

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ขุมทรัพย์”  
A 2D ANIMATED FILM TITLED “THE TREASURE”

นางสาวศรียา อัสวเมธา

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2559

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ขุมทรัพย์”  
A 2D ANIMATED FILM TITLED “THE TREASURE”

นางสาวศรียา อัสวเมธา

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2559

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ขุมทรัพย์”

A 2D ANIMATED FILM TITLED “THE TREASURE”

นางสาวศรียา อัสวเมธา

MISS SARIYA ASAVAMETHA

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  ..... วันที่ 23/05/2560

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ขุมทรัพย์”

A 2D ANIMATED FILM TITLED “THE TREASURE”

นางสาวศรียา อัสวเมธา

MISS SARIYA ASAVAMETHA

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  ..... วันที่ 23/05/2560

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “ขุมทรัพย์”  
A 2D ANIMATED FILM TITLED “THE TREASURE”

ชื่อ

นางสาวศรียา อัครเมธา

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2559

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน

### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่อง The Reward Tales of Alethrion - The Reward ในงานแอนิเมชันชิ้นนี้ ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสอง แสดงออกถึงมิตรภาพต่างเผ่าพันธุ์ แต่ด้วยความไม่เข้าใจกันจึงเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง ทำให้ความสัมพันธ์แตกร้าง สุดท้ายก็ปรับความเข้าใจและร่วมเดินทางด้วยกันอีกครั้ง ข้าพเจ้ามีความสนใจศึกษาการออกแบบศิลป์ จึงต้องการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบในงานแอนิเมชันเพื่อนำไปใช้ในการทำงานจริงในอนาคต

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ดังต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัว ที่ให้ความช่วยเหลือทั้งในเรื่องของอุปกรณ์การเรียน อาหารการกินและความเป็นอยู่

ขอบพระคุณสถานศึกษา ครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ได้มอบความรู้มาเป็นเวลานานกว่า 4 ปี จึงสามารถ นำมาประยุกต์ใช้ในศิลปินนิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วง

ขอบคุณ เพื่อนฝูงและบุคคลต่างๆ ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือศิลปินนิพนธ์ทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวมาทั้งสิ้น

นางสาวศรียา อัครเมธา

23 พฤษภาคม พ.ศ.2560

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญภาพประกอบ .....	จ
บทที่	
1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ .....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	1
ขอบเขตของโครงการ .....	1
ลักษณะของโครงการ .....	1
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย .....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	2
2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล .....	3
การค้นคว้าข้อมูล .....	3
ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ .....	3
ป่าหิมพานต์ .....	4
การประยุกต์ใช้ .....	4
กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน .....	5
ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง .....	18
3 บทภาพยนตร์ .....	22
แรงบันดาลใจ .....	22
แนวความคิด .....	22
เรื่องย่อ .....	22
โครงเรื่อง .....	22
Screenplay .....	24

4	ขั้นตอนการทำงาน .....	26
	Storyboard .....	27
	ออกแบบตัวละคร .....	32
	กิเลน .....	33
	นักผจญภัย .....	34
	ไกรสรสีหะ .....	35
	ออกแบบ Key visual .....	36
	ออกแบบฉาก .....	37
	Color script .....	39
	ขั้นตอนการทำงาน Production .....	43
	ขั้นตอนการทำงาน Post-Production .....	44
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	47
	บรรณานุกรม .....	48
	ภาคผนวก .....	49
	ประวัติผู้เขียน .....	50

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 Timing and Spacing .....	5
2 Squash and Stretch .....	6
3 Anticipation .....	7
4 Arc .....	8
5 Slow in Slow out .....	9
6 Exaggeration .....	10
7 Appeal .....	11
8 Straight Ahead and Pose to Pose .....	12
9 Staging .....	13
10 Follow Through .....	14
11 Overlapping .....	15
12 Secondary Action .....	16
13 Solid Drawing .....	17
14 The Reward Tales of Alethrion .....	18
15 ป่าหิมพานต์ .....	19
16 ถ้ำและป่า .....	20
17 Szymon Biernackis .....	21
18 Storyboard Page 1 .....	26
19 Storyboard Page 2 .....	27
20 Storyboard Page 3 .....	28
21 Storyboard Page 4 .....	29
22 Storyboard Page 5 .....	30
23 Storyboard Page 6 .....	31
24 Silhouette Character Human .....	32
25 Sketch Character design .....	33
26 Character design Little Monster .....	33
27 Character design Human version 1 .....	34
28 Final Character design Human .....	34
29 Character design Monster version 1 .....	35
30 Final Character Monster Human .....	35

31	Key visual .....	36
32	Reference Background .....	37
33	Final Background .....	37
34	Background design Version 1 .....	38
35	Final Background design .....	38
36	Color Script Page 1 .....	39
37	Color Script Page 2 .....	40
38	Color Script Page 3 .....	41
39	Color Script Page 4 .....	42
40	ตัวอย่างขั้นตอนการอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop .....	43
41	ตัวอย่างขั้นตอนการคอมโพสิตในโปรแกรม Adobe After Effects .....	44
42	ตัวอย่างขั้นตอนการตัดต่อในโปรแกรม Final Cut Pro .....	45
43	Concept Art Version 1 .....	49

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่อง The Reward Tales of Alethron - The Reward ในงานแอนิเมชันขึ้นนี้ ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสอง แสดงออกถึงมิตรภาพต่างเผ่าพันธุ์ แต่ด้วยความไม่เข้าใจกันจึงเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง ทำให้ความสัมพันธ์แตกร้าง สุดท้ายก็ปรับความเข้าใจและร่วมเดินทางด้วยกันอีกครั้ง ข้าพเจ้ามีความสนใจศึกษาการออกแบบศิลป์ จึงต้องการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบในงานแอนิเมชันเพื่อนำไปใช้ในการทำงานจริงในอนาคต

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ให้ความเพลิดเพลินบันเทิง เกิดความอึ้งใจในมิตรภาพระหว่างตัวละคร
2. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในงานแอนิเมชัน

#### ขอบเขตของโครงการ

การผลิตแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe After Effects มีความยาวไม่เกิน 4 นาที

#### ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน Fantasy Comedy เรื่องการผจญภัยของชายหนุ่ม เพื่อไปค้นหาสมบัติ ในดินแดนลึกลับ ระหว่างทางเขาก็ได้พบกับสัตว์ประหลาดตัวน้อย และได้ร่วมเดินทางไปด้วยกัน ก่อให้เกิดมิตรภาพที่อบอุ่น

## แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาค้นคว้างานแอนิเมชัน
2. วางโครงสร้างและพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ออกแบบตัวละคร ฉากและสิ่งของ
4. เขียน Storyboard และกำหนดมุมกล้อง
5. นำ Storyboard มาวางเป็น Animatic ทั้งภาพและเสียงเพื่อดูภาพโดยรวมของเรื่อง
6. ทำ Test Scene เพื่อดู Mood โดยรวมของเรื่อง
7. เริ่มการ Animate ตัวละครและทำ Acting Reference
8. ทำ Composite ตัวละคร ฉากและเอฟเฟกต์เข้าด้วยกัน
9. ตัดต่อปรับปรุงเสียงให้เข้ากัน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อคิดในด้านมิตรภาพ
2. ได้รับความรู้กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ
3. พัฒนาทักษะด้านการกำกับศิลป์

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

#### การค้นคว้าข้อมูล

ข้าพเจ้าศึกษาเนื้อหาและรูปแบบในงานแอนิเมชันที่ข้าพเจ้าสนใจ เพื่อใช้ในการอ้างอิงงานภาพและสร้างแรงจูงใจในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันแนวผจญภัย ข้าพเจ้าได้ศึกษาข้อที่น่าสนใจไว้ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์
2. การออกแบบตัวละครโดยได้แรงบันดาลใจจากสัตว์ป่าหิมพานต์
3. กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน
4. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง
5. การอ้างอิงด้านภาพ

#### ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์นั้นถูกพัฒนาขึ้นจากเทคนิคแอนิเมชันแบบดั้งเดิม(Cels Animation) คือการวาดแบบการเขียนภาพแล้วซ้อนลงไปบนกระดาษแผ่นใสเพื่อเช็คเฟรมการเคลื่อนไหวในงาน แต่ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้สะดวกสบายกว่าการทำงานแบบดั้งเดิม ซึ่งสามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวโดยรวมได้ง่าย ประหยัดเวลาและลดต้นทุนในการผลิตได้อีกด้วย

## ป่าหิมพานต์

โลกทิพย์เหล่านี้กล่าวกันว่าเป็นดินแดนที่อยู่บนโลกใบเดียวกันกับมนุษย์เรา เพียงแต่อยู่ต่างมิติกัน หรือ อยู่กันคนละคลื่นความถี่เท่านั้นเอง ซึ่ง หากมนุษย์คนใดสามารถปรับจูนให้คลื่นความถี่ของจิตตรงกันได้ เขาคงนั้นก็สามารพบเห็นดินแดนต่างๆ ที่อยู่ซ้อนกันกับเราได้

และจากตำนาน “ป่าหิมพานต์” เป็นสถานที่ที่สวยงามมาก มีต้นไม้และสัตว์หลากหลายชนิดซึ่งล้วนแต่แปลกประหลาดต่างจากสัตว์ที่ทุกคนรู้จัก ภาพวาดหิมพานต์ส่วนใหญ่เกิดจากจินตนาการของจิตรกรไทยโบราณที่ได้สร้างสรรค์ภาพจากแรงบันดาลใจต่างๆ เช่นนำสัตว์หลายอย่างมาผสมกันแล้วตั้งชื่อขึ้นใหม่

มีเรื่องบอกเล่ากันว่าที่ป่าหิมพานต์นี้ในบ้านเรานั้นมีอยู่หลายจังหวัดที่เป็นรอยต่อเชื่อมซึ่งเรียกว่า ประตูผ่านมิติ บางคนอาจจะเคยได้ยินว่ามีคนพลัดหลงเข้าไปยังดินแดนต่างมิติ เช่น หนองคายเป็นรอยต่อกับเมืองบาดาล อุตรดิตถ์เป็นรอยต่อกับเมืองลับแล บริเวณป่าแถบกาญจนบุรีเป็นรอยต่อกับป่าหิมพานต์ เป็นต้น

