การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่อง “HERS IS BLUE”

2D COMPUTER ANIMATION : “HERS IS BLUE”

นางสาวเยนา ปาร์ค

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่อง “HERS IS BLUE”

2D COMPUTER ANIMATION : “HERS IS BLUE”

นางสาวเยนา ปาร์ค

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “HERS IS BLUE”

2D COMPUTER ANIMATION : “HERS IS BLUE”

นางสาวเยนา ปาร์ค

Miss. YENA PARK

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 29 / 05 / 2561

(อาจารย์จรรยา เหตะโยธิน)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “HERS IS BLUE” 2D COMPUTER ANIMATION : “HERS IS BLUE”
ชื่อ	นางสาวเยนา ปาร์ค
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรรยา เหตะโยธิน

บทคัดย่อ

โครงการชิ้นนี้เกิดขึ้นมาจากการที่ข้าพเจ้าตั้งคำถามต่อสัญลักษณ์ทางเพศในสังคม มีความคิดว่าทำไมผู้หญิงต้องสีชมพูและผู้ชายต้องสีน้ำเงิน ทำไมต้องมีการขีดเส้นแบ่งแยกสัญลักษณ์ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย ความคิดพวกนี้สร้างมาตั้งแต่สมัยเด็ก เช่น ของเล่น สีเสื้อ โครงการนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Anti gender-color symbolism จึงนำความคิดนี้มาเป็นงานแอนิเมชันสองมิติ โดยนำเสนอช่วงเวลาชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งเริ่มจากที่เธอใช้ชีวิตอย่างปกติของผู้หญิงคนนี้ จนเมื่อสีผมเธอเปลี่ยนไป เธอได้พบว่าสังคมของเธอถูกแบ่งแยกเป็นสีของผู้หญิงและผู้ชาย ขณะที่เธอพอใจสีผมของเธอ แต่ความพอใจของเธอขัดแย้งกับสัญลักษณ์ทางเพศในสังคม ความขัดแย้งในใจเธอจึงเกิดขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ดังต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ พี่สาว ที่ให้ความช่วยเหลือทั้งในเรื่องอาหารการกินและความเป็นอยู่ คอยเป็นกำลังใจให้แม้ในยามที่ยากลำบากหรือแม้กระทั่งยามที่มีปัญหาด้านสุขภาพใจ

ขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา เหตะโยธิน ที่คอยให้คำปรึกษารวมถึงช่วยแนะนำวิธีต่างๆ ทั้งด้านการออกแบบตัวละครและเนื้อเรื่อง

ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือข้าพเจ้า

รวมถึงขอบพระคุณสถานศึกษา ครูบาอาจารย์ ที่ได้มอบความรู้ให้ตลอดสี่ปีจนทำให้โครงการชิ้นนี้สำเร็จลุล่วง

นางสาวเยนา ปาร์ค

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ก
กิตติกรรมประกาศ ..... ข
สารบัญ ..... ค
สารบัญภาพประกอบ ..... จ

บทที่

1 บทนำ 1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ 1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ 1
1.3 ขอบเขตโครงการ 1
1.4 ลักษณะโครงการ 1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย 2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 2

2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล 3
2.1 การค้นคว้าข้อมูลด้านการเขียนบท 3
2.1.1 Anti gender-color symbolism 3
2.1.2 โรคกังวลต่อการเข้าสังคม 4
2.1.3 นักดำน้ำ 4
2.2 ภาพยนตร์อ้างอิงเพื่อออกแบบกำกับศิลป์ 5
2.2.1 ภาพยนตร์อ้างอิงเพื่อออกแบบตัวละคร 5
2.2.2 งานอ้างอิงเพื่อการออกแบบฉาก 6
2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้าน Mood & Tone 7
2.4 ภาพสถานที่จริงเพื่อใช้ในการอ้างอิง 8
2.5 ค้นคว้าข้อมูลด้านแอนิเมชันเทคนิคโรโตสโคป (Rotoscope) 9
3 บทภาพยนตร์ 10
3.1 แรงบันดาลใจ 10
3.2 แนวความคิด (Theme) 10
3.3 เรื่องย่อ (Plot) 10
3.4 โครงเรื่อง (Treatment) 11
สกรีนเพลย์ Screenplay 12
สตอรี่บอร์ด (Storyboard) 15

บทที่ หน้า

4 การออกแบบตัวละครและฉาก 35
4.1 Pre-Production 35
4.1.1 การออกแบบตัวละคร 35
4.1.2 การออกแบบสิ่งของ 40
4.1.3 การออกแบบฉาก 41
4.2 ขั้นตอนการผลิต 44
4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค rotoscope ใน Adobe Photoshop 44
4.2.2 การ Animate และ ใส่ Effect ต่างๆ ใน Adobe After Effects 48
4.2.3 ขั้นตอนการตัดต่อ 51
ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน “HERS IS BLUE” 52
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 64
5.1 บทสรุปของการทำงาน 64
5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน 64
5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน 64
5.2.2 ขั้นตอนการผลิต 64
5.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ 65
บรรณานุกรม 66
ประวัติผู้วิจัย 67

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ หน้า

บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพที่ 2.1 สัญลักษณ์สีทางเพศชายและหญิง 3
ภาพที่ 2.2 นักดำน้ำ..... 4
ภาพที่ 2.3 Gake no ue no Ponyo..... 5
ภาพที่ 2.4 When Marnie was there..... 5
ภาพที่ 2.5 - 2.8 ภาพประกอบจาก Teaser ประชาสัมพันธ์เกมส์ VOEZ โดยบริษัทเกมส์ RAYARK 6
ภาพที่ 2.9 - 2.10 ภาพประกอบโดย Studio GHIBLI 7
ภาพที่ 2.11 - 2.12 Jeju Island 8
ภาพที่ 2.13 - 2.14 Hanok บ้านชั้นเดียวสไตล์เกาหลียุคโบราณ..... 8
ภาพที่ 2.15 The girl who leapt thought time..... 9

บทที่ 3 บทภาพยนตร์

ภาพที่ 3.1 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (1)..... 15
ภาพที่ 3.2 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (2)..... 16
ภาพที่ 3.3 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (3)..... 17
ภาพที่ 3.4 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (4)..... 18
ภาพที่ 3.5 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (5)..... 19
ภาพที่ 3.6 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (6)..... 20
ภาพที่ 3.7 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (7)..... 21
ภาพที่ 3.8 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (8)..... 22
ภาพที่ 3.9 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (9)..... 23
ภาพที่ 3.10 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (10)..... 24
ภาพที่ 3.11 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (11)..... 25
ภาพที่ 3.12 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (12)..... 26
ภาพที่ 3.13 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (13)..... 27
ภาพที่ 3.14 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (14)..... 28
ภาพที่ 3.15 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (15)..... 29
ภาพที่ 3.16 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (16)..... 30
ภาพที่ 3.17 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (17)..... 31
ภาพที่ 3.18 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (18)..... 32
ภาพที่ 3.19 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (19)..... 33
ภาพที่ 3.20 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (20)..... 34

ภาพที่ หน้า

บทที่ 4 การออกแบบตัวละครและฉาก

ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละครในช่วงต้น (1) 35
ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละครในช่วงต้น (2) 36
ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละครในช่วงต้น (3) 36
ภาพที่ 4.4 การออกแบบตัวละครในช่วงกลาง (1) 37
ภาพที่ 4.5 การออกแบบตัวละครในช่วงกลาง (2) 37
ภาพที่ 4.6 การออกแบบตัวละครในช่วงกลาง (3) 38
ภาพที่ 4.7 การออกแบบตัวละครสุดท้าย (1) 38
ภาพที่ 4.8 การออกแบบตัวละครสุดท้าย (2) 39
ภาพที่ 4.9 การออกแบบตัวละครสุดท้าย (3) 39
ภาพที่ 4.10 การออกแบบสิ่งของ (1) 40
ภาพที่ 4.11 การออกแบบสิ่งของ (2) 40
ภาพที่ 4.12 การออกแบบฉาก (1) 41
ภาพที่ 4.13 การออกแบบฉาก (2) 41
ภาพที่ 4.14 การออกแบบฉาก (3) 42
ภาพที่ 4.15 การออกแบบฉาก (4) 42
ภาพที่ 4.16 การออกแบบฉาก (5) 42
ภาพที่ 4.17 การออกแบบฉาก (6) 43
ภาพที่ 4.18 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 44
ภาพที่ 4.19 - 4.20 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 44
ภาพที่ 4.21 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 45
ภาพที่ 4.22 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 45
ภาพที่ 4.23 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 46
ภาพที่ 4.24 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 46
ภาพที่ 4.25 - 4.26 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop 47
ภาพที่ 4.27 - 4.29 การเรียกไฟล์เข้ามาแบบแยก Layer ในโปรแกรม Adobe After Effects 48
ภาพที่ 4.30 การทำ Animate และ Effect ในโปรแกรม Adobe After Effects 48
ภาพที่ 4.30 - 4.31 การทำ Animate และ Effect ในโปรแกรม Adobe After Effects 49
ภาพที่ 4.32 - 4.34 การจัดสีในโปรแกรม Adobe After Effects 49
ภาพที่ 4.35 การทำ Animate และ Effect ในโปรแกรม Adobe After Effects 50
ภาพที่ 4.36 การ Export แบบ video ในโปรแกรม Adobe After Effects 50
ภาพที่ 4.37 ภาพการตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro 51
ภาพที่ 4.38 หน้าต่างการตั้งค่าก่อนที่เราจะ Export ไฟล์งานออกมา 51

ภาพที่ หน้า

ภาพที่ 4.39 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (1)..... 52
ภาพที่ 4.40 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (2)..... 53
ภาพที่ 4.41 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (3)..... 54
ภาพที่ 4.42 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (4)..... 55
ภาพที่ 4.43 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (5)..... 56
ภาพที่ 4.44 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (6)..... 57
ภาพที่ 4.45 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (7)..... 58
ภาพที่ 4.46 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (8)..... 59
ภาพที่ 4.47 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (9)..... 60
ภาพที่ 4.48 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (10)..... 61
ภาพที่ 4.49 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (11)..... 62
ภาพที่ 4.50 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (12)..... 63

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ข้าพเจ้าตั้งคำถามต่อสัญลักษณ์ทางเพศในสังคม มีความคิดว่าทำไมผู้หญิงต้องสีชมพูและผู้ชายต้องสีน้ำเงิน ทำไมต้องมีการขีดเส้นแบ่งแยกสัญลักษณ์ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย ความคิดพวกนี้สร้างมาตั้งแต่สมัยเด็ก เช่น ของเล่น สีเสื้อ โครงการนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Anti gender-color symbolism จึงนำความคิดนี้มาเป็นงานแอนิเมชันสองมิติ โดยนำเสนอช่วงเวลาชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งเริ่มจากที่เธอใช้ชีวิตอย่างปกติของผู้หญิงคนนี้ จนเมื่อสีผมเธอเปลี่ยนไป เธอได้พบว่าสังคมของเธอถูกแบ่งแยกเป็นสีของผู้หญิงและผู้ชาย ขณะที่เธอพอใจสีผมของเธอ แต่ความพอใจของเธอขัดแย้งกับสัญลักษณ์ทางเพศในสังคม ความขัดแย้งในใจเธอจึงเกิดขึ้น ข้าพเจ้าเลือกถ่ายทอดเรื่องราวนี้ผ่านทางแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe PhotoShop

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงแง่คิดเกี่ยวกับการแบ่งแยกสีระหว่างผู้ชายและผู้หญิง
2. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ โดยเน้นการออกแบบฉากเพื่องานแอนิเมชัน

1.3 ขอบเขตโครงการ

แอนิเมชันสั้นสองมิติเทคนิค Rotoscope ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC2015 ความยาวไม่เกิน 6 นาที

1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ เกี่ยวกับผู้หญิงคนหนึ่งที่มีชีวิตปกติ แต่คืนหนึ่งที่ฝนตกหนัก หลังจากนั้น เช้ามาทุกคนในโลกใบนั้นสีผมก็เปลี่ยน ผู้ชายสีผมกลายเป็นน้ำเงิน ผู้หญิงกลายเป็นสีชมพู แต่ผู้หญิงคนนี้กลายเป็นสีน้ำเงินคนเดียวในโลก หลังจากนั้นทุกคนมองเธอแปลกแยก ทั้งๆที่แค่สีผมที่แต่กต่าง หญิงสาวรู้สึกขัดแย้งในตัวเองเพราะความต้องของเธอไม่เป็นไปตามสังคมที่เธออยู่

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. Pre-Production
    1. ศึกษา gender-color symbolism และตัวอย่างในสังคม
    2. ศึกษาด้านการกำกับศิลป์ การใช้สี การออกแบบตัวละคร
    3. หาตัวอย่างแอนิเมชัน เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษา
    4. นำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาบทแอนิเมชัน
    5. ออกแบบตัวละคร ฉาก และสิ่งของ
    6. เขียน Storyboard เพื่อกำหนดมุมกล้อง
    7. ทำ Animatic ที่มีภาพและเสียง เพื่อกำหนดระยะเวลาและการเคลื่อนไหวทั้งหมด
    8. นำ Storyboard มาเรียบเรียงเป็น Animatic เพื่อดูภาพรวมและกำหนดระยะเวลา
    9. เริ่มการ Animate ตัวละคร การเคลื่อนไหวตามที่ออกแบบมาใน Storyboard
    10. ทำการ composite ตัวละครฉาก ทุกอย่างเข้าด้วยกัน
    11. ตัดต่อภาพยนตร์และตัดเสียงประกอบ
2. Production
    1. ถ่ายวิดีโอ/หาตัวอย่าง Action Reference เพื่อใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว
    2. เริ่มวาดภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop
3. Post-Production
    1. ทำการ Composite ตัวละคร ฉาก และ Effect ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects
    2. ตัดต่อภาพและเสียงให้สมบูรณ์ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้กระบวนการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติอย่างเป็นระบบ
2. ได้พัฒนาทักษะด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ
3. ได้รับแง่คิดเกี่ยวกับการแบ่งแยกสีระหว่างผู้ชายและผู้หญิง

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูลด้านการเขียนบท

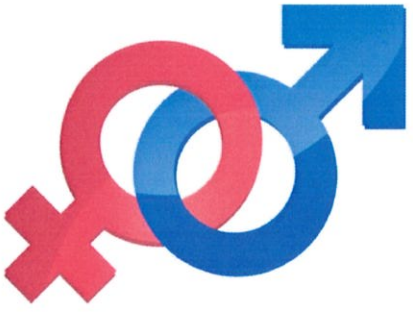
ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่น่าสนใจต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในเนื้อเรื่องและการออกแบบในงานแอนิเมชันสองมิติ ซึ่งมีหัวข้อดังต่อไปนี้

1. Anti gender-color symbolism
2. โรคกังวลต่อการเข้าสังคม
3. นักดำน้ำ

2.1.1 Anti gender-color symbolism

สัญลักษณ์ทางเพศในสังคม มีความคิดว่าทำไมผู้หญิงต้องสีชมพูและผู้ชายต้องสีน้ำเงิน ทำไมต้องมีการขีดเส้นแบ่งแยกสัญลักษณ์ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย ความคิดพวกนี้สร้างมาตั้งแต่สมัยเด็ก เช่น ของเล่น สีเสื้อ

Anti gender-color symbolism คือการไม่ให้แบ่งแยกสีระหว่างเพศหญิงและชาย



ภาพที่ 2.1 สัญลักษณ์สีทางเพศชายและหญิง

ที่มา: https://pixabay.com/th/เพศ-สัญลักษณ์-เพศชาย-หญิง-รัก-คู่-312411/

2.1.2 โรคกังวลต่อการเข้าสังคม

กังวลต่อการเข้าสังคมหรือที่เคยเรียกว่าโรคกลัวสังคม (Social Phobia) พบเห็นได้บ่อยใน เด็กและวัยรุ่น ได้นำมาใช้ในพฤติกรรมของน้ำฝนที่หลังจากถูกทุกคนล้อและตีตัวออกห่างเพราะรังเกียจ ก็เริ่มคิดมากจนส่งผลให้เห็นภาพหลอนของเหาบนตัวเองตามที่ถูกเพื่อนๆล้อ

สาเหตุ มาจากความทรงจำแง่ลบ ยิ่งความทรงจำนั้นมีอารมณ์เกี่ยวข้องมากเท่าไหร่ เราก็จะยิ่งหมกมุ่นมากเท่านั้น เช่นตอนที่เราสะดุดล้ม เป็นที่น่าอับอายกลางงานเลี้ยง เราก็จำได้ดีกว่าความทรงจำเรื่องดีๆ

อาการ กลัวต่อการถูกเฝ้ามองหรือถูกประเมินจากคนอื่น โดยมีความคิดที่ว่า ตัวเองจะทำ อะไรไม่เข้าท่าออกไปทำให้ตัวเองต้องอาย มักมีอาการทางร่างกายตามมา เช่น เวียนหัว มึนงง ท้องไส้ ปั่นป่วน มือสั่น ใจสั่น เหงื่อแตก หน้าแดง หรือบางคนอาจกลัวลนลาน

ซึ่งหากปล่อยไว้โดยไม่รักษาก็จะเริ่มรู้สึกเคารพตัวเองน้อยลง ไร้ความมั่นใจ หลบซ่อนจาก การพบปะผู้คน หรือหลบเลี่ยงสถานการณ์ที่ตนเองกลัว สะสมความทุกข์ ความกลัว ความอับอาย และ เมื่อปล่อยไว้อาการอาจหนักขึ้นอีก

2.1.3 นักดำน้ำ

เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติของข้าพเจ้าเป็นคนที่ชอบสีน้ำเงินและทะเล ซึ่งทำให้เธอเลือกเป็นนักดำน้ำ

การดำน้ำแบบ Scuba Diving (Self Contained Underwater Breathing Apparatus Diving) คือ การดำน้ำลึก โดยใช้อุปกรณ์ช่วยหายใจ เช่น ชุดดำน้ำพร้อมแทงค์ออกซิเจนที่ติดกับตัวนักดำน้ำ ทำให้สามารถดำน้ำได้ โดยอิสระ และเคลื่อนที่ไปมาใต้น้ำได้ แตกต่างกับการดำน้ำผิวน้ำที่เรียกว่า Snorkeling หรือ Skin Diving ตรงที่เหมาะสำหรับการชมปะการังน้ำตื้น ซึ่งใช้อุปกรณ์ในการดำน้ำเพียงไม่กี่ชิ้น ได้แก่ หน้ากากดำน้ำ และท่อหายใจ ชูชีพ และตีนกบ Open Water Diver เป็นคอร์สเริ่มต้นสำหรับผู้ที่พร้อมที่จะก้าวเข้าไปสู่การเป็นนักดำน้ำแบบ Scuba Diving แบบเต็มตัว หลังจากจบแล้วจะได้บัตร PADI สามารถนำไปใช้เช่าอุปกรณ์ดำน้ำ,ซื้อทริปดำน้ำ และเรียนหลักสูตรต่อเนื่องจากร้านบริการดำน้ำได้ทั่วประเทศ ทั่วโลก และสามารถดำน้ำกับ buddy ได้ โดยความลึกสูงสุดที่สามารถดำได้คือ 18 เมตร

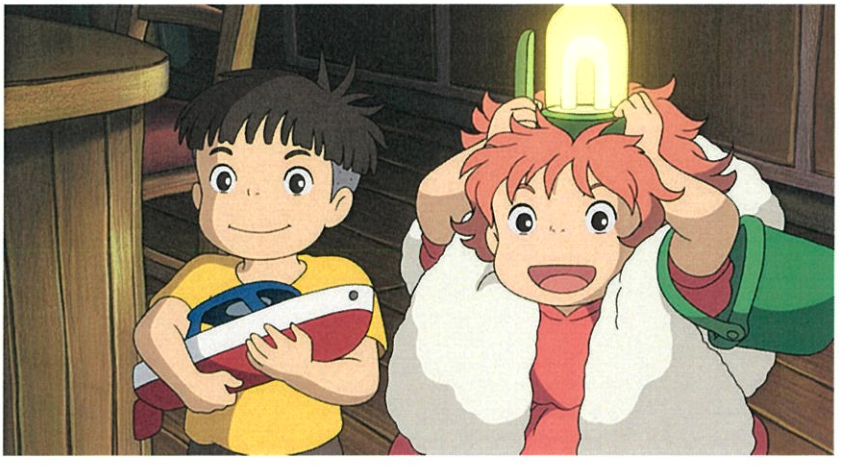
ภาพที่ 2.2 นักดำน้ำ

ที่มา: http://www.wahoodivingcenter.com/learndetail.asp?id=62

2.2 ภาพยนตร์อ้างอิงเพื่อออกแบบกำกับศิลป์

2.2.1 ภาพยนตร์อ้างอิงเพื่อออกแบบตัวละคร

ข้าพเจ้าจะสร้างการเคลื่อนไหวของน้ำทะเล และการลงสีตัวละครโดยอ้างอิงสไตล์งานของ Studio Ghibli ซึ่งเป็นสไตล์แบบเรียบง่าย แต่มีน้ำหนักการลงสี



ภาพที่ 2.3 Gake no ue no Ponyo

ที่มา: http://www.imdb.com/title/tt0876563/mediaviewer/rm2812063744

When Marnie was there

ภาพที่ 2.4 When Marnie was there

ที่มา: https://movie.mthai.com/movie-news/176190.html

2.2.2 งานอ้างอิงเพื่อการออกแบบฉาก

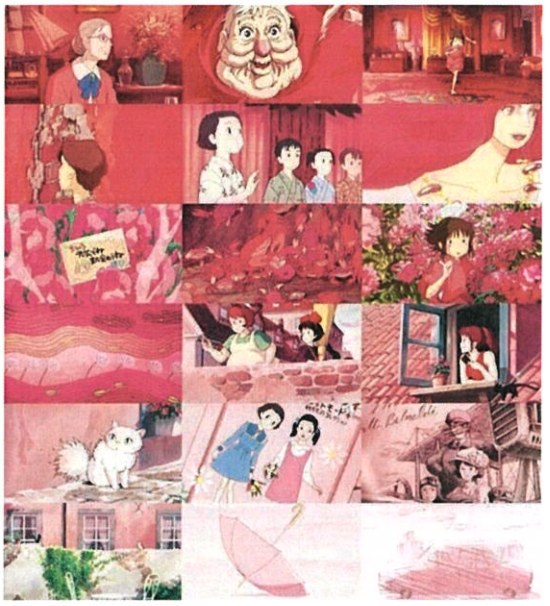
ภาพที่ 2.5-2.8 ภาพประกอบจาก Teaser ประชาสัมพันธ์เกมส์ VOEZ โดยบริษัทเกมส์ RAYARK

ที่มา: https://www.rayark.com/g/voez/

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและสนใจการใช้สีในงานของ RAYARK มีการใช้องค์ประกอบภาพแบบ Illustration ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ตัวงานมีการใช้สีที่สดใสและอบอุ่น การจัดองค์ประกอบภาพที่ทำให้รู้สึกสดใส สะอาด

2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้าน Mood & Tone

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและสนใจการใช้ Mood & Tone ในงานของ Studio GHIBLI เนื่องจากเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติของข้าพเจ้าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์สีทางเพศชายและหญิง ซึ่งเน้นการใช้สีน้ำเงินและสีชมพู



ภาพที่ 2.9-2.10 ภาพประกอบโดย Studio GHIBLI

ที่มา: http://www.iamag.co/features/tribute-to-ghibli-100-inspiring-stills/

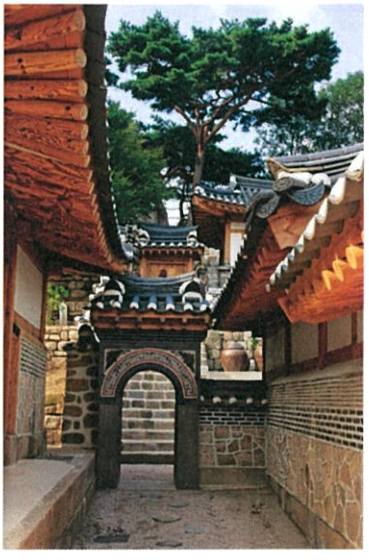
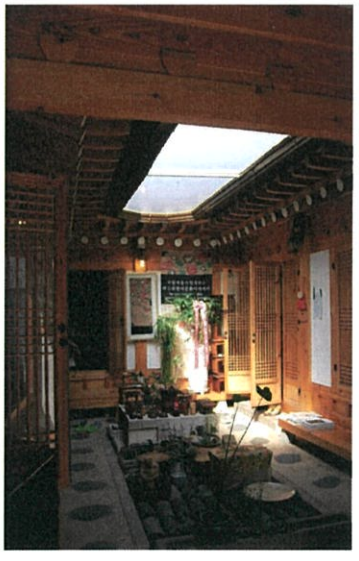
2.4 ภาพสถานที่จริงเพื่อใช้ในการอ้างอิง

เนื่องจากข้าพเจ้าเองเป็นคนเกาหลีมีความคิดว่าเกาะเจจูเป็นเกาะที่สวยงามและเข้าใจวัฒนธรรมของเกาะเจจู ซึ่งนำเกาะเจจูเป็นสถานที่ใช้สร้างฉากหลักๆ

ภาพที่ 2.11-2.12 Jeju Island

ที่มา: https://travelblog.expedia.co.kr/8717 และ http://www.earthtory.com/ko/city/jeju_312

เนื่องจากข้าพเจ้าเองชอบงานสถาปัตยกรรมบ้านโบราณของเกาหลีที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น จึงสนใจนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติของข้าพเจ้า

ภาพที่ 2.13-2.14 Hanok บ้านชั้นเดียวสไตล์เกาหลียุคโบราณ
ที่มา: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/c6/80/d9/c680d907b8475ce5342a94a01aa52bde.jpg
และ https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/66/77/22/66772289483ce9e3eb9578ebdc7a3e87.jpg

2.5 ค้นคว้าข้อมูลด้านแอนิเมชันเทคนิคโรโตสโคป (Rotoscope)

โรโตสโคป คือเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยที่แอนิเมเตอร์ลอกการเคลื่อนไหวของตัวละคร ในแต่ละเฟรมจากภาพถ่ายคนแสดงที่ถูกบันทึกโดยกล้อง โดยสามารถใช้ลายเส้นในลักษณะต่างๆ ทำให้ได้ภาพที่แตกต่างไปจากเดิม

ในสมัยก่อนเทคนิคโรโตสโคปนี้ถูกใช้ในงานแอนิเมชัน เช่น ทำให้ตัวละครมีท่าทางเหมือนคนจริงๆ หรือทำให้ตัวละครมาแสดงร่วมกับคนจริงๆ เป็นต้น โดยอาศัยเทคนิคการฉายภาพวีดีโอที่มีคนลงไปที่กระดาษแล้ววาดตัวละครลงไป ทั้งวาดให้ตัวละครแสดงท่าทางเหมือนคน หรือจะให้คนกับตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันก็ได้

ภาพที่ 2.15 The girl who leapt thought time
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Girl_Who_Leapt_Through_Time_(2006_film)

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1. แรงบันดาลใจ

ภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากตั้งคำถามต่อสัญลักษณ์ทางเพศในสังคม มีความคิดว่า ทำไมผู้หญิงต้องสีชมพูและผู้ชายต้องสีน้ำเงิน ทำไมต้องมีการขีดเส้นแบ่งแยกสัญลักษณ์ระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย ความคิดพวกนี้สร้างมาตั้งแต่สมัยเด็ก เช่น ของเล่น สีเสื้อ โครงการนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Anti gender-color symbolism จึงนำความคิดนี้มาเป็นงานแอนิเมชันสองมิติ โดยนำเสนอช่วงเวลาชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งเริ่มจากที่เธอใช้ชีวิตอย่างปกติของผู้หญิงคนนี้ จนเมื่อสีผมเธอเปลี่ยนไป เธอได้พบว่าสังคมของเธอถูกแบ่งแยกเป็นสีของผู้หญิงและผู้ชาย ขณะที่เธอพอใจสีผมของเธอ แต่ความพอใจของเธอขัดแย้งกับสัญลักษณ์ทางเพศในสังคม ความขัดแย้งในใจเธอจึงเกิดขึ้น

3.2 แนวความคิด (Theme)

การแบ่งแยกสัญลักษณ์สีระหว่างผู้หญิงและผู้ชายมีเพื่ออะไร ทำไมเราต้องขีดเส้นแบ่งแยกเพศสภาพ?

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

ผู้หญิงคนหนึ่งที่มีชีวิตปกติ แต่คืนหนึ่งที่ฝนตกหนัก หลังจากนั้น เช้ามาทุกคนในโลกใบนั้นสีผมก็เปลี่ยน ผู้ชายสีผมกลายเป็นน้ำเงิน ผู้หญิงกลายเป็นสีชมพู แต่ผู้หญิงคนนี้ผมกลายเป็นสีน้ำเงินคนเดียว

3.4 โครงเรื่อง (Treatment)

ช่วงเวลากลางวันของเกาะแห่งหนึ่ง มีผู้หญิงคนหนึ่งชื่อ Blue (Cheong) มีอาชีพเป็นนักดำน้ำ หลังจากดำน้ำเสร็จ หญิงสาวจึงไปรอรถเมล์เพื่อกลับบ้านไปพักผ่อน รอไปทำงานในวันต่อไป ในขณะที่เธอนอนอนนั้นมีพายุเข้า ฝนตกกระหน่ำถึงเช้า พอเธอตื่นขึ้นมาเธอได้เดินไปส่องกระจกที่ห้องน้ำ แล้วพบว่าสีผมของเธอนั่นได้เปลี่ยนไปจากเดิม เธอจึงตกใจมาก แต่เธอก็ดีใจลึกๆ ที่เธอได้มีผมสีน้ำเงินที่เป็นสีที่เธอชอบมาก และเกิดความสงสัยขึ้นว่าทำไมสีผมของเธอนั้นเปลี่ยนไปจากเดิม เธอจึงไปเปิดทีวีแล้วพบว่า ทุกคนในโลกสีผมเปลี่ยนเป็นสีน้ำเงิน กับ สีชมพู

หญิงสาวได้ยินเช่นนั้นจึงดีใจและออกไปนอกบ้านด้วยความปกติ ทันใดนั้นเธอเริ่มแปลกใจว่าทำไมทุกคนต้องหันมามองเธอด้วยสายตาที่แปลกๆ จนเธอสังเกตเห็นว่า ผู้ชายทุกคนสีผมป็นสีน้ำเงิน ผู้หญิงทุกคนสีผมเป็นสีชมพู แต่สีผมของเธอกับแตกต่างจากผู้หญิงคนอื่นๆ ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงแต่เธอเองก็ต้องใช้ชีวิตให้เป็นปกติ

ในระยะเวลานั้นเธอได้ใช้ชีวิตเหมือนที่ผ่านมา แต่ทุกคนไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมงาน หรือคนที่เห็นเธอตามที่ต่างๆก็มองเธอด้วยความประหลาด มีสายตาจับจ้องเธอตลอดเวลา ทันใดนั้นหญิงสาวรู้สึกขัดแย้งในตัวเองเพราะสีผมที่เธอชอบกลับกลายเป็นความประหลาดของคนทั่วไป เธอจึงตัดสินใจที่จะตัดผมของเธอให้สั้นลงและปกปิดสีผมที่แตกต่างจากคนอื่นด้วยการใส่หมวก แต่ตัดเท่าไหร่ผมก็ยาวเท่าเดิม จนเธอหมดหนทาง

เมื่อเธอหมดหนทางเธอจึงคิดที่จะไปหน้าผา เมื่อถึงหน้าผาเธอก็คิดทบทวนเรื่องที่เกิดขึ้นกับเธอ พอลืมตาขึ้นมาเจอทะเลสีฟ้าที่เธอชอบ ทำให้เธอเปลี่ยนใจโดดลงทะเลเพื่ออยู่ในพื้นของตัวเธอเอง

Screenplay

Scene 1 เปิดเรื่อง

ทะเล / ภายนอก / ตอนบ่าย

ภาพเริ่มจากท้องฟ้าลงมาถึงท้องทะเลเห็นผู้หญิงกำลังว่ายน้ำอยู่ในทะเล และออกมาบนทะเลมองพระอาทิตย์ตกดิน

Scene 2 ป้ายรถเมล์

ป้ายรถเมลล์ / ภายนอก / ช่วงเย็น

หลังจากดำน้ำเสร็จ หญิงสาวจึงไปรอรถเมล์เพื่อกลับบ้านไปพักผ่อน รอไปทำงานในวันต่อไป

Scene 3 ในรถเมล์

รถเมลล์ / ภายใน / ช่วงเย็น

ผู้หญิงนั่งบนรถเมล์และมองข้างนอกผ่านกระจก

Scene 4 บ้าน

บ้าน/ ภายนอกและภายใน / ช่วงเย็น

ผู้หญิงลงหน้าบ้านของเธอ และเข้าไปในบ้านนอนลงไปบนเตียง

Scene 5 พายุ

เกาะ / ภายนอก / ช่วงเย็นจนถึงหัวค่ำ

ในขณะที่เธอนอนนั้นมีพายุเข้า ฝนตกกระหน่ำให้เห็นภาพฝนตกหนักที่เกาะ

Scene 6 เช้า
บ้าน / ภายใน / เช้า

พอเธอตื่นขึ้นมาเธอได้เดินไปส่องกระจกที่ห้องน้ำ แล้วพบว่าสีผมของเธอนั้นได้เปลี่ยนไปจากเดิม เธอจึงตกใจมาก แต่เธอก็ทั้งดีใจลึกๆ ที่เธอได้มีสีผมที่เป็นสีที่เธอชอบมาก และเกิดความสงสัยขึ้นว่าทำไมสีผมของเธอนั่นเปลี่ยนไปจากเดิม เธอจึงไปเปิดทีวีแล้วพบ นักข่าว

นักข่าว
"ทุกคนในโลกสีผมเปลี่ยนเป็นสีน้ำเงิน กับ สีชมพูครับ ไม่ทราบว่าปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นมาจากอะไรครับ"
(ภาษาเกาหลี)

Scene 7 ดีใจ
ถนน / ภายนอก / เช้า

หญิงสาวได้ยินเช่นนั้นจึงดีใจและออกไปนอกบ้านด้วยความปกติ ทันใดนั้นเธอเริ่มแปลกใจว่าทำไมทุกคนต้องหันมามองเธอด้วยสายตาที่แปลกๆ จนเธอสังเกตเห็นว่า ผู้ชายทุกคนสีผมป็นสีน้ำเงิน ผู้หญิงทุกคนสีผมเป็นสีชมพู

Scene 8 แปลกใจ
ป้ายรถเมล์ / ภายนอก / เช้า

หญิงสาวรอรถเมล์ที่ป้ายรถเมล์เพื่อไปทำงานเหมือนเดิม แต่เธอรู้สึกคนอื่นมองเธออยู่ จึงเธอหันไปมองคนที่ต่อแถวข้างๆเธอ แต่กับทุกคนหันหน้าหนี ทำเป็นไม่ได้มองเธอตั้งแต่แรก

Scene 9 โดดเดี่ยว
ทะเล / ภายนอก / ตอนบ่าย

ทุกคนไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมงาน หรือคนที่เห็นเธอตามที่ต่างๆก็มองเธอด้วยความประหลาด มีสายตาจับจ้องเธอตลอดเวลา ทันใดนั้นหญิงสาวรู้สึกขัดแย้งในตัวเองเพราะสีผมที่เธอชอบกลับกลายเป็นความประหลาดของคนทั่วไป

Scene 10 หน้าร้านโทรทัศน์
หน้าร้านขายเครื่องใช้ไฟฟ้า/ ภายนอก / ตอนบ่าย

เธอรู้สึกไม่สบายใจและเดินผ่านหน้าร้านโทรทัศน์และได้ยินนักข่าวประกาศข่าว

นักข่าว
“แต่ที่ได้พบผู้หญิงเป็นผมสีชมพู และ ผู้ชายเปลี่ยนสีผมเป็นสีน้ำเงินครับ”
(ภาษาเกาหลี)

Scene 11 ตัดสินใจ
ห้องน้ำ / ภายใน / ตอนบ่าย

เธอจึงตัดสินใจที่จะตัดผมของเธอให้สั้นลงเพื่อปกปิดสีผมที่แตกต่างจากคนอื่นด้วยการใส่หมวก แต่ตัดเท่าไหร่ผมก็ยาวเท่าเดิม จนเธอหมดหนทาง

Scene 12 ของเธอ
หน้าผา / ภายนอก / ช่วงเย็น

เมื่อเธอหมดหนทางเธอจึงคิดที่จะไปหน้าผา เมื่อถึงหน้าผาเธอก็คิดทบทวนเรื่องที่เกิดขึ้นกับเธอ และพอลืมตาขึ้นมาเจอทะเลสีฟ้าที่เธอชอบ เธอจึงกระโดดลงมา

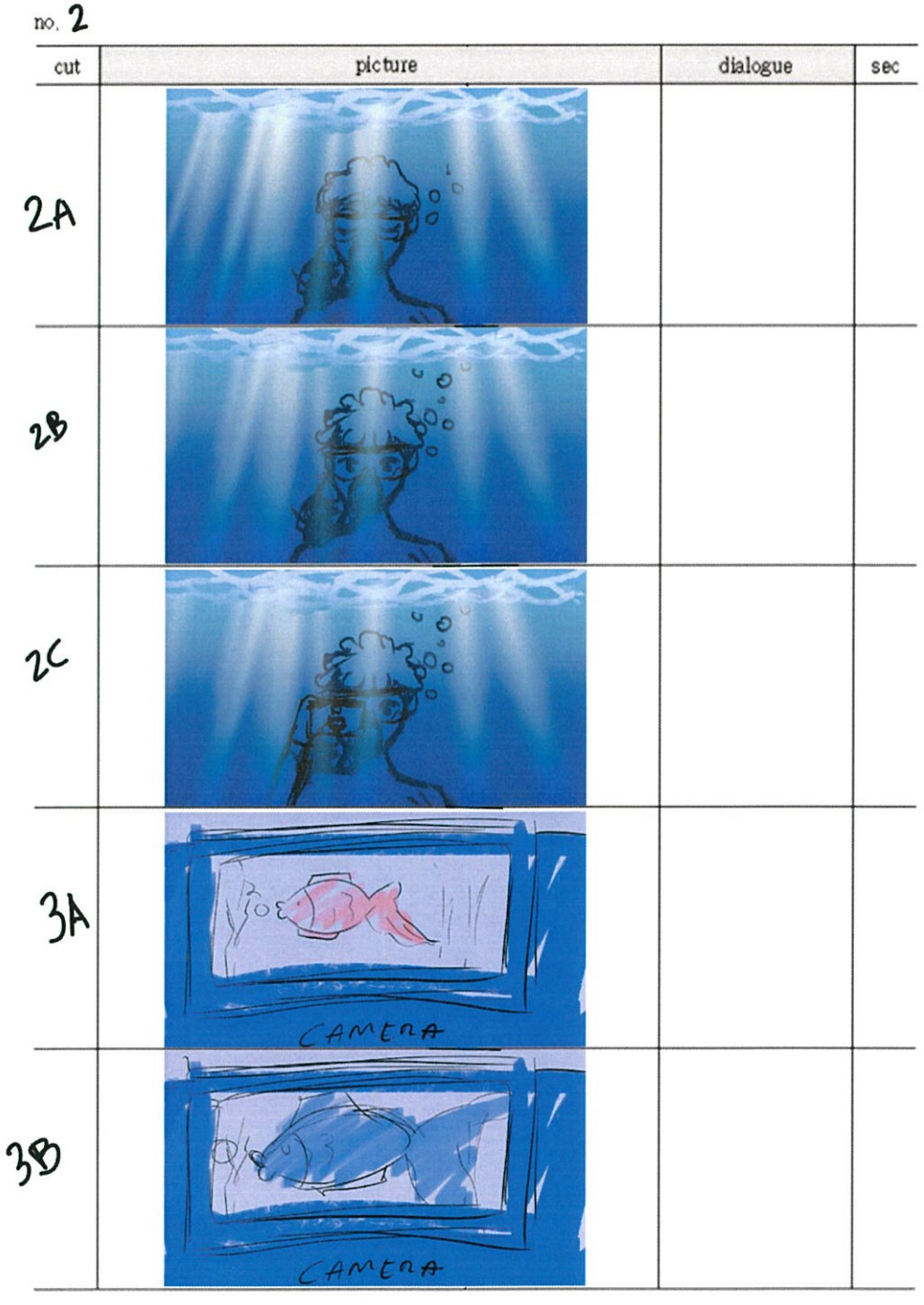
Scene 13 ทะเลสีฟ้า
ในท้องทะเล / ภายนอก / ช่วงเย็น

ทำให้เธอเปลี่ยนใจโดดทะเลลงไปเพื่ออยู่กับน้ำทะเลสีฟ้าที่ตัวเธอรัก

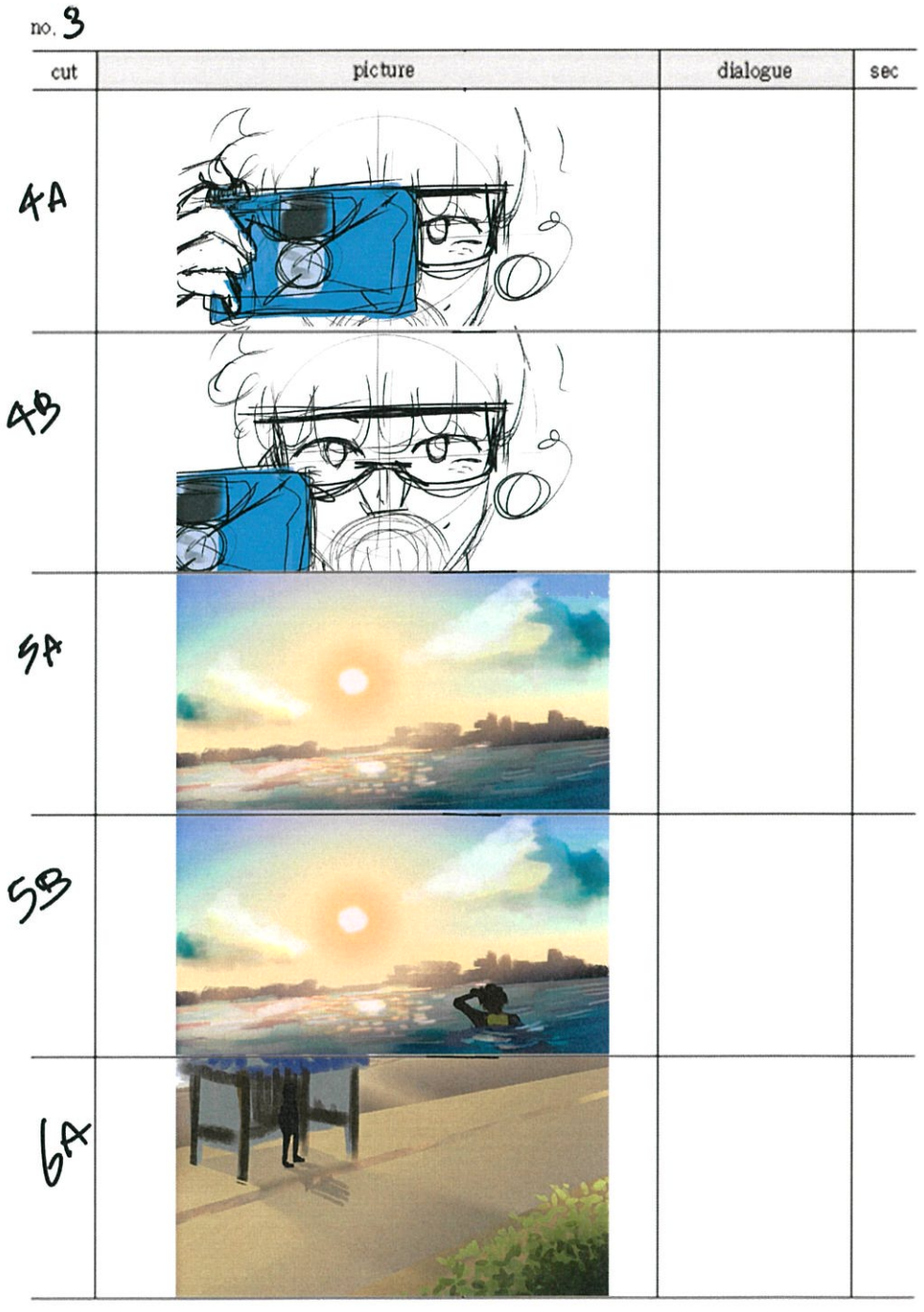
Storyboard

HERS IS BLUE

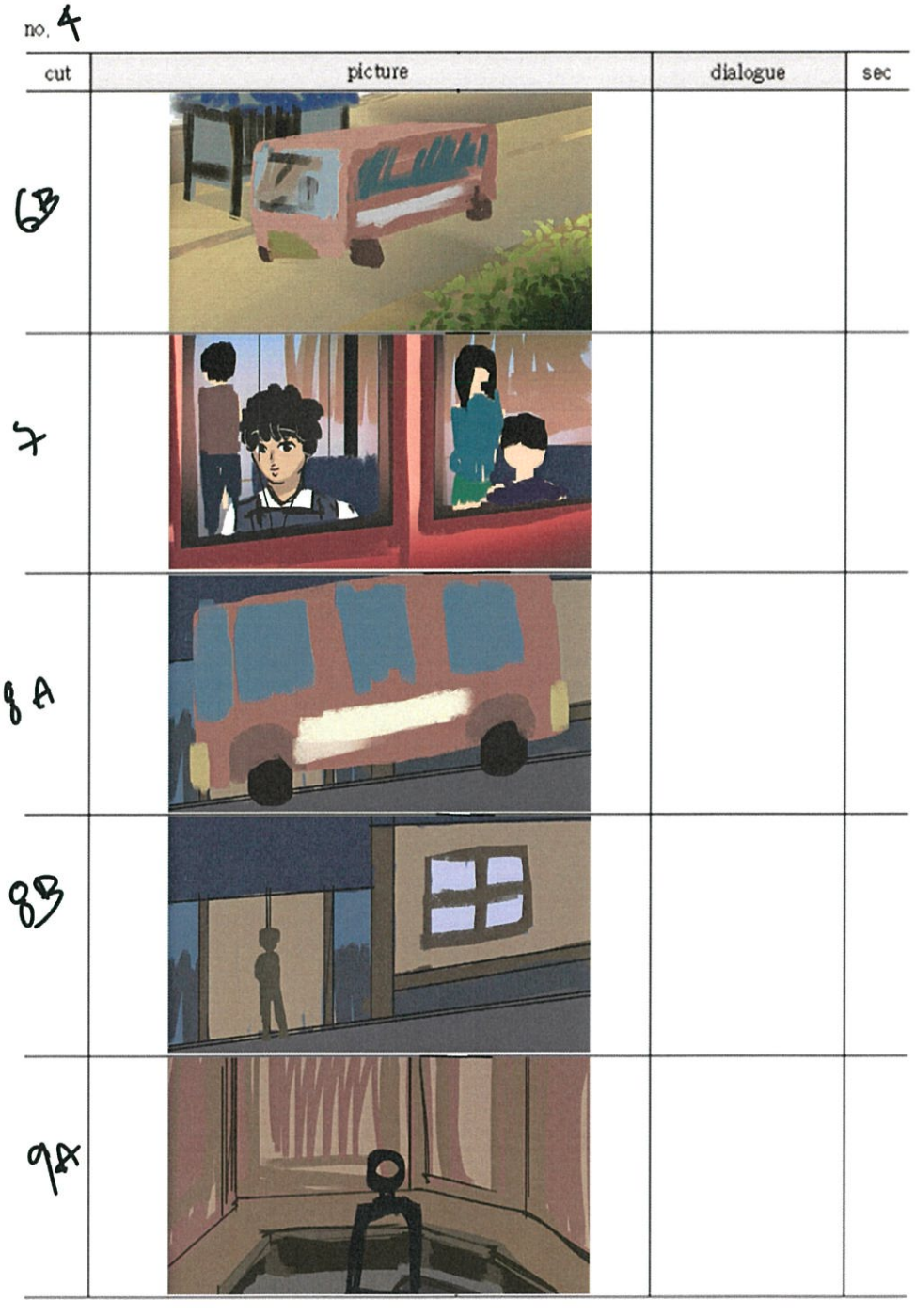
ภาพที่ 3.1 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (1), เยนา ปาร์ค, 2560



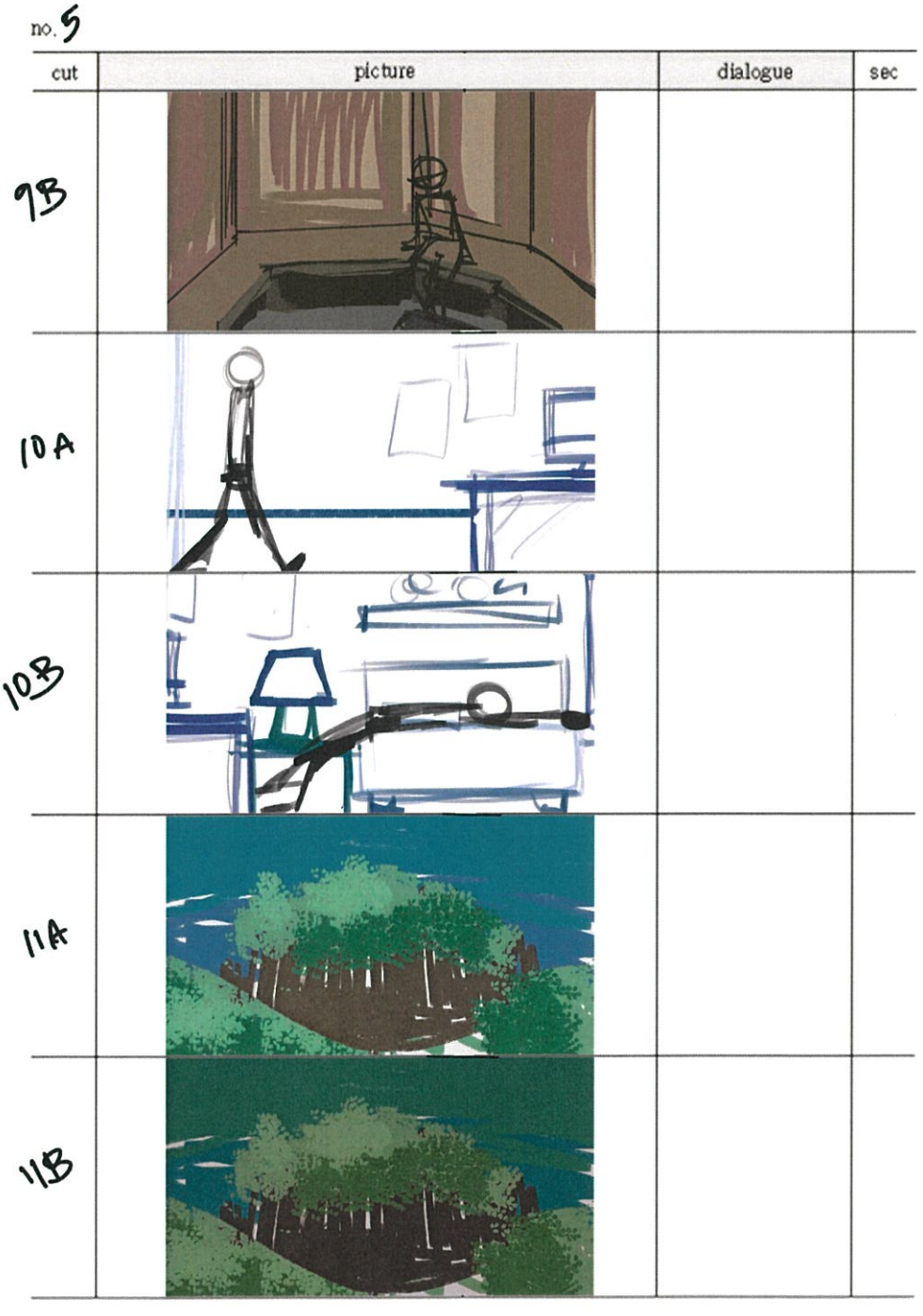
ภาพที่ 3.2 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (2), เยนา ปาร์ค, 2560



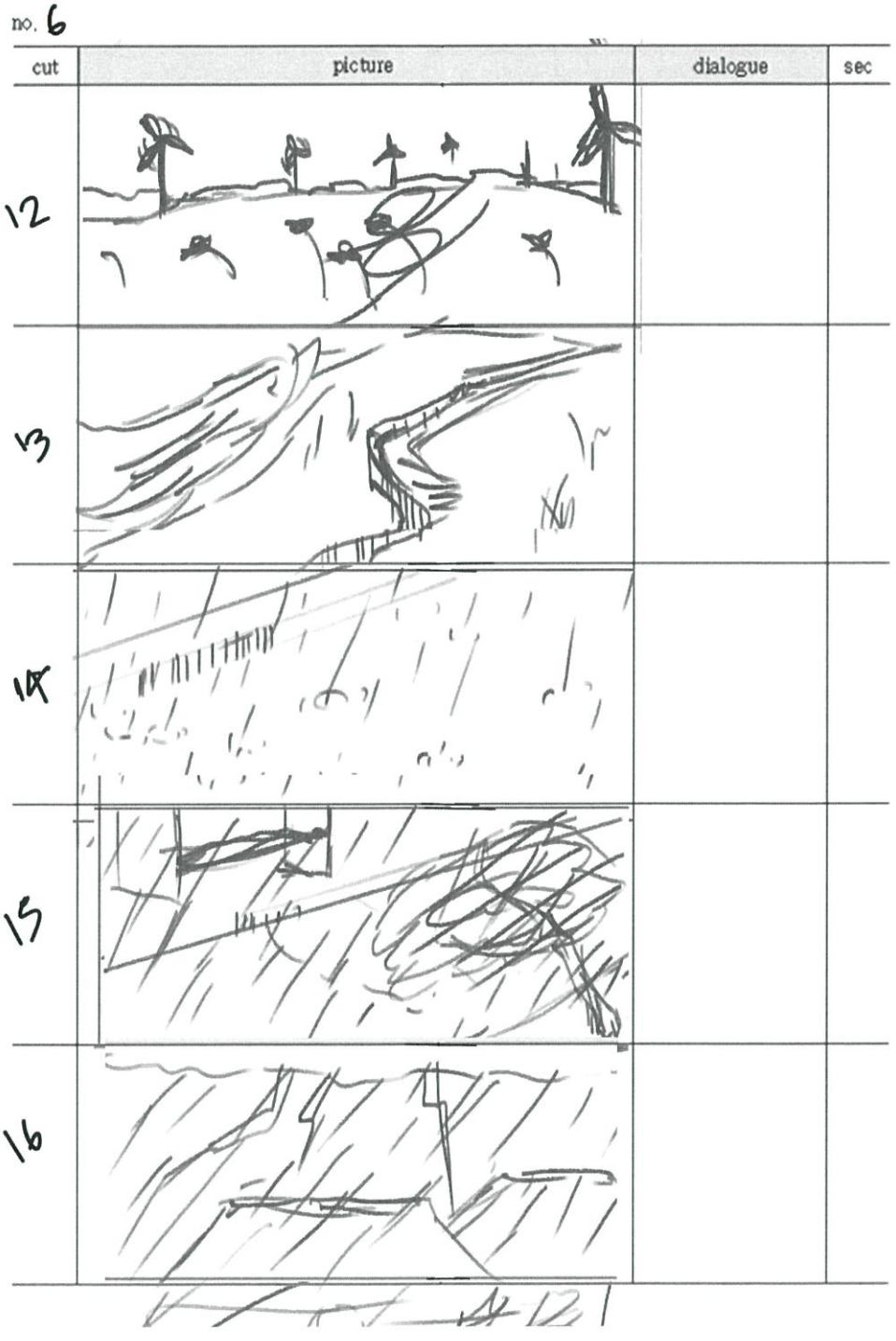
ภาพที่ 3.3 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (3), เยนา ปาร์ค, 2560



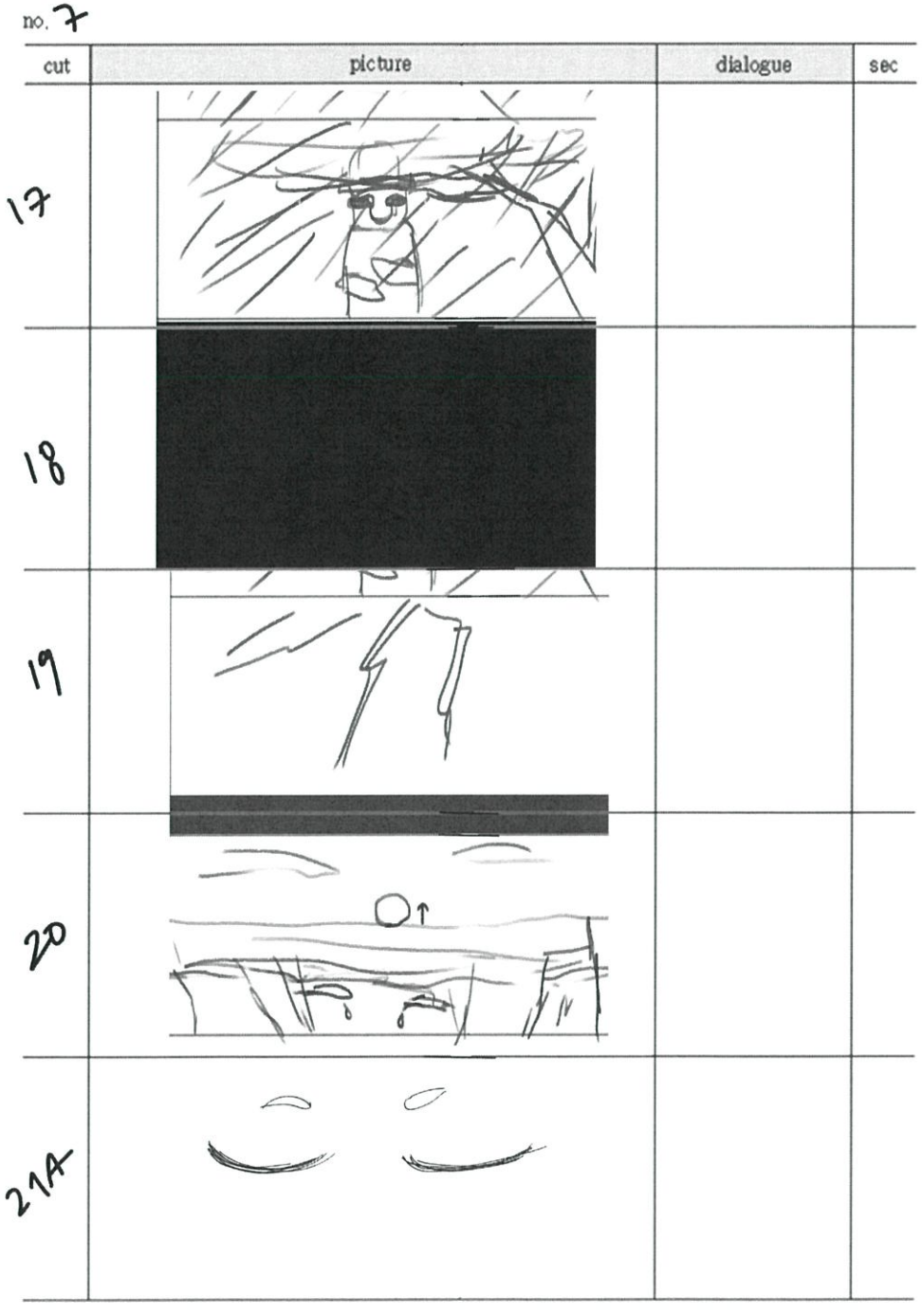
ภาพที่ 3.4 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (4), เยนา ปาร์ค, 2560



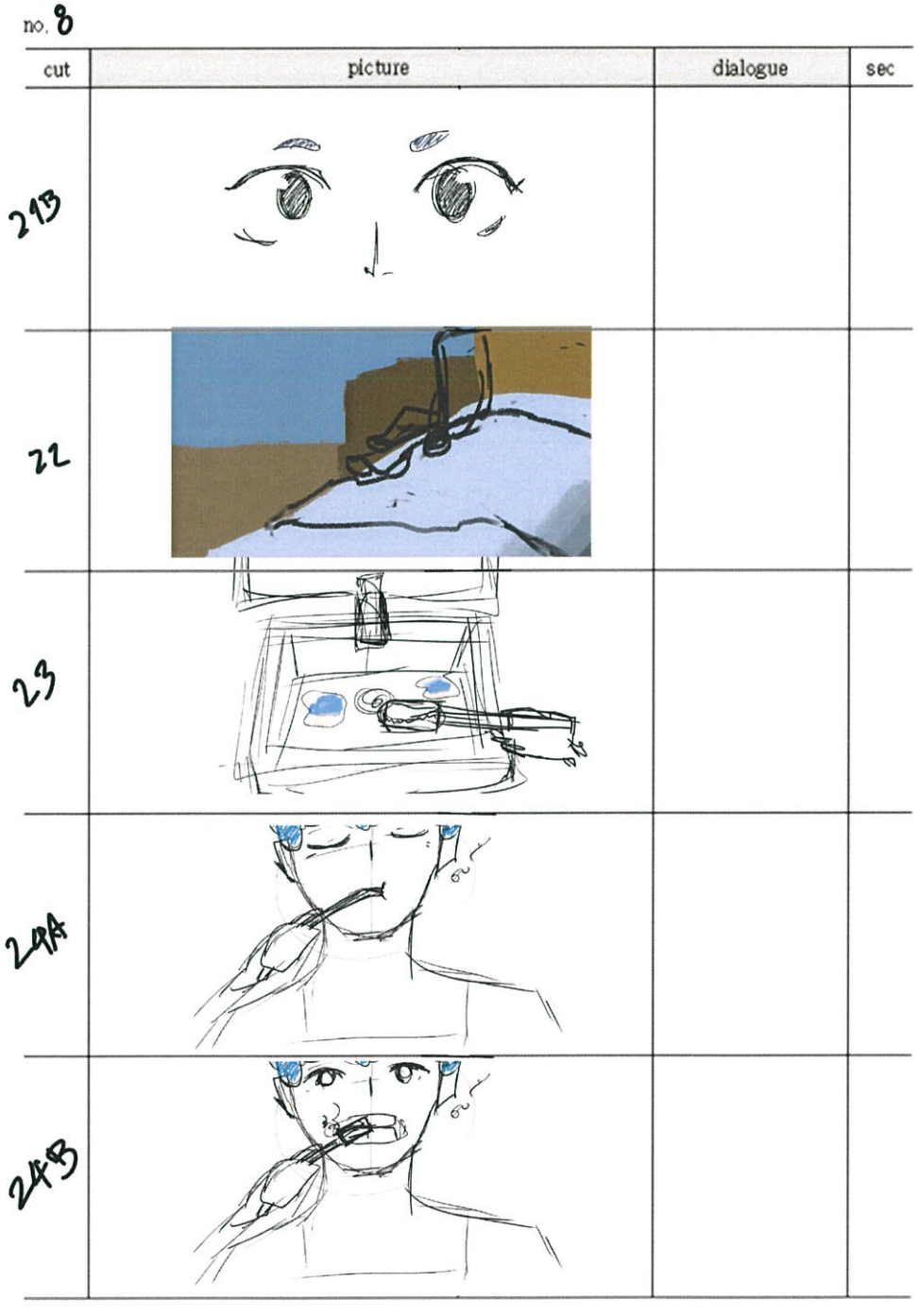
ภาพที่ 3.5 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (5), เยนา ปาร์ค, 2560



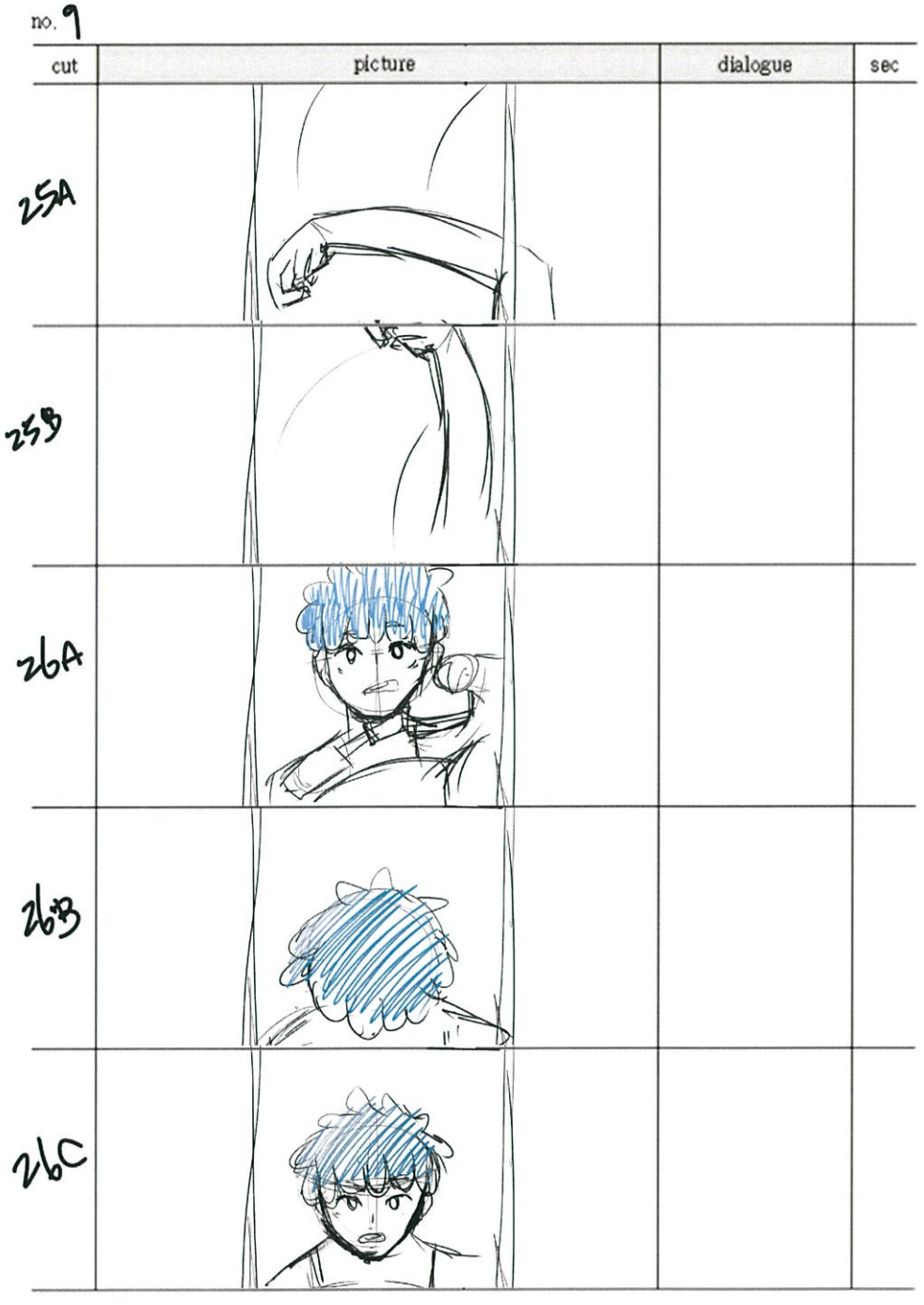
ภาพที่ 3.6 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (6), เยนา ปาร์ค, 2560



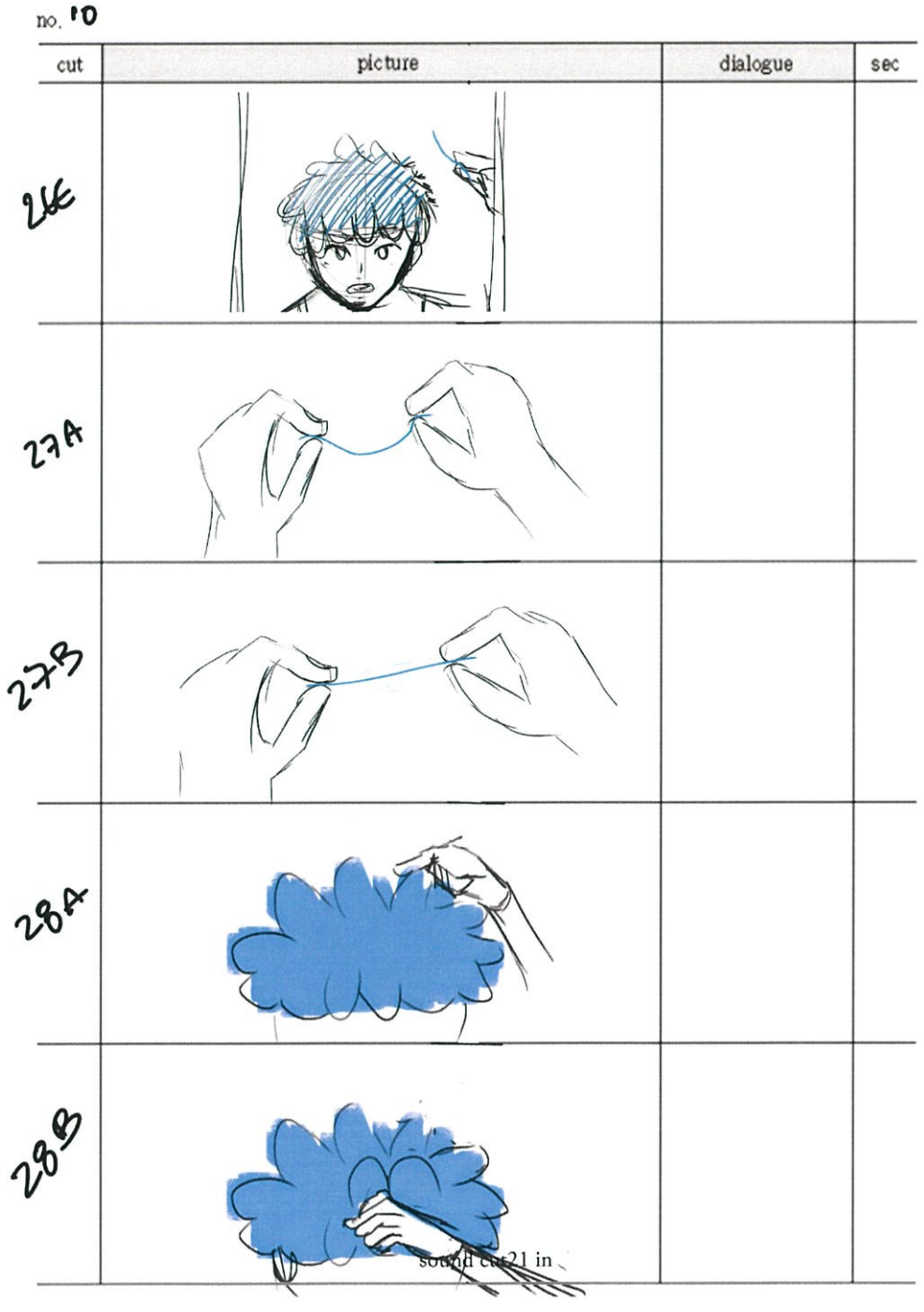
ภาพที่ 3.7 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (7), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 3.8 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (8), เยนา ปาร์ค, 2560

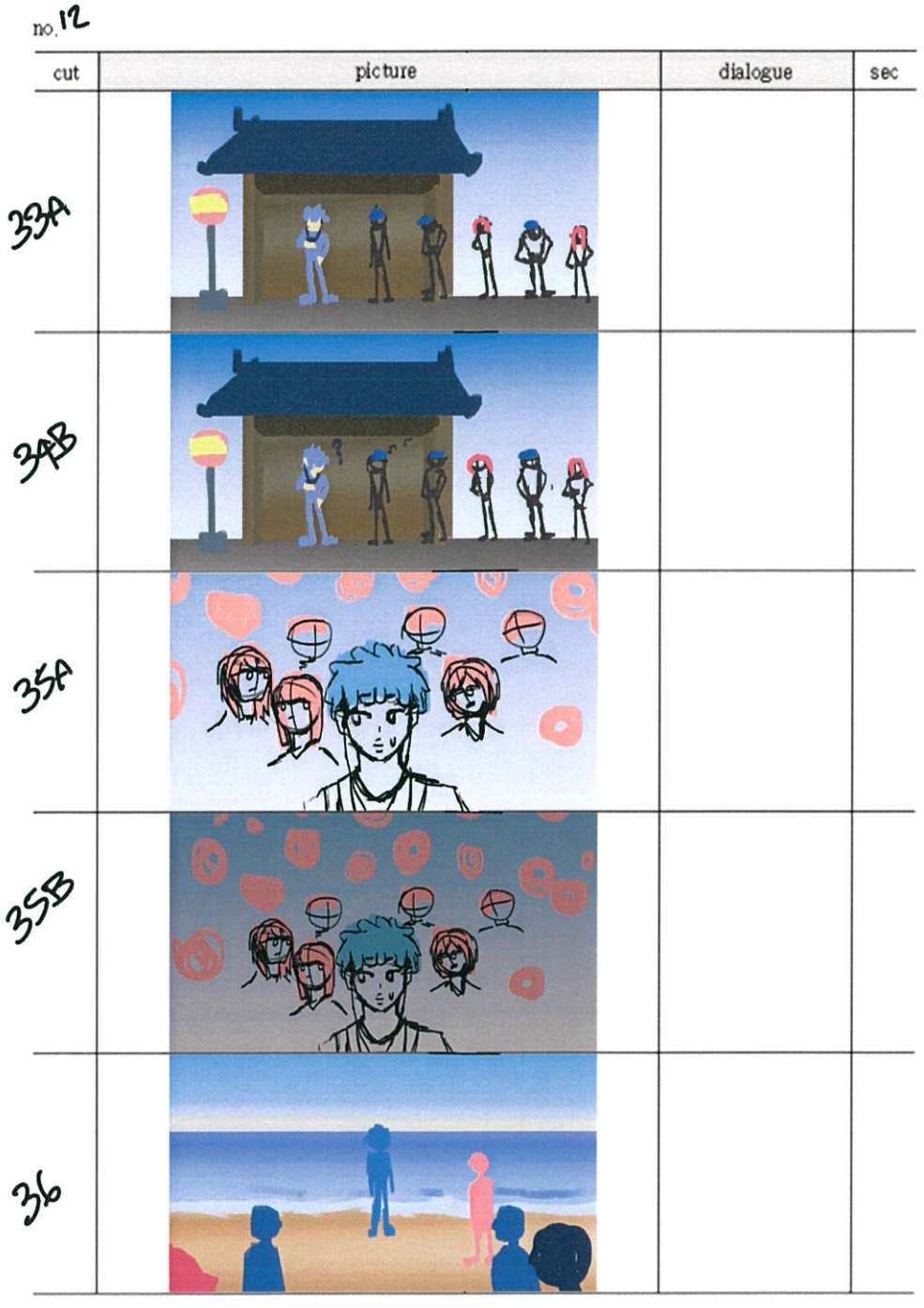


ภาพที่ 3.9 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (9), เยนา ปาร์ค, 2560

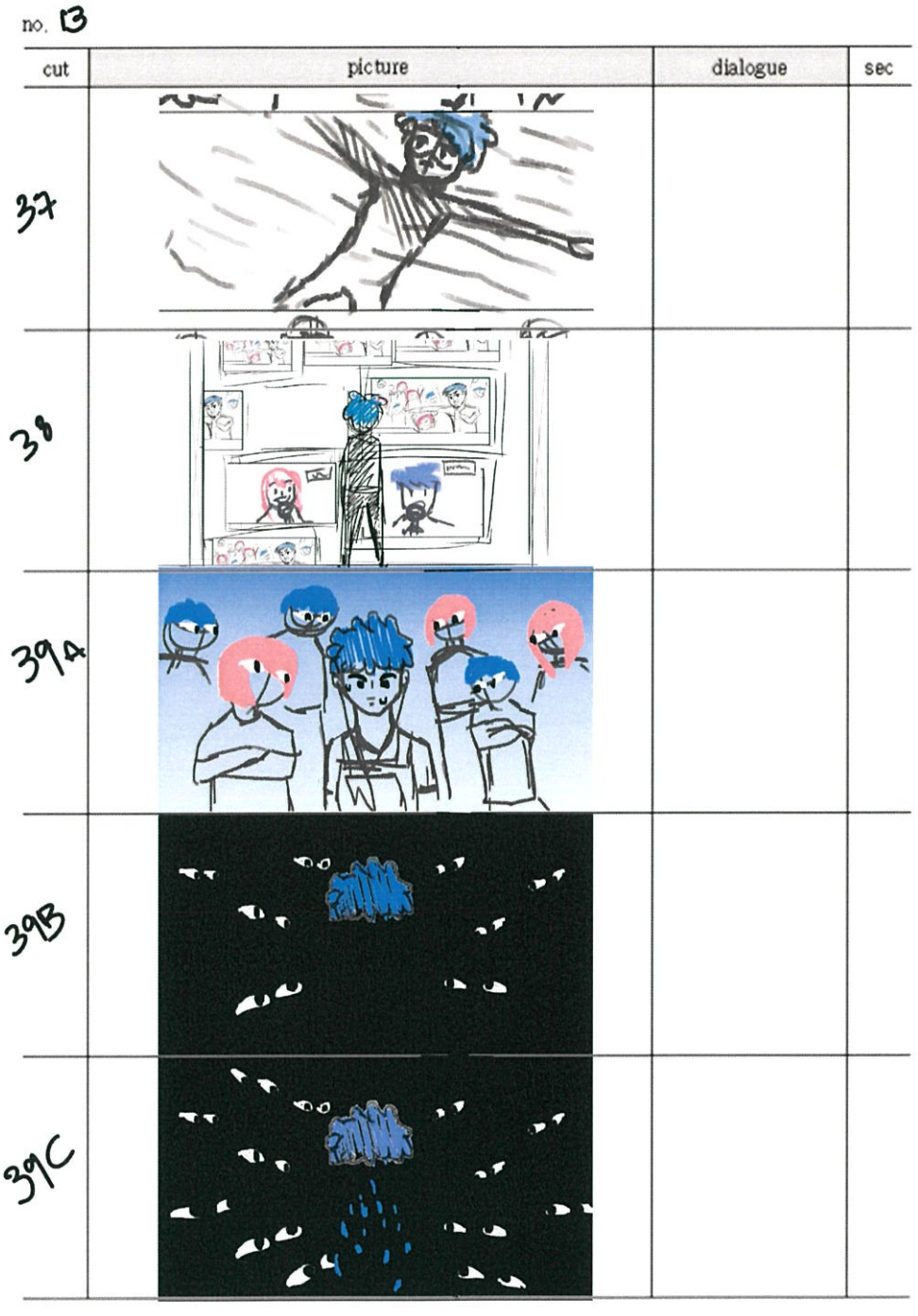


ภาพที่ 3.10 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (10), เยนา ปาร์ค, 2560

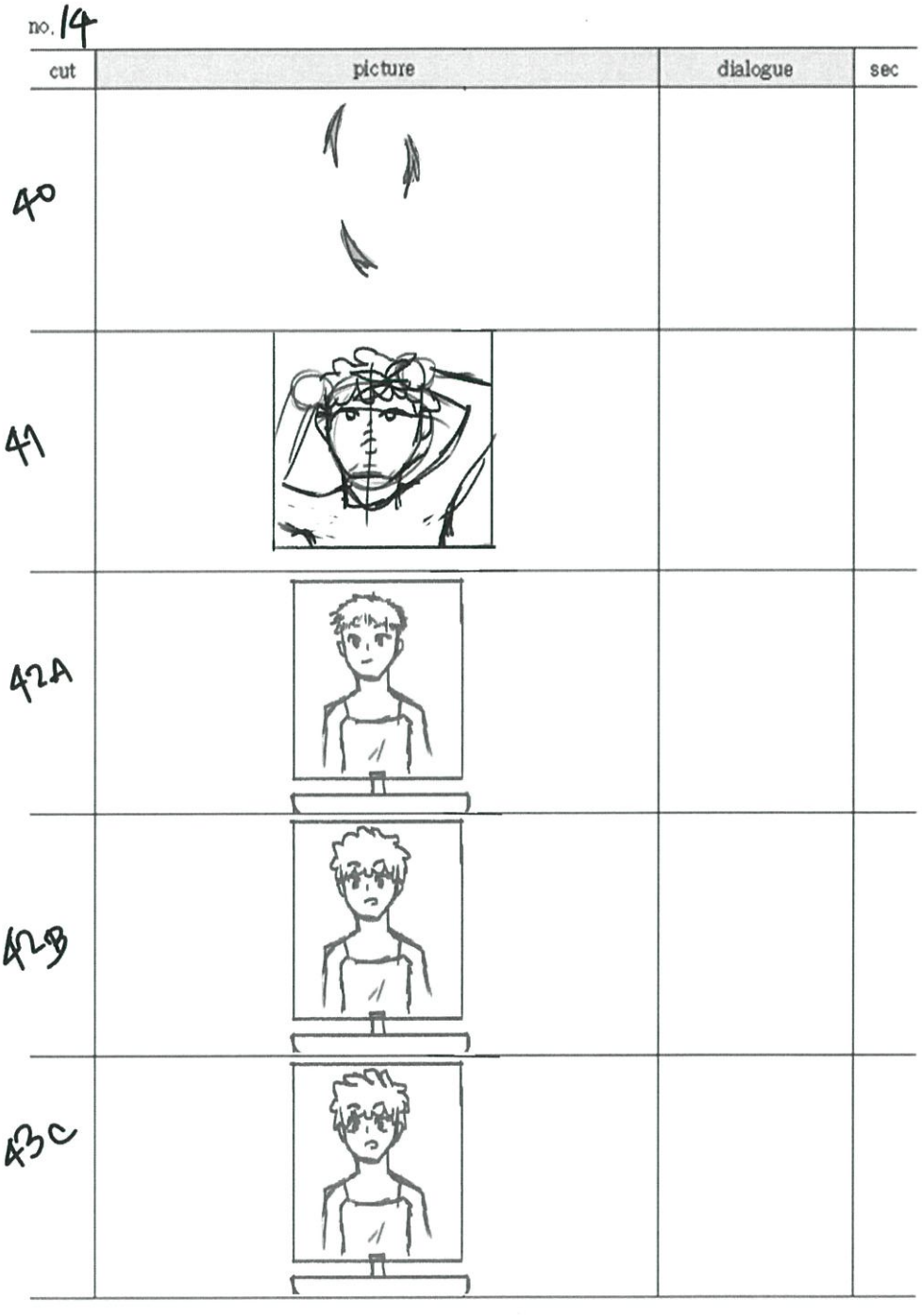
ภาพที่ 3.11 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (11), เยนา ปาร์ค, 2560



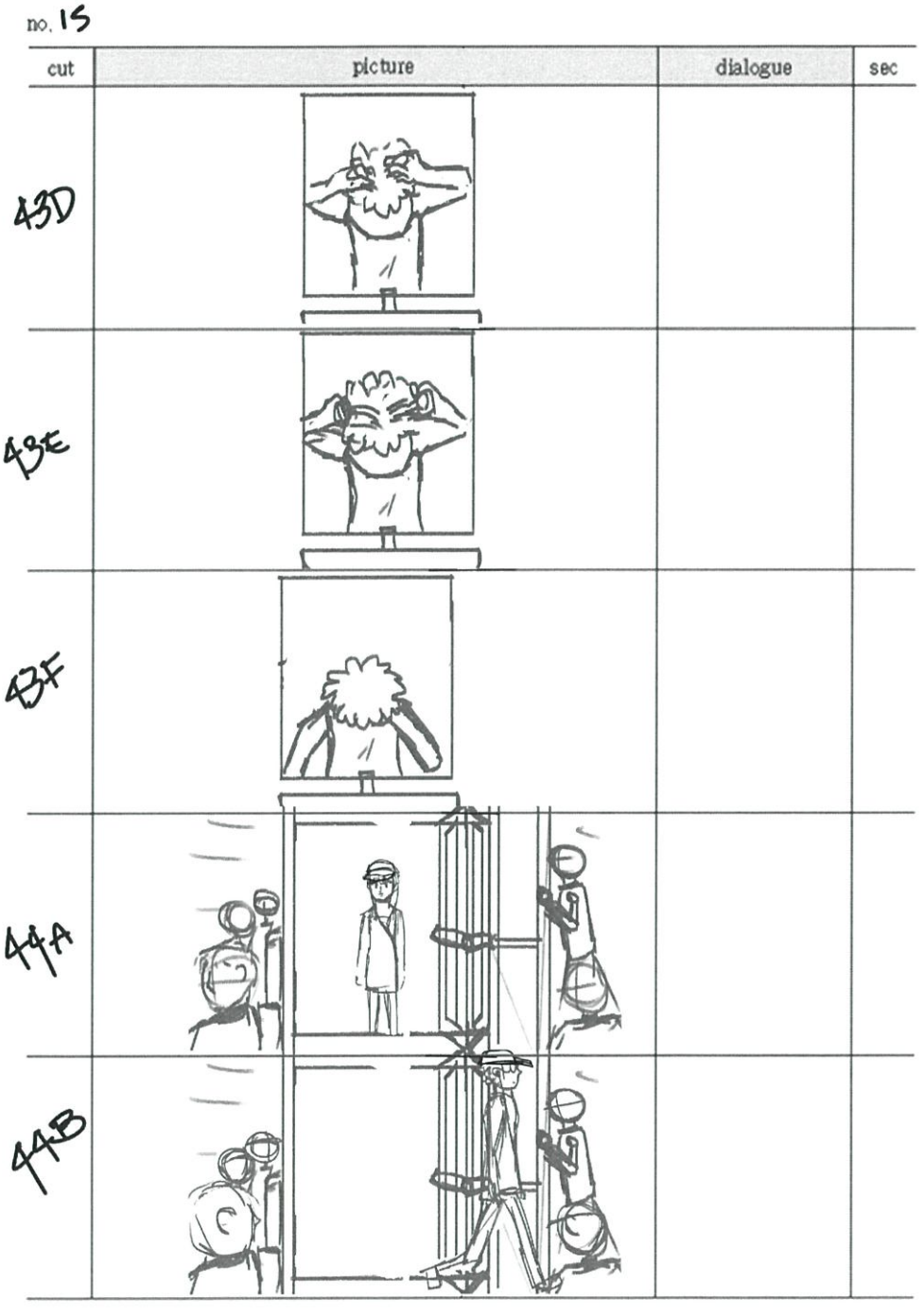
ภาพที่ 3.12 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (12), เยนา ปาร์ค, 2560



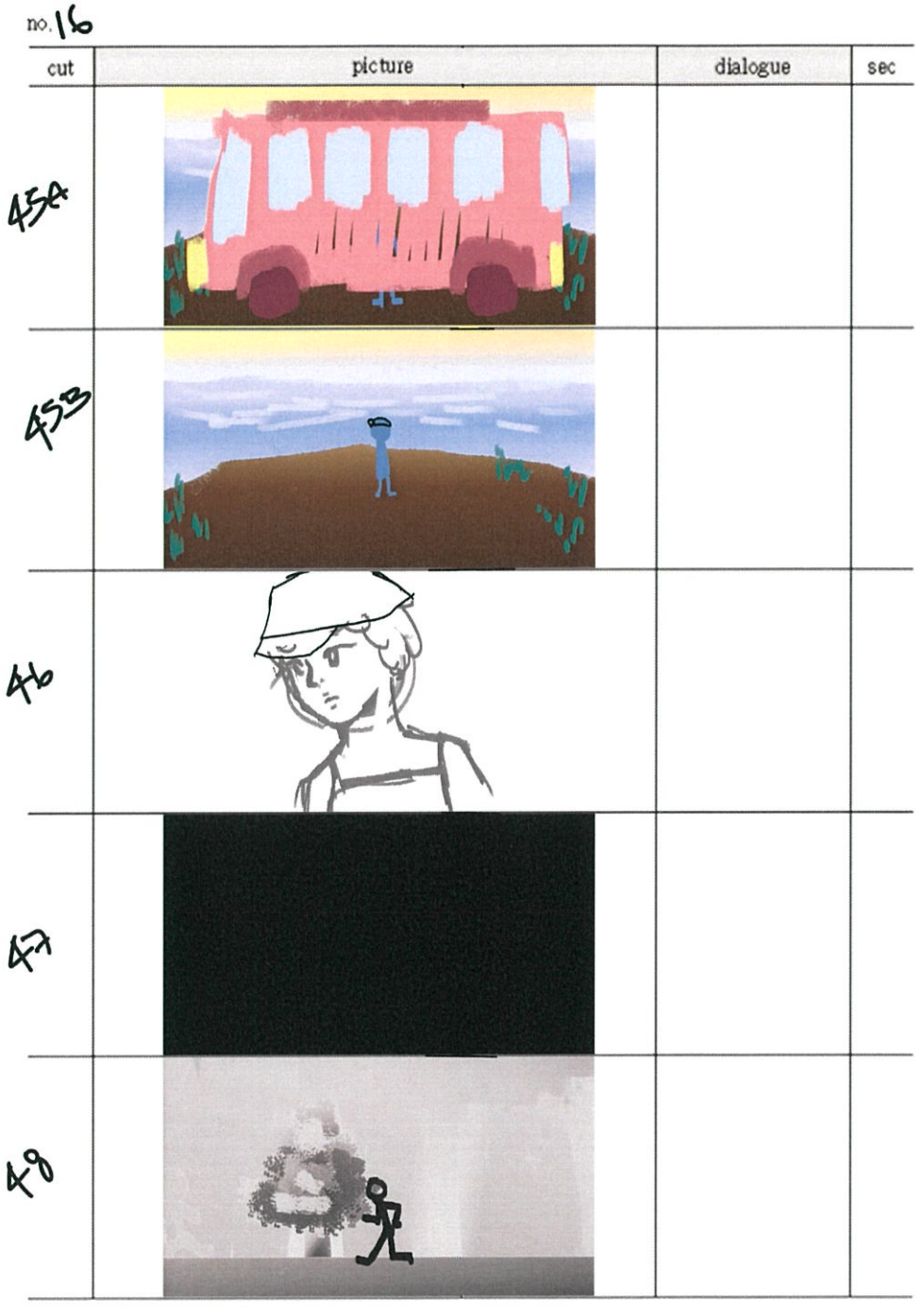
ภาพที่ 3.13 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (13), เยนา ปาร์ค, 2560



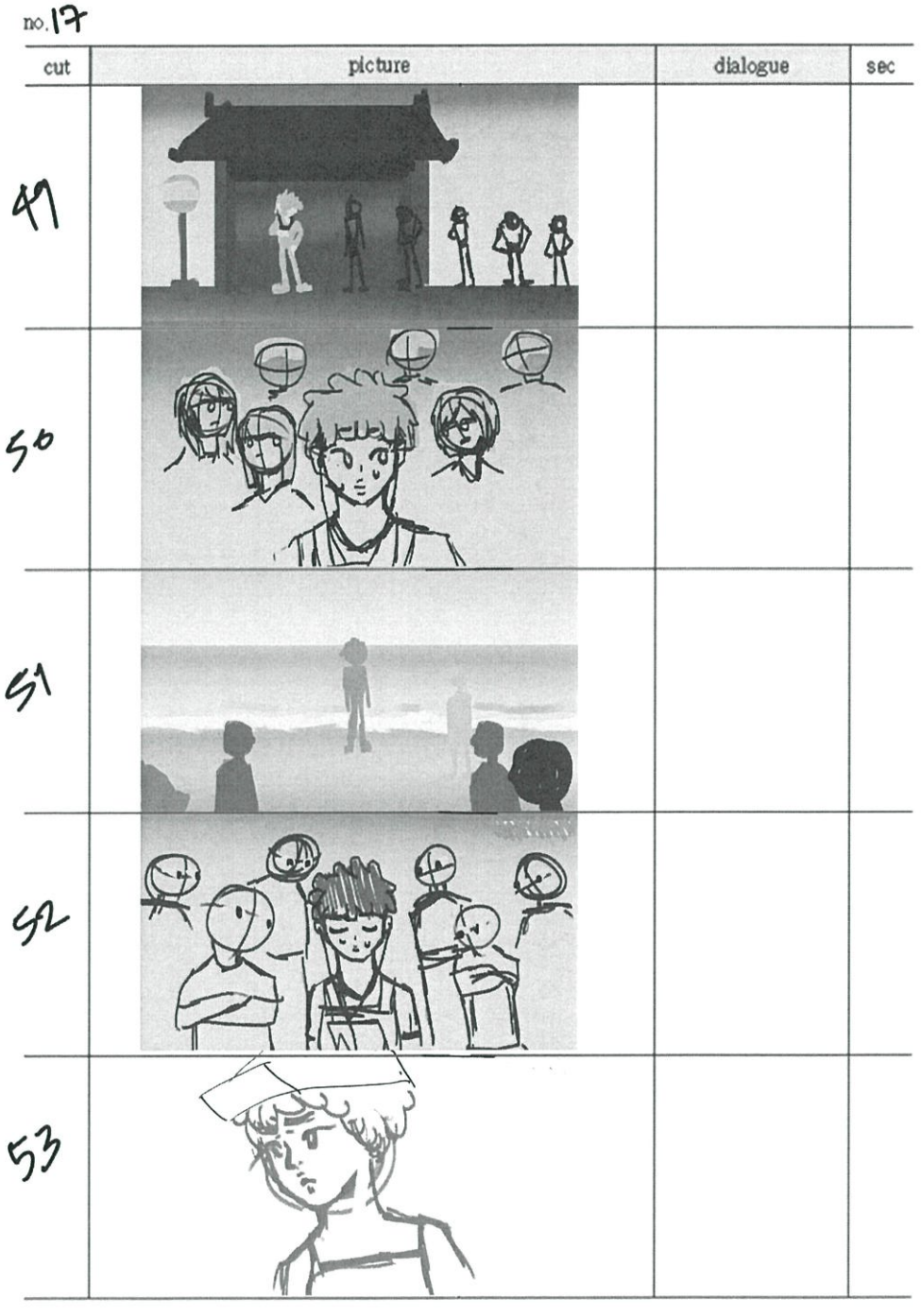
ภาพที่ 3.14 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (14), เยนา ปาร์ค, 2560



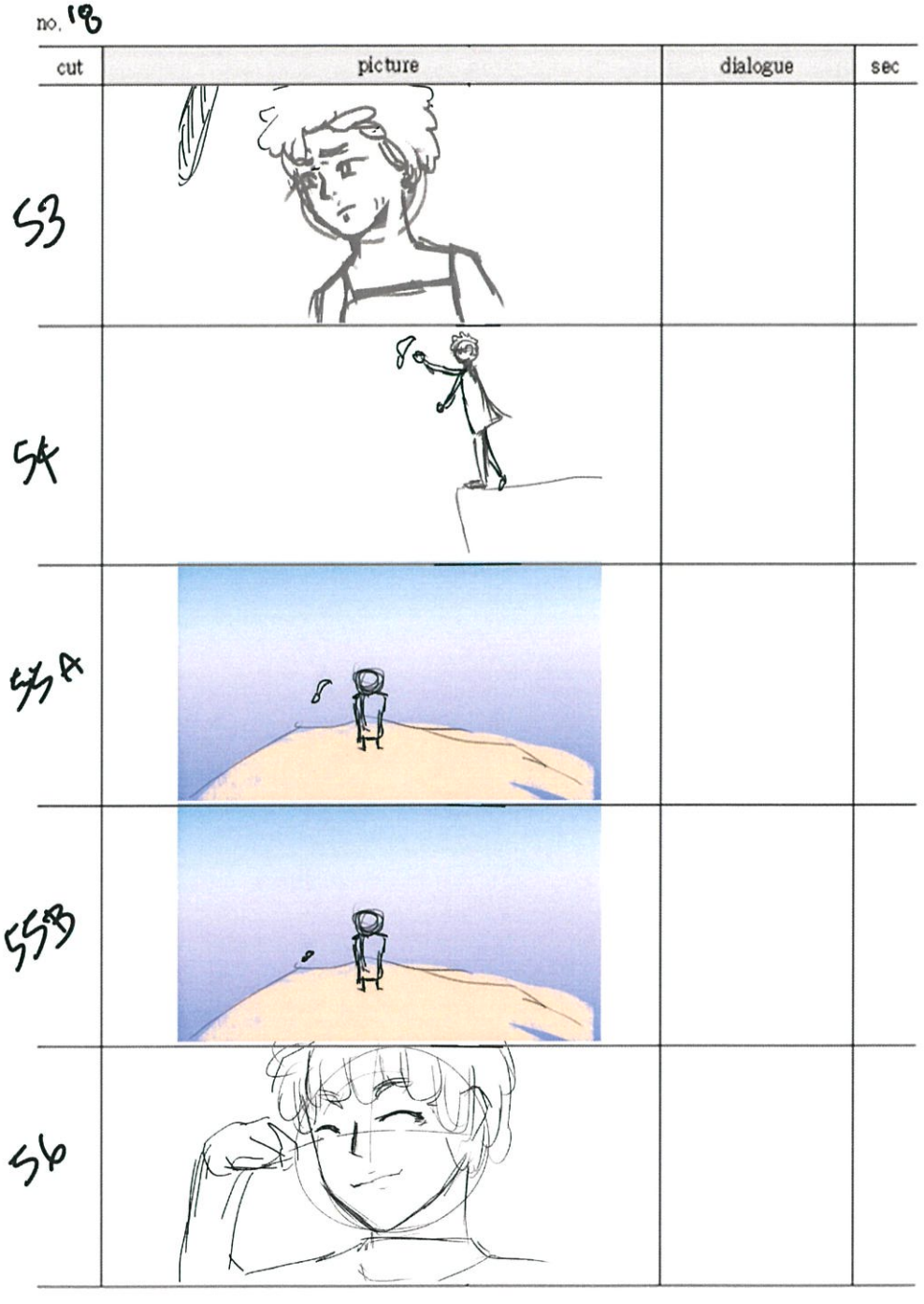
ภาพที่ 3.15 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (15), เยนา ปาร์ค, 2560



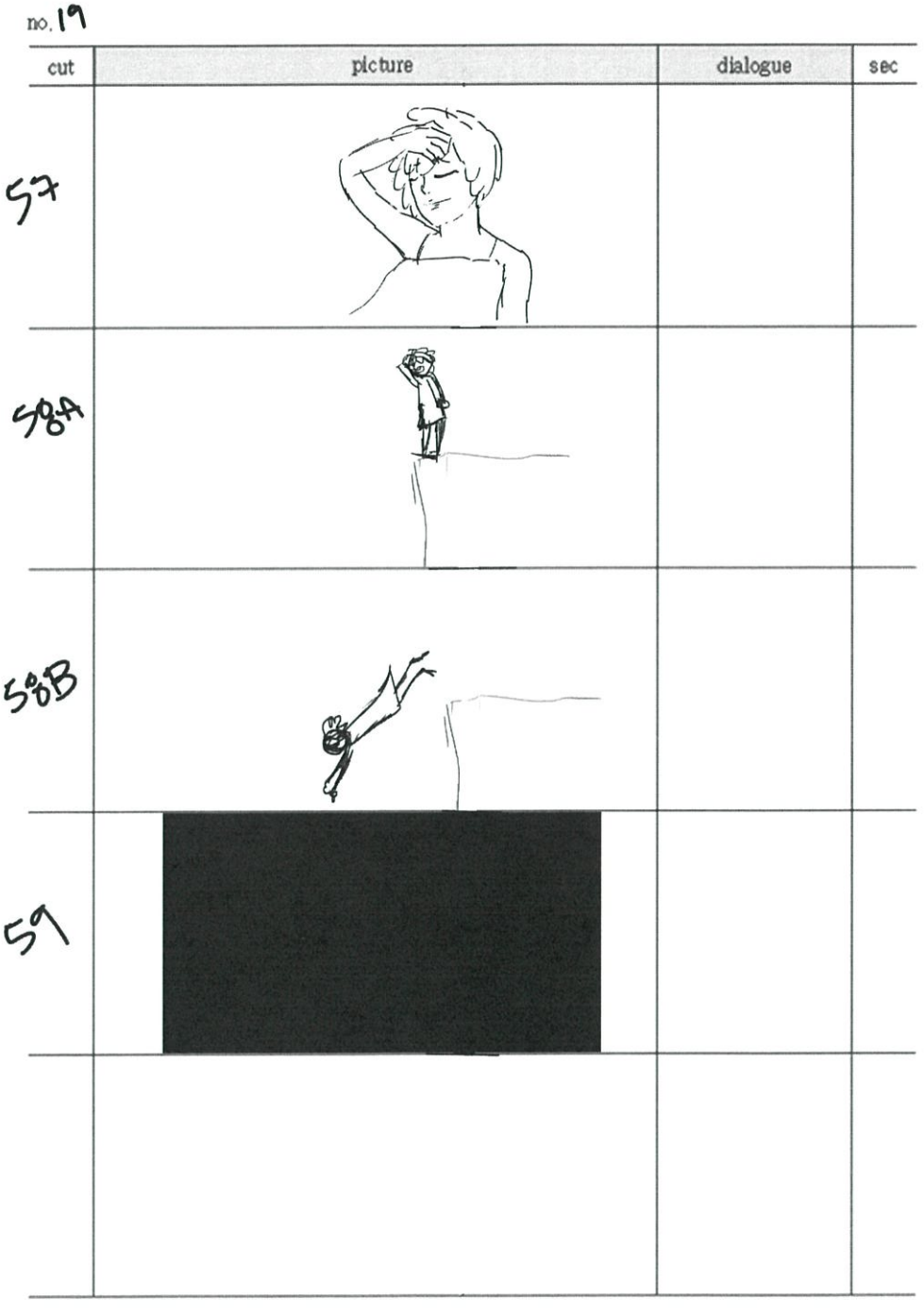
ภาพที่ 3.16 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (16), เยนา ปาร์ค, 2560



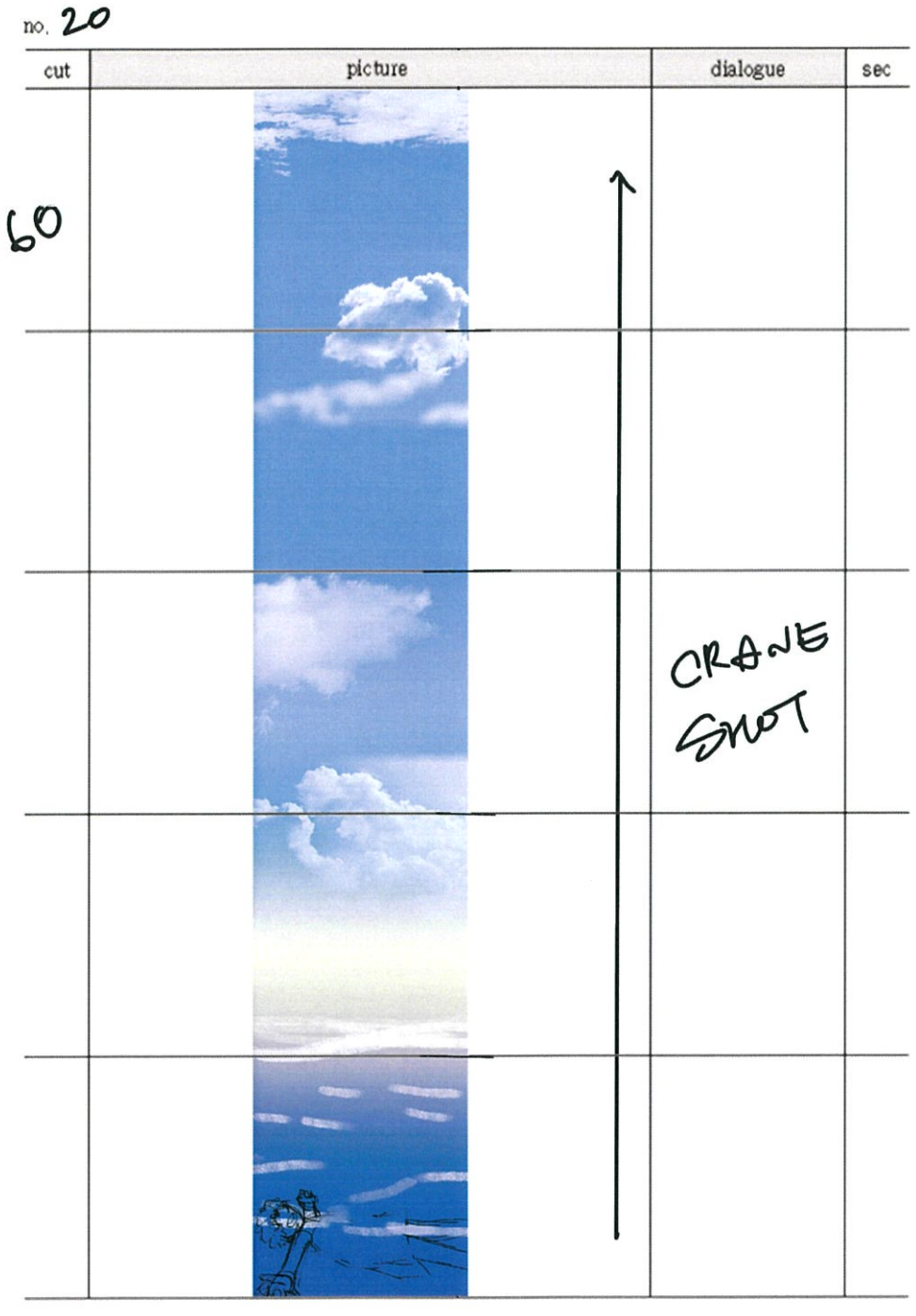
ภาพที่ 3.17 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (17), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 3.18 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (18), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 3.19 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (19), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 3.20 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (20), เยนา ปาร์ค, 2560

บทที่ 4

การออกแบบตัวละครและฉาก

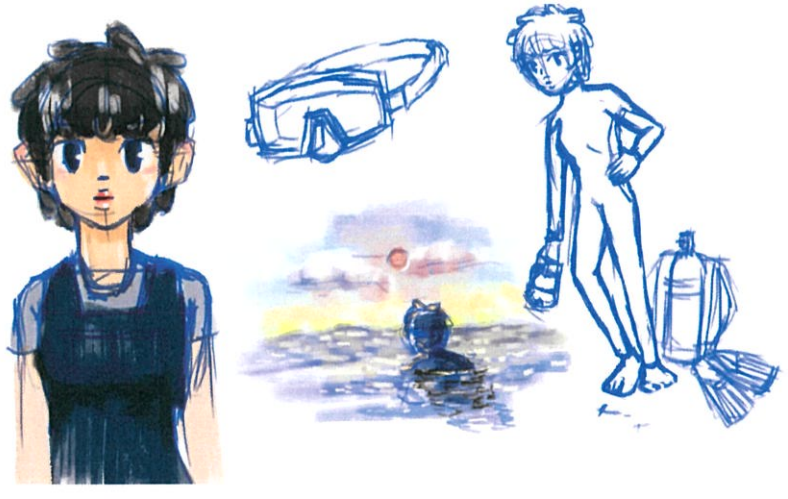
4.1. Pre-Production

ในการสร้างตัวละครสองมิติในงานแอนิเมชันมีกระบวนเริ่มแรกคือการเตรียมตัวและค้นหาแนวทาง ว่าจะมีรูปลักษณ์แบบไหน กว่าจะมาเป็นตัวละครหนึ่งตัว หรือฉาก ที่ใช้เป็นตัวดำเนินเรื่องได้ต้องผ่านการคิดการร่างแบบที่ต้องการ จนถึงการตัดสินใจว่าภาพร่างแบบไหนที่เหมาะแก่การนำไปขึ้นรูปในโปรแกรมสองมิติมากที่สุด และมีลักษณะเฉพาะตัวที่ทำให้คนจดจำได้ตั้งแต่แรกเห็น รวมถึงการสร้าง Model sheet เพื่อนำไปใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในขั้นตอนถัดไป

4.1.1 การออกแบบตัวละคร

ตัวเอก Blue (Kang Cheong)

ผู้หญิงที่มีลักษณะภายนอกดูเรียบๆ สุขภาพจิตดี อารมณ์และสีหน้าจะแสดงออกมาเมื่ออยู่ต่อหน้าสิ่งที่เธอชอบเช่น สีฟ้า เธอเป็นนักดำน้ำ ข้าพเจ้าออกแบบผิวของเธอเป็นผิวแทน รวมถึงออกแบบโทนสี เสื้อผ้าให้เป็นโทนสีน้ำเงิน เพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลตัวละครที่ชอบสีฟ้า



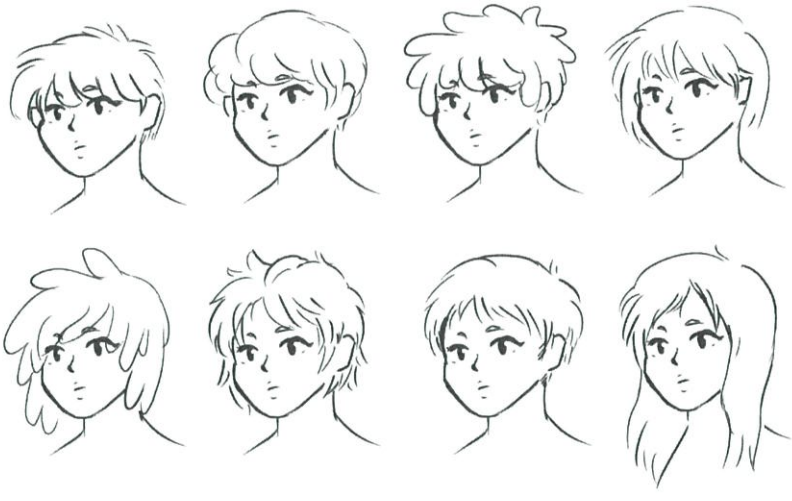
ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละครในช่วงต้น (1), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละครในช่วงต้น (2), เยนา ปาร์ค, 2560

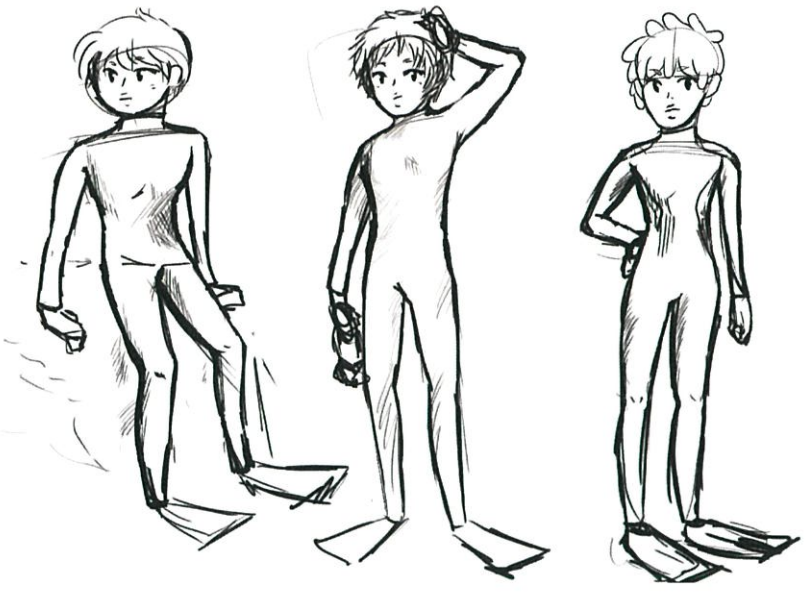
ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละครในช่วงต้น (3), เยนา ปาร์ค, 2560

ในตอนแรกข้าพเจ้าตัดสินใจว่าอยากให้ตัวละครไว้ผมสั้นและตาโต เมื่อลองวาดออกมาค้นพบว่าทรงผมทำให้ตัวละครดูเด็กกว่าอายุที่กำหนดเอาไว้ จึงแก้ไขทรงผมและช่วงตา

ภาพที่ 4.4 การออกแบบตัวละครในช่วงกลาง (1), เยนา ปาร์ค, 2560

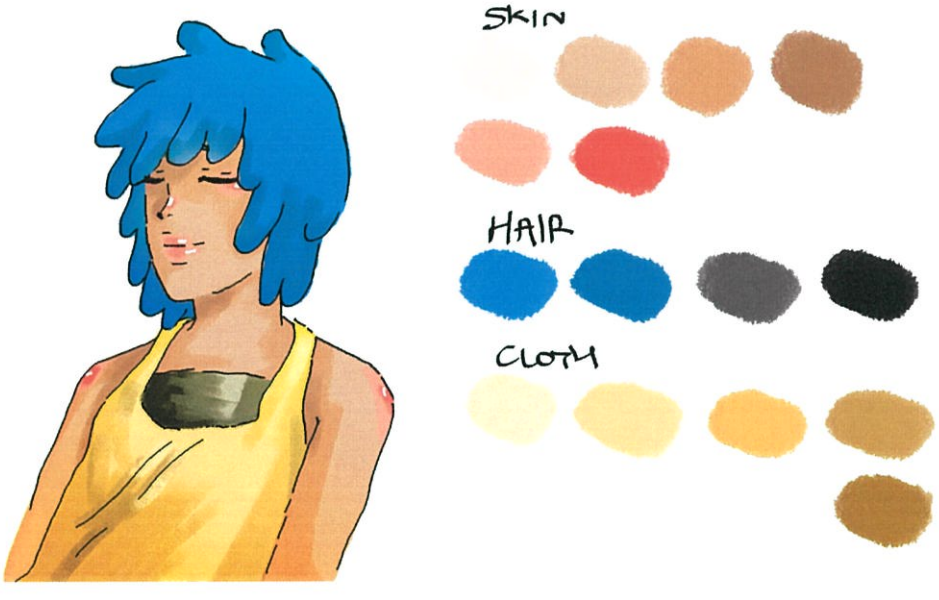


ภาพที่ 4.5 การออกแบบตัวละครในช่วงกลาง (2), เยนา ปาร์ค, 2560

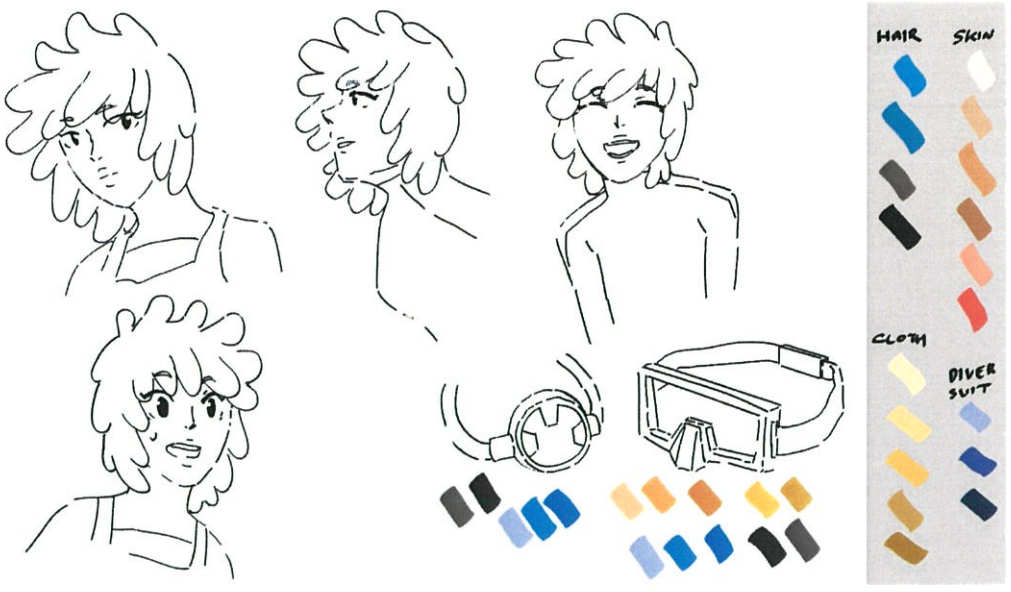


ภาพที่ 4.6 การออกแบบตัวละครในช่วงกลาง (3), เยนา ปาร์ค, 2560

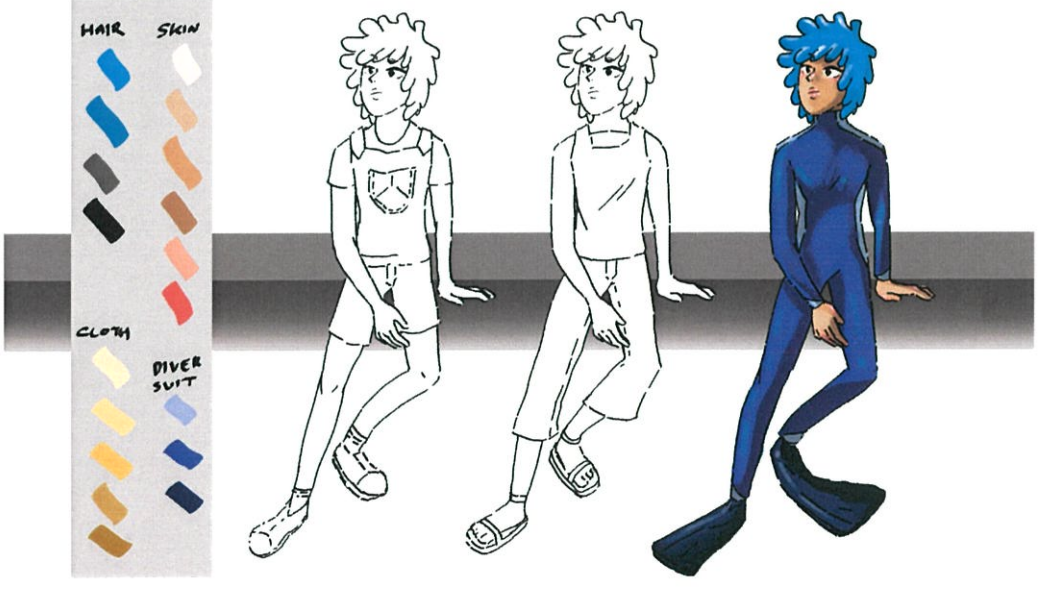
หลังจากทดลองทรงผมหลากหลายสไตล์แล้ว ทรงผมที่เลือกใช้ได้แบบตามภาพด้านล่าง



ภาพที่ 4.7 การออกแบบตัวละครสุดท้าย (1), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.8 การออกแบบตัวละครสุดท้าย (2), เยนา ปาร์ค, 2560



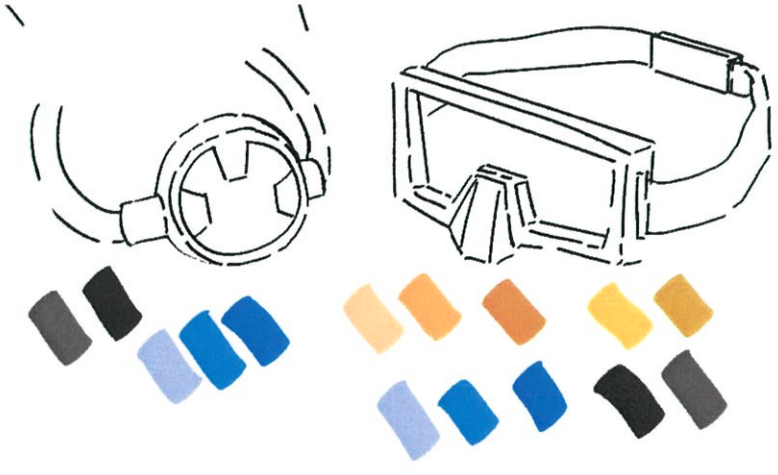
ภาพที่ 4.9 การออกแบบตัวละครสุดท้าย (3), เยนา ปาร์ค, 2560

4.1.2 การออกแบบสิ่งของ

Prop

สิ่งของที่ใช้ดำน้ำในเรื่อง HERS IS BLUE

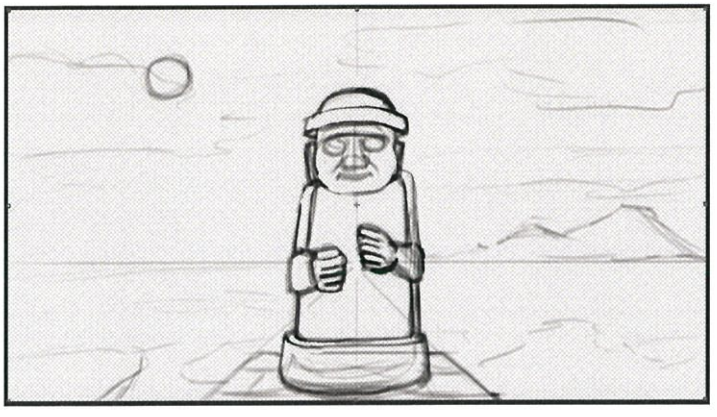
ภาพที่ 4.10 การออกแบบสิ่งของ (1), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.11 การออกแบบสิ่งของ (2), เยนา ปาร์ค, 2560

4.1.3 การออกแบบฉาก

ฉากในเรื่อง HERS IS BLUE ได้แรงบันดาลใจมาจากเกาะ Jeju ที่เกาหลีใต้ โดยดูสถาปัตยากรรมของเกาหลีโบราณและวัฒนาธรรมของเกาหลีใต้ และการเลือกโทนสีจากทะเล



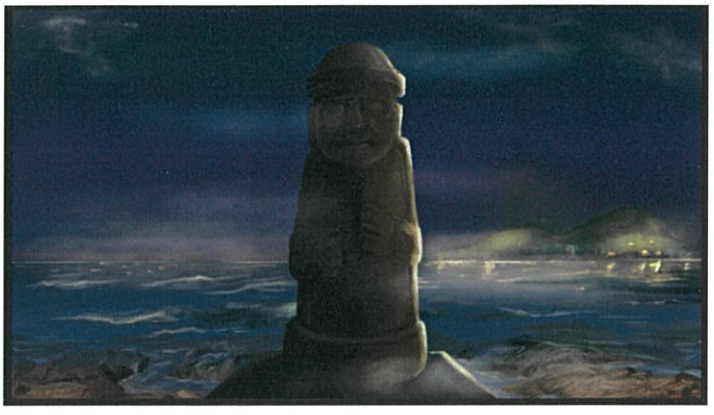
ภาพที่ 4.12 การออกแบบฉาก (1), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.13 การออกแบบฉาก (2), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.14 การออกแบบฉาก (3), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.15 การออกแบบฉาก (4), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.16 การออกแบบฉาก (5), เยนา ปาร์ค, 2560



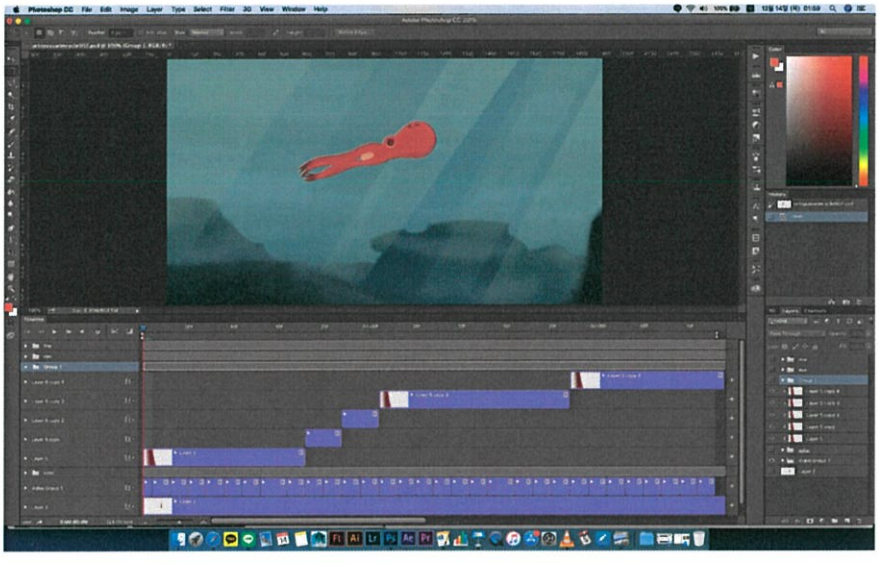
ภาพที่ 4.17 การออกแบบฉาก (6), เยนา ปาร์ค, 2560

4.2 ขั้นตอนการผลิต

หลังจากผ่านขั้นตอนการออกแบบด้วยการวาดรูป จึงนำภาพวาดของตัวละครและสิ่งมาเป็นแบบในการทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects

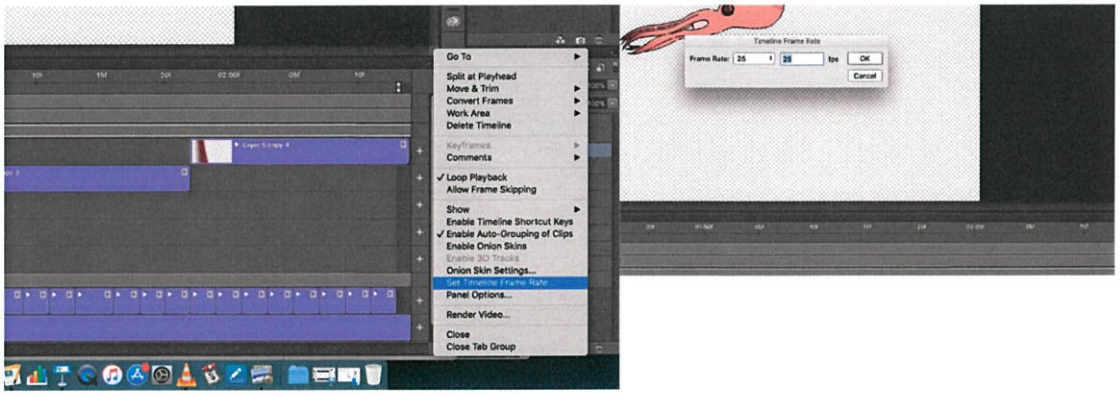
4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค rotoscope ใน Adobe Photoshop

ขั้นตอนนี้จะร่างภาพและลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้การใส่ Effect และต่างๆที่ Adobe After Effects



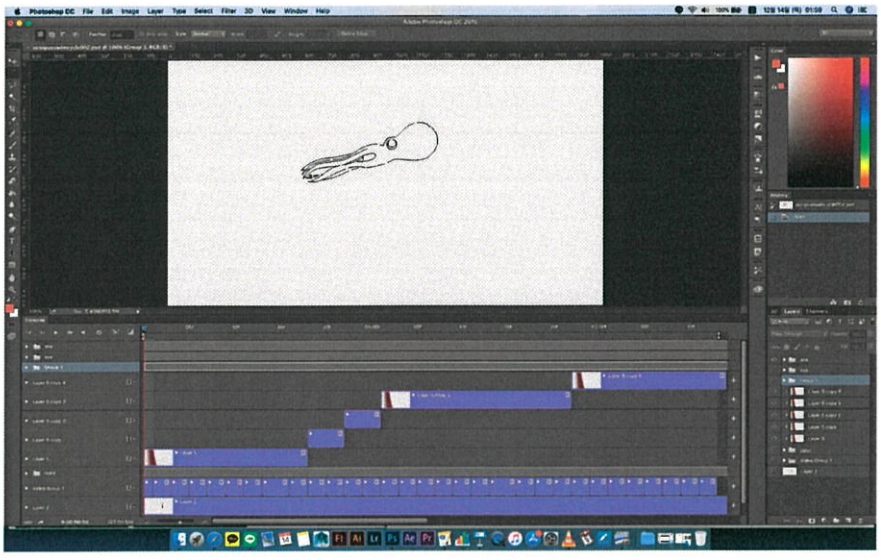
ภาพที่ 4.18 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560

ในการทำแอนิเมชันด้วยเทคนิค rotoscope ต้องมีภาพเคลื่อนไหวต้นแบบก่อนร่างเส้น



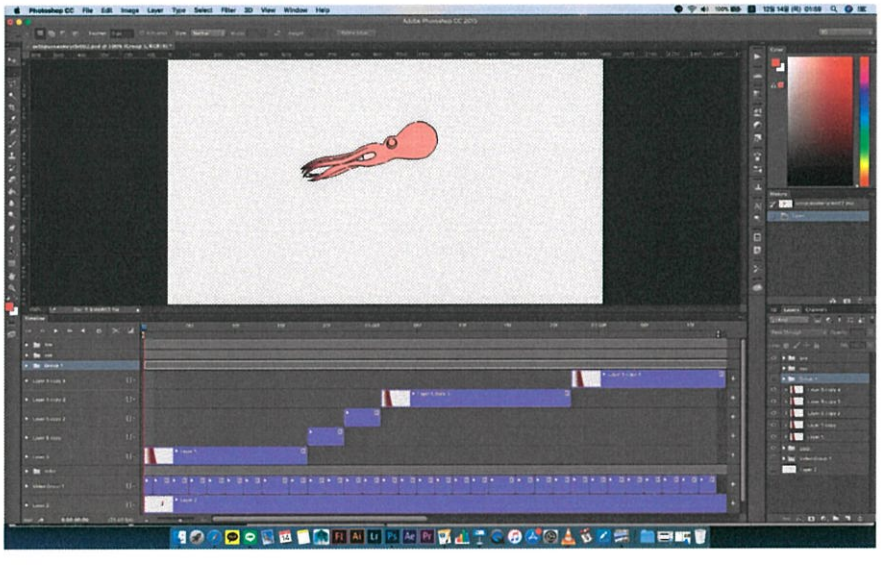
ภาพที่ 4.19-4.20 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560

หลังจากเรียกไฟล์ที่ต้อง rotoscope มาตั้งค่า frame ที่ต้องสร้างภาพเคลื่อนไหว

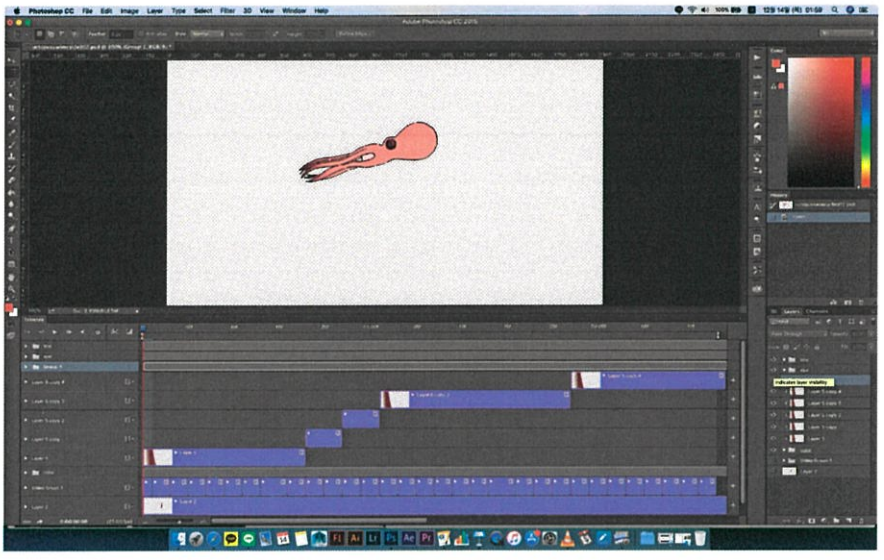


ภาพที่ 4.21 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560

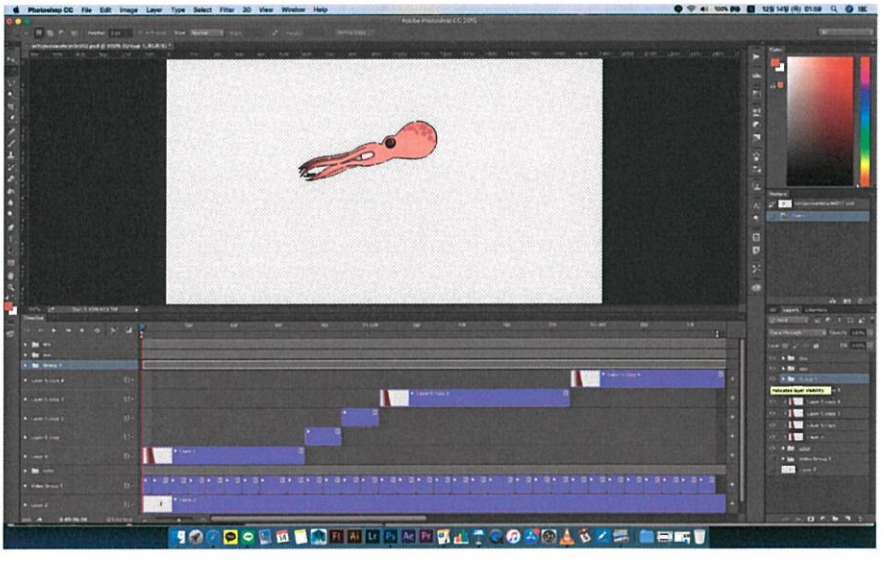
การตรวจการเคลื่อนไหวของภาพและสัดส่วนหลังจากการร่างเส้น



ภาพที่ 4.22 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560

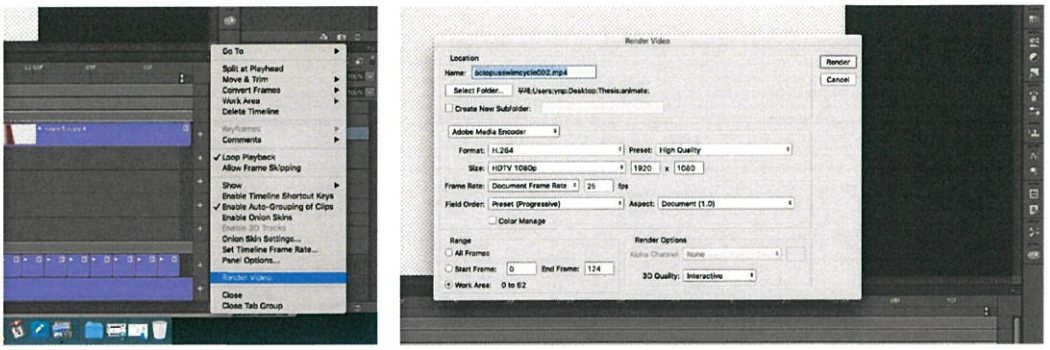


ภาพที่ 4.23 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.24 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560

หลังจากร่างเส้นและตรวจสัดส่วนเสร็จแล้ว ลงสี เงา และ ลายต่างๆ

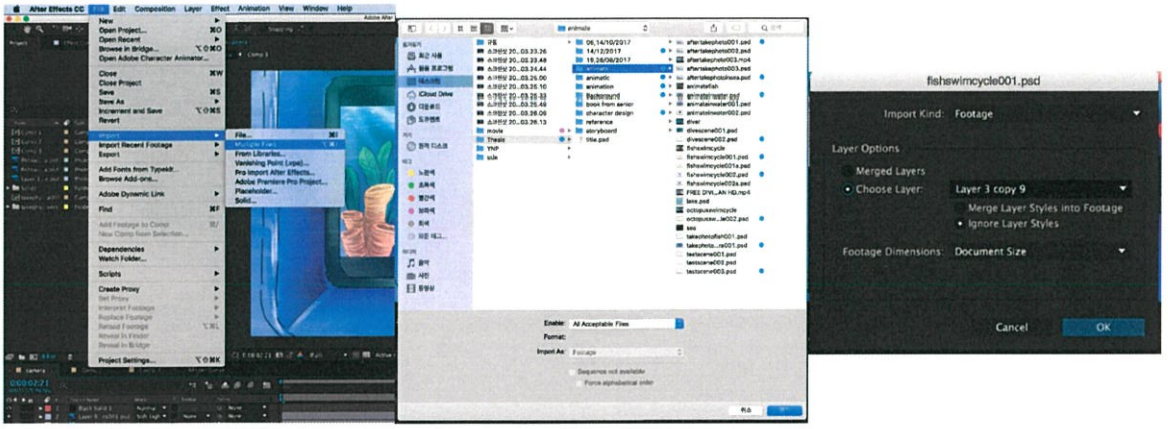


ภาพที่ 4.25-4.26 การทำแอนิเมชันในโปรแกรม Adobe Photoshop, เยนา ปาร์ค, 2560

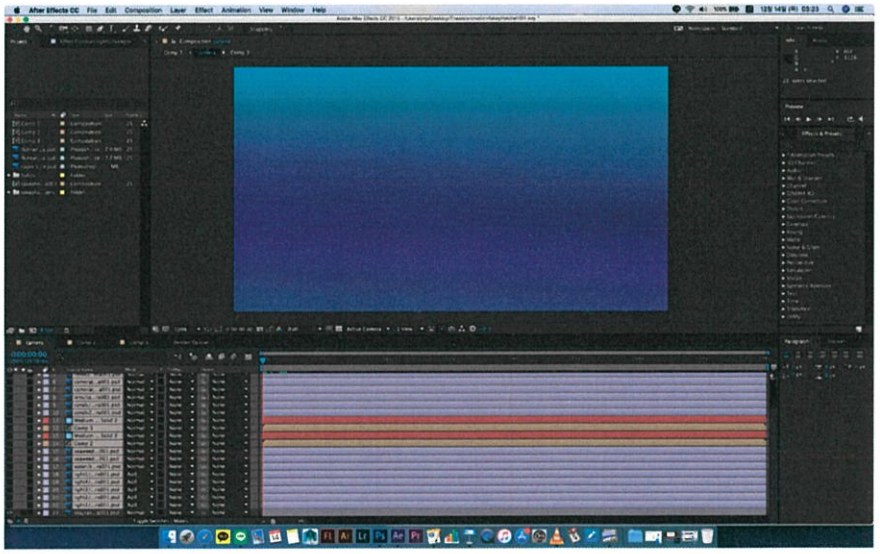
จากที่ Animate เสร็จแล้วการ Save File แบบวิดีโอ

4.2.2 การ Animate และ ใส่ Effect ต่างๆ ใน Adobe After Effects

ขั้นตอนนี้คือหลังจาก save file แบบ video ที่ Adobe Photoshop เรียกมาทำ animate และ Effect ต่างๆ

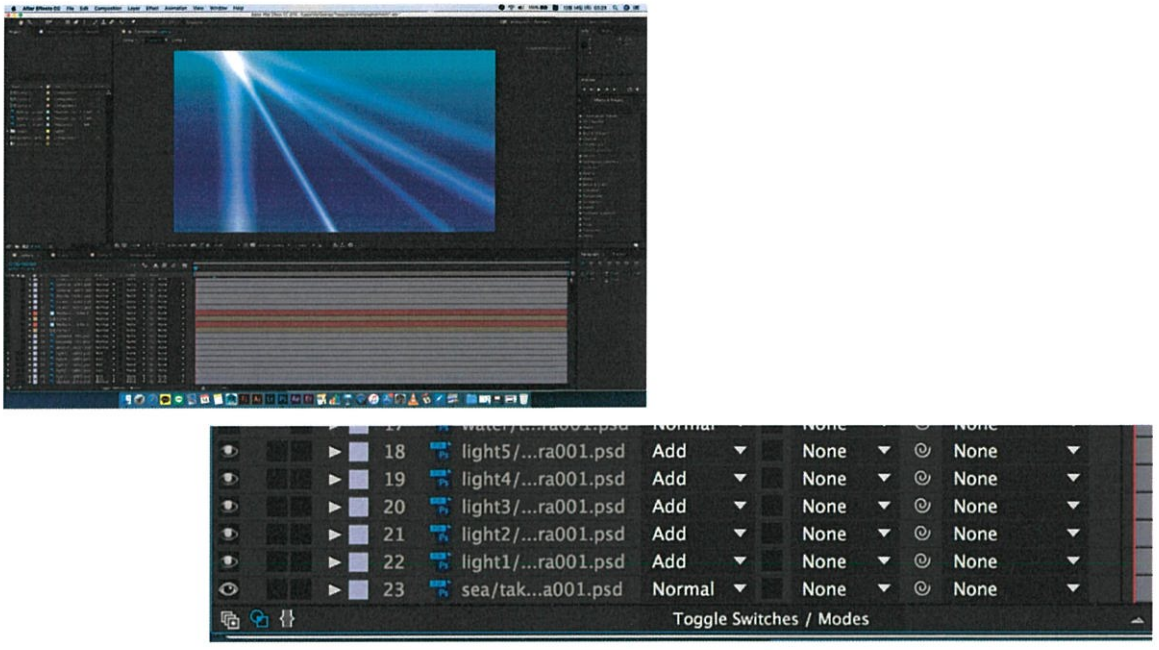


ภาพที่ 4.27-4.29 การเรียกไฟล์เข้ามาแบบแยก Layer ในโปรแกรม Adobe After Effects, เยนา ปาร์ค, 2560



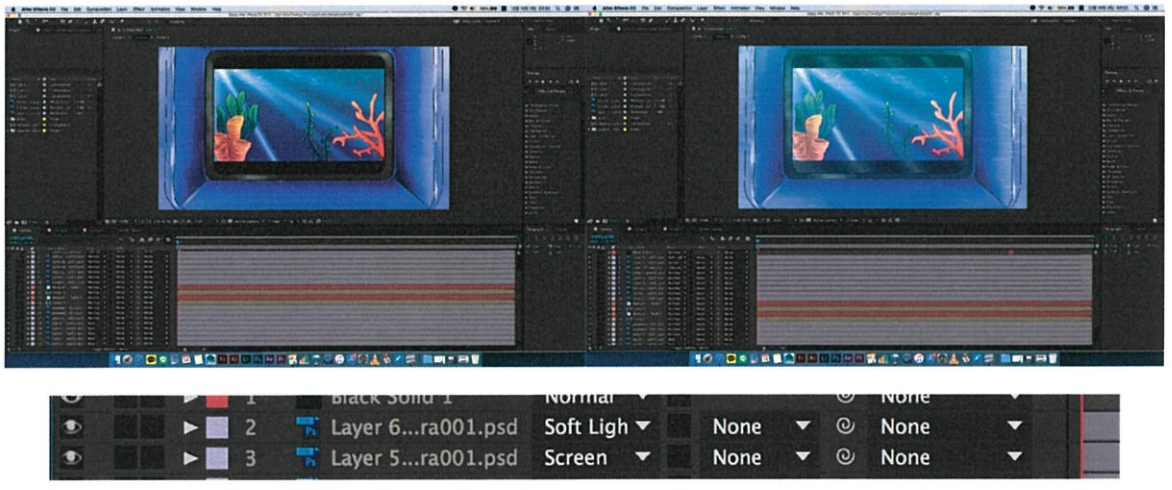
ภาพที่ 4.30 การทำ Animate และ Effect ในโปรแกรม Adobe After Effects, เยนา ปาร์ค, 2560

หลังจากเรียกไฟล์แบบแยก Layer แล้วเรียง Layer ตามที่ทำไว้จากโปรแกรม Adobe Photoshop

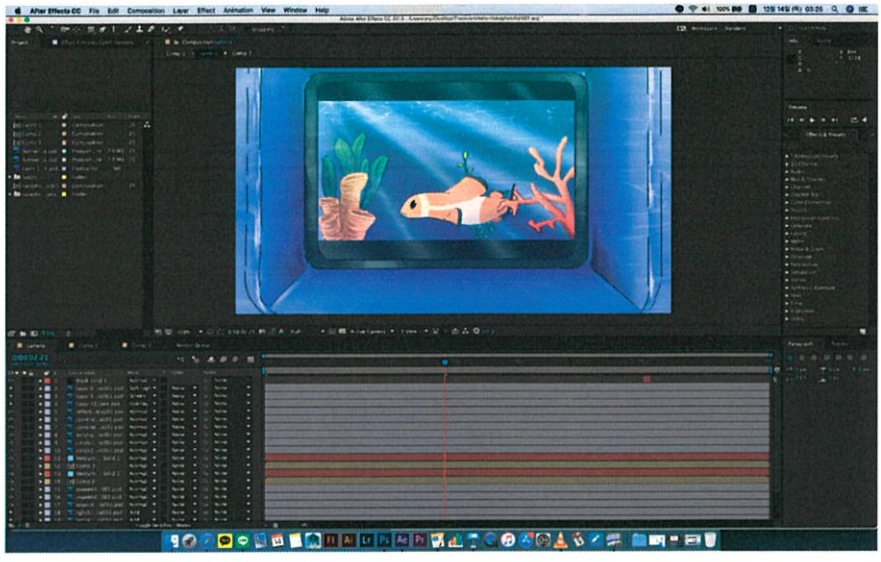


ภาพที่ 4.30-4.31 การทำ Animation และ Effect ในโปรแกรม Adobe After Effects, เยนา ปาร์ค, 2560

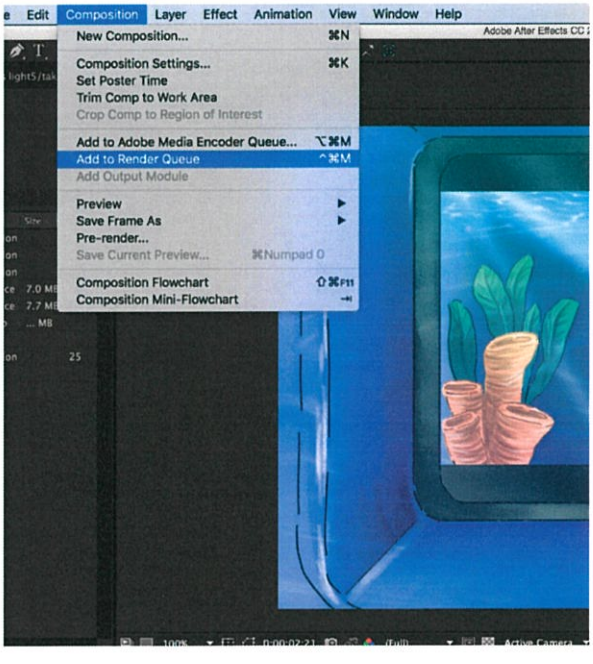
หลังจากเรียกไฟล์และจัด Layer เสร็จแล้ว การทำ Effect แสงในทะเล เปลี่ยน Layer เป็น Add



ภาพที่ 4.32-4.34 การจัดสีในโปรแกรม Adobe After Effects, เยนา ปาร์ค, 2560



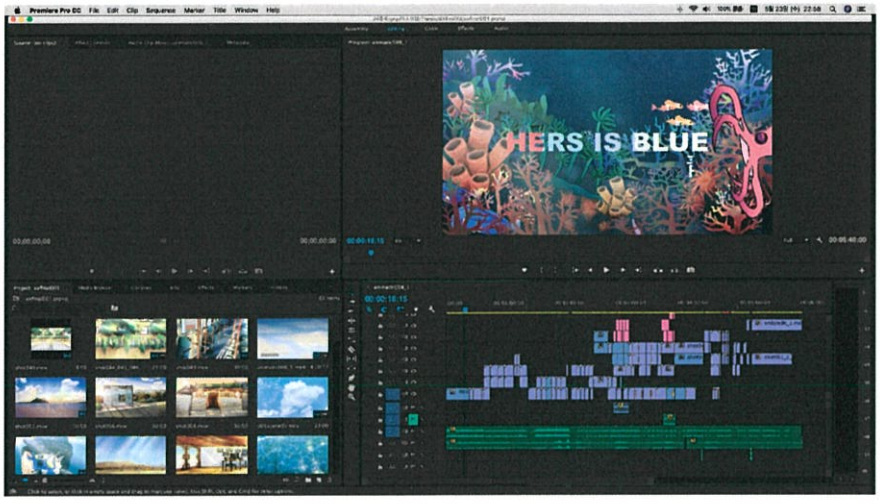
ภาพที่ 4.35 การทำ Animate และ Effect ในโปรแกรม Adobe After Effects, เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.36 การ Export เป็นวิดีโอในโปรแกรม Adobe After Effects, เยนา ปาร์ค, 2560

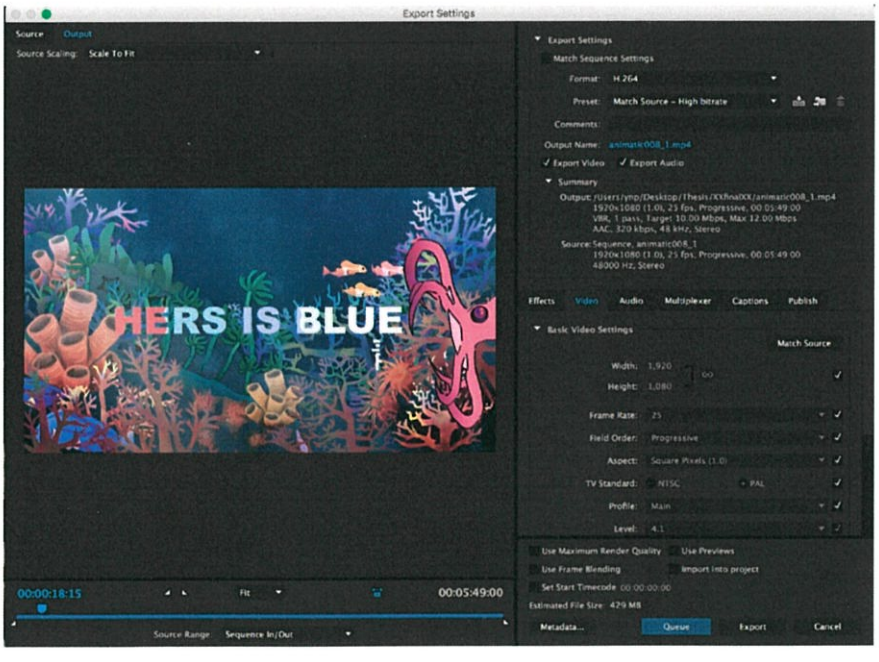
4.2.3 ขั้นตอนการตัดต่อ

การตัดต่อนั้นข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro นำไฟล์งานทั้งหมดมาตัดเรียงร้อยตาม Animatic แล้วทำการใส่เสียง



ภาพที่ 4.37 ภาพการตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, เยนา ปาร์ค, 2560

เมื่อตัดต่อเสร็จแล้วให้ไปที่ File > Export > Media เพื่อทำการ Export ตัวงานทั้งหมดออกมา

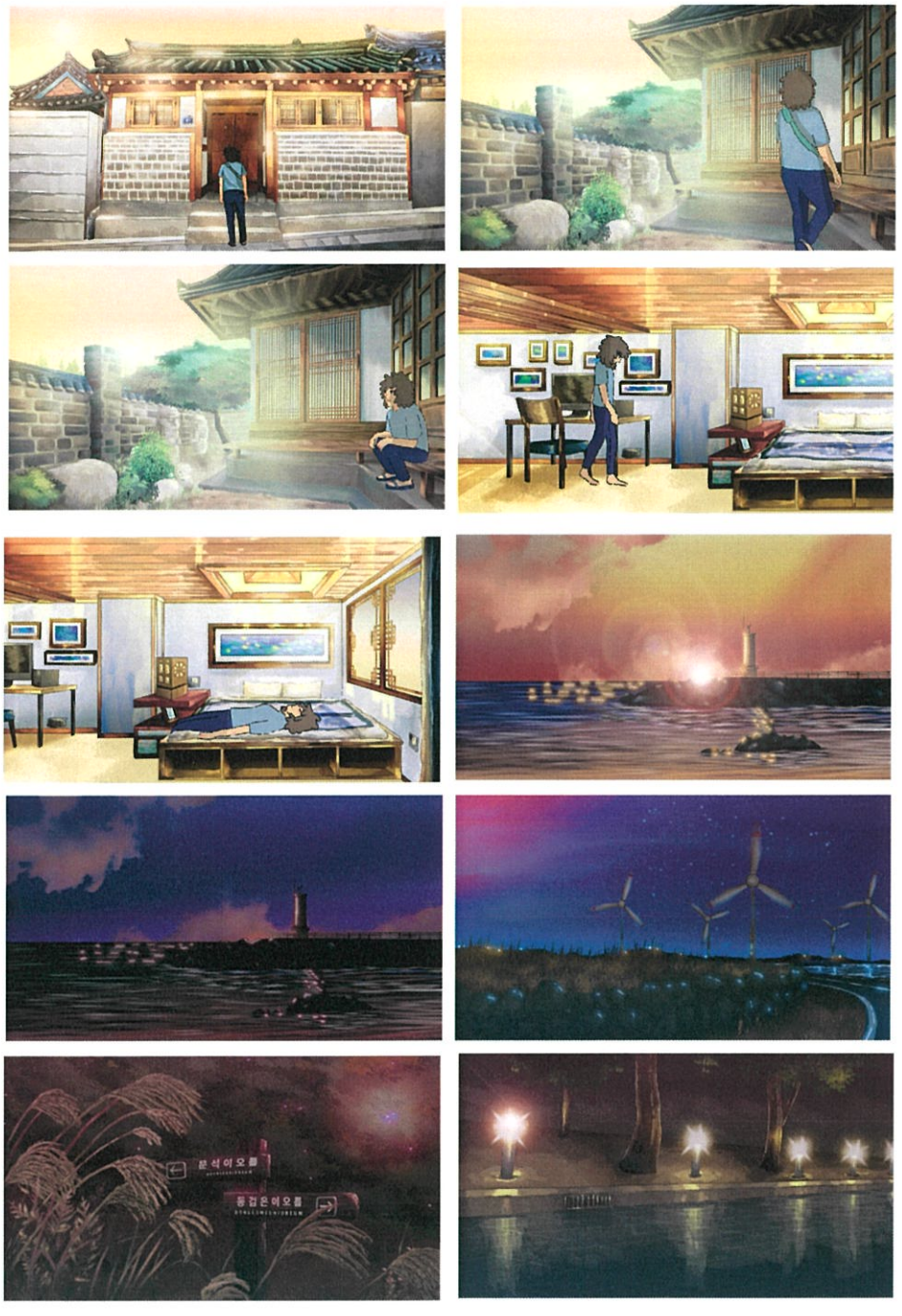


ภาพที่ 4.38 หน้าต่างการตั้งค่าก่อนที่เราจะ Export ไฟล์งานออกมา, เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน “HERS IS BLUE”

ภาพที่ 4.39 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (1), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.40 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (2), เยนา ปาร์ค, 2560



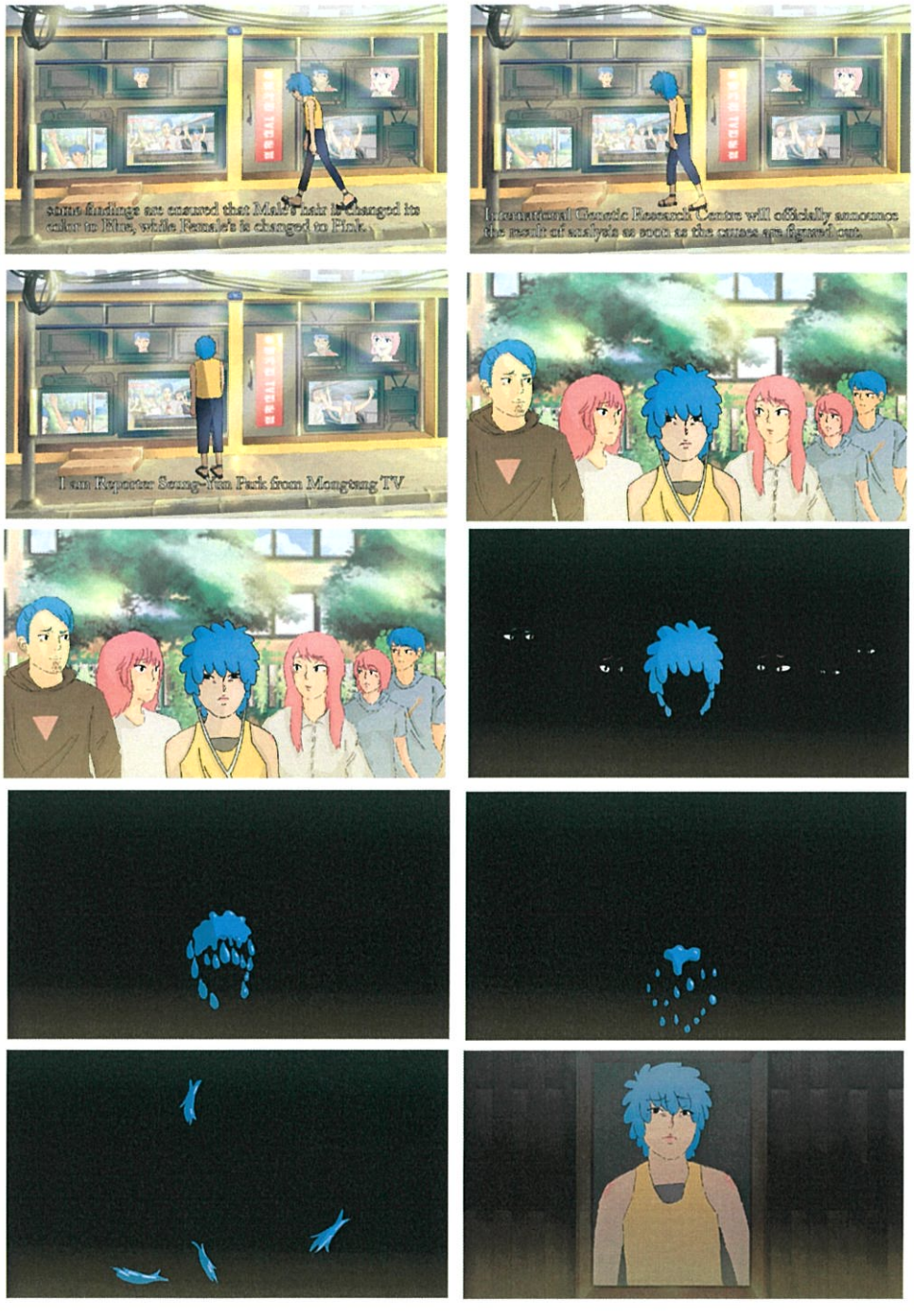
ภาพที่ 4.41 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (3), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.42 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (4), เยนา ปาร์ค, 2560

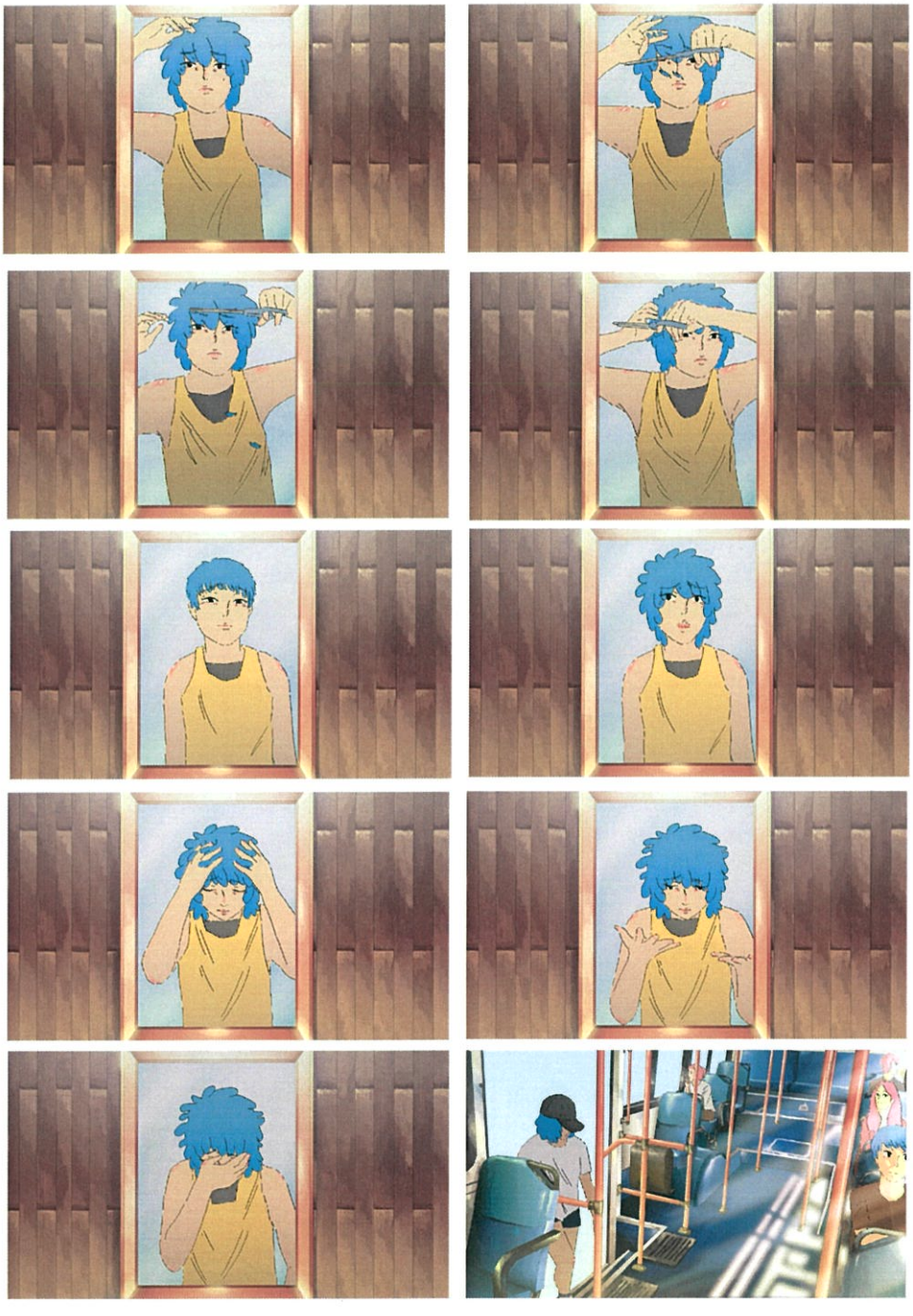
ภาพที่ 4.43 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (5), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.44 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (6), เยนา ปาร์ค, 2560

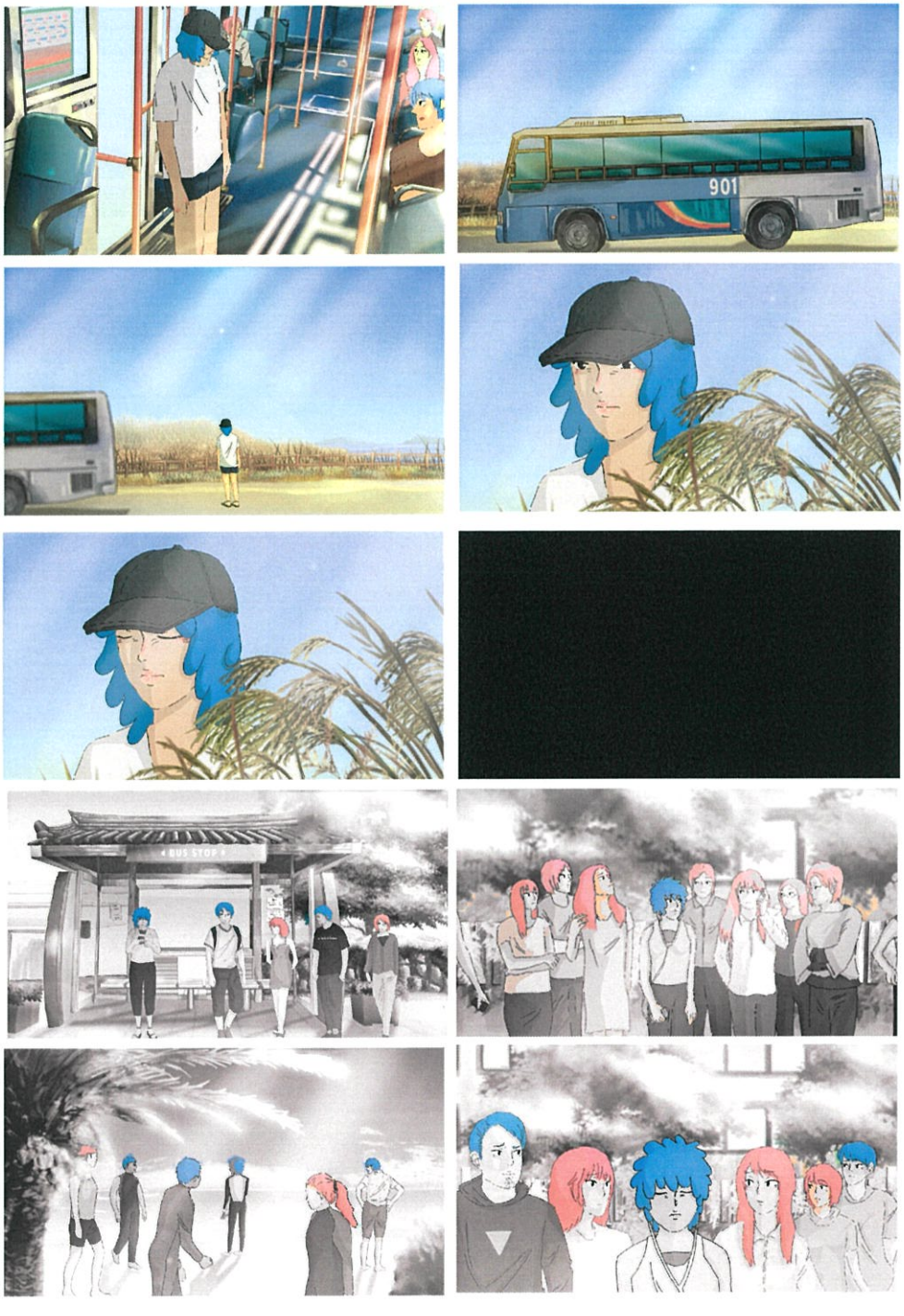
ภาพที่ 4.45 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (7), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.46 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (8), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.47 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (9), เยนา ปาร์ค, 2560



ภาพที่ 4.48 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (10), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.49 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (11), เยนา ปาร์ค, 2560

ภาพที่ 4.50 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” (12), เยนา ปาร์ค, 2560

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

ในการทำงานทั้งหมดที่ผ่านมาจนถึงการทำรูปเล่มศิลปนิพนธ์นี้ เป็นเสมือนการทบทวนความรู้ของผู้ทำ รวมถึงการเรียนรู้ อะไรหลายๆอย่างที่อาจจะหลงลืมไปเมื่อไม่ได้ทำต่อเนื่อง การทำงานชิ้นนี้เป็นเหมือนแบบฝึกหัดให้จัดตารางเวลาในการทำงาน การค้นหาข้อมูลในการออกแบบตัวละครและสิ่งของในภาพยนตร์ รวมถึงการแก้ปัญหาที่อาจจะพบเจอได้ทุกครั้งในการทำงานจริง ซึ่งผลลัพธ์จากการทำงานทำให้รู้ว่าเวลาเป็นสิ่งสำคัญมาก

การสร้างแอนิเมชันเรื่อง “HERS IS BLUE” ทำให้รู้ถึงขีดจำกัดความสามารถในการทำงานของตัวเอง ถึงแม้งานจะออกมาไม่ดีเท่ากับที่ตัวเองคิดไว้ แต่ก็ทำออกมาอย่างเต็มทีและสุดกำลังนอกจากนี้ยังได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการเคลื่อนไหวของตัวละคร การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การจัดตารางเวลาและการทำภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนการเตรียมงาน ปัญหาหลักของข้าพเจ้าคือการวาดสัดส่วนของตัวละคร รวมถึงการเลือกใบหน้าและทรงผมของตัวละครหลัก

5.2.2 ขั้นตอนการผลิต

สิ่งที่ข้าพเจ้าเป็นกังวลมากที่สุดคือการสร้างภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเลือกใช้เทคนิค Rotoscope และใช้ภาพถ่ายคนจริงอ้างอิงในการทำงานเกือบทุกชอต นอกจากนี้ตัวข้าพเจ้าเองต้องทำงานหาเงินเองเพื่อใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้เวลาทำงานไม่พอและไม่เสร็จตรงเวลา แต่ที่ปรึกษาจำกัดเวลาและลงตารางเวลาการทำงานให้ ทำให้ข้าพเจ้าทำงานทันเวลาและงานออกมาสำเร็จลุล่วง

5.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- ควรแบ่งเวลาในการทำงานให้ดี ไม่ควรติดเกมส์ ไม่เล่นอินเทอร์เน็ต ไม่ใช้โทรศัพท์มากเกินไป
- ควรทำงานอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้งานสำเร็จลุล่วงได้ดี
- ควรพักผ่อนให้เพียงพอ ใช้เวลานอนหลับดีกว่าเล่นเกมส์ จะทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากกว่า
- ควรจัดตารางงานให้เรียบร้อยก่อนทำงาน
- ควรดื่มน้ำให้เพียงพอ วางน้ำไว้ใกล้ตัวเลยยิ่งดีจะได้ไม่ต้องลุกไปมาให้เสียสมาธิ

บรรณานุกรม

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี โรโตสโคป [ออนไลน์], สืบค้น 24 พฤษภาคม 2560 เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/โรโตสโคป

K@POOK! โรคกลัวการเข้าสังคมคืออะไร อาการแบบไหนถึงจะเข้าข่ายป่วย ? [ออนไลน์], สืบค้น 24 พฤษภาคม 2560 เข้าถึงได้จาก https://health.kapook.com/view84729.html

wahoodiving นักดำน้ำ [ออนไลน์] สืบค้น 25 พฤษภาคม 2560 เข้าได้ถึงจาก http://www.wahoodivingcenter.com/learndetail.asp?id=62

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นางสาวเยนา ปาร์ค

ที่อยู่ 1205/26 คอนโดศรีวาราการ์เด้นตึก2 ลาดพร้าวซอย94 ถนนวังทองหลาง

จังหวัดกรุงเทพ 10310

E-mail : dpsk234@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550	ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียน YuHyun
พ.ศ. 2551	ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอุดมศึกษา
พ.ศ. 2557	ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนอุดมศึกษา