

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ “คืนอัสภรย์วัน 12 ขวบ”

2D ANIMATION DRAWN ON COMPUTER “Miracle Night”



นางสาวศรัญญาพร ตะเภาน้อย

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ “คืนอัศจรรย์วัน 12 ขวบ”

2D ANIMATION DRAWN ON COMPUTER “Miracle Night”



นางสาวศรัญญาพร ตะพาน้อย
Miss. SARANYAPORN TAPAONOI

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่.....

(อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ “คืน
อัศจรรย์วัน 12 ขวบ”
2D ANIMATION DRAWN ON COMPUTER “Miracle Night”

ชื่อ นางสาวศรัญญาพร ตะเกาน้อย
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ
กลุ่มวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์
ปีการศึกษา 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เตือนฤดี รักใหม่

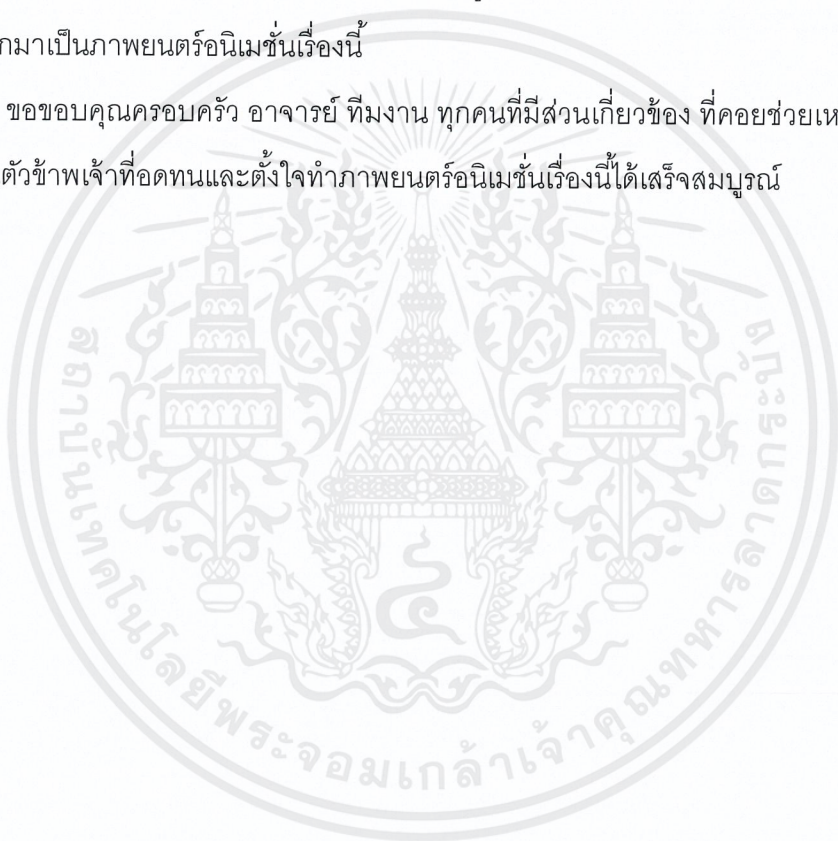
บทคัดย่อ

โครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ เรื่อง คืนอัศจรรย์วัน 12 ขวบ นี้ เป็นภาพยนตร์ที่นำเรื่องราวมาจากตอนหนึ่งในหนังสือการ์ตูน My Mania เล่ม 1 ผลงานของ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ นำมาผสมผสานกับการวาดด้วยเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ ผ่านเรื่องราวของเด็กชายที่ติดเกมส์และเจอกับคนที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตเด็กชายไปตลอดกาล ทั้งนี้เพื่อที่จะให้ผู้ชมได้ขบคิดและจะสอนให้รู้จักการเห็นค่าใช้เวลาที่มีให้ถูกต้อง และมองเห็นความสำคัญของอย่างอื่นรอบตัว และเกิดทัศนคติที่ดี ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของโครงการนี้

กิตติกรรมประกาศ

ตลอดกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงกระบวนการทำงาน เริ่มจากการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ขั้นตอนการผลิต ไปจนถึงหลังการผลิต ซึ่งการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ข้าพเจ้าได้นำความรู้และความชอบของข้าพเจ้ามาประยุกต์ใช้จนเสร็จออกมาเป็นภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้

ขอขอบคุณครอบครัว อาจารย์ ทีมงาน ทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่คอยช่วยเหลือ และขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าที่อดทนและตั้งใจทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ได้เสร็จสมบูรณ์



๗

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
หลักการพื้นฐานของอนิเมชัน.....	4
ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน.....	6
อนิเมชันแบบ Drawn Animation.....	8
การศึกษาผลงานอนิเมชัน เทคนิค Drawn Animation.....	9
กินอิศจรรย์วัน 12 ขวบ.....	11
ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไข.....	12
3 บทภาพยนตร์อนิเมชัน 2 D.....	14
ข้อมูลเกี่ยวกับบทภาพยนตร์.....	14
พล็อต (Plot).....	14

ก

โครงเรื่องย่อ (Synopsis)	14
โครงเรื่องขยาย (Treatment)	14
บทภาพยนตร์ (Screenplay)	15
ตัวอย่าง Story Board	19
4 ขั้นตอนการทำงาน.....	22
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre Production)	22
ขั้นตอนการทำภาพยนตร์อนิเมชัน (Production).....	24
ขั้นตอนหลังการทำภาพยนตร์อนิเมชัน (Post Production)	27
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	28
บทสรุปการทำงาน.....	28
ปัญหาในการทำงาน	28
ข้อเสนอแนะ.....	29
บรรณานุกรม	30
ภาคผนวก	31
ภาคผนวก ก เกมส้อออนไลน์.....	32
ประวัติผู้วิจัย	34

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนที่ของอนิเมชั่น	5
2	ตัวอย่างภาพในเรื่อง Sidewalk	9
3	ตัวอย่างภาพในเรื่อง PALM ROT	10
4	ตัวอย่างภาพในเรื่อง PALM ROT	10
5	ภาพปกเรื่อง คีนอัสจรรยวัน 12 ขวบ	11
6	ภาพตัวอย่าง Story Board ชุดที่ 1	19
7	ภาพตัวอย่าง Story Board ชุดที่ 2	20
8	ภาพตัวอย่าง Story Board ชุดที่ 3	21
9	ภาพสเก็ตตัวละครเด็กชาย	22
10	ภาพสเก็ตตัวละครลุง	23
11	ภาพฉากในเรื่อง คีนอัสจรรยวัน 12 ขวบ	23
12	ภาพการวาดฉากต่างๆ ด้วยโปรแกรม Photoshop	24
13	ภาพฉากเปิดเรื่อง	25
14	ภาพตัวอย่างการขยับแต่ละเฟรม	26
15	ภาพตัวอย่างการ Render Video.	26
16	ภาพตัวอย่างในการใช้โปรแกรม Premiere Pro Cs6	27

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้นำเรื่องมาจากการ์ตูนสั้นเรื่อง คินอัสจรรยวัน 12 ขวบ ในหนังสือ my mania เล่ม 1 ของเอกสิทธิ์ ไทรัตน์ ซึ่งตัวข้าพเจ้าประทับใจในเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้ในแง่ข้อคิดและการสอนให้เรารู้จักการเห็นค่าใช้เวลาที่มีให้ถูกต้อง และมองเห็นความสำคัญอย่างอื่นรอบตัวที่ไม่ใช่แค่สิ่งที่เราชอบอย่างเดียว

ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะนำเสนอ เสนอภาพเรื่องราวในวันหนึ่งของเด็กชายที่ติดเกมส์ และเจอกับคนที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตเด็กชายไปตลอดกาล โดยจะใช้เทคนิค drawn on computer ในการวาดภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวผลงานนี้จะทำให้คนดูได้รับความบันเทิงและแง่คิดที่ดี รวมทั้งคนดูสามารถจินตนาการไปพร้อมกับภาพเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้

การทำภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ได้นำความรู้จากการฝึกฝนและศึกษาทักษะทางการผลิตอนิเมชัน ตั้งแต่กระบวนการก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และหลังการผลิต มาประยุกต์และปรับใช้กับงานให้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสื่อสารแนวคิดของเรื่องในการที่สอนให้รู้จักใช้เวลาให้มีค่า
2. เพื่อศึกษาและเรียนรู้การผลิตอนิเมชัน เพื่อเป็นประสบการณ์ภาพยนต์เป็น

ความรู้พื้นฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

เทคนิควาดและลงสีด้วยคอมพิวเตอร์

ความยาว 5 นาที

ระบบ Format 16.9 ระบบ DVD

ลักษณะของโครงการ

นำเรื่องราวของเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่ได้เล่นเกมและเจอกับคนที่เปลี่ยนชีวิตเขาไปตลอดกาล มานำเสนอด้วยภาพยนตร์อนิเมชัน 2D โดยใช้เทคนิคการ drawn on computer ในการผลิต โดยมี การศึกษาโทนีและศึกษารายละเอียดขั้นตอนการผลิตอนิเมชัน 2D จากงานภาพประกอบและ งานอนิเมชันต่างๆที่สนใจเพื่อนำมาปรับใช้กับอนิเมชันเรื่องนี้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. นำตัวละครและฉากจากการ์ตูนมาออกแบบใหม่ในลายเส้นของตนเอง
2. ทำการออกแบบฉาก บ้าน ร้านเกมส์ มิติในเกมส์ ห้องแลปโดยมีการอ้างอิงจาก สถานที่จริง
3. เขียน Animatic โดยวางแผนเรื่องของภาพและเสียง
4. ร่างฉากและลงสี
5. นำฉากและตัวละครมาประกอบเข้าด้วยกัน ในโปรแกรม Photoshop CS 6
6. ตัดต่อและเรนเดอร์งาน ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS 6
7. นำเสนอผลงานภาพยนตร์อนิเมชันเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์ในรูปแบบ DVD

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเพิ่มขึ้นเพื่อใช้ในการประกอบวิชาชีพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เสริมสร้างประสบการณ์และทักษะการจัดการในการทำงาน
3. ผู้ชมได้เกิดและความสนุกจากภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มากนัก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันชั้นนี้นำเสนอเรื่องราวของเด็กชายติดเกมส์และได้เจอกับคนจะสอนให้รู้ถึงคุณค่าของเวลา การดำเนินงานในขั้นแรกจะเป็นการค้นคว้า คัดเลือกและปรับลดความจริงของคาแรคเตอร์ตัวละคร นาก และหยิบยกเรื่องราวคืนอัศจรรย์วัน 12 ขวบ มาทำเป็นอนิเมชันเพื่อให้เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย

หลักการพื้นฐานของอนิเมชัน¹

อนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาด หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจับเก็บภาพแบบอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช คำว่า อนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์อนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)

อนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์

จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่อนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ : 2552 : 222) สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่างๆให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการ

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนที่ของอนิเมชัน

ที่มา : Pixenna. Animation[ออนไลน์], สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.kanlayanee.ac.th/animation/picture/cartoon_1.gif

¹ Prapada Teetaree, หลักการพื้นฐานของอนิเมชัน[ออนไลน์]. สืบค้น 14 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>

ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน ²

ไอเดีย (Idea) หรือบางคนอาจใช้คำว่า แรงบันดาลใจ (Inspiration) ซึ่งจะเป็น สิ่งแรกที่เราสร้างสรรค์จินตนาการและ ความคิด ของเราว่าผู้ชมของเราควรเป็นใคร อะไรที่เรา ต้องการ ให้ผู้ชมทราบ ภายหลังจากที่ชมไปแล้ว ควรให้เรื่องที่เราร่าง ออกมา เป็นสไตล์ไหน ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์ ที่เราได้อ่านได้พบเห็น และสิ่งต่างๆ รอบตัว เป็นต้น

โครงเรื่อง (Story) โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ จาก แนวคิด และที่สำคัญเราควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรจะมีการหักมุมอย่างน้อยเพียงไร สามารถ สร้างความ บันเทิงได้หรือไม่ และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ จนสามารถระลึกในความทรงจำ และทำให้คนพูดถึง ตราบนานเท่านานหรือเปล่า

สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุมกล้อง เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหว โดยให้รายละเอียดต่างๆเช่น ผู้จัดทำ เสียงดนตรี (Musidicians) เสียงประกอบ (Sound Effects) จิตรกรในการวาดหรือนักออกแบบตัวละคร (Artists) และแอนิเมเตอร์ (Animators) สร้างภาพให้กับตัวละคร (Characters Design) ขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบและกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิกบทบาทต่างๆ และท่าทางการเคลื่อนไหว ให้กับตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion)

บอร์ดภาพนิ่ง หรือที่รู้จักกันทั่วไปว่า สตอรี่บอร์ด (Storyboards) เป็นการนำภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นอารมณ์ในเหตุการณ์นั้นๆสีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่างๆของตัวละครบอกถึงสถานที่ และมุมมองของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมด จะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

บันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่เราได้ออกแบบตัวละครและสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว เราก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้อย่างยิ่ง บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง Soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วจะมีดังนี้คือ

- เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

- บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรง ตามเนื้อเรื่องที่สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ

- เสียงประกอบ (Sound Effects) เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบ จะทำให้เกิดรู้สึก สมจริงสมจัง มีจินตนาการเช่น เสียงระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย

- ดนตรีประกอบ (Music) ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์

ตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน (Animatic Checking) Animatic คือการนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวคิด สร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียง ประโยชน์ของการทำ Animatic คือเวลานำเสนองานงานแอนิเมชันเบื้องต้น จะไม่หยาบเกินไปสามารถสื่อแนวคิดหลักใหญ่ๆ ช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะผลิตเป็น ภาพยนตร์ ทบทวนกรอบเวลา การดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับแต่งเพิ่มเติมภาพหรือ ตัดเข้าสู่ฉากอื่นได้ทันที เพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะ และองค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำแอนิเมชัน

ปรับแต่งชิ้นงาน (Refining the Animation) หลังจากที่เราได้ทำ Animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุงและ ตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ด และขั้นตอนอื่นๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะงานศิลป์ (Character Art) ฉากหลัง (Background) เสียง (Sound) เวลา (Timeing) และส่วนประกอบอื่นๆ จนกระทั่งเข้าสู่การผลิตงานแอนิเมชันต่อไป โดยการวาดเส้นด้วยคอมพิวเตอร์ การลงสีฉากและตัวละคร ภาพประกอบและเสียงต่อไป (Composting) ซึ่งในอดีตการปรับเปลี่ยนแผนงานการทำ ภาพยนตร์การ์ตูน มีค่าใช้จ่ายสูง แต่ในปัจจุบันนี้ได้นำระบบดิจิทัลคือคอมพิวเตอร์นั่นเองเข้ามาช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันทำให้ประหยัด ค่าใช้จ่ายได้มากขึ้น

²อาจารย์เลย์(Layiji), ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน [ออนไลน์].

สืบค้น 14 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/nonghanwit98/lesson2>

อนิเมชันแบบ Drawn Animation ³

อนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆ ภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่ก่นาที่ข้อดีของการทำอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้อนิเมเตอร์ จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

เรามักได้ยินในชื่อ Cel animation ซึ่งหมายถึงการวาดภาพด้วยมือลงบนแผ่นเซลใสที่ละแผ่น แล้วนำไปวางซ้อนบนภาพแบ็คกราวด์ (ซึ่งอาจวาดด้วยมือเหมือนกัน หรือเป็นภาพถ่ายก็ได้) จากนั้นก็ใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมก่อนจะนำไปฉายให้ดูเหมือนเคลื่อนไหวนั่นเอง ปัจจุบัน การวาดบนแผ่นเซลแทบสูญพันธุ์แล้วเพราะเราวาดลงบนวัสดุอื่นและสแกนเข้า คอมพิวเตอร์ได้โดยตรง (หรือจะวาดในคอมพิวเตอร์เลยก็ได้) แลเมื่อแต่งภาพในคอมพิวเตอร์เสร็จก็พริบตาออกมาเป็นฟิล์มฉายได้ทันที อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเทคโนโลยีจะล้ำแค่ไหน อนิเมเตอร์ศิลปินที่เลือกทำอนิเมชันแนวนี้ก็ยังนิยมนักวาดเส้นสาย สีเส้น ฯลฯ แบบเดิมไว้เสมอ อนิเมชันดั้งเดิมที่วันนี้ยังแบ่งออกได้คร่าวๆ เป็น อนิเมชันชนิดเต็มรูปแบบ (Full animation = ใส่รายละเอียดประณีตบรรจง เน้นความสมจริง) และอนิเมชันชนิดลดทอนรายละเอียด (Limited animation = ประหยัดกว่า เน้นความสมจริงน้อยกว่า ดูเป็นการ์ตูนกว่า)

Multi-sketch (ย่อมาจาก Multimedia Sketch) อนิเมเตอร์ชื่อ เรนัต ชาร์ไบลอฟ กับ เคน ลี คิลลาร์ด คิดค้นเทคนิคนี้ขึ้นเมื่อปี 2005 นี้เอง วิถีหลักของพวกเขาคือ นำเทคนิควาดภาพด้วยมือแบบดั้งเดิมมาผสมเทคนิคดิจิทัล ส่วนวิธีการก็คือ การสเก็ตช์ภาพลงไบบนแท็บเล็ตพีซี (Tablet PC – คอมพิวเตอร์แบบพกพาที่สามารถป้อนข้อมูลเข้าไปได้โดยใช้ปากกา) พร้อมๆ กับอัดเสียงบรรยายไปด้วยแบบด้นสดๆ และใช้โปรแกรมเก็บเจอร์ภาพหน้าจอจัดการแปลงภาพที่วาดนั้นออกมาเป็นไฟล์ วิดีโอฟอร์แมตต่างๆ งานที่ได้จะดูสด ไม่เนี้ยบแต่ก็มีชีวิตชีวา แล้วยังประหยัดมาก เพราะลงทุนซื้อแท็บเล็ตตัวเดียวแต่ไม่ต้องมีกล้องหรือ ซอฟต์แวร์ทำอนิเมชันแพงๆ ใดๆ ทั้งสิ้น

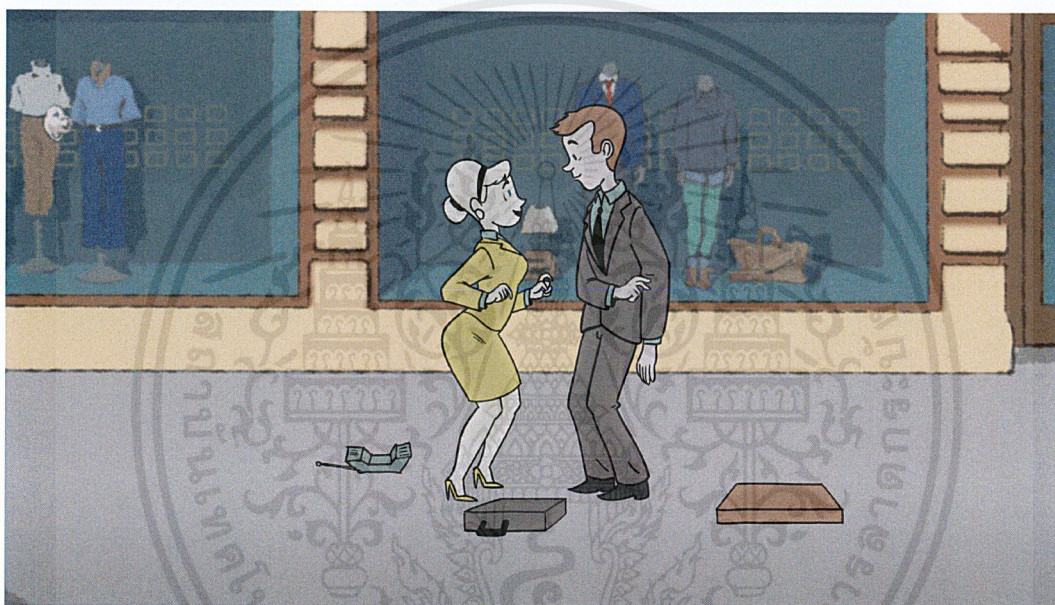
³ อนิเมชันแบบ Drawn Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 14 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimation>

การศึกษาผลงานอนิเมชัน เทคนิค Drawn Animation

Sidewalk

Sidewalk เป็นอนิเมชัน 2D ขนาดสั้น ที่สร้างสรรค์และกำกับโดย Celia Bullwinkel บอกเล่าเรื่องราวของ ผู้หญิงคนหนึ่งเดินทางผ่านช่วงเวลาของชีวิต และร่างกายของเธอก็เผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทำให้เธอได้เรียนรู้ที่จะรักตัวเองให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพในเรื่อง Sidewalk

ที่มา : Celiabullwinkel. Sidewalk [ออนไลน์], สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก

http://celiabullwinkel.com/site_2013/wp-content/uploads/2013/06/Screen-shot-2013-06-07-at-2.51.33-PM.png

PALM ROT

PALM ROT เป็นผลงานเทคนิค 2D ของ Ryan Gillis เป็นเรื่องราวของ บิล นักพ่นยาฆ่าแมลงได้ค้นพบกล่อ่งกล่องหนึ่งทีรอดจากการระเบิดอยู่ในซากหลังระเบิดนั้น ด้วยความอยากรู้อยากเห็นเค้าจึงนำกล่อ่งกล่องนั้นขึ้นเครื่องบินเล็กของเค้ากลับมา และนั่นคือจุดเริ่มต้น ที่ทำให้เค้าได้เรียนรู้ที่จะเสียใจเป็นครั้งแรก



ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพในเรื่อง PALM ROT

ที่มา : esse James Dean. PALM ROT[ออนไลน์], สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก

https://i.vimeocdn.com/video/538525759_640.jpg



ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพในเรื่อง PALM ROT

ที่มา : esse James Dean. PALM ROT[ออนไลน์], สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก

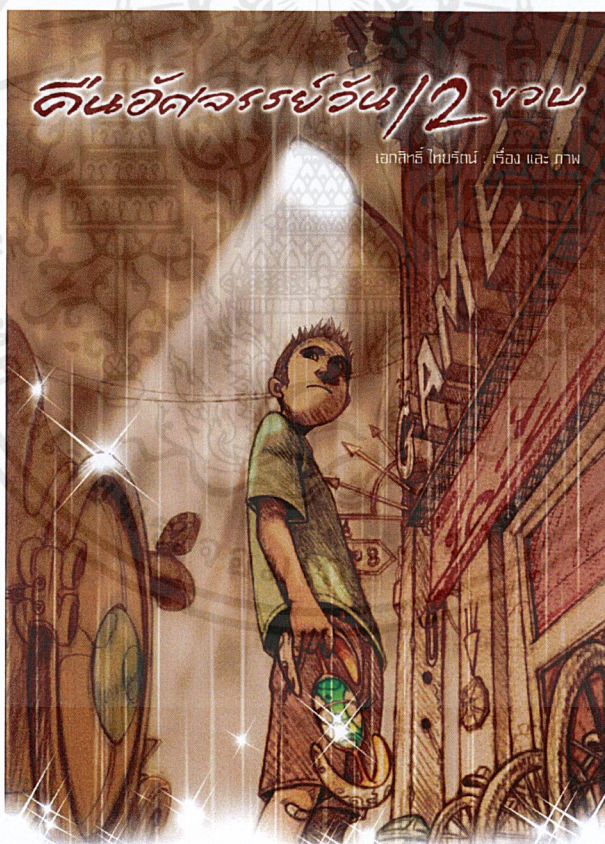
http://www.catsuka.com/interf/vignettes_news/big/palmrot.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กินอัสจรรยวัน 12 ขวบ ⁴

กินอัสจรรยวัน 12 ขวบ เป็นเรื่องสั้นใน รวมเรื่องสั้นจิตหลุด (My Mania) เป็นหนังสือการ์ตูนไทย ผลงานของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ลิขสิทธิ์เป็นของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ โดยเนื้อหาในเรื่องเป็นการรวมเรื่องสั้นแนวสยองขวัญ จากสายเส้นที่สวຍงาม และจากมุมมองที่สร้างความน่าสนใจ

กินอัสจรรยวัน 12 ขวบ เป็นเรื่องของเด็กคนหนึ่งซึ่งอยากเล่นเกมส่มากแต่ถูกพ่อคัดค้าน จึงทำให้เขาต้องพบกับผู้ชายแก่คนหนึ่งซึ่งบอกกับเขาว่าจะให้เล่นเกมส่แต่ต้องแลกกับอายุขัยของเขาเอง



ภาพที่ 5 ภาพปกเรื่อง กินอัสจรรยวัน 12 ขวบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไข⁵

“ติดเกมส์” คือพฤติกรรมที่ถูกพูดถึงบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่นและเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมสั่นเกิดเป็นปัญหาต่างๆตามมา ดังข่าวต่างๆที่หลายคนเคยเห็น ซึ่งในปัจจุบันก็มีเกมส์ต่าง ๆ มากมายที่พร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น ทั้งเกมส์ออนไลน์ ออฟไลน์ ซึ่งคงยากหากเราจะห้ามเด็กไม่ให้สัมผัสกับสิ่งเหล่านี้ แล้วผู้ปกครองจะมีวิธีสังเกตพฤติกรรม และแก้ปัญหาการติดเกมส์นี้ได้อย่างไร?

นพ. จิตริน ใจดี จิตแพทย์ประจำศูนย์จิตเวชกรุงเทพ โรงพยาบาลกรุงเทพ ได้บอกถึงพฤติกรรมติดเกมว่า โดยธรรมชาติของเกมนั้นมักจะออกแบบมาเพื่อสนองความต้องการของผู้เล่นอยู่แล้ว คือ มักจะให้มีการผ่านด่านเป็นขั้นๆขึ้นไปเรื่อยๆและจะได้รับรางวัลทันทีเมื่อทำภารกิจของเกมสำเร็จ จนทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการที่ตนกำลังเล่นอยู่นั้นมีความก้าวหน้าและพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ในเมื่อความต้องการของตนเองได้รับการตอบสนองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้เล่นก็เลยอยากที่จะเล่นเกมต่อไปโดยไม่อยากหยุด จนอาจเกิด “ ภาวะติดเกม ” ขึ้นได้ ซึ่งทำให้ส่งผลเสียตามมาได้หลายประการ เช่น ข้อเสียของการติดเกม – ต่อตนเอง

พัฒนาการ(ในเด็ก) : พัฒนาการที่ด้นนั้นต้องอาศัยปัจจัยกระตุ้นหรือปัจจัยส่งเสริมในหลายๆ ด้าน เช่น โภชนาการ การเล่น การมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การออกกำลังกาย โดยที่การเล่นแต่เพียงอย่างเดียวจะทำให้ได้สิ่งเหล่านี้ไม่ครบและส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการของเด็กได้

จิตใจ: ในเด็กอาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบขึ้นได้ และอาจมีอารมณ์หงุดหงิด มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หรือไม่พอใจหากไม่ได้เล่นเกมตามที่ตนต้องการ

ต่อครอบครัว : อาจก่อให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว การปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวลดน้อยลงทำให้เกิดความเหินห่าง

ต่อสังคม : ส่งผลกระทบต่อการเรียนและการทำงาน

อย่างไรก็ตามหากเด็กหรือผู้ปกครองรู้จักเลือกประเภทและแบ่งเวลาในการเล่นให้เหมาะสม ก็อาจจะได้รับประโยชน์อยู่บ้าง เช่น ได้รับความสนุกเพลิดเพลิน ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้ช่วยในเรื่องการวางแผน หรือส่งเสริมทักษะด้านภาษา แต่ผู้ปกครองหรือผู้เล่นเกมก็

ควรตระหนักอยู่เสมอว่า ทักษะต่างๆเหล่านี้ก็สามารถที่จะได้รับการพัฒนาโดยวิธีอื่นๆ อีก เช่น กิจกรรมสันทนาการ กีฬา คนตรี เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้ปกครองก็ต้องคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กว่าเริ่มเล่นเกมมากเกินไปจนเกิดการติดแล้วหรือยัง เพื่อที่จะช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก่อนเกิดปัญหาหรือผลเสียที่กล่าวไป

วิธีการสังเกตพฤติกรรมติดเกม

หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไป ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด, ใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อยๆ, เมื่อถูกบังคับให้หยุดเล่น จะมีพฤติกรรมต่อต้าน , ส่งผลต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ การเรียน / ทำงาน , แยกตัวออกจากสังคม ไม่ค่อยทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

วิธีช่วยเหลือเด็กติดเกม

ผู้ช่วยเหลือควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็กก่อนเริ่มการปรับพฤติกรรม วิธีที่ดีที่สุดคือ การตกลงกติกากันให้ชัดเจนก่อนอนุญาตให้เด็กเล่นเกม ควรเอาจริงเอาจังกับข้อตกลงหรือกติกาที่ได้ตั้งไว้ สร้างแรงจูงใจในการเลิกให้กับเด็ก เช่น หากกำลังปรับลดชั่วโมงการเล่นเกม ก็ควรหากิจกรรมที่น่าสนใจมาทดแทนการเล่นเกมนั้นที และถ้าเด็กทำได้ก็ควรชม / ให้กำลังใจ หรือให้รางวัล ค่อยๆปรับพฤติกรรมทีละน้อย แบบค่อยเป็นค่อยไป แต่สม่ำเสมอ

ปัญหาเด็กติดเกมนั้นสามารถป้องกันและแก้ไขได้ซึ่งผู้ปกครองต้องให้ความสนใจและความอดทน โดยไม่ว่าเด็กจะใช้เทคโนโลยีอะไรก็ควรให้คำแนะนำและดูแลอย่างใกล้ชิด เพราะนอกจากเทคโนโลยีจะมีประโยชน์แล้ว หากใช้ไม่เหมาะสม ก็ให้โทษได้เช่นกัน

⁴ นพ. จิตริน ใจดี. ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไข[ออนไลน์], สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.it24hrs.com/2014/problem-of-game/>

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ข้อมูลเกี่ยวกับบทภาพยนตร์

1.1 พล็อต (Plot)

เด็กผู้ชายคนหนึ่งซึ่งอยากเล่นเกมสแมกแต่ถูกพ่อคัดค้าน จึงทำให้เขาต้องพบกับผู้ชายแก่คนหนึ่งซึ่งบอกกับเขาว่าจะให้เล่นเกมสแมกแต่ต้องแลกกับอายุขัยของเขา

1.2 โครงเรื่องย่อ (Synopsis)

เด็กผู้ชายคนหนึ่งซึ่งอยากเล่นเกมสแมกแต่ทุกอย่างไม่เอื้ออำนวยกับเขา จนวันหนึ่งมีลุงแก่ๆมายื่นข้อเสนอว่าถ้าเขายอมแลกอายุขัย เด็กชายจะได้เล่นเกมสแมกที่ดีที่สุดในโลก เด็กชายยอมแลกทุกอย่างเพื่อเล่นเกมสแมกนั้น จนสุดท้ายอายุขัยของเด็กชายใกล้จะหมดลง เด็กชายจึงได้เรียนรู้ถึงคุณค่าของชีวิตและการใช้เวลา เขาได้อายุขัยคืนและเติบโตเป็นนักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะที่สร้างใหม่แมชชีนเพื่อย้อนเวลากลับไปเตือนตัวเขาในอดีตได้

1.3 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

- เด็กชายนั่งเล่นเกมสแมกอยู่ในร้านเกมสแมก
- พ่อโทรมาหาเด็กชายแต่เด็กชายไม่รับ
- เกมสแมกเวลาหมดเด็กชายไม่มีเงินเล่นต่อจึงเดินกลับบ้าน
- ระหว่างเดินทางกลับบ้านเด็กชายได้เจอลุงคนหนึ่ง
- ลุงได้ยื่นข้อเสนอว่าจะให้เล่นเกมสแมกที่สนุกที่สุดแต่ต้องแลกกับอายุขัยของเด็กชาย
- เด็กชายลังเลแต่ก็ตกลง
- ลุงพาเด็กชายมาที่ห้องเกมสแมกที่ล้ำยุคมากๆ
- เด็กชายเล่นเกมสแมกจนลืมวันลืมเวลาจนอายุขัยจะหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตอนที่เด็กชายกำลังจะหมดสติ พ่อของเด็กชายโทรและส่งข้อความมา
- เด็กชายร้องไห้และคิดได้
- ลุงกินอายุขัยให้เด็กชาย
- เด็กชายตั้งใจเรียน โตขึ้นจนได้เป็นนักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะที่สร้างไหม้เมฆขึ้น
- เด็กชายที่โตได้ย้อนเวลากลับไปหาตัวเขาในตอนที่เด็กเพื่อจะสอนให้รู้ถึงคุณค่าของเวลา

บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Shot	ภาพ	เสียง
Sequence A		
Scene 1 : ร้านเกมส์		
1.	ภาพ LS ร้านเกมส์	บรรยากาศ/ดนตรีเพลง Don Rourke โดย DCguttiAC
2.	ภาพ CS โปสเตอร์เกมส์ Samurai Online	บรรยากาศ/ดนตรีเพลง Don Rourke โดย DCguttiAC
3.	ภาพ CS มือเด็กชายเล่นเกมส์	เสียงพิมพ์คีย์บอร์ด/ดนตรีเพลง Don Rourke โดย DCguttiAC
4.	ภาพ MS หน้าเด็กชาย	เสียงพิมพ์คีย์บอร์ด/ดนตรีเพลง Don Rourke โดย DCguttiAC
5.	ภาพ MS เด็กชายเล่นคอมพิวเตอร์	บรรยากาศ/เสียงเกมส์ Over
6.	ภาพ CS โทรศัพท์เข้าเด็กชายกดไม่รับสาย	บรรยากาศ/เสียงโทรศัพท์สั้น
7.	ภาพ MS เด็กชายล้วงกระเป๋าหางเงิน	บรรยากาศ/เสียงคั่นกระเป๋า
8.	ภาพ CS กระเป๋าหางเงินเด็กชายว่างเปล่า	บรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot

ภาพ

เสียง

Sequence A

Scene 1 : ร้านเกมส์

- 9.ภาพ MS เด็กชายมองมือสั่นที่จับกระเป๋าทิ้งวางเปล่า
- 10.ภาพ MS เด็กชายเอามือออกจากกระเป๋าทิ้ง
- บรรยากาศ
- บรรยากาศ

Sequence B

Scene 2 : หน้าร้านเกมส์

- 11.ภาพ LS เด็กชายเปิดประตูออกจากร้านเกมส์
- บรรยากาศ

Sequence C

Scene 3 : ทางเดินกลับบ้าน

- 12.ภาพ MS เด็กชายเดินกลับบ้าน
- 13.ภาพ MS เด็กชายเดินมาชนกับลุง
- 14.ภาพ LS เด็กชายล้มแล้วนั่งอยู่ที่พื้น
- 15.ภาพ LS เด็กชายเห็นลุง
- 16.ภาพ LS ลุงนั่งลงมาเด็กชาย
- 17.ภาพ MS ลุงยื่นกระดาษให้เด็กชาย
- 18.ภาพ CS หน้าเด็กชายกลัว
- 19.ภาพ MS โปสเตอร์เกมส์
- เสียงเดิน/บรรยากาศ
- เสียงชน/บรรยากาศ
- เสียงล้ม/บรรยากาศ
- บรรยากาศ
- บรรยากาศ
- บรรยากาศ
- บรรยากาศ
- บรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shot

ภาพ

เสียง

Sequence D

Scene 4 : ห้องเล่นเกมส์

21.	ภาพ MS ประตูเปิด	เสียงประตูเปิด/บรรยากาศ
22.	ภาพ LS เด็กชายตะลึงห้องเกมส์	เสียงเปิดเกมส์/บรรยากาศ
23.	ภาพ MS ลุงยื่นอุปกรณ์ให้เด็กชาย	บรรยากาศ
24.	ภาพ MS เด็กชายลังเล	บรรยากาศ
25.	ภาพ CS มือเด็กชายยื่นไปรับ	บรรยากาศ
26.	ภาพ CS มือเด็กชายเล่นเกมส์	เสียงพิมพ์/บรรยากาศ
27.	ภาพ CS หน้าเด็กชาย	เสียงพิมพ์/บรรยากาศ
28.	ภาพ LS ลุงยื่นมองเด็กชายเล่นเกมส์	เสียงเกมส์/บรรยากาศ
29.	ภาพ CS เด็กชายกุมหัวใจ	เสียงหัวใจ/บรรยากาศ
30.	ภาพ CS หน้าเด็กชายที่สะท้อนกระจกแก๊ง	เสียงหัวใจ/บรรยากาศ
31.	ภาพ MS ลุงกลับเป็นหนุ่ม	เสียงหัวใจ/บรรยากาศ
32.	ภาพ CS อุปกรณ์แลกอายุขัย	เสียงหัวใจ/บรรยากาศ
33.	ภาพ MS เด็กชายล้มแล้วมือถือกระเด็น	เสียงล้ม/บรรยากาศ
34.	ภาพ CS มือถือมีพ่อโทรเข้ามา	เสียงสั้น/ดนตรี เพลง Letting Go โดย Darian Stavans
35.	ภาพ CS เด็กชายไหว้ทั้งน้ำตา	เสียงสั้น/ดนตรี เพลง Letting Go โดย Darian Stavans
36.	ภาพ CS ลุงยิ้มมา	เสียงสั้น/ดนตรี เพลง Letting Go โดย Darian Stavans

Shot

ภาพ

เสียง

Sequence D

Scene 4 : ห้องเล่นเกมส์

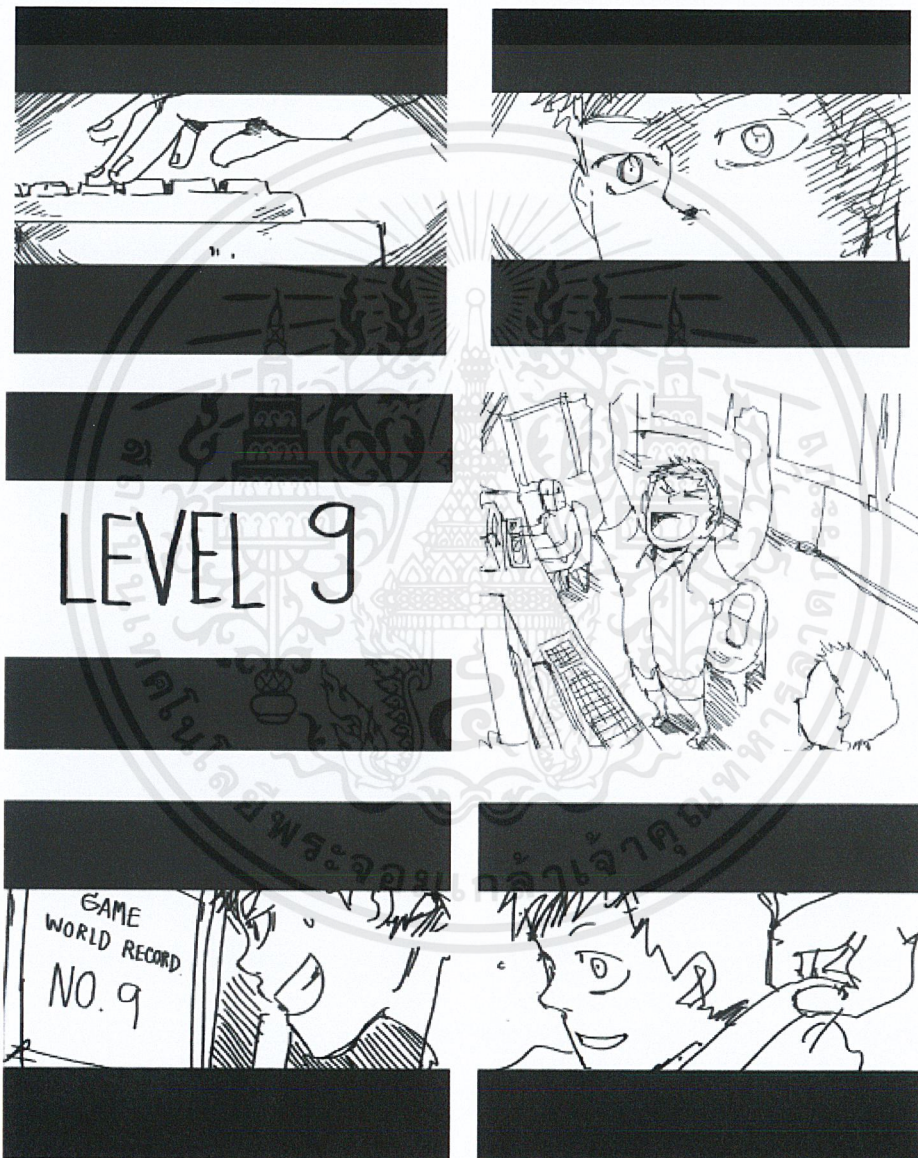
37. ภาพ CS เด็กชายเอ้อมไปจับอุปกรณ์
- ดนตรี เพลง
Letting Go โดย Darian Stavans
38. ภาพ CS มือถือสั่น
- เสียงสั่น/ดนตรี เพลง
Letting Go โดย Darian Stavans

Sequence F

Scene 5 : บ้านลุง

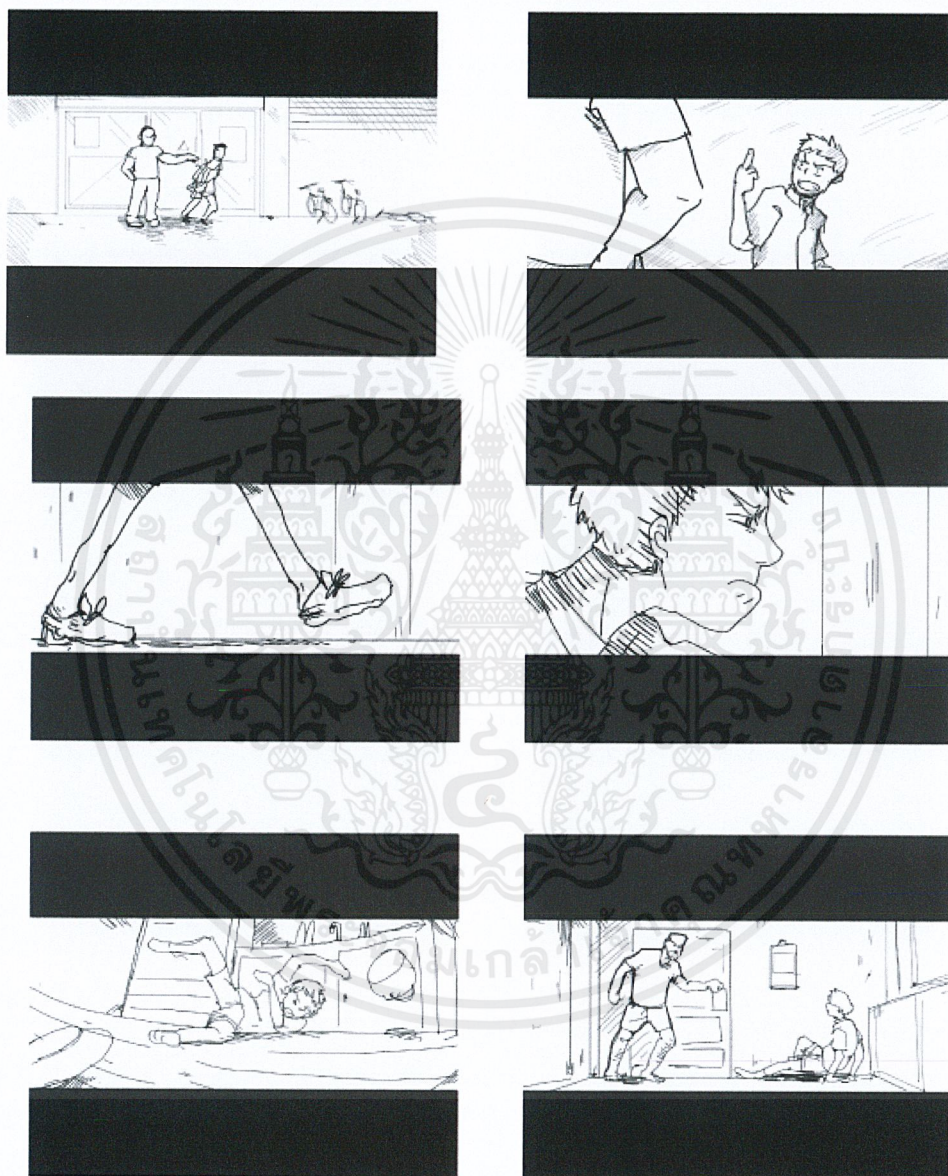
39. ภาพ LS ลุงยืนมองรูปอดีตของตัวเองแล้วเดินไป
- ดนตรี เพลง
Letting Go โดย Darian Stavans
40. ภาพ MS ประตูเปิด
- เสียงเปิดประตู/บรรยากาศ
41. ภาพ CS หนังสือและอุปกรณ์บนโต๊ะไป
- ดนตรี เพลง
Peace Of God โดย A 4 J Project
42. ภาพ LS ลุงนั่งในห้องแลปของตัวเอง
- ดนตรี เพลง
Peace Of God โดย A 4 J Project

ตัวอย่าง Story Board



ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่าง Story Board ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่าง Story Board ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่าง Story Board ชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre Production)

ขั้นตอนการเตรียมงานนั้นถือเป็นขั้นตอนสำคัญ เพราะเป็นขั้นตอนที่กำหนดแนวทางทั้งหมดของงานว่าจะเป็นไปได้ในทิศทางใด ซึ่งขั้นตอนมีดังต่อไปนี้

การออกแบบตัวละคร

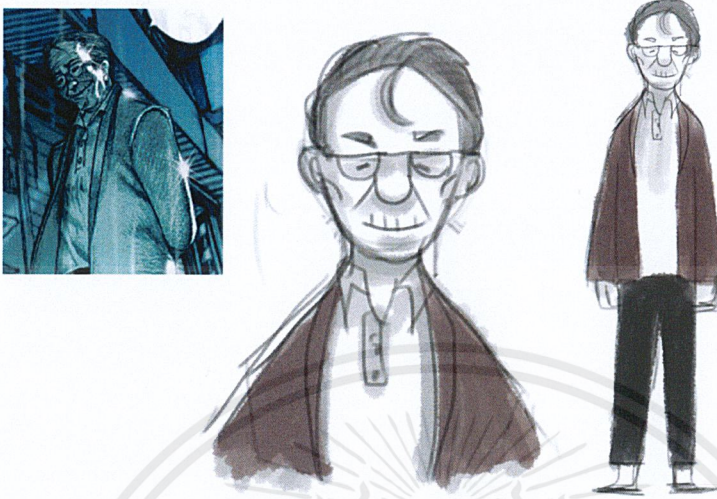
ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “ก๊นัศจรรย์วัน 12 ขวบ” เป็นเรื่องราวเด็กผู้ชายคนหนึ่งซึ่งอยากเล่นเกมสั้มากแต่ถูกพ่อคัดค้าน จึงทำให้เขาต้องพบกับผู้ชายแก่คนหนึ่งซึ่งบอกกับเขาว่าจะให้เล่นเกมสั้มแต่ต้องแลกกับอายุขัยของเขา ด้วยความที่เรื่องนี้นำมาจากการสูญเสียของขั้วที่มีคนวาดตัวละครอยู่แล้ว เราจึงนำมาปรับลายเส้นและออกแบบตัวละครใหม่ให้ซอฟท์ลงเพื่อให้เหมาะกับเด็กมากขึ้น



ภาพที่ 9 ภาพสเก็ตตัวละครเด็กชาย

เด็กชายตัวเอกของเรื่อง เป็นเด็กหัวรั้นและติดเกมสั้มมาก ไม่เชื่อฟังพ่อ ได้ตาคล้ำเพราะใช้สายตามาก ร่างกายผอมเพราะไม่มีเวลากิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

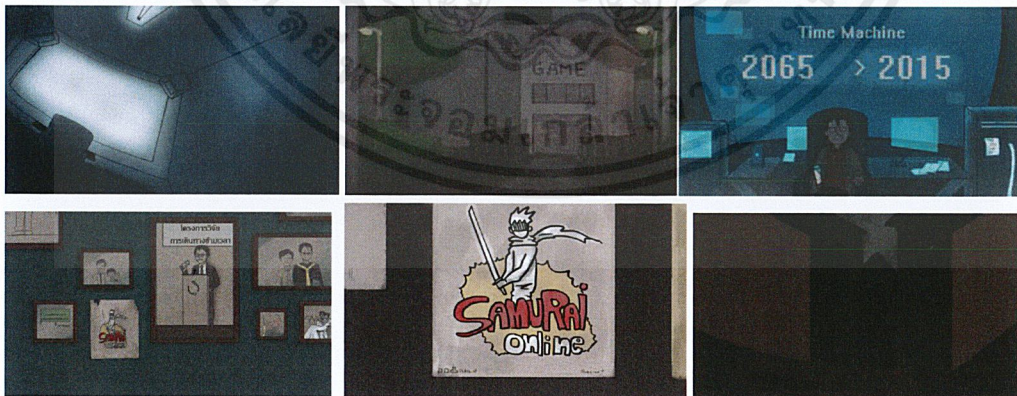


ภาพที่ 10 ภาพสเก็ตตัวละครลุง

ลุง เป็นคนที่ดูสุขุม นิ่ง ลึกถ้ำ การแต่งกายจะเหมือนคนมีเงิน

การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “คินอัสจรรยวัน 12 ขวบ” เราจะอ้างอิงจากในการ์ตูนบางฉาก ซึ่งทุกฉากเรานำมาปรับและวาดใหม่ในแบบของเราเอง



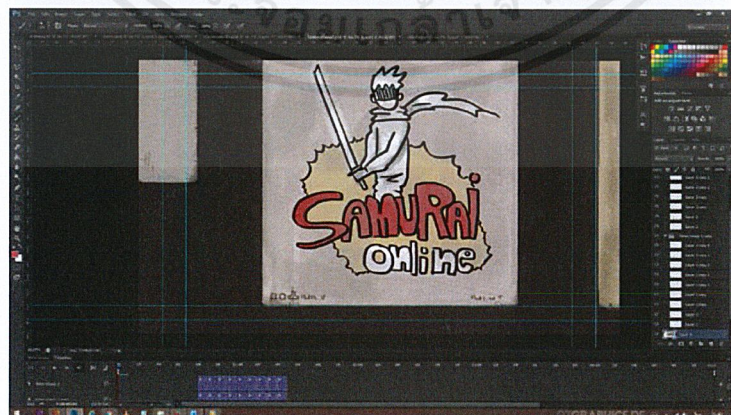
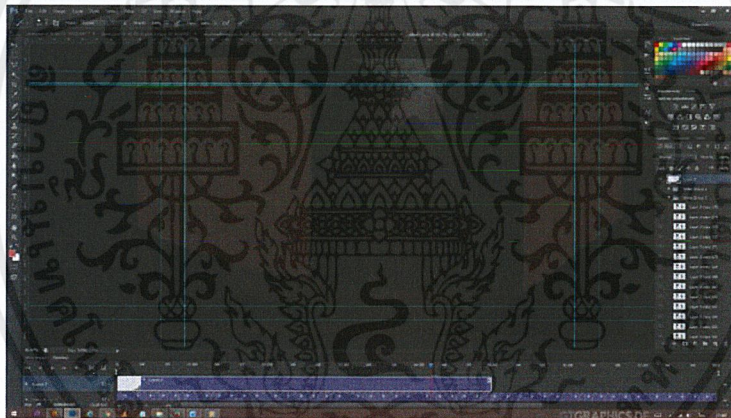
ภาพที่ 11 ภาพฉากในเรื่อง คินอัสจรรยวัน 12 ขวบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการทำภาพยนตร์อนิเมชัน (Production)

ในส่วนของขั้นตอนการวาดภาพต่างๆ ได้ทำการตั้งค่าในการวาดอนิเมชันคือ 12 ภาพต่อ 1 วินาที ซึ่งเป็นจำนวนภาพที่สำหรับการวาดอนิเมชัน เราจะวาดออกมาตามที่คิดไว้ในสตอรี่บอร์ด และเราจะรู้ว่าแต่ละช็อตนั้นต้องวาดทั้งหมดกี่ภาพ เอาเวลามาคำนวณ เช่น 1 ช็อต ใช้เวลา 1 นาที และในอนิเมชันเรื่องนี้ใช้ความเร็ว 12 เฟรมต่อ 1 วินาที นำ 12 ไปคูณกับ 60 วินาที จะได้เท่ากับ 720 เท่ากับว่าในช็อตนี้เราต้องวาดทั้งหมด 720 ภาพ

การผลิตอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้วาดเรียงตามเหตุการณ์ทั้งหมด เราจะเริ่มจากการวาดฉากทั้งหมดในเรื่องก่อนด้วยโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 12 ภาพการวาดฉากต่างๆ ด้วยโปรแกรม Photoshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่เราวาดฉากทั้งหมดเสร็จแล้ว เราก็จะมาเริ่มที่ฉากแรกของเรื่องคือฉากเปิดหน้าร้านเกมส์ที่เด็กชายเล่นอยู่ เทคนิคที่ใช้วาดจะเป็นการวาดและลงสีใน Photoshop ด้วย Brush แบบต่างๆเพื่อให้เกิด texture กับลายเส้นและสีที่ลงไป



ภาพที่ 13 ภาพฉากเปิดเรื่อง

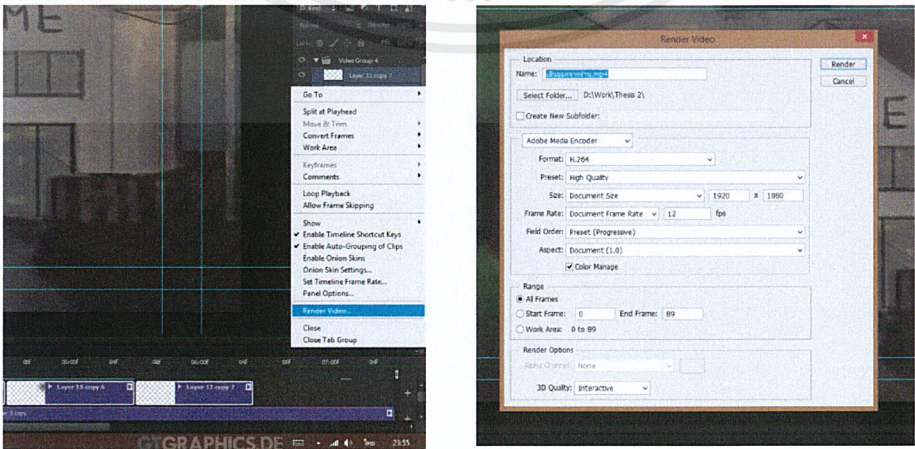
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นเราจะสร้างเลเยอร์ใหม่เพื่อวาดตัวละครลงไปในฉากนั้น อนิเมชั่นเรื่องนี้ใช้เทคนิคการวาดแบบ frame by frame เป็นการวาดเฟรมหลายๆ เฟรมต่อเรียงกัน แต่ละเฟรมจะเป็นอิสระต่อกัน การแก้ไขเฟรมใดเฟรมหนึ่ง ไม่ส่งผลต่อเฟรมอื่นๆ เราจะวาดแต่ละเฟรมขยับไปทีละนิดตามทิศทางที่เราต้องการให้วัตถุเคลื่อนไหว



ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างการขยับแต่ละเฟรม

เมื่อทำการวาดครบทุกเฟรมที่ต้องการเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ก็ Render Video และเลือก Format ได้ตามต้องการ เราก็จะได้งานออกมา 1 ข้อ

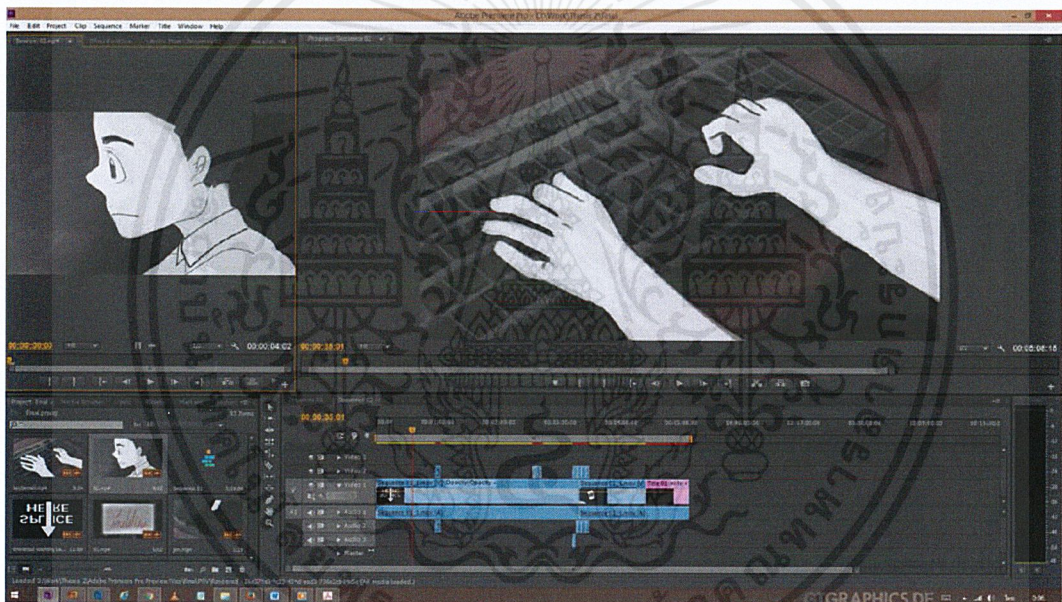


ภาพที่ 15 ภาพตัวอย่างการ Render Video

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการทำภาพยนตร์อนิเมชัน (Post Production)

หลังจากขั้นตอนการวาด คีย์เฟรมตัวละครทุกซ็อตและเรนเดอร์ออกมาครบเสร็จสิ้นแล้ว จากนั้นเราก็เริ่มการตัดต่อ โดยจะใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 ในการตัดต่อทั้งหมด โดยลากไฟล์ที่จัดเรียงตามลำดับลงมาโปรแกรมเพื่อตัดต่อใส่เสียงตามที่ถูกคิดไว้ในกระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ เมื่อการลำดับภาพและเสียงเสร็จสมบูรณ์จึงทำการ Render เป็นไฟล์ mov. และนำไฟล์ที่ได้ไปบันทึกลงแผ่น DVD



ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างในการใช้โปรแกรม Premiere Pro Cs6

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปการทำงาน

ในการทำศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ ผลที่ได้จากการทำโครงงานชิ้นนี้คือ หลักวิธีการกรองความคิด การคิดแบบเป็นระบบเป็นขั้นเป็นตอนอย่างละเอียดเพื่อให้เข้าใจถึงแก่นประเด็นของเรื่องทั้งหมด ทำให้ได้นำความคิดเหล่านี้มาเสริมสร้างประสบการณ์ การจัดการในการทำงานอนิเมชัน ได้ฝึกใช้งานการทำอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 อย่างเต็มที่อีกด้วย

ปัญหาในการทำงาน

ปัญหาเรื่องวิธีคิด

เริ่มจากเรากิดน้อยเกินไปเกี่ยวกับการสร้างอนิเมชัน 1 เรื่อง คิดว่าการที่เอาการ์ตูนที่มีคนวาดอยู่แล้วมาทำจะง่าย แต่จริงๆแล้วไม่ใช่เลย เราต้องนำทุกอย่างมาปรับให้เป็นในแบบของตัวเองและเหมาะสมกับเรื่องที่เรานำมาทำ เหมือนกับออกแบบทุกอย่างในเรื่องใหม่หมดทั้งการดัดแปลงเนื้อเรื่องให้เหมาะสมกับเป็นอนิเมชัน ดัดแปลงตัวละคร และฉาก ทำให้รู้ว่าในช่วงแรกของการทำงาน เรามักประมาทและขาดการคิดวิเคราะห์วางแผนที่ดี จึงทำให้เสียเวลาไปมากในกระบวนการคิดนี้

ปัญหาระหว่างการทำงาน

ปัญหาที่ใหญ่และยากที่สุดในการทำงานนี้คือ ปริมาณของภาพที่ต้องวาด และการวาดให้มีความต่อเนื่องเพื่อที่จะทำให้ตัวละครนั้นสมูทในการเคลื่อนไหว

และอีกหนึ่งเรื่องที่พบคือเรื่องเวลา ด้วยความที่จำนวนที่ต้องวาดมีเยอะมาก บวกกับที่เราแม้ว่าแต่เสียเวลาอยู่ที่กระบวนการคิดเสียวนาน จึงทำให้การทำงานล่าช้ามากขึ้น ทำให้ได้ผลงานที่ไม่ดีอย่างใจเท่าใดนัก

ปัญหาขณะตัดต่อ

ในเรื่องการตัดต่อปัญหาอยู่ที่เสียงการนำเสียงมาซึ่งทำให้ตรงกันนั้นค่อนข้างยาก และโปรแกรมตัดต่อมีปัญหาจนทำให้ไฟล์ที่ตัดมาฟังจนต้องทำใหม่หลายครั้ง

ข้อเสนอแนะ

การวางแผนงานให้ดีกว่าก่อนลงมือทำจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะถึงเวลาเข้าจริงๆแล้วการทำงานจะไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้แน่นอน และถ้าเราไม่มีแผนอะไรเลยจะทำให้การทำงานล่าช้าขึ้นและทำให้ประสิทธิภาพของงานเราลดลง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

Prapada Teetaree, หลักการพื้นฐานของอนิเมชัน[ออนไลน์]. สืบค้น 14 มิถุนายน 2558.

เข้าถึงได้จาก <http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>

อาจารย์เลย[นามแฝง]. ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน [ออนไลน์]. สืบค้น 14 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/nonghanwit98/lesson2>

nangsin[นามแฝง]. อนิเมชันแบบ Drawn Animation [ออนไลน์]. สืบค้น 14 มิถุนายน 2558.

เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/parti3322/withi-srangsrrkh-ngananimation>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. รวมเรื่องสั้นจิตหลุด[ออนไลน์]. สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%A1%E0%B9>

นพ. จิตริน ใจดี. ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไข[ออนไลน์].

สืบค้น 15 มิถุนายน 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.it24hrs.com/2014/problem-of-game/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมออนไลน์ (Online Game) คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต(Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะ ถูกเก็บไว้ใน server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นเกมตามอัตรา ที่ผู้ให้บริการได้ กำหนดไว้

ปัญหาของเกมออนไลน์ คืออะไร ?

โดยเนื้อหาแล้ว เกมออนไลน์ที่มีอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน จริงๆ แล้ว เนื้อหาสาระของเกมสัยังไม่ใช่เป็นประเด็นสำคัญ ถึงแม้ว่าจะมีการเรียกร้องให้มีการจำกัดอายุหรือ rating แต่ปัญหาของเกมออนไลน์ คือเล่นแล้วติด เล่นแล้วไม่ยอมเลิก เสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่าอินเทอร์เน็ต และชั่วโมงเล่นเกม และการเล่นนานเกินไปทำให้เสียสุขภาพ และการเรียน มีผลกระทบกับพฤติกรรม และทางด้านจิตวิทยา นั่นคือมุมมองอีกด้านหนึ่ง

แต่มุมมองอีกด้านหนึ่ง ก็คือ เกมออนไลน์เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต นอกเหนือจากการเล่นเกมที่ได้ความเพลิดเพลินแล้ว ผู้เล่นยังได้ทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ต การค้นข้อมูล การติดตามข่าวสารเกม การค้นหาข้อมูลต่างๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยตนเอง

เด็กสมัยนี้ตัวเล็กๆ สามารถที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเกมส์ หรือติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ ได้อย่างสบาย นอกเหนือจากนั้นแล้ว ธุรกิจออนไลน์อื่นๆ ก็ดูจะคึกคักที่มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมมากขึ้น นอกจากนั้นแล้วยอดขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ก็ต้องขยาย ตัวเช่นเดียวกัน

สิ่งที่มองไกลไปกว่านั้น คือกระแสของการตื่นตัวของเกมออนไลน์ อาจเป็นการกระตุ้นให้มีการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ ผสมผสานอย่างประเทสเกาหลี ได้หวัน ที่มีสินค้าเป็นซอฟต์แวร์เกมส์คอมพิวเตอร์เป็นสินค้าส่งออก แน่แน่นอนว่ามันจะต้องเริ่มจากแรงผลักดันภายในประเทศก่อนสิ ผมยังฝันถึงว่า สักวันหนึ่งลูกของผมก็จะมีโอกาสได้เล่นสุดสครออนไลน์

ไม่ว่าจะมุมมองในแบบใด ก็รู้สึกว่าเป็นเหตุเป็นผล ดูเหมือนเราจะได้คำตอบที่ว่า อะไรที่เกินพอดี ก็มักจะ เป็นโทษเสมอ ปัญหาคือสังคมจะจัดการในเรื่องนี้อย่างไร

ผมคิดว่าท่าทีของกระทรวง ICT ที่เข้ามาดูในเรื่องนี้ เป็นท่าทีที่เหมาะสม ที่โดยหน้าที่แล้วจะต้องดูแลเรื่องราวที่กระทบกับประชาชนโดยภาพรวม และแน่นอน เพื่อประสานประโยชน์ของประชาชนในกลุ่มต่างๆ ทั้งผู้ประกอบการเกมส์เจฟเวอร์ ผู้ประกอบการร้านเกมส์ คนเล่นเกม และผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนจากบุตรหลานที่ติดเกมส์ สิ่ง ที่ ICT จะต้องพิจารณาก็คือว่า มาตรการใดๆ ก็ตามควรเป็นไปด้วยความรู้เท่าทันและไม่เป็นการขวางกั้นเทคโนโลยีและการ เรียนรู้ของเด็กๆ เพราะเกมออนไลน์ยังมีมนๆ ดีที่ยังไม่ควรมองข้ามอีกมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล
ที่อยู่

ศรีบุญพร ตะเภาน้อย
102/2 ซ.วิดิยางสุทธาราม ถ.พรานนก
แขวงบ้านช่างหล่อ เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพฯ 10700
E-mail : ahmmq_@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2542

ระดับประถมศึกษา โรงเรียนนวมลทินธนบุรี

พ.ศ. 2548

ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสตรีวัดระฆัง

พ.ศ. 2554

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ “คืน
อัศจรรย์วัน 12 ขวบ”
2D ANIMATION DRAWN ON COMPUTER “Miracle Night”

ชื่อ นางสาวศรัญญาพร ตะเกาน้อย
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวีดิโอ
กลุ่มวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์
ปีการศึกษา 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

โครงการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสองมิติเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ เรื่อง คืนอัศจรรย์วัน 12 ขวบ นี้ เป็นภาพยนตร์ที่นำเรื่องราวมาจากตอนหนึ่งในหนังสือการ์ตูน My Mania เล่ม 1 ผลงานของ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ นำมาผสมผสานกับการวาดด้วยเทคนิควาดบนคอมพิวเตอร์ ผ่านเรื่องราวของเด็กชายที่ติดเกมส์และเจอกับคนที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตเด็กชายไปตลอดกาล ทั้งนี้เพื่อที่จะให้ผู้ชมได้ข้อคิดและจะสอนให้รู้จักการเห็นค่าใช้เวลาที่มีให้ถูกต้อง และมองเห็นความสำคัญของอย่างอื่นรอบตัว และเกิดทัศนคติที่ดี ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของโครงการนี้