



อนิเมชัน ชีวิตก็เหมือนเกม

Animation The Game Likes Life

จัดทำโดย

นายสวัสดิ์วรุษ	สำเภาพ่อค้า
นายกฤษณศาสตร์	สิงห์หา

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ

ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการภาษาไทย อนิเมชัน ชีวิตก็เหมือนเกม
ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Animation The Game Likes Life
โดย 1. นายสวัสดิวรรณ สำเภาพ้อคำ
2. นายกฤษณศาสตร์ สิงห์หา

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสารโครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยี
อรรถวิทย์พัฒนศึกษา (ATC.)

(อาจารย์ธนาวุฒิ วิชัย)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์)
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ดิฐประพงษ์ สุวรรณศาสตร์)
หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	อนิเมชัน ชีวิตก็เหมือนเกม	
	Animetion The Game Likes Life	
ผู้จัดทำโครงการ	นายสวัสดิวรณ	สำเภาพ่อค้า
	นายกฤษณศาสตร์	สิงห์หา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธนาวุฒิ	วิชัย
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ฐิตีรัตน์	นัยพัฒน์
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ ปีการศึกษา 2562	

บทคัดย่อ

การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การประกอบคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม AdobeFlash CS6 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ชีวิตก็เหมือนเกมโดยใช้โปรแกรม AdobeFlash CS6 และ เพื่อเป็นการต่อยอดโปรแกรมจากที่เคยศึกษามาโดยตลอดหลักสูตร ใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยสำรวจความคิดเห็นจากการจัดกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยความคิดเห็นในด้านความถูกต้องของเนื้อหา สาระ ความเหมาะสมในด้านต่างๆ คือ ตัวหนังสือที่อ่านง่าย ความชัดเจนของรูปภาพ และแอนิเมชันที่ใช้จำนวนแอนิเมชัน และรูปแบบการจัดวางเนื้อหาสาระ สะดวกในการใช้ปุ่มคำสั่งและเสียงที่ใช้ ความสอดคล้องของแอนิเมชันกับเนื้อหาสาระ และ จุดประสงค์การเรียนรู้

ผลของการวิเคราะห์โดยสรุป เนื้อหาของอนิเมชันเรื่องนี้สามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานได้ดี และ สามารถให้ข้อคิดและให้แนวทางการดำเนินชีวิตในชีวิตประจำวันได้จริง

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการอนิเมชันนี้ด้วยความตั้งใจและความพยายาม โดยได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงการฉบับนี้ ขอขอบคุณคณะอาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่าน ที่คอยให้คำแนะนำ ตรวจสอบเอกสาร ซึ่งนำไปสู่การแก้ไขปรับปรุงให้โครงการออกมาได้ถูกต้องมากที่สุด

โครงการระบบการอนิเมชัน ชีวิตก็เหมือนเกม ในการออกแบบอนิเมชันและปรับแต่งให้ภาพและเสียงที่มีความน่าสนใจมากขึ้นนั้น ได้มีเพื่อน ๆ ปวส.2/5 และ ปวส.2/11 ที่คอยให้คำแนะนำ และติชมโครงการของคณะผู้จัดทำ ให้ทราบถึงขอบกพร่องของโครงการ

สุดท้ายนี้กลุ่มคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการที่ทำให้คณะผู้จัดทำได้ศึกษาหาความรู้ ได้พัฒนาตนเองจึงทำให้ได้ประสบความสำเร็จในการจัดทำโครงการนี้ขึ้นมา ถ้าไม่มีพวกท่านทั้งหลายทางคณะก็ไม่ว่าจะสามารถมาถึง ณ จุดๆนี้ได้หรือเปล่า ขอขอบคุณทุกคน

คำนำ

การจัดทำโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ รหัสวิชา 3204-8501 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการประเภท อนิเมชัน ชีวิตก็เหมือนเกม โดยมีการสร้างอนิเมชันเพื่อนำเสนอผลงานแก่ผู้ที่สนใจในการรับชมอนิเมชันที่ทางคณะผู้จัดทำได้ทำขึ้นมานั้น ประกอบไปด้วยอนิเมชันภาพและเสียงเพื่อเป็นตัวอย่างให้เห็นถึงการสร้างอนิเมชัน เพื่อให้เข้าใจโครงสร้างของอนิเมชันและเพื่อให้คนที่สนใจในการสร้างอนิเมชันเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวัน สร้างอนิเมชันอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาการสร้างอนิเมชันไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือประกอบเป็นอาชีพรายได้เสริม

หากโครงการนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำ ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ และจะดำเนินการพัฒนาผลงานทางด้านคอมพิวเตอร์ให้พัฒนาให้ดีขึ้นไป

คณะผู้จัดทำ

25 มกราคม 2562

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 แผนการดำเนินงาน	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้	4
1.7 งบประมาณในการดำเนินการ	4
บทที่ 2 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ระบบงานในปัจจุบัน	5
2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน	6
2.3 ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง	6
2.4 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงาน	16
บทที่ 3 การออกแบบงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์	
3.1 การออกแบบ Story Board	18
3.2 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)	29
3.3 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)	30

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การพัฒนานิเมชั่น ชีวิตก็เหมือนเกม	
4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้	31
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา	31
4.3 วิธีการเข้าโปรแกรม	32
บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ	
5.1 สรุปผลโครงการ	43
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน	43
5.3 สรุปการดำเนินงานจริง(Gantt Chart)	44
5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	45
บรรณานุกรม	46
ภาคผนวก	
- ใบขอเสนออนุมัติโครงการระบบคอมพิวเตอร์ (ATC.01)	47
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02)	48
- ใบขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)	49
- ใบขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)	50
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)	51
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)	52
- ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสารบทที่ 4-5 (ATC.06)	53
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	54

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.4 วงจรสี่	8
รูปที่ 2.5 แสดงถึงสีโทนร้อนและโทนเย็น	9
รูปที่ 2.6 ความหมายของสีและอารมณ์	11
รูปที่ 2.7 เส้นตั้งหรือเส้นดิ่ง	14
รูปที่ 2.8 เส้นตรง	14
รูปที่ 2.9 เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม	14
รูปที่ 2.10 เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก	15
รูปที่ 2.11 เส้นโค้งแบบคลื่น	15
รูปที่ 2.12 เส้นโค้งแบบก้นหอย	15
รูปที่ 2.13 เส้นประ	15
รูปที่ 3.1 Storyboard ฉากเริ่มเรื่อง	18
รูปที่ 3.2 Storyboard ฉากโหด	18
รูปที่ 3.3 Storyboard ฉากบรรยาย	19
รูปที่ 3.4 Storyboard ฉากตื่น อาบน้ำ ไปโรงเรียน	19
รูปที่ 3.5 Storyboard ฉากบรรยาย	20
รูปที่ 3.6 Storyboard ฉากบรรยาย	20
รูปที่ 3.7 Storyboard ฉากเจอกลุ่มเพื่อนในห้อง	21
รูปที่ 3.8 Storyboard ฉากเดินเข้าไปในกลุ่ม	21
รูปที่ 3.9 Storyboard ฉากสบากับเพื่อน	22
รูปที่ 3.10 Storyboard ฉากเพื่อนชวนเล่นการพนัน	22
รูปที่ 3.11 Storyboard ฉากตัวเลือก (ตกลง)	23
รูปที่ 3.12 Storyboard ฉากตัวเลือก (ปฏิเสธ)	23
รูปที่ 3.13 Storyboard ฉากเราโดนอาจารย์ดู	24
รูปที่ 3.14 Storyboard ฉากเราโดนอาจารย์ดู (เราไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์)	24
รูปที่ 3.15 Storyboard ฉากเรียนหนังสือ	25
รูปที่ 3.16 Storyboard ฉากแสดงคำเตือนก่อนตัวเลือกย้อนกลับ (หลังตัวเลือกตกลง)	25
รูปที่ 3.17 Storyboard ฉากให้กลับไปเล่นซ้ำ (หลังตัวเลือกตกลง)	26

สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 3.18 Storyboard ฉากหมดเวลาเรียน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)	26
รูปที่ 3.19 Storyboard ฉากเดินกลับบ้าน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)	27
รูปที่ 3.20 Storyboard ฉากท้องฟ้า (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)	27
รูปที่ 3.21 Storyboard ฉากบรรยาย	28
รูปที่ 3.22 Storyboard ฉากจบและแนะนำตัวผู้จัดทำ	28
รูปที่ 4.1 ไปที่ไฟล์ Animation.swf แล้วดับเบิ้ลคลิกเพื่อเปิด	32
รูปที่ 4.2 ฉากเริ่มเรื่อง	32
รูปที่ 4.3 ฉากโหลด	33
รูปที่ 4.4 ฉากบรรยาย	33
รูปที่ 4.5 ฉากตื่น อาน้ำ ไปโรงเรียน	34
รูปที่ 4.6 ฉากบรรยาย	34
รูปที่ 4.7 ฉากบรรยาย	35
รูปที่ 4.8 ฉากเจอกลุ่มเพื่อนในห้อง	35
รูปที่ 4.9 ฉากเดินเข้าไปในกลุ่ม	36
รูปที่ 4.10 ฉากสบากับเพื่อน	36
รูปที่ 4.11 ฉากเพื่อนชวนเล่นการพนัน	37
รูปที่ 4.12 ตัดสินใจเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องด้วยตัวเลือกที่ผู้ใช้เลือกเอง	37
รูปที่ 4.13 ฉากเราโดนอาจารย์ดู	38
รูปที่ 4.14 ฉากแสดงคำเตือนก่อนตัวเลือกย้อนกลับ (หลังตัวเลือกตกลง)	38
รูปที่ 4.15 ฉากให้กลับไปเล่นซ้ำ (หลังตัวเลือกตกลง)	39
รูปที่ 4.16 ฉากเราโดนอาจารย์ดู (เราไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์)	39
รูปที่ 4.17 ฉากเรียนหนังสือ	40
รูปที่ 4.18 ฉากหมดเวลาเรียน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)	40
รูปที่ 4.19 ฉากเดินกลับบ้าน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)	41
รูปที่ 4.20 ฉากท้องฟ้า (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)	41
รูปที่ 4.21 ฉากบรรยาย	42
รูปที่ 4.22 ฉากจบและแนะนำตัวผู้จัดทำ	42

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1.1 ตารางแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 ตารางงบประมาณการดำเนินงาน	4
ตารางที่ 5.1.1 ตารางสรุปขนาดโปรแกรม	43
ตารางที่ 5.2 ตารางสรุปเวลาการทำงานจริง (Gantt Chart)	44
ตารางที่ 5.3 ตารางสรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	45

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลังความเป็นมา

อนิเมชัน ก็มีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า Anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมา อนิเมชันก็มีความหมายตามที่เรารู้จักกันในปัจจุบันนี้ ก็คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อยๆซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็ว มากกว่าหรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบัน 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที --NTSC) ส่วน อนิเม ก็เป็นคำอีกคำหนึ่งที่ใช้กันบ่อยๆ นั้น ก็เป็นคำที่ ญี่ปุ่น เรียกอนิเมชันกันแบบย่อๆ อนิเมชันจะเน้นการเล่าเรื่องมากกว่า ภาพเคลื่อนไหว ความเป็นมาของอนิเมชันในแต่ละพื้นที่ของโลกก็มีพัฒนาการที่ไม่เหมือนกัน

เนื่องด้วยในปัจจุบันนี้การใช้ชีวิตที่มีตัวเลือกให้เราได้เลือกอย่างมากมายเป็นเรื่องที่เราต้องตัดสินใจไม่ว่าจะ ถูก หรือ ผิด ก็ตาม ซึ่งนั่นจึงไม่ได้ต่างจากเกมมากนักที่มักจะมีตัวเลือกให้เราได้เลือกแต่มันก็ไม่ได้บังคับว่าเราต้องทำอะไรเกมนั้นจึงเป็นตัวเลือกที่เรา นำมาใช้ในการเปรียบเทียบการใช้ชีวิตประจำวันจึงได้จัดทำสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ในรูปแบบของแอนิเมชันขึ้นเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ด้วยภาพประกอบและเสียงบรรยาย

ทั้งนี้ทางคณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แอนิเมชันเรื่องนี้จะประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อยและหวังอีกว่าแอนิเมชันภายในสื่อจะให้ความสนุกและเพลิดเพลินแก่ผู้รับชมรวมทั้งยังได้รับความรู้ในการใช้ชีวิตที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ศึกษาอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

- 1.1 เพื่อศึกษาใช้โปรแกรม Adobe Flash cs6
- 1.2 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการในการใช้ชีวิต
- 1.3 เพื่ออธิบายถึงการใช้ชีวิต

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1. สามารถทำแอนิเมชันได้จริง
2. สามารถสร้างตัวละครที่มีการขยับเหมือนจริงได้
3. มีการสร้างโลโก้ให้กับตัวการ์ตูน
4. มีการใส่เสียงให้กับการ์ตูน
5. ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash cs6
2. มีความรู้ที่ถูกต้องและชัดเจนเกี่ยวกับการใช้ชีวิต
3. เป็นสื่อการเรียนการสอนในการใช้ชีวิตในรูปแบบแอนิเมชันที่สมบูรณ์

1.5 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
อบรมการทำโครงการนักศึกษาปวช. 3 และปวส.2		↔															11-12 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อ ATC.01โครงการ รอบที่ 1 เอกสารบทที่1		↔															14 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1			↔														17 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														19 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														21 มิถุนายน 62
ลงทะเบียนหัวข้อออนไลน์ เสนอ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ATC.02			↔														18-30 มิถุนายน 62
ส่งเอกสารบทที่ 2 (ATC.04-05)						↔											8-14 กรกฎาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 3 (ATC.04-05)							↔										15-31 กรกฎาคม 62
สื่อนำเสนอโครงการ (รอบเอกสาร บทที่ 1-3) ปวช.3 และปวส.2 ATC.03 ครั้งที่ 1 (PPT)										↔							17 สิงหาคม 62
ประกาศผลสอบ (รอบเอกสาร)											↔						22 สิงหาคม 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50% (ATC.04-05)													↔				9-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60% (ATC.04-05)														↔			16-22 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70% (ATC.04-05)															↔		23-30 กันยายน 62
รายการ ภาคเรียนที่ 2	พฤศจิกายน 62				ธันวาคม 62				มกราคม 63				กุมภาพันธ์ 63				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 90% (ATC.04-05)	↔																1-8 พฤศจิกายน 62
ส่งความคืบหน้า 100% (ATC.04-05)	↔																9-13 พฤศจิกายน 62
สื่อนำเสนอโครงการ (รอบ โปรแกรม) ระดับ ปวส.2 ATC.03 ครั้งที่ 2		↔															16 พฤศจิกายน 62
สื่อนำเสนอโครงการ (รอบ โปรแกรม) ระดับ ปวช.3 ATC.03 ครั้งที่ 2				↔													30 พฤศจิกายน 62
ประกาศผลสอบ (รอบโปรแกรม)					↔												2 ธันวาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 4 (ATC.04-05)									↔								6-19 มกราคม 63
ส่งเอกสารบทที่ 5 (ATC.04-05)										↔							20-26 มกราคม 63
ส่งงบประมาณในการท าโครงการ ตารางที่ 1.7 และตารางที่ 5.3 (แบบออนไลน์)												↔					26-30 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ชีดี ชำระค่าเช่าเล่ม													↔				1-20 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

1.6 เครื่องมือที่ใช้

1. โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ใช้สำหรับจัดทำแอนิเมชัน
2. โปรแกรม Voloco ใช้สำหรับพากย์เสียง
3. โปรแกรม GIF Maker ใช้สำหรับใส่ Effect ใน Video
4. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการทำฉากในบางฉาก

1.7 งบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	ค่าหมึกพิมพ์	1	700
2	ค่าแผ่น CD	2	40
3	เข้ารูปเล่ม	1	400
4	ตลับใส่แผ่นซีดี	1	50
5	ค่าเข้าเล่ม	1	250
6	ค่าเดินทาง	-	500
รวมเป็นเงิน			1,720

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
2. กำหนดขอบเขตที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดรูปร่าง (Shape)
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นเป็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงและเงา หมายถึง การเรียงเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกรับรู้ด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปหรือโครงสร้างของภาพ

2.4 การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในระบบ

1. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6
2. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบตัวละครในแอนิเมชัน
3. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการอัดเสียงและเรียบเรียงเนื้อเรื่อง
4. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการแสดงผลโดยรวมของแอนิเมชัน
5. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการลงสีของแอนิเมชัน
6. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำฉากหลังในแอนิเมชัน
7. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการแก้ไขงานในกรณีผิดพลาดในภายหลัง
8. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำรูปแบบของเอกสาร
9. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดแสดงผลงาน
10. การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการหาข้อมูลที่เป็นต่อการใช้งานและออกแบบ

บทที่ 2

ระบบงานแอนิเมชันและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ระบบงานในปัจจุบัน

แอนิเมชันเรื่องชีวิตก็เหมือนเกมนั้นใช้โปรแกรมต่างๆ ในการสร้างขึ้นมา โดยการใช้โปรแกรม Adobe flash cs6 ในการทำภาพเคลื่อนไหวและ Adobe photoshop cs6 ในการทำพื้นหลังของแอนิเมชันในบางฉาก และ voloco สำหรับการพากย์เสียงลงไป ทำงานโดยการแบ่งงานกันทำแต่ละคนในกลุ่ม ตามที่ตนเองถนัด และ มีการใส่เสียงพากย์ของแต่ละคนลงไปแอนิเมชันอีกด้วย โดยเนื้อเรื่องนั้น เกิดมาจากการใช้ชีวิตประจำวัน ที่ในแต่ละวันหรือแต่ละคนนั้นก็มีการใช้ชีวิตประจำวันที่แตกต่างกันออกไป โดยใช้ เกม ในการเปรียบเทียบชีวิตประจำวัน “ทำไมถึงเลือกที่จะใช้เกมมาเปรียบเทียบ” เนื่องด้วยในเกมนั้นมักจะไม่ได้บังคับให้เราทำอะไร แต่เราสามารถเลือกได้เองตามใจชอบ แต่ ในทางกลับกัน จุดจบของเกมนั้นมักจะเล่นเพื่อชนะหรือประสบความสำเร็จ ซึ่งในจุดนั้นนั่นเองที่เหมือนกับชีวิตของเราที่ไม่ได้มีใครกำหนดแต่อยู่ที่ตัวเองว่าจะเลือกจุดสิ้นสุดอย่างไร

การสร้าง Animation เรื่อง ชีวิตก็เหมือนเกม นั้นใช้โปรแกรมต่างๆ ในการสร้างขึ้นมาโดยการใช้โปรแกรม Adobe flash cs6 ในการทำภาพเคลื่อนไหว Adobe photoshop cs6 ในการทำฉากบางฉาก Voloco ใช้ในการพากย์เสียงลงในตัวงาน เรื่องนี้เหมาะกับทุกเพศทุกวัยเนื่องจากไม่มีเนื้อหาภายในที่รุนแรงแต่อย่างใด และเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับเยาวชน เพราะเนื้อหาภายในเรื่องนั้นมีการสอนด้านการปฏิเสธในสิ่งที่ไม่ควรด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้กลุ่มเราสนใจที่จะทำแอนิเมชัน โดยเนื้อเรื่องสอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน ถึงเราจะนำเกมมาเป็นตัวเปรียบเทียบก็จริงแต่ในขณะเดียวกันนั้นเราก็พยายามที่จะสอนการใช้ชีวิตของแต่ละคนให้ใช้ชีวิต ให้ดีที่สุดเพราะตัวเรานั้นไม่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดได้เหมือนเกม

2.2 ปัญหาระบบงานในปัจจุบัน

- 1.แอนิเมชันในปัจจุบันไม่ค่อยนิยมสร้างการ์ตูนที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิต
- 2.แอนิเมชันในปัจจุบันเนื้อหาไม่ละเอียดครบถ้วนพอทำให้ผู้ดูไม่เข้าใจในเรื่องการรับชม
- 3.แอนิเมชันในปัจจุบันมีลักษณะท่าทางการเดินของตัวการ์ตูนนั้นยังไม่สมบูรณ์

2.3 ทฤษฎีระบบงานที่เกี่ยวข้อง

ความหมายแอนิเมชัน (Animation)

ประวัติความเป็นมาของ Animation (แอนิเมชัน) แอนิเมชันนั้นมีต้นกำเนิดมานานแล้ว จะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้มีการค้นพบภาพเขียนบนผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์ชนิดหนึ่ง ซึ่งในภาพวาดมีการวาดการเคลื่อนไหวของขาทั้งสี่ข้าง ในยุคต่อมา 1600 ปีก่อนคริสต์ศักราช ในช่วงยุคของฟาโรห์รามาสส์ที่สองได้มีการก่อสร้างวิหารเพื่อบูชาเทพีไอซิส โดยมีการวาดรูปการเคลื่อนไหวของเทพีไอซิสต่อเนื่องกันถึง 110 รูป จนกระทั่งถึงยุคกรีกโรมัน เมื่อดูจากภาพที่ปรากฏบนคนโทแล้ว จะเห็นว่าเป็นภาพต่อเนื่องของการวิ่ง

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาด หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช

คำว่า แอนิเมชัน (animation) หมายถึง รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน “animare” ซึ่งมีความหมายบอกว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 ดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกันแม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรมก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

ชนิดของ Animation (แอนิเมชัน) แบ่งออกได้ 3 ชนิด

1.การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation หรือ Drawn Animation)

เป็นกระบวนการที่ใช้สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์มากที่สุด เป็นการสร้างชิ้นงานแอนิเมชันด้วยภาพวาดซึ่งจะมีการวาดภาพลงบนกระดาษก่อน เพื่อสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว แต่ละรูปวาดจะแตกต่างกันเล็กน้อย หลายพันภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องบันทึกภาพ หรือกล้องวิดีโอ การทำแอนิเมชันต้องอาศัยความสามารถทางศิลปะในการวาดภาพอย่างมาก จึงทำให้ต้องใช้เวลาในการผลิตนานและต้นทุนในการผลิตจึงสูงตามไปด้วย

2. การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation)

เป็นการสร้างหุ่นจำลองขึ้นมาหรือใช้สิ่งของแล้วค่อย ๆ ขยับ พร้อมกับถ่ายภาพนั้นทีละภาพ ที่พบมากได้แก่ ภาพเคลื่อนไหวแบบหุ่นเชิด ภาพเคลื่อนไหวดินน้ำมัน ซึ่งวัสดุที่นิยมใช้มักจะเป็นดินน้ำมัน ปั้นเป็นรูปร่างต่าง ๆ โดยมีเส้นลวดเสมือนเป็นโครงกระดูกอยู่ภายในหุ่นที่ปั้นและทำให้สามารถนำมาใช้งานได้หลายครั้ง แอนิเมชันแบบนี้ต้องอาศัยเวลา ความอดทนและความสามารถมากต้องใช้ทักษะทางศิลปะการปั้น และการถ่ายภาพ ทั้งนี้เพราะหุ่นจำลอง หรือสิ่งของประกอบฉากนั้น หลาย ๆ สิ่งมีการขยับหรือเคลื่อนไหวไปพร้อม ๆ กัน ในหนึ่งภาพ ดังนั้นหากต้องการแสดงความสมจริงจำเป็นต้องอาศัยความละเอียดในการกำหนดการเคลื่อนไหวเพื่อที่จะสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวแต่ละภาพ

3. การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

เป็นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้วยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจึงมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น ทำให้ประหยัดเวลา และต้นทุนเป็นอย่างมาก โปรแกรมที่นิยมใช้ในการผลิตงานแอนิเมชันเช่น โปรแกรม Maya, Abode Flash, Lightwave, modo, Anime Studio และ 3D Studio Max เป็นต้น

สีที่ใช้ในแอนิเมชัน



รูปที่ 2.4 วงจรสี

วรรณะของสี

คือ สีที่ทำให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับ สีเหลืองซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1.วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสด ๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ก่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2.วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่น ๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

โทนแม่สี

โทนสีร้อนเป็นสีที่แสดงถึงความอ่อนโยน ร้อนแรง และความอบอุ่น สีกลุ่มนี้เป็นสีที่ทำให้มีชีวิตชีวามากขึ้น

โทนสีเย็น เป็นสีสุภาพอ่อนโยนเรียบร้อย อบอุ่น เป็นสีที่มีคนชอบมากที่สุดสีโทนกลาง สีที่เป็นกลาง ที่สามารถนำไปผสมกับสีอื่น เพื่อให้เกิดสีใหม่ขึ้น



รูปที่ 2.5 แสดงถึงสีโทนร้อนและโทนเย็น

สีและอารมณ์ความรู้สึก

สีต่างกัน ๆ จะมีความหมายของแต่ละสีต่างกันไป นั้นหมายความว่า เมื่อผู้ชมเห็นสีต้นแบบนี้จะให้ความรู้สึกและอารมณ์อย่างไร สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นักออกแบบ ควรจะมีความรู้ในการเลือกใช้สีต้นให้เข้ากับงานของตนเอง ตัวอย่างสีที่แสดงถึงอารมณ์เช่น

สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความอบอุ่น ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

สีทอง ให้ความรู้สึกความหรูหรา โอ่อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระ เสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วยร้อน นุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเยียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีดำ หากเราเลือกใช้ในปริมาณที่เหมาะสม จะให้ความรู้สึกสงบ อดทน เยือกเย็น ลึกลับ น่าค้นหา แต่บางครั้งสีดำก็ให้ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับความตาย ดูน่ากลัว มีด สกปรก

