

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิคคอมพิวเตอร์ “MAMA MONSTER”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM “MAMA MONSTER”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิคคอมพิวเตอร์ “MAMA MONSTER”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM “MAMA MONSTER”



นางสาว ภัทรกานต์ ตั้งรัตนกุล

ศิลปินพณิชย์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ดังต่อไปนี้ อาจารย์ จรรยา เตะะโยธิน ที่ให้คำปรึกษาในการทำศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ เพื่อนและรุ่นพี่ที่คอยให้กำลังใจ และช่วยเหลือทั้งการออกแบบ แนวคิด และการใช้เทคนิคต่างๆเพื่อให้งานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าออกมาดี ที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อ.....	ก
	กิตติกรรมประกาศ.....	ข
	สารบัญ.....	ค
	สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่		
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
	ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	5
	Limited Animation.....	5
	Stylized Animation.....	7
	กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน (12 Principles of Animation).....	8
	ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง.....	13
	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างตัวละคร.....	15
3	บทภาพยนตร์.....	16
	แรงบันดาลใจ.....	16
	แนวความคิด.....	16
	เรื่องย่อ.....	16
	โครงเรื่อง.....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	บทภาพยนตร์.....	18
	บทภาพ (Storyboard).....	21
4	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	25
	ขั้นตอนการเตรียมการผลิต.....	25
	การออกแบบตัวละคร.....	25
	การออกแบบฉาก.....	27
	การออกแบบภาพ.....	30
	การทำ Animatic.....	31
	ขั้นตอนการผลิต.....	31
	การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate).....	32
	การลงสีด้วยโปรแกรม Manga Studio.....	33
	ขั้นตอนหลังการผลิต.....	33
	ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Mama Monster”.....	38
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	40
	บทสรุปของการทำงาน.....	40
	ข้อเสนอแนะในการทำงาน.....	40
	บรรณานุกรม.....	42
	ประวัติผู้วิจัย.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 แอนิเมชัน Booty Toot Toot โดย John Hubley (UPA).....	6
ภาพที่ 2.2 แอนิเมชัน Sym-Bionic Titan (TV Series 2010).....	7
ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงลักษณะของ Squash & Stretch.....	11
ภาพที่ 2.4 แสดงถึง Anticipation ก่อนที่ตัวละครจะตกใจ.....	11
ภาพที่ 2.5 แสดงถึง Appeal ของตัวละครในเรื่อง Cloudy with Meatball.....	12
ภาพที่ 2.6 Monsters, INC. กำกับโดย ปีเตอร์ ด็อกเตอร์, ดี อัคริซ และ เดวิด ซิลเวอร์แมน.	13
ภาพที่ 2.7 foster's home กำกับโดย เกรก แมคแคร์กเคน.....	14
ภาพที่ 3.1 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (1).....	21
ภาพที่ 3.2 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (2).....	21
ภาพที่ 3.3 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (3).....	22
ภาพที่ 3.4 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (4).....	22
ภาพที่ 3.5 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (5).....	23
ภาพที่ 3.6 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (6).....	23
ภาพที่ 3.7 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (7).....	24
ภาพที่ 3.8 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster (8).....	24
ภาพที่ 4.1 ภาพการออกแบบตัวละคร Monster ในช่วงต้น.....	25
ภาพที่ 4.2 เลือกสวดลายให้ตัวละคร.....	26
ภาพที่ 4.3 ภาพตัวละครแบบสุดท้ายและตัวละคร Monster ที่ลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	26
ภาพที่ 4.4 ภาพออกแบบตัวละคร Baby ในช่วงต้น.....	27
ภาพที่ 4.5 ภาพออกแบบตัวละคร Baby และลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	27
ภาพที่ 4.6 บ้านที่ออกแบบให้ใช้เป็นบ้านของตัวละครหลัก.....	28
ภาพที่ 4.7 ฉากห้องของตัวละครหลัก.....	28
ภาพที่ 4.8 ภาพฉากหมู่บ้าน.....	29
ภาพที่ 4.9 ภาพบรรยากาศบ้านฝั่ง Monsters	30
ภาพที่ 4.10 วาดเส้นทับลงบนภาพที่ใช้ใน Animatic	31
ภาพที่ 4.11 การตั้งค่าบริษัตามแบบที่เราต้องการ.....	32
ภาพที่ 4.12 ที่ไว้สร้าง Later.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.13 หน้าต่างพาเลทสี.....	33
ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างเครื่องมือลงสี.....	33
ภาพที่ 4.15 ภาพการ save จากโปรแกรม Manga Studio	33
ภาพที่ 4.16 ภาพการเลือกไฟล์ภาพ.....	34
ภาพที่ 4.17 ภาพการตั้งค่า Composition	35
ภาพที่ 4.18 ภาพการทำงานในโปรแกรม Adobe After Effects	36
ภาพที่ 4.19 ภาพการปรับ Keyframe ในโปรแกรม Adobe After Effects	36
ภาพที่ 4.20 ภาพการตั้งค่า Render Queue	37
ภาพที่ 4.22 ตั้งค่า Export ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro	38
ภาพที่ 4.23 – 4.32 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Mama Monster” (1).....	39
ภาพที่ 4.23 – 4.32 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Mama Monster” (2).....	40



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากข่าวสารที่ได้แชร์ในโซเชียลมีเดีย เป็นเรื่องของ การทารุณสัตว์ต่าง ๆ นานา เช่น การเดือนเนื้อแมวจรจัด หลอกรับแมวมาอุปการะแล้วก็ฆ่าแมวทิ้งด้วยความทรمان น่ายางมะตอยมาราดสุนัขให้ติดกับพื้นถนน ซึ่งข้างต้นที่กล่าวมาก็จะมีผู้เมตตา รวมถึงตัวกันคอยช่วยเหลือสัตว์เหล่านี้ทั้งออกค่ายรักษา หาด่านใหม่ให้อยู่ แต่ก็ยังมีข่าวแบบนี้มาเรื่อยๆ ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดความรู้สึกของการช่วยเหลือกันในสังคมออกมาในรูปแบบแอนิเมชันสองมิติเกี่ยวกับกลุ่มมนุษย์ที่ได้รับความช่วยเหลือจากมอนสเตอร์ สิ่งมีชีวิตที่ต่างสายพันธุ์กันแต่ได้อยู่ร่วมกัน ข้าพเจ้ามีความสนใจและอยากศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เป็นลักษณะ Stylized และการเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิค “puppet” เข้ามาช่วย การศึกษาการผลิตแอนิเมชันนี้ข้าพเจ้าหวังว่าจะได้ความรู้และฝึกฝนความสามารถการออกแบบ การใช้สี รวมไปถึงการเคลื่อนไหวตัวละครได้อย่างสมบูรณ์แบบ นำไปสู่การทำงานจริงในอนาคต

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ความบันเทิงและข้อคิดเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการทำงานแอนิเมชันคอมพิวเตอร์สองมิติ
3. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละครและฉากในงานแอนิเมชัน
4. เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิค “Puppet”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยโปรแกรม Manga Studio และ Adobe After Affects มีความยาวไม่เกิน5นาที

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติในแนวคอมมาดี้ เกี่ยวกับชุมชนที่มนุษย์กับมอนสเตอร์ไม่ถูกกัน เพราะความแตกต่างของสายพันธุ์ ในคืนหนึ่งมอนสเตอร์ได้พบลูกมนุษย์ถูกทิ้ง ด้วยความเวทนาจึงเก็บเด็กมาเลี้ยงไว้ที่บ้านของตน แต่แล้ววันหนึ่งเกิดอุบัติเหตุกับเด็ก มอนสเตอร์ได้เลี้ยงชีวิตเข้าช่วยทำให้มอนสเตอร์ตัวอื่นและคนแกวนั้นแตกตื่นกับสิ่งที่เกิดขึ้น ต่อมาชุมชนได้ให้การยอมรับมอนสเตอร์ต่างฝ่ายต่างให้ความช่วยเหลือและอยู่ร่วมกันได้ในที่สุด

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษา ค้นคว้างาน “Puppet Animation”
2. วางโครงเรื่องและพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ออกแบบตัวละคร ฉากและสิ่งของ
4. เขียน Storyboard กำหนดมุกกล้องของเรื่อง
5. นำ Storyboard มาเรียงเป็น Animatic มีทั้งภาพและเสียงเพื่อดู Timing และภาพรวมของเรื่อง
6. ทำ Test Scene หนึ่งข้อต่อเพื่อดู Mood และองค์ประกอบโดยรวมของเรื่อง
7. เริ่มการ Animate
8. ทำ Composite ตัวละคร ฉาก เอฟเฟกต์พิเศษเข้าด้วยกัน
9. ตัดต่อและปรับปรุงเพื่อให้ได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแอนิเมชันที่ให้ข้อคิดในเรื่องการช่วยเหลือและอยู่ร่วมกันในสังคม
2. ได้รับความรู้และความเข้าใจในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ
3. พัฒนาทักษะการทำแอนิเมชันสองมิติ โดยเน้นเฉพาะด้านการเคลื่อนไหวของตัวละคร
4. พัฒนาทักษะด้านการใช้โปรแกรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาและนำมาพัฒนาบทภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นนี้นั้น เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับรูปแบบในงานแอนิเมชันที่ข้าพเจ้าสนใจ และได้มีการค้นคว้างานภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นอื่นเพื่อใช้ในการอ้างอิงเรื่องงานภาพหรือสร้างแรงจูงใจและแนวความคิดในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันแนวคอมมาดี้ในรูปแบบของข้าพเจ้าเอง และข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องการเขียนการเคลื่อนไหวของตัวละคร จึงได้ศึกษาเรื่องกฎพื้นฐาน 12 ข้อ ของแอนิเมชันด้วย โดยข้อมูลที่ข้าพเจ้าศึกษานี้ ถูกเรียบเรียงออกมาให้เกิดความกระชับและความเข้าใจง่ายในการสื่อสาร โดยในบทนี้ได้ยกเอาหัวข้อที่จะศึกษาที่น่าสนใจไว้ดังนี้

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์
2. Limited Animation
3. Stylized Animation
4. กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน (12 Principles of Animation)
5. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง
6. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ (2D Computer Animation)

การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์นั้นถูกพัฒนาขึ้นจากเทคนิคแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Cels Animation) คือการวาดแบบการเขียนภาพแล้วซ้อนลงไปบนกระดาษแผ่นใส เพื่อเช็คเฟรมการเคลื่อนไหวในงาน แต่ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้สะดวกสบายกว่าการทำงานแบบดั้งเดิม การทำงานด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ยังมีลักษณะเช่นเดียวกับ Cels - Animation อยู่ แต่สามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวโดยรวมได้ง่ายกว่า แล้วยังสามารถประหยัดเวลาและลดต้นทุนในการผลิตได้อีกด้วย เทคนิคคอมพิวเตอร์จึงเป็นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน (เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์, 2552)

Limited Animation

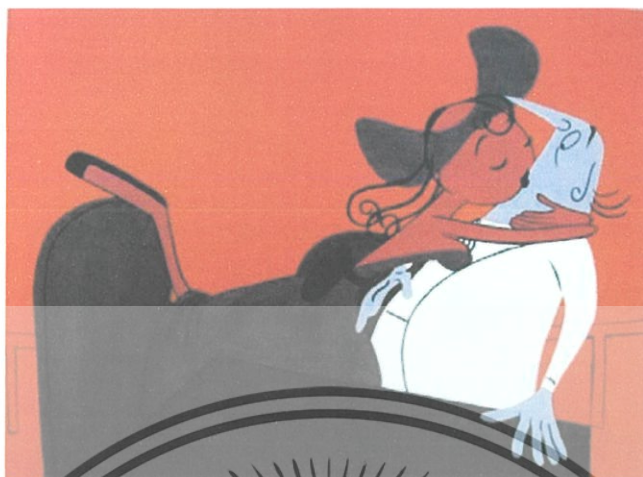
Limited Animation คือเทคนิควิธีการเล่าแอนิเมชันโดยไม่ได้คำนึงถึงการเคลื่อนไหวภาพของตัวละครเป็นการเคลื่อนไหวเฉพาะส่วน และฉากหลังที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติมากนัก สามารถทำได้โดยตรง รวดเร็ว มีการเคลื่อนไหวและสวยงามตามรูปแบบศิลปะการออกแบบลักษณะนามธรรม (Aesthetic of Abstract Stylization) โดยคำนึงถึงการผลิตแอนิเมชันที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้การประหยัดเวลาและงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัด

โดยผู้คิดค้นวิธีนี้คือ John Hubley, Steve Bosustow and Adrian Woolery ผู้เป็นกำลังสำคัญของบริษัท United Productions of America หรือเรียกสั้นๆว่า UPA พวกเขามีความคิดที่จะนำเสนอออกมาในลักษณะเรียบง่ายเป็นนามธรรม (Emphasizes Abstraction) แทนการผลิตแอนิเมชันโดยใช้เทคนิควิธีการแบบ Full Animation และรูปแบบที่เหมือนจริง (Naturalism) ที่ผลิตได้ช้าและสิ้นเปลืองงบประมาณกว่า ซึ่งปัจจุบันถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในพวก TV Animated Series ให้เป็นระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม (Mass Produced Products) โดยปรับปรุงด้านระบบการผลิต คือ รวบรวมสตูดิโอขนาดกลางและขนาดเล็กที่มีอยู่เพื่อร่วมกันผลิตแอนิเมชัน และนำเสนอวิธีการใหม่กว่า เช่น คอมพิวเตอร์ มาใช้ในการเร่งการผลิต ซึ่งงานที่โด่งดังของ UPA ยกตัวอย่างเช่น Gerald McBoing-Boing, Rooty Toot Toot 5

¹ศุภชัย อาริรุ่งเรือง. สุนทรียภาพของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย [ออนไลน์],

สืบค้น 9 ตุลาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

http://human.tru.ac.th/b_tech/supachai1.pdf



ภาพที่ 2.1 Booty Toot Toot โดย John Hubley (UPA)

ที่มา: <http://www.stevenbenedict.ie/2013/06/who-framed-roger-rabbit/>

ใช้สีที่มีลักษณะเรียบง่าย สีสดใสชัดเจนเพื่อสอดคล้องกับกลวิธีแอนิเมชันแบบ Limited Animation

ปัจจุบันการสร้างงานแอนิเมชันของผู้ผลิตในประเทศไทยนั้น มีการใช้เทคนิคและวิธีการ สร้างงานหลากหลายรูปแบบมากขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้ความชำนาญของบุคลากรในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ เข้ามาช่วยในการสร้างงาน ความริเริ่มสร้างสรรค์ของทีมงาน ตลอดจนข้อจำกัดในเรื่องทุนเป็นสำคัญ

²จารุณี อารีรุ่งเรือง. ฐานข้อมูลสถานภาพผู้สร้างงานแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน [ออนไลน์],

สืบค้น 9 ตุลาคม 2559 เข้าถึงได้จาก <http://cosci.swu.ac.th/article/0%20>

เกด.pdf

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Stylized Animation

เมื่อการทำแอนิเมชันไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบที่เหมือนจริง ศิลปินหรือสตูดิโอหลายบริษัทเลือกที่จะนำเสนองานให้ออกมาในรูปแบบของตัวเองใส่ความเป็นตัวเองลงไปในงาน โดยศิลปินมีทักษะการใช้สื่อแบบดั้งเดิม (Traditional) หรือเครื่องมือวาดภาพบนคอมพิวเตอร์สามารถสร้างความหลากหลายของรูปแบบการนำเสนอออกมาให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยตัวละครที่ใช้จะมีรูปแบบที่ถูกตัดทอนจากรูปแบบเหมือนจริง เพื่อให้ง่ายต่อการวาด สามารถแสดงออกทั้งท่าทางและอารมณ์ได้มากกว่ารูปแบบเหมือนจริง แต่ความยากของเทคนิคนี้คือการเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ถูกตัดทอนให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องด้วยรูปร่างของตัวละครที่ไม่มีอยู่ในโลกจริง การเคลื่อนที่หรือการเปลี่ยนมุมของตัวละครจึงต้องคิดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกัน



ภาพที่ 2.2 Sym-Bionic Titan (TV Series 2010)

ที่มา: <https://davidpmathew.wordpress.com/tag/looney-tunes/>

Stylized Animation มักถูกใช้ในงานแอนิเมชันสองมิติ แต่ปัจจุบันมีความพยายามพัฒนา Stylized Animation ในรูปแบบแอนิเมชันสามมิติ เพื่อให้ได้ที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพที่ออกแบบไว้

³ Pixar Animation Studio. Stylized Animation By Example [ออนไลน์].

สืบค้น 9 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://graphics.pixar.com/library/%20ByExampleStylization/paper.pdf>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กฎ 12 ข้อในแอนิเมชัน (Principles of Animation)

กฎพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับแอนิเมชัน เป็นพื้นฐานของนักแอนิเมเตอร์ที่ควรยึดไว้ โดยหลักพื้นฐานทั้ง 12 ข้อนี้เกิดขึ้นในระหว่าง ค.ศ. 1920 และ 1930 ซึ่งเป็นช่วงที่แอนิเมชันเฟื่องฟูขึ้นมาจาก Walt Disney Studio ที่นำความแปลกใหม่เข้าสู่วงการแอนิเมชัน ทั้งเรื่องของภาพ บุคลิก ท่าทางของตัวละคร จนกลายมาเป็นสิ่งที่ปลูกฝังอยู่ในผู้คนในยุคนั้น ดิสนีย์ได้ก่อตั้งโรงเรียนสาหรับสอนบุคลากรของตนขึ้นที่ The Chouinard Art Institute (ก่อนที่จะเปลี่ยนชื่อมาเป็น California Institute of the Art ในภายหลัง) ซึ่งพวกเขาได้เพิ่มเติมรูปแบบความคิดเหล่านี้เข้าไปและสร้างตัวการ์ตูนที่มีความแปลกใหม่ตลอดเวลา จนทำให้เกิดบุคลิก ท่าทางที่แปลกตาและสมจริงมากยิ่งขึ้น จนกลายมาเป็นหลักพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับการสร้างแอนิเมชันสองมิติ โดยต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคของคอมพิวเตอร์สามมิติเป็นที่นิยมและมีบทบาทมากขึ้น หลัก 12 ข้อจึงถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างแอนิเมชันคอมพิวเตอร์สามมิติด้วยเช่นกัน โดยหลักทั้ง 12 ข้อ มีดังนี้

1. Squash & Stretch

หลักพื้นฐานที่ใช้สอนหรือฝึกหัดในการสร้างงานแอนิเมชันซึ่งหมายถึงหลักของการหดและยืดเมื่อวัตถุเกิดการเคลื่อนตัว โดยลักษณะของ Squash จะเหมือนวัตถุที่ถูกกดให้แบนหรือหดลง ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกดจากภายนอก หรืออาจจะเกิดจากแรงของวัตถุเอง เช่น ลูกบอลที่ตบกระทบพื้น สิ่งผลกระทบทำให้ลูกบอลมีลักษณะแบนเป็นวงรีเหมือนถูกกดลง ซึ่งเราเรียกภาพแบบนี้ว่าการ Squash ส่วนลักษณะของการ Stretch เป็นลักษณะของการยืดของลูกบอล เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกว่าวัตถุนั้นกำลังพุ่งเร็ว Squash & Stretch นั้นเป็นลักษณะทางกายภาพ แสดงถึงความสัมพันธ์แต่ละส่วนด้วย เช่น ลักษณะของหน้าตาของหน้าตาที่เปลี่ยนแปลงไปตามท่าทางของตัวละคร

⁴สุรพล บุญลือ. หลักพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับสร้างแอนิเมชัน [ออนไลน์].

