



ฆาตกรรม

Murdered

จัดทำโดย

นาย ขจรยศ

ดีเสมอ

นาย วัฒนัณนา

ชาวรรณศิริ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

สาขางานแอนิเมชัน

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ

ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการภาษาไทย	มาตรการ
ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ	Murdered
โดย 1. นายจรรย์ศ	ดีเสมอ
2. นายวัฒน์นา	ษาวรรณศิริ

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสารโครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการตามหลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ (ATC.)

(อาจารย์สิริมาศ สุภาพ)
อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์สุมินตรา แก่นท่าตาล)
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์สิริมาศ สุภาพ)
หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	ฆาตกรรม Murdered	
ผู้จัดทำโครงการ	นายขจรยศ	ดีเสมอ
	นายวัฒน์นา	ฆาตกรรมศิริ
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์สิริมาศ	สุภาพ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์สุนันตรา	แก่นท่าตาล
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	
สาขางาน	แอนิเมชัน 3 มิติ	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา ปีการศึกษา 2562	

บทคัดย่อ

จากการทำโครงการ Animation 3D นั้นมีจุดมุ่งหมายอย่างหนึ่งเพื่อให้นักศึกษาที่ต้องการศึกษาเรื่อง การสร้าง Animation 3D และเพื่อให้ผู้ที่สนใจในเรื่องนี้ได้มีความรู้และวิธีการ ทำ Animation 3D โดยโปรแกรม Maya 2019

คณะผู้จัดทำจึงใช้โปรแกรม Maya 2019 ในการสร้างตัว Character , Background และโปรแกรม Sony Vegas Pro ในการใส่เสียงตัดต่อวิดีโอและสร้างแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6

คณะผู้จัดทำได้สร้าง Animation 3D เรื่อง ฆาตกรรม ขึ้นเพื่อให้ท่านผู้ชมได้รับประโยชน์ที่จะศึกษาเรื่อง Animation 3D ที่พวกเราได้จัดทำขึ้นมา ผู้ที่จะศึกษาจะได้รู้วิธีและขั้นตอนการทำ Animation 3D ได้อย่างถูกวิธี จากการตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินพบว่ามีค่า SD 0.90 ค่าเฉลี่ย 3.21 อยู่ในระดับ มาก ตรงกับวัตถุประสงค์ของโครงการ

กิตติกรรมประกาศ

กราบขอบพระคุณ ดร.สมศักดิ์ รุ่งเรือง ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการที่ให้โอกาสในการศึกษาคุณาจารย์ทุกท่านที่ได้กรุณาให้ความรู้ ที่ทำให้โครงการของเราประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

โครงการของเราจะไม่สำเร็จลุล่วงไปได้ถ้าขาดคำแนะนำจากอาจารย์สิริมาศ สุภาพ ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์สุมิตรา แก่นท่าตาล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ทางคณะผู้จัดทำรู้สึกซาบซึ้งในความเอาใจใส่ของอาจารย์ที่ให้คำแนะนำต่าง ๆ และบอกขอบคุณพร้อมที่จะต้องแก้ไข

คณะผู้จัดทำขอขอบคุณ บิดา มารดา และ เพื่อน ๆ สมาชิกในกลุ่มที่ให้คำปรึกษา ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจมาโดยตลอด และที่คอยให้กำลังใจตลอดมา

คณะผู้จัดทำ

ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจโครงการ มาตรการ

ด้านเนื้อหา

เพศ	ระดับการศึกษา	อายุ	ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ	มีสาระและประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้
ชาย	ปวส.	19-22	5	4	4	4	3
หญิง	ปวส.	19-22	4	5	5	4	5
หญิง	ปวส.	19-22	4	4	5	5	4
ชาย	ปวส.	19-22	4	4	4	4	5
หญิง	ปวส.	19-22	5	5	5	5	4
หญิง	ปวส.	19-22	4	4	4	5	4
ชาย	ปวส.	19-22	5	5	5	4	4

ด้านการนำเสนอ

เพศ	ระดับการศึกษา	อายุ	มีความชัดเจนของภาพ เสียง และตัวอักษร	มีการใช้ภาษา ถูกต้องเหมาะสม	ความน่าสนใจ และเทคนิคที่ใช้ในชิ้นงาน	การดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่อง เหมาะสมกับเวลา	การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม
ชาย	ปวส.	19-22	3	4	4	3	4
หญิง	ปวส.	19-22	4	4	5	5	5
หญิง	ปวส.	19-22	4	4	4	5	4
ชาย	ปวส.	19-22	3	3	3	3	4
หญิง	ปวส.	19-22	3	4	4	5	3
หญิง	ปวส.	19-22	5	5	5	4	4
ชาย	ปวส.	19-22	4	4	4	5	4

ด้านวัตถุประสงค์

เพศ	ระดับการศึกษา	อายุ	นำเสนอข้อมูลที่ น่าสนใจและ เข้าใจง่าย	นำเสนอเพื่อให้ ทราบถึงโรคแพ นิก
ชาย	ปวส.	19-22	4	4
หญิง	ปวส.	19-22	5	3
หญิง	ปวส.	19-22	4	4
ชาย	ปวส.	19-22	4	5
หญิง	ปวส.	19-22	3	4
หญิง	ปวส.	19-22	5	3
ชาย	ปวส.	19-22	4	4

คำนำ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นการนำความรู้ที่ได้ศึกษามาสร้างเป็นผลงานทางวิชาการ โดยคณะผู้จัดทำได้เลือกที่ทำโครงการประเภท Animation 3D

Animation 3D ที่จัดทำขึ้น เป็นหนังสือที่แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่นที่อยากลองดีกับเรื่องลึกลับ ในบ้านร้างแต่ต้องมาพบเจอกับ สิ่งที่ไม่คาดคิด เราจะได้เห็นถึงเรื่องเกี่ยวกับความกลัว อาการแพนิค และการเอาตัวรอดของเหล่าคนกลุ่มนี้

ดังนั้นคณะผู้จัดทำ Animation 3D เรื่อง Murdered นี้จัดเป็นแบบอย่างในส่วนหนึ่งในการช่วยส่งเสริมให้ผู้ที่ได้รับชมมีแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาในขณะที่รับชมได้รับความรู้และนำไปใช้ประโยชน์ หากมีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการทำเอกสารคู่มือโครงการฉบับนี้ทางคณะผู้จัดทำขออภัยและจะพยายามปรับปรุงคู่มือการทำโครงการให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ณ
บทที่1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
1.6 แผนการดำเนินงาน (Gantt chart)	3
1.7 กลุ่มเป้าหมาย	4
1.8 เครื่องมือ	4
1.9 งบประมาณการดำเนินงาน	4
บทที่2 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.2 โรคแพนิก	17
2.3 รูปแบบการนำเสนอ	20
2.4 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ	21
2.4 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
บทที่3 วิธีการดำเนินงาน	
3.1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ	32
3.2 แนวคิดในการออกแบบ	32
3.3 การออกแบบตัวละคร (Character design)	33

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.4 การออกแบบโครงร่างตัวละคร (Sketch)	33
3.5 การออกแบบสถานที่	37
3.6 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board)	38
บทที่4 ผลการดำเนินงาน	
4.1 การทดสอบโปรแกรม	56
4.2 ผลการทดสอบ	50
4.3 การปรับปรุง	51
บทที่5 สรุปการทำโครงการ	
5.1 ผลของการดำเนินการ	52
5.2 อภิปรายผล	52
5.3 ข้อเสนอแนะ	52
5.4 สรุปแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	54
5.5 สรุปงบประมาณการดำเนินงาน	55
บรรณานุกรม	56
บรรณานุกรมรูป	57
ภาคผนวก	58
- แบบประเมินหัวข้อโครงการ (CG01)	
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG02)	
- เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG03)	
- ขอสอบโครงการ (CG04)	
- ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (CG05)	
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา (CG06)	
- แบบขออนุมัติสอบโครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG07)	
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	66

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน(Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน	4
ตารางที่ 4.1 แบบฟอร์มการประเมิน	45
ตารางที่ 4.2 แบบฟอร์มการประเมิน (ต่อ)	46
ตารางที่ 4.3 แบบฟอร์มการประเมิน (ต่อ)	47
ตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบความพึงพอใจที่มีผลงาน	49
ตารางที่ 4.5 ผลการทดสอบความพึงพอใจที่มีผลงาน(ต่อ)	50
ตารางที่ 4.6 ผลการทดสอบความพึงพอใจที่มีผลงาน(ต่อ)	51
ตารางที่ 5.1 สรุปแผนการดำเนินงาน(Gantt Chart)	54
ตารางที่ 5.2 งบประมาณการดำเนินงาน	55

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานโครงการ

หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินงานทั้งหมด Animation 3D เรื่อง ฆาตกรรม ได้มีการปรับเปลี่ยนแก้ไข เพิ่มความต่อเนื่องของฉากและเนื้อเรื่องที่ขาดตกไปในบางช่วงจากคำแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษา โดยได้เพิ่มบางช่วงขึ้นมาเพื่อให้ผู้ชมได้ความต่อเนื่องไม่ขาดช่วง ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้จากผลงานชิ้นนี้ ซึ่งภายหลังได้มีการทำแบบประเมินเพื่อสอบถามถึงความพึงพอใจของผู้เข้าชม รับข้อเสนอแนะต่างๆ ที่อาจจะเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดทำ โดยมีผลการประเมินดังต่อไปนี้

4.1 การทดสอบ

ผู้จัดทำได้สร้างแบบฟอร์ม “แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ Animation 3D เรื่อง ฆาตกรรม” ใน Google Form เพื่อให้ผู้เข้าชมสะดวกในการเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้สนใจโรคแพนิคและฆาตกรรม นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการรับชม ฯลฯ

โดยใน กลุ่มเป้าหมายที่เป็น “ผู้สนใจในฆาตกรรม หรือโรคแพนิค” ทางผู้จัดทำได้เข้าไปสอบถามโดยใช้การถามคำถาม เพื่อให้ง่ายต่อการประเมินกลุ่มเป้าหมาย

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ Animation 3D เรื่อง ฆาตกรรม

คำอธิบายแบบฟอร์ม

Murdered



รูปที่ 4.1 ภาพแบบประเมินความพึงพอใจ ใน Google Form

เพศ *

เลือก ▼

ระดับการศึกษา *

เลือก ▼

อายุ *

เลือก ▼

รูปที่ 4.2 ภาพแบบประเมินความพึงพอใจ ใน Google Form (ต่อ)

ด้านเนื้อหา *

	5	4	3	2	1
ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐
ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	☐	☐	☐	☐	☐
การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาสาระและประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวันได้	☐	☐	☐	☐	☐

รูปที่ 4.3 ภาพแบบประเมินความพึงพอใจ ใน Google Form (ต่อ)

ด้านการนำเสนอ	5	4	3	2	1
มีความชัดเจนของภาพ และเสียง	☐	☐	☐	☐	☐
มีการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
ความน่าสนใจและเทคนิคที่ใช้งาน	☐	☐	☐	☐	☐
การนำเสนอเรื่องอย่างเหมาะสมกับเวลา	☐	☐	☐	☐	☐

รูปที่ 4.4 ภาพแบบประเมินความพึงพอใจ ใน Google Form (ต่อ)

ด้านวัตถุประสงค์	5	4	3	2	1
นำเสนอข้อมูลที่ที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
นำเสนอเพื่อให้ทราบถึงโรคแพนิก	☐	☐	☐	☐	☐

รูปที่ 4.5 ภาพแบบประเมินความพึงพอใจ ใน Google Form (ต่อ)

4.1.2 การทดสอบความพึงพอใจ

มีผู้เข้าร่วมทดสอบและทำการประเมินจำนวน 14 คน ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไป โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการประเมินมีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้ารับการประเมิน ตอนที่ 2 แบบประเมินตอนที่ 2 เป็นการประเมินความพึงพอใจ ตอนที่ 3 ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ Animation 3D เรื่อง มาตรการ

คำชี้แจง แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อ Animation 3D เรื่อง มาตรการ แบ่งเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวของท่านให้ครบ

เพศ	☐ ชาย	☐ หญิง		
ระดับการศึกษา	☐ มัธยม	☐ นักศึกษา	☐ คนทำงาน	
	☐ ปวช.	☐ ปวส.	☐ ปริญญาตรี	☐ ปริญญาโท
อายุ	☐ 8-12	☐ 13-18		
	☐ 19-22	☐ 23 ขึ้นไป		

แบบประเมินตอนที่ 2 เป็นการประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับสื่อ Animation 3D เรื่อง มาตรการ

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางด้านขวาที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยเกณฑ์

การประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง อยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง อยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง อยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ด้านเนื้อหา

หัวข้อประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา					
2. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
3. การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย					
4. เนื้อหาสอดคล้องคล้อยกับวัตถุประสงค์ของโครงการ					
5. เนื้อหาสาระและประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ในชีวิตประจำวัน					

ตารางที่ 4.1 แบบฟอร์มการประเมิน

ด้านการนำเสนอ

หัวข้อประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. มีความชัดเจนของภาพ เสียง และตัวอักษร					
2. มีการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม					
3. ความน่าสนใจและเทคนิคที่ใช้ในงาน					
4. การดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องเหมาะสมกับเวลา					
5. การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					

ตารางที่ 4.2 แบบฟอร์มการประเมิน (ต่อ)

ด้านวัตถุประสงค์

หัวข้อประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย					
2. นำเสนอเพื่อให้ทราบถึงโรคแพนิค					

ตารางที่ 4.3 แบบฟอร์มการประเมิน (ต่อ)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้เข้ารับการประเมินให้คำแนะนำจากการรับชมสื่อ

Animation 3D เรื่อง มาตรการ

- ควรเพิ่มลูกเล่นอีกนิด

4.2 ผลการทดสอบ

ผลจากการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าชม Animation 3D เรื่อง มาตรการ พบว่ากลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ มีความพึงพอใจในระดับที่ มาก ตามระดับความพึงพอใจและเกณฑ์วัดผลดังต่อไปนี้

1.00 – 1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด
1.50 – 2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ	น้อย
2.50 – 3.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ	ปานกลาง
3.50 – 4.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ	มาก
4.50 – 5.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับ	มากที่สุด

ด้านเนื้อหา

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)		
	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1. ความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา	3.76	0.92	ปานกลาง
2. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.69	1.18	มาก
3. การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย	3.61	1.12	ปานกลาง
4. เนื้อหาสอดคล้องคล้อยกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	3.69	0.94	มาก
5. เนื้อหาสาระและประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ในชีวิตประจำวัน	3.46	1.33	มาก
รวม	3.64	0.17	มาก

ตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบความพึงพอใจที่มีผลงาน

ด้านการนำเสนอ

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)		
	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1. มีความชัดเจนของภาพ เสียง และตัวอักษร	3.38	1.12	มาก
2. มีการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	3.53	1.12	มากที่สุด
3. ความน่าสนใจและเทคนิคที่ใช้ในงาน	3.61	1.12	มาก
4. การดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องเหมาะสมกับเวลา	3.69	1.03	มากที่สุด
5. การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม	3.76	1.01	มากที่สุด
รวม	3.59	0.06	มากที่สุด

ตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบความพึงพอใจที่มีผลงาน (ต่อ)

ด้านวัตถุประสงค์

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)		
	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1. ได้ทราบขั้นตอนการทำงาน Motion Infographic 2D	3.76	3.61	มากที่สุด
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับชีวประวัติของ ชาร์ลี แชปลิน	1.01	1.26	มากที่สุด
รวม	2.39	1.66	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	3.21	0.90	มากที่สุด

ตารางที่ 4.5 ผลการทดสอบความพึงพอใจที่มีผลงาน (ต่อ)

4.3 การปรับปรุง

- แก้ไขเรื่องเสียง เสียงพากย์เบาไปเสียงพื้นหลังดังกว่าเสียงพากย์

บทที่ 5

สรุปผลการทำโครงการ

5.1 ผลของการดำเนินการ

การดำเนินการโครงการ Animation 3D ประเภท เรื่อง ฆาตกรรมเริ่มตั้งแต่การเสนอโครงการต่อคณะกรรมการพิจารณา คณะกรรมการได้ทำการอนุมัติ เขียนบทภาพและได้เริ่มทำการออกแบบคาแรคเตอร์คน ดราฟรูป ลงสี ใส่ข้อความ ตัดต่อใส่เสียง นำภาพและเสียงมาทำเป็น Animation 3D และผ่านการแก้ไขจนเสร็จเป็น Animation 3D ประเภท เรื่อง ฆาตกรรมเริ่มอย่างสมบูรณ์เพื่อเป็น Animation 3D ที่ให้ผู้ชมได้รับแนวคิดในการทำ Animation 3D ความรู้ความ เป็นมาสิ่งแวดล้อม

5.2 สรุปผลการดำเนินงาน

1. ได้ทราบขั้นตอนการทำงาน Animation 3D
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับโรคแพนิก

5.3 อภิปรายผล

จากการดำเนินโครงการ Animation 3D ประเภท เรื่อง ฆาตกรรมเริ่มผู้จัดทำได้พัฒนาสื่อ Animation 3D ประเภทเรื่อง ฆาตกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างและออกแบบ Animation 3D

ในด้านการทำ Animation 3D ประเภท Animation 3D เรื่อง ฆาตกรรม นั้น มีการใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator CC ในการออกแบบคาแรคเตอร์ เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์มาใช้

จากการที่ผู้ชมได้รับชม Animation 3D และตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินพบว่ามีค่า SD เท่ากับ 0.90 และค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.21 ซึ่งอยู่ในระดับ มากที่สุด ตรงกับวัตถุประสงค์ของโครงการ

5.4 ปัญหาที่พบจากการทำโครงการ

5.4.1 โปรแกรมในการทำงานมีปัญหา

5.4.2 ไฟล์งานเกิดความเสียหายระหว่างดำเนินงาน

5.5 ข้อเสนอแนะ

จากการทำโครงการ Animation 3D ประเภทสารคดี เรื่อง มาตรการ ผู้จัดทำได้ศึกษากระบวนการทำและพัฒนาทักษะด้าน Animation 3D แต่ยังมีบางส่วนที่หากได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมจะทำให้ Animation 3D มีความสมบูรณ์มากขึ้น

5.5.1 ข้อเสนอทั่วไป

- 1) ตัวละครถูกเล่นยังน้อยเกินไป
- 2) การนำเสนออาจยังไม่สมบูรณ์

5.5.2 ข้อเสนอแนะทางเทคนิค

- 1) การใช้เสียง Music Sound บางช่วงที่ไม่เข้ากับการเคลื่อนไหวของตัวละคร
- 2) เสียงพากย์ยังเบาในบางช่วง
- 3) การใช้เอฟเฟคบางประเภทที่ยังไม่เหมาะสมกับตัวคาแรคเตอร์

5.6 สรุปแผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ	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	
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1 (บทที่1)			↔														26-30 มิถุนายน 62
ประกาศผลหัวข้อ โครงการ รอบที่ 1				↔													6 กรกฎาคม 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2 (บทที่1)					↔												11-13 กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อ โครงการ รอบที่ 2						↔											17 กรกฎาคม 62
ส่งบทที่ 2					↔												11-23 กรกฎาคม 62
ส่งบทที่ 3								↔									26 ก.ค. – 20 ส.ค. 62
สอบหัวข้อโครงการ (บทที่ 1-3)													↔				4-8 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 70%														↔			11-15 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 80%															↔		18-29 กันยายน 62
รายการ	พฤศจิกายน 62				ธันวาคม 62				มกราคม 63				กุมภาพันธ์ 63				หมายเหตุ
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 100%	↔																1-3 พฤศจิกายน 62 เป็นต้นไป
สอบโปรแกรม	↔																11 พฤศจิกายน 2562
ส่งบทที่ 4					↔												1-15 ธันวาคม 62
ส่งบทที่ 5									↔								15-19 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ชีชี และค่า เข้าเล่ม										↔							22 มกราคม – 20 กุมภาพันธ์ 2563

ตารางที่ 5.1 สรุปแผนการดำเนินงาน(Gantt Chart)

หมายเหตุ



เส้นสีดำหมายถึง ระยะเวลาที่กำหนด



เส้นสีแดงหมายถึง ระยะเวลาการทำงานจริง

5.7 สรุปงบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	กระดาษ	2 ชุด	300 บาท
2	หมึกปรี้นเอกสาร	3 ชุด	1,200 บาท
3	ค่าเขียนเล่มโครงการ	1 เล่ม	200 บาท
4	ค่าเบ็ดเตริ็ด		470 บาท
5	ค่าปรี้นแผ่นซีดี	2 แผ่น	30 บาท
รวม			2,200 บาท

ตารางที่ 5.2 งบประมาณการดำเนินงาน

บรรณานุกรม

โรงพยาบาลเปาโล พหลโยธิน รู้จัก โรคแพนิก”โรคที่ไม่ได้มีแค่รู้สึกใจตกใจ ค้นข้อมูล 20 กันยายน 2562, จาก

<https://www.paolohospital.com/th-TH/phahol/Article/Details/Panic-Disorder/>

In M. Lewis & J. M. Havilland-Jones (Eds.). *Handbook of emotions*. ความกลัว ค้นข้อมูล 20 กันยายน 2562, จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/ความกลัว>

พิเชฐ อุดมรัตน์ พ.บ.* Pichet Udomratn, M.D.* ความเป็นมาของโรคตื่นตระหนก Historical Review of Panic Disorder ค้นข้อมูล 20 กันยายน 2562, จาก

<http://www.psychiatry.or.th/JOURNAL/462/v4628.html>

บรรณานุกรมรูป

- (2553). เครื่อง Adobe After Effects วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<https://www.rmutt.ac.th/download/20170405-AECS6.pdf>
- (2555). เครื่องมือในโปรแกรม Adobe Illustrator วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<https://thesensei.info/illustrator/know-adobe-illustrator/>
- (2557). เครื่องมือวาดรูปทรงเลขาคณิตและรูปทรงสา เรื่งรูป วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<https://th.jobsdb.com/th-th/articles/rectangle-tool>
- (2561). สีขั้นที่ 1,2,3 วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
http://www.vorabhasd.co.th/Adv_Col_Wheel.htm
- (2561). วงจรสี วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<https://goterrestrial.com/2018/03/12/รู้จักกับ-color-wheel-วงจรสี-และ-color-temperature/>
- (2561). สีขั้นที่ 1,2,3 วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
http://www.vorabhasd.co.th/Adv_Col_Wheel.htm
- (2561). สีโทนร้อนโทนเย็นวัน วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
http://www.vorabhasd.co.th/Adv_Col_Wheel.htm
- (2562). เครื่องมือโปรแกรม Adobe Photoshop วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html>
- (2562). เครื่องมือโปรแกรม Medibang Paint Pro วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<https://www.iphonemod.net/app-medibang-paint-for-ipad.html>
- (2562). เครื่องมือโปรแกรม Sony Vegas Pro วันที่ 20 กันยายน 2562, จาก
<https://sites.google.com/site/projectsonyvegas/species-description>

ภาคผนวก

- แบบประเมินหัวข้อโครงการ (CG01)
- เสนออนุมัติโครงการ (CG02)
- เสนอที่ปรึกษาร่วมโครงการ (CG03)
- ขอสอบโครงการ (CG04)
- ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (CG05)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (CG06)
- ใบแบบฟอร์มอนุมัติขึ้นสอบโครงการ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG07)

แบบประเมินหัวข้อโครงการ

วันที่ 26 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

ประเภทโครงการ Animation 3D

ชื่อโครงการ ฆาตกรรม Murdered

สมาชิกคนที่ 1 นาย ขจรยศ ดีเสมอ รหัสนักศึกษา 40763 ระดับ ปวส. 2/36

สมาชิกคนที่ 2 นาย วัฒนัน ฆาวรรณศิริ รหัสนักศึกษา 40833 ระดับ ปวส. 2/36

ที่ 1 รายการประเมิน

คะแนนเต็มหัวข้อละ 4 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ประกอบด้วย

1. ความเหมาะสมของหัวข้อ
2. ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ
3. ความเหมาะสมของแนวคิด
4. ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ
5. ขอบเขตของโครงการ

*** เกณฑ์การประเมินที่มีระดับคะแนนตั้ง 16 ขึ้นไป จะได้รับการอนุมัติในการจัดทำโครงการ

*** กรณีที่ไม่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินให้นักศึกษาทำการนำเสนอหัวข้อโครงการในครั้งต่อไป

รายการ	20 คะแนน
1. ความเหมาะสมของหัวข้อ	
2. ความเหมาะสมของเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับหัวข้อ	
3. ความเหมาะสมของแนวคิด	
4. ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ	
5. ขอบเขตของโครงการ	
รวม	

☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของกรรมการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

คณะกรรมการ

ลงชื่อ

คณะกรรมการ

ลงชื่อ

คณะกรรมการ

ลงชื่อ

คณะกรรมการ



CG.02

ขอเสนอหัวข้อโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
วันที่ 26 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเสนออนุมัติทำโครงการ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นาย ขจรยศ ดีเสมอ รหัสนักศึกษา 40763 ระดับ ปวส. 2/36
2. นาย วัฒนนา ยาวรรณศิริ รหัสนักศึกษา 40833 ระดับ ปวส. 2/36

มีความประสงค์ทำโครงการ ประเภท แอนิเมชั่น

ชื่อโครงการภาษาไทย ฆาตกรรม

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Murdered

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สิริมาศ สุภาพ

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา

(นายขจรยศ ดีเสมอ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ

☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ความคิดเห็นคณะกรรมการ

ลงชื่อ

คณะกรรมการ

ลงชื่อ

คณะกรรมการ



CG. 03

เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

วันที่ 26 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์ สิริมาศ สุภาพ

ข้าพเจ้า 1. นาย ขจรยศ ดีเสมอ รหัสนักศึกษา 40763 ระดับ ปวส. 2/36

2. นาย วัฒนัน ฆาวรรณศิริ รหัสนักศึกษา 40833 ระดับ ปวส. 2/36

มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์ สิริมาศ สุภาพ มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่มข้าพเจ้า
ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท แอนิเมชัน 3 มิติ ชื่อโครงการภาษาไทย “มาตรการ”

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา

(นายขจรยศ ดีเสมอ)

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา

(นายวัฒนัน ฆาวรรณศิริ)

ลายมือชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(นางสาวสุมินตรา แก่นท่าตาล)

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

ประวัติอนิเมชัน เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักสร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเริ่มทดลองใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนซึ่ง กำลังถูกพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในทศวรรษที่ 1970 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแบ่งแยกออกจาก ภาพยนตร์การ์ตูนของสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ยักษ์ซึ่งไม่สามารถหาได้ในสหรัฐอเมริกาเลย ในทศวรรษที่ 1980 อนิเมะได้รับความนิยมกว้างขวางในญี่ปุ่น ทำให้ธุรกิจการสร้างอนิเมะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และในทศวรรษที่ 1990 และ 2000 ชื่อเสียงของอนิเมะได้แพร่ขยายไปยังนอกประเทศญี่ปุ่น พร้อมๆกับการ ขยายตัวของตลาดอนิเมะนอกประเทศ

ในปัจจุบัน Animation 3D เป็นสื่อ ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทุกเพศ ทุกวัย ที่ให้การหยิบเรื่องราวอะไรก็ตามที่ ต้องการที่จะนำเสนอ มาทำเป็น Animation 3D นั้น ได้รับความนิยมค่อนข้างดี นำเสนอให้คนที่ได้รับชม เข้าใจได้ง่ายและค่อนข้างที่จะชัดเจน เราจึงนำเรื่องเกี่ยวกับ โรคแพนิค (Panic Disorder) ซึ่งเป็นโรคที่พบเห็นได้ อยู่พอสมควร ในชีวิตประจำวัน เราจึงนำมาทำ Animation เพื่อ ให้คนได้เข้าใจโรคนี้ ได้อย่างเห็นภาพและชัดเจนที่สุดซึ่ง โรคแพนิค (Panic Disorder) คือ ภาวะตื่นตระหนกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่มีเหตุผลหรือสาเหตุไม่ได้ ซึ่งโรคนี้แตกต่างจากอาการหวาดกลัวหรือกังวลทั่วไป เนื่องจากผู้ป่วยจะเกิดอาการแพนิค (Panic Attacks) หรือหวาดกลัวอย่างรุนแรงทั้งที่ตัวเองไม่ได้เผชิญหน้าหรือตกอยู่ในสถานการณ์ อันตราย อาการแพนิคเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ส่งผลให้ผู้ป่วยโรคแพนิครู้สึกกลัวและเหนื่อย เนื่องจากไม่สามารถควบคุมตัวเองหรือดำเนินชีวิตประจำวันได้ตามปกติ รวมทั้งมักมีปัญหาสุขภาพจิตอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น โรคซึมเศร้า หรือใช้สารเสพติดอื่น ๆ ซึ่งเนื้อหาของโครงการ Animation 3D นี้ เราจะนำเสนอเกี่ยวกับ กลุ่มวัยรุ่น ที่ต้องการไปทดสอบความกล้าที่บ้านร้าง แต่ต้องไปพบกับ คนดึกขานที่อาศัยอยู่ แล้วเกิดเรื่องราว การฆาตกรรม เกิดขึ้นในบ้านหลังนั้น แล้วเกิดเรื่องราวหักมุมในตอนสุดท้ายของเรื่องราว

สำหรับคนที่ได้เข้ามา โครงการ Animation 3D นี้ จะได้รับความรู้เกี่ยวกับ การนำเสนอ เรื่องราวของ Animation 3D เป็นหนังสือ ความยาว ราว 3 นาที ที่เสนอ เรื่องราว มุมมองของ ความ กดดัน ในสถานที่ อันน่ากลัว มีดม่น ออกมาเป็นเรื่องสยอง ในรูปแบบ 3D และได้เห็น อาการแพนิค

ตัวละครในเรื่อง ให้เห็นถึงความน่ากลัว ของอาการนี้ เพราะ แรงกดดันจาก สถานที่และสถานะ-
การ ในตอนนั้นเอง ว่า อาการนี้ มีความน่ากลัวมากแค่ไหน

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1.2.1 เพื่อให้ข้อมูลที่น่าสนใจและเข้าใจได้ไม่มากเกินไป

1.2.2 เพื่อให้ผู้คนได้เข้าใจเรื่องของโรคแพนิค

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 จัดทำ Animation 3D

1.3.2 ออกแบบ Character

1.3.3 จำลองเหตุการณ์ เนื้อเรื่อง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจได้

1.4.2 ให้ผู้คนหันมาสนใจในเรื่องของโรคแพนิค

1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1.5.1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นทำการศึกษาหาข้อมูลจริงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่จะทำโครงการ

- ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการทำ Animation 3D

- การวางแผนความคิดของเนื้อเรื่อง บ้านร้าง เมืองเอก

1.5.2. จัดทำแบบร่าง คือบอกขั้นตอนในการดำเนินงาน

- คิดหัวข้อ, เนื้อเรื่องของโครงการที่จะทำ

- ยื่นเสนอโครงการ Animation 3D

- การทำแบบร่างเนื้อเรื่อง , ตัวละคร , และการทำ Story Board

- ทำการออกแบบตัวละครที่ออกแบบไว้ด้วยโปรแกรม

- ทำโครงสร้างของ Animation 3D

- การใช้โปรแกรม ในการทำ Animation 3D

1.5.3. การวางแผนความคิด คือกำหนดแนวคิดที่ต้องการสื่อให้กับผู้รับชม เข้าใจในเนื้อเรื่อง

- อธิบายเกี่ยวกับ หลักการทำงานของโรคแพนิค

- ใช้สื่อ Animation 3D ในการอธิบายให้น่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

1.6 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ	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	
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1 (บทที่1)				←→													25 มิถุนายน - 12 กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อ โครงการ รอบที่ 1				↔													16 กรกฎาคม 62
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2 (บทที่1)						↔											17-19 กรกฎาคม 62
ประกาศผลหัวข้อ โครงการ รอบที่ 2							↔										20 กรกฎาคม 62
ส่งบทที่ 2									↔								9 -16 สิงหาคม 62
ส่งบทที่ 3											↔						20-30 สิงหาคม 62
สอบหัวข้อโครงการ (บทที่ 1-3)													↔				3-7 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 70%														↔			10-14 กันยายน 62
ส่งความคืบหน้า 80%															↔		14-28 กันยายน 62
รายการ	พฤศจิกายน 61				ธันวาคม 61				มกราคม 62				กุมภาพันธ์ 62				หมายเหตุ
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 100%	←→																1-9 พฤศจิกายน 62 เป็นต้นไป
สอบโปรแกรม	↔																24 พฤศจิกายน 62
ส่งบทที่ 4					←→												3-14 ธันวาคม 62
ส่งบทที่ 5									↔								14-21 มกราคม 63
ส่งรูปเล่ม ซีดี และค่า เข้าเล่ม										↔							22 มกราคม – 15 กุมภาพันธ์ 63

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน(Gantt Chart)

1.7 กลุ่มเป้าหมาย

1.7.1 บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจรับชมงาน animation 3D

1.7.3 บุคคลทั่วไปที่ต้องการศึกษาหาข้อมูล

1.8 เครื่องมือ

1.8.1 Maya ใช้ในการสร้าง Character , Background 3D

1.8.2 Adobe Photoshop CC ใช้ในการแต่งภาพและปรับขนาดภาพ

1.8.3 Adobe After Effects 2019 ใช้ในการทำ animate

1.8.4 Sony Vegas Pro 16.0 ใช้ในการตัด VDO

1.8.5 MediBang Paint Pro ใช้ในการร่างภาพ

1.9 งบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	ค่ากระดาษ A4	2 รีม	300.00
2	ค่าหมึกปรี้นเตอร์	3 ตลับ	1,200.00
3	ค่าเช่าเล่มโครงการ	1 เล่ม	200.00
4	ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	-	500.00
รวมเป็นเงิน			2,200.00

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

เรื่อง มาตรการ The Waste เป็นงาน Animation 3D นำเสนอ เรื่องราวสยดสยอง ของ กลุ่มวัยรุ่นที่ คึกคะนอง อยากลองดื่มน้ำบ้านร้าง ต้องไปเจอกับคนติดยา แอบหลบ อาศัยอยู่ เกิดการไล่ล่ากันใน บ้านร้างหลังนั้น จนเกิดเหตุโศกนาฏกรรม ขึ้น โดยเนื้อหาของเรื่องจะ สอดแทรกอาการเกี่ยวกับ โรคแพนิค ของตัวละครภายในเรื่อง ให้เห็นถึงความน่ากลัวของคนเป็นโรคแพนิคที่ เกิดแรงกดดันมากๆ กับเหตุการณ์นี้ว่าจะ มีอาการเป็นแบบไหน และส่งผลอย่างไรออกมาและเพื่อให้ได้เห็นการทำ และการนำเสนอ Animation 3Dว่าจะออกมาในรูปแบบ และ ทิศทางไหน

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 2.1.1 แอนิเมชัน 3 มิติ
- 2.1.2 ทฤษฎีสี่ จิตวิทยาของสี่
- 2.1.3 การออกแบบตัวละคร (Character)

2.2 ศึกษาประโยชน์

- 2.2.1 ประโยชน์ของแอนิเมชัน 3 มิติ
- 2.2.1 รับรู้เกี่ยวกับอาการแพนิค

2.3 รูปแบบการนำเสนอ

- 2.3.1 Animation 3D

2.4 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ

- 2.4.1 Autodesk Maya 2017
- 2.4.2 Adobe After Effect 2019
- 2.4.3 Sony Vegas Pro 16
- 2.4.4 Adobe Photoshop CC
- 2.4.5 MediBang Paint Pro

2.5 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.5.1 Animation 3d เรื่อง Horror
- 2.5.2 งานวิจัยอาการของโรคแพนิค

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

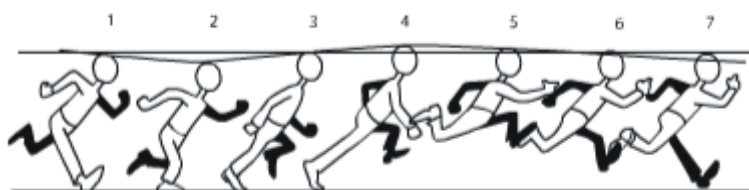
2.1.1 แอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจาก กันทีละเฟรม 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) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน "animate" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา(Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินารักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็น ภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรมก่อนสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรคัลลายเส้นรูปทรงต่างๆให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการ

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้



รูปที่ 2.1 ภาพการเดินแบบแอนิเมชัน

ชนิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิดคือ

Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆพื้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่ก่นาที่ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงามน่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย



รูปที่ 2.2 ภาพจากการ์ตูน Howl's Moving Castle

Stop Motion หรือเรียกว่า **Model Animation** เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticize วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop motion นั้นต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาทีต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก



รูปที่ 2.3 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง Wallace & Gromit

Computer Animation

ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น

โปรแกรม Maya, Macromedia และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิต และ

ประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น

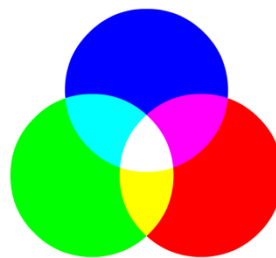


รูปที่ 2.4 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง Mr. Incredible

2.1.2 ทฤษฎี

‘สี’ นับเป็นส่วนประกอบที่สำคัญมากในประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่างๆของมนุษย์ ยกตัวอย่างเช่นมนุษย์ใช้สีในการแยกแยะผลไม้ว่าสุกหรือดิบ สีแบบไหนบ่งบอกว่ามีพิษหรือปลอดภัย เรียกได้ว่ามีผลต่อการอยู่รอดของมนุษย์ได้เลยทีเดียว การใช้สีได้อย่างถูกต้องนั้นช่วยทำให้ชิ้นงานมีความโดดเด่นและสะกดสายตา รวมไปถึงความรู้สึกโดยรวมที่มีอิทธิพลต่อจิตใจของผู้ที่ได้เห็นชิ้นงานนั้น

รูปแบบของสีที่เกิดจากแสง (RGB)

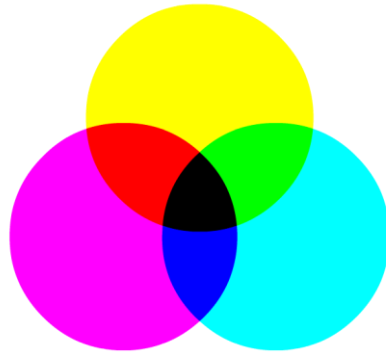


Additive Color (RGB)

รูปที่ 2.5 ภาพ Addictive Color (RGB)

RGB Color model รูปแบบสีที่เกิดจากแสงจะใช้สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เป็นแม่สีหลัก เพื่อผลิตแสงสีในรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่าง เช่นแสงสีแดงผสมกับแสงสีเขียว จะได้แสงสีเหลือง หรือแสงสีแดงผสมกับแสงสีน้ำเงินก็จะได้แสงสีม่วงแดง เป็นต้นแนวคิดของรูปแบบสี RGB นี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีของนักฟิสิกส์ ‘ยังและเฮล์มโฮลทซ์’ (The Young-Helmholtz Theory – ว่าด้วยการมองเห็นสีเกิดขึ้นเนื่องจากความแตกต่างกันของเซลล์ Cone ในเรตินา) RGB จึงเป็นรูปแบบของสีที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์แสงเป็นหลัก ดังนั้นระบบดังกล่าวจึงถูกนำไปใช้ประโยชน์ในการผลิตสีให้กับจอภาพแทบทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์, โปรเจกเตอร์ และอื่นๆอีกมากมายการรวมตัวของสีในรูปแบบนี้เราเรียกว่าเป็น การรวมตัวแบบบวก (Addictive Color) เมื่อรวมตัวกันทั้งสามแม่สีจะได้สีขาว

รูปแบบของสีที่เกิดจากวัตถุ (CMYK)

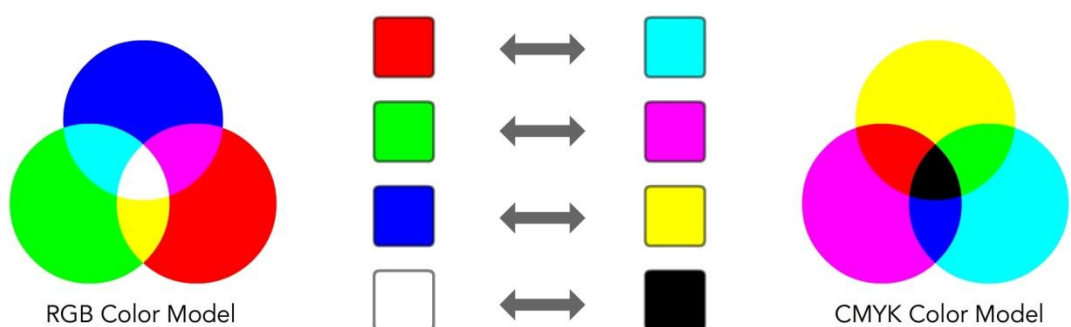


Subtractive Color (CMYK)

รูปที่ 2.6 ภาพ Subtractive Color (CMYK)

CMYK เป็นรูปแบบสีที่ถูกกำหนดขึ้นมาให้ใช้สำหรับงานศิลปะหรืองานสื่อสิ่งพิมพ์ลงบนวัตถุประกอบด้วย 4 แม่สีหลักได้แก่สีฟ้า (Cyan), สีม่วงแดง (Magenta), สีเหลือง (Yellow) และสีดำ (Black) สาเหตุที่ต้องมีสีดำเนื่องจากการผสมสีระหว่างสีฟ้า + สีม่วงแดง และสีเหลืองทำให้ได้สีดำที่ไม่ดำสนิท ดังนั้นระบบพิมพ์ 4 สีจึงหมายถึง 4 แม่สีนี้นั่นเองการรวมตัวของสีในรูปแบบนี้เราเรียกว่าเป็นการรวมตัวแบบลบ (Subtractive Color) ทำยที่สุดแล้วการรวมตัวของทุกแม่สีจะได้สีดำ ซึ่งตรงกันข้ามกับระบบ RGB

ความสัมพันธ์ของระบบสี RGB และ CMYK



รูปที่ 2.7 ภาพความสัมพันธ์ของ RGB และ CMYK

จากระบบสีสองระบบที่กล่าวมานั้น ทำให้เราทราบถึงความตรงกันข้ามของแต่ละแม่สีในทั้งสองระบบด้วย ได้แก่ สีแดงในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีฟ้าในระบบ CMYK, สีเขียวในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีม่วงแดงในระบบ CMYK และ สีน้ำเงินในระบบ RGB ตรงข้ามกับสีเหลืองในระบบ CMYK ทั้งหมดนี้เพราะสีขาวในระบบแสงสีตรงข้ามกับสีดำในระบบสีวัตถุธาตุ

วงล้อสี (Color Wheels)



รูปที่ 2.8 ภาพวงล้อสี

หากผู้เรียนเคยเรียนวิชาศิลปะมาก่อน คงพอนึกออกกว่ามีการพูดถึงวงล้อสีในลักษณะของแม่สีวัตถุธาตุ(รูปแบบ RYB: จะใช้สามแม่สีหลักคือ แดง – เหลือง – น้ำเงิน ซึ่งผสมแล้วได้สีดำ เหมือนกับ CMYK) โดยนำแม่สีหลักมาผสมกัน เมื่อได้สีใดแล้วให้แทรกระหว่างสองแม่สีนั้นจนเป็นการไล่สีในรูปแบบวงล้อ เราเรียกว่าวงล้อสี (Color Wheel) ยกตัวอย่างรูปแบบสีจากวัตถุธาตุ: สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงินได้สีเขียว, สีแดงผสมกับสีเหลืองได้สีส้มผสมแบบนี้เรื่อยไปอย่างที่ได้กล่าวไว้ในช่วงแรกว่าไม่ว่าจะเป็นสีจากระบบใดๆก็ตาม มีความแตกต่างของสีที่ผลิตได้อยู่เสมอ ผลลัพธ์ที่ได้นั้นจึงไม่ใช่วงล้อสีเพียงหนึ่งเดียว หากแต่เราได้วงล้อสีขึ้นมาถึงสามแบบ นั่นคือ RYB, RGB และ CMYK (RGB ใช้เปรียบเทียบความตรงกันข้ามของ CMYK แต่เมื่อผลิตสีจริงๆแล้วก็ยังคงมีความคลาดเคลื่อนเสมอ)

กายวิภาคของสี : สีร้อน, สีเย็น และสีธรรมชาติ

ผู้เรียนสังเกตบ้างหรือไม่ว่า ‘สี’ คือ องค์ประกอบที่สำคัญมากในการนำเสนอภาพถ่าย ดังนั้นการที่ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสีจึงไม่ผิดหากมีความประสงค์จะศึกษาให้ลึกซึ้งลงไป อย่างไรก็ตามการเลือกใช้สีต่างๆในภาพถ่ายนั้นควรมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอเพื่อบ่งเน้นผลลัพธ์ให้ไปในทิศทางเดียวกันแจ่มชัดมากยิ่งขึ้น

กลุ่มสีตามช่วงความยาวสเปกตรัมขอแยกออกเป็น 3 ช่วงที่จะได้พูดถึง ได้แก่ กลุ่มสีร้อน (Warm Colors): สีแดง, สีส้ม, สีเหลือง และสีชมพู, กลุ่มสีเย็น (Cool Color): สีเขียว, สีน้ำเงิน และสีม่วง และกลุ่มสุดท้ายคือ กลุ่มสีธรรมชาติ (Neutral Color): สีดำ, สีขาว, สีเทา และสีน้ำตาล

กลุ่มสีร้อน (Warm Colors)

Red สีแดง

ความแข็งแกร่ง, อารมณ์ที่ฉุนเฉียว, ความจัดจ้าน, การเฉลิมฉลอง, ความเจริญรุ่งเรือง, ความเร็ว, พลังงาน, ความร้อน, ความทะเยอทะยาน, ความกระฉับกระฉวย, ความรัก, ความรุนแรง, ความสำเร็จ เป็นต้น

Orange สีส้ม

ความคิดสร้างสรรค์, ความอบอุ่น, ความสนุกสนาน, พลังงาน, ความสมดุล, การขยาย, ความเบิกบาน, ความกระตือรือร้น, ความเปลี่ยนแปลง, ความพลัดพลัด, ความตื่นตัว เป็นต้น

Yellow สีเหลือง

แสงแดด, ฤดูร้อน, ความคาดหวัง, การมองโลกในแง่ดี, จินตนาการ, ความเพ้อฝัน, ความสุข, ปรารถนา, ความทุจริต, ความฉ้อฉล, ความหึงหวง, การหลอกลวง, ความเจ็บป่วย, มิตรภาพ เป็นต้น

Magenta pink สีชมพูและม่วงแดง

ศุภภาพสตรี, ความหวาน, ความสะอาด, ความเป็นเอกลักษณ์, ความบริสุทธิ์, ความคิดสร้างสรรค์, การยอมรับ, การดูแลเอาใจใส่, ความรัก, ความโรแมนติก, ความสงบ เป็นต้น

กลุ่มสีเขียว (Cool Colors)

Green สีเขียว

ความสงบร่มเย็น, ความสดชื่น, ความชุ่มชื้น, ความเอื้ออาทร, ความสามัคคี, สุขภาพ, เงินตรา, การฟื้นฟู, ความปลอดภัย, การรักษา, ความเจ็บสงบ, ความสำเร็จ เป็นต้น

Blue สีฟ้าหรือสีน้ำเงิน

สันติภาพ, ความสงบร่มเย็น, ความมั่นคง, ความสามัคคี, ความสามัคคี, ความไว้วางใจ, ความจริง, ความเชื่อมั่นของนักอนุรักษ์, การรักษาความปลอดภัย, ความสะอาด เพื่อความภักดี, ฟ้า, น้ำ, เทคโนโลยี, ชัมเศรฐา เป็นต้น

Purple สีม่วง

หัวหน้าหรือชนชั้นสูง, จิตวิญญาณ, พิธีกรรม, ความลึกลับ, การเปลี่ยนแปลง, ภูมิปัญญา, ตรีศู, โหดร้าย, เกียรติยศ, หยิ่งผยอง, การไว้วางใจ, เทคโนโลยี, สมัยใหม่, ถ้าวหน้า, ความกล้าหาญ, ความมั่งคั่ง เป็นต้น

กลุ่มสีธรรมชาติ (Neutral Colors)

Black สีดำ

ความมืดพลัง, เอกสิทธิ์แห่งเพศ, ความซับซ้อน, ราคาแพง, ความเป็นชาย, พิธีการ, ความสง่างาม, ความมั่งคั่ง, ความลึกลับ, ความหวาดกลัว, ความชั่วร้าย, ความทุกข์, ความลึก, ความโศกเศร้า, สำนึกผิด, นิรนาม, การไว้วางใจ, ความตาย

White สีขาว

การแสดงความรัก, ความบริสุทธิ์, การเกิด, การตาย, ความเยือกเย็น, ความเรียบง่าย, ความสะอาด, ความสงบ, ความอ่อนน้อมถ่อมตน, ความแม่นยำ, ความไร้เดียงสา, การแต่งงาน, เป็นต้น

Grey สีเทา

การรักษาความปลอดภัย, ความน่าเชื่อถือ, ความฉลาด สุขุม, เจียมเนื้อเจียมตัว, ศักดิ์ศรี, การครบกำหนด, วัชรา, ความเศร้า, ความน่าเบื่อ, ความเป็นทางการ, ความเป็นมืออาชีพ เป็นต้น

Brown สีน้ำตาล

โลก, ความมั่นคงเป็น หลักเป็นฐาน, ที่อยู่อาศัย, ความเปิดเผย, ความน่าเชื่อถือ, ความสะดวกสบาย, ความอดทน, ความเรียบง่าย เป็นต้น

ทฤษฎีของสีถูกนำไปใช้ในงานศิลปะอย่างแพร่หลาย ถ้าหากผู้เรียนมีความจริงจังและใส่ใจสีต่างๆที่เลือกใช้ในงานย่อมทำให้บรรลุผลตรงตามความต้องการได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เนื้อหาส่วนนี้เป็นเพียงภาคทฤษฎีที่ช่วยอธิบายลักษณะของสีต่ออารมณ์อย่างกว้างๆเท่านั้น (เนื่องจากพื้นฐานทางความเป็นจริงแล้วมนุษย์แต่ละคนอาจมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสีที่ต่างกันออกไป)

2.1.3 การออกแบบตัวละคร (Character)

ปัจจุบันตัวการ์ตูนได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากเช่น สื่อภาพยนตร์โฆษณา สื่อการเรียนการสอนและเกม การ์ตูนถูกนำไปใช้ในหลายวัตถุประสงค์ด้วยกัน เนื่องจากเป็นสื่อที่ช่วยให้มนุษย์ได้ผ่อนคลายจากวิถีชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง การ์ตูนทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อได้อย่างรวดเร็ว เป็นรูปแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกายวิภาคของคนและสัตว์มาช่วยในการออกแบบ โดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติไปสู่การออกแบบที่เกินจริง เช่น จมูกใหญ่ปากหนา หูกว้าง มีหาง สิ่งสำคัญอยู่ที่คุณลักษณะและเอกลักษณ์ของตัวละครเป็นหลัก ตัวละคร(Character) หมายถึงการ์ตูน สัตว์สิ่งของ ที่มีบทบาทในการแสดงละคร ทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อความหมายโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก มีหลักการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจดังนี้

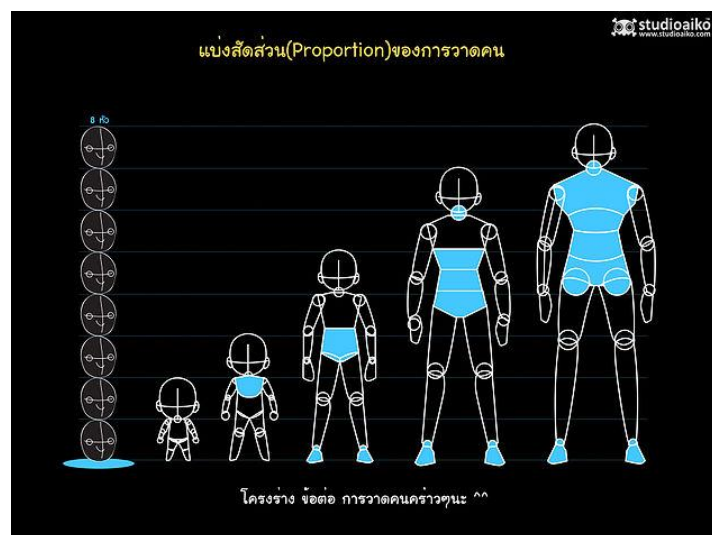
1. มีเอกลักษณ์มีรูปแบบลักษณะเฉพาะที่แตกต่าง เป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ
2. มีบุคลิก ทำท่าทางเคลื่อนไหวที่โดดเด่น มีลักษณะเฉพาะตัว
3. มีรูปร่าง สี สัน และมีสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย
4. มีการแสดงอารมณ์ชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ

ส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครคือ การจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้เกิดบุคลิกต่าง ๆ ที่สามารถสื่อบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน การแบ่งสัดส่วนของตัวละครจะแยกออกเป็นส่วนตัว ตัวแขน ขาและอื่น ๆ ไม่ควรมีสัดส่วนเท่ากันเพราะจะทำให้ดูน่าเบื่อ ตรงกันข้ามยิ่งสัดส่วนมีความแตกต่างกันเท่าไร ตัวละครจะยิ่งดูเตะตามากขึ้น เช่น ตัวใหญ่มากแต่หัวเล็ก หรือตัวผอมแต่หัวโต เป็นต้น การสร้างจุดสนใจให้กับตัวละครควรเน้นที่จุดใดจุดหนึ่งเพียงจุดเดียว เพราะหากวางจุดสนใจไว้หลายจุดจะเกิดการแข่งกันเอง ทำให้บุคลิกตัวละครดูไม่โดดเด่นเท่าที่ควร ซึ่งการออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับส่วนประกอบหลัก 3 อย่างคือขนาด (Size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ดังนี้

1. ขนาด (size) เป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่าหรือเล็กกว่าขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่าแข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่าในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่าอ่อนแอกว่า คล่องแคล่วว่องไวกว่าและมีลักษณะตกเป็นเบี้ยล่าง

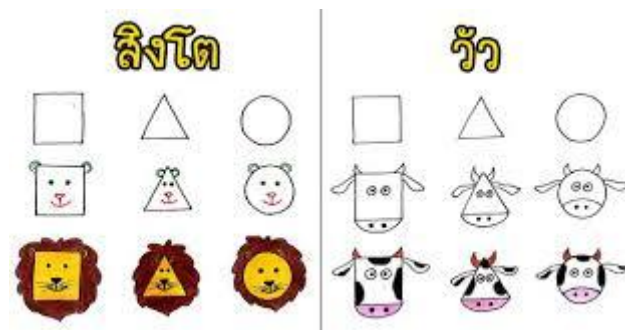
2. รูปทรง (shape) รูปทรงหลัก ๆ มีอยู่ 2 แบบ คือ Free Shape กับ Simple Shape โดย Free Shape คือรูปทรงซึ่งไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เช่น คว้นไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกซึมบนผ้า หรือแผนที่ประเทศต่าง ๆ ส่วน Simple Shape คือรูปทรงแบบง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากไม่สลับซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ในการออกแบบตัวละครศิลปินักออกแบบจะให้ความสำคัญกับ Simple Shape มากกว่า Free Shape เพราะ Simple Shape เป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งาน เตะตาผู้ชมได้มากกว่าจดจำง่ายและสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน

3. สัดส่วน (proportion) ตัวละครที่มีรูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไรก็จะมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้นเท่านั้น การสร้างการ์ตูนจะต้องเขียนให้เกินจริงหรือน้อยกว่า ความเป็นจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีทั้งขยายให้ใหญ่ขึ้นยัดให้ยาวออก บีบให้เล็กลง หรือหดหายไปเลยการเพิ่ม ลด ตัดเน้น เกี่ยวกับสัดส่วนอย่างมาก

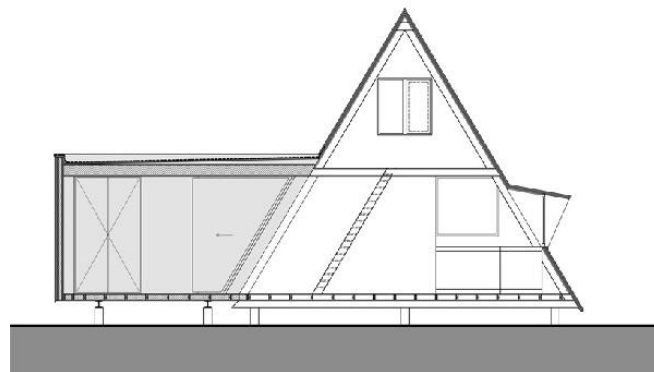


รูปที่ 2.9 ตัวอย่างการแบ่งสัดส่วนตัวละคร

การสร้างสร้งด้วยรูปทรงเรขาคณิต ในการออกแบบตัวละครผู้สร้างสร้งต้องเริ่มจากการมองภาพต่าง ๆ เช่น บุคคล สัตว์สิ่งของ พืช หรือสิ่งปลูกสร้งในลักษณะเรขาคณิต และลองแยกองค์ประกอบโดยใช้การเพิ่มและลดสัดส่วน จากนั้นนำองค์ประกอบพื้นฐานที่ได้มาผสมผสานเข้ากับจินตนาการของผู้สร้างสร้ง

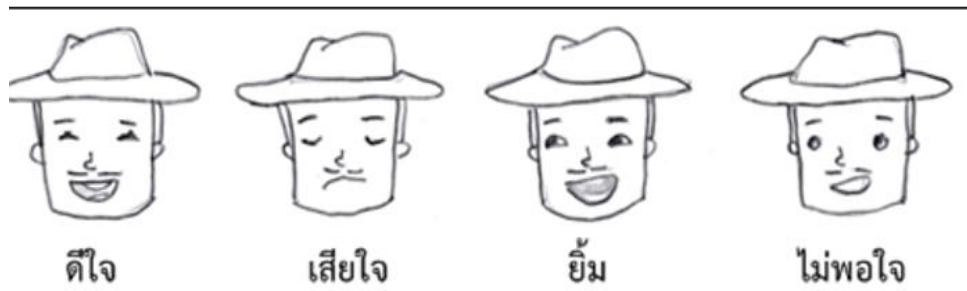


รูปที่ 2.10 ตัวอย่างการสร้างสร้งสัตว์ด้วยรูปทรงเรขาคณิต



รูปที่ 2.11 ตัวอย่างการสร้างสร้งบ้านด้วยรูปทรงเรขาคณิต

การนำรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นเค้าโครงและกำหนดรูปแบบลักษณะตัวละครว่าประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิตอะไรบ้างเช่น ส่วนหัวและส่วนตัวเป็นรูปวงกลมหรือวงรีรูปทรงเรขาคณิตเปรียบเสมือนกรอบโครงร่างของวัตถุเป็นตัวกำหนดรูปทรงของตัวละครไม่ให้บิดเบี้ยวจนขาดความสวยงาม



รูปที่ 2.12 ตัวอย่างการออกแบบหน้าตัวละคร

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ต้องเริ่มจากการวาดสัดส่วนของร่างกายลักษณะท่าทางคร่าว ๆ โดยวาดศีรษะให้มีขนาดใหญ่กว่าส่วนลำตัว หรือวาดศีรษะให้มีขนาดเล็กกว่าส่วนลำตัว จากนั้นเริ่มวาดรายละเอียดจากส่วนศีรษะ ใบหน้า ดวงตา เสื้อผ้าและเริ่มใส่สีสันทันทีกับตัวละครตามความเหมาะสม



รูปที่ 2.13 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

2.2.1 โรคแพนิก

โรคแพนิก (Panic Disorder) หรือ "อาการตื่นตกใจกลัวอย่างรุนแรง" เป็นโรคทางจิตเวชชนิดหนึ่งที่คนทั่วไปมักไม่ค่อยรู้จัก และบางครั้งผู้ป่วยหรือคนใกล้ชิดก็อาจไม่ทราบด้วยซ้ำว่าอาการที่แสดงออกมานั้นเป็น

อาการของโรคแพนิค

ผู้ป่วยโรคแพนิคจะตื่นตระหนกต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยไม่มีเหตุผล ซึ่งอาการที่เกิดขึ้นนั้นต่างจากความรู้สึกหวาดกลัวหรือความวิตกกังวลทั่วไป ทำให้ไม่สามารถควบคุมตัวเองหรือดำเนินชีวิตประจำวันได้ตามปกติ อาการตื่นกลัวอย่างรุนแรงนี้เกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ แม้จะไม่ได้กำลังเผชิญหน้าหรือตกอยู่ในสถานการณ์อันตรายก็ตาม หรือแม้กระทั่งในขณะที่กำลังนอนหลับ คนที่เป็นโรคแพนิคจึงมักเป็นกังวลอยู่ตลอดเวลา เพราะไม่รู้ว่าอาการเหล่านี้จะเกิดขึ้นอีกเมื่อไหร่

อาการของโรคแพนิคเป็นอย่างไร

อาการตกใจกลัวอย่างรุนแรงเป็นลักษณะเด่นของโรคแพนิค ซึ่งจะรุนแรงกว่า ความรู้สึกกังวลหรืออาการเครียดทั่วไป ผู้ป่วยมักมีอาการดีขึ้นภายในไม่กี่นาที แต่ก็อาจกลับไปเป็นอีกภายในไม่กี่ชั่วโมง อาการที่แสดงถึงภาวะตกใจกลัวอย่างรุนแรงสังเกตได้ดังนี้

อาการแพนิคทางกาย

ใจเต้นแรง ใจเต้นเร็ว หรือใจเต้นเร็วมากหายใจลำบาก หายใจไม่อิ่ม หรือหายใจขัดเจ็บหน้าอก หรือแน่นหน้าอกสำคัญอ่อนแรง มึนศีรษะ มึนงง รู้สึกโคลงเคลง หวือๆ คล้ายจะเป็นลม มีอาการสั่นเทาเหงื่อออกรู้สึกร้อนผิดปกติ ปวดท้องคลื่นไส้อาเจียน ท้องไส้ปั่นป่วน มีอาการเหน็บชาตามร่างกาย ปวดจี๊ดตามปลายมือหรือปลายเท้า

อาการแพนิคทางจิตใจ

ควบคุมตนเองไม่ได้เหมือนจะเป็นบ้าหรือเหมือนกำลังจะตาย หรือแสดงอาการบางอย่างที่น่าอายออกไป ผู้ที่มีภาวะแพนิคกำเริบ (Panic attack) จะมีอาการดังที่กล่าวไปข้างต้นอย่างน้อย 4 อาการ หากมีอาการน้อยกว่า 4 อย่าง แพทย์จะวินิจฉัยว่าเป็นเพียงอาการแพนิคที่ยังเป็นไม่มากหรือยังไม่ครบเกณฑ์ (Limited-symptom panic attack) ซึ่งอิงตามเกณฑ์การวินิจฉัยจากคู่มือการวินิจฉัยความผิดปกติทางจิตที่จัดทำโดยสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา (DSM-V) นอกจากนี้ หากมีอาการครบตามหลักเกณฑ์ที่กล่าวมา แพทย์จะวินิจฉัยว่ามี โรคกลัวที่ชุมชน (Agoraphobia) ร่วมด้วยหรือไม่ เนื่องจากผู้ป่วยหลายคนมักมีอาการแพนิคและโรคกลัวชนิดนี้เกิดขึ้นพร้อมกัน อย่างไรก็ตาม

ตาม เกณฑ์ดังกล่าวมีไว้ให้คุณประเมินตัวเองเบื้องต้นเท่านั้น เพื่อการวินิจฉัยที่แม่นยำ คุณควรเข้ารับการตรวจกับผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น เนื่องจากโรคแพนิคอาจมีอาการคล้ายคลึงกับกลุ่มโรควิตกกังวลอื่นๆ ได้ อาการโรคแพนิค หรือภาวะตกใจกลัวอย่างรุนแรงมากจะเริ่มปรากฏให้เห็นในช่วงวัยรุ่นตอนปลายหรือวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อาการที่เกิดขึ้นทำให้ผู้ป่วยมักคิดว่าตนเองเป็นโรคหัวใจหรือโรคร้ายแรงอื่นๆ จึงมักไปพบแพทย์บ่อยๆ ซึ่งเมื่อตรวจร่างกายก็จะไม่พบความผิดปกติใดๆ ทั้งนี้ บางคนก็อาจมีอาการตกใจกลัวอย่างรุนแรง 1-2 ครั้งในชีวิต โดยที่ไม่ได้เป็นโรคแพนิคแต่อย่างใด โรคแพนิค (Panic disorder) ต้องมีอาการภาวะแพนิคกำเริบ (Panic attack) ร่วมกับมีอาการกังวลต่อเนื่องมากกว่า 1 เดือน เกี่ยวกับ 1) การมีภาวะแพนิคกำเริบอีกครั้งหรือผลที่จะตามมา หรือ 2) มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงในทางที่ไม่ดีเกี่ยวกับภาวะแพนิคกำเริบ ตามเกณฑ์การวินิจฉัยจากคู่มือการวินิจฉัยความผิดปกติทางจิตที่จัดทำโดยสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา (DSM-V)

สาเหตุของโรคแพนิค

สาเหตุของโรคแพนิคนั้นยังเป็นที่ไม่ทราบแน่ชัด แต่มีหลายปัจจัยที่อาจนำไปสู่การเกิดสภาวะนี้ ทั้งปัจจัยด้านพันธุกรรม โครงสร้างของสมอง เนื่องจากส่วนต่างๆ ในสมองทำหน้าที่ควบคุมความกลัวและความวิตกกังวลที่ต่างกัน การบาดเจ็บในวัยเด็ก และเหตุการณ์ความเครียดในชีวิต เช่น การเรียนมหาวิทยาลัย การแต่งงาน การมีลูกคนแรก เหตุการณ์เหล่านี้ล้วนเชื่อมโยงกับโรคแพนิคและอาจมีส่วนกระตุ้นให้เกิดโรคนี้ได้โรคแพนิคเป็นหนึ่งในโรควิตกกังวลที่พบได้ทั่วไปในโลกตะวันตก โดยจากรายงานในนิตยสารทางการแพทย์อังกฤษ ปี 2006 (British Medical Journal) คาดการณ์ว่า 2-3% ของประชากรผู้ใหญ่ในยุโรปประสบกับโรคแพนิคในปีนั้น ส่วนรายงานจากบทความในวารสารวิชาการ JAMA Psychiatry ที่ตีพิมพ์ในปี 2005 ก็กล่าวว่าโรคแพนิคในสหรัฐอเมริกามีอัตราการเกิดเฉลี่ย 2.7% ต่อปี และประมาณ 45% ของอาการของผู้ป่วยโรคแพนิคนั้นถือเป็นกรณี "รุนแรง" โรคนี้พบในผู้หญิงมากกว่าผู้ชายถึงสองเท่า

2.3 รูปแบบการนำเสนอ

2.3.1 3D Animation

3D Animation

คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นทั้งความสูงความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story NEMO เป็นต้น

รูปแบบของ Animation มี 3 แบบ คือ

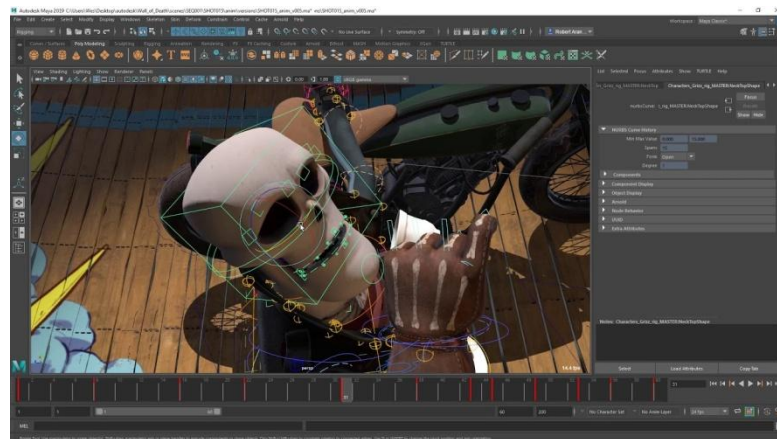
1. Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพที่ละภาพหลายๆพื้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่วินาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ ความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

2. Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างจาก plasticize วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว แต่การทำ stop motion ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เพราะบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and Giant Peach สามารถผลิตได้วันละ 10 วินาทีเท่านั้น

3. Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม MAYA 3D MAX Adobe Flash เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและลดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น

2.4 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ

2.4.1 Autodesk Maya 2017



รูปที่ 2.14 ภาพจากโปรแกรม Autodesk Maya

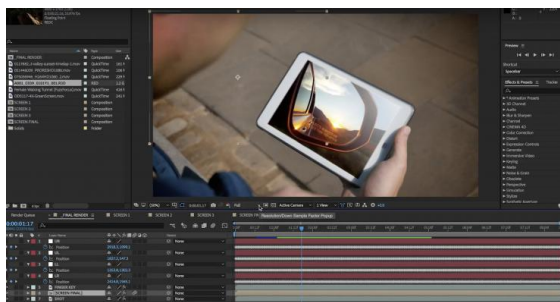
Maya (โปรแกรมทำแอนิเมชัน สร้างการ์ตูน Animation) : โปรแกรม Autodesk Maya เป็นโปรแกรมทำแอนิเมชัน 3 มิติ (3D) ชั้นสูง ที่หนังแอนิเมชัน ต่างๆ นิยมใช้สร้างกัน นิยมนำไปใช้สร้างการ์ตูน Animation 3 มิติ เรียกได้ว่าใครเป็นนี่ถือว่าเทพเลยทีเดียว โปรแกรม Autodesk Maya ใช้เทคโนโลยีในการแสดงผลสมจริง โคตรเด่นกว่า โปรแกรมทำแอนิเมชัน 3 มิติในตลาดซอฟต์แวร์ตอนนี้โดยโปรแกรมทำแอนิเมชันนี้เป็นโปรแกรมรูปแบบ Open Architecture คืองานทั้งหมดที่คุณได้สร้างสรรค์นั้นสามารถแปลงเป็น Script ต่างๆ ได้ รวมถึงยังมี API ที่รองรับทั้ง Maya Embedded Language (MEL), Python และภาษาอื่นๆ ได้นั่นเองการใช้งานโปรแกรมทำแอนิเมชันสร้างการ์ตูน Animation นี้รองรับมาตรฐานต่างๆ ด้านงานกราฟิก 3 มิติทุกประเภท เช่น 3D Visual Effects, Computer Graphics และเครื่องมือในการสร้างการ์ตูน Animation ราวกับว่ามีทีมงานสร้างหนังแอนิเมชัน 3 มิติอยู่ใกล้ๆ ตัวเลยครับ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya คุณสามารถจะสร้างผลงานทีวี, พัฒนาเกม และงานออกแบบต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วกลุ่มเป้าหมายของการใช้งานโปรแกรม Autodesk Maya นี้คือ ผู้ใช้งานทุกประเภทตั้งแต่ผู้เริ่มต้นจนไปถึงระดับ Professional เลยทีเดียว ภายในโปรแกรมมีวิธีสอนการใช้งานโปรแกรมอย่างครบถ้วนทุกฟีเจอร์ เช่น การใช้ Keyframe, เลือกองค์ประกอบเฉพาะส่วน และพิธีวิวกการ Rendering เป็นต้น

2.4.2 Adobe After Effect



รูปที่ 2.15 รูปเมื่อเปิดโปรแกรม Adobe After Effect

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือโปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มีพื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้นโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การซ้อนภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำงานจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านั้นมาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม Aftereffects



รูปที่ 2.16 ภาพภายใน โปรแกรม Adobe After Effect

2.4.3 Sony Vegas Pro 2019



รูปที่ 2.17 ภาพเปิดโปรแกรม Sony Vegas

Sony Vegas Pro คือ โปรแกรม ตัดต่อ Video คุณภาพสูง 64 Bits เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอและเสียงที่มีคุณภาพสูง ที่มีอาชีพเค้าใช้กัน โปรแกรมนี้สามารถ สร้างสรร งานของคุณได้อย่างมืออาชีพ ไม่ว่าจะเป็นการรวมไฟล์วิดีโอเข้าด้วยกัน การตัดไฟล์ที่ไม่ต้องการ หรือใส่เอฟเฟ็กที่ต้องการและให้คุณภาพงานตั้งแต่ระดับวิดีโอ HD, Full HD (1920 x 1080p) หรือ 4K (4096 x 4096 p) รวมไปถึงแผ่นที่ใช้เทคโนโลยีตัวใหม่ล่าสุดอย่าง Blu-ray เป็นต้น เหมาะสำหรับนักเรียน นักศึกษา มือใหม่มือเก่าก็ทำได้ เอาไว้ทำการนำเสนอ งานแต่งงาน (Wedding Presentation) ขายโฆษณาสินค้า ประชาสัมพันธ์สินค้า บริการ รวมไปถึง งานอีเวนต์ ต่างๆ อย่างมืออาชีพ



รูปที่ 2.18 ภาพภายในโปรแกรม

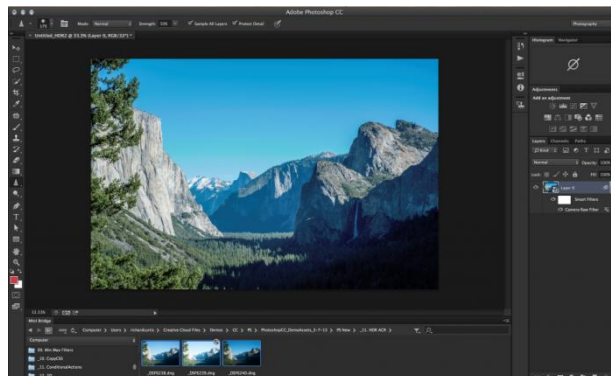
2.4.4 Adobe Photoshop CC



รูปที่ 2.19 ภาพเปิดโปรแกรม Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop CC ซึ่งได้เพิ่มคุณสมบัติใหม่ๆ เข้าไปมากมายไม่ว่าจะเป็นการปรับแต่งรูปที่มีการสั้นไหวของกล้องหรือการทำรูปภาพให้กลายเป็นภาพ 3 มิติที่มีมิติเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม และในรุ่นนี้ทางด้านผู้พัฒนาอย่าง Adobe ก็ได้เพิ่มการขยายเวิร์กโฟลว์ 3 มิติให้รองรับการใช้งานกับหลายๆ ไฟล์เช่นไฟล์จากโปรแกรม CAD หรือเครื่องสแกน 3 มิติอื่นๆ เป็นต้น ในด้านของความเร็วในการใช้งานนั้นก็ยังเพิ่มประสิทธิภาพให้สามารถประมวลผลได้ดียิ่งขึ้นพร้อมกับการปรับปรุงในด้านของการสั่งพิมพ์รูป 3 มิติให้ดูดีมีมิติเห็นจากชื่อหลายท่านคงสงสัยว่าทำไมถึงเป็น CC ไม่ใช่ CS เหมือนทุกทีจริงๆ แล้วนั้น โปรแกรม Adobe Photoshop CC นี้เป็นโปรแกรมที่พัฒนามาต่อจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS รุ่นต่างๆ แต่ด้วยทางผู้พัฒนาโปรแกรมแต่งรูปอย่าง Adobe ได้หยุดการพัฒนา โปรแกรม Adobe Photoshop CS แล้วซึ่งเราต่างก็ทราบกันอยู่แล้วว่าโปรแกรม Adobe Photoshop นั้นเป็นโปรแกรมเครื่องมือขั้นเทพในการปรับแต่ง แก้ไขภาพหรือการสร้างปุ่ม สำหรับการนำไปต่อยอดในโปรแกรม Adobe Dream โดยในเวอร์ชัน CC นี้ก็ถูกจัดรวมมา

ใน Adobe Creative Cloud ซึ่งได้รวมเอาโปรแกรม Adobe ที่พัฒนามากว่า 10 โปรแกรมมารวมไว้ด้วยกัน หากคุณสามารถออกแบบมันได้คุณก็สามารถใช้ Adobe Photoshop CC ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์เกี่ยวกับภาพและการออกแบบกราฟิกที่ดีที่สุดในโลก คุณสามารถสร้าง ปรับปรุงภาพถ่ายหรือภาพประกอบและงานศิลปะ 3 มิติ ออกแบบเว็บไซต์และแอปมือถือ แก้ไขวิดีโอจำลองภาพวาดในชีวิตจริงและอื่นๆ Adobe Photoshop CC คือทุกสิ่งที่คุณต้องการเพื่อทำให้ความคิดของคุณเป็นจริง



รูปที่ 2.20 ภายในโปรแกรม Adobe photoshop

2.4.5 MediBang Paint Pro



รูปที่ 2.21 ไอคอนโปรแกรม

MediBang Paint Pro ซอฟต์แวร์วาดรูปการ์ตูนและภาพวาดดิจิทัลอย่างง่าย แล้วยังฟรีใช้วาดการ์ตูน การ์ตูนญี่ปุ่น มีเครื่องมือสำเร็จรูปให้วาดเพียบ พร้อมแปรงวาดหลากหลาย รองรับน้ำหนักกดที่แตกต่างกันได้ และสนับสนุนระบบเลเยอร์ ทั้งยังสามารถสร้างกรอบ panel ต่างๆ สร้างไฟล์การ์ตูนเรื่องหลายๆ หน้าในไฟล์เดียว มี material สกรีนโทนต่างๆ ประมาณ กว่า 700ชนิด สามารถ import ไฟล์งานเข้ามาทำได้ ส่ง publish งานเพื่อเผยแพร่ได้อย่างง่ายดาย MediBang Paint Pro เป็นซอฟต์แวร์ตัวโปรที่ถูกพัฒนาโดยทีมงานจากประเทศญี่ปุ่น ใช้ได้ทั้ง window และ Mac และมีให้โหลดใช้ในเวอร์ชัน android และ ios อีกด้วย แต่ฟังก์ชันจะน้อยลงไปจากตัวโปรที่ลงคอม โดย

สามารถโหลดได้ผ่านในเว็บ MediBang Paint Pro สำหรับ PC , MediBang Paint Tablet สำหรับ Tablet, MediBang Paint Mini สำหรับ Smartphone และ MangaName สำหรับ smartphone

MediBang Paint Pro ถือว่าเป็นซอฟต์แวร์วาดรูปที่โอเค ในระดับหนึ่งเลย เพราะมันเป็นโปรแกรมสำหรับการวาดรูปลายเส้นและการวาดการ์ตูนแบบ Comic สร้างการ์ตูนแนวมังงะ หรือ ออกแบบจากต่างๆ ที่มีเครื่องมือไม่เครื่องมือมือ ออปชั่นมาแบบครบครันและใช้งานง่าย ไม่ว่าจะเป็น แปรง Brush โดยสนับสนุนการลงน้ำหนักกดของแปรง เพื่อความสมจริงที่สุด ใช้งานร่วมกับปากกา ไซส์ต่าง ๆ สกรีนโทน เครื่องมือลงสี ลงลาย ข้อความคำพูด เครื่องมือตีกรอบแบ่งช่อง ระบบจัด หน้า มี template ให้เลือกกว่าจะใช้งานแบบไหน และยังสนับสนุนการวาดแบบเลเยอร์ เหมือน โปรแกรมแต่งรูปชื่อดังต่าง ๆ ที่จะช่วยให้คุณสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนของคุณออกมาได้อย่าง รวดเร็วและง่ายดาย นอกจากนี้ Medibang Paint Pro ยังสนับสนุนการทำงานเป็นทีม โดยให้เราได้ แชร์ไฟล์ผลงานแบบออนไลน์ เพื่อให้คนอื่นๆ ได้เห็นผลงานของเรา พร้อมยังสามารถรวมกลุ่มวาด ภาพไปพร้อมๆ กัน ได้อีกด้วยนะ และยังมีระบบคลาวด์ Cloud Storage เพื่อให้เราได้เข้าถึงผลงาน เมื่อใดก็ได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกแพลตฟอร์มเช่นกัน เราสามารถนำไปทำงานข้างนอกบ้านได้ แต่ ต้องมี App ไปใช้เพิ่ม Medibang Paint Pro ใช้ไฟล์ขนาดเล็ก เพราะ โทนส่วนใหญ่จะอยู่ในระบบ Cloud ใช้ตัวไหนก็ไปโหลดตัวนั้นมา Medibang Paint Pro ซอฟต์แวร์วาดรูปการ์ตูนและภาพวาด ดิจิตอลอย่างง่าย นับว่าเป็นอีกหนึ่งโปรแกรมฟรี ดี ๆ สำหรับนักวาดการ์ตูน Comic ต่าง ๆ ที่จะช่วย ให้คุณทำงานได้ง่าย ทั้งยังสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งจะช่วยลดค่าใช้จ่าย ด้าน หมึก,กระดาษ ,เครื่องสแกนได้เป็นอย่างดีเลย



รูปที่ 2.22 ภาพภายในโปรแกรม

2.5 กรณีศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 Horror

เป็นเรื่องสั้น ที่ถูกสร้างโดยทีม Riff and Alternate Studio เป็นงาน Animation 3D เกี่ยวกับเรื่องราวของเด็กคนหนึ่งที่ได้ฟังเรื่องเล่า ก่อนนอนเกี่ยวกับ สิ่งที่น่ากลัว ที่จะโผล่มาในช่วงเวลาเที่ยงคืน ซึ่งเรื่องราว จะเล่าผ่าน ตัวเด็ก เห็นเป็นมุมมองแบบ POV (point of view) เป็นการมองผ่าน เหมือนกับตัวเราเข้าไปอยู่ในเรื่อนั้นเอง ซึ่งเราจะได้พบกับ สิ่งที่เด็กหวาดกลัว เหมือนกับว่าจินตนาการขึ้นมาเอง สิ่งที่ได้เห็นเป็นปีศาจ น่ากลัว สยดสยอง เป็นอย่างมาก ซึ่ง ทำให้เด็กหวาดกลัวและทำอะไร ไม่ถูกได้แต่วิ่งหนีไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายก็มาเห็นว่าตัวเองโดนจับได้และก็กลายเป็นปีศาจไปด้วย ซึ่งก็เป็น แนวทางของการนำ เรื่องของ ชิม ในการใช้สถานที่เกี่ยวกับบ้าน ความมืด ความตื้นกลัว มาใช้ในงานของเราเองด้วย ซึ่งเป็นตัวอย่างงานที่น่า



2.23 ภาพประกอบเรื่อง Horror

2.5.2 งานวิจัยอาการของโรคแพนิค

การตรวจวินิจฉัยโรคแพนิค

การวินิจฉัยว่าคุณเป็น โรคแพนิคหรือไม่ แพทย์ประจำจะตรวจร่างกายและตรวจเลือด เพื่อหาโรคที่อาจเป็นสาเหตุของอาการที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาเกี่ยวกับระบบไทรอยด์ เป็นต้น นอกจากนี้ แพทย์จะให้คุณทำแบบทดสอบทางจิตวิทยา รวมทั้งอาจให้ทำแบบทดสอบสุขภาพจิตหรือให้คุณพบกับนักจิตวิทยามีอาชีพเพื่อวินิจฉัยอาการของคุณ

มีงานวิจัยบางชิ้นชี้ให้เห็นว่าผู้ป่วยอาจต้องเข้าพบแพทย์มากกว่า 10 ครั้ง ก่อนจะตรวจพบ

โรคแพนิค ดังนั้น คุณควรรู้และจดบันทึกอาการต่างๆ ที่เกิดขึ้นและแจ้งให้แพทย์ทราบอย่างละเอียด
โรคแพนิครักษาให้หายขาดได้หรือไม่

โรคแพนิคไม่สามารถรักษาให้หายได้ทั้งหมด โดยเหตุผลหนึ่งที่ไม่มีการอ้างว่ารักษาโรคแพนิคได้ก็เพราะอาการของโรคนั้นหลากหลายกันไปในแต่ละคน การรักษาที่ได้ผลในคนหนึ่งอาจไม่ได้ผลในอีกคนก็ได้

คุณสามารถควบคุมความรุนแรงและการกำเริบของโรคแพนิคไม่ให้เกิดจนการใช้ชีวิตประจำวันได้ โดยวิธีการรักษาหลักๆ ที่ใช้คือการบำบัดทางจิตและการใช้ยา ซึ่งอาจเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่ง หรือต้องใช้ทั้ง 2 วิธีร่วมกัน ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของโรคและความต้องการของตัวผู้ป่วย
การทำจิตบำบัดเพื่อรักษาโรคแพนิค

การรักษาที่นิยมนำมาใช้กับผู้ป่วยโรคแพนิคคือการทำจิตบำบัด วิธีนี้มีหลายเป้าหมาย เช่น การหาสิ่งกระตุ้นของอาการตกใจกลัวอย่างรุนแรง การรับมือกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดอาการกลัวโดยทำให้กลายเป็นเรื่องเล็กน้อยและควบคุมได้ การหาเทคนิคในการรับมือกับอาการตกใจกลัวอย่างรุนแรงที่ดีขึ้น เช่น การออกกำลังกายเพื่อฝึกการหายใจ และการคิดเชิงบวก การสัมผัสกับอาการบางอย่างที่รุนแรงของโรคแพนิค เพื่อเรียนรู้วิธีป้องกันในกรณีที่เกิดอาการเหล่านี้ขึ้นโดยสมบูรณ์

การใช้ยารักษาโรคแพนิค

ผู้ป่วยจะได้รับคำแนะนำให้ใช้ยารักษาโรคแพนิคก็ต่อเมื่อมีอาการตลอด อาการรุนแรงจนกระทบต่อการทำงานหรือการใช้ชีวิต ทั้งที่พยายามควบคุมด้วยการบำบัดและการรับมือด้วยตนเองอย่างเต็มที่แล้ว โดยแพทย์จะสั่งให้ใช้ในช่วงสั้น ๆ เท่านั้น

การดูแลผู้ป่วยที่เป็นโรคแพนิค

ในการดูแลผู้ป่วยโรคแพนิคนั้น ญาติของผู้ป่วยเองจำเป็นต้องดูแลเอาใจใส่ผู้ป่วยเป็นพิเศษ โดยสามารถทำตามคำแนะนำต่อไปนี้ศึกษาสาเหตุ อาการ และแนวทางการรักษาโรคที่ถูกต้อง ควรทำความเข้าใจว่าอาการโรคแพนิคไม่ได้ร้ายแรงถึงแก่ชีวิต ญาติต้องเข้าใจอาการป่วย ไม่ตอกย้ำหรือกดดันว่าเป็นความผิดของผู้ป่วยช่วยเหลือเรื่องการรับประทานยา ตลอดจนช่วยส่งเสริมให้ผู้ป่วยทำกิจกรรมผ่อนคลายความเครียดให้ผู้ป่วยรับการรักษาจากแพทย์อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งฝึกรับมือกับความเครียดด้วยตนเองเป็นประจำ เช่น ฝึกหายใจลึกๆ หรือเล่นโยคะ เพื่อให้รู้สึกผ่อนคลายขึ้น คอยระวังไม่ให้ผู้ป่วยหยุดใช้ยานี้โดยไม่ได้ตั้งใจตามด้วยตนเอง เนื่องจากการได้รับยาไม่ครบอาจเสี่ยงทำให้โรคกำเริบซ้ำได้มากขึ้น

อาหารที่ผู้ป่วยโรคแพนิคควรหลีกเลี่ยง

อาหารบางอย่างอาจกระตุ้นให้เกิดความวิตกกังวลและมีอาการของโรคแพนิคกำเริบได้ โดยมีการศึกษาพบว่าผู้ป่วยโรคแพนิคจะไวต่ออาหารต่อไปนี้มากกว่าคนทั่วไป

กาแฟ และเครื่องดื่มที่มีคาเฟอีนทั้งหลาย การได้รับคาเฟอีนทำให้เกิดความรู้สึกวิตกกังวล และกระสับกระส่าย และทำให้ผู้ป่วยโรคแพนิคมีอาการกำเริบขึ้นได้เช่นกัน

แอลกอฮอล์ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายจากความเครียดได้เพียงชั่วคราว ชั่วคราวเท่านั้น แต่สิ่งที่ตามมาหลังจากนั้นก็คือความวิตกกังวล กระสับกระส่าย นอนไม่หลับ ซึ่งจะส่งผลเสียต่ออาการของโรคแพนิคที่เป็นอยู่นั่นเอง

ขนมขบเคี้ยวและอาหารที่เต็มไปด้วยผงชูรส ผู้เชี่ยวชาญบางท่านคาดว่า การรับประทาน อาหารที่มีผงชูรสมากเกินไปอาจกระตุ้นให้อาการแพนิคกำเริบขึ้นมาได้

ลูกอมและขนมหวาน อาหารที่มีน้ำตาลสูงอาจส่งผลให้รู้สึกอ่อนเพลียหลังจากรับประทาน เนื่องจากของหวานจะไปเพิ่มน้ำตาลในเลือด ร่างกายจึงต้องปล่อยอินซูลินออกมาเพื่อปรับระดับ น้ำตาลให้ลดต่ำลงอย่างรวดเร็ว กลายเป็นภาวะน้ำตาลต่ำ ทำให้รู้สึกอ่อนเพลีย และกระตุ้นให้อารมณ์เปลี่ยนแปลงในที่สุด

อาหารแปรรูปและครีมเทียม เช่น ไข่กรอก เค้ก อาหารทอด และอาหารมันๆ ทั้งหมด ซึ่งอาจกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ซึมเศร้าหรือวิตกกังวลตามมา

จะเห็นได้ว่าอาหารเหล่านี้ล้วนเป็นอาหารที่ควรหลีกเลี่ยงและควบคุมไม่ให้รับประทาน มากเกินไปอยู่แล้ว ทางที่ดีควรหันมารับประทานอาหารอื่นๆ ที่ช่วยลดความวิตกกังวล เช่น เลือกรับประทานผลไม้หรือชาคาโมมายล์ที่มีคุณสมบัติช่วยผ่อนคลายแทนการดื่มกาแฟ รวมถึงโยเกิร์ต คาร์กช็อกโกแลต เมล็ดฟักทอง ขมิ้นชัน ไข่ แซลมอน ชาร์ดิน หนุ่ย และถั่วต่างๆ จะช่วยลดความ วิตกกังวลที่เป็นปัจจัยกระตุ้นของโรคแพนิคได้

2.5.2 งานวิจัยอาการของโรคแพนิค

นางสุกัญญา สุทธิศิลป์ (2559) โครงการผลของโปรแกรมบำบัดด้วยการแก้ปัญหาคือ อาการวิตกกังวลในผู้ป่วยโรคจิตเภทไปทั่ว การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง วัดก่อนและหลังการทดลอง แบบมีกลุ่มควบคุม มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบอาการวิตกกังวลของผู้ป่วยโรคจิตเภทไปทั่ว ก่อนและหลังได้รับ โปรแกรมบำบัดด้วยการแก้ปัญหาคือ และเปรียบเทียบอาการวิตกกังวลระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรม บำบัดด้วยการแก้ปัญหาคือ และกลุ่มที่ได้รับการพยาบาลตามปกติ กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ป่วยโรคจิตเภทไปทั่ว ที่มารับบริการรักษาที่โรงพยาบาลชุมชนแห่งหนึ่ง มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 50 ราย แบ่งเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 25 ราย กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมบำบัดด้วยการแก้ปัญหาคือ จำนวน 6 ครั้งๆละ 60 - 90 นาที สัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นระยะเวลา 7 สัปดาห์ต่อเนื่องกัน กลุ่ม ควบคุมได้รับการพยาบาลตามปกติ การรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และ แบบวัดอาการวิตกกังวล ที่มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .78 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ใช้ สถิติพรรณนา คำนวณค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ยคะแนนอาการวิตกกังวล ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมก่อนและหลังได้รับ โปรแกรม บำบัดด้วยการแก้ปัญหาคือ และการพยาบาลตามปกติ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที

ผลการวิจัย มีดังนี้ 1. ค่าเฉลี่ยคะแนนอาการวิตกกังวลของผู้ป่วยภายหลังได้รับโปรแกรมบำบัดด้วยการ แก้ปัญหาคือ ($M = 27.04$, $SD = 5.52$) ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยก่อนได้รับโปรแกรมบำบัดด้วยการแก้ปัญหาคือ ($M = 41.96$, $SD = 3.50$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 13.83$, p)

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาศิลปะนิพนธ์

3.1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบ

งานสื่อสิ่งพิมพ์ ได้จัดทำ โครงการเรื่อง มาตรการ The Waste ได้ทำการศึกษาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ตั้งแต่ งาน Animation 3D ทฤษฎีสี การออกแบบตัวละคร และการสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับ เรื่องของ ผสมผสานเข้ากับ โรคที่น่ากลัว อย่างโรคแพนิค ให้กลายเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ทัศนคติกรรม ในบ้านร้าง ซึ่งนำเสนอ ออกมาในรูปแบบของ Animation 3D

จากการศึกษาเรื่องของประโยชน์ ของ Animation 3D ทำให้ได้รับรู้ว่า ปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้ คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามามีส่วนร่วมกับเทคโนโลยีอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานภาพยนตร์ เกม สื่อประสมที่มีทั้งภาพและเสียง ศึกษาบันทึก หรือภาพเคลื่อนไหวเสมือนจริง นอกจากการนำ 3D อนิเมชัน มาประยุกต์ใช้กับสื่อต่าง ๆ เหล่านี้แล้ว ยังนำมาใช้อย่างกว้างขวางในงานด้านออกแบบอีกด้วย และ เรื่องของโรคแพนิค ที่เราหยิบมานำเสนอ ในงาน Animation 3D ของเรา จะได้เห็นถึงโรคที่น่ากลัวนี้ อาการตกใจกลัวอย่างรุนแรงเป็นลักษณะเด่นของโรคแพนิค ซึ่งจะรุนแรงกว่าความรู้สึกกังวลหรืออาการเครียดทั่วไป ผู้ป่วยมักมีอาการดีขึ้นภายในไม่กี่นาที แต่ก็อาจกลับไปเป็นอีกภายในไม่กี่ชั่วโมงอาการที่แสดงถึงภาวะตกใจกลัวอย่างรุนแรง จึงเกิดเหตุ มาตรการเกิดขึ้นกับเรื่องราวใน Animation 3D เรื่องนี้

3.2 แนวคิดในการออกแบบ

ได้ การออกแบบตัว คาแรคเตอร์และอ้างอิง คาแรคเตอร์มาจากบุคคลจริง มาดัดแปลงแต่งเติมให้ ตัว คาแรคเตอร์ออกมาให้เข้ากับเรื่องและดำเนินเรื่องให้งาน Animation 3D ออกมาสำเร็จ ลุล่วง และนำเสนอออกมาให้ผู้ที่มีความสนใจในงาน Animation 3D ได้เข้ามารับชมผลงานที่ทาง คณะผู้จัดทำได้ตั้งใจเป่าหมายไว้

3.2.1 แนวความคิดในการนำเสนอ

เราต้องการที่จะนำเสนอ Animation 3D เรื่องนี้ออกไป เนื่องด้วย ปัจจุบัน เรามักจะได้เห็นงาน Animation 3D เยอะแยะมากมาย โดยส่วนมาจะทำขึ้นมาเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่เราอยากจะนำมาปรับให้เกิดประโยชน์และให้สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้มากขึ้นเกี่ยวกับ โรคแพนิก เราจึงนำ 2 อย่างนี้มารวมเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นโครงการนี้ เพื่อนำเสนอ อันตรายจากโรคแพนิก ในรูปแบบ Animation 3D ที่สามารถดูและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

3.2.2 ขอบเขตการออกแบบ

กลุ่มเป้าหมาย จะเน้นไปที่กลุ่มวัยรุ่น ที่ใช้ในการออกแบบ Animation 3D เพื่อเผยแพร่ความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด รวมถึงได้ความบันเทิงและข้อคิดในการปลูกฝังตระหนักถึงอันตรายที่มีอยู่รอบตัว และความน่ากลัวของโรคแพนิก

1. ลักษณะภาพที่ใช้จะแสดงออกถึงความมืดมน สยองขวัญ และ ความหดหู่
2. เรื่องเนื้อจะเน้นถึงการถ่ายทอดข้อคิดในการปลูกฝัง ถึงความน่ากลัวของโรคแพนิก และสื่อออกมาในรูปแบบของ Animation 3D ที่เข้าถึงได้ง่าย

3.3 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร Character design ของงานจะมีตัวละครหลัก ๆ อยู่ 4 ตัว ซึ่งเราใช้จุดเด่นของโครงเรื่องในการสร้างตัวละครออกมาให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี ทำให้ลักษณะของตัว Character ออกมาในรูปแบบที่สามารถใช้ร่วมกับตัวงานได้เป็นอย่างดี

3.3.1 การอ้างอิง (Reference) หนึ่ง

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร Character นั้นต้องมีการอ้างอิงจากตัวละครต้นแบบอย่างเช่น พี่ช พชร จิราธิวัฒน์ ที่มีรูปแบบ หนุ่มวัยรุ่น ที่ดู หัวเป็น ผู้นำ ชอบโดดเด่น โดยจะดึงลักษณะเด่นของ พี่ช พชร จิราธิวัฒน์ ไม่ว่าจะเป็นใบหน้า ผม รูปร่าง ออกมาและทำการดัดแปลงหรือแต่งเติมตัวละคร ในการ Design ตัวละครออกมา



รูปที่ 3.1 พีช พชร จิราธิวัฒน์

3.3.1 การอ้างอิง (Reference) เอ็ม

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร Character นั้นต้องมีการอ้างอิงจากตัวละครต้นแบบอย่างเช่น แก้ว จิรายุ ค้ายแดง ที่มีรูปแบบ หนุ่มวัยรุ่น ที่ดู เป็นคนที่ซึ่กแล้ว นิ่งๆ ตามเพื่อน และเป็นคน รักเพื่อน มาก และ มีอาการเกี่ยวกับโรคแพนิค โดยจะดึงลักษณะเด่นของ แก้ว จิรายุ ค้ายแดง ไม่ว่าจะเป็น ใบหน้า ผม รูปร่าง ออกมาและทำการดัดแปลงหรือแต่งเติมตัวละคร ในการ Design ตัวละคร ออกมา



รูปที่ 3.2 แก้ว จิรายุ ค้ายแดง

3.3.1 การอ้างอิง (Reference) ต้น

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร Character นั้นต้องมีการอ้างอิงจากตัวละครต้นแบบอย่างเช่น เต๋อ ฉันทวิชช์ ธนะเสวี ที่มีรูปแบบ หนุ่มวัยรุ่น ที่ดู เป็นคนที่จี๊แก๊ง มาดกวน ตลก ชอบตามเพื่อน โดยจะดึงลักษณะเด่นของ เต๋อ ฉันทวิชช์ ธนะเสวี ไม่ว่าจะเป็นใบหน้า ผม รูปร่าง ออกมาและทำการดัดแปลงหรือแต่งเติมตัวละคร ในการ Design ตัวละครออกมา



รูปที่ 3.3 เต๋อ ฉันทวิชช์ ธนะเสวี

3.3.1 การอ้างอิง (Reference) คนบ้า,คนติดยา

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร Character นั้นต้องมีการอ้างอิงจากตัวละครต้นแบบอย่างเช่น อ็อฟ ธิดิพงษ์ สเวก ที่มีรูปแบบ ชายวัยทำงาน ที่ติดยา มีอาการทางจิต ผอมโซ โดยจะดึงลักษณะเด่นของ อ็อฟ ธิดิพงษ์ สเวก ไม่ว่าจะเป็นใบหน้า ผม รูปร่าง ออกมาและทำการดัดแปลงหรือแต่งเติมตัวละคร ในการ Design ตัวละครออกมา



รูปที่ 3.4 อ็อฟ ธิดิพงษ์ สเวก

3.4 การออกแบบโครงร่าง ตัวละคร เฟิร์ส

3.4.1 ตัวละครที่เป็นรูปแบบและ Character ที่ออกแบบแล้ว

1. ตัวละครที่เป็นแบบ พีช พชร จิราธิวัฒน์ (หนึ่ง)



รูปที่ 3.5 แบบ พีช พชร จิราธิวัฒน์ (หนึ่ง)

2. ตัวละครที่เป็นแบบ แก้ว จิรายุ ค้ายแดง (เอ็ม)



รูปที่ 3.6 แบบ แก้ว จิรายุ ค้ายแดง (เอ็ม)

3. ตัวละครที่เป็นแบบ เต๋อ จันทวิรัช ณะเสวี (ต้น)



รูปที่ 3.7 แบบ เต๋อ จันทวิรัช ณะเสวี (ต้น)

4. ตัวละครที่เป็นแบบ อ็อฟ ธิติพงษ์ สวก (คนบ้า)



รูปที่ 3.8 แบบ อ็อฟ ธิติพงษ์ สวก (คนบ้า)

3.7 สถานที่อ้างอิง(Reference) และ แบบร่างฉาก

ฉากหลักๆในเรื่องนี้มีด้วยกัน 2 ฉาก คือ หน้าบ้านร้าง และภายในบ้านร้าง



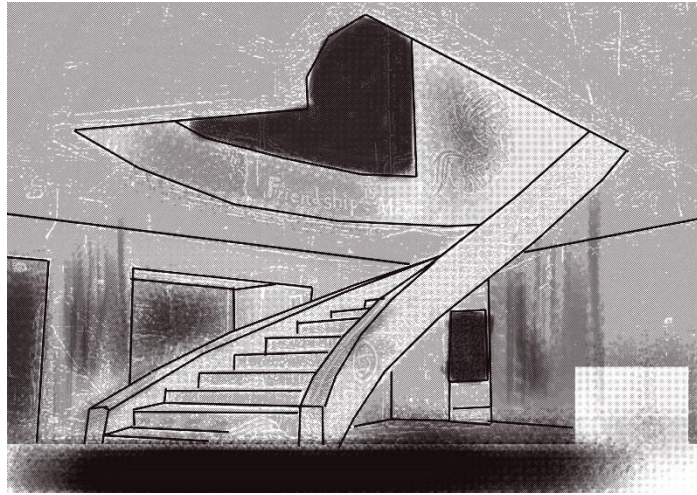
รูปที่ 3.9 ฉากหน้าบ้านร้าง



รูปที่ 3.10 ฉากร่าง หน้าบ้านร้าง



รูปที่ 3.11 ห้องโถง บ้านไวดกลางบ้าน



รูปที่ 3.12 แบบร่างห้องโถง บ้านไคกลางบ้าน

3.6 Story Board เล่าเรื่อง ฆาตกรรม The Waste



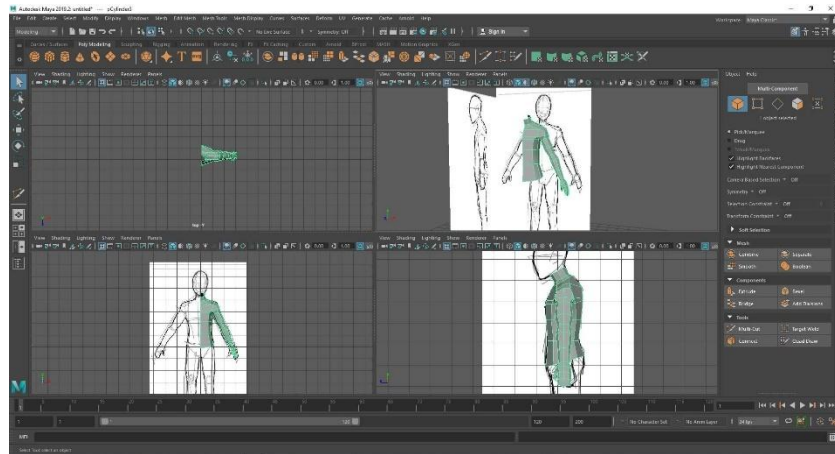


รูปที่ 3.42 สตอรี่บอร์ด

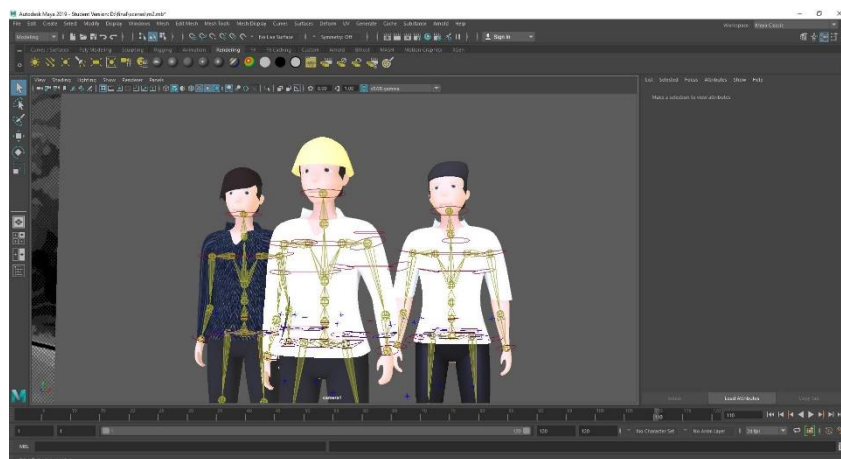
3.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในขั้นแรกต้องเริ่มจากการขึ้นโมเดลตัวละครและฉากใช้โปรแกรม Autodesk Maya

3.7.1 ขั้นตอนการปั้น โมเดลตัวละคร

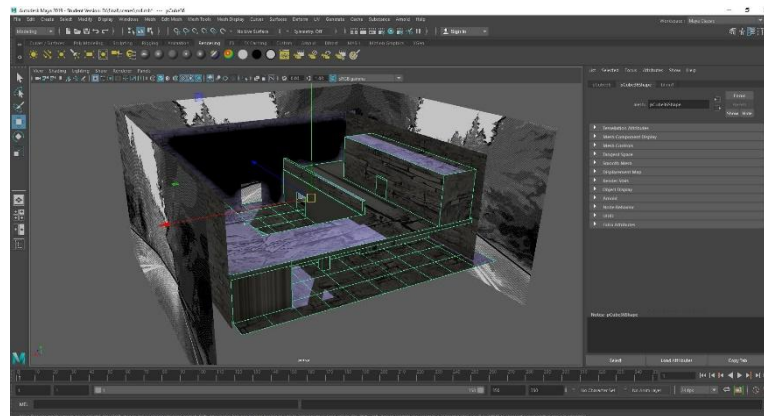


รูปที่ 3.43 สร้างคาแรคเตอร์ 1



รูปที่ 3.44 สร้างคาแรคเตอร์ 2

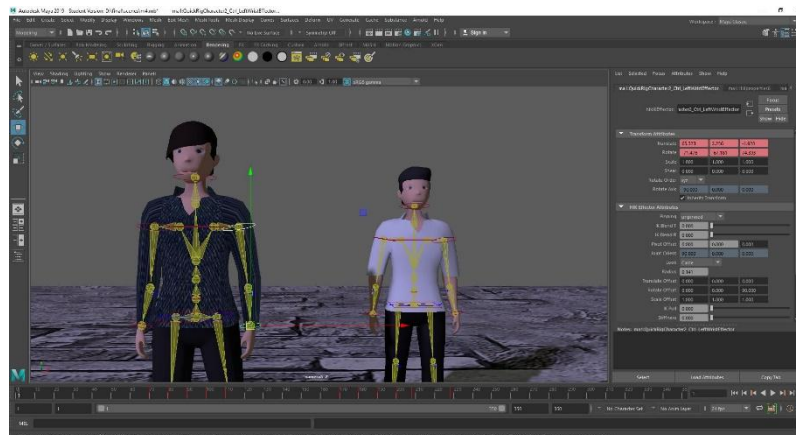
3.7.2 ขั้นตอนการปั้นโมเดลจาก



รูปที่ 3.45 สร้างฉาก

ต่อมาทำการฝัง Joint และใช้ Curve เพื่อนำไปขับเคลื่อนไหวโดยกำหนด Key frame ตามความเร็วของซินที่ต้องการภายในโปรแกรม Autodesk Maya และทำการ Render ออกมาเป็นไฟล์เดอร์ไฟล์ภาพ

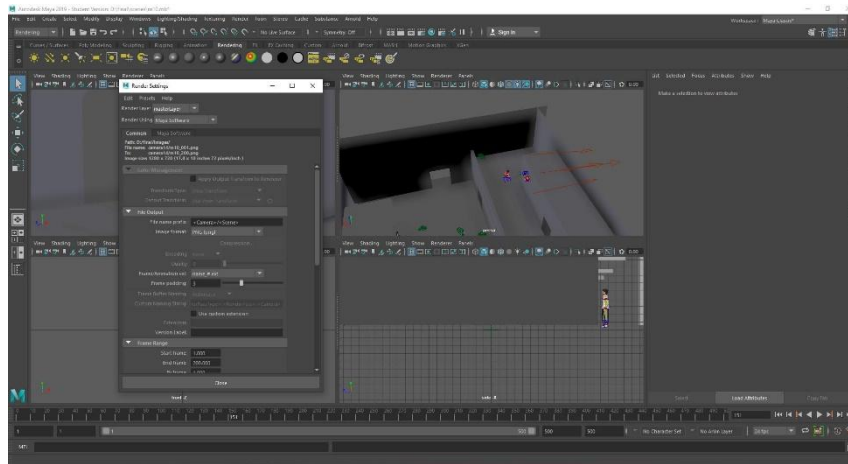
3.7.3 ขั้นตอนการขยับ เคลื่อนไหว



รูปที่ 3.46 การขยับตัวละคร

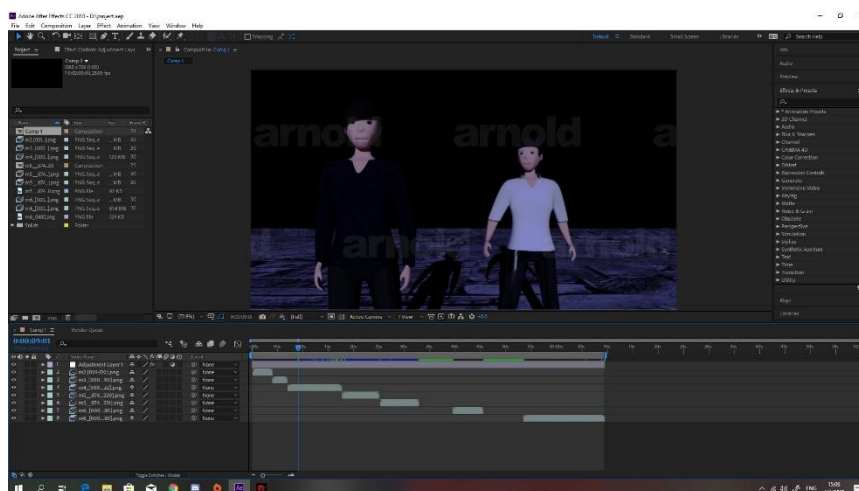
3.7.4 ขั้นตอนการตัดต่อ

Render เป็นวีดิโอแอนิเมชันโดยใช้ Adobe After Effects ในการ เรียงเฟรมภาพต่อกัน

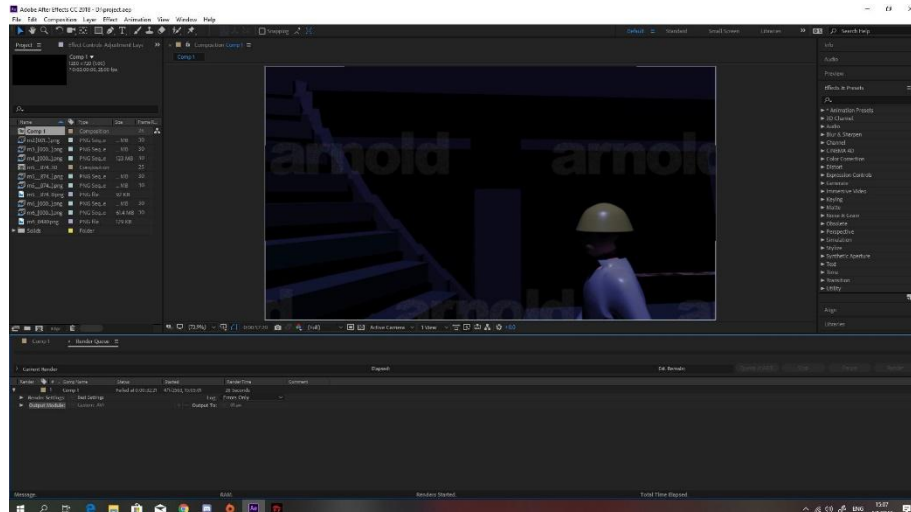


รูปที่ 3.47 การเรนเดอร์

3.10.5 ขั้นตอนการตัดต่อวีดิโอแอนิเมชัน โดยใช้ AfterEffect ในการใช้ การเรียงภาพที่เรนเดอร์มา เพื่อนำไปตัดต่อ และเรนเดอร์ออกไปตัด อีกโปรแกรม

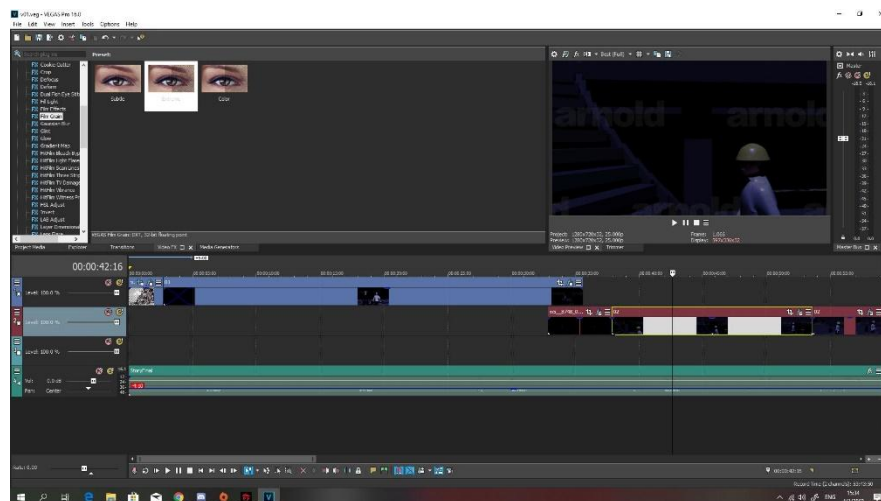


รูปที่ 3.48 ตัดต่อใน AE

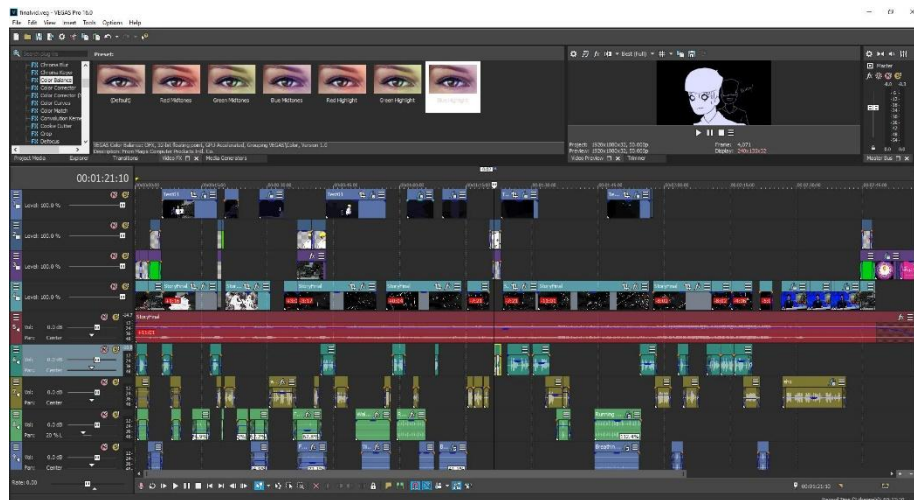


รูปที่ 3.49 เรนเดอร์ใน AE

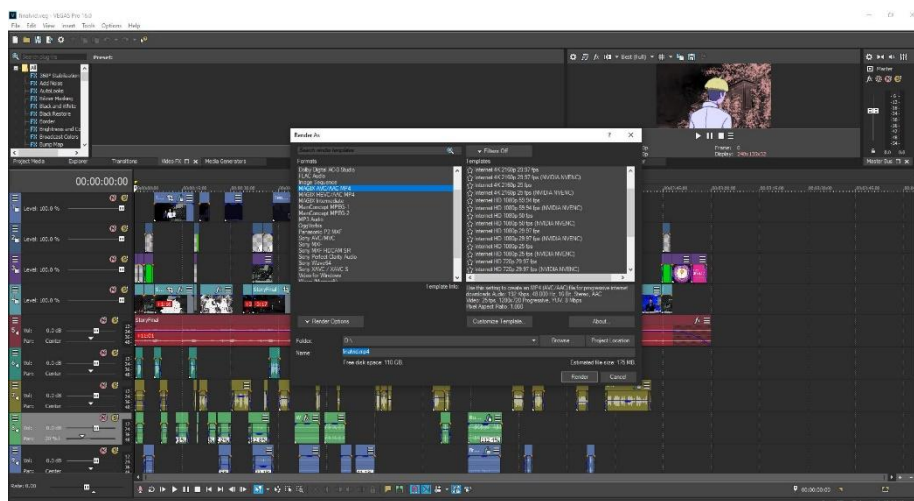
3.10.6 ขั้นตอนการตัดต่อวิดีโอแอนิเมชัน โดยใช้ Sony Vegas Pro ในการใส่เอฟเฟกต์ และเสียง เพื่อนำให้ตัวงานสมบูรณ์แบบที่สุด และเรนเดอร์ออกมาเป็น ผลงาน final



รูปที่ 3.50 เรียงภาพตัดต่อ



รูปที่ 3.51 ใส่เอฟเฟกต์และเสียง



รูปที่ 3.52 การเรนเดอร์ Sony Vegas Pro

3.8 งานที่เสร็จสมบูรณ์

ตัวงานแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง Murdered ที่เสร็จสมบูรณ์แล้วจากขั้นตอน
การดำเนินงานทั้งหมด



รูปที่ 3.53 ผลงานที่สมบูรณ์แล้ว เรื่อง Murdered



CG. 04

ขอสอบโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา
วันที่ 26 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการ

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นายจรรย์ศ ดิเสมอ กราฟิก รหัสนักศึกษา 40763 ระดับ ปวส. 2/36
2. นายวัฒน์นา ยาวรรณศิริ กราฟิก รหัสนักศึกษา 40833 ระดับ ปวส. 2/36

มีความประสงค์ทำโครงการ ประเภท แอนิเมชั่น

ชื่อภาษาไทย ฆาตกรรม

ชื่อภาษาอังกฤษ Murdered

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สิริมาศ สุภาพ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์สุมินตรา แก่นท่าดาล

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการ

☒ ผลงานโปรเจค จำนวน 1 ชุด

☒ เอกสารโครงการ (เอกสารบทที่ 1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา

(นายจรรย์ศ ดิเสมอ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ



CG. 05

ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ Animation 3D เรื่อง ฆาตกรรม

Murdered

ที่ปรึกษาหลักโครงการ อาจารย์สิริมาศ สุภาพ

ที่ปรึกษาร่วมโครงการ อาจารย์สุมินตรา แก่นท่าตาล

ลำดับ	รายการ	วัน/เดือน/ปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรียนที่ 1/2562				
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	/...../.....		
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	/...../.....		
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	/...../.....		
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	/...../.....		
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการนำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	/...../.....		
ภาคเรียนที่ 2/2562				
6	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 70%	/...../.....		
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%	/...../.....		
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%	/...../.....		
9	ส่งเอกสาร และโปรแกรมโครงการเพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	/...../.....		
10	ส่งโปรแกรมโครงการที่แก้ไขแล้ว (ถ้ามี)	/...../.....		
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	/...../.....		
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	/...../.....		
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	/...../.....		
14	ส่งซีดี	/...../.....		
15	ชำระค่าเช่าเล่ม	/...../.....		



สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

แผ่นที่ 1

โครงการประเภท แอนิเมชั่น 3D

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สิริมาศ สุภาพ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์สุมินตราแก่น ท่าตาล

[illegible]



CG. 07

แบบฟอร์มอนุมัติขึ้นสอบโครงการ

แบบขออนุมัติสอบโครงการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

วันที่ 26 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการ

เรียน ประธานกรรมการ ที่ปรึกษาโครงการ

ข้าพเจ้า 1. นายวัฒน์นา ยาวรรณศิริ กราฟิก รหัสนักศึกษา 40833 ระดับ ปวศ. 2/36

2. นายขจรยศ ดีเสมอ กราฟิก รหัสนักศึกษา 40763 ระดับ ปวศ. 2/36

ข้าพเจ้ามีความประสงค์จะขอสอบโครงการเรื่อง ฆาตกรรม

ชื่อภาษาอังกฤษ Murdered

ซึ่งได้ทำโครงการเสร็จเรียบร้อยแล้วโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการที่ปรึกษาโครงการ

1. อาจารย์สิริมาศ สุภาพ ประธานกรรมการ ลงนาม.....

2. อาจารย์สุมินตรา แก่นท่าศาล กรรมการ ลงนาม.....

และกำหนดสอบโครงการ ในวันที่ 23 มีนาคม 2563 เวลา 15.00น. คณะผู้จัดทำขอ

รับรองว่าโครงการและบทความวิชาการนี้เป็นผลงานของคณะผู้จัดทำ หากวิทยาลัยได้รับการ ร้องเรียนจากเจ้าของผลงาน

หรือภายหลังได้ตรวจสอบ พบว่า เป็นเอกสารที่ลอกเลียนจากเอกสารของผู้อื่น หรือจากแหล่งใด แห่งหนึ่ง หรือรวมถึงการให้

ผู้อื่นจัดทำ ไม่ว่าจะเป็นคำตอบแทนหรือไม่ก็ตาม คณะผู้จัดทำขอมอบให้วิทยาลัยเพิกถอน โครงการของคณะผู้จัดทำ และ

คณะผู้จัดทำ ยินยอมรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวโดยไม่ขอหักทวงแต่ประการใด จึงเรียนมาเพื่อโปรดฯ เินการต่อไป

(ลงชื่อ).....นักศึกษา

(นายขจรยศ ดีเสมอ)

ความเห็นประธานกรรมการที่ปรึกษาโครงการ	ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ
เรียน ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ
.....	
.....	
.....	
(นางสาวสิริมาศ สุภาพ)	(อาจารย์สุมินตรา แก่นท่าศาล)
ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม