

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “จุดประกายสีสันแห่งความสุข”

ANIMATED FOR 2D ANIMATION “ LIGHT UP ”



สิตาวรรณ ปฐมบุษรรัตน์

SITAWAN PATHOMBURORAT

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “จุดประกายสีสันแห่งความสุข”

ANIMATED FOR 2D ANIMATION “ LIGHT UP ”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ จุดประกายสีส้ม
แห่งความสุข (LIGHT UP) ”
นักศึกษา สิตาวรรณ ปฐมบุรุษรัตน์
รหัสประจำตัว 62020329
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา 2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์งามนิส เขมาชฎากร

()

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 28...เดือน พ.ค.....พ.ศ. 2566.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปินพันธ์

หัวข้อศิลปินพันธ์ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
เรื่อง “จุดประกายสีสนแห่งความสุข (LIGHT UP) ”
นักศึกษา นางสาวสิตาวรรณ ปฐมบุรุษรัตน์
รหัสประจำตัว 62020329
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

บทคัดย่อ

ศิลปินพันธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนายวินัย จำปาพร ซึ่งเป็นช่างแต่งหน้าที่เพื่อนข้าพเจ้าได้ร่วมทำงานด้วยในช่วงระยะ 4 เดือน ได้รู้จักการใช้ชีวิต ความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา โดยที่ทางทีมงานและข้าพเจ้า หยิบยกประเด็นนี้ขึ้นมา และได้ปรึกษาและคุยกันแล้ว จึงได้อยากตีแผ่เรื่องราวชีวิตนี้ผ่านตัวละครหนึ่ง ในมุมที่สนุกสนาน ไม่ตึงเครียดมากนัก เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้กำกับ ที่อยากให้แอนิเมชันเรื่องนี้สนุกสนาน พร้อมให้ผู้ชมคิดตามไปด้วย และเป็นการบอกกับคนทุกคนที่ดูแอนิเมชันเรื่องนี้ว่า คุณนั้นไม่ได้อยู่เพียงลำพัง แม้เราจะอยู่กับคนเพียงไม่กี่คน แต่คนเหล่านั้นเป็นคนสำคัญกับเรา เราก็จะไม่รู้สึกโดดเดี่ยวและมีคุณค่า ข้อความที่กล่าวมาเป็นคำอธิบายมโนทัศน์ความโดดเดี่ยวของ ดร. สติต นิยมญาติ ซึ่งเป็นข้อความที่ตรงกับแรงบันดาลใจแรก และแนวคิดที่ต้องการจะสะท้อนออกมาผ่านแอนิเมชันเรื่องนี้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ที่คอยชี้แนะและให้คำแนะนำแก่ข้าพเจ้า จึงทำให้งานไปทางที่ชัดเจน หรือได้ข้อคิด และการบริหารจัดการงานและเวลาที่ดีขึ้นอย่างมาก

ขอบคุณเพื่อนนักศึกษาทุกคน ที่เข้ามามีส่วนช่วยเหลือในด้านต่างๆ บางครั้งการเจอหน้ากันแล้วถามไถ่กัน คอยเป็นห่วง และให้กำลังใจตลอด จึงทำให้มาได้ถึงขนาดนี้ และต้องขอบคุณอย่างมากที่คอยให้คำแนะนำกัน หรือแลกเปลี่ยนมุมมองของศิลปินพจน์ของกันและกัน ทำให้มองในมุมต่างมากขึ้น

ขอบคุณเพื่อนร่วมกลุ่มศิลปินพจน์นี้ ที่พยายามทำกันจนออกมาจนสำเร็จลุล่วง ถึงจะไม่ได้ราบรื่นมากเท่าที่ควร แต่ทุกคนก็อยู่คอยผลักดันถามไถ่กันเสมอ

ขอบคุณครอบครัวที่เข้าใจ และสนับสนุน และเชื่อมั่นในตัวข้าพเจ้า

ขอบคุณตัวของข้าพเจ้าเอง ที่ไม่ท้อแท้หรือหมดกำลังใจในการทำศิลปินพจน์นี้ และตั้งใจทำงานชิ้นนี้ลุล่วงได้

สิตาวรรณ ปฐมบุษย์รัตน์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญรูป.....	IV
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
1. ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	4
1.1 อาชีพช่างแต่งงาน.....	4
1.2 ลักษณะคนทำงานแต่งงาน.....	4
1.3 รางวัลความสำเร็จ.....	5
1.4 เครื่องมือที่ใช้ในอาชีพ.....	5
1.5 การใช้เครื่องมือแต่งงาน.....	5
1.6 ลูกค้า/ผู้ว่าจ้าง.....	5
2. ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2มิติ.....	6
2.1 Squash And Stretch.....	6
2.2 Timing and Space.....	6
2.3 Ares.....	7
2.4 Anticipation.....	7
2.6Exaggeration.....	7
2.5 Staging.....	7
2.7 Follow Through and Overlapping Action.....	7
2.8 Secondary Action.....	8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9 Slow In And Slow Out.....	8
2.10 Solid Drawing.....	9
2.11 Appeal And Personality.....	9
2.12 Adobe After effect : Light.....	9
2.13 Adobe After effect : Movement.....	9
2.14 Match cut.....	9
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	10
1. ประเด็น (Theme).....	10
2. ประโยคขาย (Logline)	10
3. เรื่องย่อ (Synopsis)	10
4. เนื้อเรื่อง (Treatment)	10
-Sequence A (Intro).....	10
-Sequence B (Action).....	11
-Sequence C (Resolution).....	12
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	13
1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre - production).....	13
1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ โดยขั้นตอนในการเขียนบทมีดังนี้.....	13
1.2 หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท.....	13
1.3เขียน Storyboard.....	13
1.4 ทำ Animatic.....	25
1.5 เลือกทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวและทดลองเทคนิค.....	28
2. production.....	30
2.1 วาดการขยับทั้งหมดและตัดเส้น.....	30
2.2 ลงสีพื้นตัวละคร.....	32
2.3 Composit	34
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	37
- บทสรุปจากการทำงาน.....	37
- อุปสรรคในการทำงาน.....	37
- ข้อเสนอแนะ.....	37

ภาคผนวก.....39
ประวัติผู้เขียน.....55



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1. ตัวอย่างอุปกรณ์เครื่องสำอาง.....	5
2. Hotel Transylvania.....	6
3. Spirited Away.....	6
4. Secondary Action : AlanBeckerTutorial.....	8
5. Slow In And Slow Out : Thunder Cluck.....	8
6. เน็ตตี้ที่กำลังเดินเข้าที่พักของตัวเอง ด้วยความสนุกสนาน หยอกล้อกับชาวบ้าน แล้วขึ้นมาเจอป่าทองพิ.	13
7. เน็ตตี้ได้เดินขึ้นบันไดมาจนเจอคุณป่า คุณป่าเห็นเลยแบ่งขนมที่เองทำให้กิน แล้วเดินไปหามะหนูน.....	14
8. เข้าห้องตัวเอง.....	14
9. เช็คหน้าตัวเองแล้วเทียบโปสเตอร์ไอดอลตรงกระจกแล้วเห็นกระดาษหลุดได้ประตู่.....	15
10. เน็ตตี้หยิบขึ้นมาอ่าน อ่านเสร็จเลยเดินไปดูที่หน้าต่างว่าใครเอามาสอดไว้.....	15
11. เปิดเข้างานแข่งขันแล้วเจอป่ากับมะหนูนมาเชียร์.....	16
12. เน็ตตี้จะทักทั้งสองคนแต่งงานแข่งเริ่มเลยเดินไปเข้าที่แล้วก็พบกับคู่แข่ง.....	16
13. งานเริ่ม ประตูทุกบานเปิดขึ้นแล้วก็มีคนเดินออกมาจากประตู.....	17
14. งานแข่งเริ่ม เน็ตตี้เลยแต่งหน้าแบบอย่างเต็มที่.....	17
15. แต่งอย่างรวดเร็วจนเวลาเหลือไม่มาก.....	18
16. แต่งหน้าด้วยความรีบ.....	18
17. แต่งหน้าด้วยความรีบ จนอันดับขึ้นทันพอดี.....	19
18. เน็ตตี้หอบด้วยความเหนื่อย ไฟดับลงแล้วติดอีกครั้งด้วยนางแบบที่นั่งอยู่ตรงหน้า.....	19
19. การแข่งเริ่มขึ้นอีกครั้ง เน็ตตี้เลยคิดว่าจะแต่งอย่างไรดี.....	20
20. เวลาล่วงเลยไปมากแล้ว จนตอนนี้คู่แข่งแต่งหน้าแบบไปได้ครึ่งทางแล้ว.....	20
21. เน็ตตี้รจนตาพวราเลยปิดตาลง แล้วก็มีเสียงมะหนูนเรียกเน็ตตี้.....	21
22. เน็ตตี้หันไปมองต้นตอของเสียง เลยพบกับมะหนูนกับป่า และชาวบ้านที่ให้กำลังใจอยู่.....	21
23. เน็ตตี้กลับมาตั้งสติแล้วนึกจินตนาการไปตามแปร่งที่เดินไปมา.....	22
24. โดยแปร่งเหล่านั้นที่เดินไปมาได้ฉายภาพที่มีความสุขในตอนแรก.....	22
25. จนแต่งเสร็จ แล้วนางแบบมาโชว์ตัว ซึ่งเน็ตตี้แต่งแบบออกมาได้สวยงาม.....	23
26. ทุกคนโหวตแบบที่ตัวเองชอบกัน.....	23

27. ผลประกาศออกมา เน็ตดีชนะ.....	24
28. ถ่ายรูปกับถ้วยรางวัล เลยไปพากับมะหนูนเข้ามาถ่ายด้วย แล้วรูปนี้ก็ไปอยู่บนกำแพงห้องของเน็ตดี.	24
29 ตัวอย่างการแบ่งเฟรมย่อยเพื่อทำแอนิเมติก 1.....	25
30. ตัวอย่างการแบ่งเฟรมย่อยเพื่อทำแอนิเมติก 2.....	25
31.เฟรมภาพ Animatic 1.....	26
32. เฟรมภาพ Animatic 2.....	26
33. เฟรมภาพ Animatic 3.....	26
34. เฟรมภาพ Animatic 4.....	27
35. เฟรมภาพ Animatic 5.....	27
36. เฟรมภาพ Animatic 6.....	27
37. ตัวอย่างการใช้Adobe After Effect.....	28
38. ตัวอย่างการวาดแยกไว้เพื่อนำไปทำต่อใน Adobe After Effect.....	28
39. ตัวอย่างการทำเฟรมต่อเฟรมโดยการวาดเก็บเอาไว้ทีละภาพ.....	29
40. ทำ key visual งานแข่งขัน เปรียบเทียบแสงต่างๆ.....	29
41. ตัวอย่างอนิเมทวาดเส้นการเคลื่อนไหวของตัวละคร.....	30
42. อนิเมทการเดินของตัวละครแยกเป็นสีต่างๆเพื่อให้มองง่ายขึ้น.....	30
43. ตัวอย่างอนิเมทการเดินของตัวละคร1.....	31
44. ตัวอย่างอนิเมทการหันของตัวละคร2.....	31
45. ตัวอย่างการลงทีละภาพ ทีละการกระทำ.....	32
46. ตัวอย่างเมื่อลงสีแล้ว จะเรียงอีกครั้งโดยการกด Image Sequence เพื่อเรียงอัตโนมัติ.....	32
47. ตัวอย่างเมื่อเรียงแล้ว.....	33
48. ตัวอย่างในการนำฉากที่ได้ทำการทำแยกไว้มาใส่พร้อมกับตัวละครที่ลงสีแล้ว.....	34
49. ตัวอย่างเมื่อได้ทำการ Composit แล้ว.....	34
50. ตัวอย่างขั้นตอนเมื่อได้ทำการ Composit แล้ว.....	35
51. ทำการเรนเดอร์.....	36
52. ข้อดีที่มีการใช้ effect หรือเคลื่อนไหวก็ให้นำมาทำใน After Effect แล้วเรนเดอร์เลยทันที.....	36

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนายวินัย จำปาพรหม ซึ่งเป็นช่างแต่งหน้าที่เพื่อนข้าพเจ้าได้ร่วมทำงานด้วยในช่วงระยะเวลา 4 เดือน ได้รู้จักการใช้ชีวิต ความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา โดยที่ทางทีมงานและข้าพเจ้า หยิบยกประเด็นนี้ขึ้นมา และได้ปรึกษาและคุยกันแล้ว จึงได้อยากตีแผ่เรื่องราวชีวิตนี้ผ่านตัวละครหนึ่ง ในมุมที่สนุกสนาน ไม่ตึงเครียดมากนัก เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้กำกับ ที่อยากให้แอนิเมชันเรื่องนี้มันสนุกสนาน พร้อมให้ผู้ชมคิดตามไปด้วย และเป็นการบอกกับคนทุกคนที่ดูแอนิเมชันเรื่องนี้ว่า คุณนั้นไม่ได้อยู่เพียงลำพัง แม้เราจะอยู่กับคนเพียงไม่กี่คน แต่คนเหล่านั้นเป็นคนสำคัญกับเรา เราก็จะไม่รู้สึกโดดเดี่ยวและมีคุณค่า ข้อความที่กล่าวมาเป็นคำอธิบายโมทีฟความโดดเดี่ยวของ ดร.สกลิต นิยมญาติ ซึ่งเป็นข้อความที่ตรงกับแรงบันดาลใจแรก และแนวคิดที่ต้องการจะสะท้อนออกมาผ่านแอนิเมชันเรื่องนี้

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าและทีมงานจึงอยากจะนำเสนอเรื่องราวของบุคคลที่มีความฝัน ที่เต็มไปด้วยคนที่คอยสนับสนุน แต่บางครั้งเราก็ลืมพวกเขาไป โดยเล่าเรื่องราวผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง “จุดประกายสีส้มแห่งความสุข(LIGHT UP)” ที่จะนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครเน็ตดี สาวประเภทสองที่ทำอาชีพเป็นช่างแต่งหน้า ที่ต้องไปแข่งแต่งหน้าเพื่อตามความฝันของตัวเอง เขาพยายามอย่างหนักเพื่อความสำเร็จ จนทำให้เขาคิดค้นตัวเองอย่างมาก จนลืมไปเลยว่าเขาไม่ได้สู้เพียงลำพัง จนกระทั่งสุดท้ายที่เขาจะได้พบกับกำลังใจจากคนรอบตัวของตัวเขาเอง

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสุขและ กำลังใจในชีวิตประจำวัน เห็นความสำคัญของคนรอบข้าง รับรู้ว่าคุณค่าความสุขไม่ใช่แค่ความสำเร็จตรงหน้าเพียงอย่างเดียว
2. เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
3. เพื่อศึกษาเทคนิคการทำและเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ

ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 7 นาที อัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวตลก อ่อน โดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 1 ตัว ตัวละครรองเด่น 2 ตัว และ 2 สถานที่

วิธีดำเนินงาน

1. Pre-production

- 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อ เพื่อนำมาส่งเสริม
- 1.2 ศึกษาเทคนิคต่างๆ เพื่อนำมาปรับใช้อย่างเหมาะสม
- 1.3 วางแผนและจัดการตารางเวลาในแต่ละกระบวนการ
- 1.4 เขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อลำดับภาพ และภาพรวมในการดำเนินเรื่อง
- 1.5 ทดลองอนิเมทภาพ
- 1.6 จัดทำแอนิเมติกเพื่อให้เห็นการเล่าเรื่องโดยรวม

2. Production

- 2.1 ดำเนินการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติตามแผนงาน
- 2.2 ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Photoshop
- 2.3 ทำ Test Scene ซ็อตที่ได้เลือกไว้ เพื่อประเมินการดำเนินงาน
- 2.4 กำหนดภาพรวมของการอนิเมทแล้วจึงลงรายละเอียดต่อไป
- 2.5 ตัดเส้นและลงสีตัวละคร รวมถึงเก็บรายละเอียดแสงเงาในแต่ละฉาก

3. Post-production

- 3.1 Compositing
- 3.2 ทำการใส่เสียงประกอบและดนตรี
- 3.3 นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตามแอนิเมติก
- 3.4 Final cut

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดประเด็นและเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างชัดเจน
2. ได้เรียนรู้กระบวนการในแต่ละตำแหน่งและขั้นตอนมากขึ้น
3. ได้พัฒนาและเรียนรู้การสร้างภาพเคลื่อนไหว
4. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์หาข้อมูล

ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ผู้ทำได้เริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์หาข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
2. ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ 2 มิติ

1. ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

1.1 อาชีพช่างแต่งหน้า

นักออกแบบการแต่งหน้า – นักศิลปะการแต่งหน้า - ช่างแต่งหน้า หรือที่เรา รู้จักว่า MAKE – UP ARTIST คือบุคคลที่สร้างศิลปะบนใบหน้าของนักแสดงให้ออกมามีความสวยงาม หรือเป็นเอกลักษณ์ตามบทบาทของคนที่ช่างแต่งหน้าให้ ในบางครั้งการออกแบบการแต่งหน้าก็ยังคงต้องทำแต่งหน้าแบบเทคนิคพิเศษ (SPECIAL EFFECT MAKE - UP : SFX MAKE - UP) ซึ่งเป็นการทำงานที่ต้องทำร่วมกับผู้อื่นเสมอ โดยส่วนมากจะเป็นการทำงานอิสระ ต้องอาศัยความปราณีตในเวลาที่จำกัด หรือเวลาที่เร่งด่วน จนไปถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ เวลาในการทำงาน ไม่สามารถเอาแน่เอานอนได้ การทำงานจะขึ้นอยู่กับคิวงานในแต่ละครั้ง ยังขึ้นอยู่กับความยากง่ายของงานด้วย ซึ่งอาชีพช่างแต่งหน้านอกจากจะต้องมีฝีมือเพื่อให้มีงานแล้ว ยังขึ้นกับมนุษย์สัมพันธ์อีกด้วย

1.2 ลักษณะคนทำงานแต่งหน้า

ในแต่ละวันคนเหล่านี้จะต้องต่อสู้กับความเหน็ดเหนื่อยของงานที่ไม่รู้เลยว่าจะมาในรูปแบบไหน สถานที่ที่ไปจะเป็นยังไง จะมีเวลาได้กินข้าว หรือแม้แต่เวลานอนพักหรือไม่ คนเหล่านี้จะต้องขยัน และเมื่อออกไปเจอคนข้างนอกหรือลูกค้า ก็จะต้องเฮฮาและยิ้มอยู่เสมอ แต่พอได้มีเวลาพัก ห่างสายตาผู้คน คนเหล่านี้ก็มักจะแสดงท่าทีที่เหนื่อยออกมา ในตอนแรกอาจเป็นคนที่ดูมุ่งมั่นใจผ่านออกมาด้วยการเดินและสีหน้า แต่ในตอนหลังก็ต้องมานั่ง หรือนอนหลับกับโต๊ะคนเดียวด้วยความเหนื่อย และบางครั้งคนเหล่านี้ก็ไม่ได้ใส่ใจหรือสังเกตคนรอบข้างเพราะด้วยความรีบร้อนที่จะทำแต่งหน้านั่นเอง

1.3 รางวัลความสำเร็จ

อาชีพช่างแต่งหน้า เป็นหนึ่งในอาชีพที่ต้องการจุดยืนในวงการค่อนข้างสูง ยิ่งมีชื่อมาก ยิ่งมีหน้ามีตามาก และลูกค้าเองก็จะเยอะตามขึ้นมาเช่นกัน การแข่งขันทำให้ทุกคนต่างกดดันสร้างผลงาน แล้วบางครั้งก็สำเร็จอยู่ในจุดที่เรียกว่าเหมือนได้รับถ้วยรางวัล แต่ก็มักจะได้เสียงกล่าวชมไม่นาน ก็ต้องทำผลงานให้ดีขึ้นอีก เรียกว่าเป็นอาชีพที่เหนื่อยอีกอาชีพเลย

1.4 เครื่องมือที่ใช้ในอาชีพ

สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเครื่องสำอางค์และอุปกรณ์ที่ใช้ในการแต่งหน้า ซึ่งจะแล้วแต่ช่างแต่ละคนว่าจะเลือกใช้อุปกรณ์แบบไหนในการทำงาน

1.5 การใช้เครื่องมือแต่งหน้า

การใช้เครื่องมือในการแต่งหน้า แทบไม่ต้องกับงานศิลปะประเภทอื่นๆเลย การปิดแปรง หรือทาลิป ก็เหมือนการเอาพู่กันทาบนเฟรม การเขียนอายไลน์เนอร์ ก็เหมือนการเอาปากกาตัดเส้นขีดเขียน แล้วการใช้เครื่องมือเราไม่สามารถกดแรงๆได้ เพราะนี่คือผิวหนังคน แล้วหน้าคนก็มีพื้นผิวต่างกันไป เพราะฉะนั้นการลงแปรงแต่ละรอบจะต้องผ่อนน้ำหนักให้เป็น นิ่งๆและแม่นยำ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างอุปกรณ์เครื่องสำอาง

1.6 ลูกค้า/ผู้ว่าจ้าง

เนื่องจากเป็นงานที่ต้องเจอคน บางครั้งในหลายๆงานก็เลี้ยงไม่ได้ที่จะต้องพูดคุย งานหลายรูปแบบ ลูกค้าเองก็หลายรูปแบบ ไม่ใช่แค่ใบหน้า แต่มีทั้งนิสัย ความคิด และความเครียด การที่เราแต่งหน้าเขาให้ออกมาสวยที่สุด จึงเป็นสิ่งที่ช่วยแบ่งเบาความทุกข์นั้นได้เช่นกัน ตัวอย่างงานที่เห็นได้ชัดเลยคือ งานแต่งงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1 Squash And Stretch

การยืด และการหด เพื่อที่ช่วยให้วัตถุมีการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวาขึ้นมา ถึงแม้ว่าวัตถุนั้นจะไม่ใช่สิ่งมีชีวิตก็ตาม โดยอาศัยหลักการทางฟิสิกส์ เช่น แรงโน้มถ่วง มวล น้ำหนัก และค่าความยืดหยุ่น ความสัมพันธ์กับทิศทางน้ำหนักของวัตถุ แต่เราจะต้องเพิ่มระดับความเกินจริงให้กับวัตถุนั้นๆ (ถึงแม้ว่าวัตถุนั้นในโลกแห่งความเป็นจริงจะเป็นวัตถุที่ไม่ยืดหยุ่นก็ตาม เช่น ของแข็ง) เพื่อให้การเคลื่อนไหวของวัตถุนั้นมีชีวิตชีวาขึ้นมาได้ แต่ก็ขึ้นอยู่กับการใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องที่ต้องการด้วย เช่น Hotel Transylvania จะมีการใช้หลักการนี้ทั้งเรื่องเพราะต้องการเกินความเป็นจริง ในขณะที่ Spirited Away นั้นมีน้อยมาก หรือแทบไม่เห็นเลยในซาที่เรื่องคือเกินความเป็ยจริง แต่กัยังต้องการให้ตัวละครมีความเป็นจริงขึ้นมา



ภาพที่ 2 Hotel Transylvania



ภาพที่ 3 Spirited Away

2.2 Timing and Space

เป็นเรื่องของเวลา ไม่ว่าจะการเคลื่อนไหวใด ถึงจะมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เหมือนกัน แต่ถ้ามีเวลาสั้นยาวที่ต่างกัน ก็จะทำให้อารมณ์ต่างกันออกไปด้วย กการเคลื่อนไหวจะมีรูปแบบและขั้นตอนของงแต่ละท่าทางอยู่ในตัวเอง ขึ้นอยู่กับกการวาง space และระยะห่างบนไทม์ไลน์ ในขั้นตอนของการออกแบบภาพเคลื่อนไหว เมื่อได้กำหนดเวลาในแต่ละช่วงแล้ว ต่อมาจะเป็นกการวางจุดสำคัญเป็นเน้นกำหนดอารมณ์ว่าจังหวะควรจะเป็นอย่างไร เช่น ช้า-ช้า-เร็ว-ช้า ก็จะทำให้หนักได้ว่าแอคชั่นจะเกิดแบบไหนได้บ้าง เพราะฉะนั้น Timing และ Spacing หมายถึงการกำหนดเวลาหรือจังหวะของการเคลื่อนไหว ของสิ่งใดๆ ก็ตามย่อมมีความแตกต่างกันทำให้ต้องงเวลาในการแสดงภาพเคลื่อนไหวนั้นต่างกัน การแสดงอารมณ์ของท่าทางก็ต้องใช้ช่วงเวลาในการแสดงที่แตกต่างกันไปด้วย

2.3 Ares

ในการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะแค่บางส่วนหรือทุกส่วน จะเป็นลักษณะเส้นโค้ง ซึ่งทำให้ดูเป็นธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครหรือวัตถุควรมีการเคลื่อนไหววิถีโค้งเพื่อให้ได้ท่าทางที่สวยงาม การเคลื่อนไหวแบบโค้งจะสัมพันธ์กับเรื่องความเร็วช้าของวัตถุด้วย เช่นการหันหน้าของมนุษย์ หารหมุนของงอบานประตุน วัตถุทรงกระบอกตกแล้วกลิ้ง

2.4 Anticipation

“ท่าเตรียม” ลักษณะการเตรียมการของวัตถุก่อนที่จะเกิดการเคลื่อนไหวหลัก เพื่อช่วยให้ผู้ชมรับรู้ ว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นต่อการเตรียมการนี้ เป็นาเตรียมตัวให้ผู้ชมทันในเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ตตัว อย่างเช่นการเงี้ยวไม้ตีกอล์ฟ

2.5 Staging

เป็นการจัดวางองค์ประกอบผ่านการเคลื่อนไหวของวัตถุ เพื่อการนำเสนอสายตาของผู้ชมภายใน ภาพ ท่าทางตัวละครต้องชัดเจน เป็นการลดการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ในฉากที่ไม่สำคัญออกไป เพื่อไม่ให้มีอะไรมาทาบจนมากที่สุด

2.6 Exaggeration

หลายๆคนอาจจะคิดว่ามันคือ Over Action แต่จริงๆแล้วคือการเน้นให้แอนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้นไม่ว่าจะเป็น Pose, อากัปกิริยา หรืออารมณ์ของตัวละครก็ด้วย

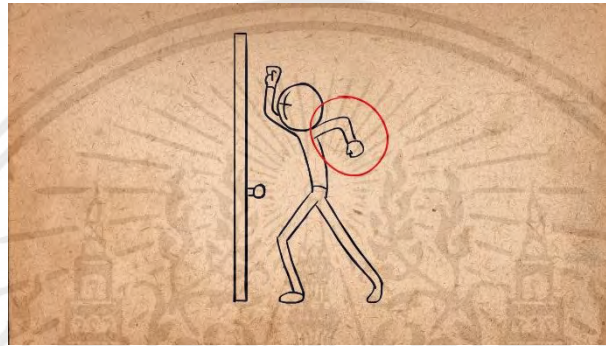
2.7 Follow Through and Overlapping Action

เป็นการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ คน สัตว์ หรือ สิ่งของใดๆ ก็แล้วแต่ จุดเคลื่อนไหวคือกระดูกตรงบริเวณข้อต่อของแต่ละส่วน การเคลื่อนไหวจะไม่เป็นในลักษณะพร้อมๆกันแต่ จะเป็นการเคลื่อนไหวเหมือนขึ้นบันได เช่น ร่างกายของคนเราเวลาเคลื่อนไหวในความเป็นจริงจะมีการเคลื่อนที่ในแต่ละส่วนไม่ตรงกันอยู่แล้วตามลักษณะท่าทางที่เกิดขึ้น โดยจะเริ่มจากส่วนหลักก่อนแล้วค่อยส่งผ่านส่วนอื่นๆ และยังเป็นการเคลื่อนที่ตามการเคลื่อนไหวหลักที่เหนื่อการควบคุม เป็นการเคลื่อนไหวที่เป็นไป จะเป็นส่วนที่ติดอยู่กับร่างกาย เช่น เส้นผม เสื้อผ้า หางของสัตว์ อุปกรณ์ประดับต่างๆ หรือแม้กระทั่งใบหู เมื่อมีส่วนแรกที

เคลื่อนไหวจนจบ

2.8 Secondary Action

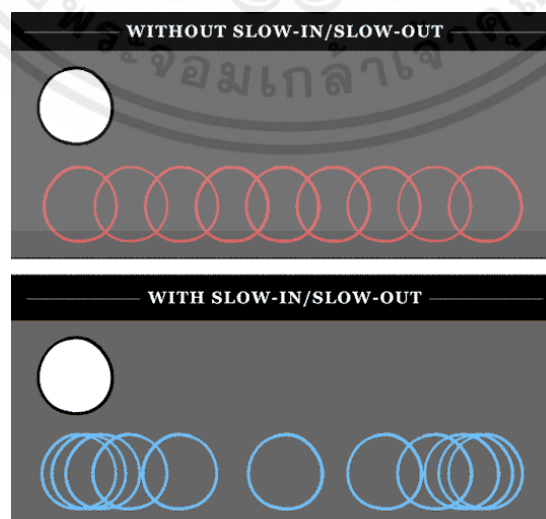
เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นรองจากการเคลื่อนไหวหลัก เพื่อให้การเคลื่อนไหวที่มีความสมบูรณ์และเป็นส่วนที่ใช้แสดงบุคลิกเฉพาะของตัวละคร เพราะตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น อาจเป็นมนุษย์ต่างดาวมีหนวดเหมือนปลาหมึก หรืออีกตัวอาจมีทั้งปีกและหาง



ภาพที่ 4 Secondary Action : AlanBeckerTutorials

2.9 Slow In And Slow Out

ในแอนิเมชันเราจะหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องของ Timing & Space ไม่เช่นนั้นแอนิเมชันจะดูเอื่อยและน่าเบื่ออย่างมาก การใส่ Slow In และ Slow Out จะต้องอ้างอิงถึงรูปแบบความเป็นจริงด้วย เช่นการเคลื่อนที่ของรถ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5 Slow In And Slow Out : Thunder Cluck

2.10 Solid Drawing

ก่อนที่จะลงสีในแต่ละภาพ จะต้องมีการตัดเส้นก่อนเพื่อให้ที่สวยงามชัดเจน ไม่ว่าจะผู้วาดจะมีกี่คนก็ตาม ก็ต้องพยายามสร้างงานที่มีความต่อเนื่องกัน และ คงคุณภาพให้เหมือนกันตลอดทั้งเรื่อง เสมือนผู้วาดเป็นคนเดียวกัน

2.11 Appeal And Personality

รสนิยม เสน่ห์ หรืออะไรสักอย่างที่ทำให้เมื่อดูแล้วทำให้เชื่อในสิ่งนั้น ซึ่งอาจจะแสดงผ่านออกมาจากท่าทางการกระทำของตัวละคร ซึ่งทำให้เรารู้สึกถึงตัวละครนี้ และเชื่อว่าตัวละครนี้เป็นแบบนี้

2.12 Adobe After effect : Light

ในการทำแสงหรือเงาในบางช่วงนั้น การที่ทำภาพต่อภาพนั้นใช้เวลานาน และยากต่อการคุมความต่อเนื่องให้ไม่เกิดการกระพิบหรือความไม่สม่ำเสมอของแสง เพราะฉะนั้น การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปช่วยจึงตอบโจทย์ต่องานนี้ เพราะมีการที่ใช้แสงสาดบ่อยครั้ง โดยการที่เราทำการอนิเมท ทำการลงสี แล้วเรนเดอร์สำเร็จแล้ว เราจะนำเข้า Adobe After effect เพิ่มทำการใส่แสง โดยการวาดและลงสีเบสลงไป และทำการปรับให้จางลง หรือเลือกใช้ filter ต่าง ๆ เพื่อทำให้กลมกลืนกับงานมากที่สุด

2.13 Adobe After effect : Movement

ในการอนิเมทตัวละครในบางครั้ง ที่ตัวละครมีการเคลื่อนไหวพร้อมกับกล้องที่เคลื่อนไหวไปด้วย เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง และภาพไม่กระโดด จึงทำมาหมดในโปรแกรม และเลือกจุดเริ่มต้น และจุดสิ้นสุดที่จะทำการเคลื่อนไหว

2.14 Match cut

เป็นการตัดต่อวิดีโอที่จับคู่ฉากจากช็อตหนึ่งอีกช็อตหนึ่ง โดยที่องค์ประกอบของฉากเริ่มต้นกับฉากถัดไปนั้นจะต้องเข้ากัน และมีความต่อเนื่องกัน โดยที่ถ้าผู้ชมดูแล้วจะต้องไม่รู้สึกละเอียดตามากจนเกินไป

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ประเด็น (Theme)

คนที่อยู่ในชีวิตคือคนที่เราจะอยู่เคียงข้างเราเสมอ

2. ประโยคขาย (Logline)

เน็ตดีข้างแตงหน้า LGBTQ ที่มีความฝันอยากจะเป็นช่างแตงหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เขาจึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันแตงหน้าของ Siam Highlight โดยเขาต้องเจอคู่แข่งที่มีความสามารถมากมาย ที่ได้เข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้ด้วย

3. เรื่องย่อ (Synopsis)

เน็ตดีอาศัยอยู่ในชุมชนที่ผู้คนในชุมชนรู้จักสนิทสนมกันเหมือนครอบครัวเดียวกัน คอยมอบความรักและความอบอุ่นให้กันและกันเสมอ ชาวบ้านรู้ว่าเน็ตดีอยากเป็นช่างแตงหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เมื่อเห็นว่ามีกิจกรรมการแข่งขันแตงหน้าของ Siam Highlight จึงส่งข่าวมาให้เน็ตดีได้รับรู้ เน็ตดีเห็นว่าชาวบ้านสนับสนุนให้เขาไปแข่งขันเพื่อเป็นหนทางไปสู่ความฝันของเขา ซึ่งในการแข่งขันแตงหน้าเน็ตดีต้องเจอกับผู้เข้าแข่งขันมากมายที่เข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้ด้วย ในระหว่างที่เน็ตดีแข่งขันก็มีชาวบ้านในชุมชนคอยเชียร์และให้กำลังใจเขาอย่างเต็มที่อยู่เสมอ ทำให้เน็ตดีข้ามผ่านความกดดันภายในการแข่งขันแตงหน้าไปได้ด้วยดี สุดท้ายเขาก็สามารถทำผลงานออกมาได้สำเร็จและชนะการแข่งขันครั้งนี้ไปได้

4. เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

เน็ตดีที่กลับมาจากการรับงานแตงหน้าและกำลังเดินเข้ามาในหมู่บ้านที่คุ้นเคยของเขา ในระหว่างทางเดินกลับไปยังห้องพักของตัวเอง เน็ตดีที่ทักทายผู้คนในชุมชนอย่างเป็นมิตรตลอดทาง จนขึ้นมาเจอเพื่อนบ้านคนสนิทที่พักอาศัยอยู่ชั้นเดียวกัน คุณป้าทองพินก็ฟังจะทำขนมเสร็จเมื่อเน็ตดีเห็นคุณป้าก็เข้าไปทักทายเหมือนปกติทุกวัน คุณป้าทองพินยื่นขนมมาให้เขาชิมและให้ขนมเน็ตดีไปกินเล่น เน็ตดีรับขนมมาและขอบคุณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณป้าทองพิน หลังจากนั้นก็เดินต่อไปยังห้องของมะหุนเพื่อนสาวของเขากำลังรดน้ำต้นไม้อยู่ เน็ตตี้ทักทาย มะหุนพร้อมกับหยิบลิปแท่งใหม่ที่เพิ่งซื้อมาให้กับมะหุน ทั้งสองมองตาและทำท่าถูกใจใส่กันเหมือนตั้งเพื่อนที่รู้จักกันมานาน เมื่อให้เสร็จเรียบร้อย เน็ตตี้เดินเข้าห้องตัวเองไปและเดินไปยังโต๊ะเครื่องแป้ง ส่องเช็ดใบหน้าตัวเองสายตาเหลือบไปมองรูปของไอดอลที่เป็นช่างแต่งหน้าที่เขาชื่นชอบและอยากที่จะเป็นเช่นนั้น เน็ตตี้มองและถอนหายใจในระหว่างที่มองรูปนั้น ไม่นานก็มีใบปลิวส่งผ่านประตูเข้ามา เน็ตตี้เดินไปดูใบปลิว นั้น เป็นใบปลิวกิจกรรมแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight ที่กำลังจะจัดขึ้น เน็ตตี้จึงเดินไปที่หน้าต่างเพื่อดูว่าใครเป็นคนที่สอดใบปลิว เมื่อมองออกไปก็เห็นคุณป้าทองพินและมะหุนที่ยิ้มแยมให้เขาพร้อมกับถือใบปลิวอยู่ ทำให้เน็ตตี้รู้ว่าใบปลิวนี้สองตรงหน้าเป็นคนส่งให้เขา เน็ตตี้ที่เห็นทั้งสองสนับสนุนเขาให้ไป จึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเพราะมันก็เป็นหนทางไปสู่ความฝันที่จะได้เป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียงของเขาได้

Sequence B (Action)

เมื่อถึงวันแข่งขันเน็ตตี้ที่เดินเข้าไปภายในงาน มองไปรอบๆ เขาได้ยินเสียงเรียกชื่อเขาอยู่ไกลๆ และมองไปตามเสียงเรียก เจอกับป้าทองพินและมะหุนขู่มือทักทายให้เน็ตตี้ได้รู้ว่ามีคนตัวแทนมาเชียร์เขาแทนชาวบ้านคนอื่นๆ เน็ตตี้เห็นและกำลังจะทักทาย แต่ก็มีเสียงสัญญาณกำลังจะเริ่มดังขึ้น เน็ตตี้และผู้เข้าแข่งขันมองไปยังหน้าจอที่ตอนนี้กำลังให้ผู้เข้าแข่งขันประจำที่ โดยที่การแข่งขันแรกคือการแข่งขันแต่งหน้า 20 คนภายใน 1 ชั่วโมง 2 อันดับแรกเท่านั้นที่จะเข้ารอบไปแข่งขันกันในรอบสุดท้าย เมื่อผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่เรียบร้อยแล้วประตูประจำช่างโต๊ะแต่งหน้าแต่ละคนก็เปิดขึ้นและมีนางแบบนายแบบมากมายออกมายืนให้แต่ง เวลาเริ่มนับถอยหลัง เน็ตตี้ก็เร่งมือแต่งไปเรื่อยๆ จนเมื่อผ่านไปสักพักใหญ่ๆ เน็ตตี้หันไปเช็คเวลาและคนรอบข้างก็พบว่าแพรรี่พลอยคู่แข่งที่เป็นแชมป์นั้นได้แต่งเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเมื่อหันไปดูเวลาอีกไม่นานก็จะหมดเวลา ตอนนี้เขารู้เพียงว่าต้องอยู่ในลำดับ 2 ให้ได้เท่านั้นถึงจะมีสิทธิเข้าแข่งขันต่อในรอบต่อไป เน็ตตี้เร่งแต่งอย่างสุดความสามารถ เมื่อเวลาหมดเน็ตตี้เข้ารอบติดอันดับสองไปอย่างเฉียดเฉียว หน้าจอประกาศผล 2 คนบนสุดที่จะมาแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ แสงไฟส่องมายัง 2 คนที่ต้องแข่งกัน หน้าจอเปลี่ยนมาบอกโจทย์ข้อต่อไป ซึ่งเป็นการแต่งหน้าโจทย์สีสันแห่งความสุข ไฟดับไปครู่หนึ่งก่อนจะมีนางแบบมานั่งอยู่ตรงหน้าของผู้แข่งขันทั้งสองคน เวลาเริ่มต้นนับถอยหลัง 30 นาที เน็ตตี้มองไปยังนางแบบและใช้เวลาคิดอยู่นาน จนเวลาผ่านล่วงเลยผ่านไปนาน แต่งเน็ตตี้ก็ยังไม่ได้เริ่มต้นแต่งจนนางแบบต้องสะกิดเรียกให้ไปดูเวลา เน็ตตี้ตกใจและเห็นคู่แข่งที่เก่งกาจของเขาเริ่มแต่งไปได้เยอะแล้ว เน็ตตี้กลับมานึกหลังตาคิดอีกครั้ง แต่ในหัวของเขาวางเปล่าและรู้สึกท้อแท้คิดอะไรไม่ออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence C (Resolution)

เน็ตตี้อยู่ในภาวะที่ว่างเปล่ามีมิติ ไม่นานก็มีเสียงคนเรียกชื่อเขาดังขึ้นและพาเน็ตตี้ออกมาจากความคิดที่รู้สึกว่างเปล่า และเรียกสติกลับมาโฟกัสการแข่งขันอีกครั้ง เสียงเรียกนั้นยังคงดังลั่นอยู่ในหัวของเขา ตอนนี้ เขาหันไปทางต้นเสียงก็พบกับมะหนูนและคุณป้าทองพิน ที่ตอนนี้ก็ยังส่งเสียงเชียร์เน็ตตี้มาตลอด ในมือของคุณป้าก็กำลังถ่ายทอดสภาพในสนามให้กับชาวบ้านที่รวมตัวกันคอยเชียร์เขาอยู่ทางบ้าน เสียงของผู้คนเหล่านั้นทำให้เขามีสมาธิและถูกเพิ่มกำลังใจ จุดประกายให้เน็ตตี้คิดการแต่งหน้าออกมาได้ เน็ตตี้เริ่มแต่งหน้าด้วยความรู้สึกภายในของเขาในหัวเขาตอนนี้ถึงสีสันความสุขในชีวิตที่เขาสัมผัสได้ ซึ่งสีสันเหล่านั้นเป็นสีสันที่เกิดภายในหมู่บ้านที่ทำให้เขารู้สึกถูกเติมเต็มและมีความสุขอยู่เสมอ ผู้คนที่คุ้นเคยเหล่านั้นทำให้ชีวิตของเขาไม่เคยรู้สึกโดดเดี่ยวและเป็นสีสันในชีวิตที่แต่งเติมความรู้สึกเขา สนับสนุนเขามาเสมอจนถึงตอนนี้ เน็ตตี้ใช้ความรู้สึกเหล่านั้นเข้าไปในการแต่งหน้าในใจตอนนี้ เมื่อแต่งออกมาเสร็จก่อนที่เวลาจะหมดลง ผลงานที่ออกมาเกิดสีสันอบอุ่นมีลวดลายดอกไม้ที่อยู่ภายในหมู่บ้านที่ชาวบ้านปลุกกันเอาไว้ และผลงานก็ทำให้เห็นถึงความสุขและสนุกของเน็ตตี้ในใจที่รอบนี้ด้วย ผู้เมื่อถึงเวลาโหวต คะแนนของทั้งสองคนสูสีกัน ทั้งตัวเน็ตตี้ มะหนูนป้าทองพินและชาวบ้านต่างลุ้นผลคะแนนที่จะออกมา สุดท้ายแล้วผลที่ออกเน็ตตี้เป็นผู้ชนะการแข่งขัน แต่งหน้าในครั้งนี้ไป คู่ เน็ตตี้ได้รับเสียงปรบมือและรางวัลไป ในระหว่างที่เขาถ่ายรูปเขาก็ดึงตัวเพื่อนมะหนูนและป้าทองพินมาถ่ายรูปไปด้วย และกลับไปถ่ายรูปรางวัลกับชาวบ้านของเขาอีกรอบ

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre – production)

1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ โดยขั้นตอนในการเขียนบทมีดังนี้

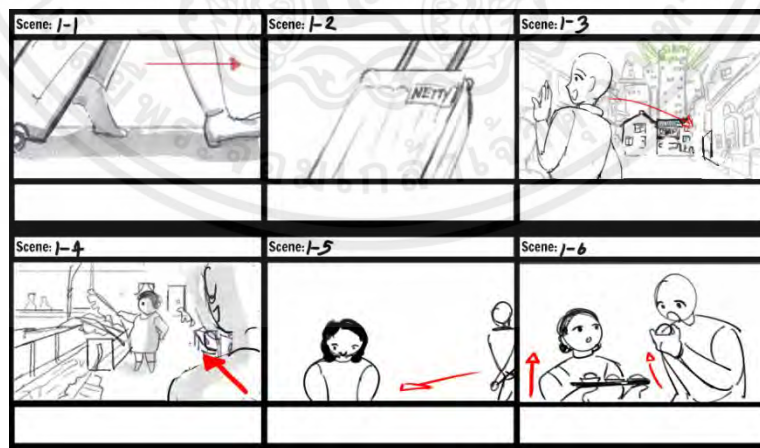
- 1.1.1 แนวความคิด (Theme)
- 1.1.2 โครงเรื่อง (Plot)
- 1.1.3 เรื่องย่อ (Synopsis)
- 1.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)
- 1.1.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

1.2 หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท

โดยมีการหาภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงหาข้อมูลตามแหล่งต่างๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบข้อมูลในการสร้างตัวละคร การกำหนดกระทำท่าทาง และสถานที่ที่จะได้เห็น

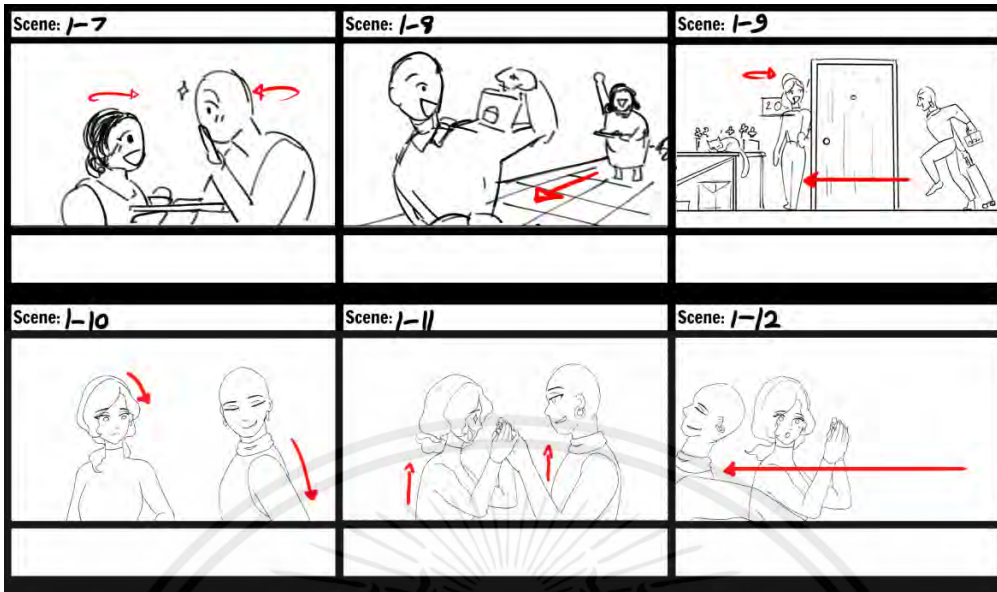
1.3เขียน Storyboard

เป็นการกำหนดลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น รวมไปถึงมุมกล้องและวิธีการเล่าเรื่อง

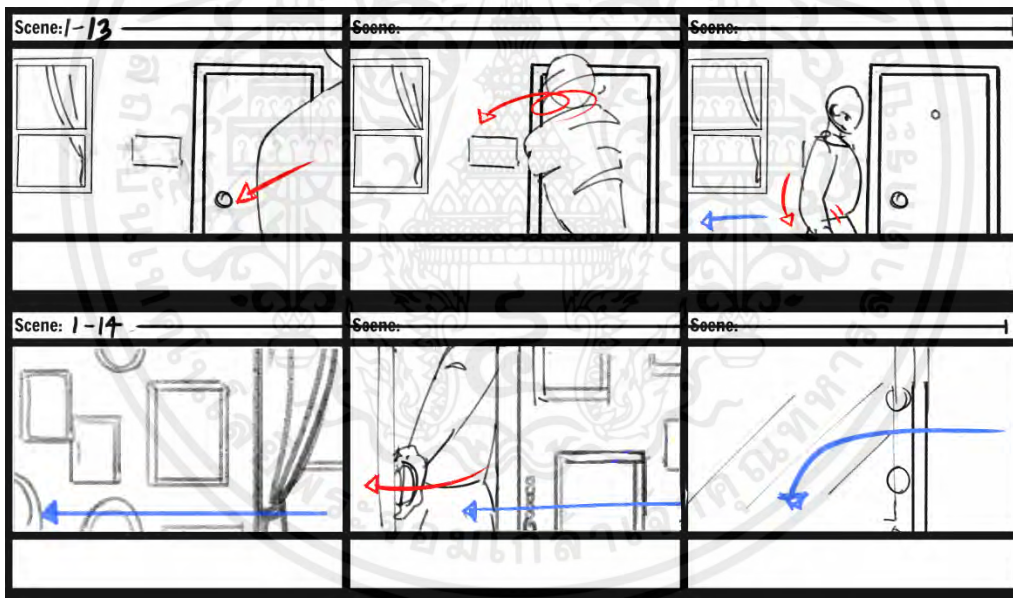


ภาพที่ 6 เน็ตตี้ที่กำลังเดินเข้าที่พักของตัวเอง ด้วยความสนุกสนาน หยอกล้อกับชาวบ้าน แล้วขึ้นมาเจอป่าทองพิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 เน็ตตี้ได้เดินขึ้นบันไดมาจนเจอคุณป้า คุณป้าเห็นเลยแบ่งขนมที่เองทำให้กิน แล้วเดินไปหามะหนูนเข
องให้

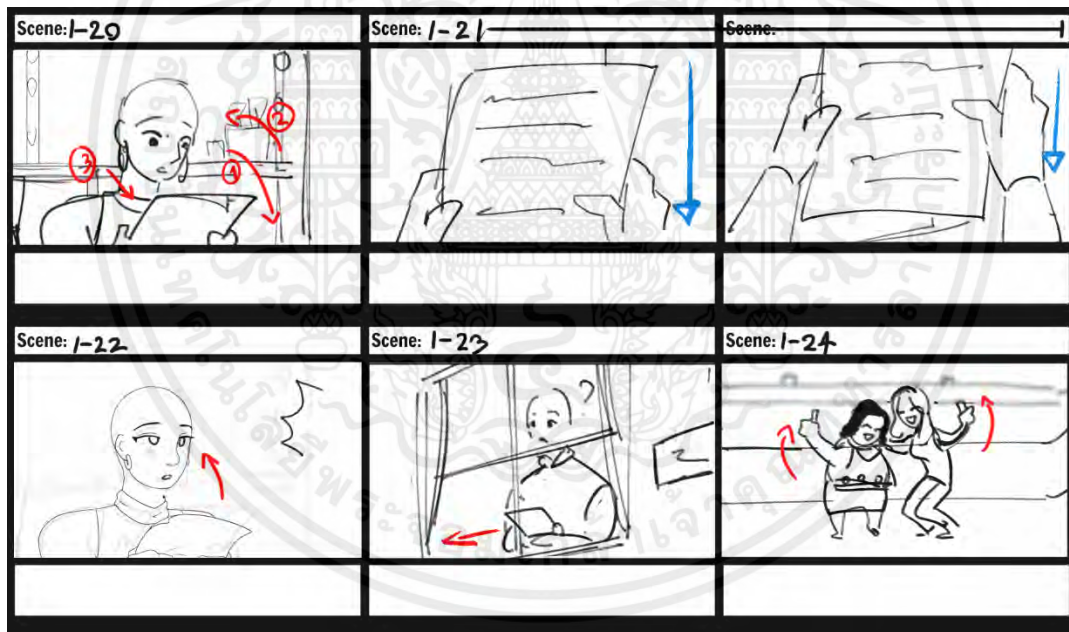


ภาพที่ 8 เข้าห้องตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

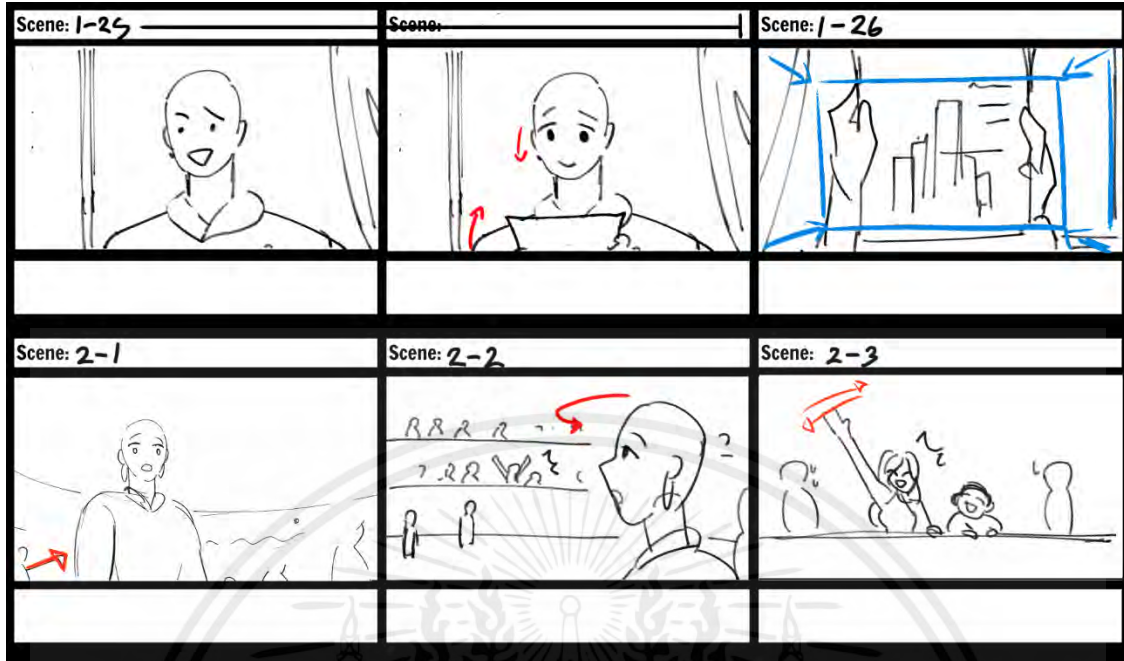


ภาพที่ 9 เช็ดหน้าตัวเองแล้วหยิบโปสเตอร์ไอดอลตรงกระจกแล้วเห็นกระดาษลอดใต้ประตู

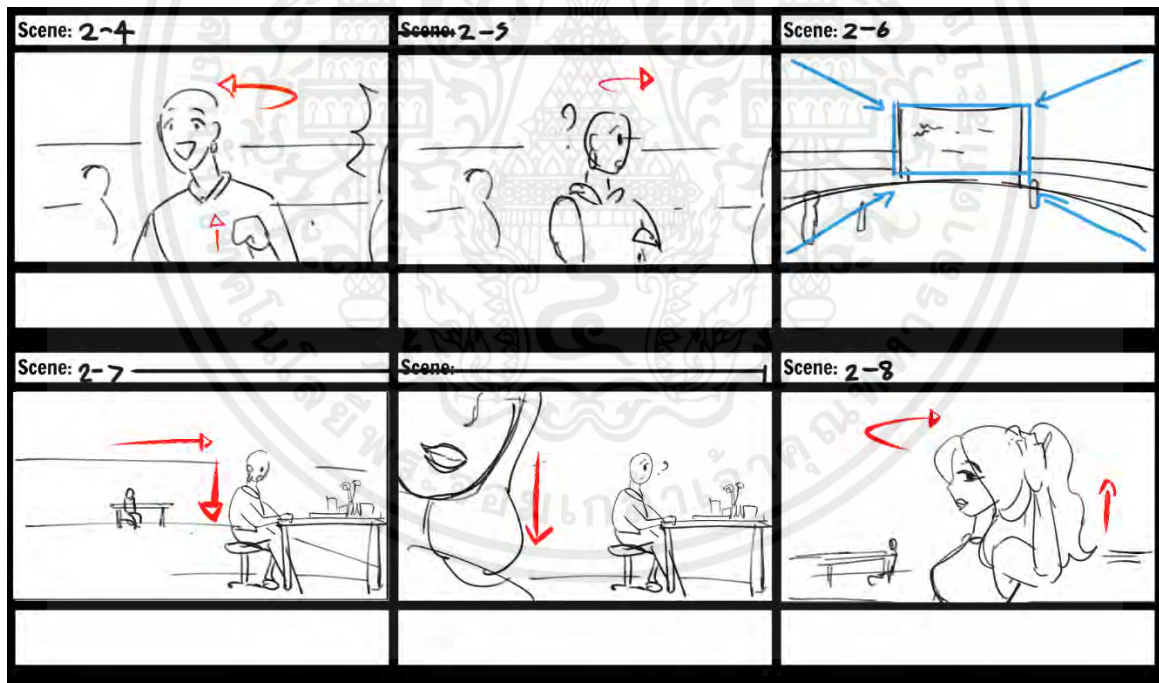


ภาพที่ 10 เน็ตตีหยิบขึ้นมาอ่าน อ่านเสร็จเลยเดินไปดูที่หน้าต่างว่าใครเอามาสอดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

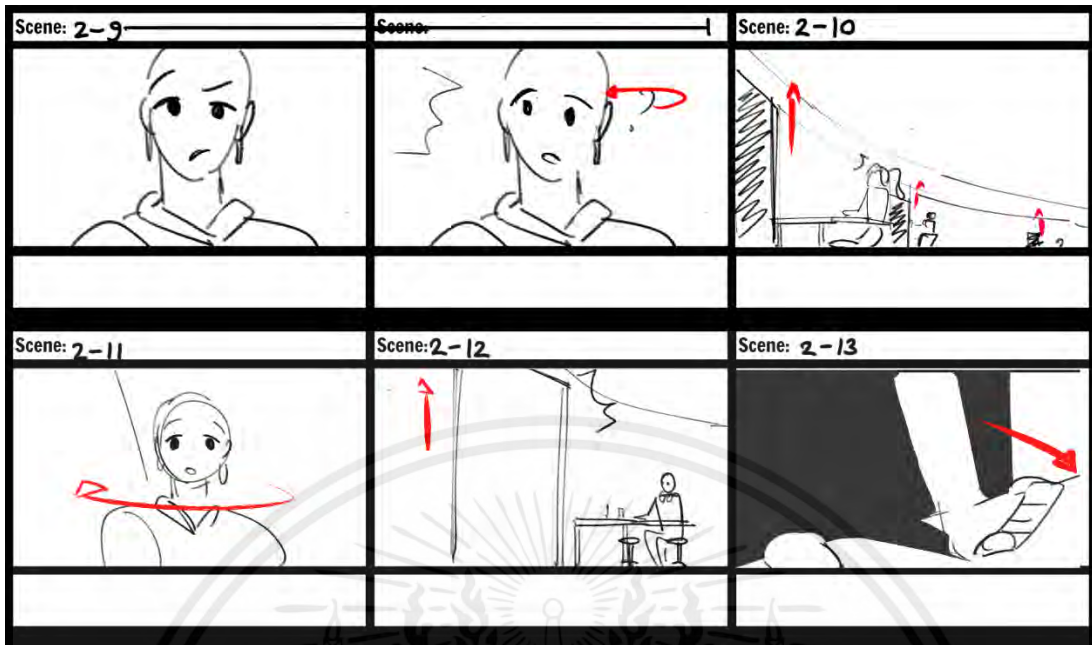


ภาพที่ 11 เปิดใช้งานแข่งขันแล้วเจอป่ากับมะหนูนมาเชียร์

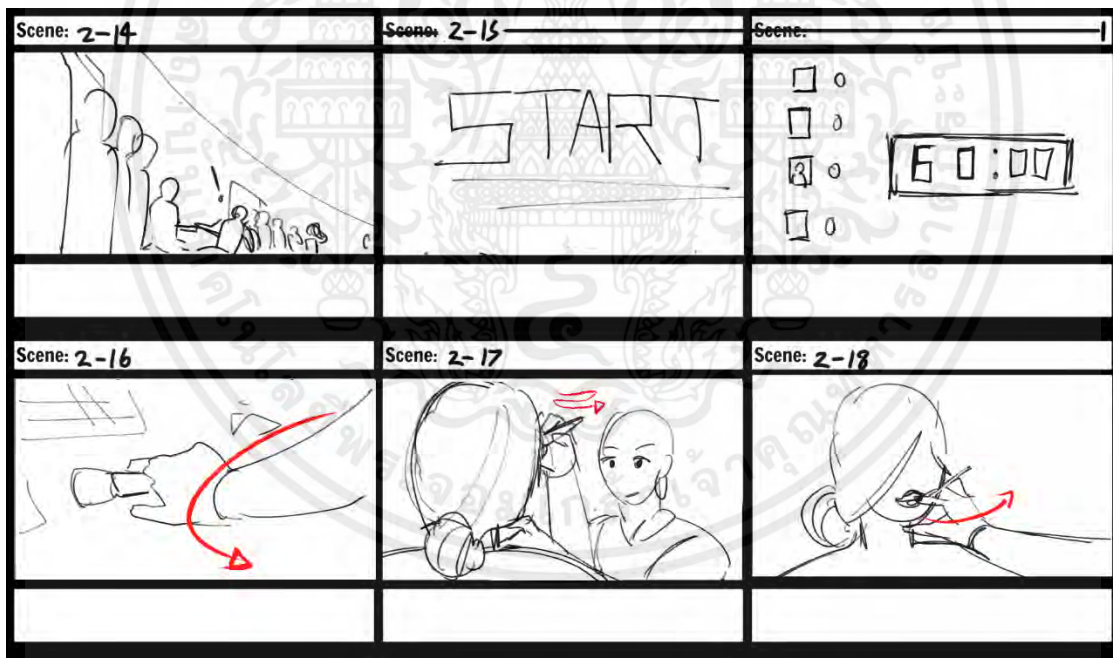


ภาพที่ 12 เน็ตดีจะหักทั้งสองคนแต่งงานแข่งเริ่มเลยเดินไปเข้าที่แล้วก็พบกับคู่แข่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

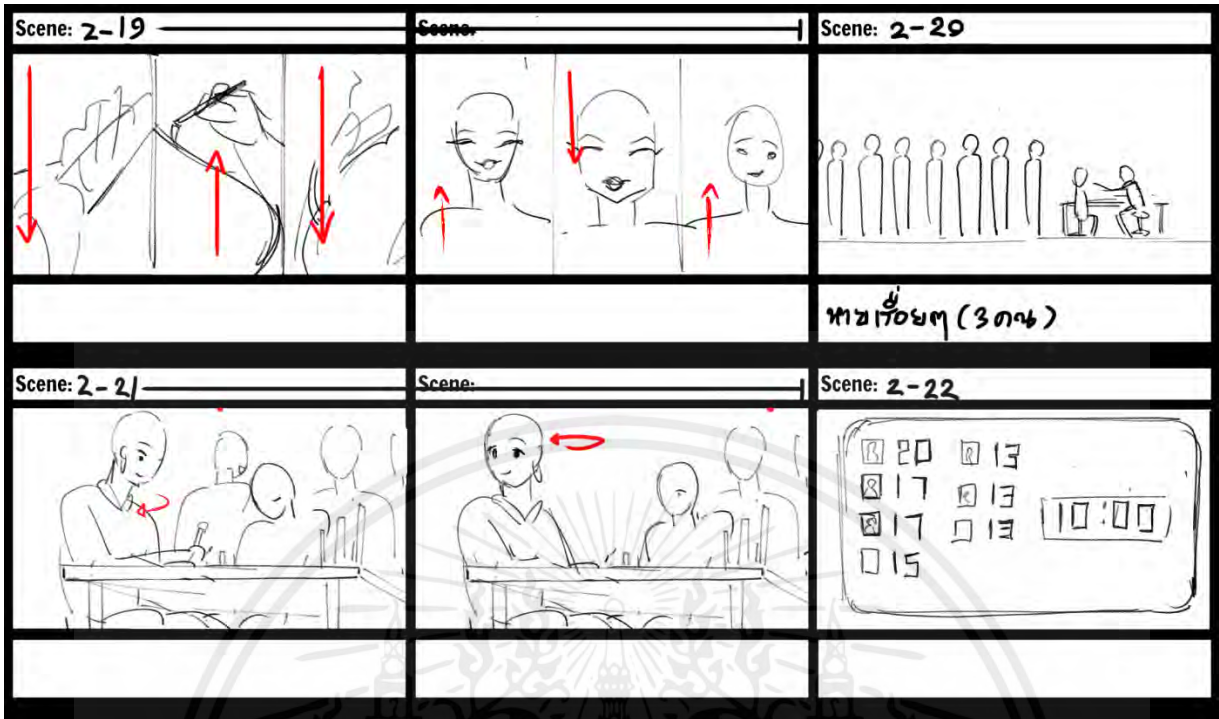


ภาพที่ 13 งานเริ่ม ประตูทุกบานเปิดขึ้นแล้วก็มีคนเดินออกมาจากประตู

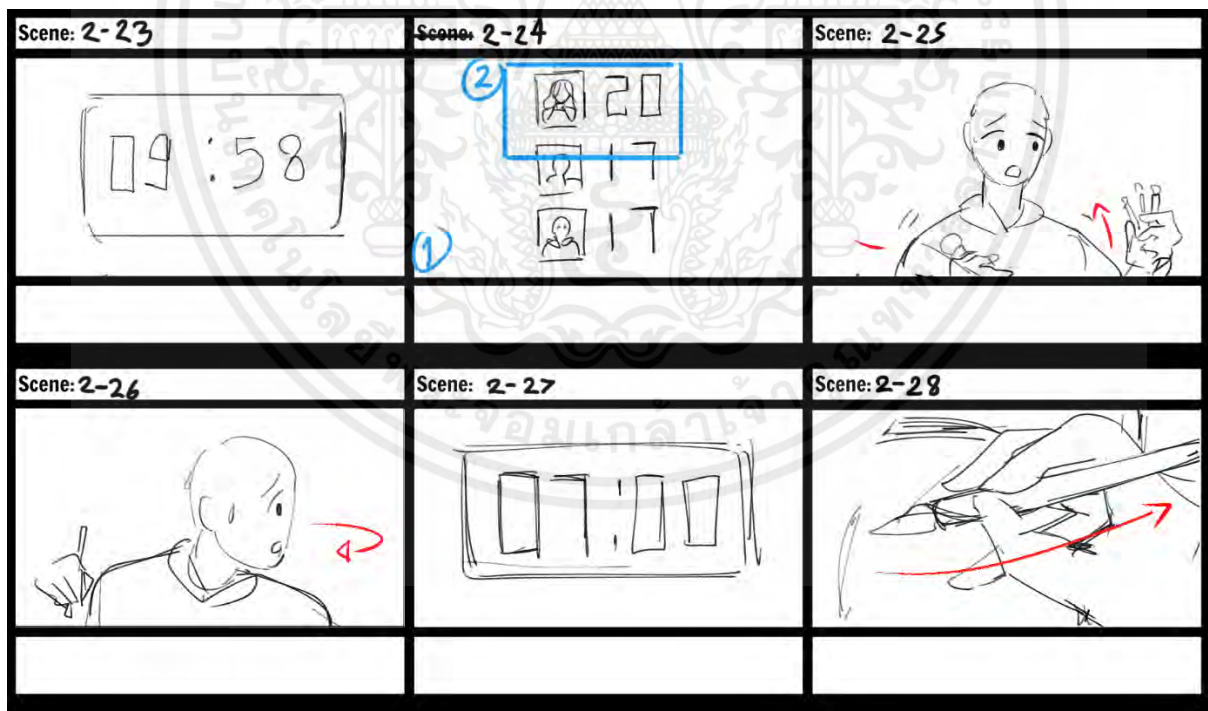


ภาพที่ 14 งานแข่งเริ่ม เน็ตดีเลยแต่งหน้าแบบอย่างเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

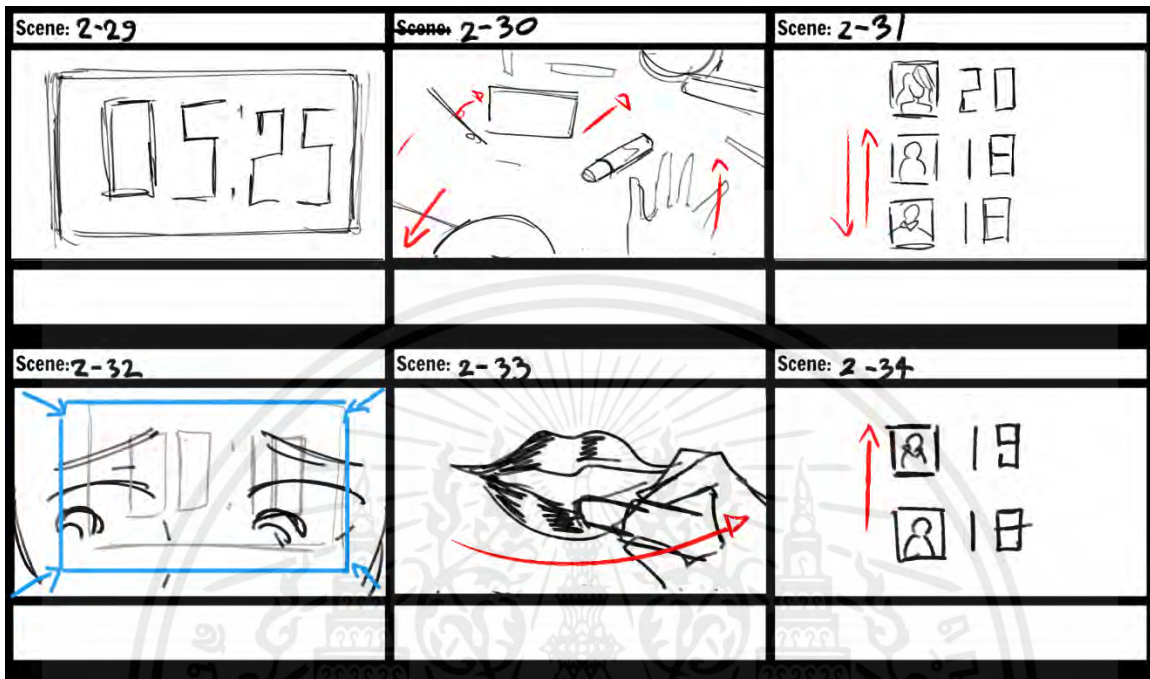


ภาพที่ 15 แต่งอย่างรวดเร็วจนเวลาเหลือไม่มาก



ภาพที่ 16 แต่งหน้าด้วยความรีบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

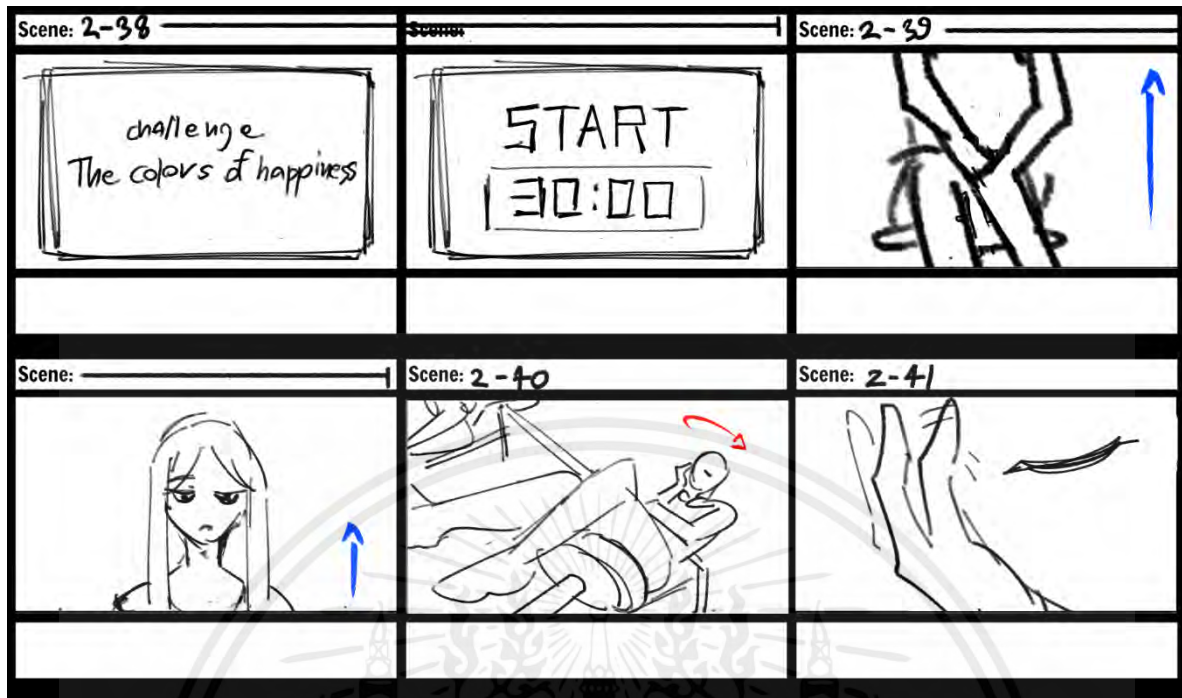


ภาพที่ 17 แต่งหน้าด้วยความรีบ จนอันดับขึ้นทันพอดี

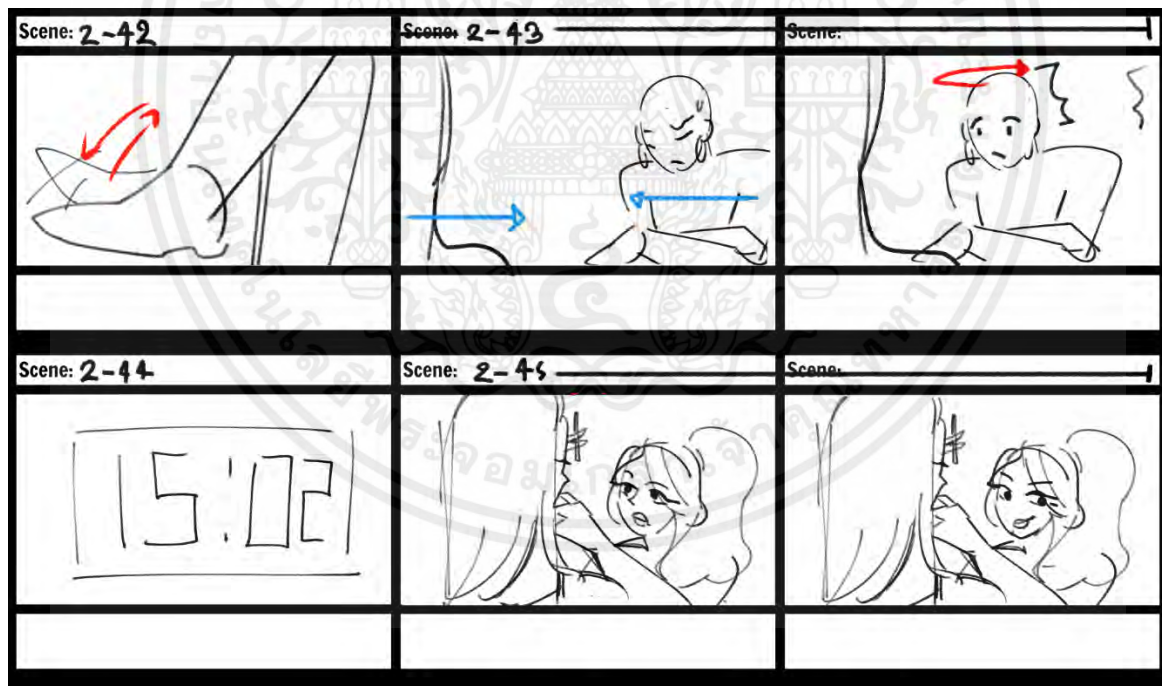


ภาพที่ 18 เน็ตดีหอบด้วยความเหนื่อย ไฟดับลงแล้วติดอีกครั้งด้วยนางแบบที่นั่งอยู่ตรงหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

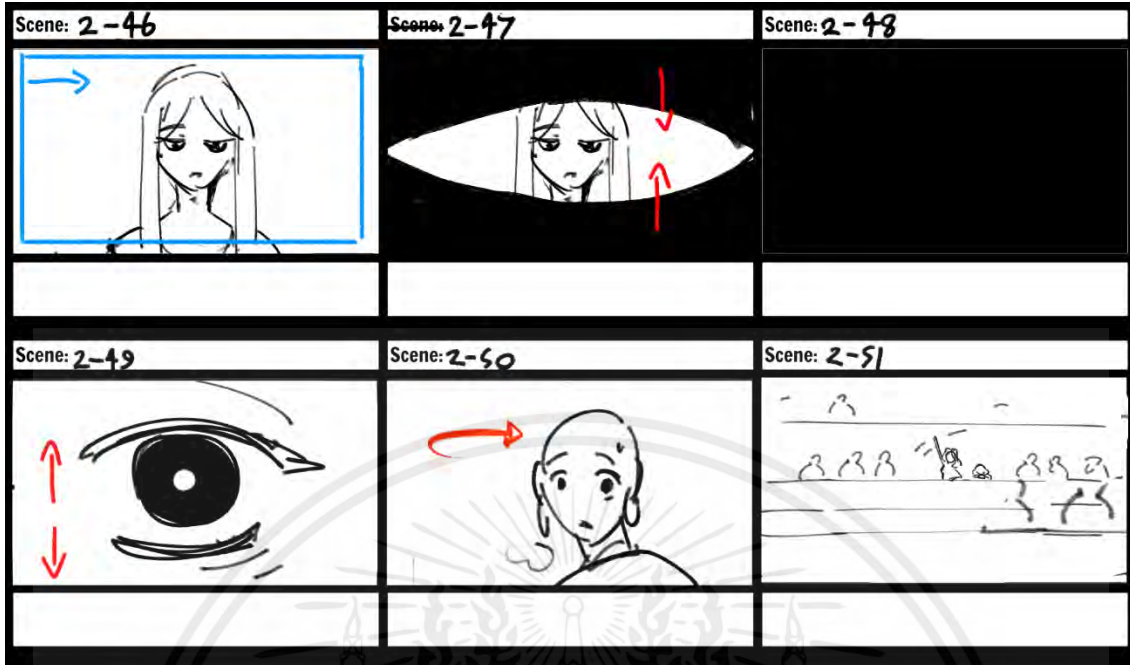


ภาพที่ 19 การแข่งเริ่มขึ้นอีกครั้ง เน็ตตี้เลยคิดว่าจะแต่งอย่างไรดี

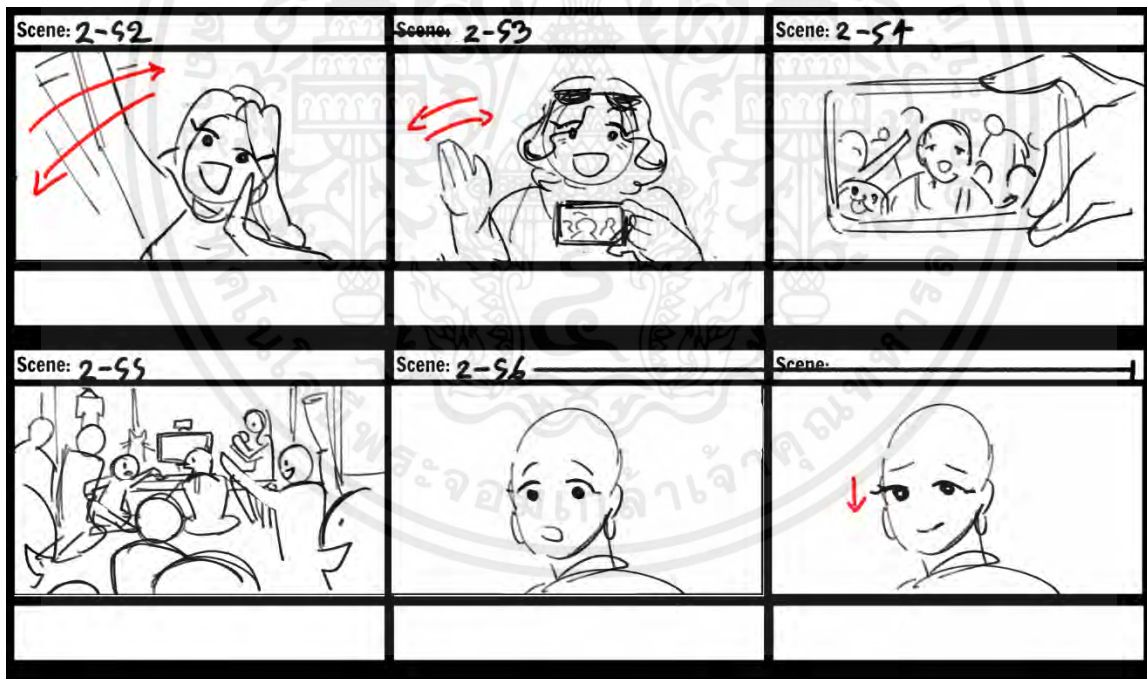


ภาพที่ 20 เวลาล่วงเลยไปมากแล้ว จนตอนนี้คู่แข่งแต่งหน้าแบบไปได้ครึ่งทางแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

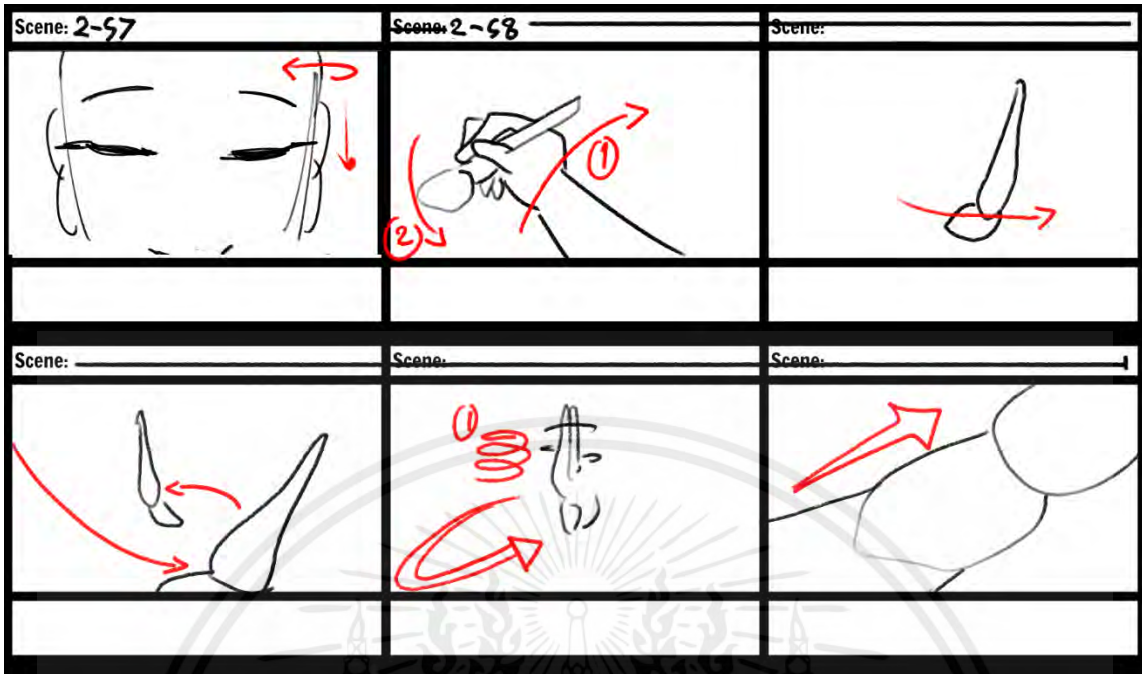


ภาพที่ 21 เน็ตต์รอนจนตาพร่าเลยปิดตาลง แล้วก็มีเสียงมะหนุนเรียกเน็ตตี้

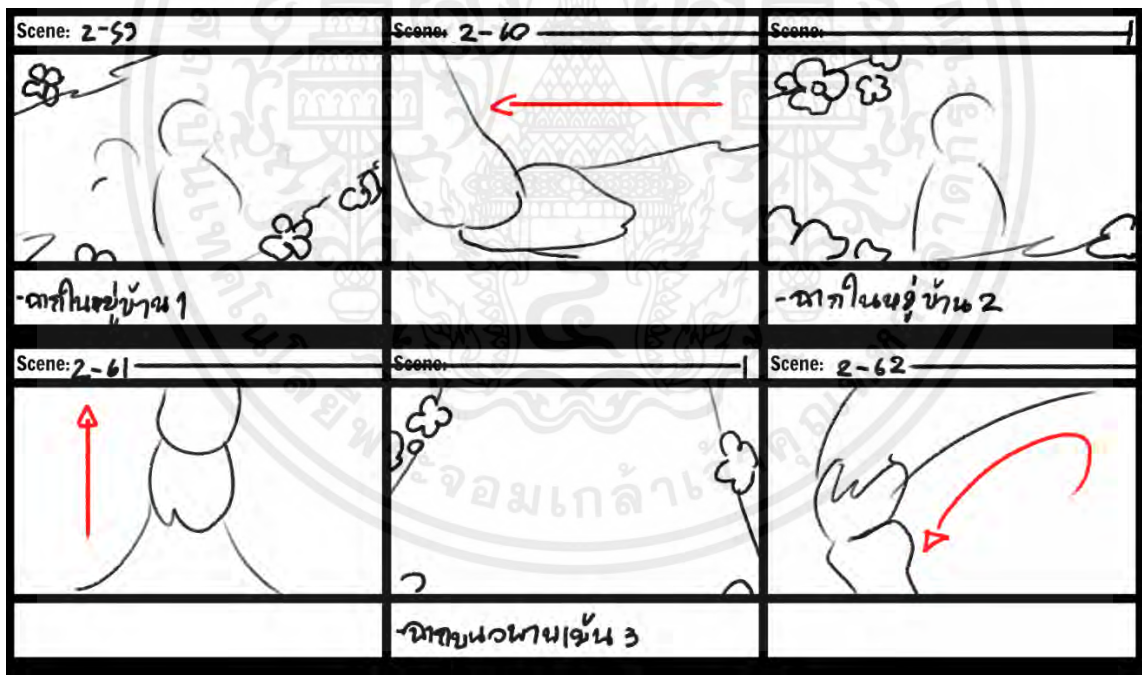


ภาพที่ 22 เน็ตตี้หันไปมองต้นตอของเสียง เลยพบกับมะหนุนกับป้า และชาวบ้านที่ให้กำลังใจอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

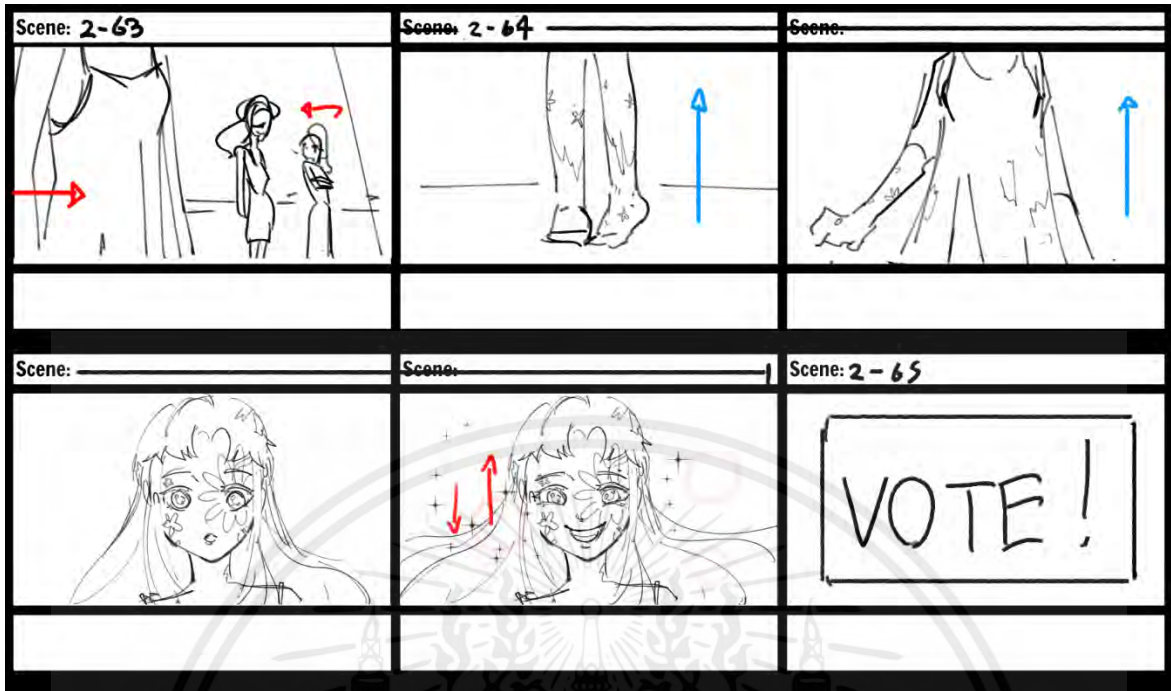


ภาพที่ 23 เน็ตติ์กลับมาตั้งสติแล้วนึกจินตนาการไปตามแปร่งที่เดินไปมา

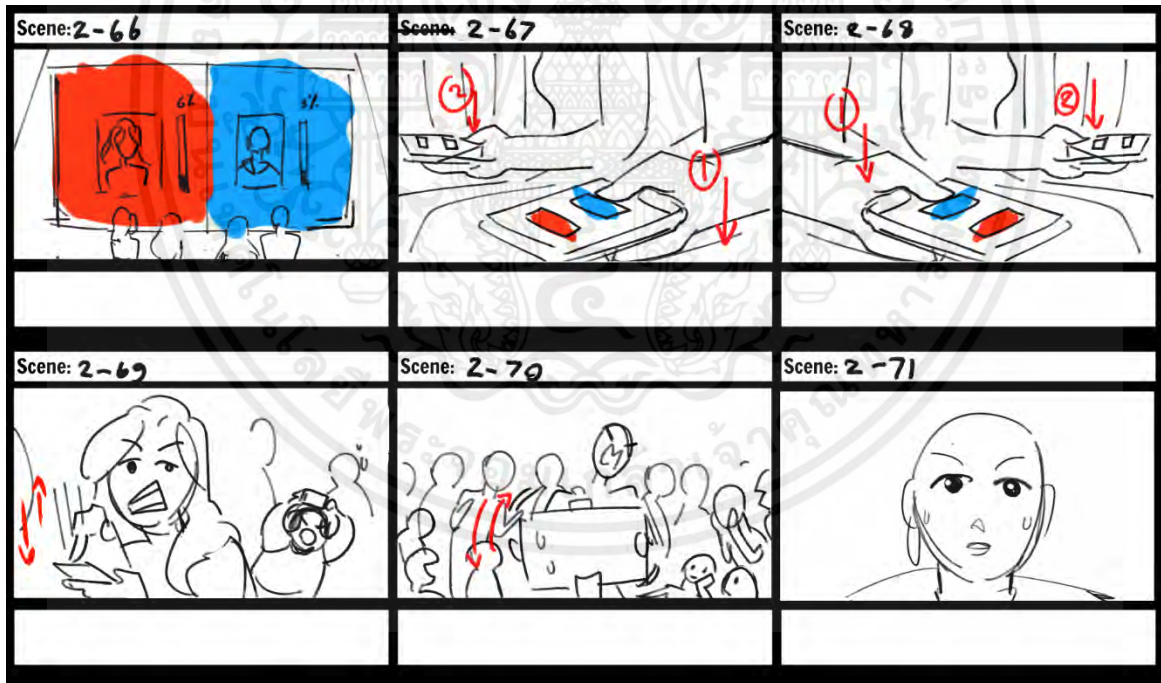


ภาพที่ 24 โดยแปร่งเหล่านั้นที่เดินไปมาได้ฉายภาพที่มีความสุขในตอนแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

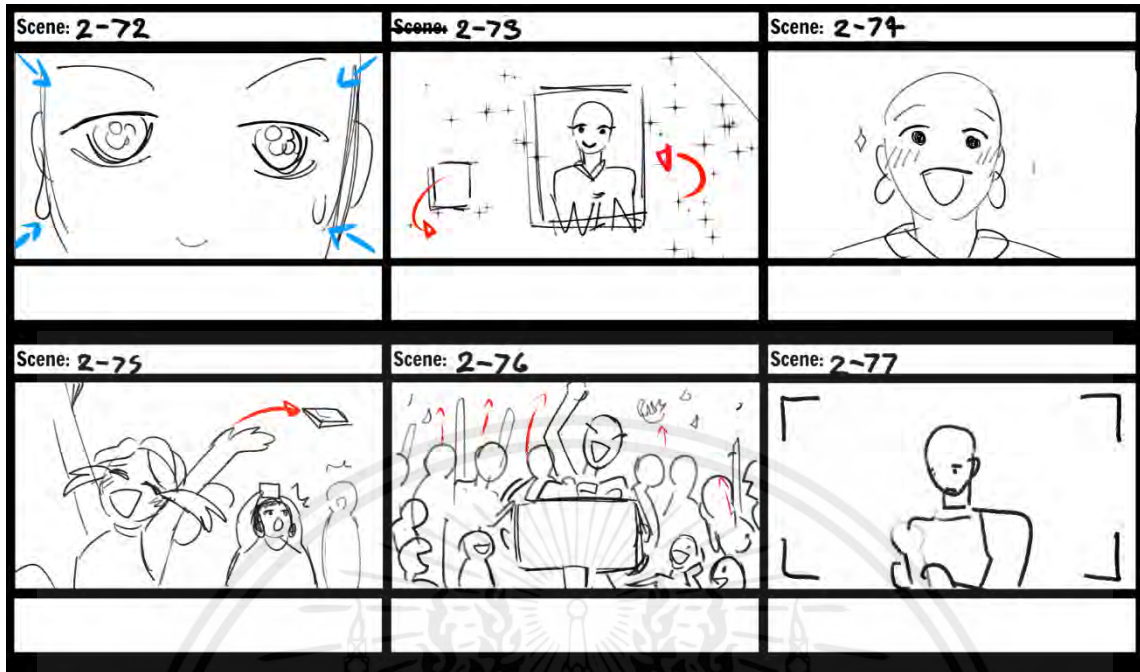


ภาพที่ 25 จนแต่งเสร็จ แล้วนำนางแบบมาโชว์ตัว ซึ่งเน็ตดีแต่งแบบออกมาได้สวยงาม

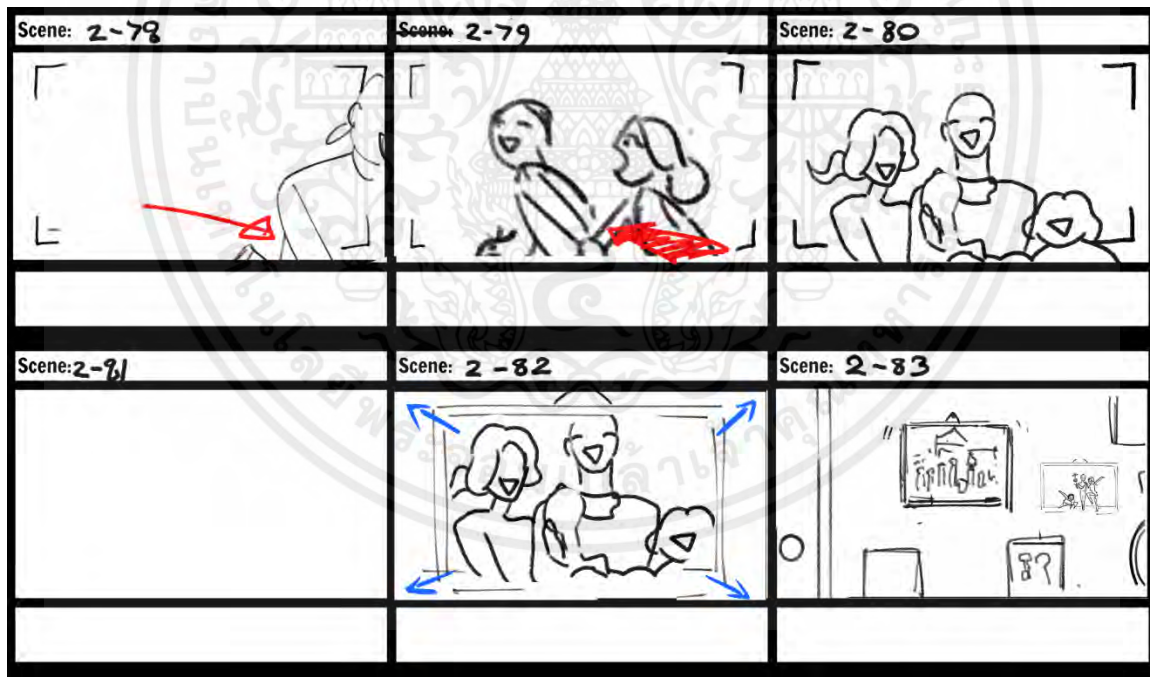


ภาพที่ 26 ทุกคนโหวตแบบที่ตัวเองชอบกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ผลประกาศออกมา เน็ตดีชนะ

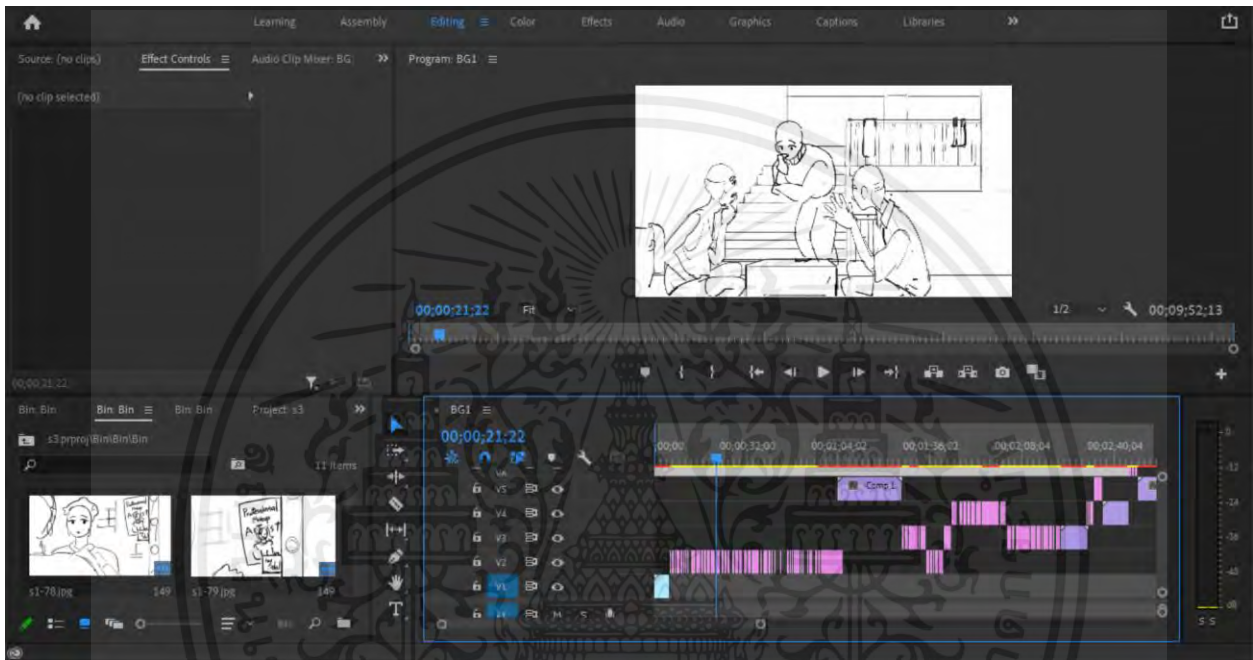


ภาพที่ 28 ถ่ายรูปกับถ้วยรางวัล เลยไปพบบ้ากับมะหนูนเข้ามาถ่ายด้วย แล้วรูปนี้ก็ไปอยู่บนกำแพงห้องของเน็ตดี

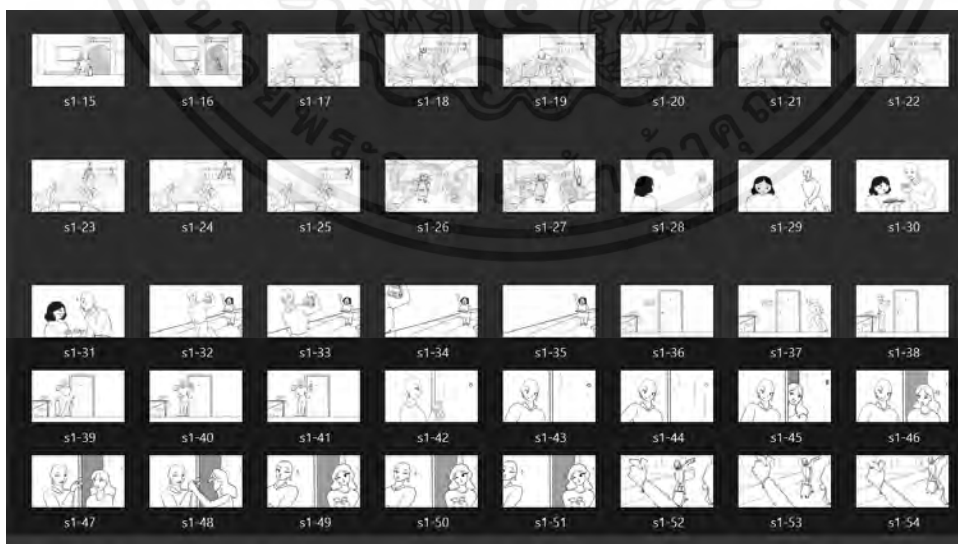
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ทำ Animatic

การนำ Storyboard ทั้งหมดมาจัดเรียงเข้าด้วยกันเป็นวิดีโอ โดยมีการจัดเรียงเพิ่ม และวาดเพิ่มในมุมอื่นๆ หรือการกระทำต่างๆ เพื่อความชัดเจนของแอนิเมชันรวมถึงความชัดเจนของอริยบทท่าทาง และจังหวะของแอนิเมชันว่าจะไปในรูปแบบไหน เคลื่อนไหวยังไง มุมกล้องเลื่อนแบบไหนซึ่งการทำแอนิเมติก จะช่วยให้เห็นความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ด้วยการวาดทีละภาพ และนำมาเรียงกันเพื่อง่ายต่อการเพิ่ม หรือแก้ไขในแต่ละเฉพาะจุด



ภาพที่ 29 ตัวอย่างการแบ่งเฟรมย่อยเพื่อทำแอนิเมติก



ภาพที่ 30 ตัวอย่างการแบ่งเฟรมย่อยเพื่อทำแอนิเมติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 32 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 33 เฟรมภาพ Animatic

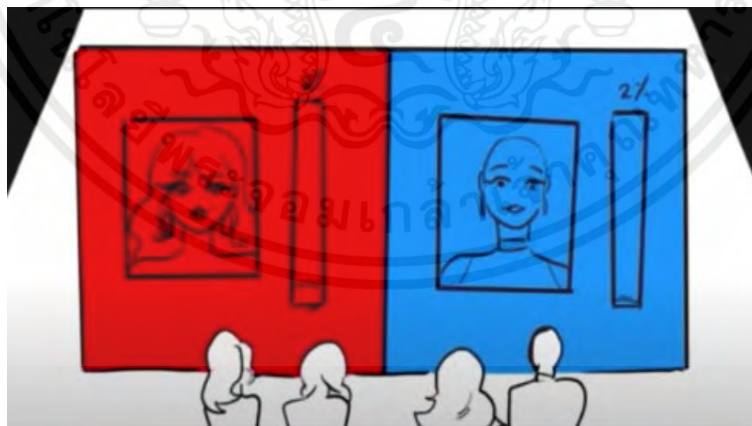
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 35 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 36 เฟรมภาพ Animatic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 เลือกทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวและทดลองเทคนิค

1.5.1 ทำโดยการวาด frame by frame เพื่อนำมาจัดเรียงประกอบกันเป็นแอนิเมชัน ส่วนบางช็อตก็เลือกที่จะใช้โปรแกรมอื่นเข้าช่วย เพื่อผ่อนระยะเวลาของช็อตนั้นลงไปได้ อย่าง Adobe After Effect เป็นต้น

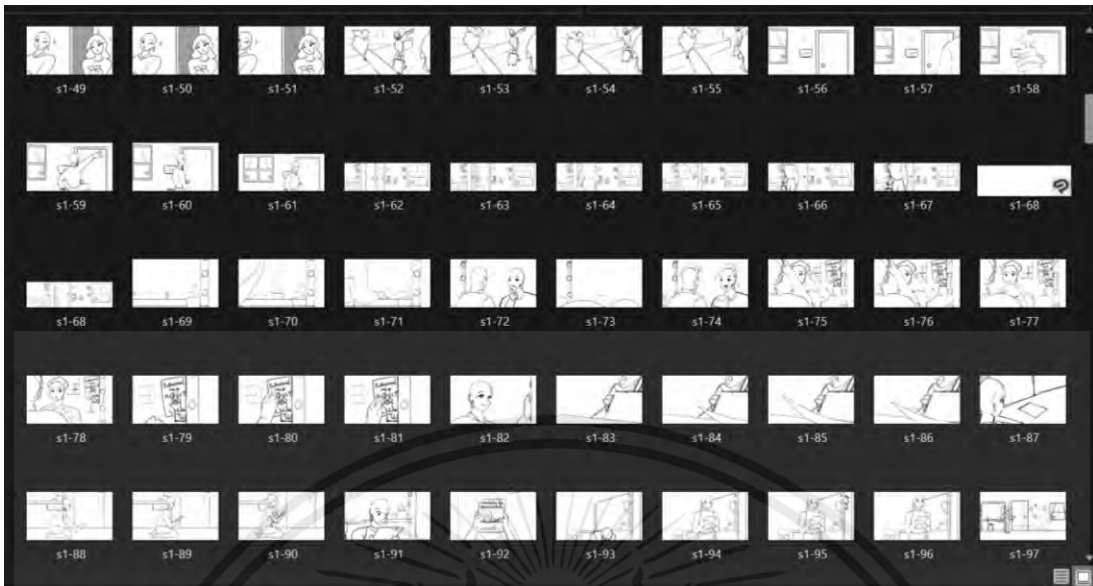


ภาพที่ 37 ตัวอย่างการใช้ Adobe After Effect

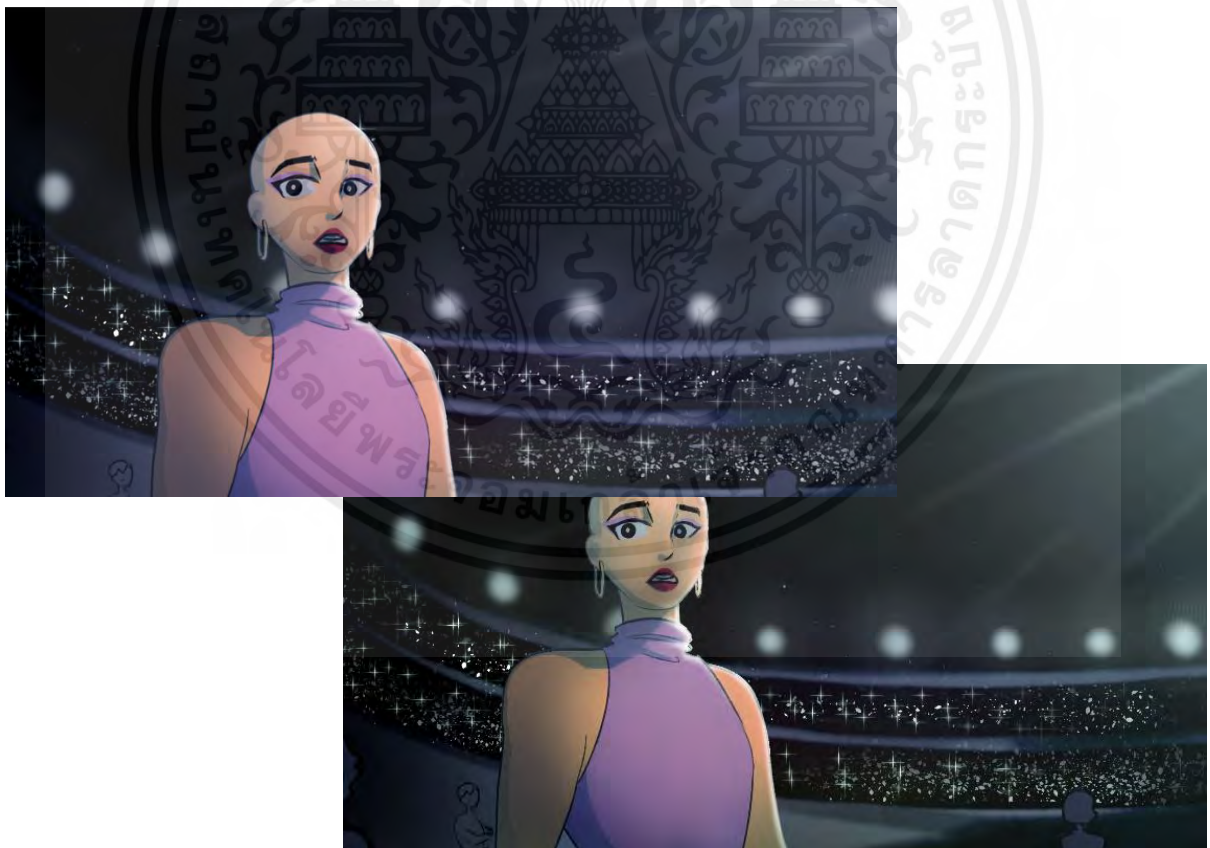


ภาพที่ 38 ตัวอย่างการวาดแยกไว้เพื่อนำไปทำต่อใน Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ตัวอย่างการทำเฟรมต่อเฟรมโดยการวาดเก็บเอาไว้ทีละภาพ



ภาพที่ 40 ทำ key visual งานแข่งขัน เปรียบเทียบแสงต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

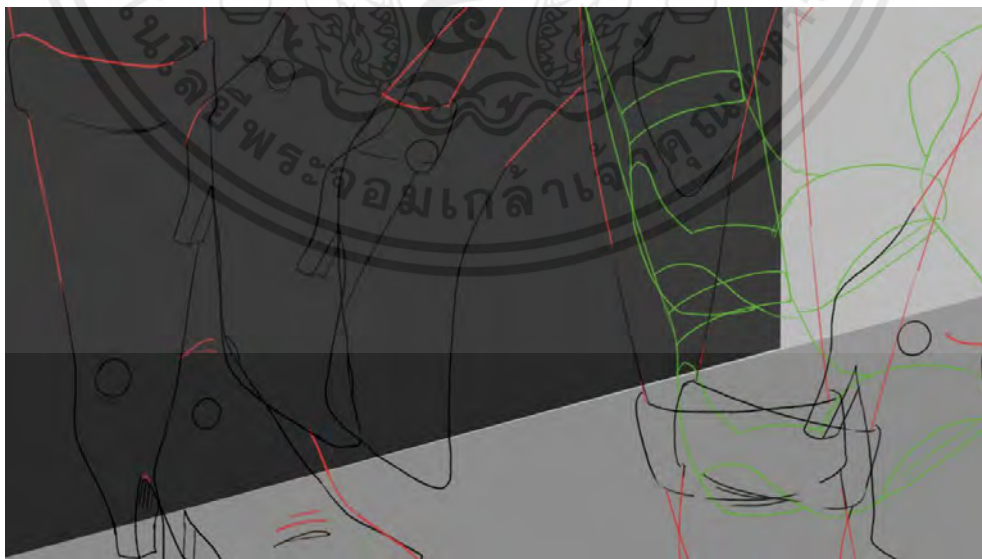
2. Production

หลังจากเสร็จขั้นตอน Pre-production ก็นำตัวละครไปจัดวางตามสตอรี่บอร์ดหรือแอนิเมติก ที่กำหนดไว้ โดยวาดตัวละครให้ดูง่ายขึ้น และวาดแต่ละกิริยาท่าทางให้ละเอียดขึ้น โดยมีการวาดโดยรวม ตัดเส้น ลงสี และนำไป Composite

2.1 วาดการขยับทั้งหมด และ ตัดเส้น



ภาพที่ 41 ตัวอย่างอนิเมทวาดเส้นการเคลื่อนไหวของตัวละคร

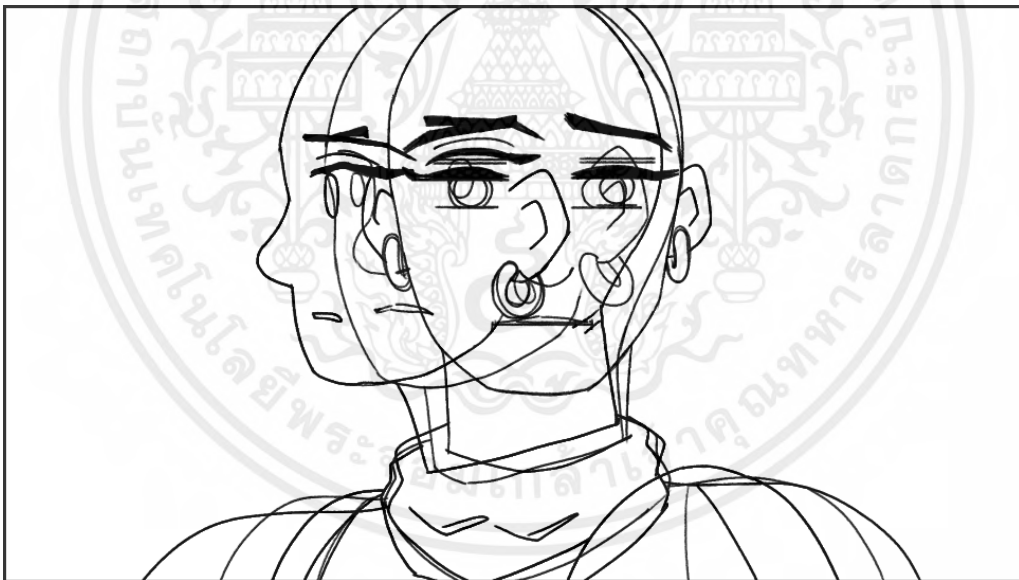


ภาพที่ 42 อนิเมทการเดินของตัวละคร แยกเป็นสีต่างๆเพื่อให้มองง่ายขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ตัวอย่างอนิเมทการเดินของตัวละคร



ภาพที่ 44 ตัวอย่างอนิเมทการหันของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ลงสีพื้นของตัวละคร

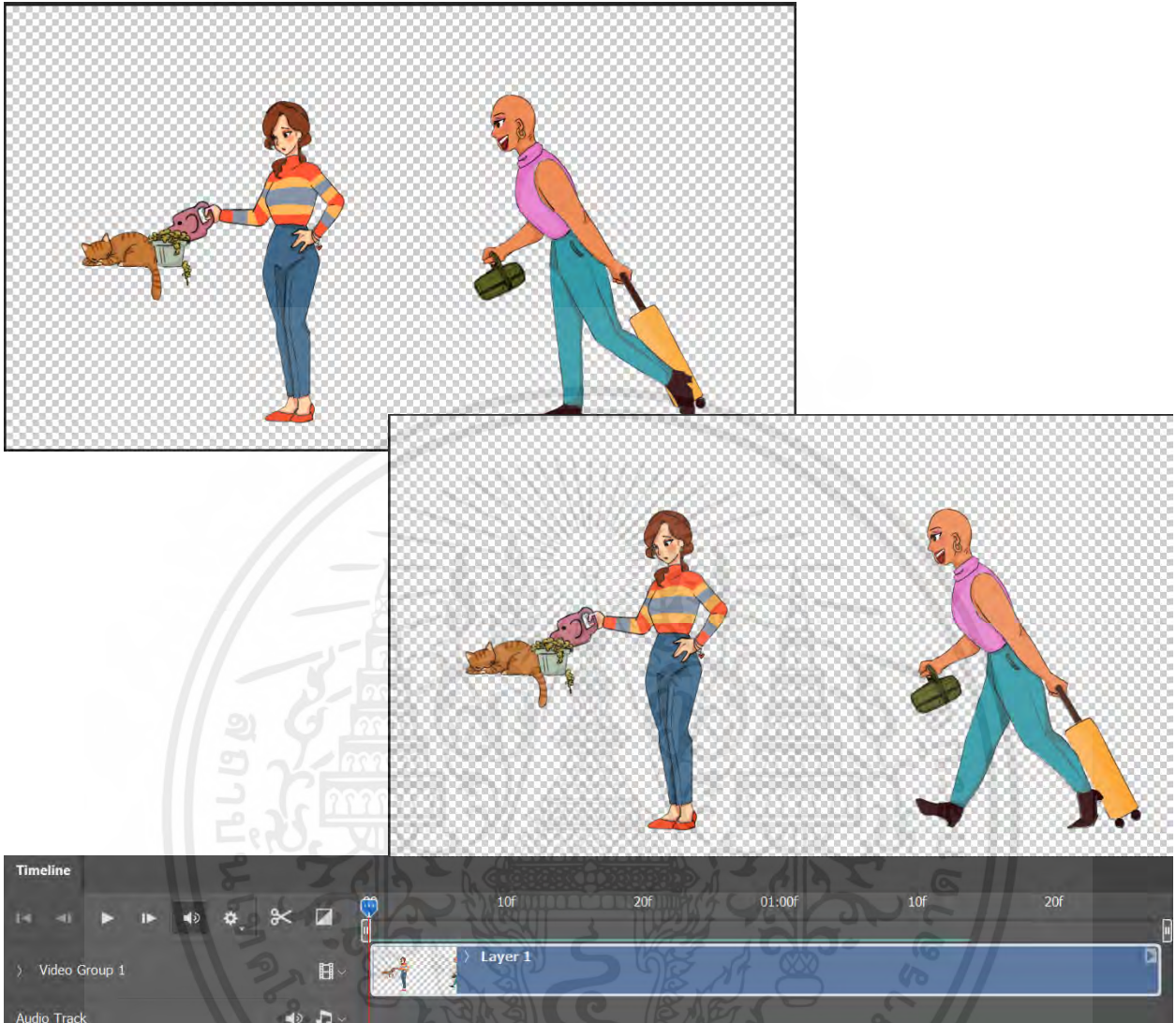


ภาพที่ 45 ตัวอย่างการลงสีและภาพ ที่ละการกระทำ



ภาพที่ 46 ตัวอย่างเมื่อลงสีแล้ว จะเรียงอีกครั้งโดยการกด Image Sequence เพื่อเรียงอัตโนมัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 ตัวอย่างเมื่อเรียงแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 Composit

เป็นขั้นตอนสุดท้าย เป็นการจัดองค์ประกอบภาพ จากหลายแหล่งที่มาให้มารวมกันใน 1 ฉาก

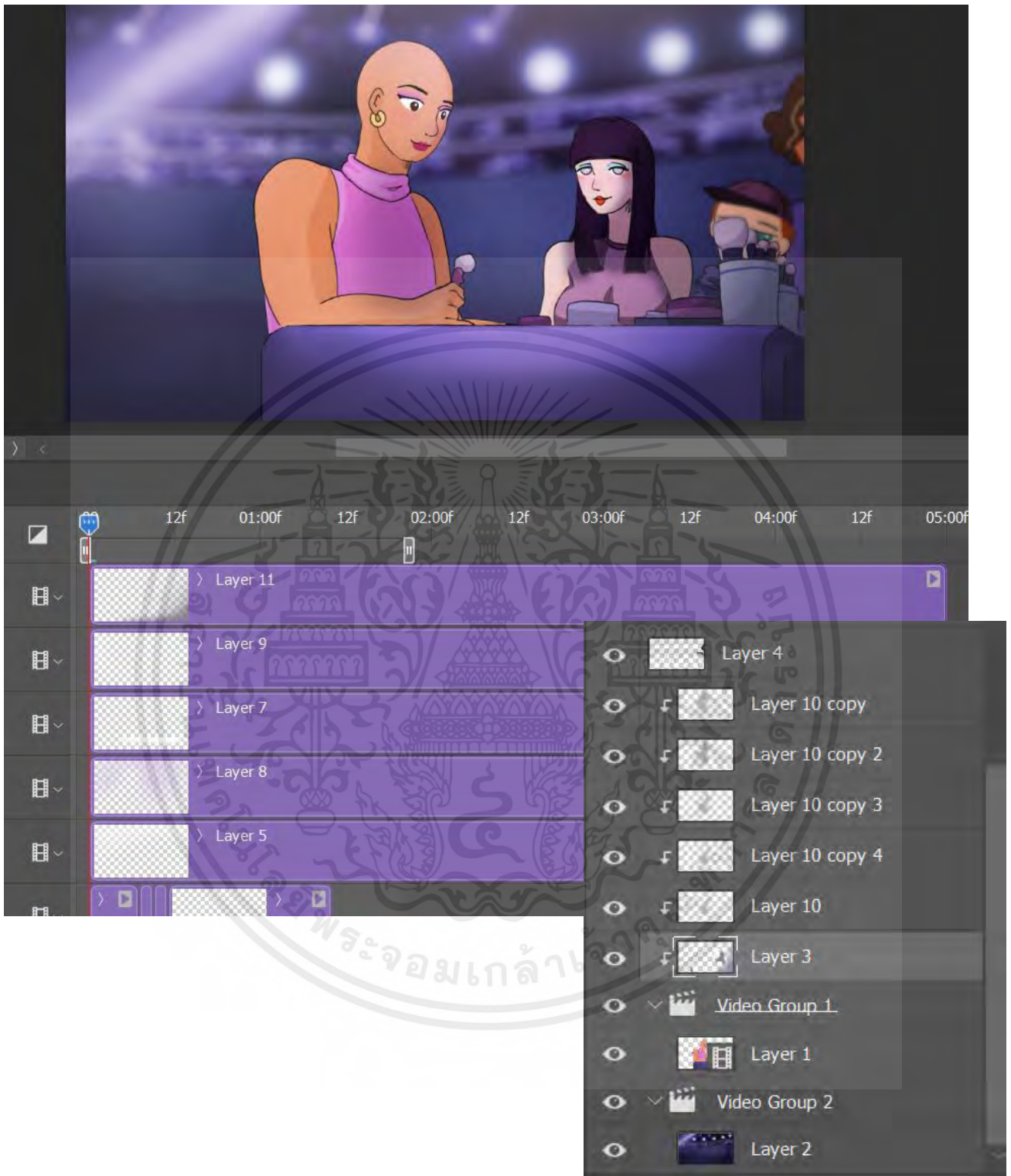


ภาพที่ 48 ตัวอย่างในการนำฉากที่ได้ทำการทำแยกไว้มาใส่พร้อมกับตัวละครที่ลงสีแล้ว



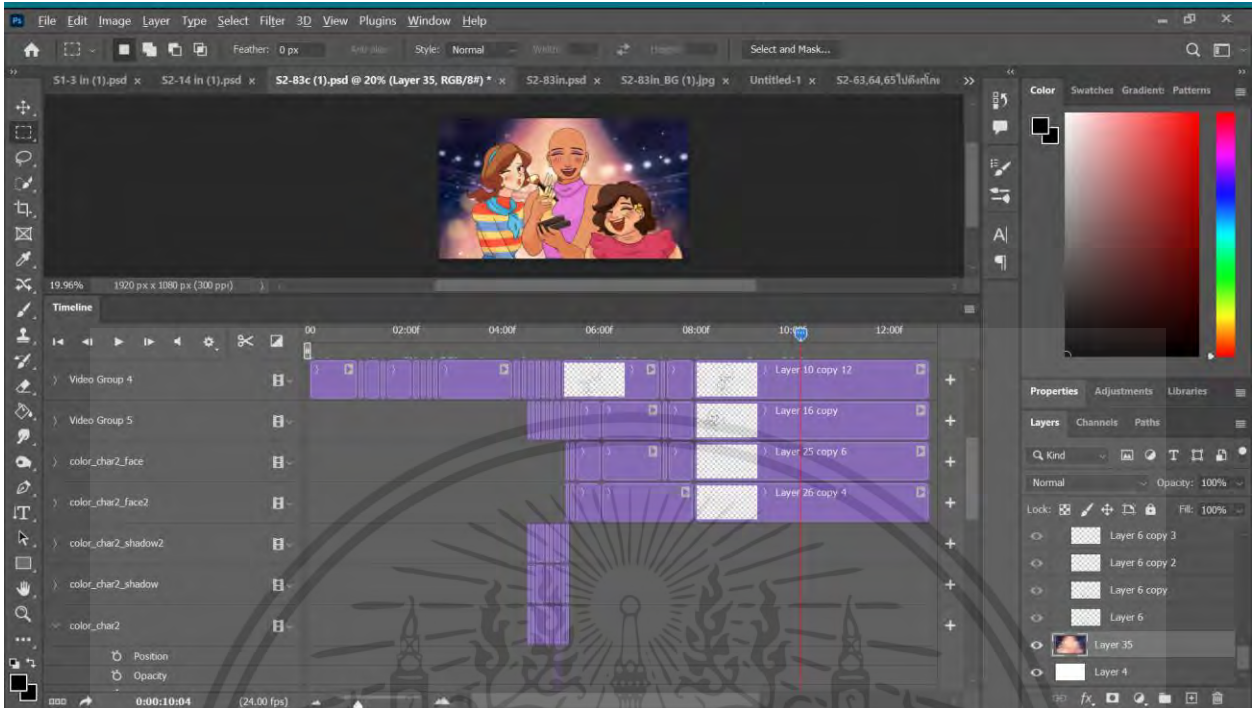
ภาพที่ 49 ตัวอย่างเมื่อได้ทำการ Composit แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

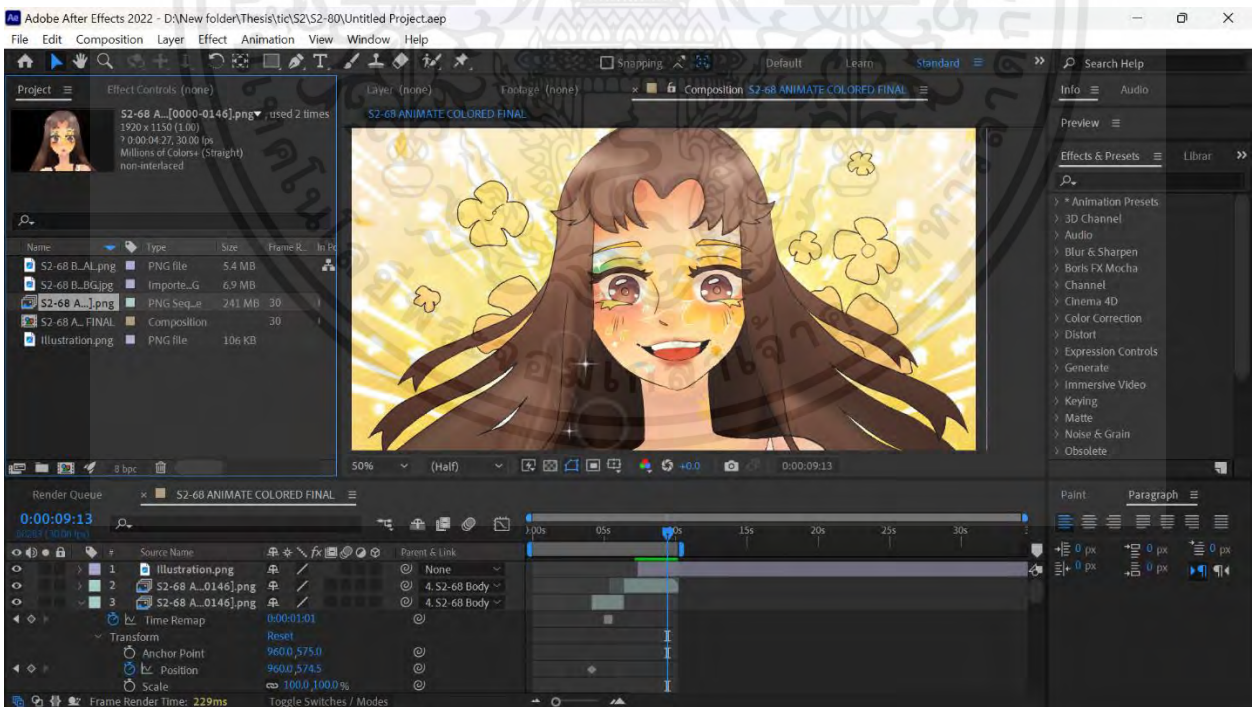


ภาพที่ 50 ตัวอย่างขั้นตอนเมื่อได้ทำการ Composit แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 ทำการเรนเดอร์



ภาพที่ 52 ซอตที่มีการใช้ effect หรือเคลื่อนไหว ก็จะนำมาทำใน After Effect แล้วเรนเดอร์เลยทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวชนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปจากการทำงาน

บทสรุปของการทำงานในส่วนของแนวทางที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับสรุปได้ดังนี้

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของคนใกล้ตัวที่ทำให้เห็นคุณค่าในตัวเองและคนรอบข้างที่อยู่เคียงข้างเรา แม้ในวันที่จะรู้สึกโดดเดี่ยวหรือเผชิญกับปัญหา โดยนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันที่ข้าพเจ้าและทีมของข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ

การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดการเรียนรู้และได้ความรู้เพิ่มเติมมากมายจากการทำงานในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่ต้นจนจบงาน ได้ทักษะของการวางแผน และการทำงานเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ทำให้สามารถกำหนดเวลาและแก้ไขสถานการณ์ได้ และได้ศึกษาทดลองเทคนิคเครื่องมือต่างๆ ทำให้มีความรวดเร็วในการทำงาน และความสิ้นเปลืองของหน้าที่หรืองานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างดี รับรู้ถึงพัฒนาการของตนเอง การรักษาวินัยในความจริงต่อเวลาเพื่อที่คนที่ทำงานต่อจากเราจะได้ทำงานและวางแผนงานได้ ซึ่งตอนนี้นั้นงานได้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย ถึงแม้ผลลัพธ์จะออกมาเป็นเช่นไร ข้าพเจ้าก็พอใจอย่างที่สุดตามที่ประสงค์ไว้

อุปสรรคในการทำงาน

ในช่วงแรกติดปัญหาตรงที่ไม่สามารถเคาะแนวทางหรือการเล่าของภาพได้ มีผลทำให้การทำงานวางแผน การคิดภาพแต่ละช็อตช้าลงอย่างมาก และในส่วนของขั้นตอนการทำงาน เนื่องจากข้าพเจ้าและคนในทีมใช้โปรแกรมไม่เหมือนกัน ทำให้เกิดปัญหาขึ้นบ่อยครั้ง เช่น ข้าพเจ้าอนิเมทใน Adobe Photoshop แต่ทีมใช้ Procreate ในการลงสี เมื่อลงสีเสร็จแล้วส่งให้ข้าพเจ้า Composite งานต่อ มักจะเกิดปัญหาที่เมื่อนำมาเปิดต่อแล้วจะไม่เรียงให้ ทำให้จังหวะที่อนิเมทไว้ในตอนแรกคาดเคลื่อนไป และส่งผลให้ทำงานช้าซ้อน เพราะต้องนำมาเรียงใหม่อีกครั้ง และการทำแอนิเมชันที่มีความยาวของเวลามากเกินไป ซึ่งไม่สอดคล้องกับจำนวนบุคลากรในทีม ในขั้นตอนแรกของการวางแผนหรือออกแบบที่ใช้เวลามากเกินไป ส่งผลให้ในขั้นตอนการทำหรือการผลิตนั้น มีเวลาในการทำน้อยลงมาก จนในบางครั้งไม่สามารถเสร็จตามกำหนดเวลาได้

ข้อเสนอแนะ

ข้าพเจ้ามีความเห็นว่าควรคุยและปรึกษากันให้มากกว่านี้ การคำนวณความสามารถ จำนวนคน ระยะเวลา และชิ้นงาน ควรจะไปในทิศทางเดียวกัน และในแต่ละหน้าที่จำเป็นอย่างมากที่จะต้องมีความ

รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย งานกลุ่ม หรืองานที่เป็นทีมแบบนี้ ไม่ควรมีใครหายไปแล้วส่งผลให้งานล่าช้าหรือเสียหาย เพราะฉะนั้นการวางแผนหรือการคุยกันจึงเป็นเรื่องที่สมควรทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

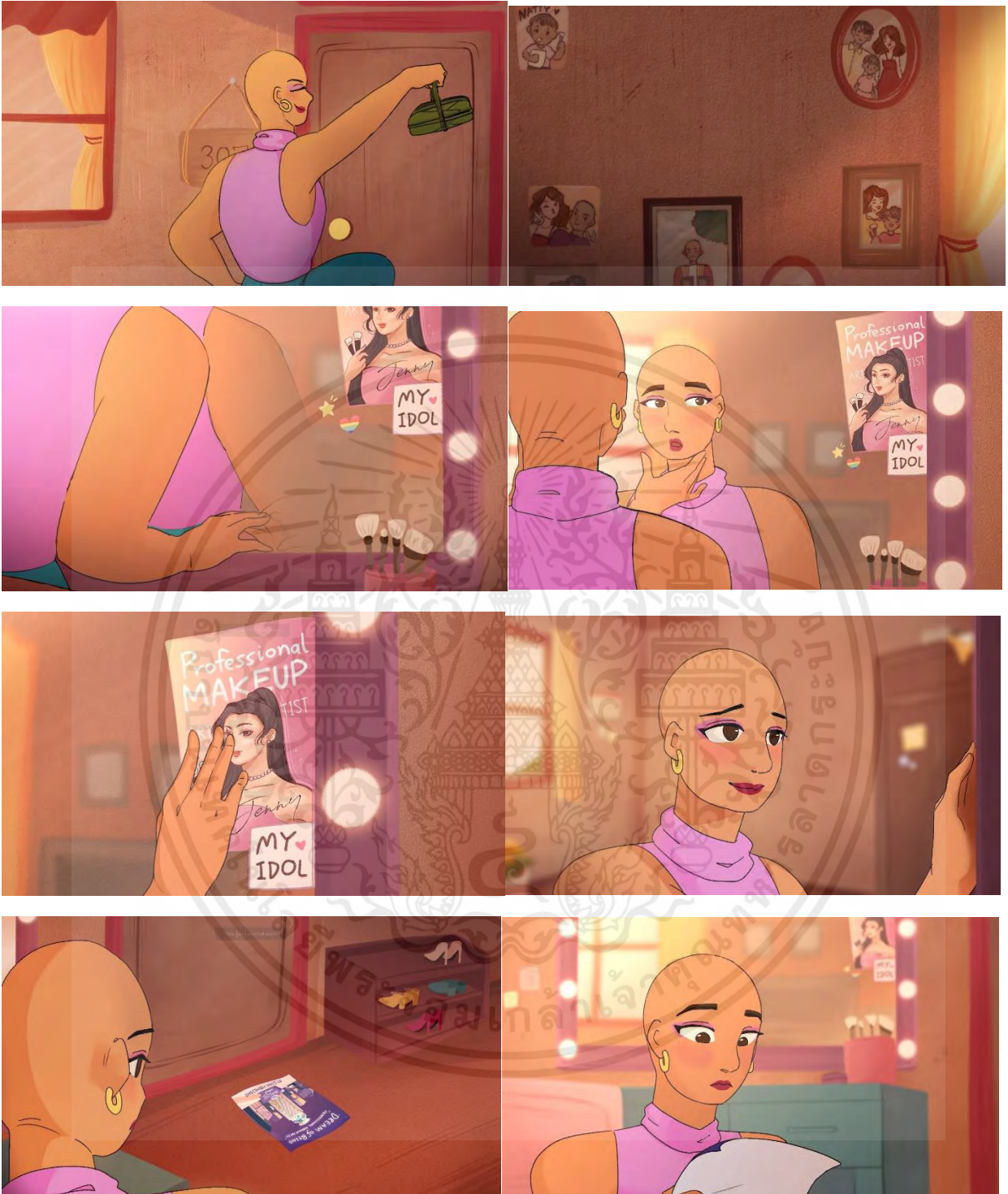


ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



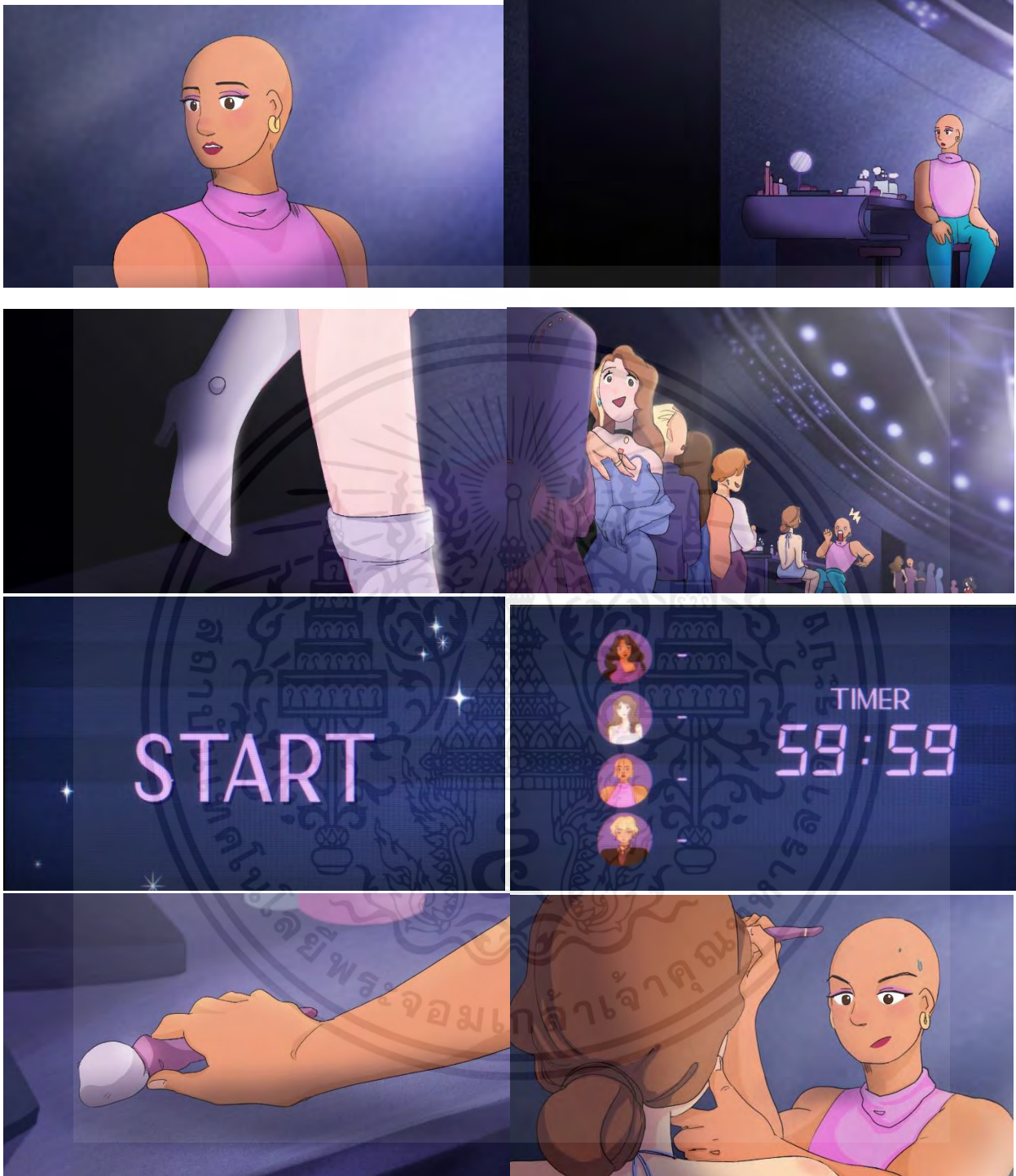
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



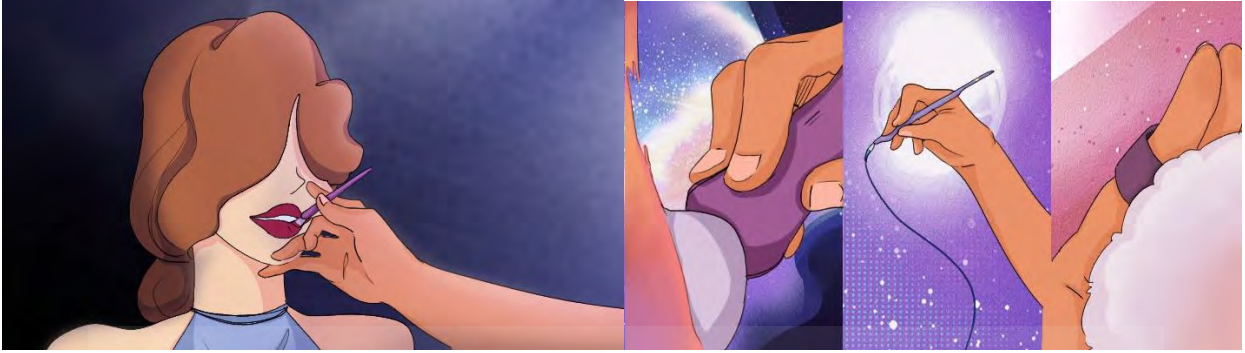
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



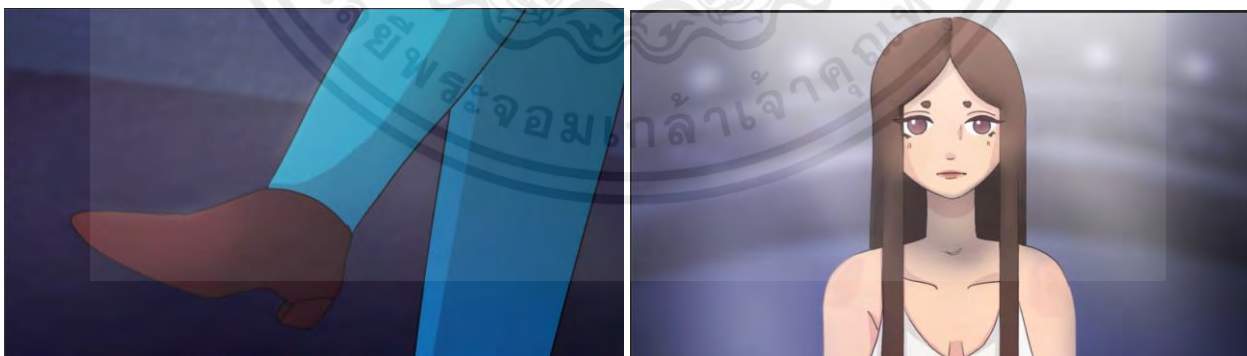
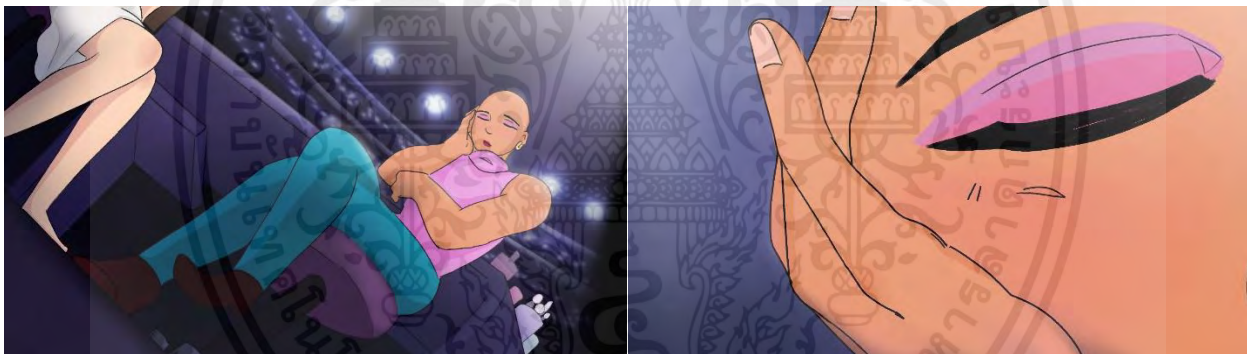
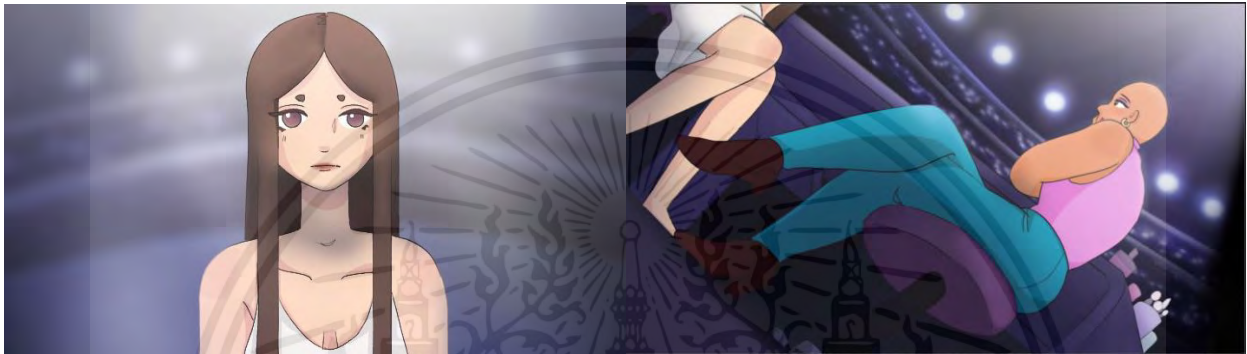
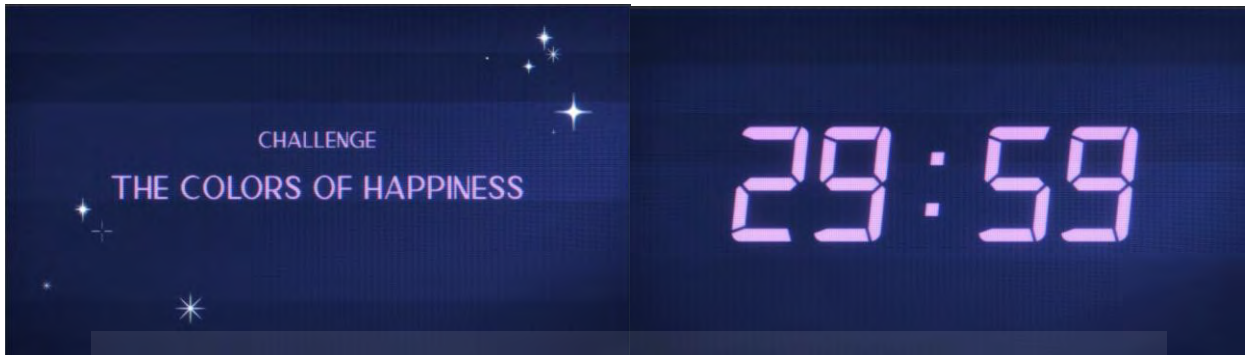
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



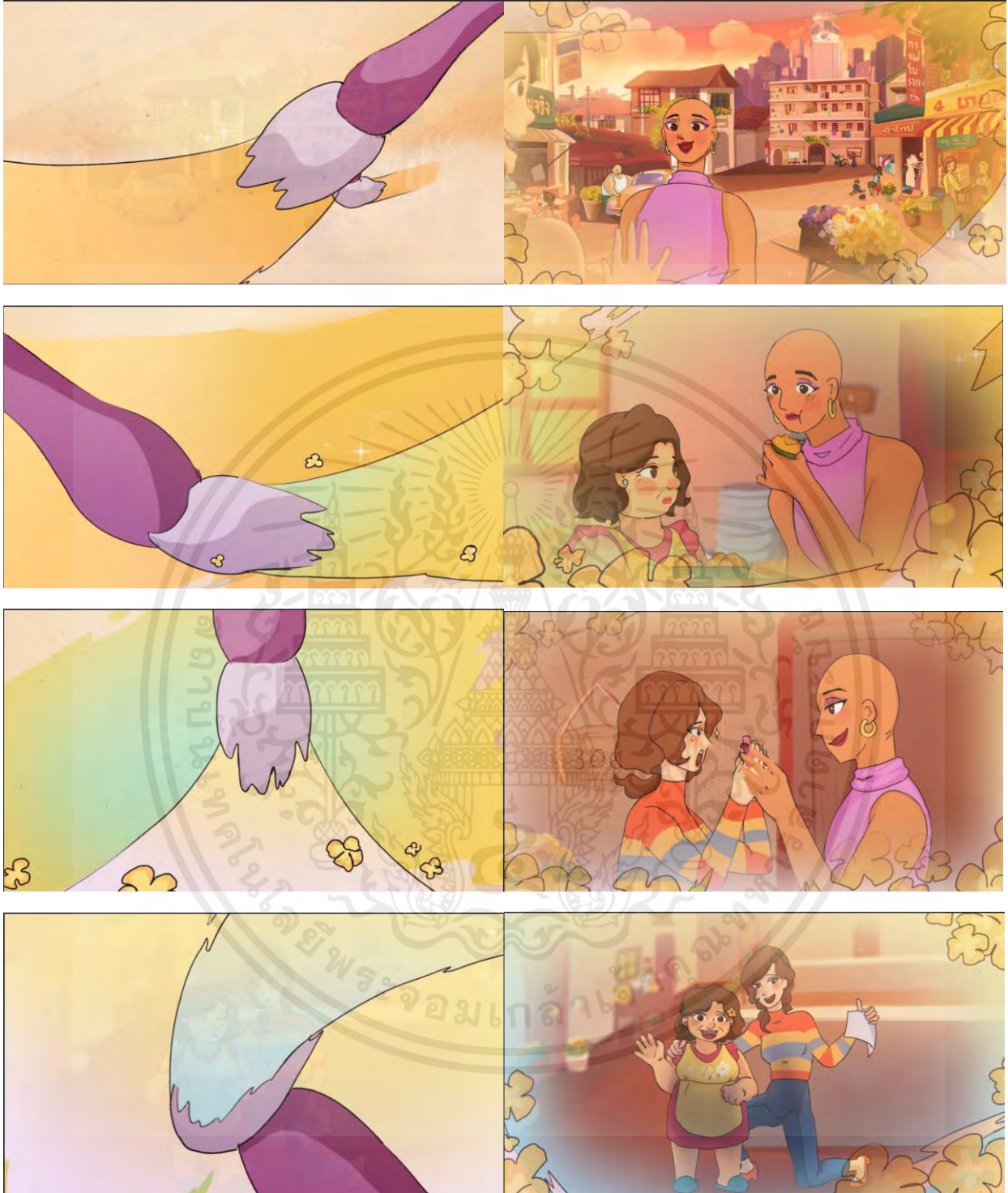
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



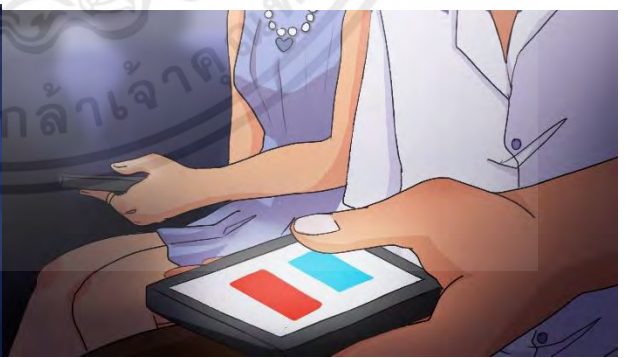
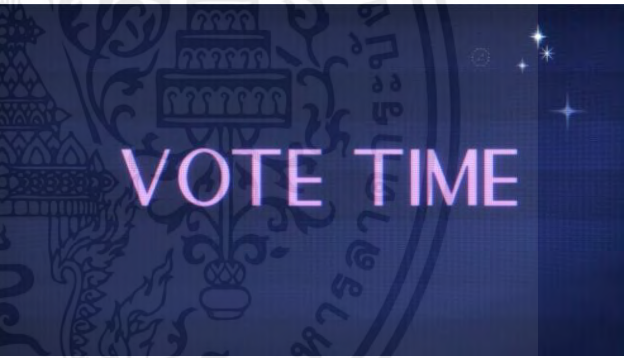
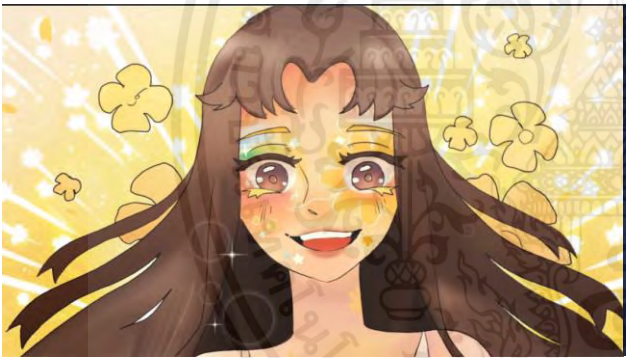
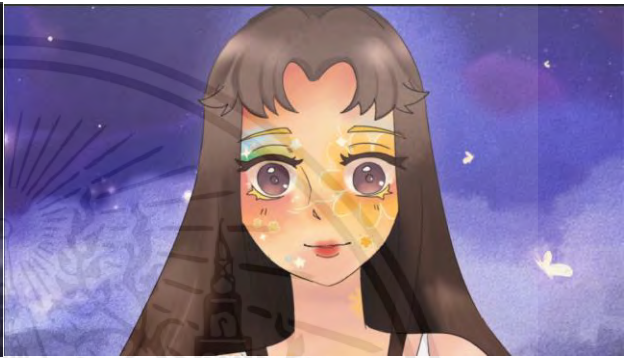
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



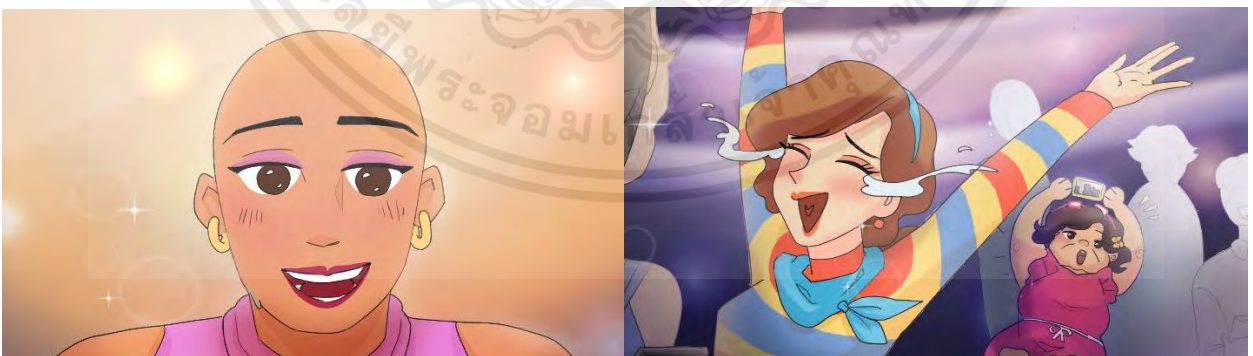
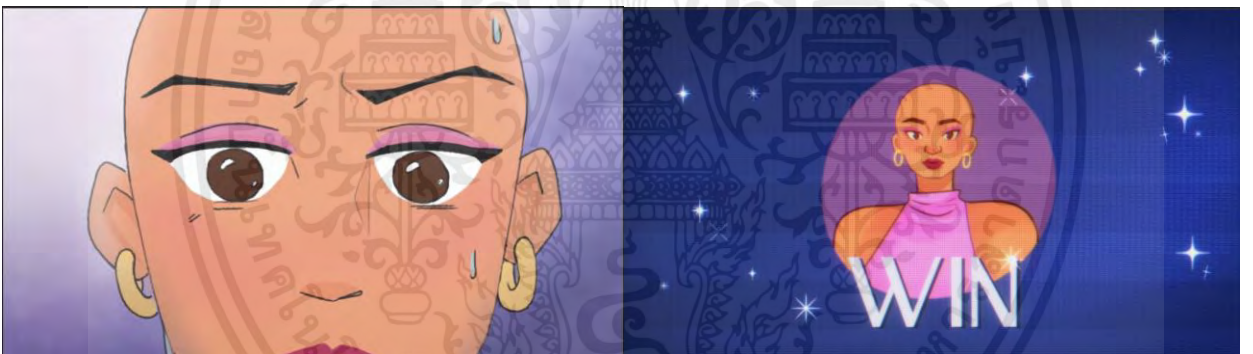
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวสิตาวรรณ ปฐมบุรุษรัตน์
 วัน เดือน ปีเกิด 8 มีนาคม 2544
 ที่อยู่ 137/37 หมู่บ้านบดินทรรักษา3 ถนนคูบอน เขตบางเขน แขวงท่าแร้ง
 กรุงเทพมหานคร 10220

ประวัติการศึกษา

2561 โรงเรียนนวมินทราชูทิศ กรุงเทพมหานคร
 2565 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

2564 ฝึกงานตำแหน่ง คนทำสี
 บริษัท CLB Thailand

ผลงาน

2563 ออกแบบภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันสั้น เรื่อง
 “You are my sunshine”
 2564 ผู้กำกับ,ออกแบบภาพเคลื่อนไหว และคนทำสี เรื่อง
 “ความเหงาสีชมพู”