สืบค้น 9 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://pololoon.blogspot.com>

2. Anticipation

ท่าทางที่เกิดขึ้นแสดงถึงท่าเตรียมตัวหรือเตรียมพร้อมที่จะกระทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ของตัวละคร เช่นการที่ตัวละครจะปล่อยหมัดออกมาต่อยคู่ต่อสู้ มือและแขนจะทำท่าอ้าง หรือกาง แขนขา เพื่อใช้เป็นแรงเหวี่ยง ตัวที่เอนไปข้างหลัง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการกระทำนั้นดูมีพลังและ สื่อสารได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

3. Staging

ท่าทางและการแสดงอารมณ์ของตัวละครที่ส่งผลต่อคนดู โดยเป็นวิธีนำเสนอแนวคิดผ่านลักษณะของท่าทางและอารมณ์ของตัวละคร การStagingที่ดีนั้นเราสามารถมองได้จากการดูภาพแบบ Silhouette มองตัวละครให้เป็น Shape ถ้าสามารถรู้ได้ว่าตัวละครนั้นกำลังทำท่าทางอะไรอยู่ แสดงว่าเป็น Stagingที่ดี

4. Straight-ahead action และ Pose-to-pose action

การวาดแอนิเมชันแบ่งออกเป็น 2 เทคนิคย่อย คือ Straight ahead และ Pose to Pose ซึ่งทั้งสองอย่างใช้งานในลักษณะที่แตกต่างกันไป การใช้เทคนิค Straight ahead นั้น เป็นการวาดไปข้างหน้าเรื่อยๆตามจินตนาการของผู้วาด โดยการวาดจะเรียงลำดับจากภาพเริ่มต้น ตามด้วยภาพที่สองและสามไปเรื่อยๆจน

5. Secondary action

หลักของท่ารองที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมกับท่าทางหลัก(Primary action) โดยที่ไม่ขัดหรือแย่งความสำคัญจากท่าทางหลักไป ซึ่งเป็นท่าทางที่เกิดขึ้นโดยปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกายมักจะเกิดขึ้นพร้อมกับท่าทางหลัก

6. Follow-Through และ Overlapping action

ลักษณะของ Follow Through คือการกระทำที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก ประกอบด้วยท่าทาง reaction และมีท่าทางต่อเนื่องที่เพิ่มเติมจาก reaction ออกไปอีก จะต้องเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจาก action ที่ทำไปแล้ว

ส่วนลักษณะของ Overlapping action จะมีความคล้ายคลึงกับ Secondary action แต่ Overlapping action จะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบของตัวละคร เช่น เสื้อผ้า เส้นผม เครื่องประดับ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. Slow-in และ Slow-out

หากสังเกตการเคลื่อนไหวของวัตถุ วัตถุนั้นจะเริ่มต้นการเคลื่อนที่จากช้าและเร็วขึ้นตามลำดับ จนความเร็วคงที่ในระดับหนึ่งและช้าลงเมื่อเริ่มหยุดการเคลื่อนไหวจนกระทั่งหยุด

8. Arcs

หลักการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติที่มักจะเคลื่อนที่ในแนวเส้นโค้งมากกว่าเส้นตรง เช่นการหันหน้า ลักษณะการหมุนของบานประตู

9. Timing and Spacing

หลักข้อสำคัญที่ช่วยสร้างความกระชับของท่าทางในเรื่องของน้ำหนักและขนาดของวัตถุ เช่น วัตถุหรือตัวละครที่มีขนาดตัวค่อนข้างใหญ่ ก็จะมีท่าทางและการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้ากว่าตัวที่มีขนาดเล็กกว่า หนองอารมณ์หรือสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม

10. Exaggeration

หลักของความเกินจริง เป็นหลักการนำเอาแก่นอารมณ์หรือลักษณะท่าทางของตัวละครที่มาขยายให้ดูมากเกินไปจนจริง เพื่อให้ทำให้อารมณ์ดูชัดเจน รุนแรงจนผิดเพี้ยนไปจากปกติ

11. Solid drawing

เป็นการสร้างภาพที่คำนึงถึงมวลของวัตถุในขณะที่มีการเคลื่อนไหว ไม่ให้มวลเพี้ยนไปจากที่มันควรจะเป็น

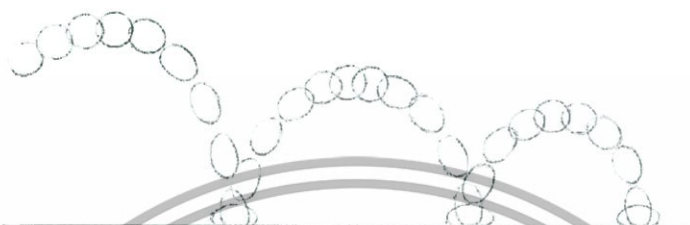
12. Appeal

เรื่องของบุคลิกความแตกต่างของสัดส่วน รูปร่าง ท่าทางของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งลักษณะเฉพาะตัวของตัวละครจะเป็นจุดดึงดูดให้ผู้ชมจดจำตัวละครแม้จะเห็นเป็นเพียงภาพเงาก็ตาม

ซึ่งจากกฎ 12 ข้อนั้นงานแอนิเมชันของข้าพเจ้าจะเน้นในข้อ

1. Squash & Stretch

หลักพื้นฐานที่ใช้สอนหรือฝึกหัดในการสร้างงานแอนิเมชันซึ่งหมายถึงหลักของการหดและยืด เมื่อวัตถุเกิดการเคลื่อนตัว



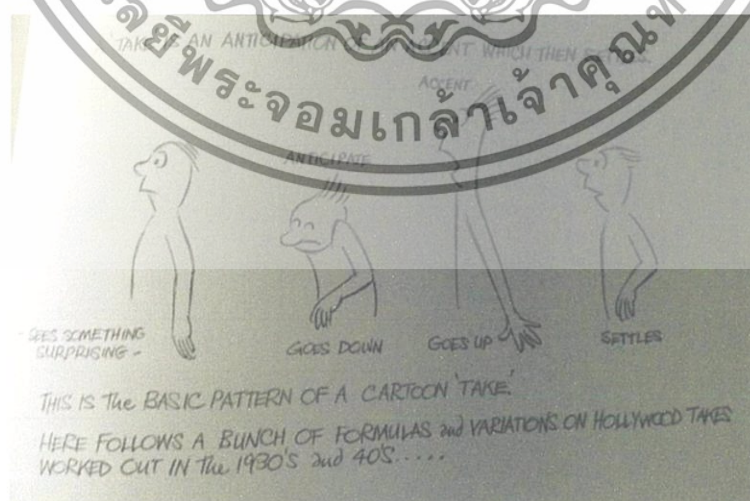
ภาพที่ 2.3 แสดงลักษณะของ Squash & Stretch

ที่มา: http://courses.cs.washington.edu/courses/cse464/11wi/assignments/assignment1/animators_survival_kit_bouncing_ball.png

ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับตัวละครเพื่อให้ตัวละครของข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกสมจริงขึ้นมาในระดับหนึ่ง ดูไม่น่าเบื่อ น่าค้นหา

2. Anticipation

ท่าทางที่เกิดขึ้นแสดงถึงท่าเตรียมตัวหรือเตรียมพร้อมที่จะกระทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ของตัวละคร



ภาพที่ 2.4 แสดงถึง Anticipation ก่อนที่ตัวละครจะตกใจ

ที่มา: https://hannahloughridge.files.wordpress.com/2015/05/img_06371.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การมีท่าเตรียมพร้อมการกระทำสำคัญต่อตัวละครของข้าพเจ้าอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็น Limited Animation การมีท่าทางที่ชัดเจนจะช่วยส่งเสริมการกระทำของตัวละครได้ดี

12. Appeal

เรื่องของบุคลิกความแตกต่างของสัดส่วน รูปร่าง ท่าทางของตัวละครแต่ละตัว



ภาพที่ 2.5 แสดงถึงAppealของตัวละครในเรื่อง Cloudy with Meatball

ที่มา: <http://video-university.87seconds.com/the-12-basic-principles-of-stunning-animation-video//16>

ตัวละครของข้าพเจ้านั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีบุคลิกที่ชัดเจน ดูและน่าจดจำ ซึ่งจะช่วยสนับสนุนในการดำเนินเรื่องของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง



ภาพที่ 2.6 Monsters, INC. กำกับโดย ปีเตอร์ ด็อกเตอร์, ลี อัคริซ และ เดวิด ซิลเวอร์แมน
ที่มา: [https://th.wikipedia.org/wiki/บริษัทรับจ้างหลอน\(ไม่\)จำกัด](https://th.wikipedia.org/wiki/บริษัทรับจ้างหลอน(ไม่)จำกัด)

Monsters, INC เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนวมอนสเตอร์ที่มีหน้าที่หลอกเด็กเอาเสียงกรีดเก็บไว้ที่โรงงาน แต่วันหนึ่งได้นำเด็กมนุษย์กลับมายังโลกมอนสเตอร์ด้วย ตัวเอกจึงต้องคอยซ่อนเด็กไว้แล้วพยายามพาเด็กส่งคืนโลกมนุษย์

การนำมาประยุกต์ใช้

ต้องการแสดงให้เห็นซึ่งความสัมพันธ์ของมอนสเตอร์และเด็กมนุษย์ที่สามารถอยู่ร่วมกันได้รักใคร่ ผูกพันกันได้ แต่แอนิเมชันของข้าพเจ้าจะต่างจากเรื่อง Monsters, INC ตรงที่เรื่องของข้าพเจ้ามอนสเตอร์ต้องการเลี้ยงดูเด็กไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 foster's home กำกับโดย เครก แมคแครกเคน

ที่มา: <http://ernestandcelestine.com/recreation.php?lng=fr> 18

Foster's home ในโลกของบ้านฟอสเตอร์นี้ เพื่อนในจินตนาการเป็นจริงได้ เพราะเด็กๆ จินตนาการเพื่อของพวกเขาออกมาเอง แต่ก็โชคดีที่เด็กๆ น้อยและทิ้งพวกเขาไป พวกเขาเพื่อนในจินตนาการเหล่านั้นเลยต้องถูกทิ้งให้ใช้ชีวิตด้วยตัวเอง

การนำมาประยุกต์ใช้

ข้าพเจ้าได้ชมการ์ตูนของ cartoon network แล้วประทับใจทั้งการออกแบบและการแอนิเมท อยากจะเอามาใช้ในงาน เป็น Limited Animation มีทั้งเทคนิค frame by frame และ Puppet Animation อยู่ร่วมกัน ซึ่งของเรื่อง Foster's Home จะเป็นการใช้โปรแกรม Flash แต่ของข้าพเจ้าจะใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการผลิตงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างตัวละคร

ลักษณะทางกายภาพ (Physical aspect)

ตัวสูงประมาณ 140-150 ซม. รูปร่างท้วมขาสั้นทำให้ดูเทอะทะ ขนสีเหลืองนวลยาวปานกลาง มีขนสีแดงอมส้มลักษณะเป็นวงกลมใหญ่ที่แก้มทั้งสองข้าง ตาสีดำเป็นวงรีขนาดเล็กอยู่ใกล้ๆ ขนสีแดงอมส้ม มีนิ้วมือแค่ 4 นิ้ว มีเล็บสีดำที่คมและแข็งแรงจนสามารถขุดดินได้ การออกแบบตัวละครเป็นแบบ Stylized จะเห็น shape ตัวละครที่ชัดเจน ส่วนระหว่าง คีรีชะ ลำตัว และขา ของตัวละคร จะมีสัดส่วนที่ยาวไม่เท่ากันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological aspect)

ใครรู้

- ไม่สูงส่งกับมนุษย์
- ฉลาด อายากรู้อยากเห็น เมื่อได้ยินเสียงร้องของเด็กจึงได้เดินตามหาต้นตอเสียงด้วยความ
- มีความเป็นมิตร จิตใจอ่อนโยน มีความเห็นใจต่อผู้อื่นทำให้ได้รับอุปการะเด็กที่พบในถังขยะ

ไม่สามารถทำใจปล่อยผ่านไปได้แม้เด็กที่พบจะเป็นมนุษย์ก็ตาม

ลักษณะทางสังคม (Social aspect)

เป็นมอนสเตอร์ที่ปลูกพืชผักผลไม้ ได้มีการพบปะแลกเปลี่ยนสิ่งของกับเพื่อนขามอนสเตอร์ ในหมู่บ้านเล็กๆโดยอ้างอิงหมู่บ้านนี้เหมือนกับอำเภอเชียงคาน ที่มีบรรยากาศที่สงบสุข ไม่วุ่นวายแบบในตัวเมือง มอนสเตอร์มักมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อต้องการหนังสือเกี่ยวกับการเลี้ยงเด็ก หรือต้องการนมเพื่อมาให้เด็กกินก็สามารถไปหาได้จากมอนสเตอร์เพื่อนบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แรงบันดาลใจ

ได้แรงบันดาลใจมาจากชาวไนโซเซียลมีเดียที่มีการทารุณสัตว์ ข้าพเจ้ารู้สึกว่าเป็นเพราะความแตกต่างของเราทำให้ถึงกับเกลียดและลงไม้ลงมือ จึงอยากนำเสนอแนวคิดการอยู่ร่วมกัน ความสัมพันธ์บนความแตกต่างที่อบอุ่น

แนวความคิด (Theme)

ความสัมพันธ์บนความแตกต่าง

เรื่องย่อ (Plot)

มอนสเตอร์ที่ไปพบทารกมนุษย์โดยบังเอิญแล้วนำกลับมาแอบเลี้ยงดูด้วยความรัก โดยไม่ใ้ใครรู้เนื่องจากหมู่บ้านของตนมนุษย์ไม่สงสัยด้วย เนื่องจากมนุษย์มองว่ามอนสเตอร์ดูร้ายไม่น่าคบหา จนกระทั่งวันหนึ่งระหว่างการเล่นสนุก รถเข็นที่มีเด็กอยู่ได้หลุดมือมอนสเตอร์พุ่งไปที่กลางถนน มอนสเตอร์ได้วิ่งเข้าไปช่วยเด็กไว้ ทั้งหมู่บ้านได้มาเห็นและเปลี่ยนความคิด ทำให้หมู่บ้านนี้อยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่อง (Treatment)

ณ หมู่บ้านที่มนุษย์และมอนสเตอร์อาศัยอยู่ร่วมกันแต่ไม่ค่อยลงรอยกัน เพราะมนุษย์มองว่ามอนสเตอร์ดูร้ายไม่น่าคบหา แต่คืนหนึ่งมอนสเตอร์ตัวหนึ่งได้พบกับทารกมนุษย์เกิดความเวทนาจึงเก็บเอามาแอบเลี้ยงที่บ้านของตน

มอนสเตอร์คอยดูแลลูกมนุษย์ไว้และคอยหลบซ่อนลูกมนุษย์จากสายตาเพื่อนบ้าน มอนสเตอร์พยายามปรับตัวและค้นคว้าเกี่ยวกับการดูแลทารกน้อยเพื่อที่จะได้อยู่ดูแลเด็กให้ดีที่สุด จนวันหนึ่งที่ทั้งสองกำลังเล่นรถเข็นกันอยู่ในบ้าน มอนสเตอร์ได้ทำรถเข็นมอนสเตอร์ได้ทำรถเข็นที่มีเด็กน้อยอยู่หลุดมือ

รถเข็นพุ่งออกไปหน้าบ้านและตรงไปติดถนน มอนสเตอร์รีบวิ่งสุดชีวิตไปหาทารกน้อยในขณะนั้นมีรถยนต์กำลังขับมาด้วยความเร็ว เสียงบีบแตรดังไปทั่ว ชาววินาทีชีวิตมอนสเตอร์ได้โดดเข้าไปคว้าตัวทารกสู้อ้อมกอด และเอาตัวเองรับแรงกระแทกจากรถที่พุ่งเข้ามา ประชาชนทั้งหมู่บ้านต่างออกมาดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากนั้นมนุษย์ก็ได้เปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับพวกมอนสเตอร์ และได้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

Screenplay

Scene 1 เปิดเรื่อง

หมู่บ้าน / ภายนอก / ตอนกลางคืน

เห็นสองหมู่บ้านที่อยู่คนละฝั่งกัน

Scene 2 เจอเด็ก

หมู่บ้าน / ภายนอก / ตอนกลางคืน

มอนสเตอร์ที่เดินอยู่บนถนนในหมู่บ้าน เสียงฟ้าร้องบอกถึงฝนกำลังจะตก มอนสเตอร์ได้ยินเสียงเด็กร้องจึงเดินเข้าไปตรงถึงขยะเปิดออกดูแล้วพบเด็กกำลังร้องไห้อยู่ มอนสเตอร์นำเด็กกลับมาที่บ้านด้วย

Scene 3 คืนที่หนึ่ง

บ้าน / ภายใน / ตอนกลางคืน

มอนสเตอร์ส่งเด็กเข้านอนแล้วเดินไปหาหนังสืออ่าน

Scene 4 หนังสือ

หน้าบ้าน / ภายนอก / ตอนเช้า

มอนสเตอร์มารับกล่องพัสดุหน้าบ้าน

Scene 5 อ่านหนังสือ

บ้าน / ภายใน / ตอนเช้า

มอนสเตอร์หยิบหนังสือมาอ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 6 นม

ข้างบ้าน / ภายนอก / ตอนเช้า

มอนสเตอร์เคาะประตูแล้วมอนสเตอร์เพื่อนบ้านเปิดประตูออกมา มอนสเตอร์(ตัวเอก)ยื่นขวดนมให้

Scene 7 อาบน้ำ

บ้าน / ภายใน / ตอนเช้า

มอนสเตอร์ป้อนนมเด็กอยู่แล้วเด็กร้องไห้เพราะถ่ายท้อง มอนสเตอร์พาเด็กอาบน้ำและเปลี่ยนผ้าอ้อมใหม่

Scene 8 นอน

บ้าน / ภายใน / ตอนกลางคืน

มอนสเตอร์นอนกอดเด็กไว้

Scene 9 การเปลี่ยนแปลง

บ้าน / ภายใน / เช้าถึงบ่าย

(Montage) ทารกตื่นมาร้องไห้มอนสเตอร์เปลี่ยนผ้าอ้อมให้อย่างระมัดระวัง ลูบหลังปลอบเด็กร้องแล้วเห็นรอยข่วนจากเล็บตัวเองที่หลังเด็ก มอนสเตอร์ตะไ่บเล็บที่มือตนเอง เด็กร้องตลอดมอนสเตอร์นอนฟังเสียงมีหนังสือปิดหน้า มอนสเตอร์ทำอาหารให้เด็กทาน มอนสเตอร์ตะไ่บเล็บมือ พาเด็กอาบน้ำ มอนสเตอร์ตะไ่บเล็บเท้า เด็กร้องไห้มอนสเตอร์ยื่นตุ๊กตาให้ มอนสเตอร์ยกชามอาหารออกจากโต๊ะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 10 เกิดเรื่อง

บ้าน / ภายใน / ตอนบ่าย

มอนสเตอร์เข็นรถที่มีเด็กอยู่เล่นในบ้าน แล้วสิ้นหนังสือที่พื้นรถเข็นหลุดมือไถลออกนอกประตูไป

Scene 11 วิ่งตาม

บ้าน / ภายนอก / ตอนบ่าย

รถเข็นไถลออกไปทางถนน มอนสเตอร์วิ่งตาม

Scene 12 ช่วยชีวิต

ถนน / ภายนอก / ตอนบ่าย

รถพุ่งชนมาที่เด็กแต่มอนสเตอร์เอาตัวรับไว้แทน ผู้คนและมอนสเตอร์ตัวอื่นต่างมาดูเหตุการณ์

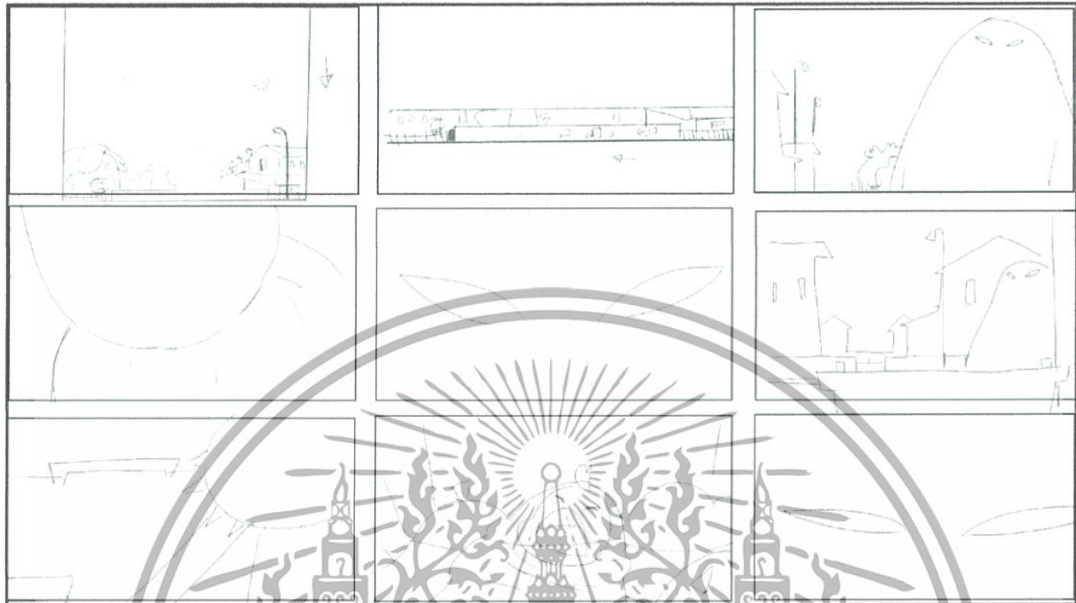
Scene 13 ความทรงจำ

บ้าน / ภายใน / ตอนเช้า

ผู้หญิงถือรูปมอนสเตอร์แล้ววางลงบนโต๊ะ เธอเดินออกไปข้างนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard

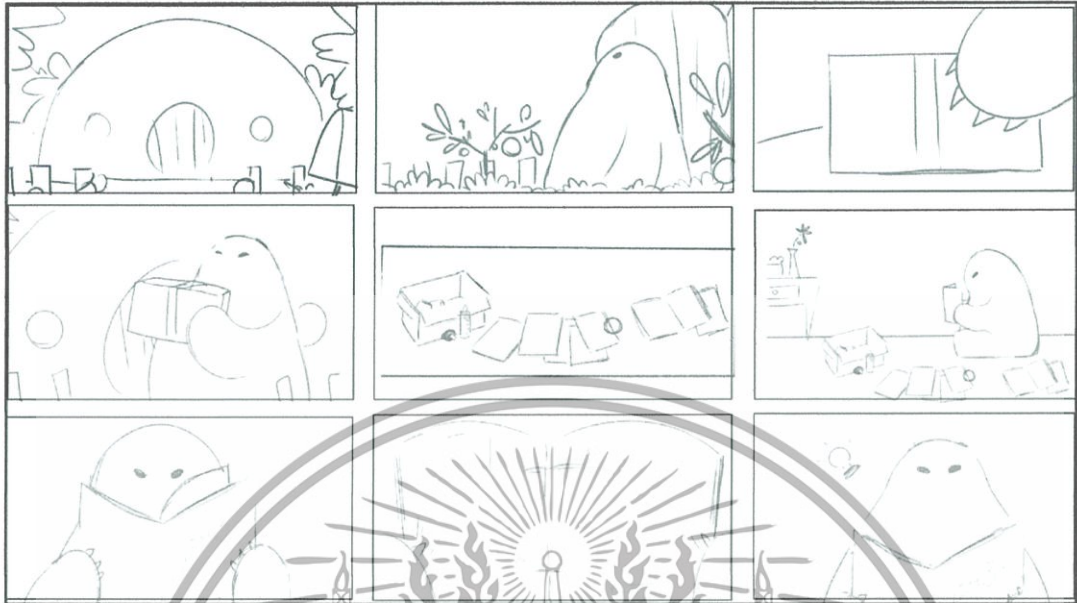


ภาพที่ 3.1 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

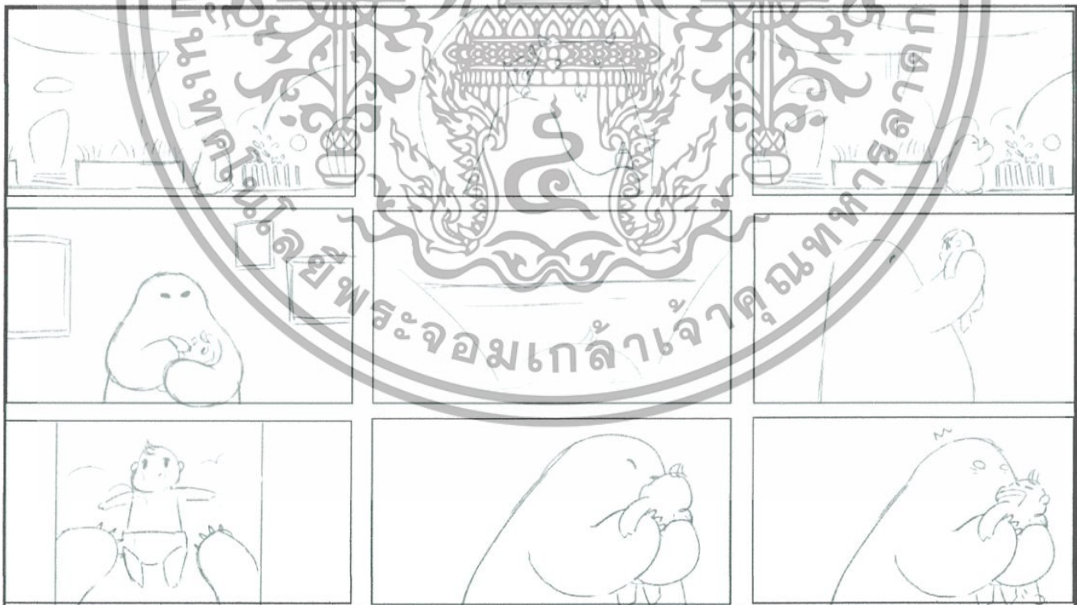


ภาพที่ 3.2 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

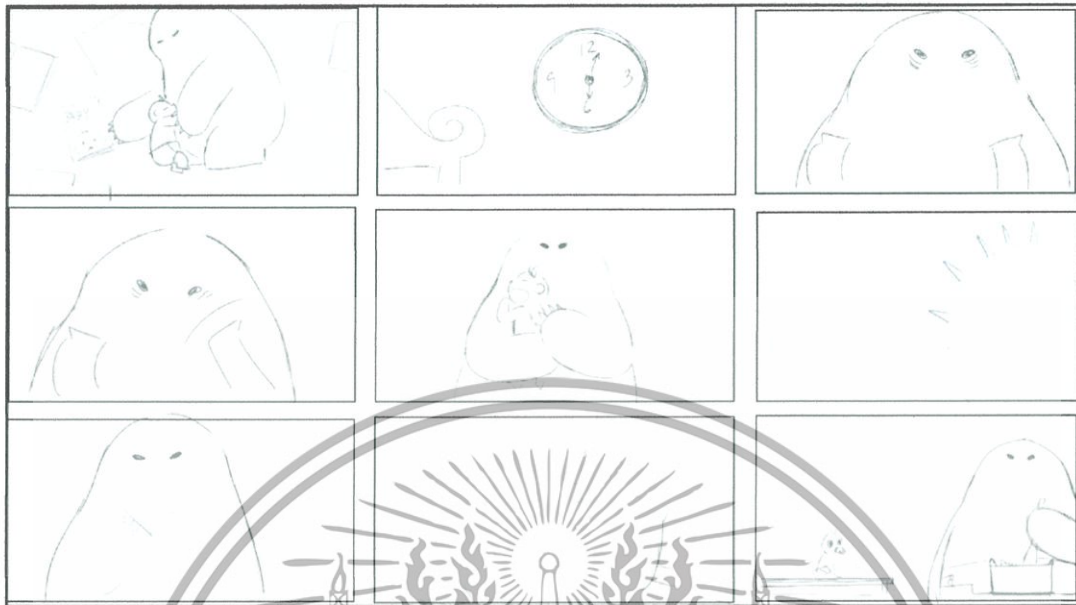


ภาพที่ 3.3 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

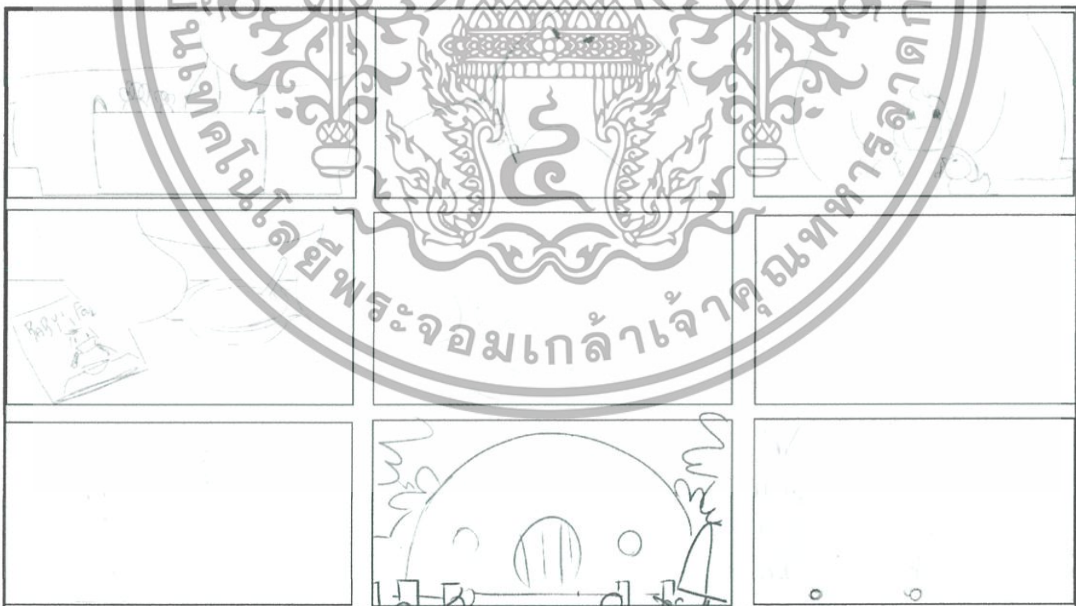


ภาพที่ 3.4 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

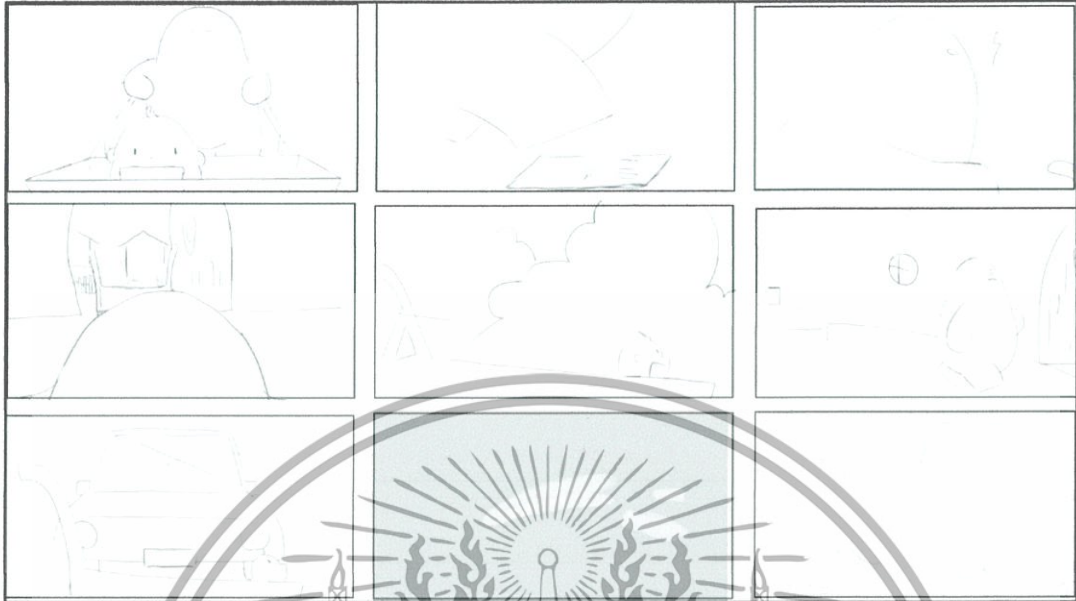


ภาพที่ 3.5 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559



ภาพที่ 3.6 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559



ภาพที่ 3.8 Storyboard ภาพยนตร์แอนิเมชัน Mama Monster,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

Pre – Production

การเตรียมงานสร้างในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ผ่านกระบวนการในการคิด เพิ่มเติม และแก้ไขอยู่หลายครั้ง การวางแผนการทำงานนั้นจึงต้องรัดกุมและแม่นยำเป็นอย่างมาก เพื่อให้งานในกระบวนการงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นไปได้อย่างราบรื่นและตรงตามเวลาที่กำหนด

การออกแบบตัวละคร

Monster

เป็นเพศหญิงที่ดูน่ารัก ตัวใหญ่เทอะทะ บุคลิกเป็นที่รักของบุคคลที่พบเจอ มีความเมตตา ใจดี ใช้ชีวิตอยู่กับการปลูกสวน และอ่านหนังสือเป็นงานอดิเรก มีเล็บยาวแหลมขุดดินได้ มีสายตาที่ดีแม้ในเวลากลางคืน



ภาพที่ 4.1 ภาพการออกแบบตัวละคร Monster ในช่วงต้น, รัชฎานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในรูปแบบต่อมาจึงตัดสินใจเลือกตัวละครเซตบนสุดเพราะมีรูปร่างที่ผู้คนพบเห็นแล้วเอ็นดู เป็นที่ชื่นชอบ และดูเป็นมิตร นำมาพัฒนาต่อในรูปแบบต่างๆ



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวละครแบบสุดท้ายและตัวละคร Monster ที่ลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์,
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Baby

เด็กสาวตัวน้อยที่ถูกถอดทิ้ง มีความน่ารักน่าเอ็นดู สดใสร่าเริง



ภาพที่ 4.4 ภาพออกแบบตัวละคร Baby ในช่วงต้น, ญัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เนื่องด้วยตัวละคร Monster มีสีค่อนข้างอ่อนจึงต้องปรับสีตัว Baby ให้เข้มข้น

ภาพที่ 4.5 ภาพออกแบบตัวละคร Baby และลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์, ญัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล,

2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก

ฉากบ้าน

เลือกใช้บ้านที่มีพื้นที่ใช้สอยรอบๆในการปลูกสวน มีความอุดมสมบูรณ์ของต้นไม้ เป็นที่ทำจากดิน



ภาพที่ 4.6 บ้านที่ออกแบบให้ใช้เป็นบ้านของตัวละครหลัก, ฌ์ฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

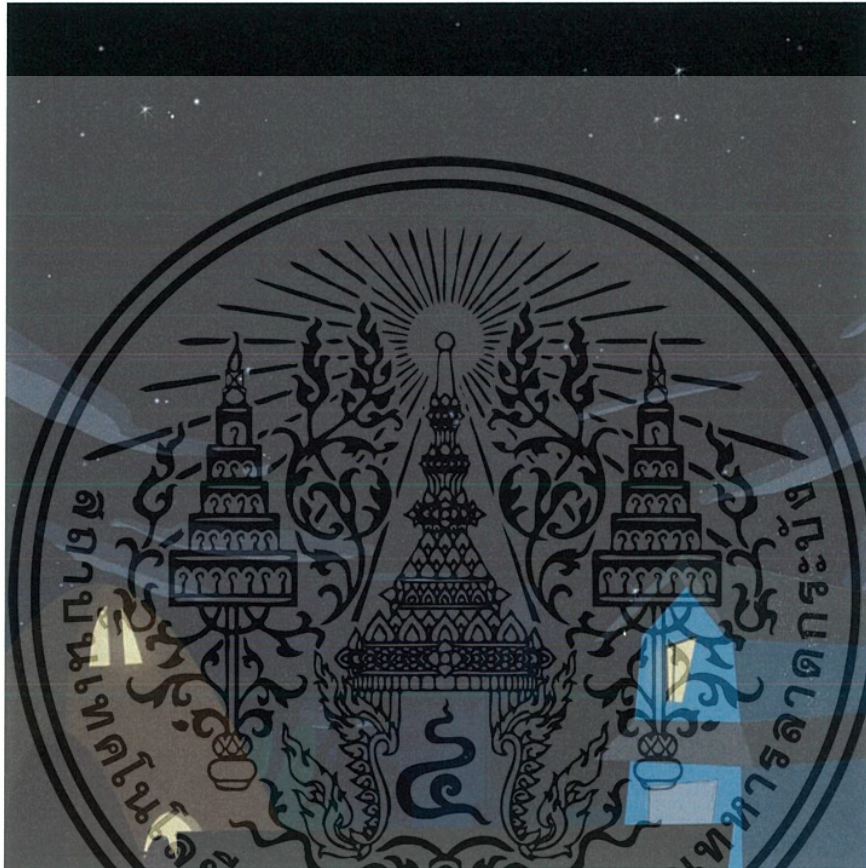
โดยตัวบ้านถูกออกแบบมาให้ไม่ซับซ้อน บ้านเป็นทรงครึ่งวงกลม ไม่มีการกั้นห้องเป็นสัดส่วนที่ชัดเจน

ภาพที่ 4.7 ฉากห้องของตัวละครหลัก, ฌ์ฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากในหมู่บ้าน

การที่ Monsters กับมนุษย์ ไม่ถูกกันทำให้บ้านแยกกันอยู่คนละฝั่งถนน



ภาพที่ 4.8 ภาพฉากหมู่บ้าน, รัชชานันต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบภาพ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการให้ภาพที่ออกมาดูสดใส จึงเลือกใช้สีที่มีคั้งจมนเกินไป เน้นสีเขียวและฟ้า



ภาพที่ 4.9 ภาพบรรยากาศบ้านฝั่ง Monsters, ฦัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ Animatic

การทำ Animatic นั้นจะช่วยให้เราได้เห็นภาพรวมของแอนิเมชันได้อย่างชัดเจน โดยการนำเอา Story board ทั้งหมด มาต่อกันแล้วเรียงเป็นวิดีโอแล้วจึงใส่เสียงลงไป การทำ Animatic นั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อกำหนดจังหวะของช็อตและการเคลื่อนไหวของตัวละคร ช่วยกำหนดเวลาโดยรวมของแอนิเมชัน ช่วยโค๊ดเรื่องเสียง การเรียงลำดับภาพ ซึ่งที่กล่าวมานี้ช่วยไม่ให้เกิดปัญหาตามมาระหว่างการทำขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิต

หลังจากที่ได้ภาพจากการทำ Animatic แล้ว นำภาพจาก Animatic หรือ Storyboard มาวาดเป็นลายเส้นในโปรแกรม Manga Studio เพื่อนำมาเป็น Key Pose ในช็อตนั้น ๆ โดยการวางภาพจาก Animatic แล้วสร้าง Layer ขึ้นมาใหม่ แล้ววาดทับลงไป



ภาพที่ 4.10 การวาดเส้นทับลงบนภาพที่ใช้ใน Animatic โดยโปรแกรม Manga Studio, ญัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ได้จะออกมาตามบริษัทที่เราเลือก โดยโปรแกรม Manga Studio นั้นจะมีแถบเครื่องมือบริษัทให้เลือกอยู่ซ้ายมือ

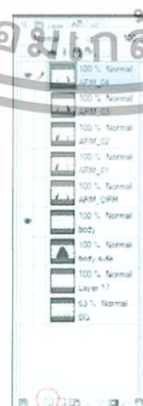


ภาพที่ 4.11 การตั้งค่าบริษัทจากโปรแกรม Manga Studio, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate)

ในการเขียนภาพเคลื่อนไหวนั้นจะต้องมีการคำนึงอยู่เสมอว่าการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวแบบใด โดยข้าพเจ้าจะเลือกใช้วิธีแบบ Pose to Pose กับคนและสัตว์ประหลาด โดยเริ่มต้นจากการวาดจุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหว ต่อมาให้วาดจุดสิ้นสุดของการเคลื่อนไหวนั้น

โดยในการตั้ง Layers หลักไว้บนกับล่าง และสร้าง Layers ใหม่ขึ้นมาตรงกลางเพื่อ Animate



ภาพที่ 4.12 ปุ่มที่ไว้สร้าง Layers จากโปรแกรม Manga Studio, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลงสีด้วยโปรแกรม Manga Studio

การลงสีใน Manga Studio นั้นจะมีแท็บสีให้เลือกทางซ้ายมือ



ภาพที่ 4.13 หน้าต่างพาเลทสีจากโปรแกรม Manga Studio, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

เลื่อนแถบที่ไปในสีที่เราต้องการ และกดเครื่องมือ Pen ในการตัดเส้นและลงสีได้เลย



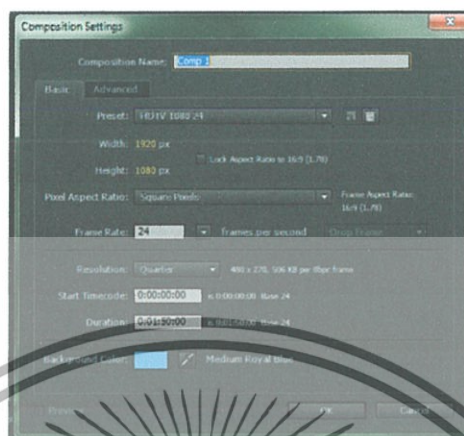
ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างเครื่องมือลงสีจากโปรแกรม Manga Studio, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

ขั้นตอนหลังการผลิต

การแปลงภาพเป็นวิดีโอ

การ Export ภาพในโปรแกรม Manga Studio นั้นทำได้โดยการ เลือกที่ File > Save เลือกสกุลไฟล์เป็น PSD เพื่อนำเรียงในโปรแกรม Adobe After Effects ได้ง่าย

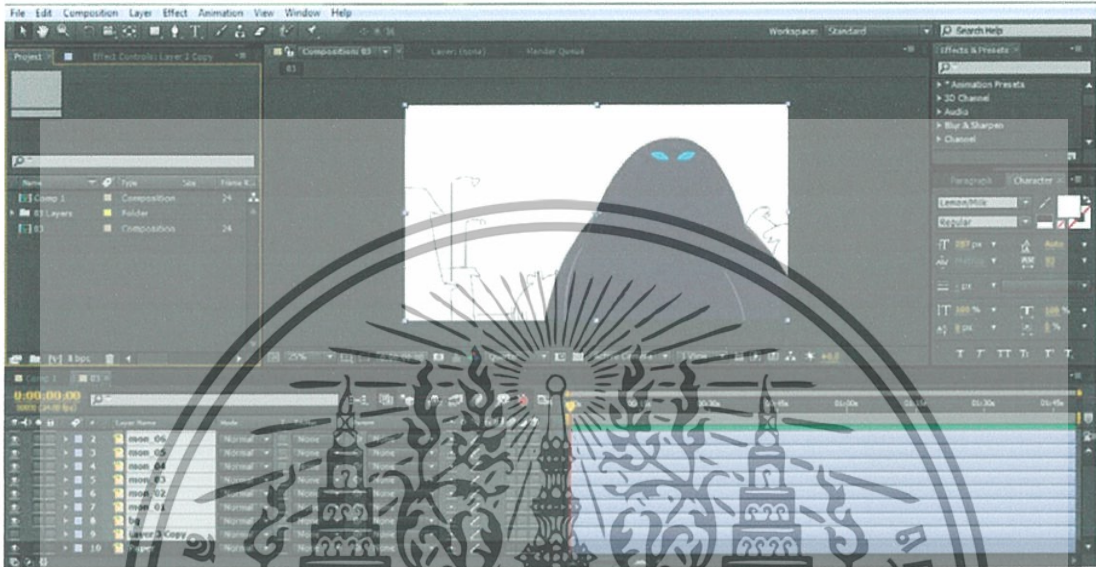
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ภาพการตั้งค่า Composition ในโปรแกรม Adobe After Effects, วิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

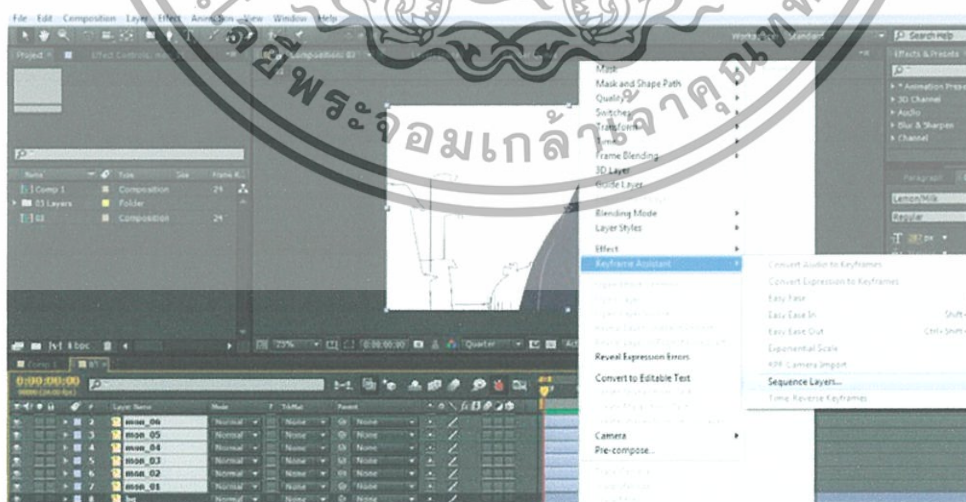
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลากไฟล์ PSD มาใส่ใน Comp ที่เราสร้างขึ้น



ภาพที่ 4.18 ภาพการทำงานในโปรแกรม Adobe After Effect, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

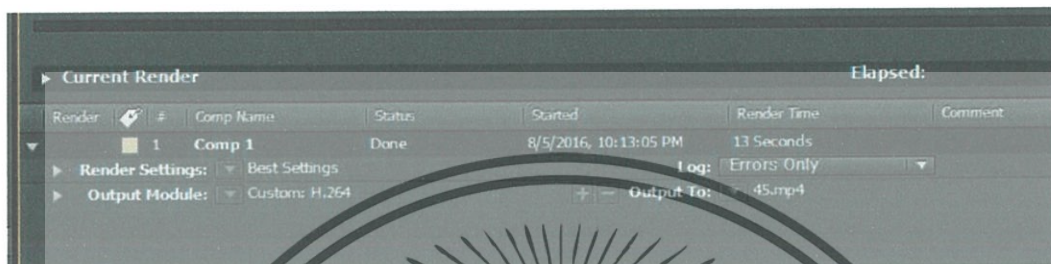
กดคณุม Layers ทั้งหมดและปรับ Key frame เป็น 2 Frame คลิกขวา เลือกไปที่ Keyframe assistant > Sequence Layers



ภาพที่ 4.19 ภาพการปรับ Keyframe ในโปรแกรม Adobe After Effect, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ไปที่ Composition > Add to Render Queue จากนั้นปรับ Output Module ให้เป็น H264 และตั้งชื่อไฟล์และสถานที่เก็บไฟล์ให้เรียบร้อย จากนั้นกด Render



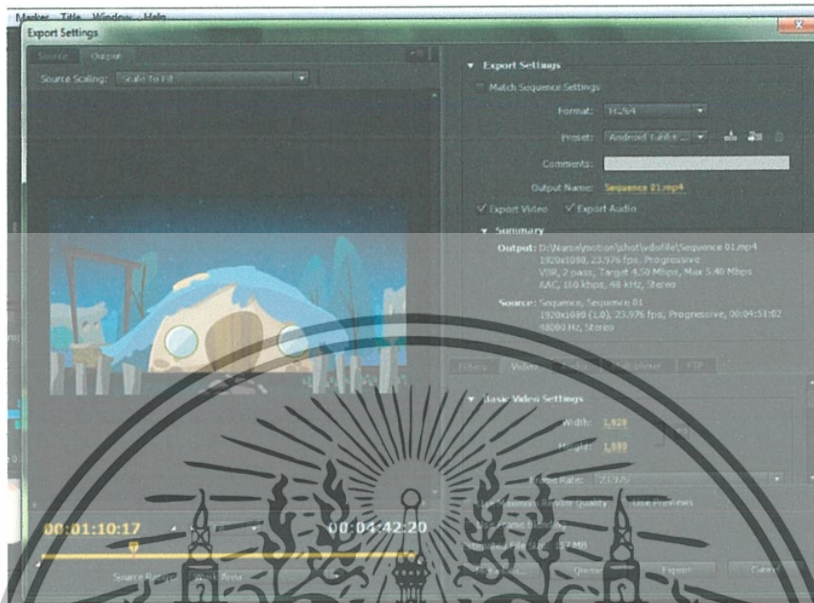
ภาพที่ 4.20 ภาพการตั้งค่า Render Queue ในโปรแกรม Adobe After Effects, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

เมื่อเรนเดอร์เสร็จสิ้นแล้ว นำไฟล์วิดีโอ ไปตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ตาม Timing ใน Animatic ที่เราทำเอาไว้จากนั้นปรับแต่งให้เรียบร้อย แล้ว Render ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 4.21 ภาพการตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro, ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 ตั้งค่า Export ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro; ณรูปภาพที่ ตั้งต้นทศ, 2560

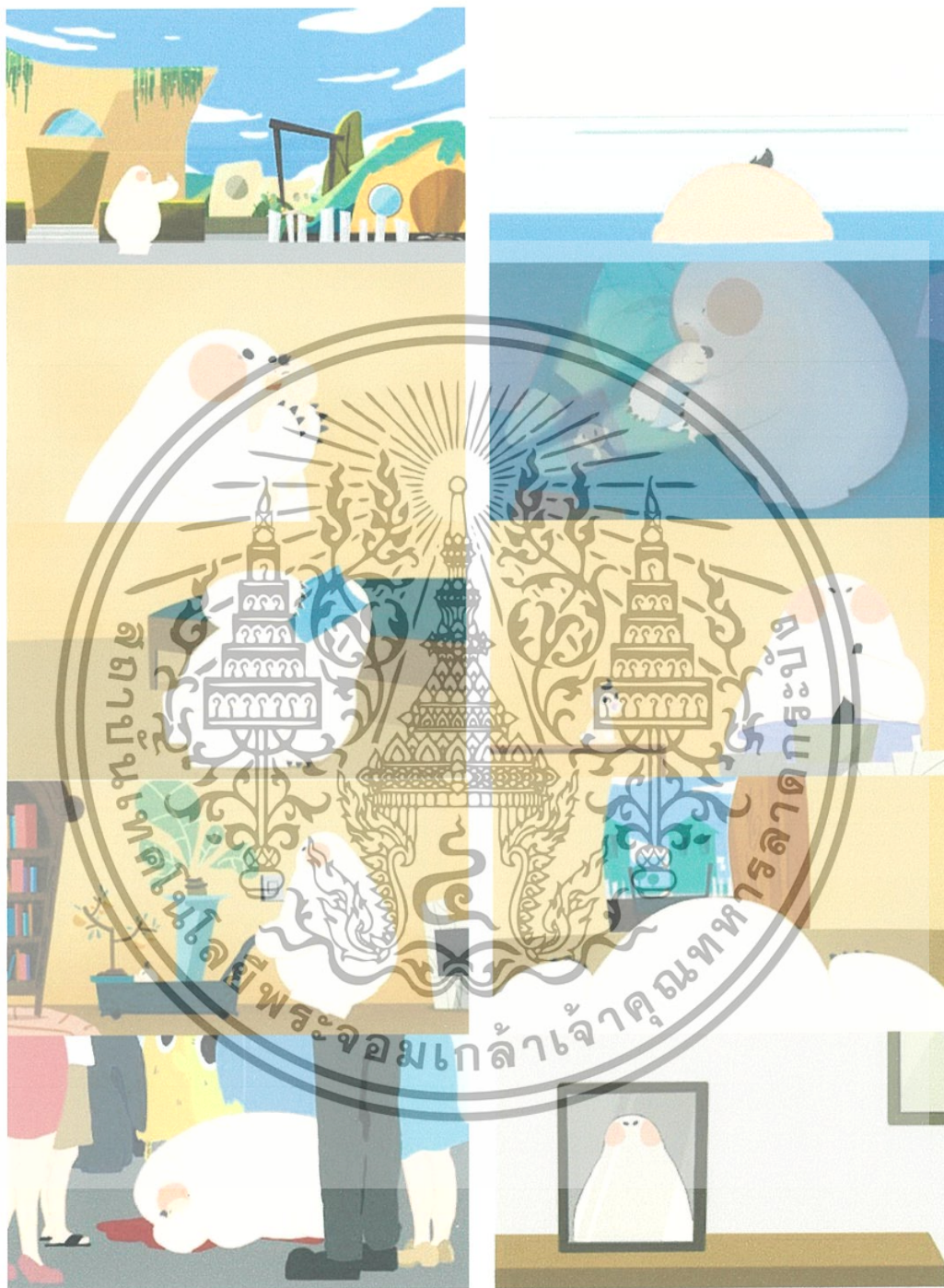
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Mama Monster”



ภาพที่ 4.23 – 4.32 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Mama Monster”(1),
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.33 – 4.32 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Mama Monster”(2),
ณัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปของการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์เล่มนี้ ได้มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สีและการออกแบบสไตล์กราฟิก ผลที่ได้น่าพึงพอใจ แม้อิเซนรูปทรงยังดูรูปร่างไม่ชัดเจนเท่าไรแต่บรรยากาศภาพ และสี ค่อนข้างลงตัว การสร้างแอนิเมชันเรื่อง Marna Monster ทำให้ได้รู้ถึงความสามารถของตัวเองในการใช้สีที่พัฒนาได้มากกว่าเดิมเมื่อมีแบบอย่างที่ดี ถึงแม้งานจะดูเรียบง่าย แต่ก็ค่อนข้างใช้เวลาเพราะต้องการศึกษาสไตล์งานนี้อย่างลึกซึ้ง ด้วยการศึกษาหาสไตล์งานที่ชอบลึบการขีดเส้นไอเดียทำให้ผลงานชิ้นนี้เสร็จอย่างน่าพอใจ

ข้อเสนอแนะในการทำงาน

ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนการเตรียมงาน ปัญหาแรกคือเนื้อเรื่องแนวนั้นมักจะต้องเป็นเรื่องยาวซึ่งเราต้องมากระชับใจความของหนังเรื่องนี้จนสามารถเล่าออกมาให้ระยะเวลาอันสั้นได้ ปัญหาส่วนใหญ่คือการออกแบบ เนื่องจากเรื่องนี้จำเป็นต้องใช้การออกแบบช่วยเหลือเรื่องอย่างมากทำให้ต้องคอยแก้ไขในหลายๆอย่าง เช่น รูปทรง, สีที่ใช้, คำน้าหนัก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต

เนื่องจากสไลด์งานดูเรียบง่ายกว่าแบบอื่นทำให้ข้าพเจ้าชะล่าใจว่างานจะไม่ซับซ้อน แต่พอมาลงมือทำจึงรู้ว่าใช้เวลามากกว่าที่คิด เพราะข้าพเจ้าเลือกตัดสีขอบเส้นเป็นสีตามตัวละครไม่ใช่เส้นสีดำเพียงสีเดียว จึงเสียเวลาไปมากกับส่วนนี้ อีกอย่างคือการ Animate โดยใช้สองเทคนิคพร้อมกันคือ Frame by Frame กับ Puppet เมื่อ Timing ออกมาไม่ดีพอ ต้องย้อนกลับไปแก้ไขใหม่ทั้งสองเทคนิค

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

- เมื่อล้าจากการทำงานควรออกไปเดินเล่นข้างนอกห้อง พักสายตาจากงาน
- การทำงานในช่วงเวลากลางคืน งานจะไม่มีประสิทธิภาพเท่าทำงานเวลากลางวัน
- ควรสำรองไฟล์ทุกครั้ง กดเซฟตลอดเวลา เพื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ศุภชัย อารีรุ่งเรือง. สุนทรียภาพของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย [ออนไลน์]. สืบค้น

24 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://human.tru.ac.th/b_tech/supachai1.pdf

จรรณี อารีรุ่งเรือง. ฐานข้อมูลสถานภาพผู้สร้างงานแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน [ออนไลน์]. สืบค้น

25 กันยายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://cosci.swu.ac.th/article/๐%20เทด.pdf> Pixar Animation Studio. Stylized Animation By Example [ออนไลน์]. สืบค้น

9 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://graphics.pixar.com/library/%20ByExampleStylization/paper.pdf>
 สุรพล บุญถือ. หลักพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับสร้างแอนิเมชัน [ออนไลน์]. สืบค้น 9 ตุลาคม 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://polotoon.blogspot.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล ญัฐกานต์ ตั้งรัตนกุล
 ที่อยู่ 608/13 ถ.หทัยราษฎร์ แขวงบางชัน
 เขตคลองสามวา กทม.10510
 E-mail : cas_siopeia@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549 ระดับชั้นประถมศึกษา
 โรงเรียนบ้านบางกะปิ

พ.ศ. 2555 ระดับชั้นมัธยมศึกษา
 โรงเรียนสตรีศรีนครินทร์บ่อแก้ว

พ.ศ. 2559 ระดับการศึกษาปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
 สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้