตร, 2560
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	6-7	Project Name	Memory Slot 1	Page	10
-----------	-----	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
21		fade in พอกับลูกนั่งรถเข้าเฟรม		
22		รถจอดหน้าบ้าน		
23A		ZOOM IN		
23B		พ่อ ลูก หยิบขอยออกเฟรมไป		
23C				
				total

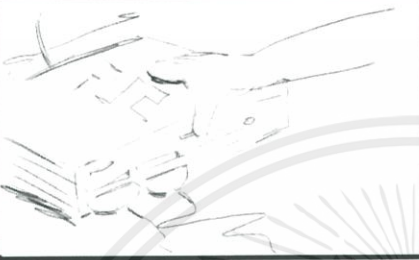




ภาพที่ 3.10 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(10), ภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	7-8	Project Name	Memory Slot 1	Page	11
-----------	-----	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
24		ZOOM IN	พ่อลูกเล่นเกม	
25		Rotoscope เกม (Street Fighter 3rd strike)		
58 ↳ 26		ZOOM IN	ป้ายโฆษณาเครื่องเกมใหม่ PS2	
27A		พ่อกับลูกไปร้านเกมส์		
27B		ลูกวิ่งเอาหน้าติดหน้าต่าง		
				Total

ภาพที่ 3.11 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(11), ฅภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	8	Project Name	Memory Slot 1	Page	12
-----------	---	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
28		พ่อเปิดเครื่อง ps2		
29		rotoscope เกม (Killzone)		
30A		rotoscope เกม (Shadow of the Colossus)		
30B				
30C				
				Total






ภาพที่ 3.12 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(12), ฌักทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	9	Project Name	Memory Slot 1	Page	13
-----------	---	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
31A			ลูกเล่นเกมส์	
31B				
31C			PAN ไปเห็นพ่อที่ไม่ได้เล่นเกมแล้ว	
31D			PAN กลับมาที่ลูกเสิร์ฟ...	
				Total





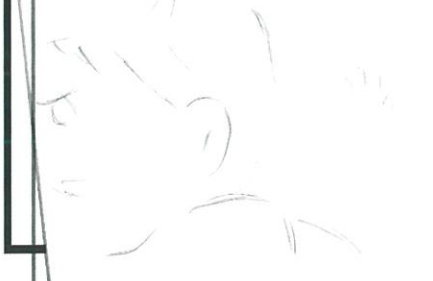
ภาพที่ 3.13 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (13), ฌภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	9-10	Project Name	Memory Slot 1	Page	14
-----------	------	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
32		เงาสะท้อนลูกกับจอทีวี พร้อม "Player 2 press start"		
33		ลูกยื่นหน้าเศร่าๆ กลางทุ่งหญ้า		
34		LS ลูกยื่นหลังทุ่งหญ้า ตรงหน้าเด็กเป็นทีวี		
35A		200% IN ลูกยื่นกลางทุ่ง		
35B		เงาเครื่องบินบินผ่าน ลมตีหน้าลูก		
				Total





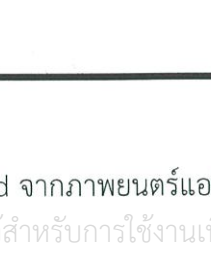
ภาพที่ 3.14 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน "Memory Slot 1" (14), ฌักทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	10	Project Name	Memory Slot 1	Page	15
-----------	----	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
35C		เด็กหันไปมองสิ่งที่บินผ่าน		
35D		เด็กก้มหน้าทำใจ		
35E		เด็กออกวิ่ง!!!		
35F		ZOOM IN ↓ focus ที่ดอกไม้หลังเด็ก		
35G				
				total






ภาพที่ 3.15 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (15), ภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	11	Project Name	Memory Slot 1	Page	16
-----------	----	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
36		ดอกไม้ปลิว		
37		CU เด็กวิ่ง		
38A		เด็กวิ่งตามเครื่องบิน		
38B		เด็กสะดุดอะไรสักอย่างล้ม		
38C				
				Total






ภาพที่ 3.16 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(16), ฌภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	11-12	Project Name	Memory Slot 1	Page	17
-----------	-------	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
39		ZOOM IN	คำท ms เครื่องบิน	
40A			เด็กเหนื่อยนั่งหอบ	
40B			เด็กหลังจากหอบสักพักก็หันขึ้นไปมองบนฟ้า	
41A			เด็กจ้องมองที่ท้องฟ้า (น้ำตาไหล)	
41B			เด็กคิดอะไรได้แล้วก็มมองที่มือของตน	
				Total

ภาพที่ 3.17 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (17), ฌักทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	12-13	Project Name	Memory Slot 1	Page	18
-----------	-------	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
42		ที่มือของเด็กถือจอย ps1 อยู่		
43A		เด็กหยิบจอยขึ้นมากด แล้วจดจำความสุขที่ได้เล่นได้		
44B		Time skip		
45A		จอยที่มือเปลี่ยนไปตามยุคของ เกม		
45B		PS1,PS2,XBOX360,PS4 จากนั้น fade out		Total

ภาพที่ 3.18 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (18), ภัทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	13	Project Name	Memory Slot 1	Page	19
Cut	Picture	Visual	Audio	Time	
46					
		Fade IN			
		คัทมาที่เด็กโตเป็นผู้ใหญ่แล้วมองลงไปที่กล่องเก็บเครื่องเกมเก่าๆในตอนแรก			
47					
		คัทไปในกล่อง เห็นเครื่อง PS1			
		Fade out			
					Total

ภาพที่ 3.19 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน“Memory Slot 1”(19), ฌักทร ชินวัตร, 2560 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	14	Project Name	Memory Slot 1	Page	20
-----------	----	--------------	---------------	------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
48A				
48B				
49A				
49B				
49C				
				Total



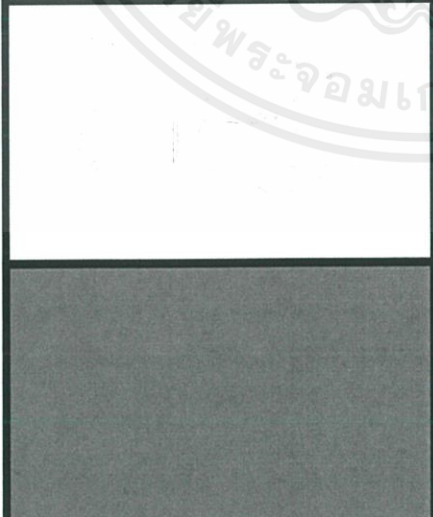
ลูกที่โตแล้วเดินเข้ามานั่งกับพ่อที่
โซฟา

พ่ออ่านหนังสือพิมพ์อยู่

พ่อหันมาดูลูกที่กำลังเปิดเกม
แล้วยิ้ม

จากนั้นพ่อกลับมาอ่านหนังสือพิมพ์
ต่อ

ภาพที่ 3.20 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (20), ภัทร ชินวัตร, 2560
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene No.	15	Project Name	Memory Slot 1	Page	21
Cut		Picture	Visual	Audio	Time
50A			ลูกและพ่อนั่งในห้องเดียวกัน ขณะที่ลูกเล่นเกมอยู่		
50B			เงาของเครื่องบิน บินผ่าน		
50C			ทำให้ภายในห้องเป็นห้องในวัย เยาว์ที่ลูกกับพ่อนั่งเล่นเกมกัน 2 คน	จบ	
					Total

ภาพที่ 3.21 Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “Memory Slot 1” (21), ภัทร ชินวัตร, 2560
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

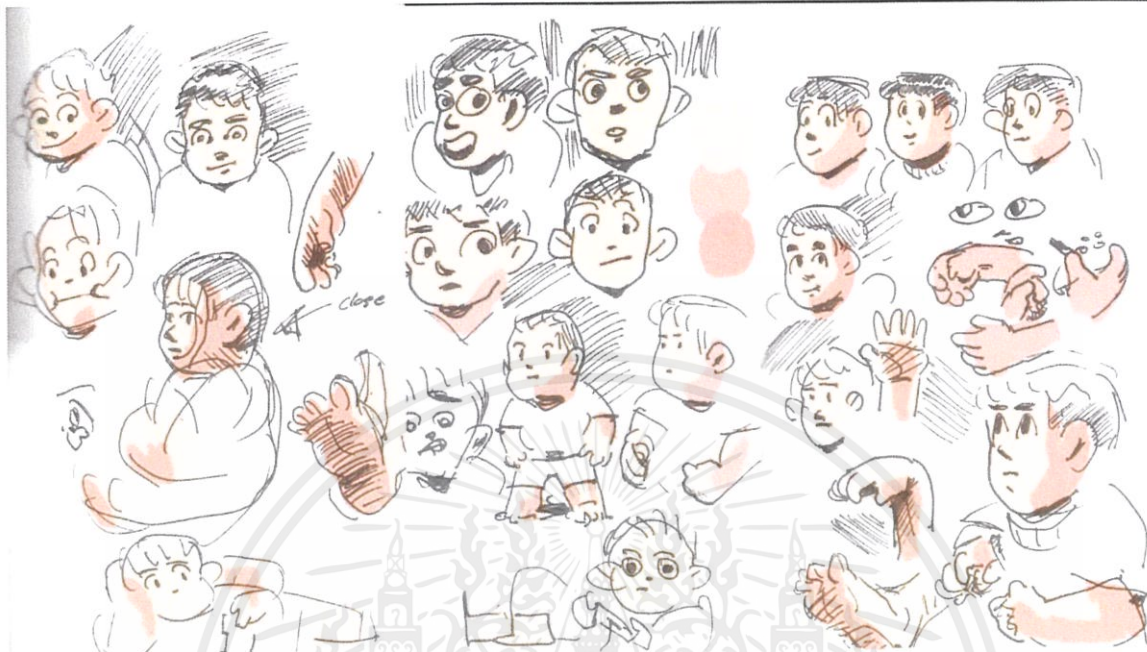
4.1 Pre-Production

ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กระบวนการแรกหลังจากได้บทและ Storyboard มาคือ การออกแบบสัรวาตัวละครในเรื่อง และจึงสามารถนำตัวละครที่ออกแบบมาไปทดลองในการทำให้ เคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรมได้

1.1 การออกแบบตัวละคร

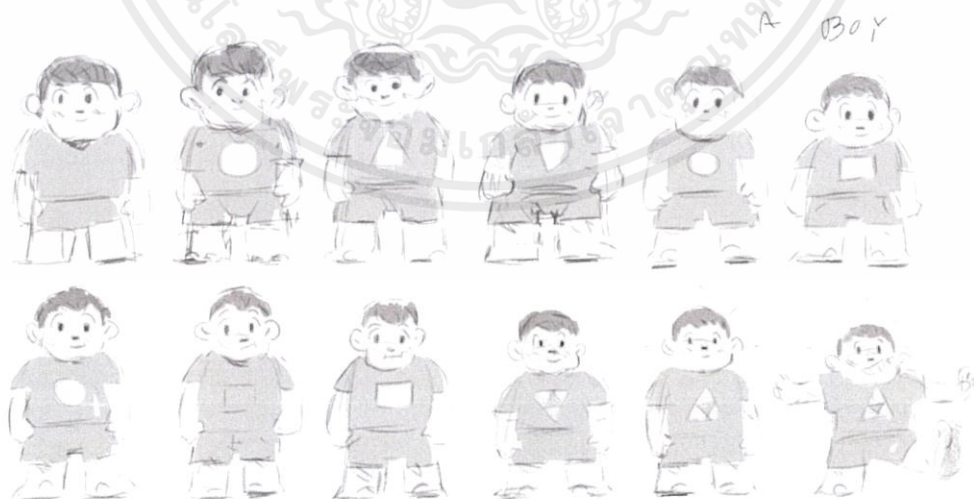
ตัวละครเด็กผู้ชาย (ลูก)

เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้มาจากประสบการณ์ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงอยากให้ตัวละครลูกแทน ตัวของข้าพเจ้า ในวัยเด็กที่มีนิสัยซุกซนตามแบบเด็กผู้ชาย และชื่นชอบรายการแอนิเมชันทางทีวีตอนเช้าวัน เสาร์ อาทิตย์ และดูทีวีซีรีส์อย่าง Ultraman Taro ครบทุกตอน และ Neon Genesis Evangelion ที่ ฉายในตอนบ่ายวันอาทิตย์ด้วย แต่เนื่องด้วยความต้องการที่จะให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครที่น่ารัก แต่สะดุดตา จึงจำเป็นต้องทำให้แตกต่าง เริ่มด้วยการเพิ่มมวลน้ำหนักให้ตัวละคร ทำให้ดูเป็นเด็กมากขึ้นด้วย



ภาพที่ 4.1 การออกแบบภาพร่างในช่วงแรก, ฌักทร ซินวัตร, 2560

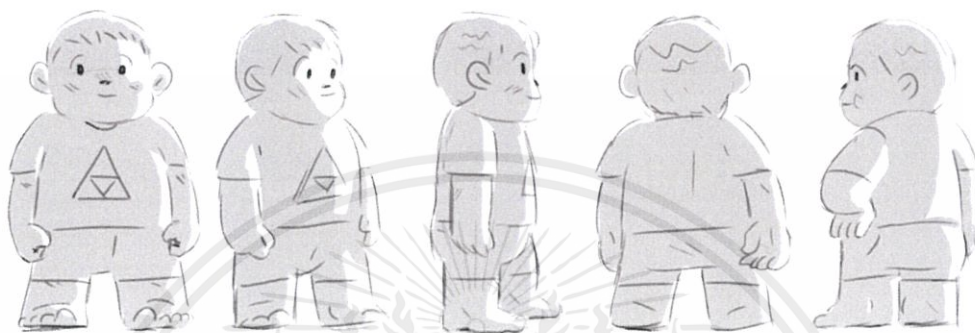
หลังจากที่ได้ภาพร่างแล้วต่อมาก็คือการทำไปพัฒนาต่อ ด้วยการเพิ่มจุดเด่นและตัดทอนรายละเอียดลง



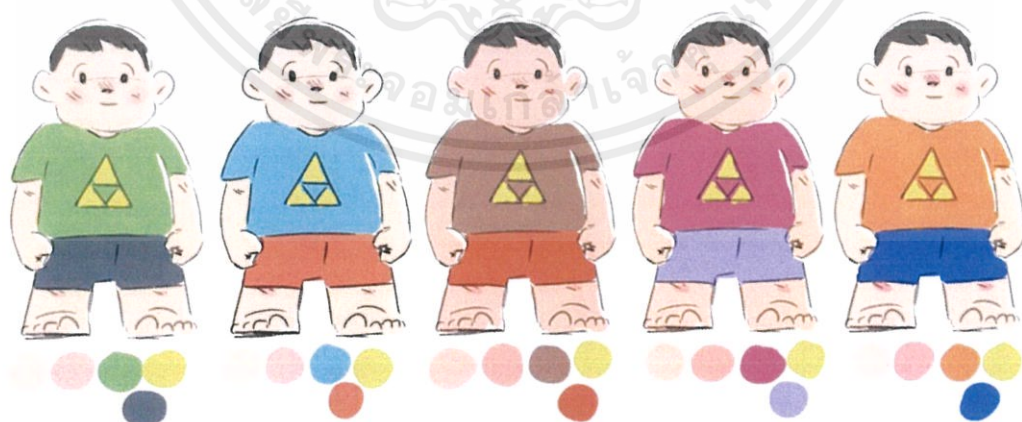
ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละครโดยการตัดทอนรายละเอียดลง, ฌักทร ซินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A BOY

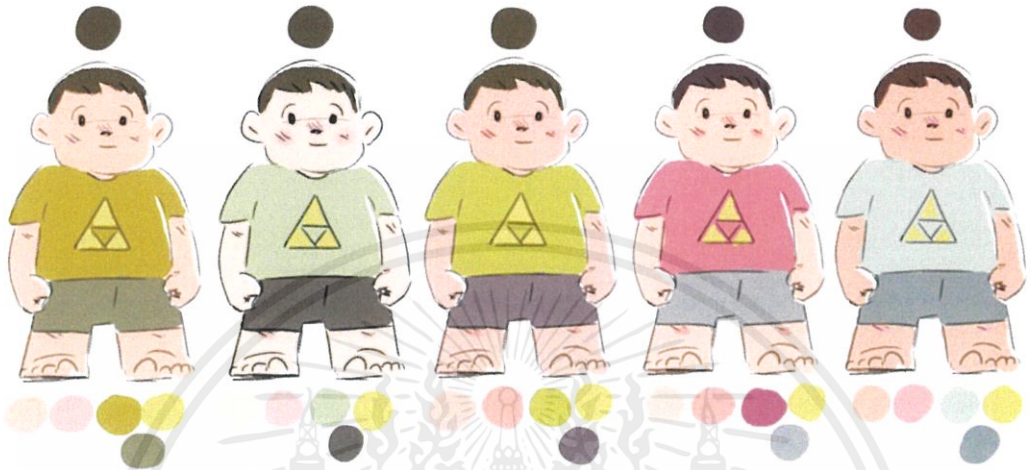


ภาพที่ 4.3 นำแบบที่ถูกจะมาวาด Turn Around, ฦภัทร ชินวัตร, 2560
จากนั้นขั้นตอนต่อไปก็เป็นการเลือกสีให้ตัวละคร

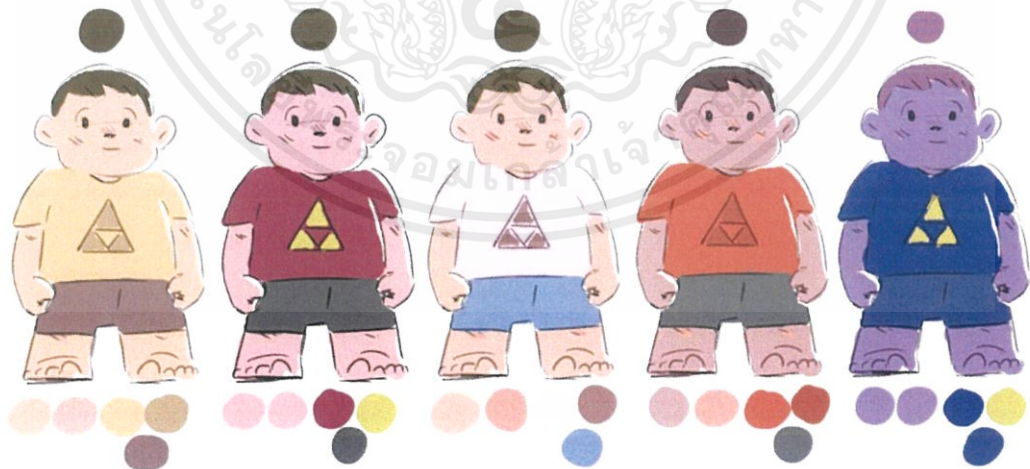


ภาพที่ 4.4 การออกแบบสีต่างๆให้ตัวละคร, ฦภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

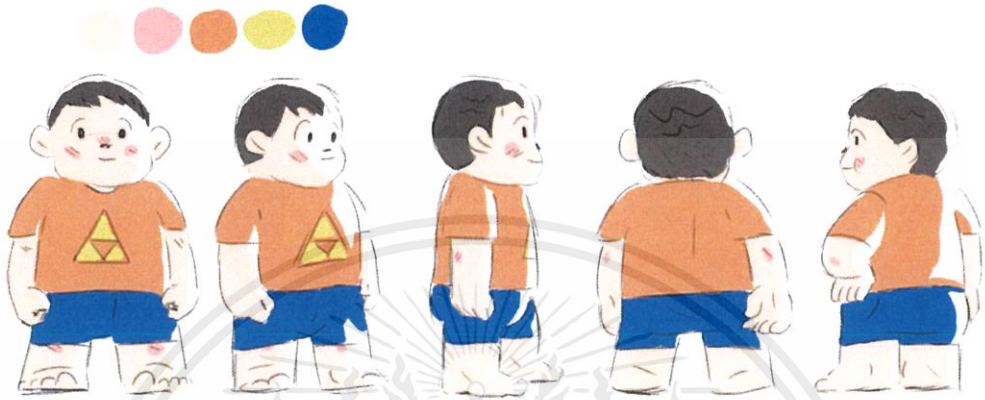


ภาพที่ 4.5 การออกแบบสีต่างๆให้ตัวละคร, ณภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.6 การออกแบบสีต่างๆและโทนสีในที่แสงน้อย, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 สีที่ข้าพเจ้าถูกใจ, ณิชภัทร ชินวัตร, 2560

ขั้นตอนต่อไปก็ทำการออกแบบสีหน้าเวลาแสดงอารมณ์ต่างๆของตัวละคร



ภาพที่ 4.8 สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร, ณิชภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

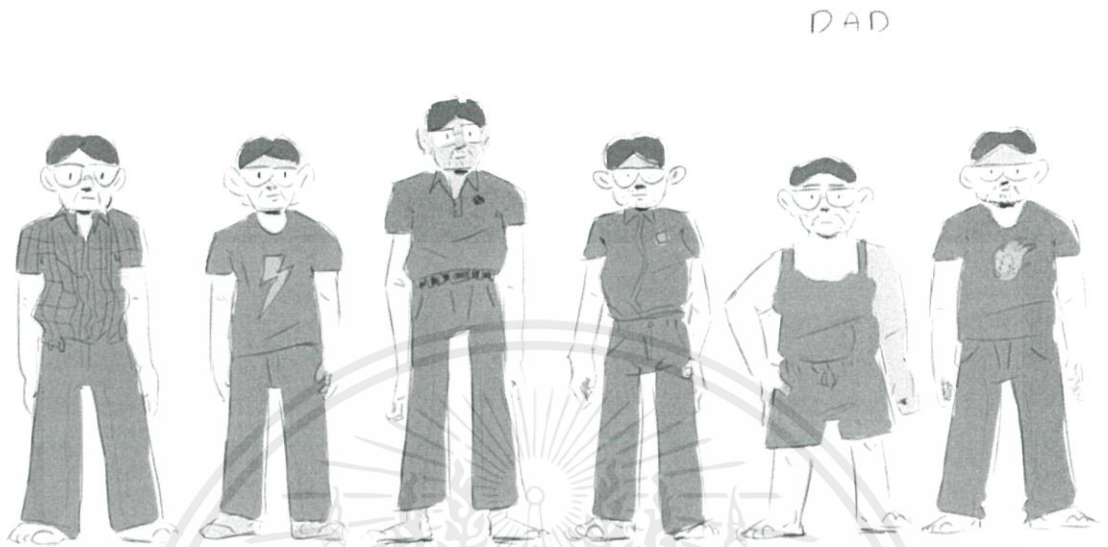
ตัวละครพ่อ

ตัวละครพ่อเองก็ได้ต้นแบบจาก พ่อของข้าพเจ้าเอง ที่เป็นพนักงานขายของบริษัทเครื่องปั้นดินเผา เป็นคนตัวใหญ่ ดูอบอุ่น และเป็นคนที่แนะนำให้ข้าพเจ้าได้รู้จักกับวิดีโอเกม ในการออกแบบตัวละครพ่อ ข้าพเจ้าได้เลือกรูปร่างที่เหลี่ยมมาเป็นฐานในการออกแบบ เรื่องจากรูปร่างดังกล่าวดูแข็งแรงเหมาะสม สำหรับตัวละครที่เป็นหัวหน้าครอบครัว หรือตัวละครที่มีอายุ



ภาพที่ 4.9 การออกแบบภาพร่างในช่วงแรก, ฌภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

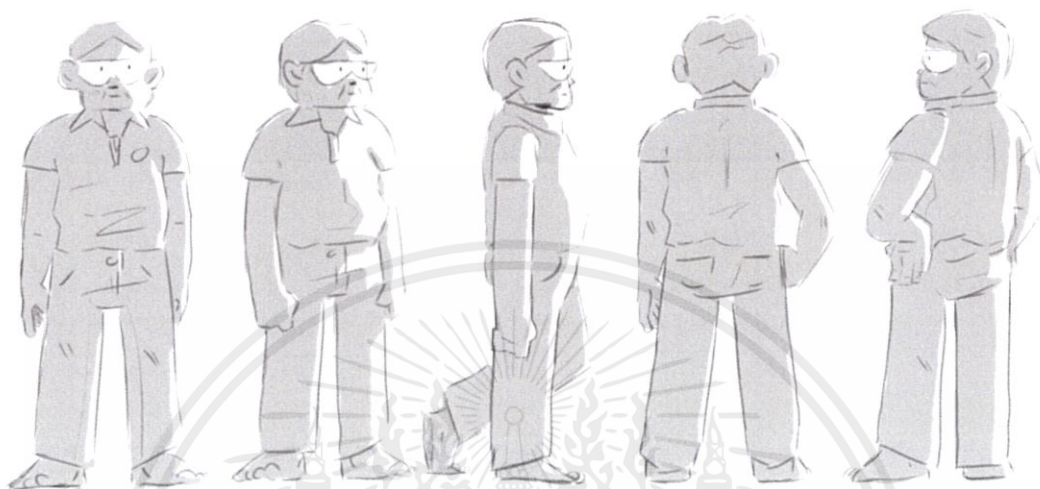


ภาพที่ 4.10 การออกแบบตัวละครโดยการตัดทอนรายละเอียดลง, ณภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.11 การออกแบบตัวละครโดยการตัดทอนรายละเอียดลง, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



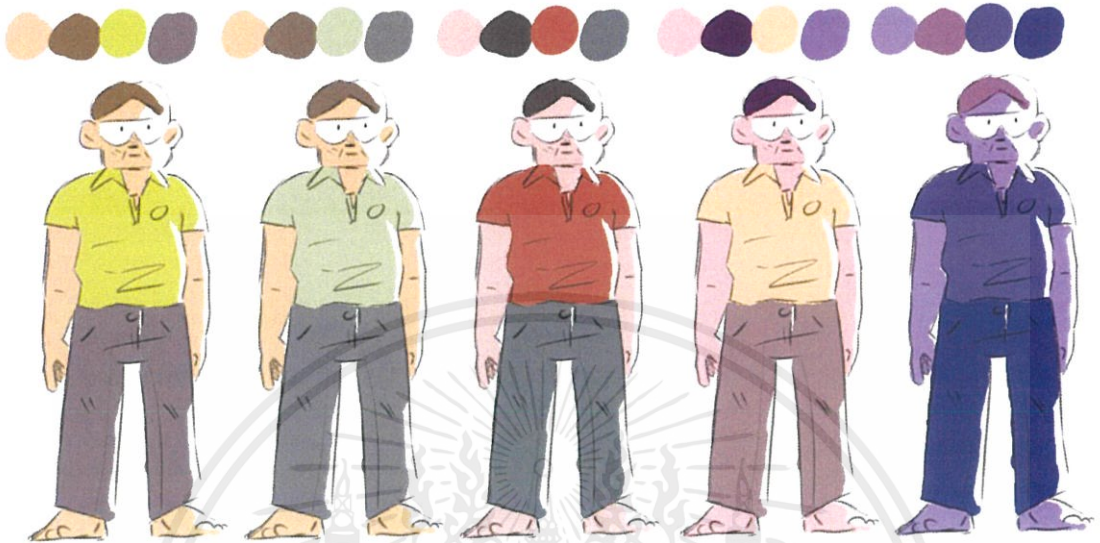
ภาพที่ 4.12 นำแบบที่ถูกจะมาวาด Turn Around, ฦภัทร ชินวัตร, 2560

จากนั้นขั้นตอนต่อไปก็เป็นการเลือกสีให้ตัวละคร

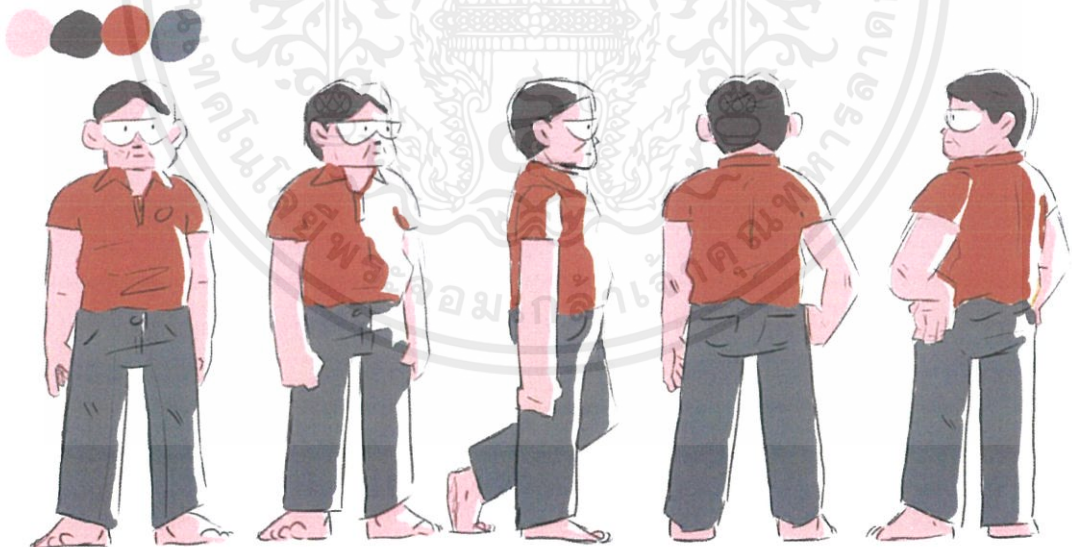


ภาพที่ 4.13 การออกแบบสีต่างๆให้ตัวละคร, ฦภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 การออกแบบสีต่างๆให้ตัวละครและโทนสีในที่แสงน้อย, ณิชภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.15 สีที่เข้าพเจ้าถูกใจ, ณิชภัทร ชินวัตร, 2560

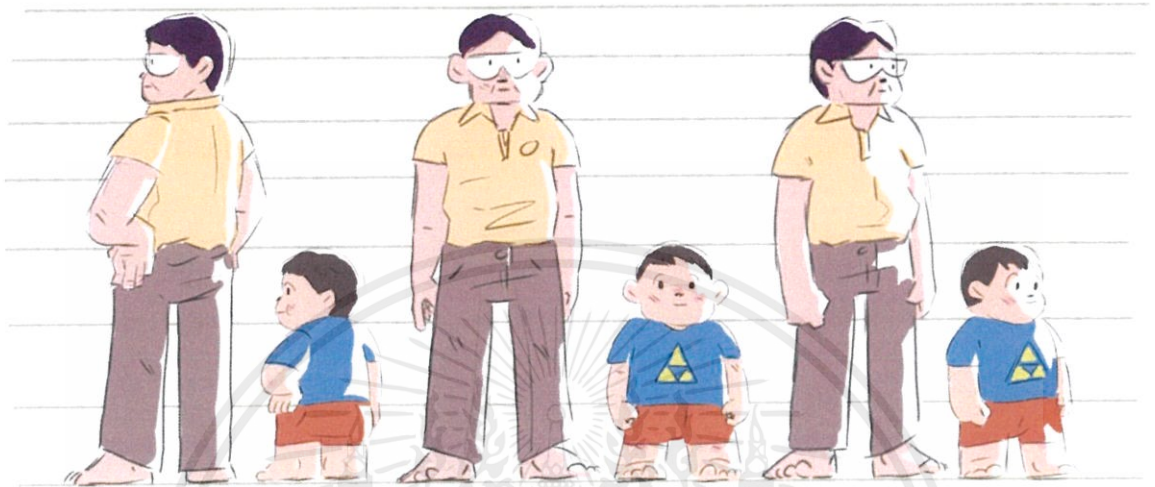
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร, ณภัทร ชินวัตร, 2560

ภาพที่ 4.17 สีหน้าอารมณ์เมื่อทั้งสองตัวละครอยู่ด้วยกัน, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



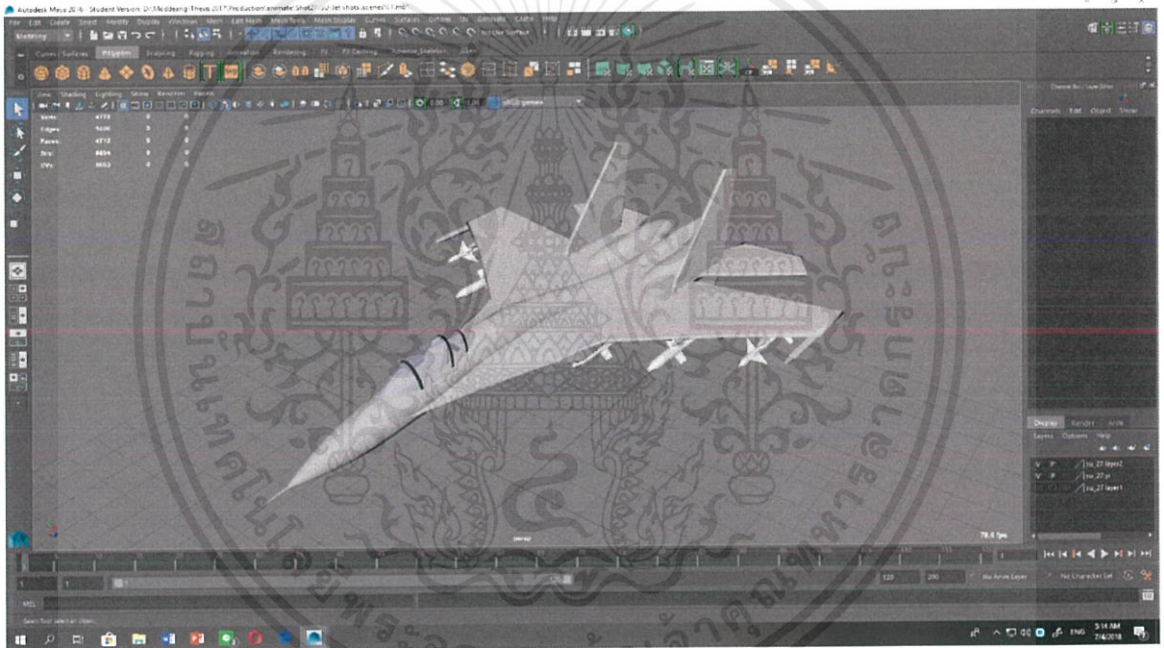
ภาพที่ 4.18 ตัวละครทั้งสองเมื่อมายืนเทียบกัน, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Production

2.1 หาโมเดล 3 มิติ และการทำให้เคลื่อนไหว

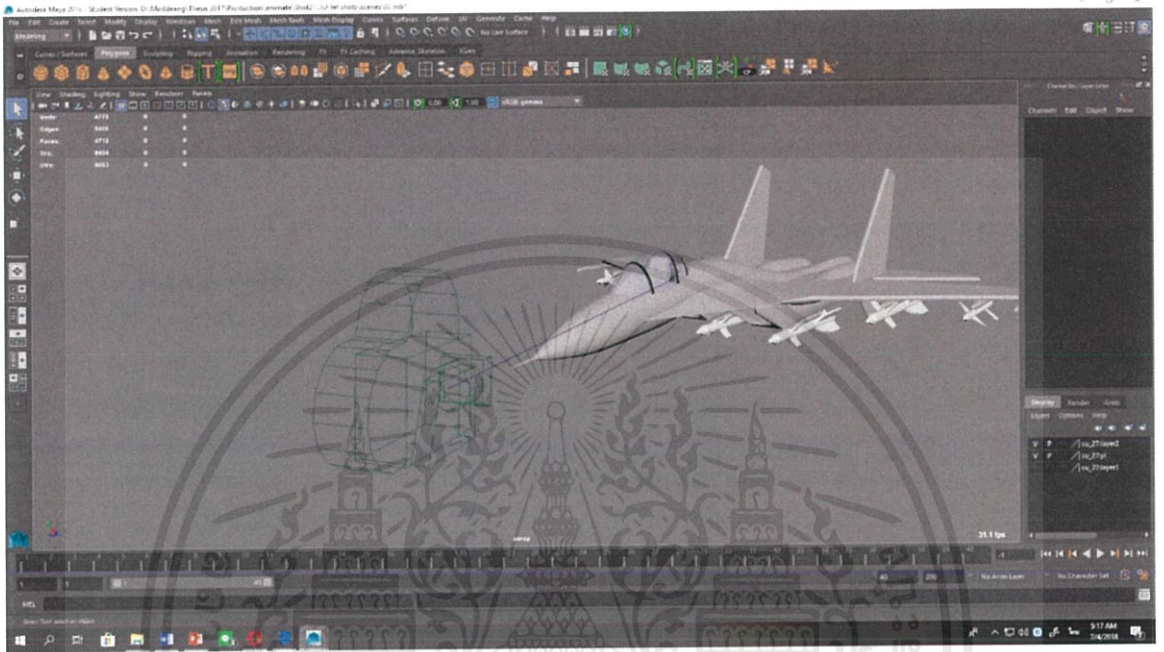
เนื่องจากในบางคัทที่ข้าพเจ้าตั้งใจจะวาดทำได้ยากอย่างยิ่งหากต้องวาดด้วยมือเพียงอย่างเดียว ข้าพเจ้าจึงได้ทำการหาโมเดล 3 มิติเพื่อมาแอนิเมทให้เคลื่อนไหวในโปรแกรม Autodesk Maya เพื่อเป็นแบบในการนำไปวาดต่อในแบบ 2 มิติ



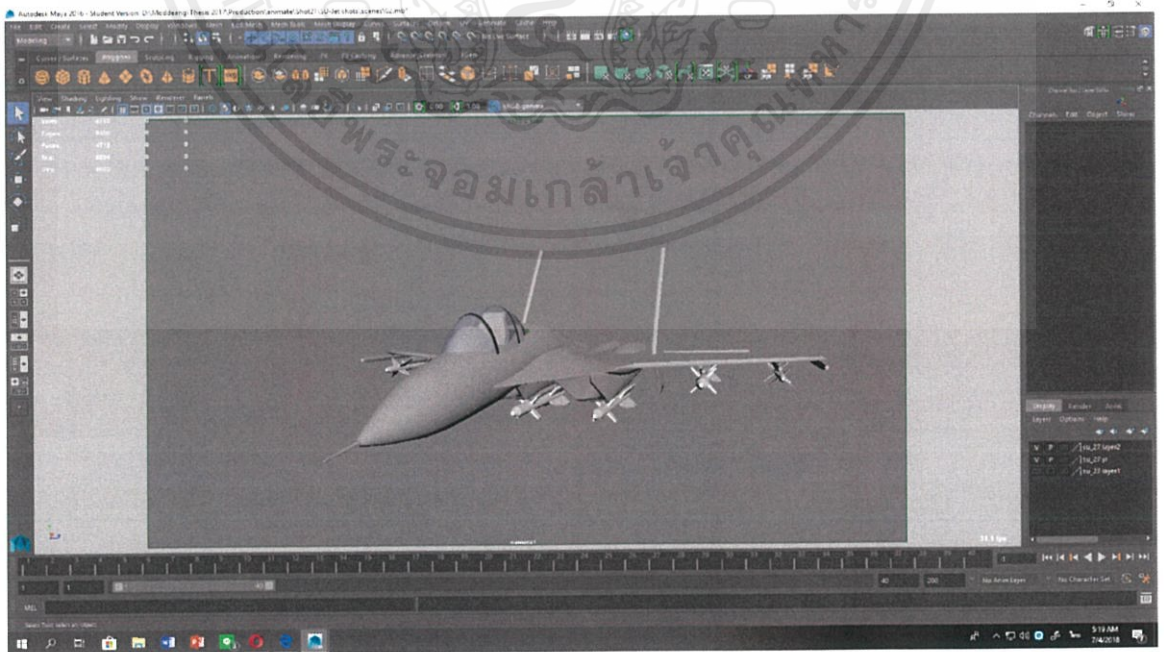
ภาพที่ 4.19 โมเดลเครื่องบินรุ่น SU , ฅณัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นก็ทำการวางกล้องลงในพื้นที่การทำงานเพื่อกำหนดมุมมอง



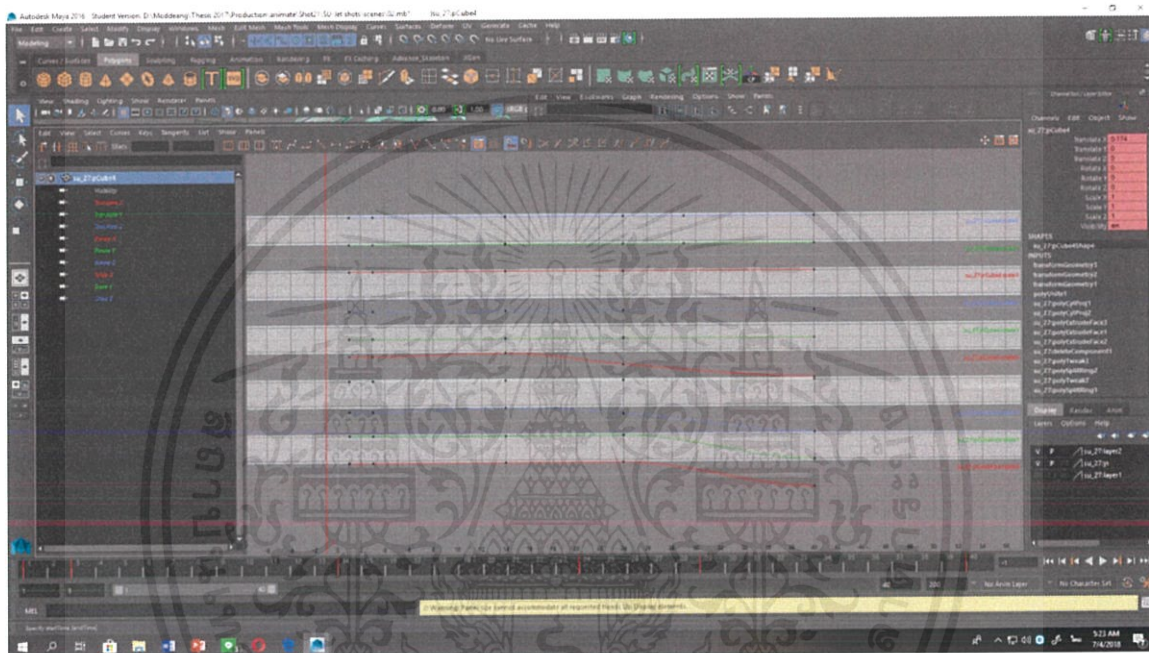
ภาพที่ 4.20 หลังจากวางกล้องลงในพื้นที่ทำงาน , ณภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.21 มุมมองหลังกล้อง, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

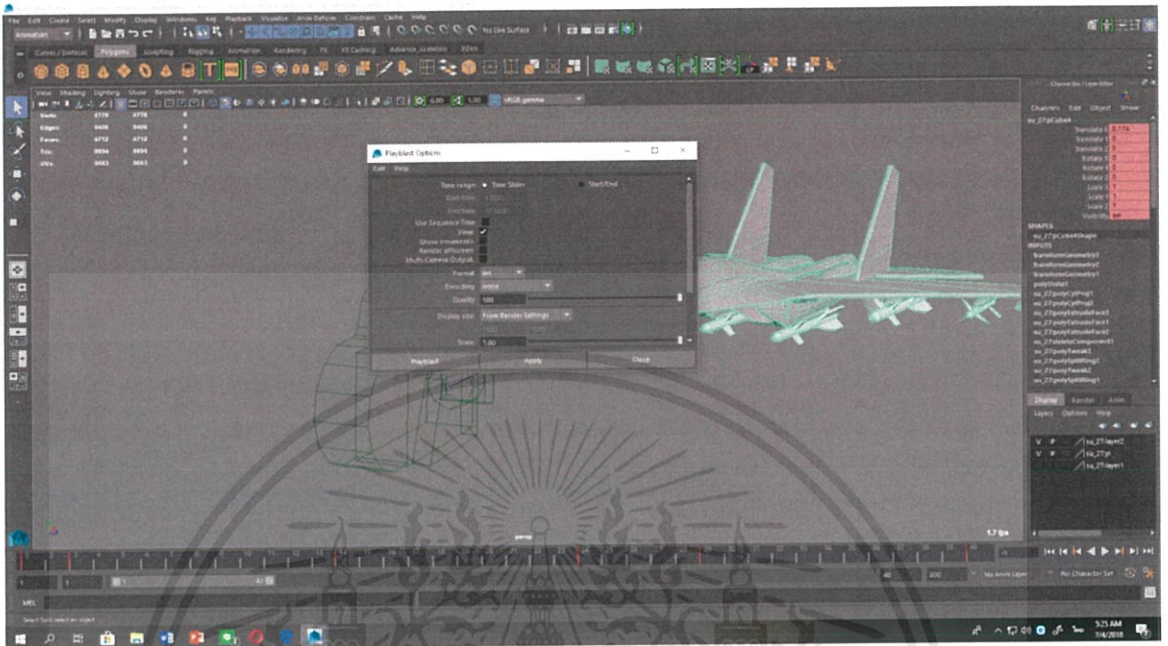
จากนั้นก็ทำการเคลื่อนไหวโมเดลด้วยการลงคีย์โดยการกด S ทุกครั้งที่ขยับเป็นคีย์เฟรม ในการแอนิเมทแบบ 3 มิติ เราไม่จำเป็นต้องวาดภาพระหว่างคีย์เฟรม In between เพราะคอมพิวเตอร์จะคำนวณและจัดวางให้เอง แต่จะทำให้จังหวะการเคลื่อนไหวเท่ากันไปหมด เราจึงต้องทำการคุมจังหวะเฟรมเหล่านั้น ด้วยให้จัดผ่านเส้นกราฟในโปรแกรม



ภาพที่ 4.22 เส้นกราฟสำหรับจัดการจังหวะของแต่ละเฟรม, ฌภัทร ชินวัตร, 2560

จากนั้นเมื่อได้การเคลื่อนไหวที่พอใจแล้ว จึงทำการ export ออกมาเป็นไฟล์ AVI ผ่านคำสั่ง Playblast ก่อนจะนำไปแปลงไฟล์เป็นนามสกุล MP4 ในภายหลังเนื่องจากโปรแกรม Animation ส่วนมากไม่รองรับไฟล์นามสกุล AVI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

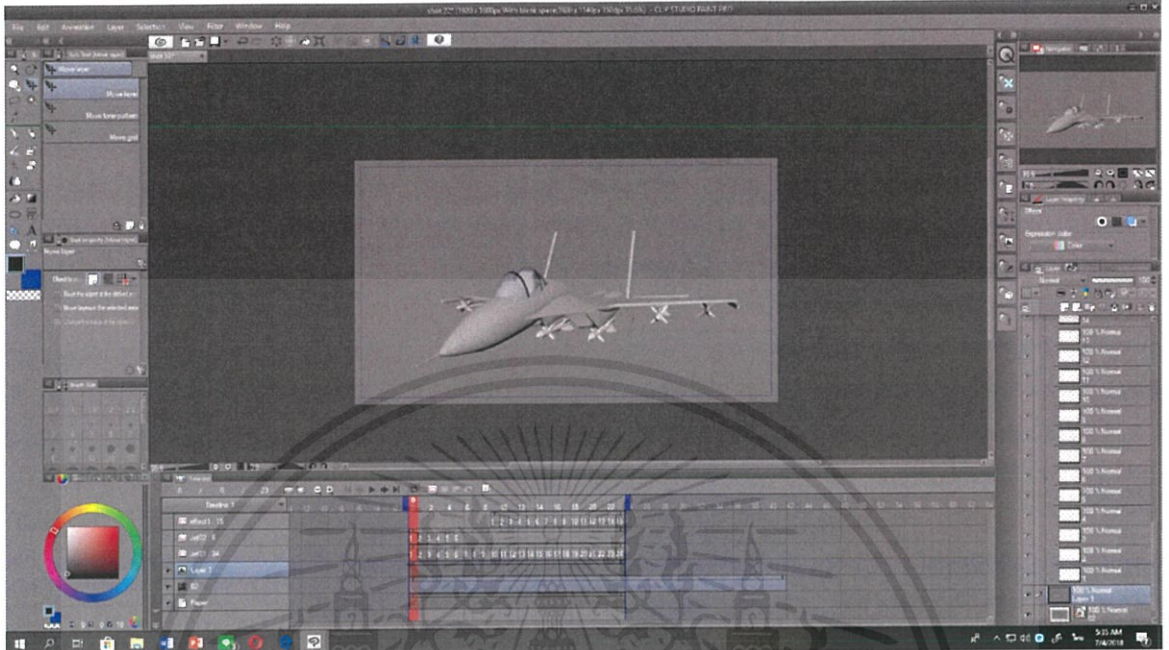


ภาพที่ 4.22 เส้นกราฟสำหรับจัดการจังหวะของแต่ละเฟรม, ฅณัฏฐ์ ชินวัตร, 2560

2.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติโดยใช้แบบจากโมเดล 3 มิติ

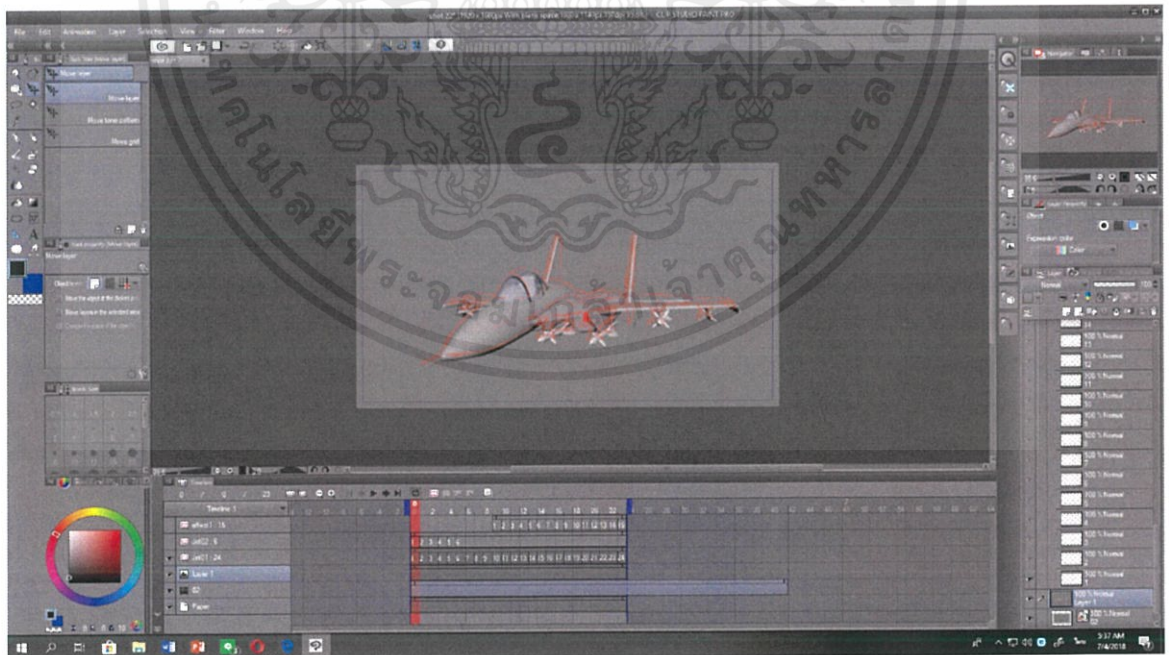
เมื่อได้วิดีโอโมเดล 3 มิติที่พอใจแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็ทำวิดีโอโน้มนำไปเป็นตัวอย่างในการวาดให้ออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยข้าพเจ้าได้เลือกโปรแกรม Clip Studio มาในขั้นตอนนี้เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมต่อการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 นำวิดีโอที่ทำมาลงใน Clip Studio, ฦภัทร ชินวัตร, 2560

ขั้นตอนต่อมาก็วาดลงไปเฟรมต่อเฟรม โดยลงสีเทลเพิ่มเติมและข้ามเฟรมที่ไม่จำเป็นไป

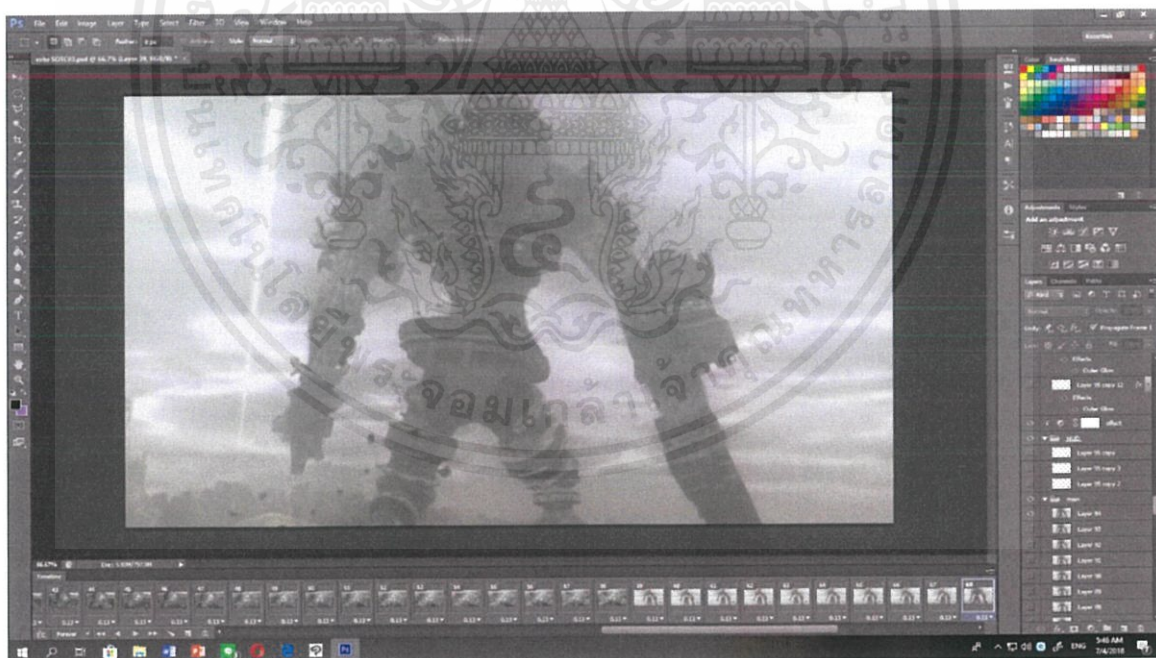


ภาพที่ 4.24 การใช้แบบวิดีโอ 3 มิติเป็นแบบในการวาด, ฦภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การ Rotoscope วิดีโอเกม

เนื่องจากข้าพเจ้าต้องให้มิกซ์ที่เป็นวิดีโอเกมในงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าคิดว่าการนำเสนอให้ออกมาใกล้เคียงที่สุดเป็นวิธีที่ดีที่สุด แต่การที่จะนำฟุตเทจของตัวเกมมาใช้ในงานเลย ก็คงจะเป็นไปไม่ได้ ข้าพเจ้าจึงเลือกเทคนิค rotoscope มาใช้ ซึ่งเป็นวิธีการแอนิเมทวาดลงบนวิดีโอที่เป็นแบบ เฟรมต่อเฟรม โดยผู้ทำสามารถเลือกที่จะตัดจำนวนเฟรมออกได้ เช่นวิดีโอเกมที่ข้าพเจ้าเลือกมาเป็นแบบนี้ ทำการเคลื่อนไหวแบบ 24 เฟรมต่อวินาที ข้าพเจ้าได้ตัดออกเหลือ 12 เฟรมต่อวินาทีเพื่อนประหยัดเวลาในการทำ และที่สำคัญที่สุดให้เข้ากับความเร็วโดยรวมในเรื่องด้วยที่มีวิ่งด้วยความเร็ว 8-12 เฟรมต่อวินาที และโปรแกรมที่ข้าพเจ้าเลือกมาใช้คือ Adobe Photoshop CS6 เนื่องจากหากว่าด้วยการใช้เทคนิค Rotoscope แล้วตัวข้าพเจ้าเองมีประสบการณ์ในโปรแกรม Photoshop มากกว่า Clip Studio

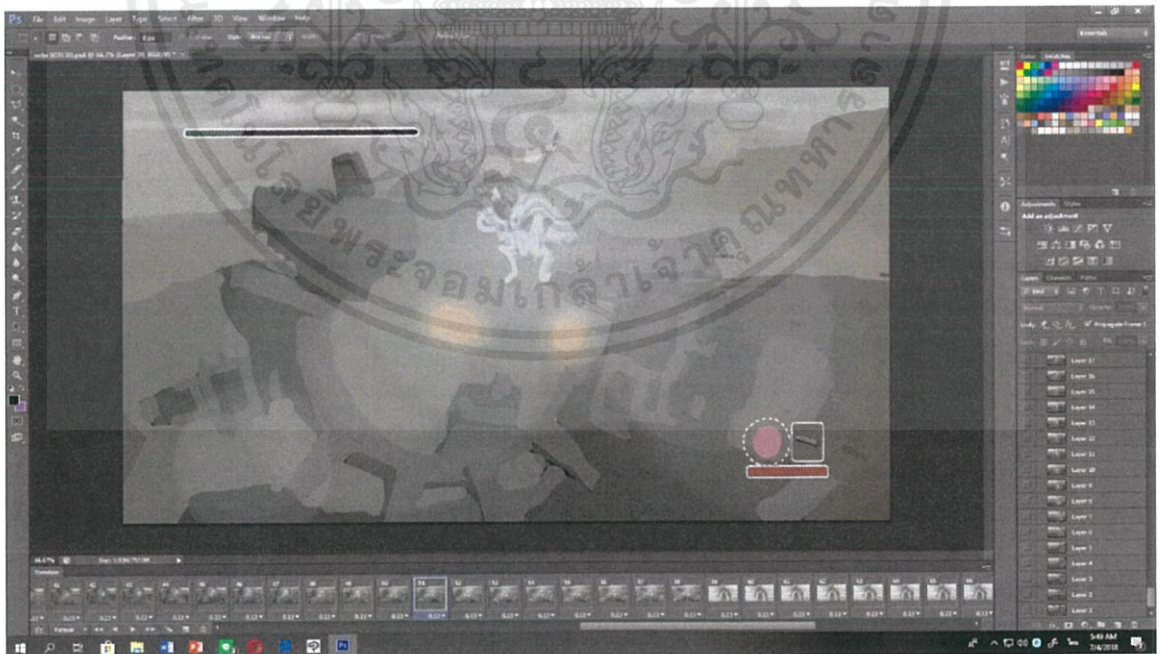


ภาพที่ 4.25 ทำการนำเข้าวิดีโอที่เป็นต้นแบบใน Photoshop, ฅณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



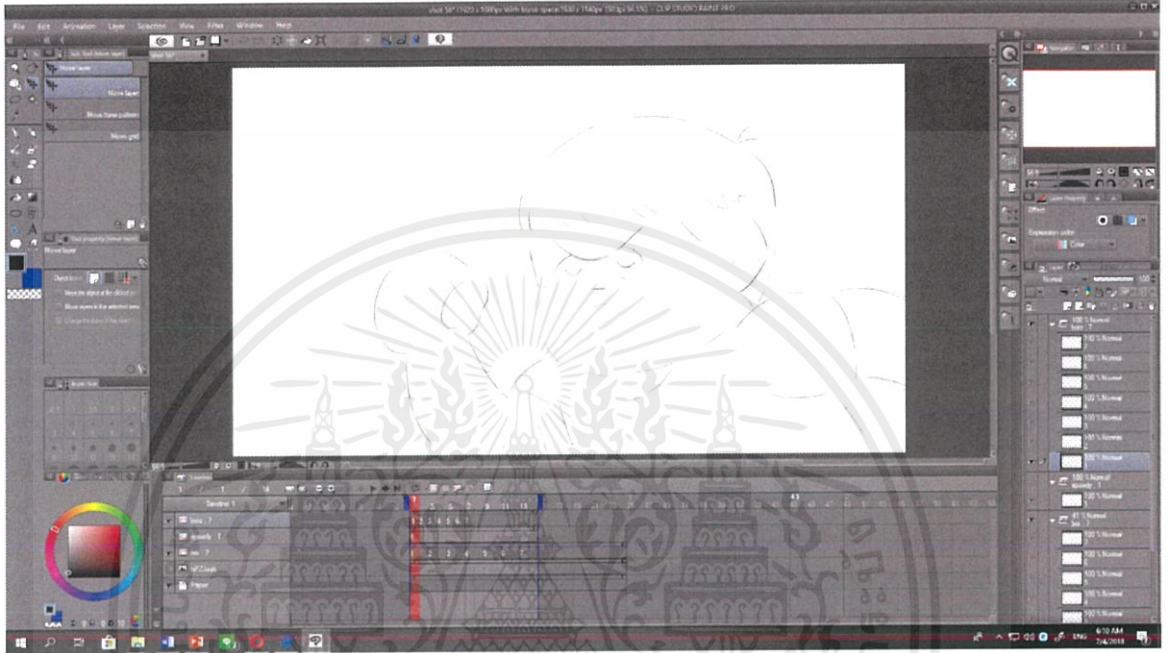
ภาพที่ 4.26 ทำการวาดทับวิดีโอที่เป็นต้นแบบใน Photoshop, ณภัทร ชินวัตร, 2560



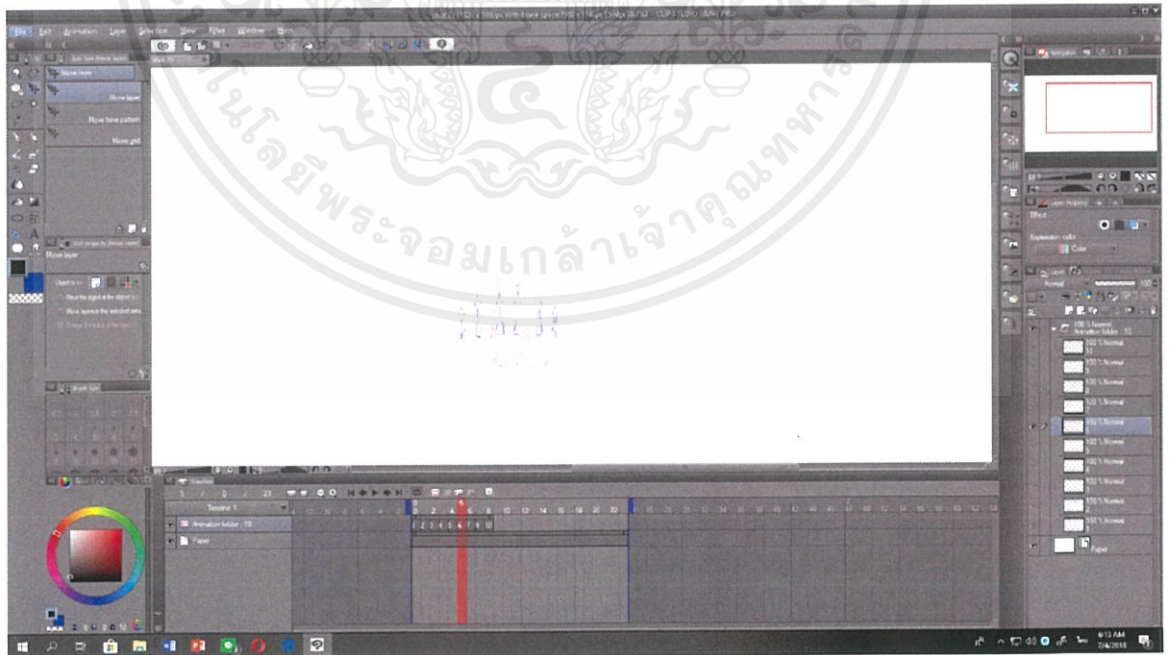
ภาพที่ 4.27 ทำการวาดทับวิดีโอที่เป็นต้นแบบใน Photoshop, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นก็ทำการแอนิเมทออกมาตาม Storyboard ที่วาดไว้ก่อนหน้านี้โดยภายในหน้าทำงานเราสามารถเปิดปิดดูเฟรมก่อนหน้านี้ได้ Onion skin



ภาพที่ 4.29 การแอนิเมทบนโปรแกรม Clip Studio, ฅภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.30 การแอนิเมทบนโปรแกรม Clip Studio, ฅภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ขั้นตอนการลงสีแอนิเมชัน 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้เลือกโปรแกรม Photoshop มาใช้ในขั้นตอนนี้ การลงสีของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าพยายามที่จะลอกเลียนแบบความรู้สึกของการลงสีน้ำมันกระดาษ ข้าพเจ้าจึงได้เพิ่มเลเยอร์ Texture ลงในไฟล์งาน โดยการตั้งค่าไฟล์ภาพ Texture กระดาษเป็น High pass แล้วจึงตั้งเป็น Overlay ไว้เหนือเลเยอร์สีและเส้น ส่วนการแบ่งเลเยอร์ในการทำงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้แบ่งออกเป็น 3 อย่าง

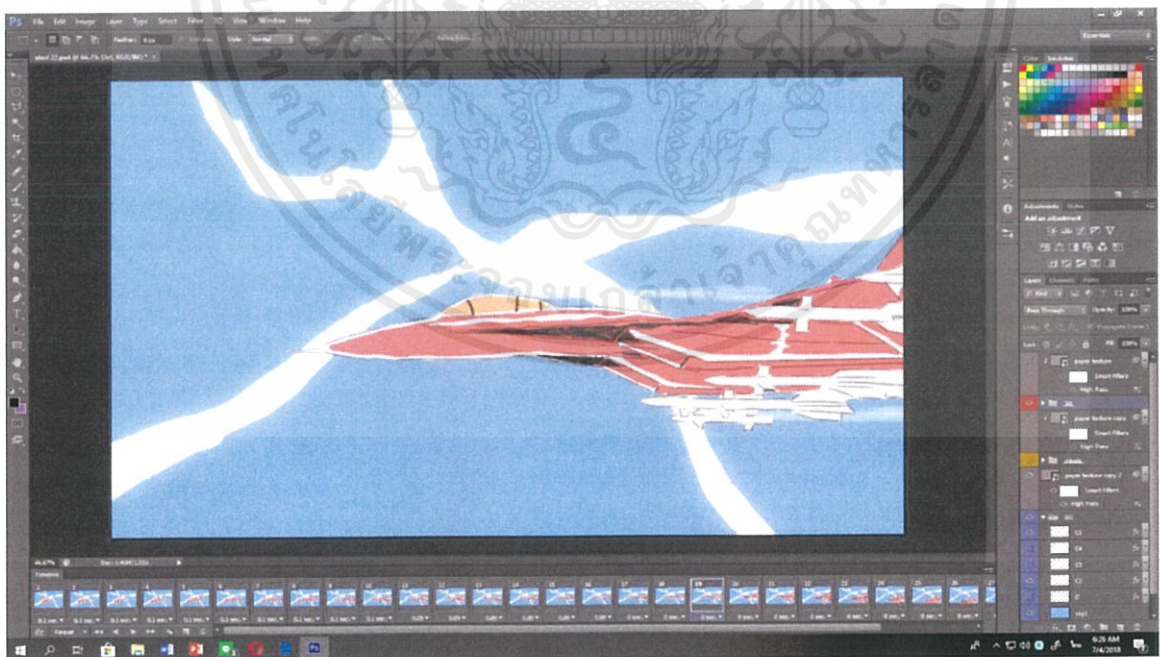
1. Clean คือเลเยอร์ลายเส้นที่ทำความสะอาดแล้วผ่านบริษัทที่ข้าพเจ้าเลือก
2. Color คือเลเยอร์สีลอกจากเลเยอร์เส้น
3. light คือเลเยอร์ลงพื้นเนื่องจากสีน้ำมีความโปร่งแสงค่อนข้างมากจึงจำเป็นต้องลงลงพื้นสีขาวก่อน

เมื่อทำการลงสีเสร็จก็ถึงเวลาลงรายละเอียดอยากแสงที่จำเป็นต้องใช้เอฟเฟคเรืองแสง

เมื่อเสร็จแล้วจึงบันทึกงานทีละเฟรมเป็นไฟล์ PNG ด้วยชื่อ “ 1 ”, “ 2 ”, “ 3 ”, หรือตั้งชื่อให้อยู่ในตระกูลเดียวกัน เช่น “ boy1 ”, “ boy2 ”, “ boy3 ”, หรือ “ dad1 ”, “ dad2 ”, “ dad3 ”, การบันทึกงานด้วยชื่อตัวเลขนั้นจะทำให้ง่ายต่อการนำไปเรียง timing และตัดต่อในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 4.31 การลงสี, ณิชภัทร ชินวัตร, 2560

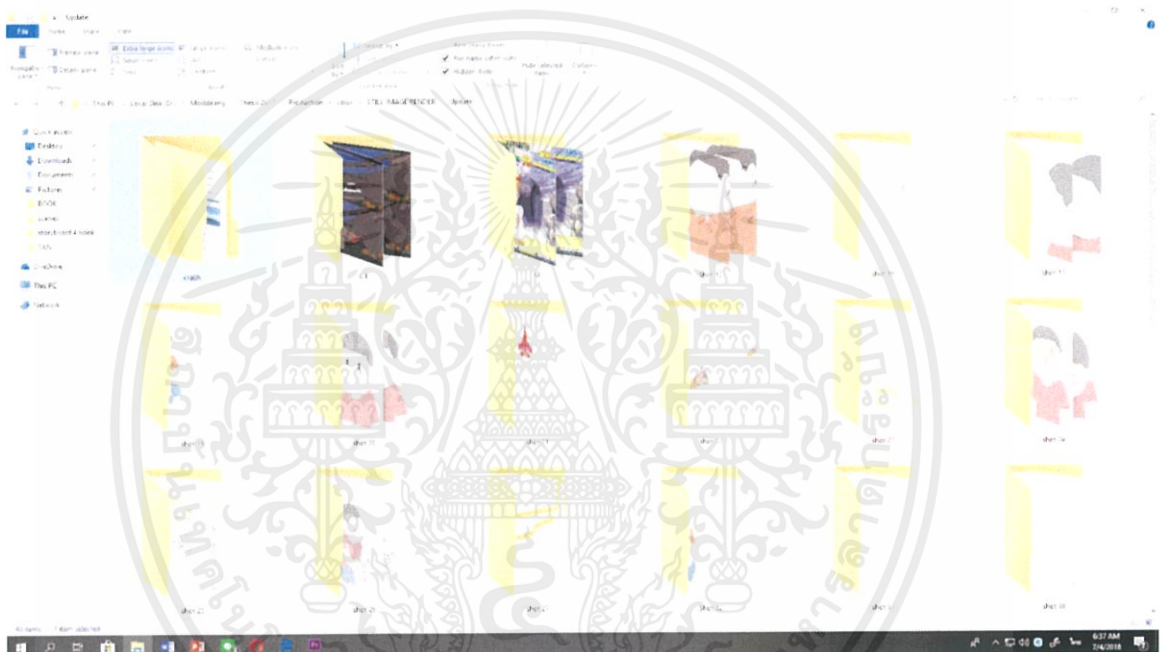


ภาพที่ 4.32 การลงสี, ณิชภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

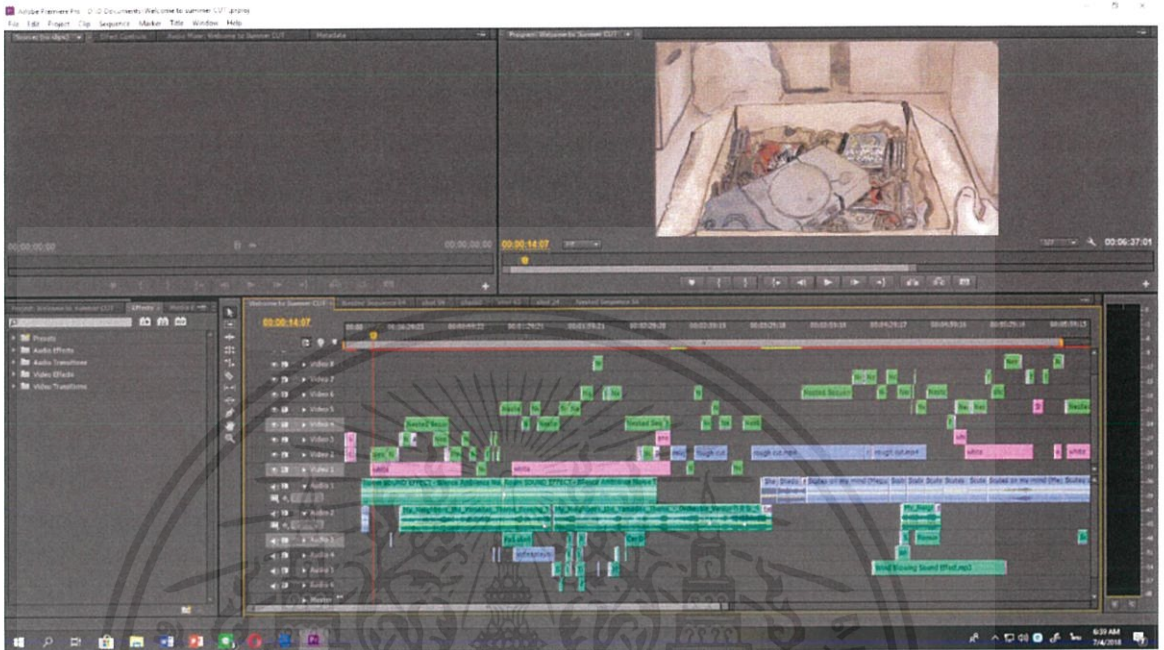
4.2 Post-Production

ข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรม Premiere pro ในการตัดต่อและจัด timing เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ข้าพเจ้ามีประสบการณ์ และเรื่องของข้าพเจ้าไม่จำเป็นต้องใส่เอฟเฟคมากมายนัก ส่วนเอฟเฟคที่จำเป็นอย่าง blur หรือ glow ก็มีใช้ในโปรแกรมนี้อยู่แล้ว โดยหลังจากที่เซฟภาพจากขั้นตอนลงสีแล้ว ข้าพเจ้าสามารถนำทั้งโพลเดอร์มาลงใน Premiere pro ได้ในทันที



ภาพที่ 4.33 โพลเดอร์ที่สามารถนำลง Premiere pro ได้, ณภัทร ชินวัตร, 2560

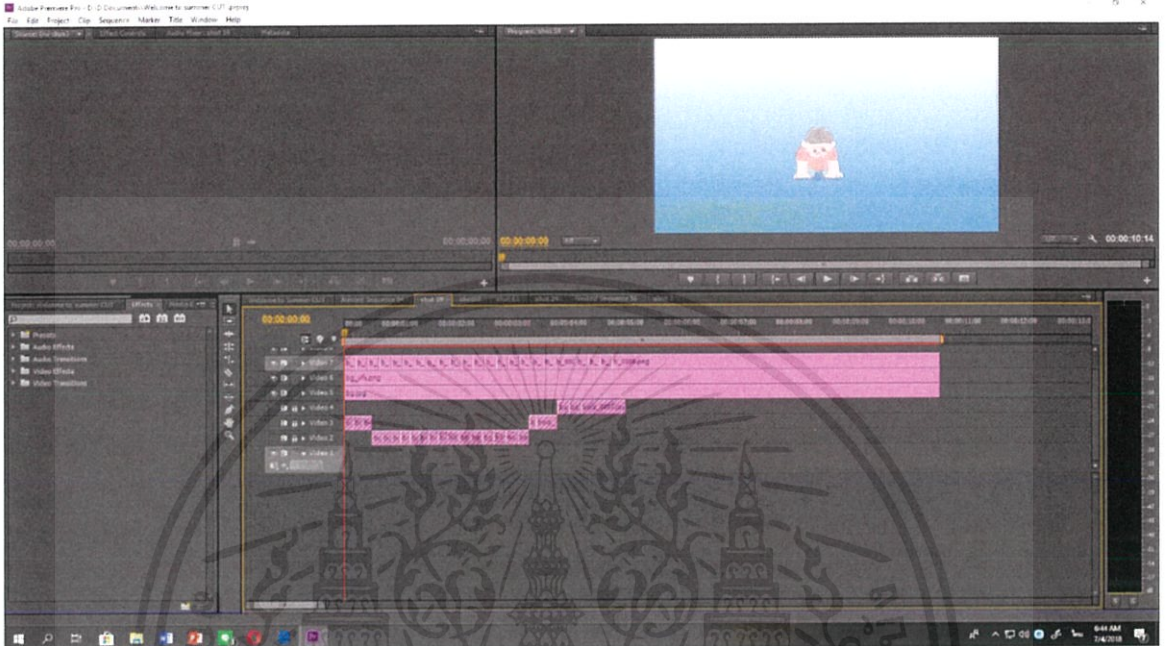
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.34 หน้าตาภายในโปรแกรม Premiere pro, ฅนักร ชินวัตร, 2560

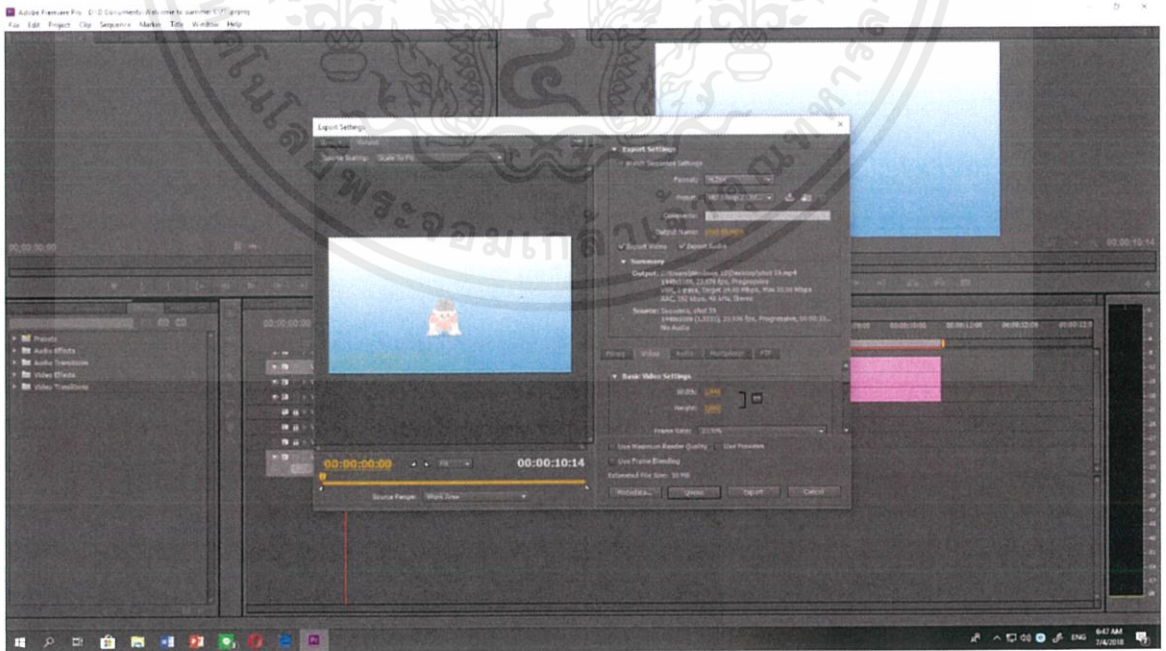
ส่วนการจัด timing ในโปรแกรม Premiere pro ก็ทำได้ง่ายๆเพียงลากภาพขุดนั้นลงไป แล้วเรียงตามที่ต้องการ โดยหากตั้งค่า premiere pro เป็น 24 เฟรมต่อวิแล้ว สามารถกำหนดให้ขุดภาพวิ่งตามความเร็วที่ต้องการได้เช่น Speed duration เป็น 0.00.01 หมายถึงคลิปจะเล่นขุดภาพดังกล่าว โดนไม่ติเลย์ ออกมาเป็น 24 เฟรมต่อวิ หากตั้งค่า Speed duration เป็น 0.00.03 ก็จะเท่ากับ 12 เฟรมต่อวิ และ 0.00.04 เป็น 5 เฟรมต่อวิ เมื่อเรียง timing ได้ตามที่ต้องการแล้ว ต่อมาจึงใส่ Background ลงไปและตามด้วยการทำเอฟเฟค และการเคลื่อนกล้องอย่างง่ายเช่น Pan และ tilt

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



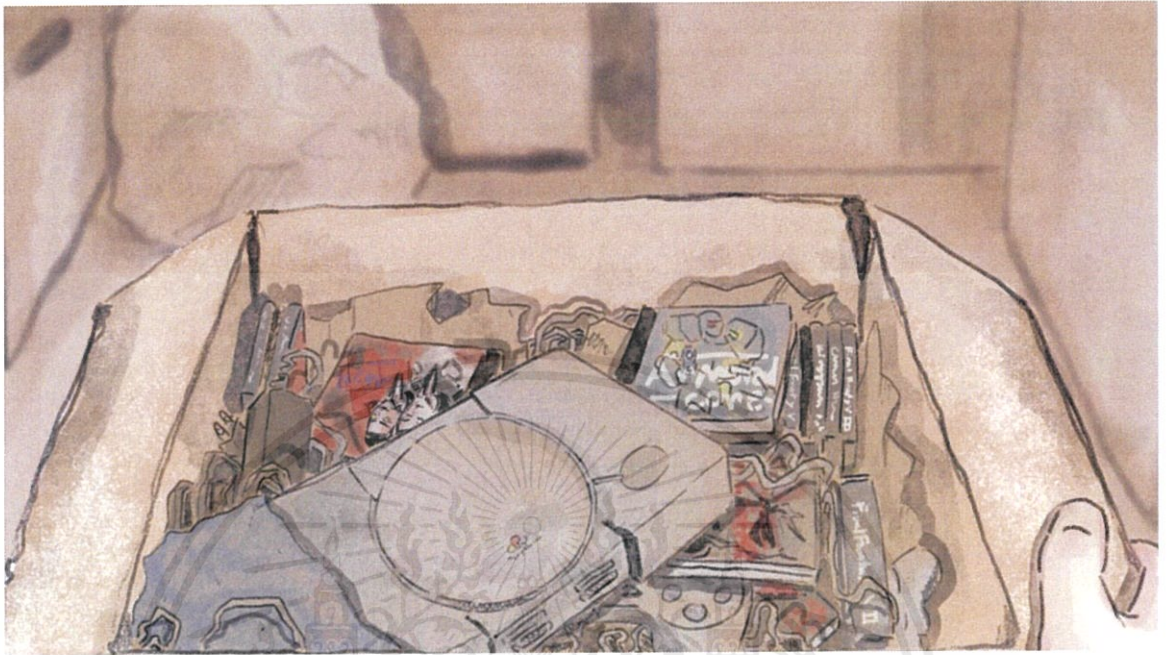
ภาพที่ 4.35 การจัด timing ของโปรแกรม Premiere pro, ฅภัทร ชินวัตร, 2560

ต่อมาเมื่อเสร็จได้ตามที่ต้องการแล้วจึงทำการ export ออกมาเป็นไฟล์ H.264 หรือ mp4 นั้นเอง

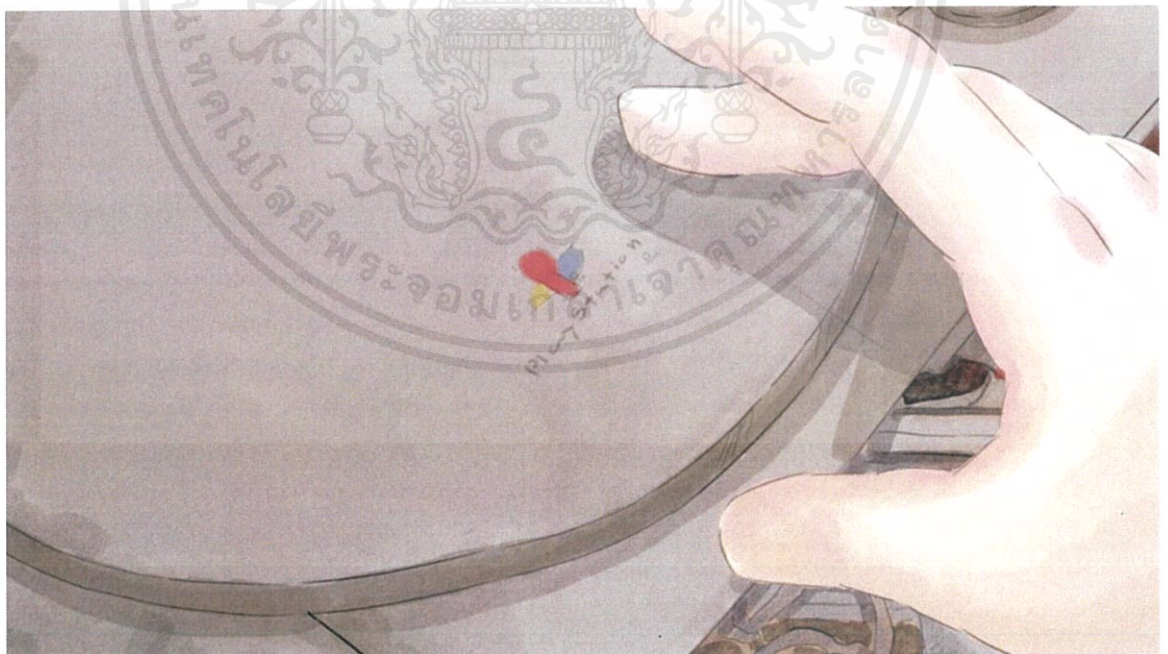


ภาพที่ 4.36 คำสั่ง export ของโปรแกรม Premiere pro, ฅภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

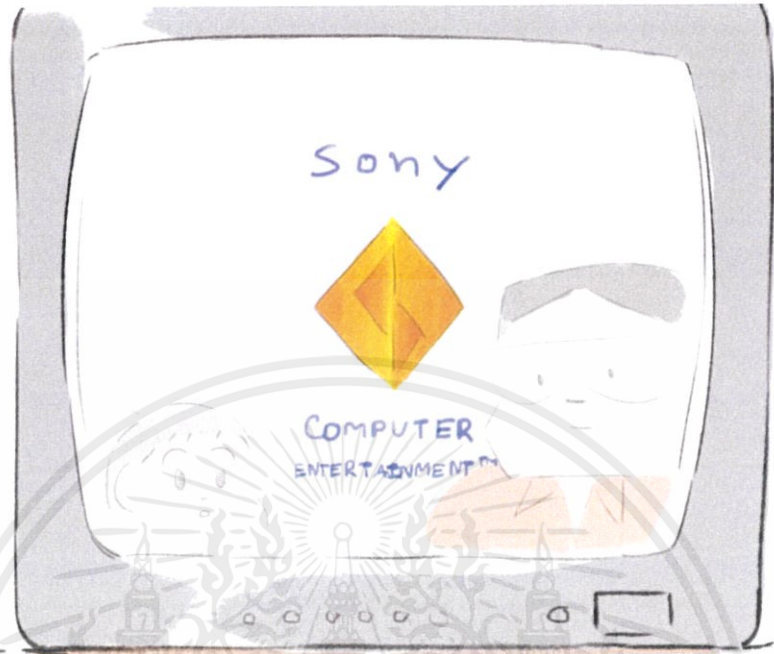


ภาพที่ 4.37 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ณภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.38 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ณภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.39 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ฌักทรี ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.40 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ฌักทรี ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

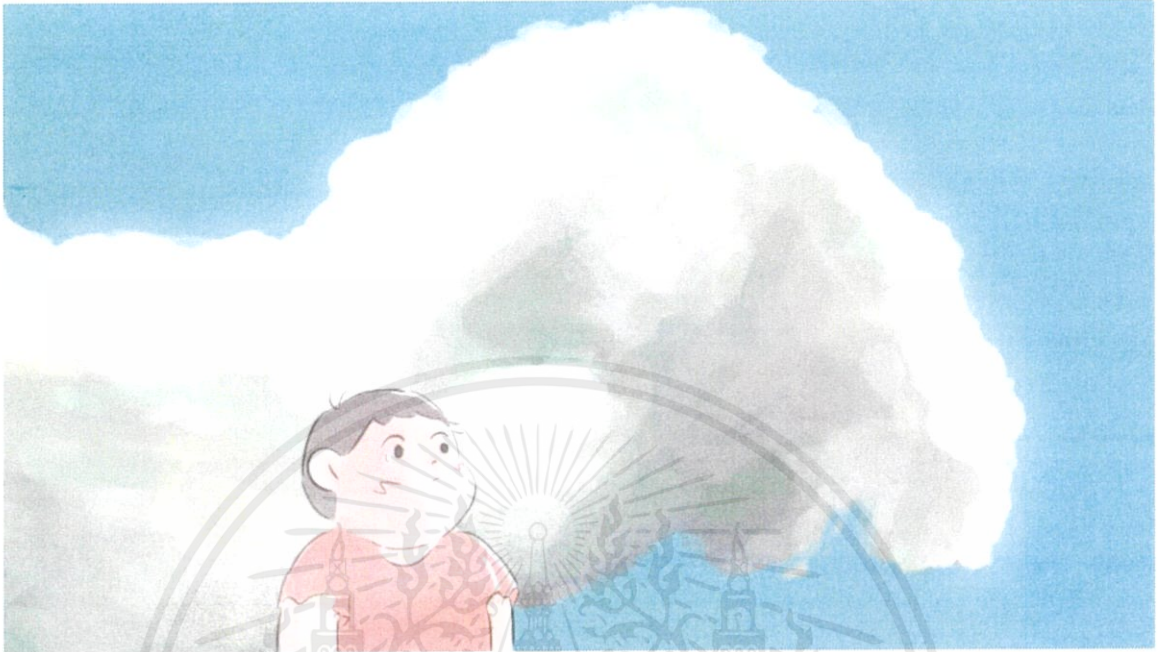


ภาพที่ 4.41 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ฌักทรี ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.42 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ฌักทรี ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.43 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ฌภัทร ชินวัตร, 2560



ภาพที่ 4.44 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1”, ฌภัทร ชินวัตร, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปของการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การสร้างแอนิเมชันสั้นแบบลงสีครั้งแรก ทั้งยังเป็นเรื่องที่ยาวที่สุดเท่าที่ข้าพเจ้าเคยทำมาอีกด้วย รวมถึงได้ลองแอนิเมทหลายๆ แอ็คชั่นธรรมดาในชีวิตประจำวันที่ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงมาโดยตลอด และพบว่ามันเป็นแอ็คชั่นการเคลื่อนไหวที่ต้องใส่ใจในรายละเอียดมากมาย และมีความท้าทายในการทำยิ่งนัก

การที่ข้าพเจ้าได้สร้างแอนิเมชันเรื่อง “Memory Slot 1” ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงขีดจำกัดในตอนนั้นของข้าพเจ้า และข้อเสีย รวมถึงข้อดีมากมายระหว่างการทำงานมา ทำให้ข้าพเจ้าเห็นชัดๆ ว่ายังมีอีกมากที่ข้าพเจ้ายังไม่รู้ และอยากที่จะลองทำอีกมากมาย รวมถึงการทำงานให้ตัวเองนั้นเป็นอะไรที่ท้าทายมากๆ หลายครั้งที่ข้าพเจ้าประมาทเรื่องขีดจำกัดความเร็วในการทำงาน และเวลาที่เหลือของโปรเจค และหลายครั้งที่ข้าพเจ้าไม่สามารถโฟกัสที่ภาพรวมของงานได้ แต่ไปโฟกัสที่คัทที่ข้าพเจ้าต้องการทำมากกว่า แต่อย่างหนึ่งที่ข้าพเจ้าแน่ใจคือเมื่อผลงานชิ้นนี้เสร็จ จะออกมาเป็นผลงานที่ดีที่สุดที่ข้าพเจ้าทำมา ตลอดการทำงาน “งานที่ดีจะต้องดีเมื่อมันเสร็จ ถ้าเร่่งออกมาเรื่อยๆ ก็จะแยะตลอดการ” (Shigeru Miyamoto, 1998) นี่เป็นหนึ่งในประโยคของผู้กำกับคนหนึ่งที่ข้าพเจ้าเคารพอย่างมาก และผลงานชิ้นคงไม่มีทางเสร็จได้ตามเวลาหากข้าพเจ้าไม่ได้ความช่วยเหลือ ทั้งคำแนะนำ และแรงกระตุ้นดีเตียนจาก อาจารย์ที่ปรึกษาที่ข้าพเจ้าเคารพ แม้ในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังพิมพ์หนังสือเล่มนี้อยู่ ผลงานของข้าพเจ้ายังไม่เสร็จตามที่ข้าพเจ้าหวังไว้ก็ตาม แต่ข้าพเจ้าก็ภูมิใจที่ได้ทำผลงานชิ้นนี้มาด้วยมือของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะในการทำงาน

ในเรื่องของการสืบค้นข้อมูลของข้าพเจ้า เป็นเรื่องของวิดีโอเกม และโชคที่ที่ข้าพเจ้ายังเก็บรักษาเครื่องเกมทุกเครื่องของข้าพเจ้าไว้อย่างดีจึงได้ทำการเปิดเล่นเพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิง รวมทั้งกันได้ใช้เวลาไปราวๆ 1 เดือนกับการหาข้อมูลอ้างอิง ทำให้ข้าพเจ้ารู้ว่าจิตใจของข้าพเจ้าอ่อนแอแค่ไหน...

เรื่องขั้นตอนในการทำงาน ข้าพเจ้าคิดว่าควรที่จะกำหนดตารางงานที่ชัดเจนขึ้นมา และต้องทำตามให้ได้ด้วยความรับผิดชอบ การทำงานแอนิเมชัน 2 มิติ ทั้งการร่างเส้น ตัดเส้น ลงสีต้องใช้ความอดทนในการทำงานอย่างมาก และใช้เวลาค่อนข้างสูง หากทำไม่ทันกำหนดในแต่ละวันงานก็จะทับค้างให้วันต่อไป ภาระงานยิ่งจะหนักขึ้น สุดท้ายจะทำให้เราทำงานไม่ทัน

และในเรื่องของการทำตามกำหนดเวลา ควรมีความเข้าใจในขีดจำกัดของตนเองเสียก่อน และการทดลองเทคนิคใหม่ๆระหว่างทำเป็นเรื่องไม่ค่อยจะดีนัก เนื่องจากจะทำให้งานไม่ต่อเนื่อง “การทดลองเทคนิคต่อสู้ที่แค่เคยได้ยินมาในสนามรบเป็นเรื่องที่เขลานัก” Metal Gear Solid 3 : Snake Eater (Hideo Kojima, 2004) และควรที่จะกำหนดเวลาทำงานและพักผ่อนให้พอเหมาะ หากเร่งทำงานจนไม่ได้พัก ก็อาจจะทำให้วันต่อมาไม่สามารถทำงานได้ตามตาราง คุณภาพอาจจะตกลงได้

บรรณานุกรม

1. Shigeru Miyamoto. (1998). The Legend of Zelda: Ocarina of Time ใน N64 The Legend of Zelda: Ocarina of Time. ญี่ปุ่น: Nintendo Co., Ltd.
2. รายการโทรทัศน์เรื่อง Angry Videogame nerd (2001-2018)
3. โฆษณาเรื่อง For The Player (2016)
4. ภาพยนตร์เรื่อง Bring it on (2000)
5. หนังสือการ์ตูนเรื่อง Carabas (2003)
6. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Scutes on my mind (2015)
7. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง My Neighbors The Yamadas (1999)
8. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Only Yesterday (1991)
9. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Player Two (2016)
10. ภาพยนตร์แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง FLCL (2000)
11. Shigeru Miyamoto. (2005) Interview with Videogame demigod ใน Electronic Gaming Monthly volume 128. United States: EGM Media, LLC
12. Hideo Kojima. (2004). Metal Gear Solid: Snake Eater ใน PS2 Metal Gear Solid: Snake Eater. ญี่ปุ่น: Konami Co., Ltd.

ประวัติ

ชื่อ -สกุล นาย ฌภัทร ชินวัตร
ที่อยู่ 50/64 หมู่ 14 หมู่บ้านกฤษดานคร 28 ถ.บางนาตลาด ต.บางแก้ว อ.บางพลี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550 จบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา จากโรงเรียนลาซาล
พ.ศ. 2553 จบการศึกษาระดับมัธยมต้น จากโรงเรียนราชวินิตบางแก้ว
พ.ศ. 2556 จบการศึกษาระดับมัธยมปลาย จากโรงเรียนราชวินิตบางแก้ว
พ.ศ. 2560 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

ผลงาน

พ.ศ. 2558 กำกับแอนิเมชันสั้น “Decision”
พ.ศ. 2559 กำกับแอนิเมชันสั้น “Hands”
พ.ศ. 2559 กำกับภาพยนตร์สั้น “Pojaman”
พ.ศ. 2559 กำกับภาพยนตร์สั้น “Pojaman Episode 2: Lu-renger is here”
พ.ศ. 2559 ผู้กำกับภาพเครื่องไหวในแอนิเมชันสั้น “Last light in Univere”
พ.ศ. 2560 กำกับแอนิเมชันสั้น “Fisherman and The Path”
พ.ศ. 2560 กำกับแอนิเมชันสั้น “Me and My roommate”
พ.ศ. 2561 กำกับแอนิเมชันสั้น “Memory Slot 1”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้