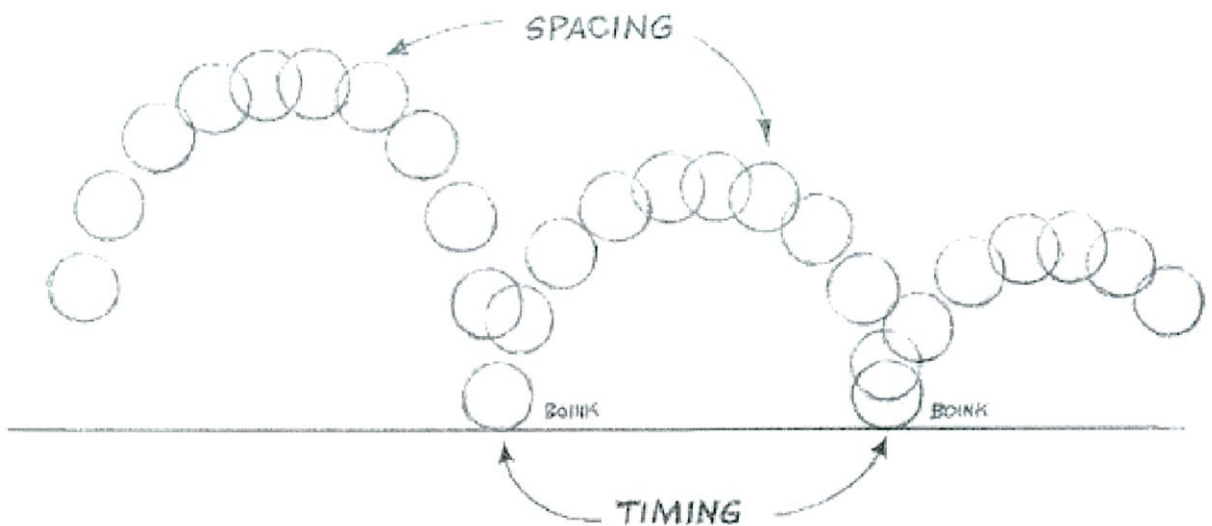
ที่มา: หนังสือ “ธรรมนิยาย ชุติ สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม เรื่อง มั๊กกะลีผล นารีผล”  
อาจารย์สุทัสสา อ่อนค้อม  
พศ. 2542

## การประยุกต์ใช้

ใช้อ้างอิงเกี่ยวกับเนื้อเรื่องต่างมิติและการออกแบบตัวละครสัตว์ที่มาจากป่าหิมพานต์

## กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน

### 1. Timing and Spacing



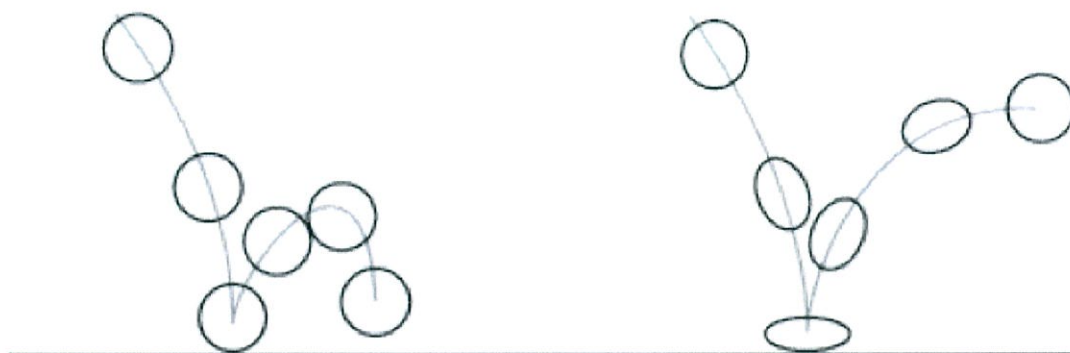
ภาพที่ 1 Timing and Spacing

ที่มา: <http://video-university.87seconds.com/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video/>, 2559

เมื่อนำภาพหลายๆเฟรมมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือน ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน โดยภาพจะเกิด

- 1.1 ระยะห่างระหว่างภาพต่อภาพคือ Spacing
- 1.2 ระยะเวลา Timing

## 2. Squash and Stretch



ภาพที่ 2 Squash and Stretch

ที่มา: <http://video-university.87seconds.com/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video/>, 2559

คือการเปลี่ยนแปลงมวลของ Object เมื่อกระทบกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือผลที่ตามมาหลังจากนั้น แต่ใจความสำคัญของการใส่ Squash และ Stretch ให้กับแอนิเมชัน เพื่อผลต่องานที่ต้องการให้เห็น Action หรือการเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

### 3. Anticipation



anticipation



action



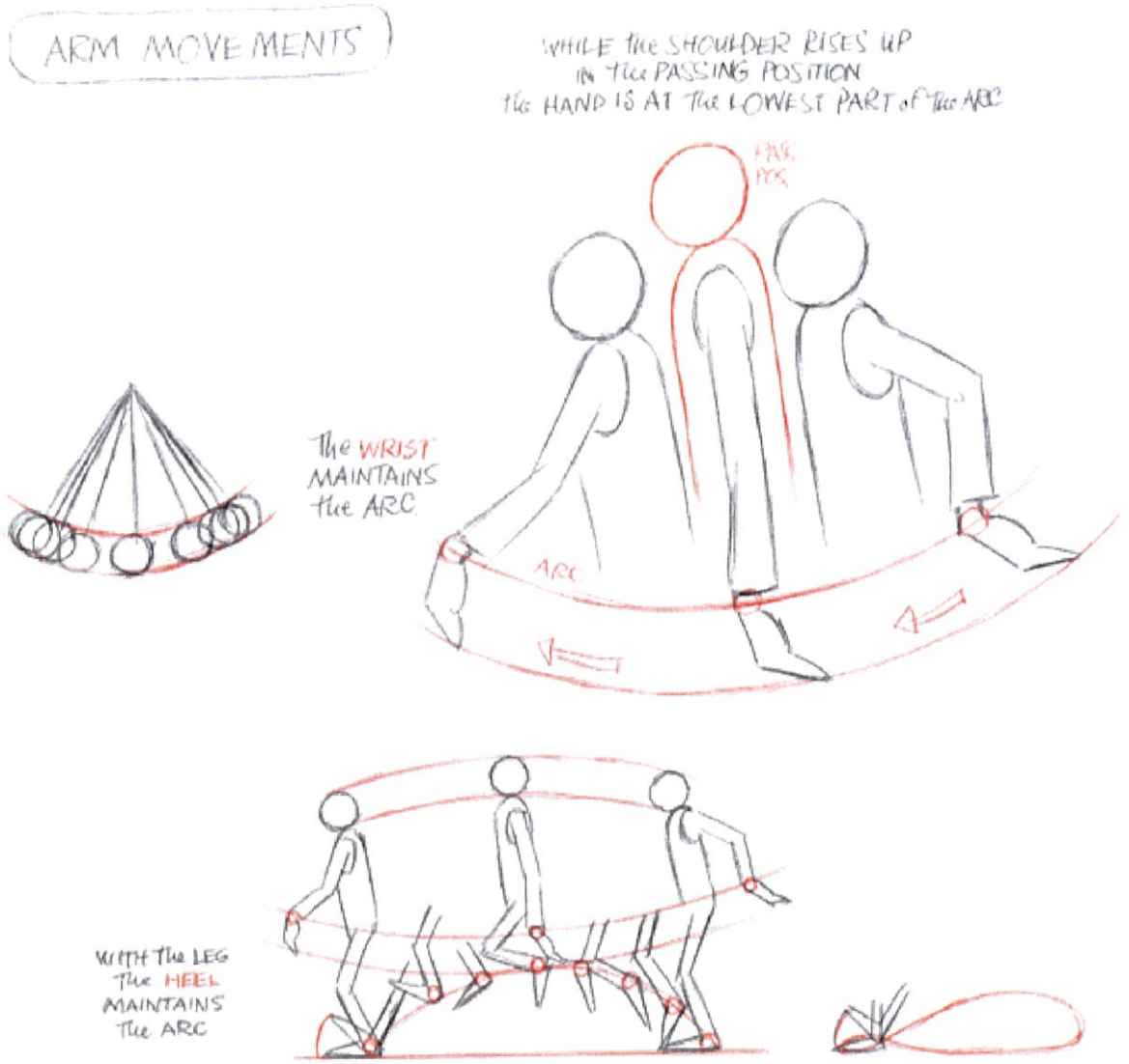
reaction

ภาพที่ 3 Anticipation

ที่มา: <http://jfoster259956-studio-practice.blogspot.com/2015/10/12th-october-2015-12-principles-of.html>, 2559

คือ ทำเตรียมก่อนถึง Action หรือ Pose เพื่อให้ท่วงท่านั้นเกิดความแข็งแรงใน Action นั้นๆ

4. Arcs

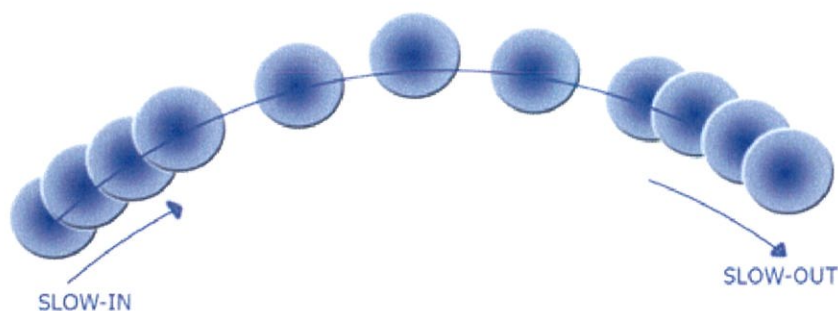


ภาพที่ 4 Arc

ที่มา: <http://video-university.87seconds.com/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video/>, 2559

คือ เส้นทางของ Action จากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งว่าไปอย่างไร มีทิศทางอย่างไร เพื่อเป็นเส้นทางของการเคลื่อนไหว จึงทำให้แอนิเมชันของเราดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น โดยในงานแอนิเมชันของข้าพเจ้าจะอิงหลักการนี้ในการขยับตัวละครในเรื่อง

#### 5. Slow in and Slow out



ภาพที่ 5 Slow in Slow out

ที่มา: <https://tassamorth.wordpress.com/abc-animation-level-3-diploma/02-character-animation/task-1-the-12-principles-of-animation/>, 2559

คือ อัตราเร็ว อัตราเร่ง เช่น หากเราโยนลูกบอลขึ้นไปในอากาศ จังหวะแรกที่ปล่อยลูกบอลออกไป (Slow-In) จนเหลืออัตราเร็วเป็นศูนย์ บอลจะค้างอยู่บนกลางอากาศสักพัก จากนั้นลูกบอลก็จะตกลงมาตามแรงโน้มถ่วง (Slow-Out)

## 6. Exaggeration

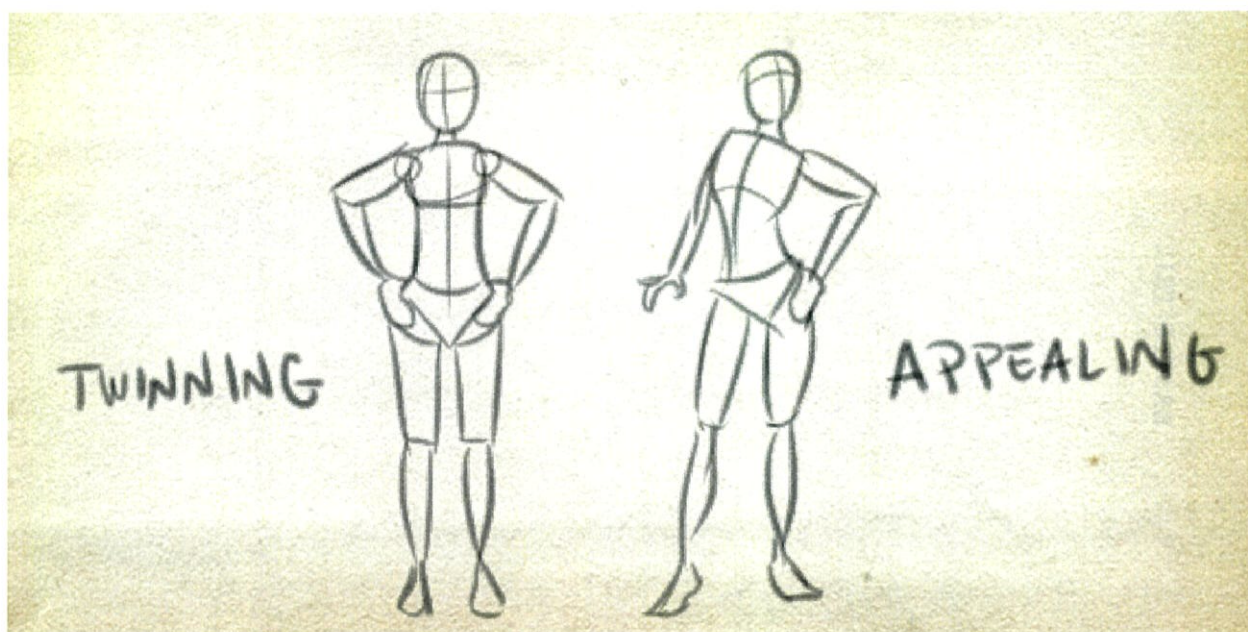


ภาพที่ 6 Exaggeration

ที่มา: [http://kartikarchptr.blogspot.com/2013/02/animasi\\_11.html](http://kartikarchptr.blogspot.com/2013/02/animasi_11.html), 2559

หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าเป็นการแสดงที่ Over Action แต่จริง ๆ แล้ว คือการเน้นให้แอนิเมชันของเราเห็นชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นท่า Pose หรืออารมณ์ของตัวละคร ภายในเสี้ยววินาที โดยในแอนิเมชันของข้าพเจ้าจะอิงหลักการนี้ในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร

## 7. Appeal



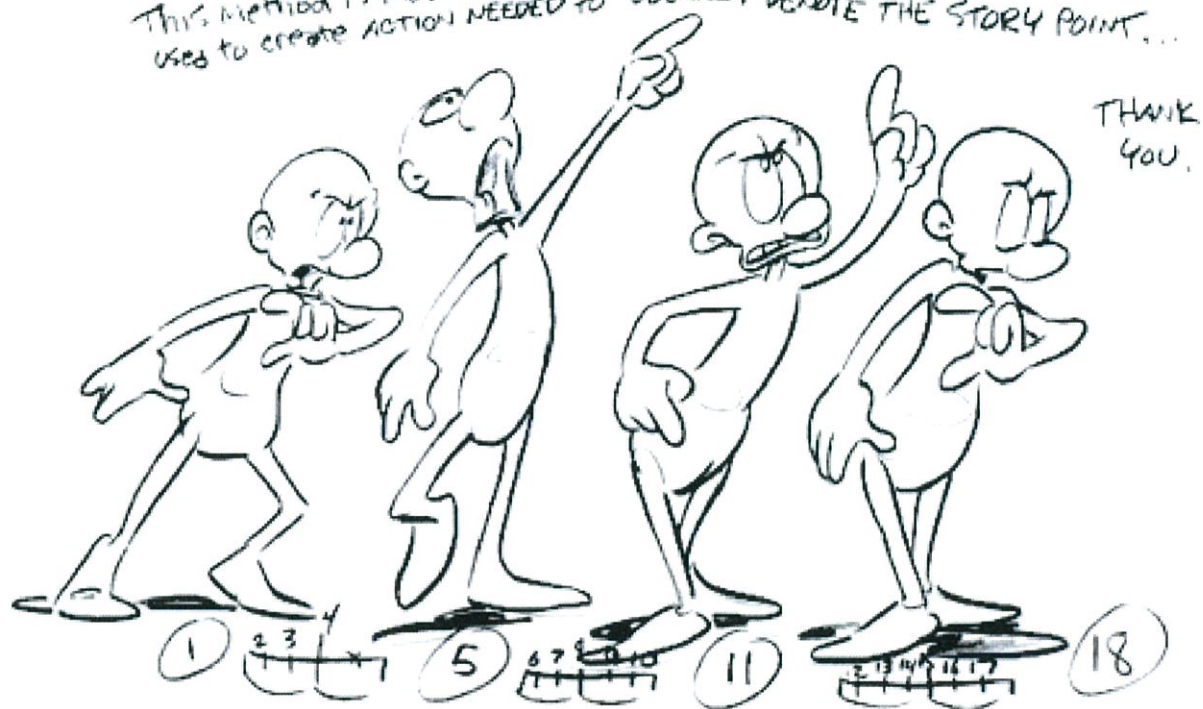
ภาพที่ 7 Appeal

ที่มา: <http://www.bluepony.com/12-principles-of-animation/>, 2559

เส้นที่ รสนิยมหรือสิ่งที่สามารถทำให้คนดูเกิด Believability ขึ้น ซึ่งสามารถสื่อออกมาจากการออกแบบตัวละคร, นิสัย, ลักษณะท่าทาง, บุคลิก มาให้เราได้รับรู้สื่อกล้อยตามหรือเชื่อว่าตัวละครนั้นมีอยู่จริง

Pose to Pose MEANS YOU FLAT OUT THE ACTION IN A SERIES OF POSES - THEN GO BACK AND INBETWEEN THE POSES!

THIS METHOD IS MOST COMMONLY USED TO CREATE ACTION NEEDED TO CLEARLY DENOTE THE STORY POINT...



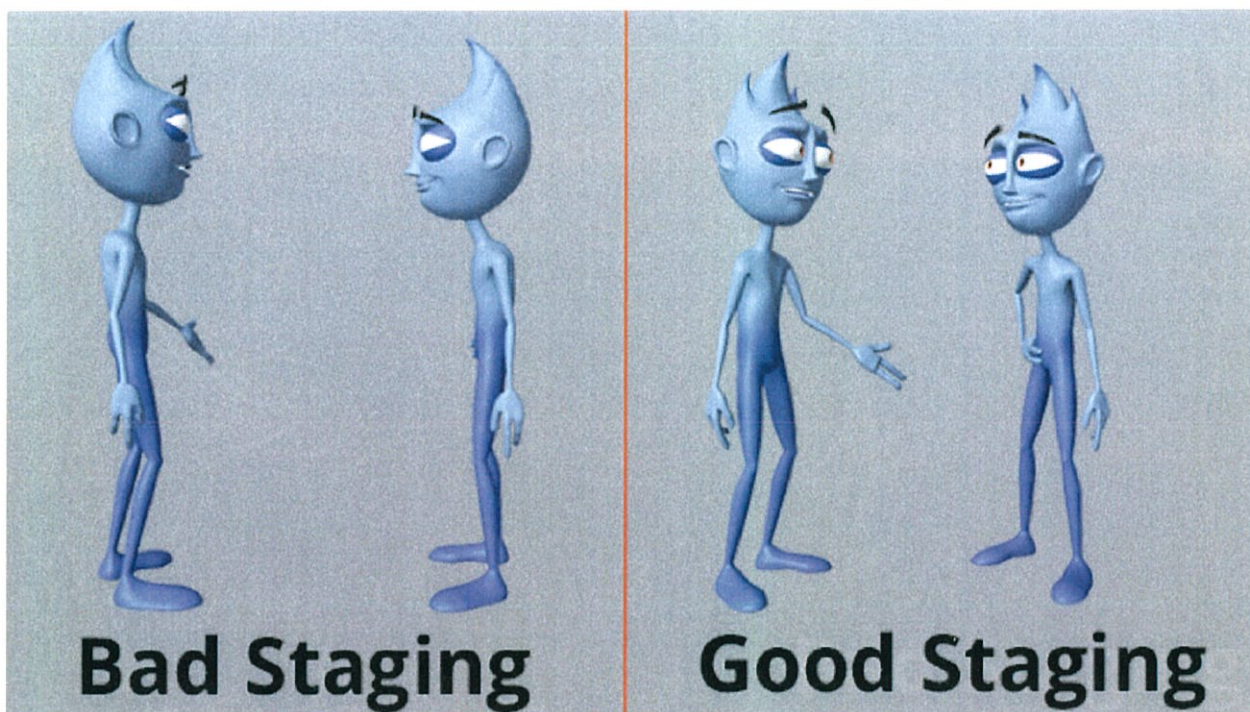
## 8. Straight Ahead and Pose to Pose

ภาพที่ 8 Straight Ahead and Pose to Pose

ที่มา: <http://animation2012.weebly.com/straight-ahead-or-pose-to-pose.html>, 2559

Straight Ahead จะเป็นการวาดภาพจาก เฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่งโดยเรียงจากภาพเริ่มต้นไปจนจบ  
 แต่ในขณะที่ Pose to Pose จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ Pose หลักเป็นช่วง ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อน จากนั้นจึงค่อยมาวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์ Pose หลักที่หลังหรือที่เรียกกันว่า In Between นั้นเอง

## 9.Staging

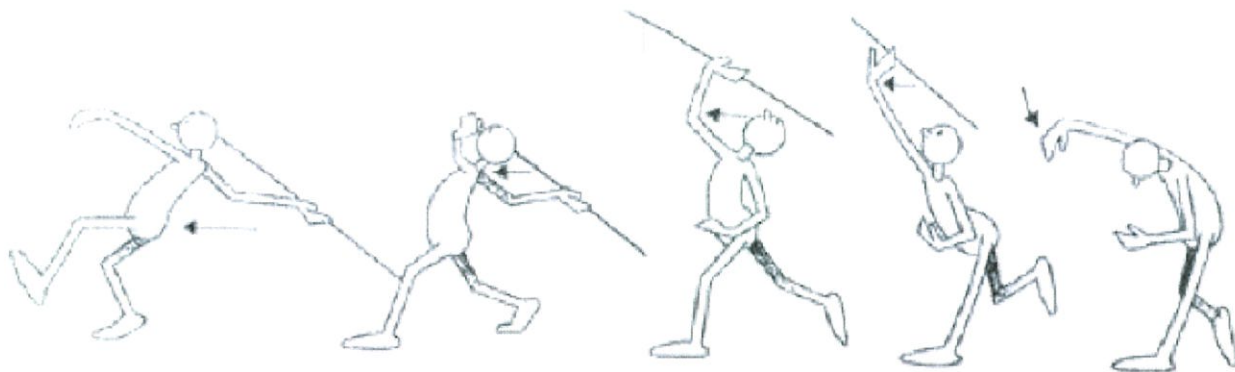


ภาพที่ 9 Staging

ที่มา: <http://www.bluepony.com/12-principles-of-animation/>, 2559

ท่าทางและการแสดงอารมณ์ของตัวละครที่ส่งผลต่อคนดู สามารถถ่ายทอดให้ผู้ชมรู้ได้ โดยไม่ต้องมีคำอธิบาย โดยอาจจะให้ Silhouette ในการช่วยมอง Shape ว่าตัวละครนั้นทำท่าทางอะไรอยู่ หากดูแล้วเข้าใจแสดงว่าเป็น Staging ที่ดี

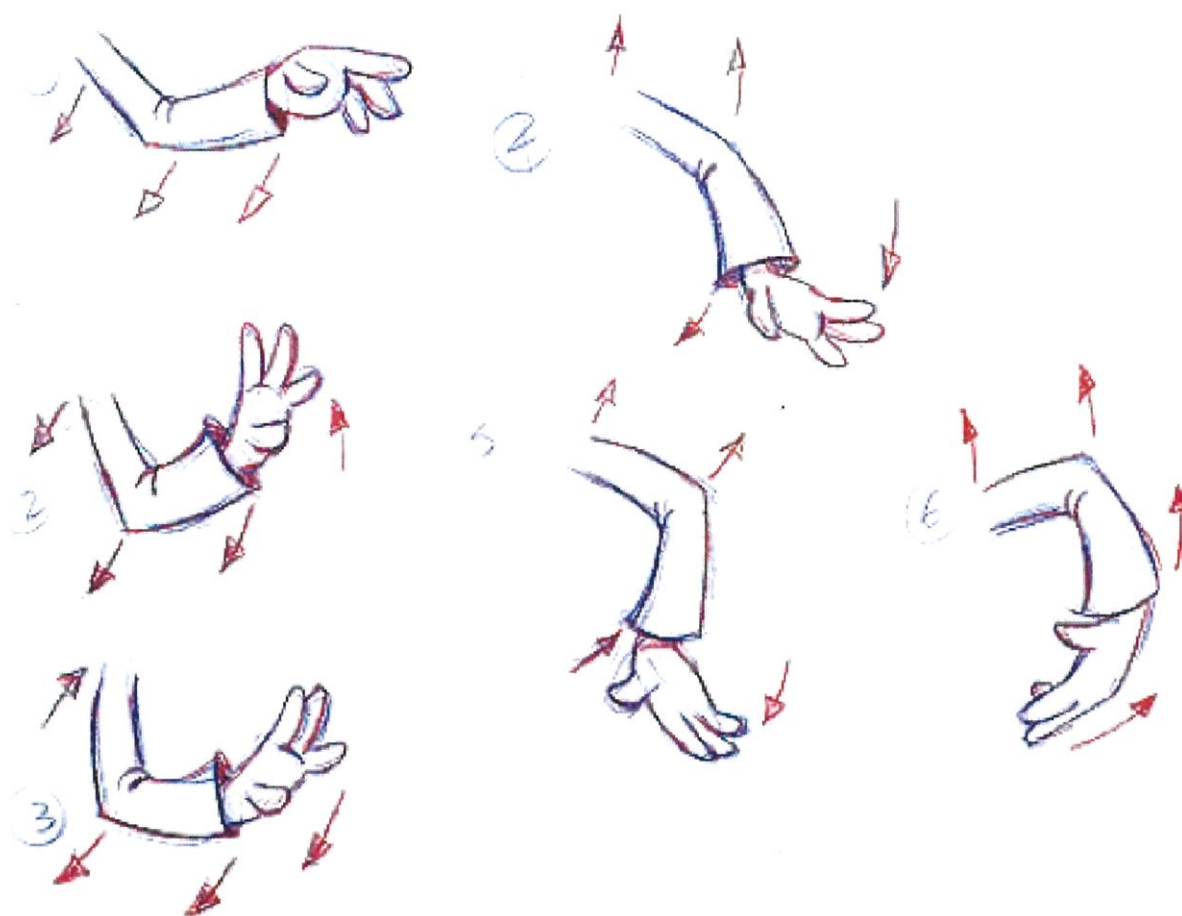
## 10. Follow Through and Overlapping Action



ภาพที่ 10 Follow Through

ที่มา: <http://video-university.87seconds.com/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video/>, 2559

Follow Through คือ ผลจากการกระทำหลัก เช่น หากเราขว้างบอลไปแล้ว มือเราจะยังไม่หยุดค้างในท่าปาลออกไป แต่ข้อมือจะพับลงและจะกระดกกลับขึ้นมาเล็กน้อย



ภาพที่ 11 Overlapping

ที่มา: <http://video-university.87seconds.com/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video/>, 2559

Overlapping คือ Action หลักแต่ละส่วนของร่างกายเริ่ม-จบไม่พร้อมกัน เช่น การสะบัดเชือก เชือกทั้งหมดจะไม่เคลื่อนที่พร้อมกัน ส่วนที่อยู่ใกล้มือจะเคลื่อนที่ไปก่อน ไล่จนไปถึงปลายเชือกในที่สุด

## 11. Secondary Action



ภาพที่ 12 Secondary Action

ที่มา: <http://animcareerpro.com/2015/07/09/the-principles-of-animation/>, 2559

คือ Action รองที่มาสเสริม Action หลัก เพื่อให้งานดูมีชีวิต โดยไม่ขัดหรือแย่งความสำคัญของ Action หลักไป ดูได้ทางปลายหมวกที่ตามการวิ่งของตัวละครข้างต้น

## 12. Solid Drawing

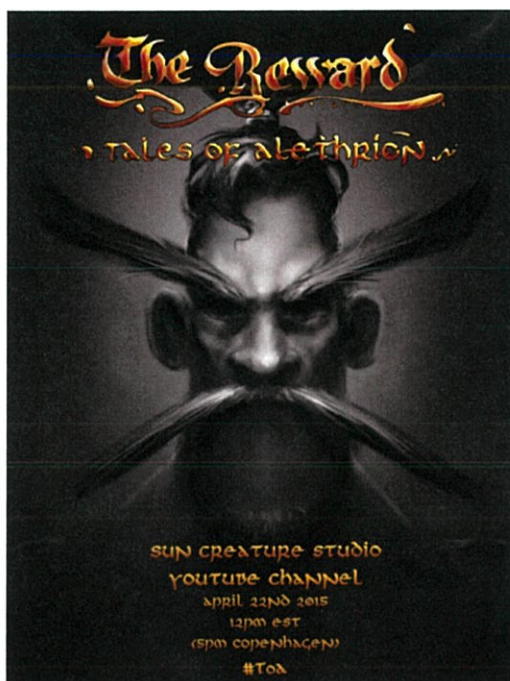


ภาพที่ 13 Solid Drawing

ที่มา: <http://leanne-reed.com/twelve-principals-of-animation/>, 2559

คือ การเก็บมวลของตัวละคร ก่อนตัดเส้นจริง และยังสร้างสมดุลและมิติของตัวละคร ให้แข็งแรง โดยข้าพเจ้าจะอิงข้อมูลข้างต้นมาเป็นพื้นฐานในการผลิตแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน

## ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง



ภาพที่ 14 The Reward Tales of Alethron

ที่มา: <http://suncreature.com/projects/detail/tales-alethron>, 2559

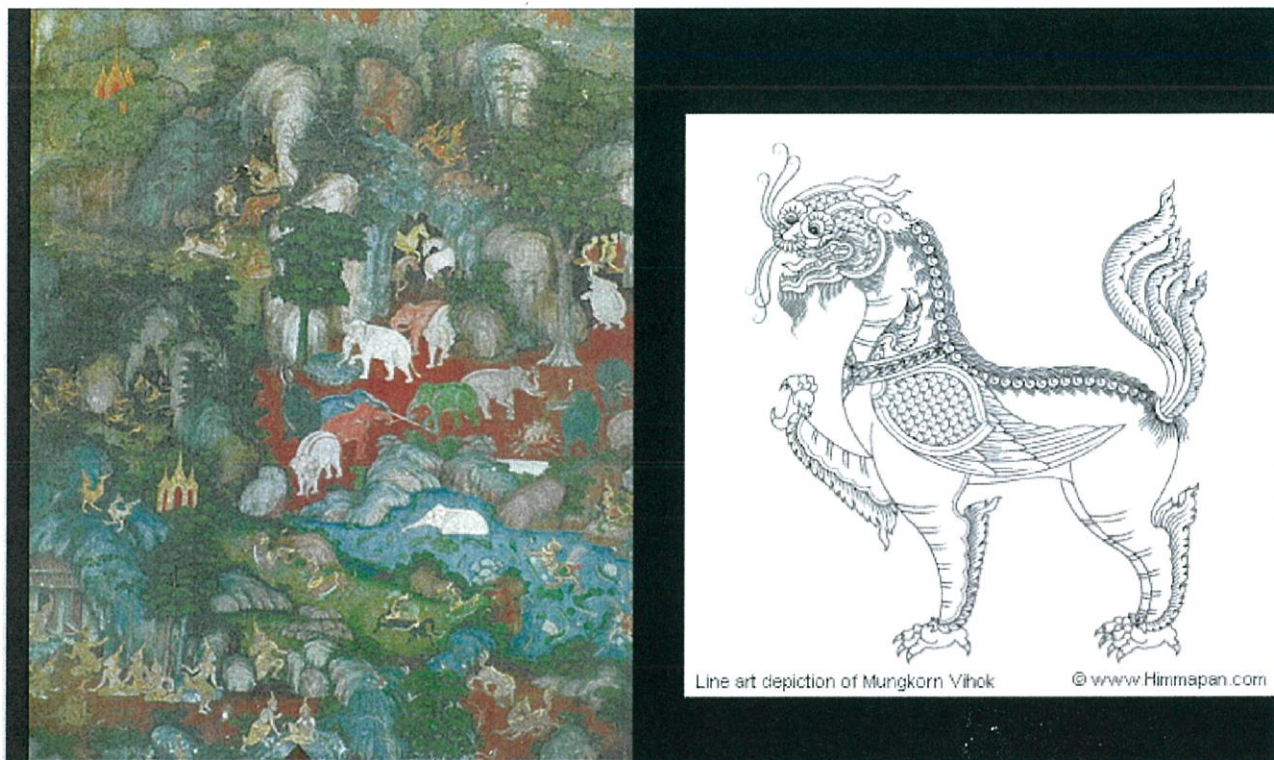
The Reward Tales of Alethron - The Reward กำกับ โดย Kenneth Ladekjær &

Mikkel Mainz Elkjær, 2559

เรื่องราวแอนิเมชันเกี่ยวกับชายหนุ่มสองคนได้ออกตามหาสมบัติตามแผนที่ที่ได้มา โดยมีคนหนึ่งมีความรับผิดชอบตรงไปหาสมบัติอย่างเดียว ส่วนอีกคนมีนิสัยเฮฮา เกล่โลลและซี้ตงสัย ตอนแรกทั้งสองความสัมพันธ์เข้ากันไม่ได้ แต่เมื่อเกิดเหตุวิกฤตทั้งสองได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันจนไปถึงจุดหมาย พวกเขาค้นพบว่าสิ่งสำคัญไม่ใช่สมบัติแต่เป็นมิตรภาพที่มีค่ามากกว่า

ข้าพเจ้าประยุกต์เนื้อหาภาพยนตร์เรื่องนี้ในส่วนการผจญภัยในดินแดนแฟนตาซีกับคู่หู แต่แอนิเมชันของข้าพเจ้านั้นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสัตว์

## การอ้างอิงด้านภาพ



ภาพที่ 15 ป่าหิมพานต์

ที่มา [http://www.7wondersthailand.com/showdetail.asp?boardid=1026, 2559](http://www.7wondersthailand.com/showdetail.asp?boardid=1026,2559)

ในการออกแบบตัวละครข้าพเจ้าจะอ้างอิงตัวละครจากป่าหิมพานต์ เช่น มังกรวิหคเป็น สัตว์ 4 ขาที่มีลักษณะของ มังกร นก และวัว ผสมกัน ส่วนหัวมีลักษณะของมังกร ส่วนตัวเป็นวัว มีสีม่วง มีปีกและหางเหมือนนก