การตกแต่งห้องด้วยสีเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้จากการใช้สีเพียงสีเดียว ในการเลือกใช้สีสำหรับงานตกแต่งภายในนั้น แยกประเภทเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้หลายประเภทโดยจำแนกตามจุดประสงค์ของการใช้โดยสังเขปได้ดังต่อไปนี้ ดังต่อไปนี้ การตกแต่งโดยสีโทนร้อน, การตกแต่งโดยสีโทนเย็น, การตกแต่งโดยใช้สีกลาง, การตกแต่งโดยใช้สีเอกรงค์, การตกแต่งโดยใช้สีตรงกันข้าม และการตกแต่งโดยใช้สีพาสเทล

การตกแต่งโดย สีโทนร้อน หรือ warm color ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง ทอง ฯลฯ การเลือกใช้สีประเภทนี้ควรใช้ภายในห้องที่ต้องการรู้สึกอบอุ่น มีพลัง ทำหาย ตื่นเต้น เร้าใจ ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย ความอุดมสมบูรณ์ การใช้สีโทนร้อนในการตกแต่งควรจะใช้ในปริมาณน้อยเมื่อเทียบกับองค์ประกอบรวมของสีภายในทั้งหมดไม่เช่นนั้นจะทำให้ผู้อยู่เกิดความรู้สึกร้อนและไม่สามารถอยู่ได้นาน เราอาจเลือกใช้เพื่อเน้นในบางผนังหรือเฟอร์นิเจอร์บางส่วนเพื่อความโดดเด่น แต่ในบางครั้งเราก็อาจเลือกใช้สีโทนนี้ในปริมาณมากก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับพื้นที่นั้นทำหน้าที่อะไร

การตกแต่งโดย สีโทนเย็น หรือ cool color ได้แก่ เช่น น้ำเงิน น้ำเงินคราม ม่วงคราม เขียว เหลือง เขียวแก่ ฯลฯ สีโทนเย็นเป็นสีที่ได้ดลกลิ่นสีของธรรมชาติ เช่น สีของท้องทะเลและผืน ให้ความรู้สึกที่สงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น ความสุขุม การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม

มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นต้น สีในกลุ่มนี้มักจะเหมาะกับการตกแต่งห้องพักผ่อน ห้องน้ำ หรือห้องทำงานของผู้บริหารที่ต้องการบรรยากาศของความเป็นระเบียบ น่าเชื่อถือ และเพราะประเทศเราเป็นประเทศในเขตร้อนชื้น สีโทนเย็นจึงยังช่วยสร้างความรู้สึกลงในการลดความร้อนได้ทันที

การตกแต่งโดยใช้ สีกลาง หรือ Neutral Color ได้แก่ สีขาว เทา ดำ น้ำตาล เบจ ครีม เป็นต้น สีในกลุ่มนี้ไม่อยู่ในกลุ่มหรือวรรณะใดของสี และสามารถอยู่คู่กับสีต่างๆ โทนสีได้ง่าย ในขณะเดียวกันก็สามารถใช้สีนี้ตกแต่งได้ทันที สีในกลุ่มนี้ให้ความรู้สึกราบเรียบ สะอาดตา แต่การใช้สีกลุ่มนี้โดยไม่ผสมกับสีในกลุ่มอื่น ๆ อาจทำให้บ้านของเรามีบรรยากาศน่าเบื่อ จะบางครั้งดูห่อหุ้มได้ง่าย

การตกแต่งโดยใช้ สีเอกรงค์ หรือ Monotone คือการตกแต่งโดยใช้สีกลุ่มสีเดียวกันที่แบ่งเป็นหลายโทนสี หรือมีน้ำหนักรอ่อน-แก่แตกต่างกันไป และใช้ในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเลือกสีที่เป็นสีหลักแล้วลดความเข้มของสีลงตามลำดับประมาณ 4-5 ลำดับ เช่น หากเราเลือกใช้โทนสีแดงเป็นสีหลัก จากนั้นก็อาจลดความสดของสีลง เป็นแดงอ่อน แดง-ส้ม ส้ม-เหลือง เหลือง เป็นต้น

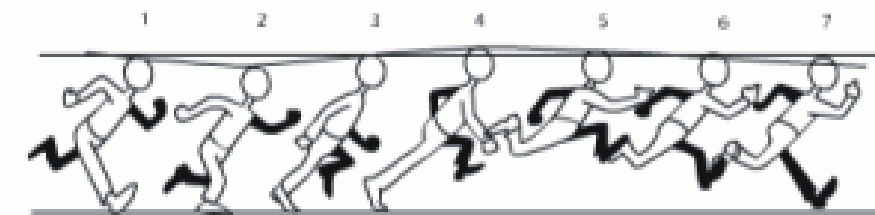
การตกแต่งโดยใช้สีตรงกันข้ามหรือ Contrast การใช้สีประเภทนี้ เช่น แดง-เขียว ฟ้ำ-ส้ม เหลือง-ม่วง การเลือกใช้สีตรงข้ามนี้แม้มีให้เห็นไม่มากในการการตกแต่งภายใน แต่การเลือกใช้สีกลุ่มนี้จะสร้างความน่าสนใจมากกว่าสีกลุ่มอื่น ๆ แต่ก็ต้องอยู่ในสัดส่วนที่เหมาะสม เช่น 70:30 หรือ 80:20 เป็นต้น

การตกแต่งโดยใช้ สีพาสเทล หรือ Pastel สีพาสเทลนั้นเป็นสีที่อยู่ในทุก ๆ กลุ่ม ที่นำมาผสมกับสีขาวโดยสีขาวมากกว่า 70 % เพื่อลดความเข้มข้นของเนื้อสีลงเช่น สีชมพู สีส้มอ่อน สีครีม เป็นต้น สีในกลุ่มนี้ได้รับความนิยมเพราะให้ความรู้สึกโปร่ง โล่ง สบาย หรือสร้างบรรยากาศ หวาน ๆ นุ่ม ๆ และโรแมนติก

จริง ๆ แล้วมนุษย์ทุกคนมีทักษะในเรื่องของสีและการใช้สีมาแต่เกิด ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดก็คงจะเป็นวิชาศิลปะที่เราได้ประสบการณ์ผ่านมา แม้หลาย ๆ คนจะบอกว่า การใช้สีเป็นเรื่องยากและต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญ แต่ก็ไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไปที่จะเลือกใช้สีอย่างเหมาะสมเพื่อสื่ออารมณ์และบรรยากาศในการตกแต่งได้ชัดเจน

ม่วง	สร้างความสงบใจให้ใจและร่างกาย คือการทำให้สมาธิหรือสวดมนต์ สงเสริมให้สง่าผ่าเผย สีม่วงควรใช้ในห้องพระหรือห้องสวดมนต์
ดำ	สงบ ใจเย็น ระวังความกระวนกระวายได้ดี ช่วยกระตุ้นสัญชาตญาณ ใจในสถานที่สงบ เวียน เช่น ห้องนอน ห้องหิรตเมนต์ หรือไปไว้ในห้องสมุดช่วยให้อ่านรู้ ความเข้าใจขึ้นด้วย
น้ำเงิน	สงบ ผ่อนคลาย เป็นสีที่ช่วยในการติดต่อสื่อสาร ควรใช้เมื่อต้องการความเป็นระเบียบ หรือบรรยากาศการเป็นพรพ่อง ไม่ควรใช้เมื่อรู้สึกโดดเดี่ยว อ้างว้าง ใจได้ทุกห้อง ยกเว้นห้องกิจกรรมหรือห้องเล่น
เขียว	ก่อให้เกิดความสมดุล ประสานงาน สงเสริมความเข้าใจ เหมาะกับคนที่กำลังมองหาทิศทาง ความเป็นตัวของตัวเอง ใช้เมื่อต้องการผ่อนคลายความเครียด สร้างเซลล์ใหม่ในในร่างกาย เหมาะกับห้องพักผู้ป่วย หรือผู้ที่ต้องการฟื้นฟูส่วนตัวมาๆ
เหลือง	เป็นสีของนักแสดง ทำให้เกิดความโดดเด่น ทำหาย เป็นอิสระ ทำไรระบบย่อยอาหารดีขึ้น (เหมาะกับการอาหารหรือห้องอาหาร) หรือผู้ที่ต้องการอยู่กับความสุข แต่ไม่ควรใช้เมื่อคุณรู้สึกกลัว หรือไม่ต้องการมีจุดสนใจ
ส้ม	เป็นสีของนักกีฬา ความแข็งแรง และพลังสร้างสรรค์ ทะเยอทะยาน เหมาะสำหรับออฟฟิศที่ต้องการเพิ่มพลังและความคิดสร้างสรรค์ แต่ไม่ควรใช้เมื่อคุณกำลังเหนื่อยหรือต้องการพักผ่อน
แดง	เป็นสัญลักษณ์ของความตื่นตัว ใจพลังอำนาจ เป็นแรงกระตุ้นความกระตือรือร้น ช่วยกระตุ้นการไหลเวียนของโลหิต หากยังคิดสิ่งใจอะไรไม่ไ้หรือรู้สึกว่าตนเองกำลังท้อถอย ใจลองมองจ้องรูปสีแดงสักพัก

รูปที่ 2.6 ความหมายของสีและอารมณ์



กราฟิกและความหมายของกราฟิก

กราฟิก คือ การสร้างและการจัดการกับภาพกราฟิกโดยใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งในปัจจุบันมีการใช้ ภาพกราฟิกกับงานสื่อสิ่งพิมพ์ในหลาย ๆ ประการและสิ่งสำคัญที่จะทำให้การประยุกต์ใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพก็จะต้องมีความเข้าใจกับ ชนิดของภาพในงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและรูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้กับงานออกแบบสิ่งพิมพ์

กราฟิกเป็นศิลปะแบบหนึ่งที่แสดงออกถึงความคิดอ่านและอารมณ์โดยใช้เส้น รูปภาพ ภาพเขียนหยาบๆ ไดอะแกรม ฯลฯ

กราฟิกเป็นการสื่อความหมายด้านการใช้ภาพวาด ภาพสเกต แผนภาพ การถ่ายภาพ และอื่น ๆ ที่ต้องอาศัยศิลปะ เข้ามาช่วยเพื่อทำให้ผู้ดูเกิดความคิดและการตีความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ เช่น แผนภูมิ แผนภาพ ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น

วัสดุที่เกิดจากการวาดและการเขียนงานออกแบบต่าง ๆ ในสิ่งที่เป็วัตถุ 2 มิติ มีความกว้างและความยาวเท่ากัน อันได้แก่ งานสถาปนิกในการเขียนแปลนบ้าน การเขียนภาพเหมือนของจิตรกร การออกแบบโฆษณาของช่างออกแบบ

กราฟิกเป็นศิลปะหรือศาสตร์ในการเขียนภาพลายเส้น รวมไปถึงการพิมพ์ การแกะสลัก การถ่ายภาพ และการจัดทำหนังสือ

เพราะเหตุนี้ กราฟิก จึงหมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้การสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น ภาพวาด สัญลักษณ์ ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายของข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการ

คอมพิวเตอร์กราฟิก

คอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphics) หรือในศัพท์บัญญัติว่า วิชาเรขภาพคอมพิวเตอร์ คือหนึ่งในศาสตร์ องค์ความรู้ ของระเบียบวิธีการแก้ปัญหาเชิงคอมพิวเตอร์ (computing methodology) ที่แก้ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องของภาพหรือการแสดงภาพ โดยเน้นการประมวลผลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ ให้ข้อมูลนำเข้าเป็นข้อมูลตัวเลข ตัวอักษร หรือสัญญาณต่าง ๆ แทน ตำแหน่งพิกัด สี รูปทรง ความสว่าง

ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิกนั้นสามารถใช้ระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลโดยทั่วไปได้ โดยมีการเพิ่มเติมอุปกรณ์บางประการให้กับระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการประมวลผล การนำเข้าข้อมูล การแสดงผลข้อมูลแบบกราฟิก ในบทนี้จะกล่าวถึงความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก ระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับงานกราฟิก

ดังนั้น คอมพิวเตอร์กราฟิก จึงหมายถึง การสร้าง การตกแต่งแก้ไข หรือการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ยกตัวอย่างเช่น การทำ Image Retouching ภาพคนแก่ให้มีวัยที่เด็กขึ้น การสร้างภาพตามจินตนาการ และการใช้ภาพกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ ต้องการและน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วยกราฟ แผนภูมิ แผนภาพ เป็นต้น

ภาพกราฟิกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

-กราฟิกแบบ 2 มิติ เป็นภาพที่พบเห็นโดยทั่วไป เช่น ภาพถ่าย รูปวาด ภาพลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ รวมถึงการ์ตูนต่างๆ ในโทรทัศน์

-กราฟิกแบบ 3 มิติ เป็นภาพกราฟิกที่ใช้โปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติโดยเฉพาะ เช่น โปรแกรม 3Ds Max โปรแกรม Maya เป็นต้น

กราฟิกแบบ 2 มิติ คือ ศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปวาด ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการสื่อสาร โดยมียุคเป็น 2 มิติ คือ สามารถมองเห็นตามแนวแกน X(ความกว้าง) กับ แกน Y(ความยาว) ซึ่งต่างจาก 3 มิติ ซึ่ง 3 มิติ นั้นจะมีแกน Z (ความหนาหรือความสูง) เพิ่มเข้ามา ทำให้เราเห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ส่วนรูปแบบหรือนามสกุลไฟล์ก็จะเป็น format รูปภาพต่างๆ ไป เช่น .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF, .WMF, .PNG เป็นต้น ซึ่งสามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Illustrator, Freehand, Firework, Microsoft Visio, CorelDraw, GIMP เป็นต้น

ความสำคัญและบทบาทของคอมพิวเตอร์กราฟิก

งานกราฟิกสามารถสื่อความหมายระหว่างผู้ออกแบบกับผู้ชมได้โดยตรงเนื่องจากใช้ ภาพเป็นหลักในการสื่อสาร ทำให้เข้าใจได้ง่าย ถ้าผู้ออกแบบใส่จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ งานกราฟิกชิ้นนั้นก็จะมีที่น่าสนใจ และมีคุณค่าทางด้านศิลปะอีกด้วย แต่ถ้าภาพที่ใช้สื่อความหมายไม่ชัดเจน ผู้รับก็ไม่สามารถเข้าใจได้อย่างถูกต้อง

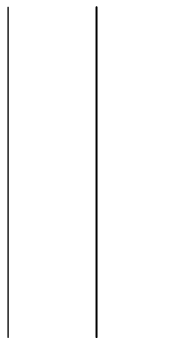
งานกราฟิกต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนแก่นสารของประสบการณ์สำหรับมนุษย์ เพื่อให้มนุษย์ใช้เป็นสื่อในการคิดและสื่อสารความหมายถึงกัน ด้วยคุณสมบัติที่ดีของงานกราฟิกทำให้งานกราฟิกมีบทบาทสำคัญในการลดข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเงื่อนไข เวลา ประสิทธิภาพของการคิด การบันทึกและการจำ ทำให้การสื่อความหมายต่อกันของมนุษย์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล และด้วยความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ความ

เจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จำนวนประชากรโลกที่เพิ่มขึ้นและความเป็นโลกไร้พรมแดน ความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้มนุษย์จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับงานกราฟิกมากขึ้น

ลักษณะของเส้น

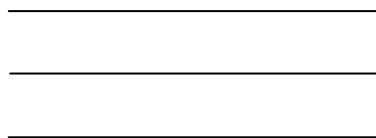
เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่นเป็นลักษณะของความซื่อตรง



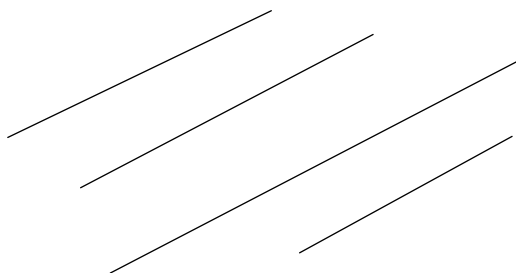
รูปที่ 2.7 เส้นตั้งหรือเส้นดิ่ง

2. เส้นตรง ให้ความรู้สึกความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



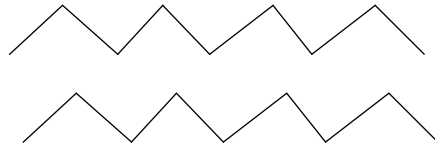
รูปที่ 2.8 เส้นตรง

3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



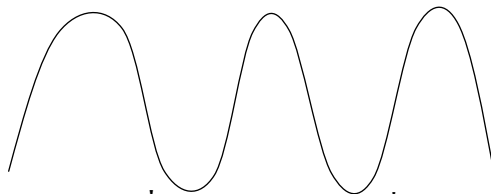
รูปที่ 2.9 เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม

4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะมีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง



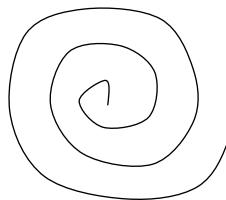
รูปที่ 2.10 เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก

5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล



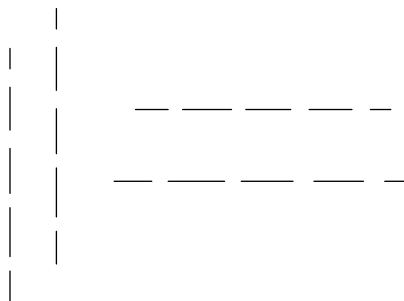
รูปที่ 2.11 เส้นโค้งแบบคลื่น

6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



รูปที่ 2.12 เส้นโค้งแบบก้นหอย

7. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



รูปที่ 2.13 เส้นประ

ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
2. กำหนดขอบเขตที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดรูปร่าง(Shape)
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นเป็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงและเงา หมายถึง การเรียงเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปหรือโครงสร้างของภาพ

2.14 การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในระบบ

- 1.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Flash CS6
- 2.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบตัวละครในแอนิเมชัน
- 3.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการอัดเสียงและเรียบเรียงเนื้อเรื่อง
- 4.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการแสดงผลโดยรวมของแอนิเมชัน
- 5.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการลงสีของแอนิเมชัน
- 6.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำฉากหลังในแอนิเมชัน
- 7.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการแก้ไขงานในกรณีผิดพลาดในภายหลัง
- 8.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำรูปแบบของเอกสาร
- 9.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดแสดงผลงาน
- 10.การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการหาข้อมูลที่เป็นต่อการใช้งานและออกแบบ

3.2 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)

ฉากที่1 เมื่อเริ่มเรื่อง ชื่อเรื่อง ปรากฏ

ฉากที่2 เมื่อเข้าไปในเนื้อเรื่องจะมีหน้าโฮลด

ฉากที่3 ตัวละครพูดปรากฏขึ้นแล้วพูดว่า วันหนึ่งที่เหมือนกับทุกๆวันของคนที่ชีวิตของ
ผมนั้นยังคงวนเวียนอยู่เหมือนเดิมกิจวัตรประจำวันของผมก็ไม่มีอะไรมาก

ฉากที่4 ตัวละครพูด ตื่นขึ้นมา อาบน้ำ ไปโรงเรียน

ฉากที่5 ตัวละครพูดพวกคุณอาจจะคิดว่าแล้วอาหารเช้าล่ะ อ้อ คือ ผมเออผมชอบตื่นสาย
แหละเลยไม่ค่อยมีเวลาที่จะกินอาหารเช้าซัก เท่าไหร่ เอาละเช้าเรื่องของเราต่อเลย
ดีกว่า

ฉากที่6 ตัวละครพูด หลังจากผมไปโรงเรียนเหมือนกับทุกๆวันที่ผมทำแต่มันมีบางสิ่ง
บางอย่างที่ต่างออกไปในวันนี้

ฉากที่7 วันนี้ที่โรงเรียน ณ ห้องเรียนของผมได้มีคนกลุ่มหนึ่งกำลังรวมตัวกันทำอะไรซัก
อย่างอยู่ผมจึงเอะใจแล้วเดินเข้าไปดู

ฉากที่8 ปรากฏว่าสิ่งที่ผมเห็นนั่นคือพวกเพื่อนๆกำลังเล่นการพนันกันอยู่
(เล่นน้ำเต้า ปู ปลา ในมือถือ)

ฉากที่9 แล้วทันใดนั้นก็มีคนในกลุ่มหนึ่งคนหันมาสบตาผมโดยบังเอิญแล้วเขาก็เอ่ยปากพูด
ว่า ว่างเพื่อนสนใจมาเล่นด้วยกันรีเปล่า

ฉากที่10 ตัวละครปรากฏขึ้นแล้วพูดว่า การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีนะนอกจากทำให้คนเสีย
อนาคตกันไปหลายคนแล้วยังผิดกฎหมายอีกด้วย ตอนนี้ได้เวลาแล้ว มาดูกันซิ
ว่าเพื่อนๆจะเลือกอย่างไร

ฉากที่11 แสดงตัวเลือก ตกลง

ฉากที่12 แสดงตัวเลือก ปฏิเสธ

ฉากที่13 หากตอบ ตกลง อาจารย์เข้ามาพอดีแล้วลงโทษเด็กนักเรียนที่เล่นพนัน
(แล้วให้เข้าสู่หน้าย้อนกลับไปเล่นซ้ำ)

ฉากที่14 หากตอบ ปฏิเสธ อาจารย์เข้ามาแล้วลงโทษกลุ่มเด็กนักเรียนที่เล่นพนันโดยตัว
เรา

นั่งเรียนหนังสืออยู่โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง

ฉากที่15 ตัวละครพูดในใจ ว่า ดินะที่เราปฏิเสธไปการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีนี่นา เพื่อนๆของเราไม่หันไปเล่นมันเลยนะ (เหตุการณ์หลังตอบปฏิเสธ)

ฉากที่16 แสดงข้อความว่า คุณน่าจะเลือกทางที่ดีกว่านี้นะลองย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดดูสิ (เหตุการณ์หลังตอบตกลง)

ฉากที่17 แสดงปุ่มย้อนกลับ (เหตุการณ์หลังตอบตกลง)

ฉากที่18 เสียงของเวลาเลิกเรียนได้ดังขึ้น (เหตุการณ์หลังตอบปฏิเสธ)

ฉากที่19 ตัวละคร เดินกลับบ้านพร้อมพูดว่าเห้อได้เวลากลับบ้านซักทีนะ

ฉากที่20 ภาพตัดขึ้นฟ้าหลังตัวละครพูดจบ

ฉากที่21 หลังตัดภาพมา ตัวละครปรากฏขึ้นมาพร้อมพูด ถึงคิดสอใจว่าในชีวิตของเรา นั้น มีตัวเลือกให้เราเลือกมากมายถึงแม้ตัวเลือกที่เราเลือกบางครั้งอาจจะไม่ถูกต้องบ้าง แต่เราควรจะต้องเลือกตัวเลือกที่ดีที่สุดโดยไม่ให้เดือนร้อนคนอื่นหรือเห็นแก่ตัวด้วย ถึงแม้ในการ์ตูนเรื่องนี้จะสามารถย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดได้แต่อยากให้เพื่อนๆอย่าลืมว่าในชีวิตจริงนั้นไม่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดได้เหมือนในเกมเพราะฉะนั้น เราควรใช้ชีวิตของตัวเองให้ดีที่สุดโดยไม่เบียดเบียนคนอื่น

ฉากที่22 หลังจบการบรรยาย ก็แสดงผู้จัดทำ

3.3 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)

1. ไฟล์แอนิเมชันเพื่อการนำเสนอ
2. เสียง เพื่อสร้างความเข้าใจในแอนิเมชัน และความบันเทิง ช่วยเพิ่มอารมณ์ในการรับชม
3. โปรเจ็คเตอร์เพื่อนำเสนอ ผู้ชม

บทที่ 3

การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์

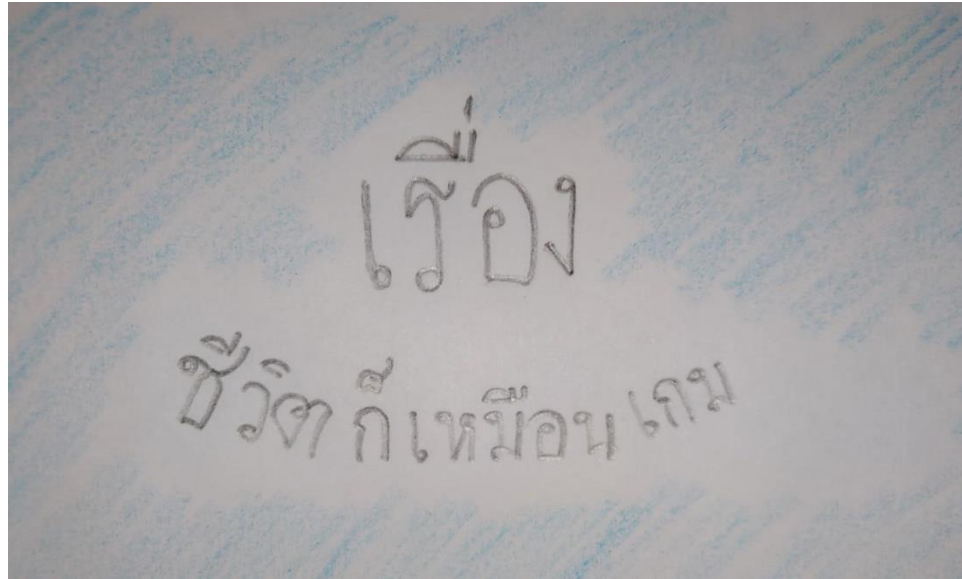
เรื่องย่อ

เรื่องที่มีเด็กหนุ่มที่ชื่อว่าแดนผู้ยึดมั่นในความคิดเป็นผู้ดำเนินเรื่องราว
ชีวิตประจำวันในแต่ละวันที่เกิดขึ้น ณ วิทยาลัย โดยมีตัวเลือกให้ตัดสินใจในเรื่องต่างๆ
ที่จะเกิดขึ้นแดนจะต้องเลือกตัวเลือกที่ดีที่สุดเพื่อให้แดนดำเนินชีวิตไปในทางที่ดี

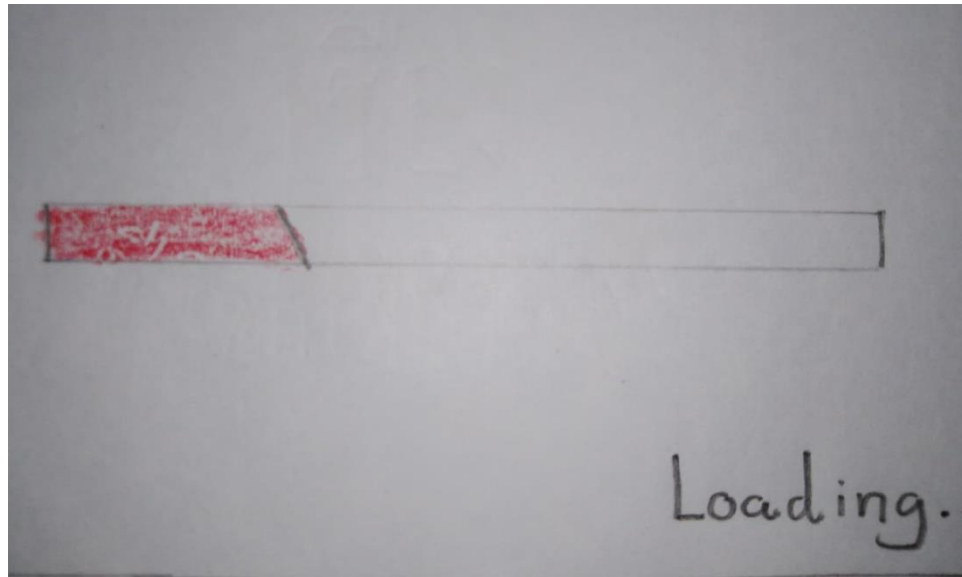
ตัวละครหลัก

แดน ตัวละครหลักเด็กหนุ่มผู้ยึดมั่นในสิ่งที่

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.1 ฉากเริ่มเรื่อง



รูปที่ 3.2 ฉากโหลด

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.3 ฉากบรรยาย

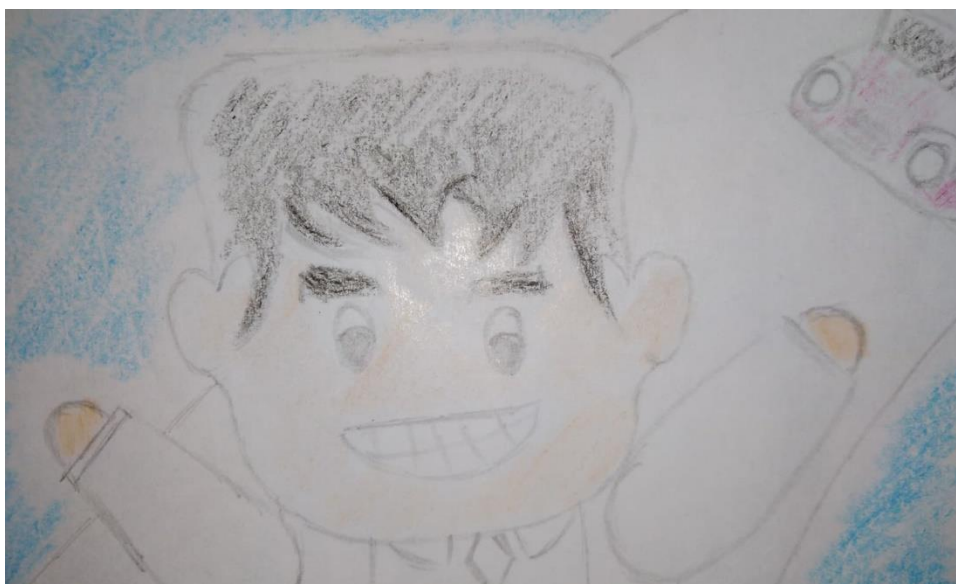


รูปที่ 3.4 ฉากตื่น อาบน้ำ ไปโรงเรียน

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.5 ฉากบรรยาย

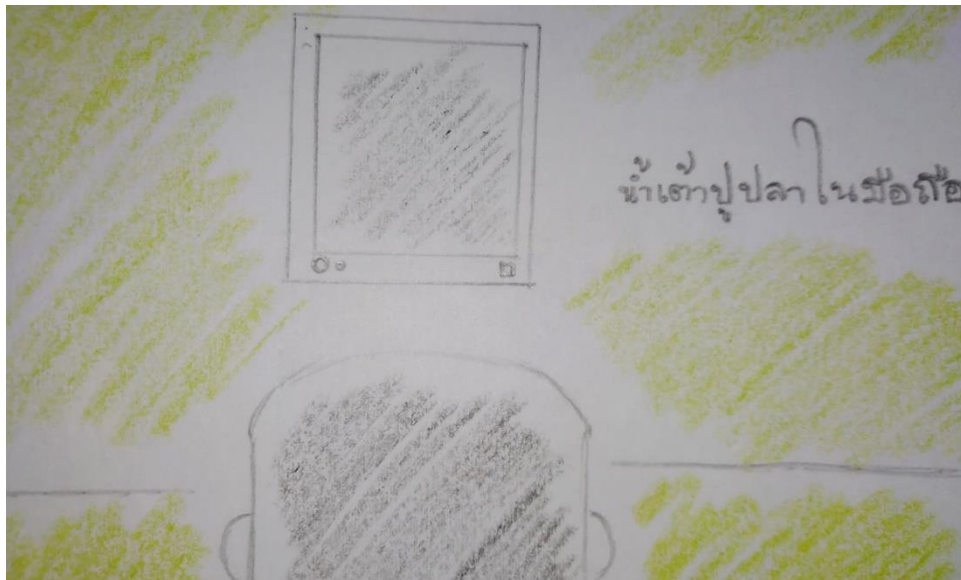


รูปที่ 3.6 ฉากบรรยาย

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.7 ฉากเจอกลุ่มเพื่อนในห้อง

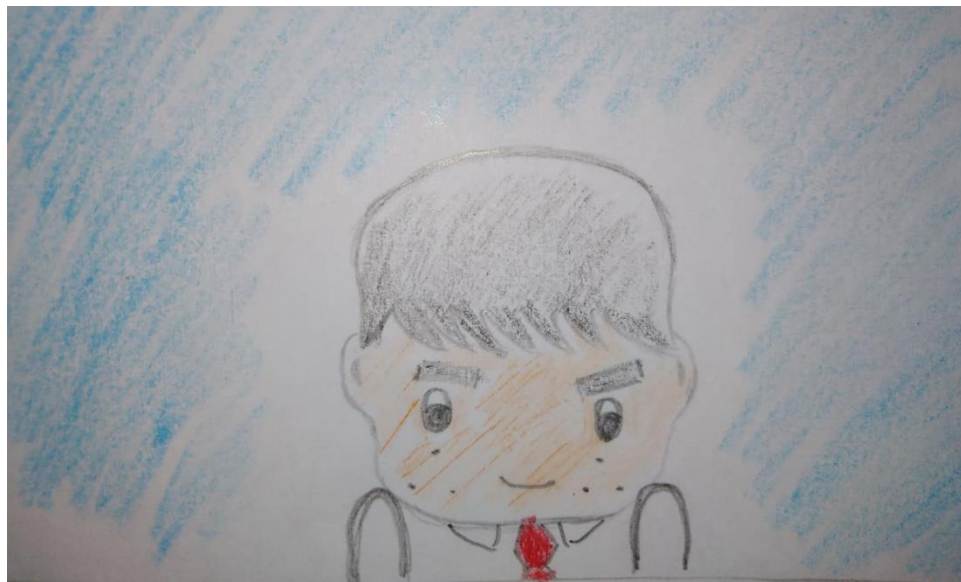


รูปที่ 3.8 ฉากเดินเข้าไปในกลุ่ม

การออกแบบ Story Board

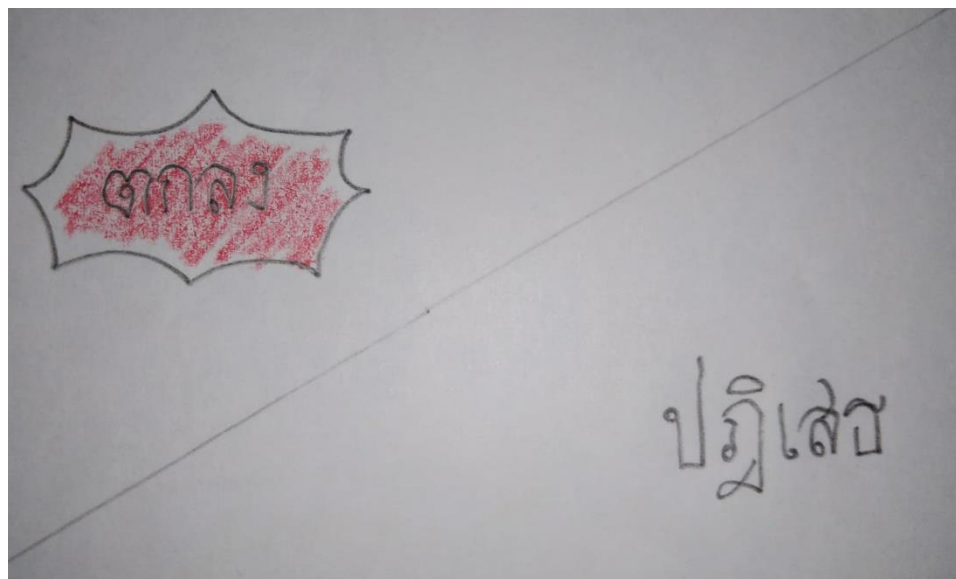


รูปที่ 3.9 ฉากสบากับเพื่อน

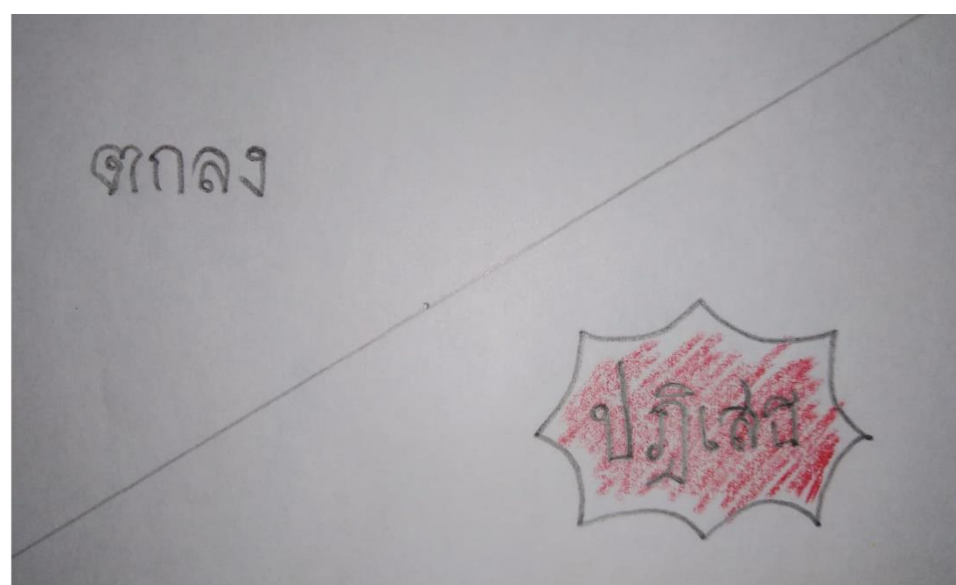


รูปที่ 3.10 ฉากเพื่อนชวนเล่นการพนัน

การออกแบบ Story Board

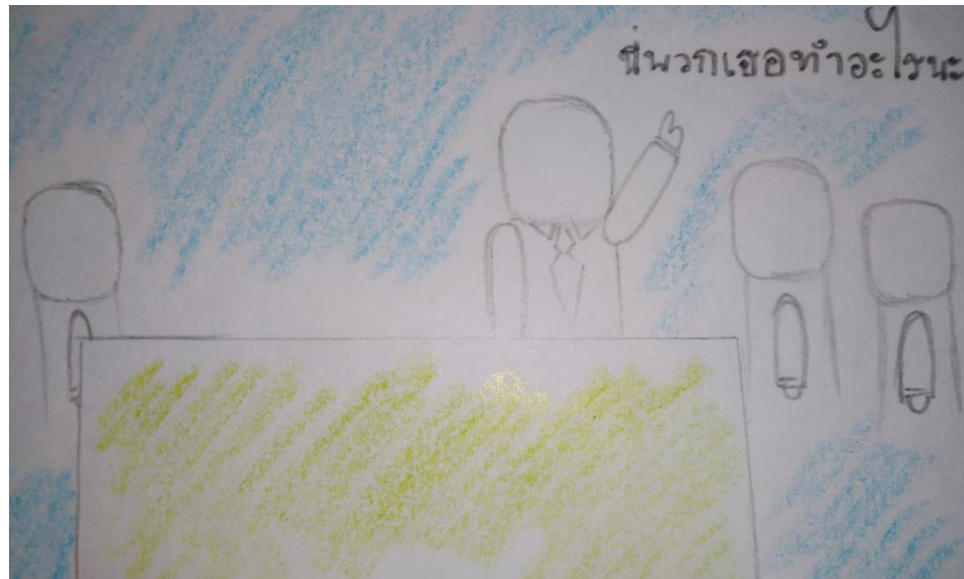


รูปที่ 3.11 ฉากตัวเลือก (ตกลง)



รูปที่ 3.12 ฉากตัวเลือก (ปฏิเสธ)

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.13 หากเราโดนอาจารย์ดุ

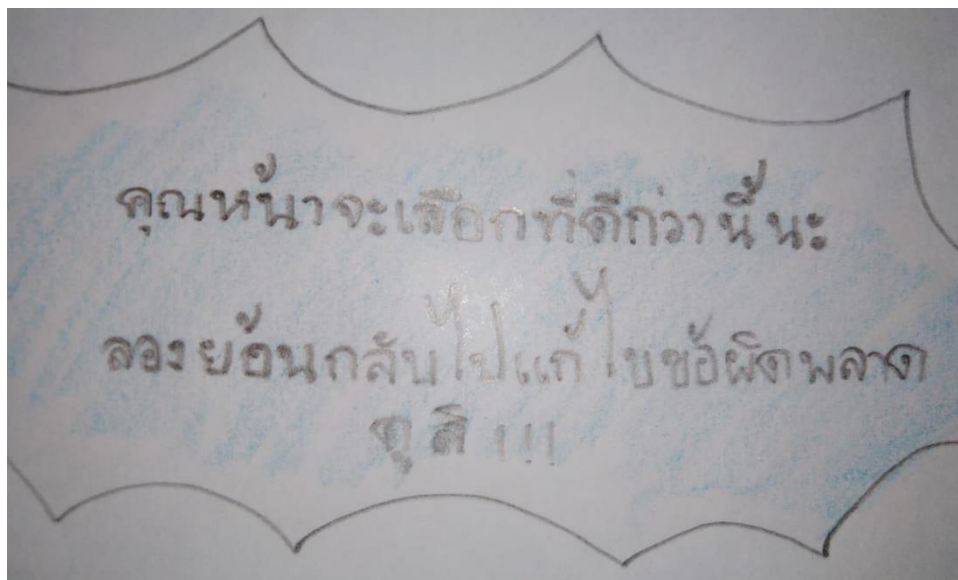


รูปที่ 3.14 หากเราโดนอาจารย์ดุ (เราไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์)

การออกแบบ Story Board

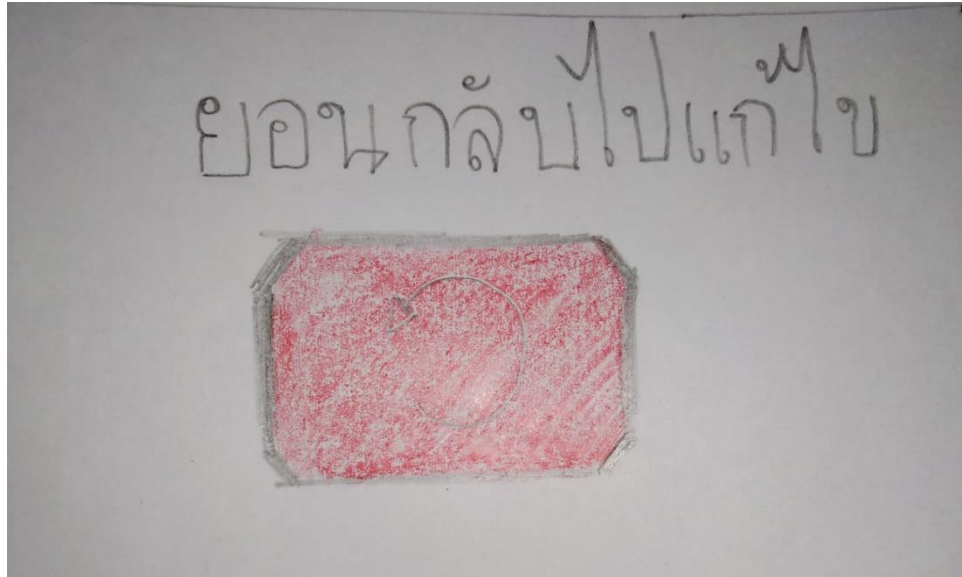


รูปที่ 3.15 ฉากเรียนหนังสือ



รูปที่ 3.16 ฉากแสดงคำเตือนก่อนตัวเลือกย้อนกลับ (หลังตัวเลือกตกลง)

การออกแบบ Story Board

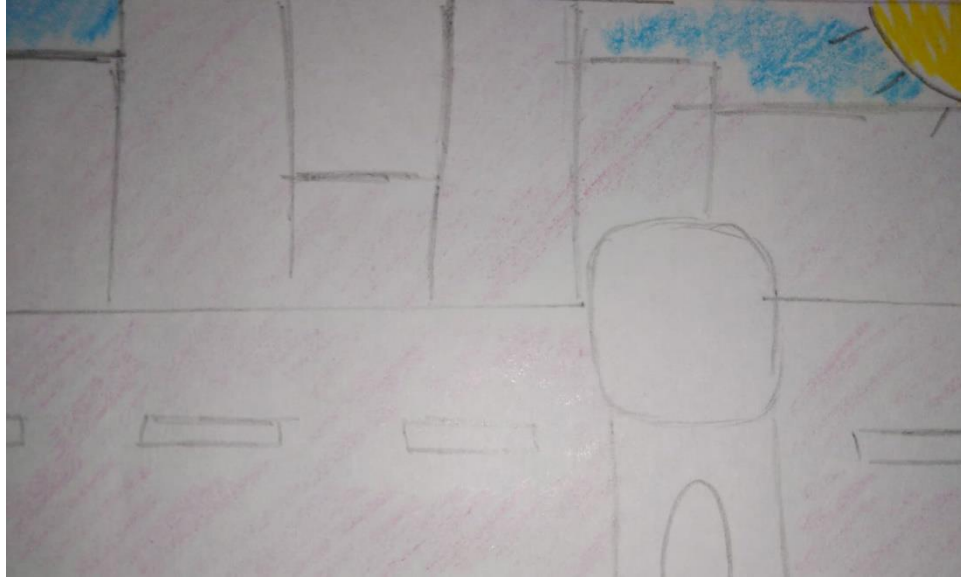


รูปที่ 3.17 ฉากให้กลับไปเล่นซ้ำ (หลังตัวเลือกตกลง)

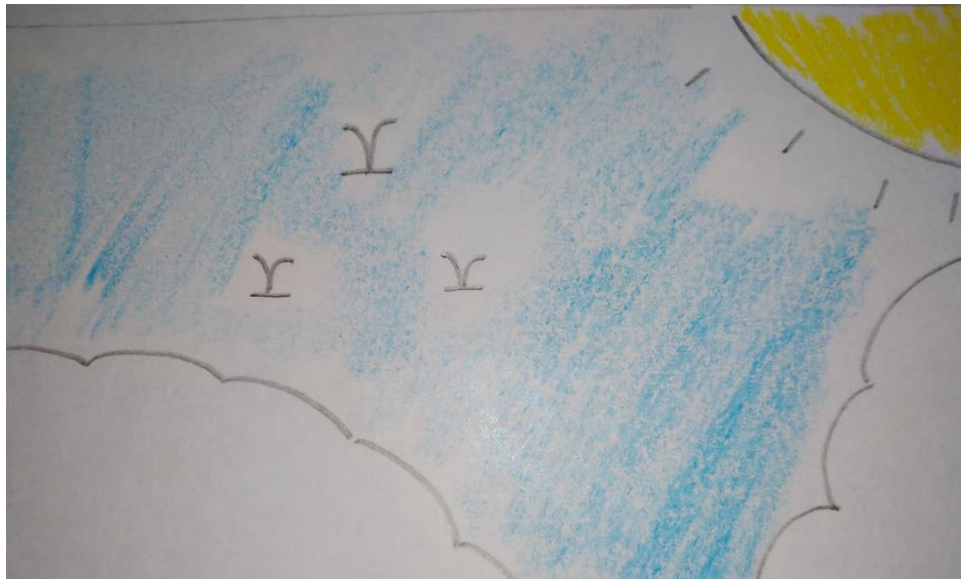


รูปที่ 3.18 ฉากหมดเวลาเรียน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.19 ฉากเดินกลับบ้าน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)

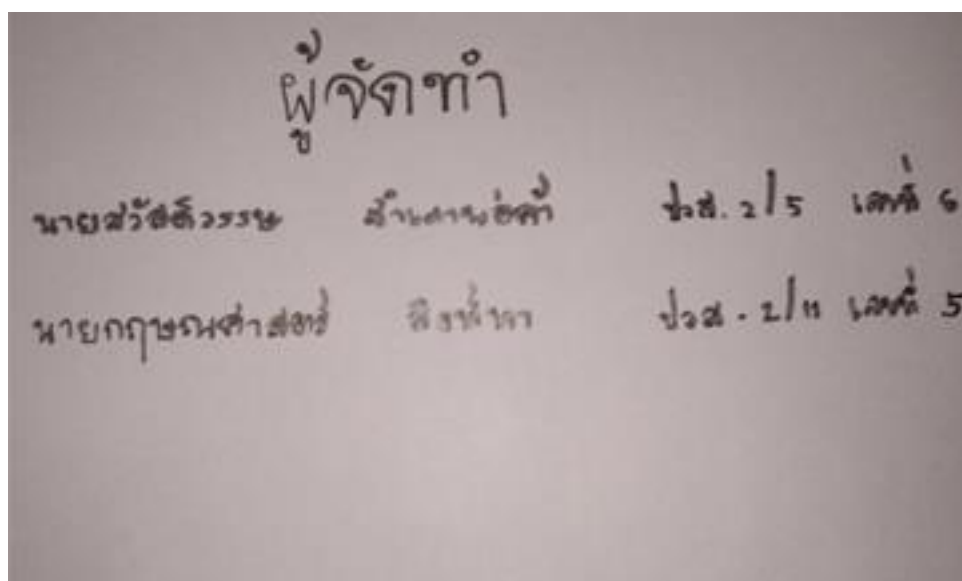


รูปที่ 3.20 ฉากท้องฟ้า (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)

การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.21 ฉากบรรยาย



รูปที่ 3.22 ฉากจบและแนะนำตัวผู้จัดทำ

3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)

- ฉากที่1 เมื่อเริ่มเรื่อง ชื่อเรื่อง ปรากฏ
- ฉากที่2 เมื่อเข้าไปในเนื้อเรื่องจะมีหน้าโหลด
- ฉากที่3 ตัวละครพูดปรากฏขึ้นแล้วพูดว่า วันหนึ่งที่เหมือนกับทุกๆวันของผม
ที่ชีวิตของผมนั้นยังคงวนเวียนอยู่เหมือนเดิม
กิจวัตรประจำวันของผมก็ไม่มีอะไรมาก
- ฉากที่4 ตัวละครพูด ตื่นขึ้นมา อาบน้ำ ไปโรงเรียน
- ฉากที่5 ตัวละครพูดพวกคุณอาจจะคิดว่าแล้วอาหารเช้าละ
อ้อ คือ ผมเออผมชอบตื่นสายหนะเลยไม่ค่อยมีเวลาที่จะกินอาหารเช้าซัก
เท่าไร เอะละเข้าเรื่องของเรตอเลดดีกว่า
- ฉากที่6 ตัวละครพูด หลังจากผมไปโรงเรียนเหมือนกับทุกๆวันที่ผมทำแต่มีบางสิ่ง
บางอย่างที่ต่างออกไปในวันนี้
- ฉากที่7 วันนี้ที่โรงเรียน ณ ห้องเรียนของผมได้มีคนกลุ่มหนึ่งกำลังรวมตัวกันทำอะไร
ซักอย่างอยู่ผมจึงเอะใจแล้วเดินเข้าไปดู
- ฉากที่8 ปรากฏว่าสิ่งที่ผมเห็นนั่นคือพวกเพื่อนๆกำลังเล่นการพนันกันอยู่
(เล่นน้ำเต้า ปู ปลา ในมือถือ)
- ฉากที่9 แล้วทันใดนั้นก็มีคนในกลุ่มหนึ่งคนหันมาสบตาผมโดยบังเอิญ
แล้วเขาก็เอ่ยปากพูดว่า ว่าไงเพื่อนสนใจมาเล่นด้วยกันรีเปล่า
- ฉากที่10 ตัวละครปรากฏขึ้นแล้วพูดว่า การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีนะ
นอกจากทำให้คนเสียอนาคตกันไปหลายคนแล้วยังผิดกฎหมายอีกด้วยตอนนี้
ได้เวลาแล้ว มาดูกันซิ ว่าเพื่อนๆจะเลือกอย่างไร

- ฉากที่11 แสดงตัวเลือก ตกลง
- ฉากที่12 แสดงตัวเลือก ปฏิเสธ
- ฉากที่13 หากตอบ ตกลง อาจารย์เข้ามาพอดีแล้วลงโทษกลุ่มเด็กนักเรียนที่เล่นพนัน (แล้วให้เข้าสู่หน้าย้อนกลับไปเล่นซ้ำ)
- ฉากที่14 หากตอบ ปฏิเสธ อาจารย์เข้ามาแล้วลงโทษกลุ่มเด็กนักเรียนที่เล่นพนัน โดยตัวเรานั่งเรียนหนังสืออยู่โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง
- ฉากที่15 ตัวละครพูดในใจ ว่า ดินะที่เราปฏิเสธไปการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีนี่นาเพื่อนๆของเราไม่หน้าไปเล่นมันเลยนะ (เหตุการณ์หลังตอบปฏิเสธ)
- ฉากที่16 แสดงข้อความว่า คุณหน้าจะเลือกทางที่ดีกว่านี้ละลองย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดดูสิ (เหตุการณ์หลังตอบตกลง)
- ฉากที่17 แสดงปุ่มย้อนกลับ (เหตุการณ์หลังตอบตกลง)
- ฉากที่18 เสียงของเวลาเลิกเรียน ได้ดังขึ้น (เหตุการณ์หลังตอบปฏิเสธ)
- ฉากที่19 ตัวละคร เดินกลับบ้านพร้อมพูดว่าเห้อได้เวลากลับบ้านซักทีนะ
- ฉากที่20 ภาพตัดขึ้นฟ้าหลังตัวละครพูดจบ
- ฉากที่21 หลังตัดภาพมา ตัวละครปรากฏขึ้นมาพร้อมพูด ถึงคิดสอนใจว่าในชีวิตของเรานั้น มีตัวเลือกให้เราเลือกมากมายถึงแม้ตัวเลือกที่เราเลือก บางครั้งอาจจะไม่ถูกต้องบ้าง แต่เราควรที่จะเลือกตัวเลือกที่ดีที่สุดโดยไม่ให้เดือนร้อนคนอื่นหรือเห็นแก่ตัวด้วย ถึงแม้ในการ์ตูนเรื่องนี้จะสามารถย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดได้แต่อยากให้เพื่อนๆอย่าลืมว่าในชีวิตจริงนั้นไม่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขข้อผิดพลาดได้เหมือนในเกมเพราะฉะนั้น เราควรใช้ชีวิตของตัวเองให้ดีที่สุดโดยไม่เบียดเบียนคนอื่น
- ฉากที่22 หลังจบการบรรยาย ก็แสดงผู้จัดทำ

3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)

1. ไฟล์แอนิเมชันเพื่อนำเสนอ
2. เสียง เพื่อสร้างความเข้าใจในแอนิเมชัน และความบันเทิง ช่วยเพิ่มอัตราสในการรับชม
3. โปรเจ็คเตอร์เพื่อนำเสนอ ผู้ชม

บทที่ 4

การพัฒนาอนิเมชัน ชีวิตก็เหมือนเกม

4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

1. คอมพิวเตอร์

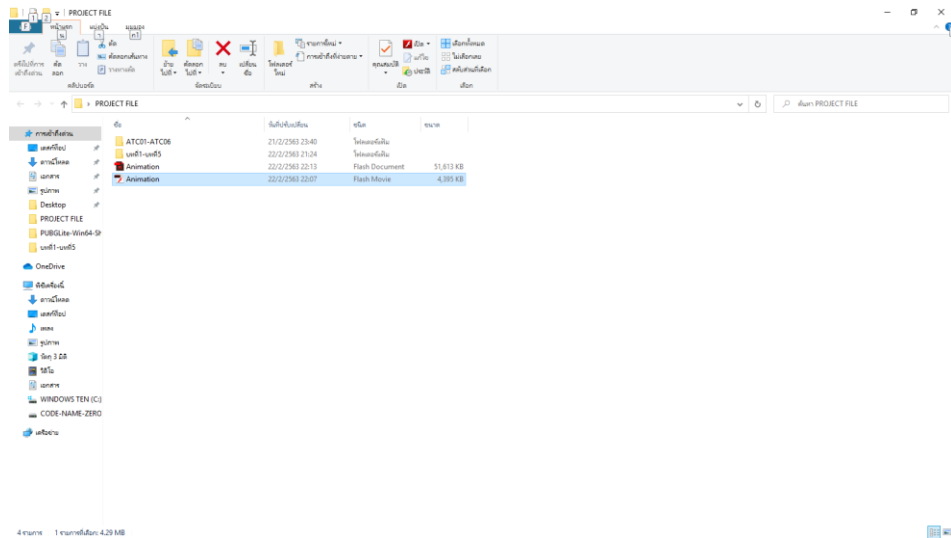
- ASUS GeForce® GTX 1060 Advanced Edition 6GB 9Gbps GDDR5
- CPU INTEL 1151 CORE I5-8400 2.80 GHz
- 16 GB (3.05 GB usable)
- Memory Corsair Vengeance 16 GB DDR4 BUS3000
- 1 TB HDD
- 128 GB SSD
- Windows 10 Pro (64 Bit)

4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา

1. โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ใช้สำหรับจัดทำอนิเมชัน
2. โปรแกรม Voloco ใช้สำหรับพากย์เสียง
3. โปรแกรม GIF Maker ใช้สำหรับใส่ Effect ใน Video
4. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการทำฉากในบางฉาก

4.3 วิธีการเข้าโปรแกรม

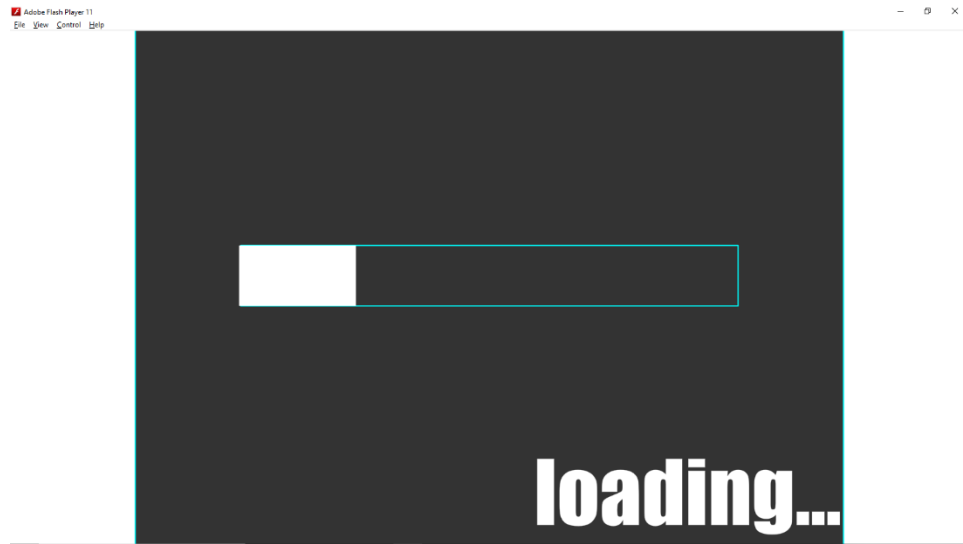
โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 รูปแบบไฟล์.SWF



รูปที่ 4.1 ไปที่ไฟล์ Animation.swf แล้วดับเบิลคลิกเพื่อเปิด



รูปที่ 4.2 ฉากเริ่มเรื่อง



รูปที่ 4.3 ฉากโหลด



รูปที่ 4.4 ฉากบรรยาย



รูปที่ 4.5 ฉากตื่น อาบน้ำ ไปโรงเรียน



รูปที่ 4.6 ฉากบรรยาย



รูปที่ 4.7 ฉากบรรยาย



รูปที่ 4.8 ฉากเจอกกลุ่มเพื่อนในห้อง



รูปที่ 4.9 หากเดินเข้าไปในกลุ่ม



รูปที่ 4.10 หากสบากับเพื่อน



รูปที่ 4.11 จากเพื่อนชวนเล่นการพนัน



รูปที่ 4.12 ตัดสินใจเพื่อบำเนินเนื้อเรื่องด้วยตัวเลือกที่ผู้ใช้เลือกเอง



รูปที่ 4.13 ฉากเราโดนอาจารย์คุ



รูปที่ 4.14 ฉากแสดงคำเตือนก่อนตัวเลือกย้อนกลับ (หลังตัวเลือกตกลง)



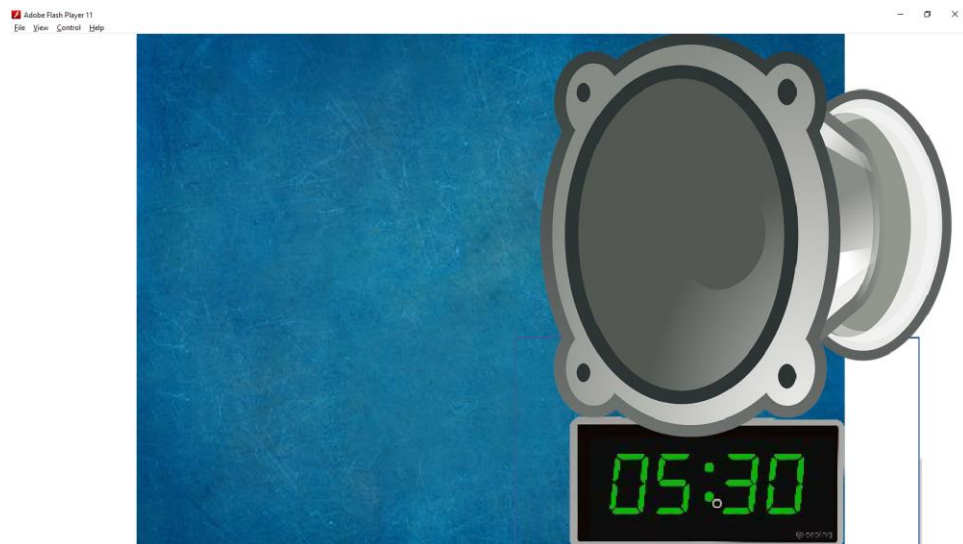
รูปที่ 4.15 ฉากให้กลับไปเล่นซ้ำ (หลังตัวเลือกตกลง)



รูปที่ 4.16 ฉากเราโค่นอาจารย์คู้ (เราไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์)



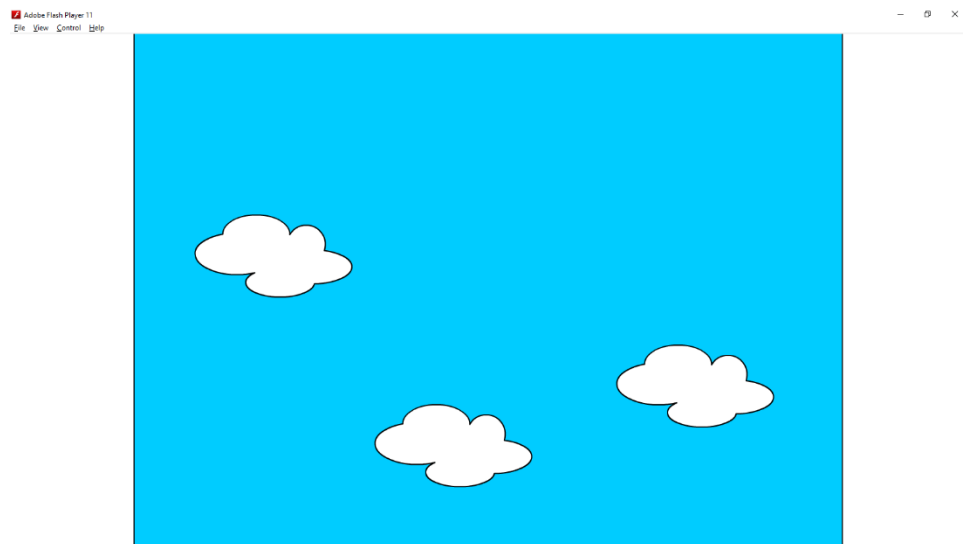
รูปที่ 4.17 ฉากเรียนหนังสือ



รูปที่ 4.18 ฉากหมดเวลาเรียน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)



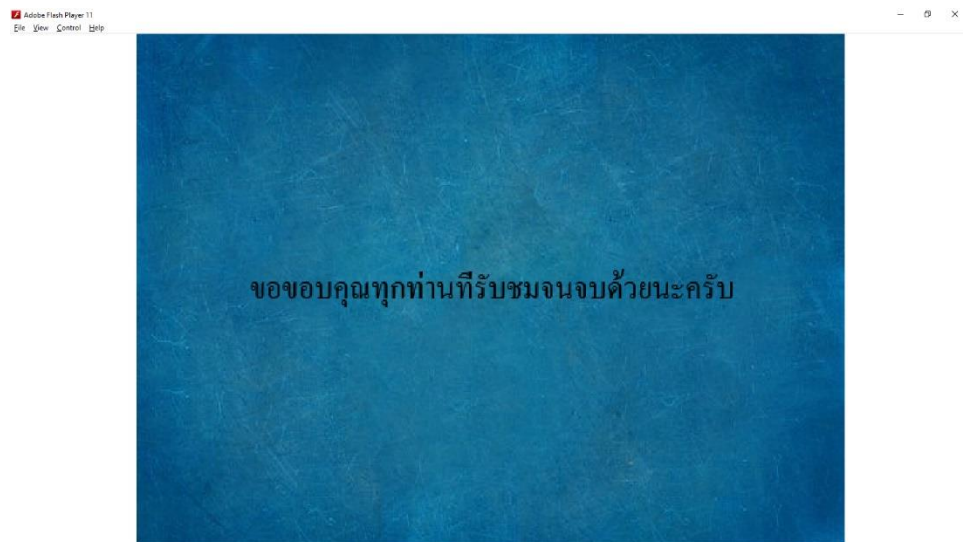
รูปที่ 4.19 ฉากเดินกลับบ้าน (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)



รูปที่ 4.20 ฉากท้องฟ้า (หลังตัวเลือกปฏิเสธ)



รูปที่ 4.21 ฉากบรรยาย



รูปที่ 4.22 ฉากจบและแนะนำตัวผู้จัดทำ

บทที่ 5

สรุปผลการทำโครงการ

สาระสำคัญ

5.1 สรุปผลโครงการ

1. ได้อนิเมชันที่ผู้ศึกษานั้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำอนิเมชันมากขึ้น
2. ได้รู้ถึงการใช้โปรแกรมต่างๆ จากการทำโครงการ
3. ได้อนิเมชันที่ผู้ชมอนิเมชันสามารถได้คิดสอนใจได้จริง
4. ได้เรียนรู้การใช้ AdobeFlash CS6 ในชีวิตประจำวันมากขึ้น

5.1.1 ขนาดของโปรแกรมแต่ละไฟล์

ที่	ชื่อไฟล์	ขนาดของไฟล์	หมายเหตุ
1	Animetion.fla	50 MB	ไฟล์ต้นฉบับของไฟล์แฟลช ซึ่งสามารถแก้ไขได้
2	Animetion.swf	4.12 MB	ไฟล์ Flash ที่สมบูรณ์และไม่สามารถแก้ไขด้วยโปรแกรม

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการ

1. โปรแกรม Adobe Flash CS6 เสี่ยงไม่ตรงเฟรม
2. โปรแกรม Adobe Flash CS6 เขียนโค้ดไม่ถูกต้อง
3. โปรแกรม Adobe Flash CS6 ภาพในบางช่วงไม่ตรงตามที่ต้องการ
4. โปรแกรม Adobe Flash CS6 การทำไฟล์ خروجในบางครั้งมีปัญหา
5. โปรแกรม Voloco ที่ใช้ในการอัดเสียงมีเสียงรบกวนในบางครั้ง
6. แบ่งเวลางานไม่ดี ทำให้โปรแกรมเสร็จช้าและไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

5.3 สรุปเวลาการทำงานจริง (Gantt Chart)

รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
เสนอหัวข้อ ATC.01โครงการ รอบที่ 1 เอกสารบทที่1		↔															14 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1			↔														17 มิถุนายน 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														19 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														21 มิถุนายน 62
ส่งเอกสารบทที่ 2 (ATC.04-05)						↔											8-14 กรกฎาคม 62
ส่งเอกสารบทที่ 3 (ATC.04-05)							↔										15-31 กรกฎาคม 62
สอบนำเสนอโครงการ (รอบเอกสาร บทที่1-3) ปวช.3 และปวส.2 ATC.03 ครั้งที่ 1 (PPT)										↔							17 สิงหาคม 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50% (ATC.04-05)													↔				9-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60% (ATC.04-05)															↔		16-22 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70% (ATC.04-05)																↔	23-30 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 90% (ATC.04-05)	↔																1-8 พฤศจิกายน 62
ส่งความคืบหน้า 100% (ATC.04-05)	↔	↔															9-13 พฤศจิกายน 62
สอบนำเสนอโครงการ (รอบ โปรแกรม) ระดับ ปวส.2 ATC.03 ครั้งที่ 2		↔															16 พฤศจิกายน 62
ส่งเอกสารบทที่ 4 (ATC.04-05)										↔							6-19 มกราคม 63
ส่งเอกสารบทที่ 5 (ATC.04-05)											↔						20-26 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ซิดี ชำระค่าเล่ม													↔				1-20 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการดำเนินงานจริง

หมายเหตุ ↔ เส้นสีดำ คือ ระยะเวลาที่กำหนด

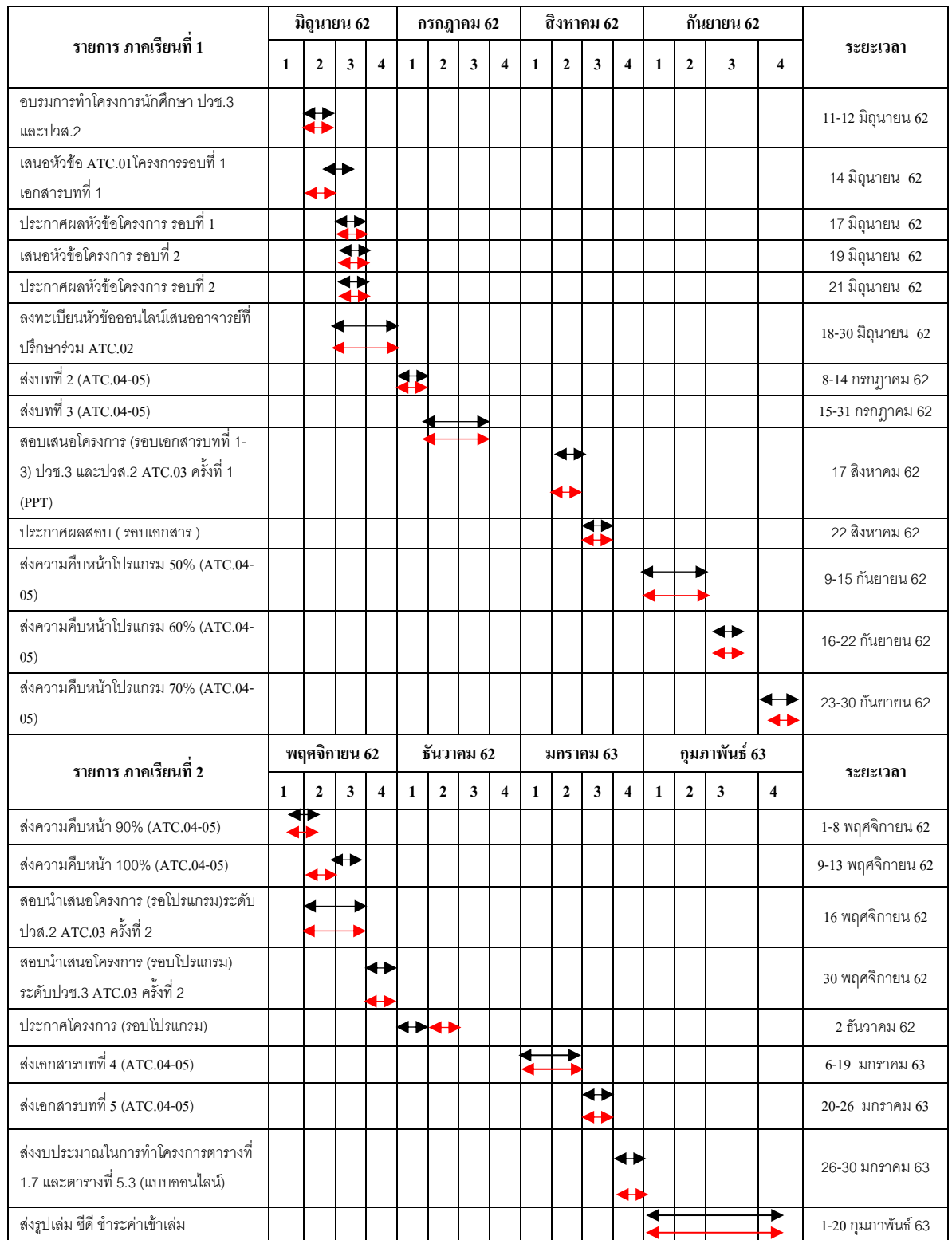
↔↔↔ เส้นสีแดง คือ ระยะเวลาในการดำเนินงานจริง

5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	กระดาษ	3	345
2	ค่าหมึกพิมพ์	1	700
3	ค่าแผ่น CD	2	40
4	ตลับใส่แผ่นซีดี	1	50
5	ค่าเช่าเล่ม	1	250
รวมเป็นเงิน			1,385

ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

5.3 สรุปเวลาการทำงานจริง (Gantt Chart)



ตารางที่ 5.2 ตารางแผนการดำเนินงานจริง

หมายถึง การวางแผนการดำเนินงาน
 หมายถึง การดำเนินงานจริง

บรรณานุกรม

- กวิณ เสง์เจริญ. (2562). **วรรณะของสี่**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 17 ตุลาคม 2562, จาก <http://www.student.chula.ac.th/~57442114/info3.htm>
- ณัฐวุฒิ ใจเที่ยง. (2556). **ชนิดของแอนิเมชัน**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 16 ตุลาคม 2562, จาก <https://sites.google.com/site/ch888as/prapheth-khxng-xae-ni-me-chan>
- มูลนิธิวิกิพีเดีย. (2558). **คอมพิวเตอร์กราฟิก**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 20 ตุลาคม 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/คอมพิวเตอร์กราฟิกส์>
- ยุรนันท์ อิมสมบัติ. (2550). **กราฟิกแบ่งออก 2 ประเภท**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 21 ตุลาคม 2562, จาก <http://intreelek2.blogspot.com/>
- สุภาพร ก้อนเทียน. (2562). **ความหมายของกราฟิก**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 19 ตุลาคม 2562, จาก http://www.lkp.ac.th/animation/topic1_1.html
- หัตยาพร สุภาสุรย์. (2556). **โทนแม่สี**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 18 ตุลาคม 2562, จาก <https://sites.google.com/site/huttayaporn56/thnakhar-khwam-ru/khwam-hmayk-ra-fik/1-5-xngkh-prakxb-ngan-krafik>
- AunwarSmith,(นามแฝง). (2558). **ลักษณะของเส้น**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 22 ตุลาคม 2562, จาก <https://patsudabbcit58.wordpress.com/เส้น-line/>
- Chakri Wasiconservaion. (2557). **บทบาทคอมพิวเตอร์กราฟิก**. ค้นหาค้นหาข้อมูลวันที่ 22 ตุลาคม 2562, จาก <http://neverdieclassic.blogspot.com/2013/10/blog-post.html>

พรหมมา
อุทัย
jm
(๐.๖๓)

ภาคผนวก

- ใบเสนอขออนุมัติการทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.01)
- ใบอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ATC.02)
- ใบขอสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)
- รายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)
- ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสารบทที่ 4-5 (ATC.06)

ประวัติผู้จัดทำ

นายสวัสดิวรุษ ลำเภอคำ เกิดเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2542 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมต้นจากโรงเรียนอานวยวิทย์ เมื่อปีการศึกษา 2557 สำเร็จการศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีการศึกษา 2560 ปัจจุบันสำเร็จการศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ ปีการศึกษา 2563 ปัจจุบันอาศัย อยู่บ้านเลขที่ 71/55 อำเภอพระประแดง ถนนเพชรหิัง เขตบางคอ จังหวัดสมุทรปราการ 10130 เบอร์โทรศัพท์ 096-069-3138

E-mail : codenamezero@gmail.com

Facebook : Izack Foster



นายกฤษณศาสตร์ สิงห์หา เกิดเมื่อวันที่ 9 มิถุนายน 2541 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมต้นจากโรงเรียนวชิรธรรมสาริต เมื่อปีการศึกษา 2556 สำเร็จการศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ปีการศึกษา 2559 ปัจจุบันสำเร็จการศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ ปีการศึกษา 2563 ปัจจุบันอาศัย อยู่ที่ 13/383 ถนนสุขวิท 93 แขวงบางจาก เขตพระโขนง 10260 เบอร์โทรศัพท์ 061-775-9293

E-mail : basaracredits@hotmail.com

Facebook : Kitsanasad SH