การออกแบบศิลป์ได้ศึกษาชนิดต้นไม้และถ้ำของประเทศไทยเป็นแนวทางการออกแบบ



ภาพที่ 16 ถ้ำและป่า

ที่มา <http://www.reurnthai.com/index.php?action=dlattach;topic=5343.0;attach=35560;image, 2559>

ข้าพเจ้าศึกษาการใช้สีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์จากศิลปิน Szymon Biernackis



ภาพที่ 17 Szymon Biernackis

ที่มา <http://thespastudios.com/blog/>, 2559

### บทที่ 3

#### บทภาพยนตร์

#### แรงบันดาลใจ

ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่อง The Reward Tales of Alethrion - The Reward ในงานแอนิเมชันชิ้นนี้ เป็นการผจญภัยของผู้กล้าสองคน ข้าพเจ้าจึงอยากนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองที่แสดงออกถึงมิตรภาพต่างเผ่าพันธุ์ แต่ด้วยความไม่เข้าใจกันจึงเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง ทำให้ความสัมพันธ์แตกร้าว แต่สุดท้ายก็ปรับความเข้าใจและร่วมเดินทางด้วยกันอีกครั้ง

#### แนวความคิด

มิตรภาพสามารถเกิดขึ้นได้แม้ต่างเผ่าพันธุ์

#### เรื่องย่อ

นักเดินทางได้พบเจอสัตว์ประหลาดตัวน้อย พวกเขาได้ร่วมเดินทางไปด้วยกัน สัตว์ประหลาดตัวน้อยหวังดีไม่ยอมให้นักเดินทางเข้าไปในถ้ำที่อันตราย แต่นักเดินทางไม่เข้าใจจึงเกิดการขัดแย้งกัน สุดท้ายพวกเขาก็คืนดีและได้ร่วมเดินทางร่วมกัน

#### โครงเรื่อง

ณ ป่าแห่งหนึ่ง มีนักเดินทางได้ออกไปตามหาสมบัติโดยมีแผนที่นำทาง ระหว่างเดินทางนั้นเขาได้เจอกับสัตว์ประหลาดตัวน้อย มันดูหิวโหยจึงมาขออาหารนักเดินทาง ตอนแรกเขาไม่ยอมแบ่งอาหารให้เลย แต่ด้วยการรอดอันทางสายตาของสัตว์ประหลาดน้อย สุดท้ายนักเดินทางก็ใจอ่อนยกขนมปังให้ แต่เขาก็ยังไม่ไว้ใจและวังหนีสัตว์ประหลาดตัวน้อยออกมา

เมื่อมันกินเสร็จก็ได้ตอบแทนนักเดินทาง ด้วยการพาไปหาแหล่งอัญมณีที่ตกอยู่ตามทาง นักเดินทางจึงคิดจะใช้สัตว์ประหลาดตัวน้อยไปหาสมบัติอื่นๆต่อ เขาจึงเอาเชือกมาผูกจูงสัตว์

ประหลาดตัวน้อยเพื่อไม่ให้มันหนีไปได้ การเดินทางของนักเดินทางและสัตว์ประหลาดตัวน้อยจึงได้เริ่มขึ้น

พวกเขาได้ออกเดินทางไปเรื่อยๆ เพื่อตามหาอัญมณี นักเดินทางเกิดความโลภขึ้นเรื่อยๆ ตามเก็บเพชรพลอยทุกชิ้น จนมาถึงหน้าถ้ำแห่งหนึ่ง ช้างในมีสมบัติล้ำค่าเต็มไปหมด นักเดินทางพยายามวิ่งเข้าไปช้างในถ้ำนั้นเพื่อเก็บสมบัติ แต่ก็โดนสัตว์ประหลาดตัวน้อยดิงห้ามไว้ นักเดินทางเกิดความโลภไม่สนใจคำเตือนของสัตว์ประหลาดตัวน้อย ดิเขางเขือกที่มดจนขาดและวิ่งเข้าไปหาสมบัติข้างหน้าในที่สุด

นักเดินทางพยายามกอบโกยสมบัติทั้งหมดเข้ากระเป๋าของเขา แม้กระเป๋าเขาจะเต็มแล้วก็ตาม เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นมาก็พบกับสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ยืนจ้องเขา นักเดินทางรู้สึกได้ถึงอันตราย เขาจึงวิ่งออกถ้ำจนเจอสัตว์ประหลาดตัวน้อยที่นอนสลบอยู่ เขาวิ่งไปอุ้มมันเพื่อหนีไปด้วยกัน

นักเดินทางเห็นทางออกจากถ้ำนี้ และพยายามวิ่งกระโดดข้ามหน้าผานั้น แต่ระหว่างนั้น สัตว์ประหลาดตัวใหญ่ก็จับเขาไว้ได้ เขาจึงฮึดสู้ยอมทิ้งกระเป๋าเพื่อให้สามารถข้ามมาอีกฝั่งของผา จนสามารถรอดพ้นจากสัตว์ประหลาดตัวใหญ่นั้นได้ในที่สุด เขามองดูกระเป๋าที่อยู่อีกฝั่งของผา แล้วรู้สึกเสียดายแต่อย่างน้อยเขาได้รับสมบัติล้ำค่ายิ่งกว่าคือสายสัมพันธ์ระหว่างเขาและสัตว์ประหลาดตัวน้อยมาแทน

## Screenplay

### Scene1 ยืนอ่านแผนที่

ป่า/ภายใน/ตอนกลางวัน

นักเดินทางกำลังดูแผนที่และได้พบกับสัตว์ประหลาดน้อยมาขออาหาร เขาได้แบ่งอาหารให้

### Scene2 แหล่งอัญมณี

ป่า/ภายใน/ตอนกลางวัน

สัตว์ประหลาดตัวน้อยพานักเดินทางมาหาอัญมณี

### Scene3 ผจญภัย

ป่า/ภายใน/ตอนกลางวัน

นักเดินทางได้ร่วมเดินทางกับสัตว์ประหลาดตัวน้อยเพื่อตามหาอัญมณีในหลายๆสถานที่

### Scene4 เข้าถ้ำ

ถ้ำ/ภายนอก/ตอนเย็น

นักเดินทางเจอถ้ำที่มีสมบัติและพยายามเข้าไปแต่สุดท้ายก็ได้เกิดทะเลาะกับสัตว์ประหลาดตัวน้อย

### Scene5 กอบโกยสมบัติ

ถ้าลึกลับ/ภายใน/ตอนเย็น

นักเดินทางวิ่งเข้าไปหาสมบัติ เขาพยายามกอบโกยสมบัติทั้งหมดด้วยความโลภ จนสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ออกมาไล่ล่าเขา จนทำให้เขาต้องวิ่งหนีออกมา

### Scene6 วิ่งหนีจนผ่านพ้น

ถ้าทางออก/ภายนอก/เย็น

นักเดินทางได้คว้าตัวสัตว์ประหลาดตัวน้อยวิ่งหนีจนเห็นทางออก แต่มันกลับอยู่อีกฝากของหน้าผา ในขณะที่พวกเขาเกือบโดนสัตว์ประหลาดตัวใหญ่จับได้ นักเดินทางต้องยอมเสียสละทองคำในกระเป๋าทั้งหมด เพื่อให้รอดพ้นจากเหตุการณ์นี้ จนสุดท้ายก็สามารถข้ามมาอีกฝั่งได้สำเร็จ นักเดินทางต้องแลกสมบัติในกระเป๋าทั้งหมดเพื่อสายสัมพันธ์ของเขาและสัตว์ประหลาดตัวน้อย

## บทที่ 4

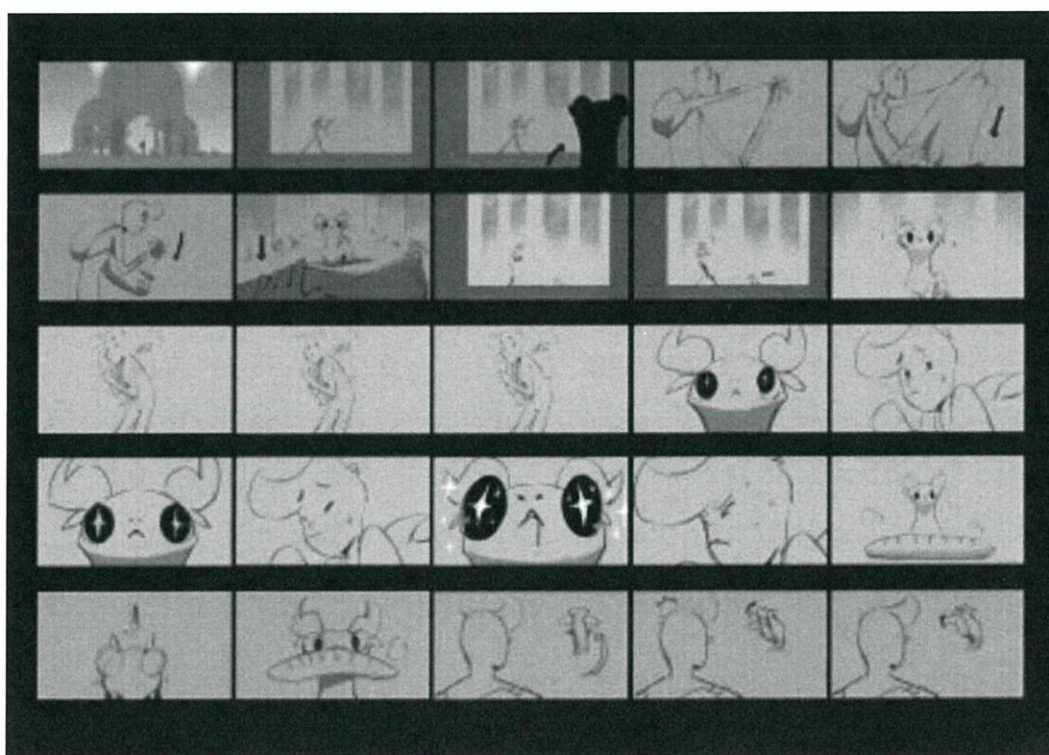
### ขั้นตอนการทำงาน

#### ขั้นตอนการทำงาน Pre-Production

หลังจากที่เขียนวิเคราะห์ Screenplay ว่าเนื้อเรื่องทั้งหมดมีช่วงเวลาหลักๆอะไรบ้าง ก็เข้าสู่ขั้นตอนการเขียน Storyboard และการออกแบบฉากแบบตัวละคร

#### Storyboard

ในขั้นตอนการเขียน Storyboard ข้าพเจ้าเล่าเรื่องด้วยภาพโดยไม่มีบทพูด เน้นให้เห็นถึงการกระทำของตัวละคร



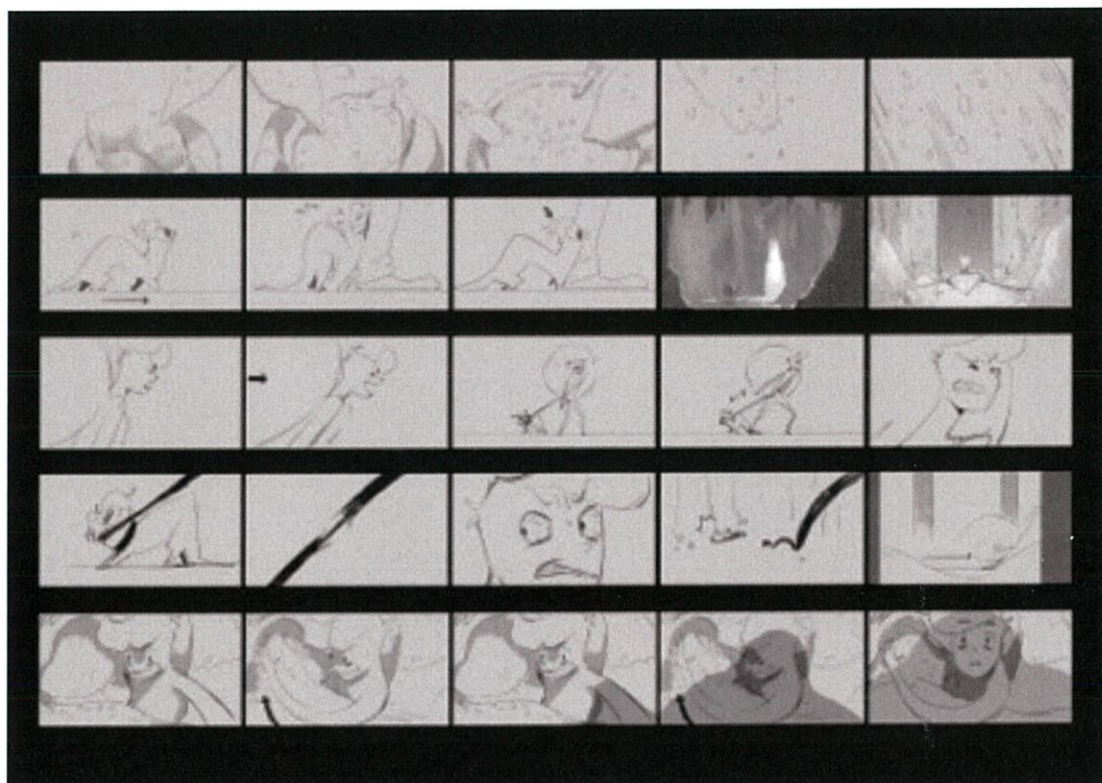
ภาพที่ 18 Storyboard Page 1

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Storyboard “The Treasure”, 2559



ภาพที่ 19 Storyboard Page 2

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Storyboard "The Treasure", 2559



ภาพที่ 20 Storyboard Page 3

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Storyboard "The Treasure", 2559



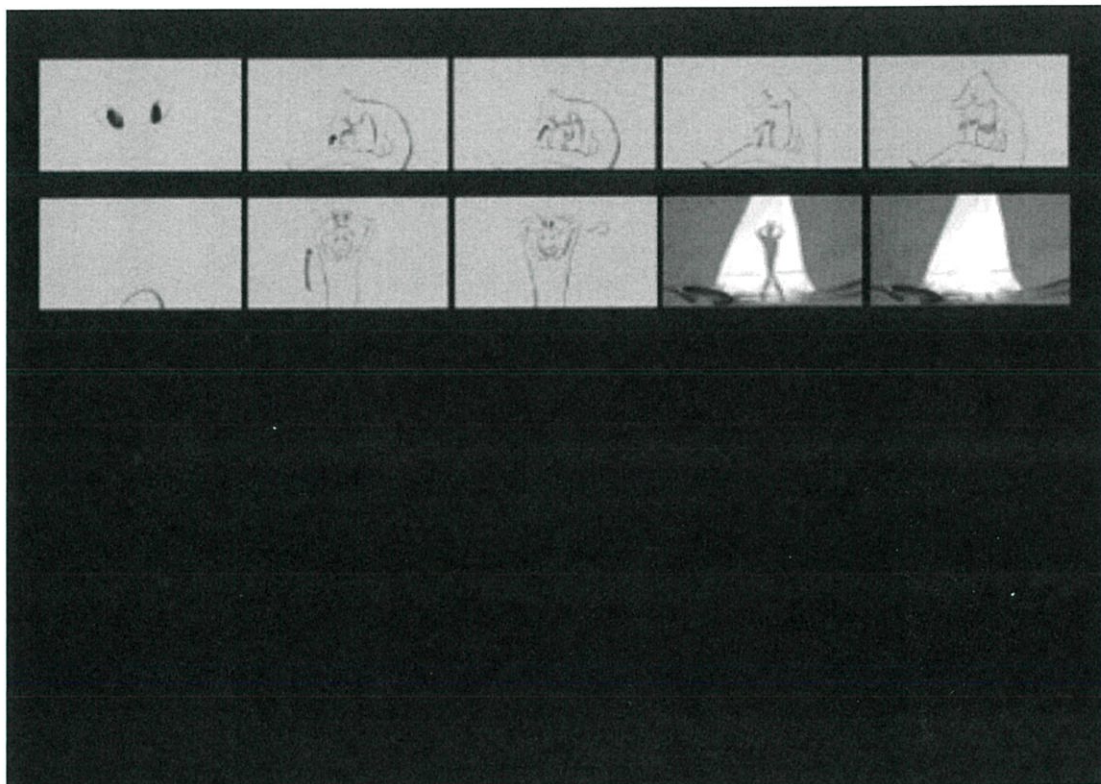
ภาพที่ 21 Storyboard Page 4

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Storyboard "The Treasure", 2559



ภาพที่ 22 Storyboard Page 5

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Storyboard "The Treasure", 2559



ภาพที่ 23 Storyboard Page 6

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Storyboard "The Treasure", 2559

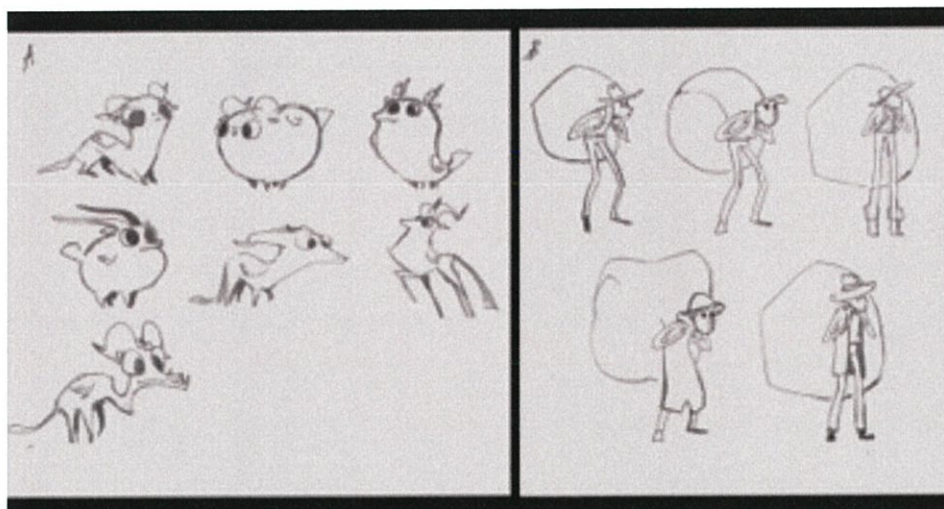
## ออกแบบตัวละคร

ในช่วงแรกข้าพเจ้าออกแบบตัวละครโดยคำนึงถึงเรื่อง Shape ก่อน และใช้แรงบันดาลใจจากสัตว์ป่าหิมพานต์นำมาอ้างอิงผสมผสานลายเส้นให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน



ภาพที่ 24 Silhouette Character Human

ที่มา ศรียา อัครเมธา, Silhouette “The Treasure”, 2559

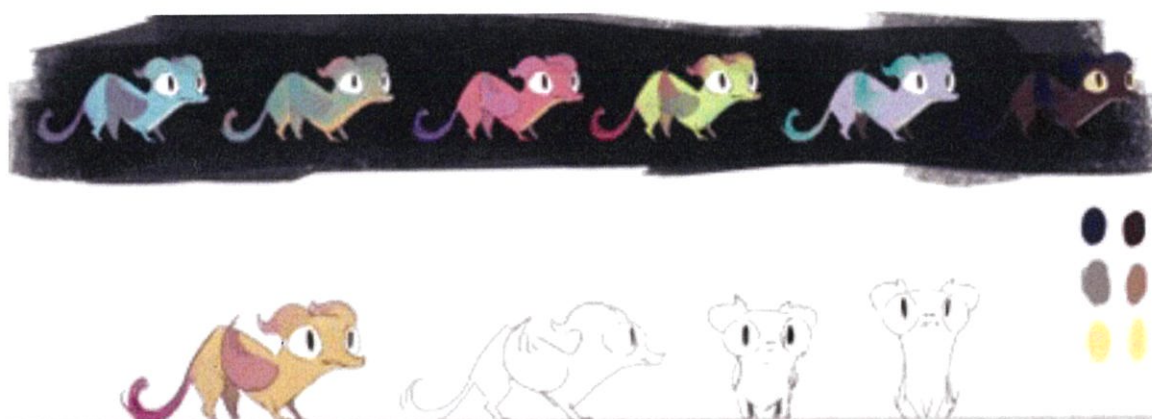


ภาพที่ 25 Sketch Character Design

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Character Design “The Treasure”, 2559

### กิเลน

เจ้ากิเลนตัวน้อยที่ออกมาขออาหาร หากใครทำดีมันจะตอบแทนด้วยการพาเข้าป่าหิมพานต์เพื่อไปหาขุมทรัพย์



ภาพที่ 26 Character Design “Little Monster”

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Character Design “The Treasure” 2559

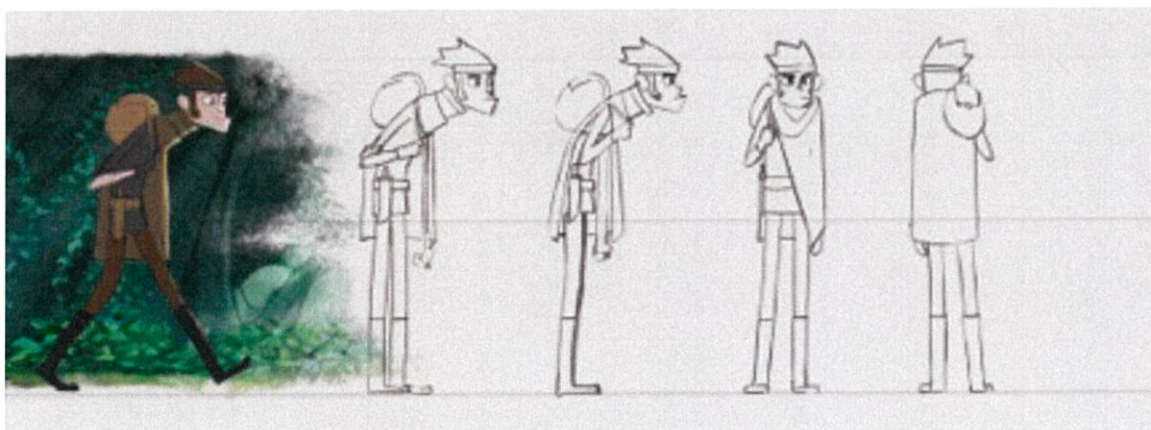
## นักผจญภัย

นักผจญภัยที่ออกตามหาสมบัติ มีลักษณะนิสัย เห็นแก่ตัวและชอบสมบัติล้ำค่า



ภาพที่ 27 Character Design “Traveler” Version 1

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Character design “The Treasure”, 2559

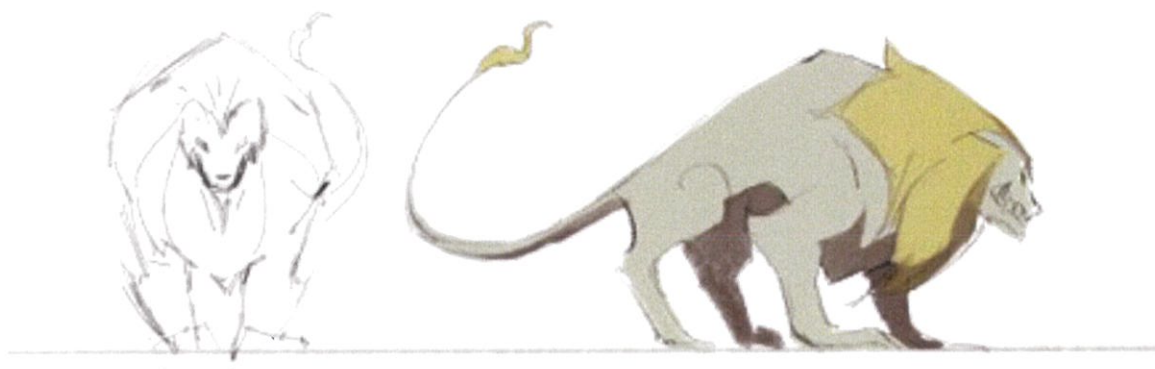


ภาพที่ 28 Final Character Design “Traveler”

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Character Design “The Treasure”, 2559

## ไกรสรสีหะ

ราชสีห์ที่มีแผงขนสีทอง เป็นผู้ครอบครองขุมทองในหิมพานต์ มีนิสัยเก๋รียวกราด และรักของของตัวเอง



ภาพที่ 29 Character Design Monster Version 1

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Character Design “The Treasure”, 2559



ภาพที่ 30 Final Character Design Monster

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Character Design “The Treasure”, 2559

## ออกแบบ Key Visual

กำหนด mood and tone หลักๆ โดยข้าพเจ้าเรียงจาก เริ่มเรื่อง กลางเรื่อง และท้ายเรื่อง ให้เห็นถึงความเป็นไปได้ เพื่อนำไปพัฒนาในขั้นตอนการทำ Background ต่อไป

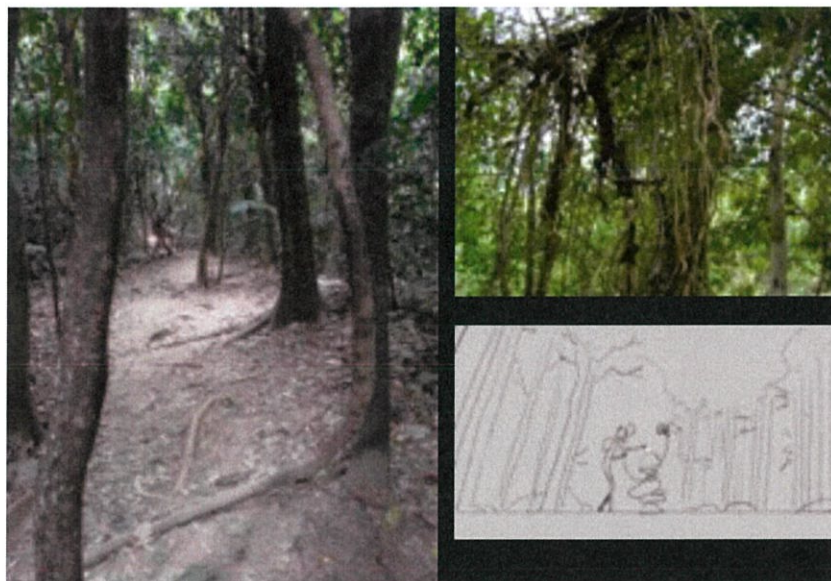


ภาพที่ 31 Key Visual

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Key visual “The Treasure”, 2559

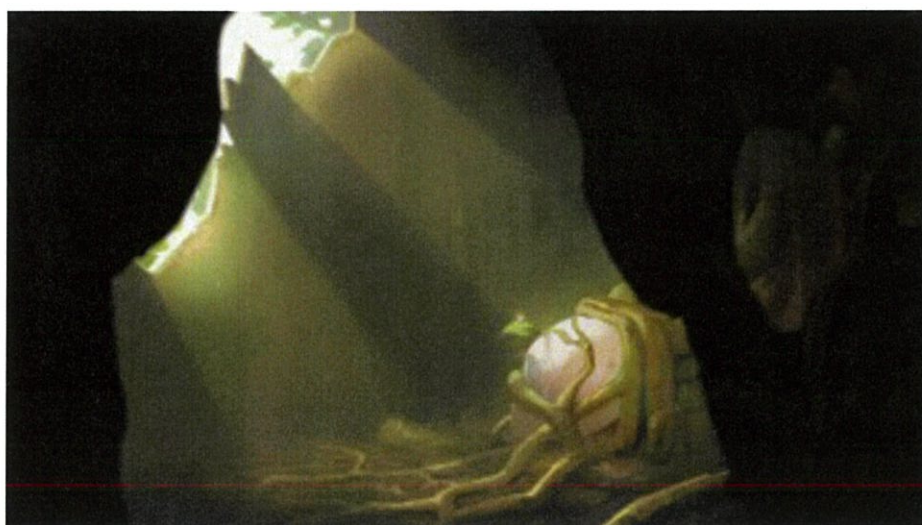
## ออกแบบฉาก

การออกแบบ Background ควรหา Reference อ้างอิง เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบได้ง่าย



ภาพที่ 32 Background Reference

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Reference “The Treasure”, 2559



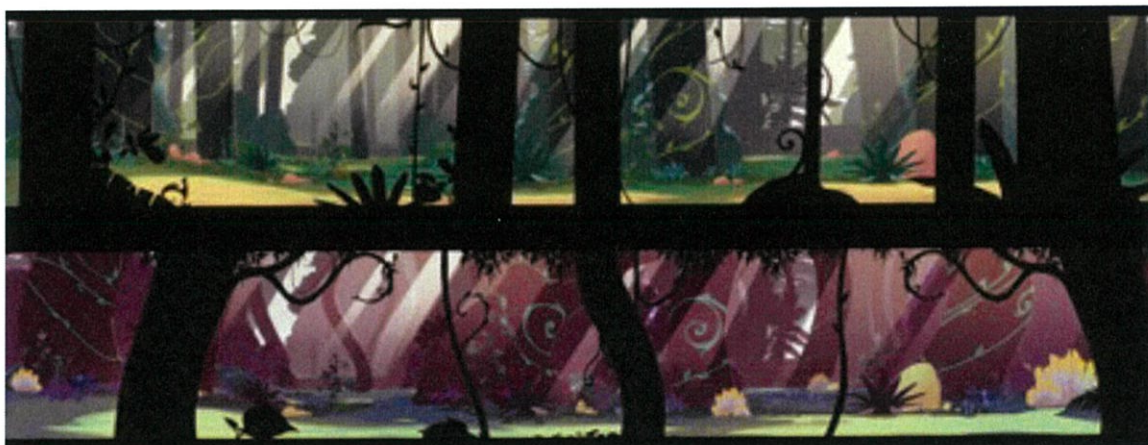
ภาพที่ 33 Final Background

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Background Design “The Treasure”, 2560



ภาพที่ 34 Background Design Version 1

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Background Design “The Treasure”, 2559



ภาพที่ 35 Final Background Design

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Background Design “The Treasure”, 2560

เนื่องจากฉากเวอร์ชันที่ 1 มีรายละเอียดมาก ใช้เวลานานต่อการทำฉากทั้งเรื่อง อีกทั้งไม่เข้ากับตัวละครที่มีลักษณะเป็นกราฟฟิก จึงต้องลดทอนให้ฉากมีความเป็นกราฟฟิกเพื่อให้สามารถคุมฉากทั้งเรื่องให้ไปในทิศทางเดียวกันและประหยัดเวลาด้วย

### Color script

ขั้นตอน Color Script กำหนดสีและแสงรวมถึงบรรยากาศในแอนิเมชันตามเนื้อเรื่อง แต่เนื่องจากเวลาที่จำกัดข้าพเจ้าจึงใช้วิธีนำฉากที่ออกแบบมาแล้วมาเรียงผสมเพื่อให้ได้เห็น mood and tone ของแอนิเมชันของข้าพเจ้า จากวิธีนี้ข้าพเจ้าสามารถพบว่าฉากไหนมีสีหรือสไตล์ที่แปลกแยกต้องได้รับการแก้ไข



ภาพที่ 36 Color Script Page 1

ทีมา ศรียา อัครเมธา, Color Script “The Treasure”, 2560



ภาพที่ 37 Color Script Page 2

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Color Script "The Treasure", 2560



ภาพที่ 38 Color Script Page 3

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Color Script "The Treasure", 2560

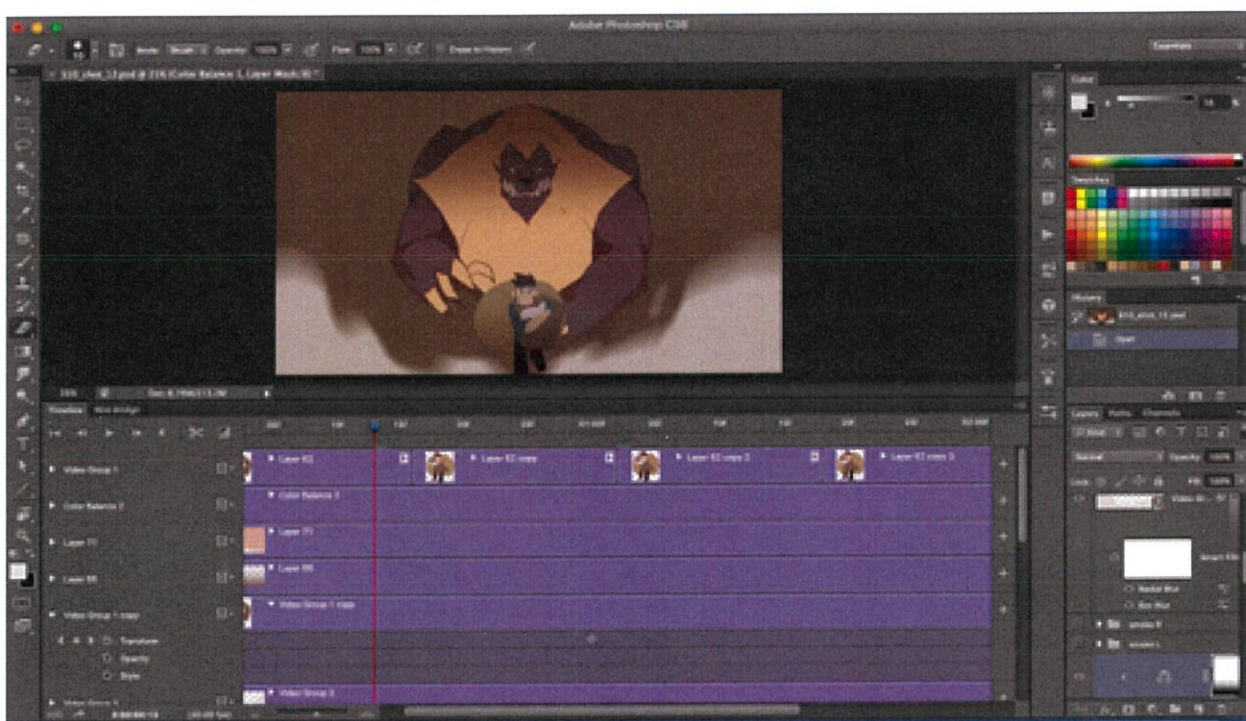


ภาพที่ 39 Color Script Page 4

ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Color Script "The Treasure", 2560

## ขั้นตอนการทำงาน Production

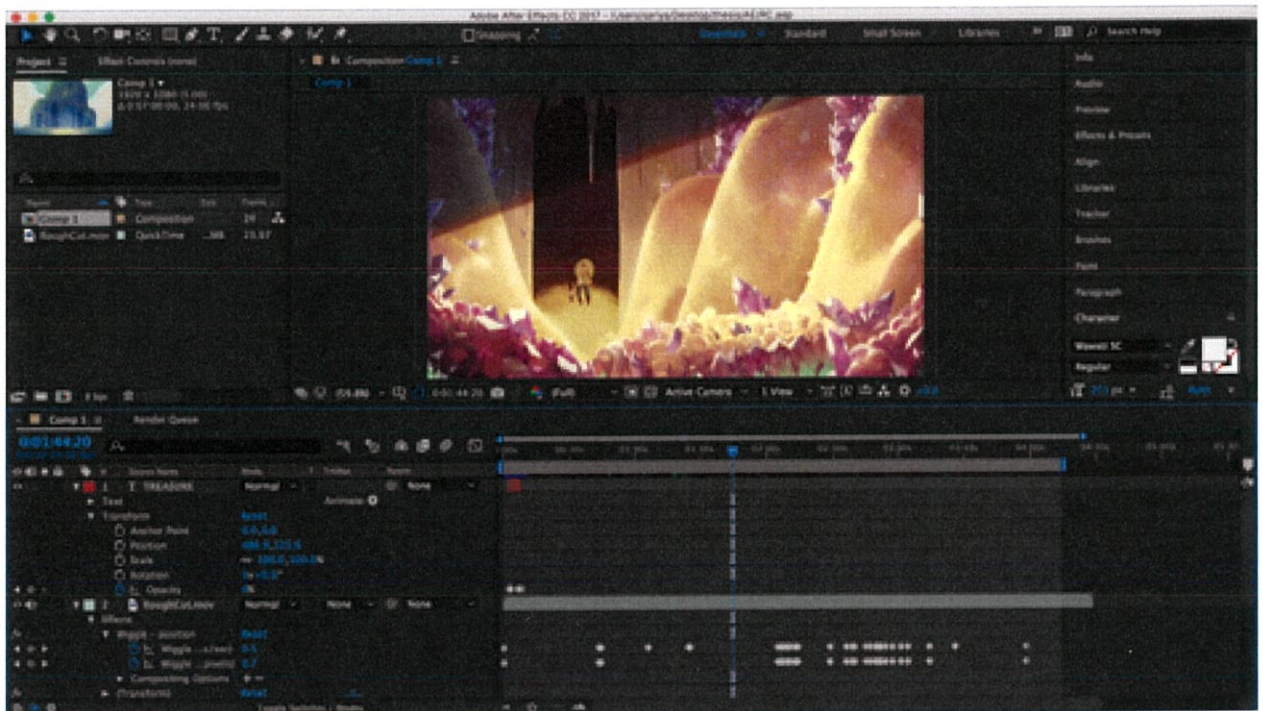
ข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในขั้นตอนแอนิเมทตัวละครแบบ frame by frame เนื่องจากข้าพเจ้าสะดวกในการทำงานและสามารถสร้าง texture ได้ตามที่ข้าพเจ้าต้องการ และยังสามารรถเรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอเพื่อทำต่อไปในขั้นตอนต่อไปได้เลย



ภาพที่ 40 ตัวอย่างขั้นตอนการอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop  
ที่มา ศรียา อัครเมธา, ภาพการทำงานโปรแกรม Adobe Photoshop, 2560

## ขั้นตอนการทำงาน Post-Production

ข้าพเจ้าทำการคอมโพสิตแอนิเมชันและเอฟเฟค เพื่อให้แอนิเมชันสมบูรณ์ยิ่งขึ้นในแต่ละชอตด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 41 ตัวอย่างขั้นตอนการคอมโพสิตในโปรแกรม Adobe After Effects  
ที่มา ศรียา อัครเมธา, ภาพการทำงานโปรแกรม Adobe After Effects, 2560

หลังจากคอมพิวเตอร์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้าได้นำมาตัดต่อในโปรแกรม Final Cut Pro เนื่องจากสะดวกในการตัดต่อและออกแบบเสียง



ภาพที่ 42 ตัวอย่างขั้นตอนการตัดต่อในโปรแกรม Final Cut Pro  
ที่มา ศรียา อัสวเมธา ,ภาพการทำงานโปรแกรม Final Cut Pro, 2560

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### บทสรุปในการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์เล่มนี้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การเคลื่อนไหวตัวละคร และฝึกความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบแต่ละฉาก โดยมีการอ้างอิงข้อมูลเพื่อเสริมสร้างให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังได้ฝึกการควบคุม น้ำหนักสีบรรยากาศของแต่ละชอต เพื่อให้แอนิเมชันเกิดความกลมกลืนไปในทิศทางเดียวกัน

#### ปัญหาที่พบ

เนื่องจากข้าพเจ้าไม่เคยลองทำแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวละเอียด (Full Animation) อย่างศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าต้องแอนิเมชอตเป็นจำนวนมากในระยะเวลาที่จำกัด ทำให้ข้าพเจ้ามี ปัญหาสุขภาพ ปวดข้อมือ จึงต้องพักมือเป็นระยะๆ และข้าพเจ้าไม่ได้ศึกษาโปรแกรมอย่างละเอียดจึงทำให้ ต้องเข้า youtube ศึกษาในจุดนั้น เพราะฉะนั้นในแต่ละขั้นตอนนั้นจึงเป็นไปอย่างล่าช้ากว่าที่คิด

#### ข้อเสนอแนะ

- ตัวละครควรใช้สีไม่มาก เพื่อความสะดวกในการคุมสีแต่ละชอต
- แอนิเมชันเนื้อเรื่องไม่ควรเกิน 3 นาที เพราะยังมีเนื้อเรื่องเยอะอาจทำให้ทุกชอตสมบูรณ์ไม่เท่ากันตามระยะเวลา
- เมื่อไม่เข้าใจการแอนิเมชอตไหน ควรหาแหล่งอ้างอิงที่เคลื่อนไหวจริง เพื่อความสะดวก รวดเร็ว
- ควรสำรองไฟล์ทุกครั้ง
- ควรออกไปผ่อนคลายทุกครั้งเมื่อทำงานเสร็จ เพื่อเสริมสร้างร่างกายและกำลังใจให้แข็งแรง

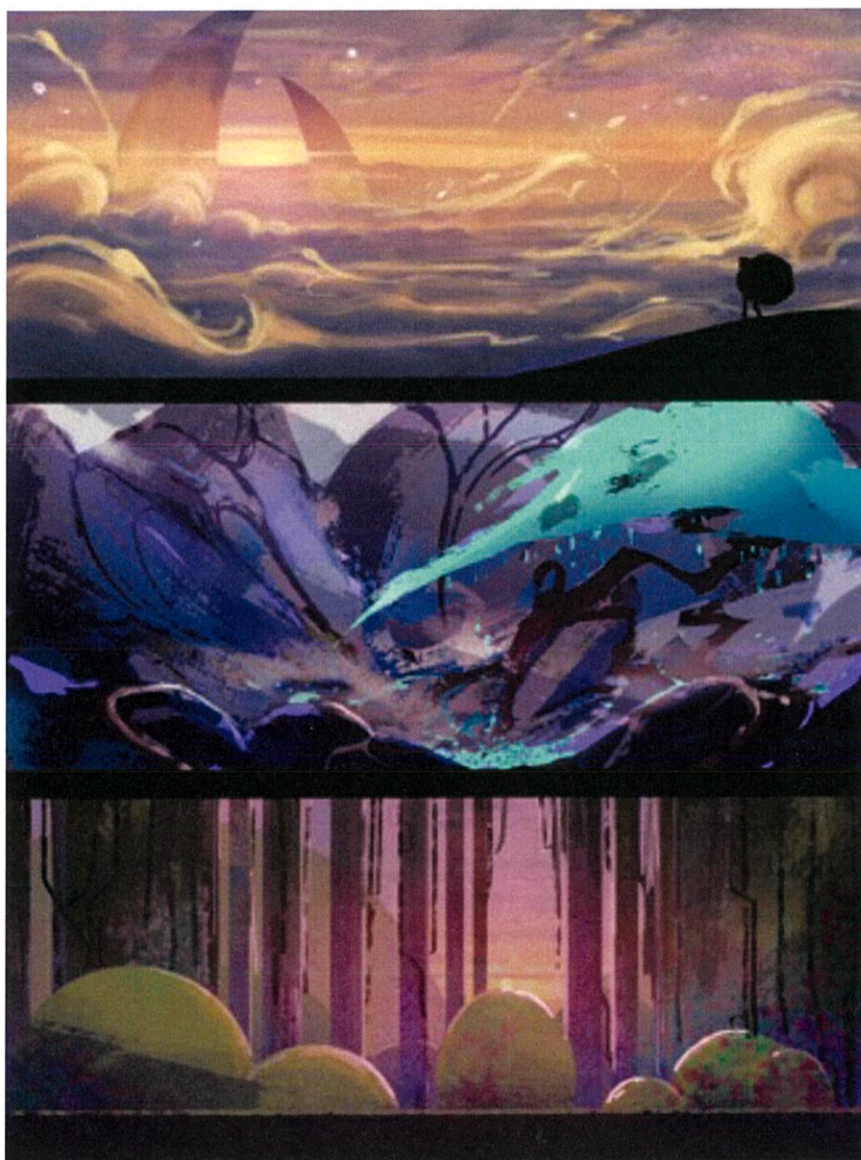
### บรรณานุกรม

Cataract (นามปากกา). สัตว์ป่าหิมพานต์. สืบค้น 28 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.thai-toku.com/cgi-bin/board/YaBB.pl?num=1191087775>

Innosteam (นามปากกา). เรื่องเล่าเมืองลับแล. สืบค้น 14 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://forummunkonggadget.com/detail.php?id=36651>

อาจารย์สุทัสสา อ่อนค้อม. ธรรมนิยาย ชุด สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม เรื่อง มัถกะลีผล  
นารีผล [Online]. สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://gtenergydrink.com/ตำนานป่าหิมพานต์-legendary-of-himmaphan/>

## ภาคผนวก



ภาพที่ 43 Concept Art Version 1  
ทีมา ศรียา อัสวเมธา, Concept Art "The Treasure" 2559

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล  
ที่อยู่ศรียา อัครเมธา  
100/533 หมู่8 หมู่บ้านลานทอง ตำบลบางพูด ถนนติวานน  
อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2553	โรงเรียนพิชญศึกษา
พ.ศ.2556	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ.2559	ปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง