



แอนิเมชัน Latale W

Latale W Animation

นาย ชัชเมธ เดชชัยย์

**โครงการสหกิจศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย**

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2561

แอนิเมชัน Latale W
Latale W Animation

นาย ชัชเมธ เดชชัยย์

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
ปีการศึกษา 2561

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(ดร.ภาสกร อภิรักษ์วรพินิต)

..... กรรมการสอบ

(ดร.สระพริ้งสิทธิ์ มฤตสาทร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ.รุ่งภาพ ปรีชาวิทย์)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อ.ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ

แอนิเมชั่น Latale W

Latale W Animation

ผู้เขียน

นาย ชัชเมธ เศษชัยัญญ์

คณะวิชา

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อ.รุ่งภพ ปรินาวิทย์

พนักงานที่ปรึกษา

นาย กิตติพัชญ์ เจริญศิริพัฒนะ

ชื่อบริษัท

บริษัท นานามิ แอนิเมชั่น จำกัด

ประเภทธุรกิจ/สินค้า

Content/Animator/Drawing

บทสรุป

โครงการนี้ทำขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่มีความสนใจ ต้องการศึกษาด้านกระบวนการ การผลิตแอนิเมชั่น ในด้านของการ Pre Render โดยแบ่งเป็นขั้นตอน การใช้เครื่องมือในโปรแกรมการตัดคำวิดีโอ การเคลื่อนย้าย การเรียนรู้การเคลื่อนไหว การ Pre Render การ Render เพื่อส่งงานให้ลูกค้า เพื่อให้ผู้ศึกษาได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับการขึ้นแบบ และสามารถนำเทคนิคจากโครงการไปต่อยอดมาพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นได้

TNI



Project's name	Latale W Animation
Writer	Chatchamet Detchaiyan
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	Rungphop Preechawit
Job Supervisor	Kittipach Charoensiripatana
Company's name	NANAMI ANIMATION CO., LTD.
Business Type / Product	Content/Animator/Drawing

Summary

This project is intended to be a guide for those who are interested. Need to study the production. In the Pre Render section as a step. Using the tools in the video setup program. Learning movement. Pre-rendering Render. To send the client. To provide information about the model. The techniques from the project can be further developed.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบริษัท นานามิ แอนิเมชัน จำกัด ที่ได้มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานในบริษัท และได้รับประสบการณ์การทำงานจริงกับลูกค้า และได้รับโอกาสเรียนรู้ และได้ลองปฏิบัติงานใหม่ซึ่งเป็นงานที่ข้าพเจ้าไม่เคยปฏิบัติมาก่อน ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ที่จะสามารถช่วยพัฒนาฝีมือของข้าพเจ้าให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณพี่ๆ พนักงานทุกคน ที่คอยให้การสนับสนุนข้าพเจ้าเป็นอย่างดีในการทำงาน ทุกครั้งทั้งคอยให้คำแนะนำ ช่วยคิดงานชิ้นใหม่ๆ ช่วยสอนแนวคิดกระบวนการใหม่ๆ ที่มีความหลากหลายมากกว่าเดิมให้กับข้าพเจ้า รวมไปถึง อาจารย์ รุ่งภพ ปรีชาวิทย์ ที่คอยให้คำแนะนำ และช่วยคิดหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นให้อยู่เสมอมาและการได้รับโอกาสมาเป็นส่วนหนึ่งในการทำงานครั้งนี้ เป็นประสบการณ์ที่ดี และมีคุณค่ามาก ข้าพเจ้ามีความซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

TNI

นาย ชัชเมธ เดชชัยย์
ผู้จัดทำ

สารบัญ

บทสรุป.....	ก
Summary.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูป.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ

บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.1.1 ชื่อสถานที่ตั้งประกอบการ	1
1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ	1
1.1.3 โทรศัพท์.....	1
1.1.4 แผนที่สถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร.....	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	2
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	2
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	2
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	2
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	3
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	3

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	3
2.1 เครื่องมือที่ใช้ทำงาน	3
2.1.1 โน้ตบุ๊ก (Notebook).....	3
2.1.2 เมสส์ปากกา (Tablet).....	4

สารบัญ(ต่อ)

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	5
2.2.1 เฟรมเรท (Frame Rate).....	5
2.2.2 หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน (12 Principles of Animation)	6
2.2.3 การสนทนา (Dialogue)	9
2.3 โปรแกรมที่ใช้ในการปฏิบัติงาน.....	9
2.3.1 โปรแกรม Adobe Photoshop.....	9
2.3.2 โปรแกรม Adobe After Effects	10
2.3.3 โปรแกรม Clip Studio Paint	10
2.3.4 โปรแกรม Adobe Illustrator.....	11
บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	12
3.1 แผนงานการฝึกงาน.....	12
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน.....	12
3.2.1 อนิเมทสตอรี่บอร์ด.....	12
3.2.2 ทำแอนิเมชันจากการ์ตูน หัวยุ่ง.....	15
3.2.3 ทำ GAG BLACK DESERT ONLINE และ LATALE W ลงเพจ Facebook.....	16
3.2.4 ทำ Animation Latale W	18
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ.....	21
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	21
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล(ถ้ามี).....	21
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	23
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	23
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา.....	23
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	23

สารบัญ(ต่อ)

เอกสารอ้างอิง	24
ภาคผนวก.....	25
ภาคผนวก ก. งานนอกเหนือจากงานที่ได้รับมอบหมาย	26
ประวัติผู้จัดทำโครงการ.....	30



สารบัญรูป

รูป	หน้า
รูปที่ 1.1 แผนทีบริษัท.....	1
รูปที่ 1.2 แผนผังโครงสร้างบริษัท	2
รูปที่ 2.1 Notebook ซีห้อ ASUS.....	4
รูปที่ 2.2 PEN TABLET WACOM INTUOS.....	4
รูปที่ 2.3 ภาพเปรียบเทียบค่า Frame Rate	5
รูปที่ 2.4 ภาพประกอบ Timing.....	8
รูปที่ 2.5 ภาพประกอบ Exaggeration.....	8
รูปที่ 2.6 ภาพโปรแกรม Adobe Photoshop	9
รูปที่ 2.7 ภาพโปรแกรม Adobe After Effects	10
รูปที่ 2.8 ภาพโปรแกรม Clip Studio Paint	10
รูปที่ 2.9 ภาพโปรแกรม Adobe Illustrator	11
รูปที่ 3.1 ภาพ Adobe Illustrator แยกส่วนตัวละคร.....	13
รูปที่ 3.2 ภาพ Adobe Illustrator แยกส่วนตัวละคร.....	13
รูปที่ 3.3 ภาพ Adobe After Effects แอนิเมทตัวละคร	14
รูปที่ 3.4 ภาพ TMB นำไปลงใน Sticker Line Shop	14
รูปที่ 3.5 ภาพ แอนิเมท การ์ตูน	15
รูปที่ 3.6 การ์ตูนบน WEBTOONS.....	15
รูปที่ 3.7 ร่างแบบการ์ตูน GAG.....	16
รูปที่ 3.8 การ์ตูน GAG ลงสีเสร็จ	16
รูปที่ 3.9 การ์ตูน GAG พร้อมลงเพจ	17
รูปที่ 3.10 การ์ตูน GAG ลงเพจ.....	18
รูปที่ 3.11 การแอนิเมท ตัวละครให้ตรงตามคีย์เฟรม.....	19
รูปที่ 3.12 การแอนิเมท จำเป็นต้องวาดเพิ่มในบางส่วน.....	20
รูปที่ 4.1 ภาพ การลงทะเบียนล่วงหน้าบนเพจ Facebook	21
รูปที่ 4.2 ภาพ การกด Like และ Share บนเพจ Facebook.....	22
รูปที่ 4.3 ภาพตัวอย่าง Animation	22

รูปที่ ก.1 ภาพ GAG โปรโมทเกม Latale W.....	27
รูปที่ ก.2 ภาพ Banner โฆษณา Latale W.....	28
รูปที่ ก.3 ภาพ ฝึกฝนฝีมือโดยคนในบริษัท.....	29



สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงาน	12
-------------------------------------	----

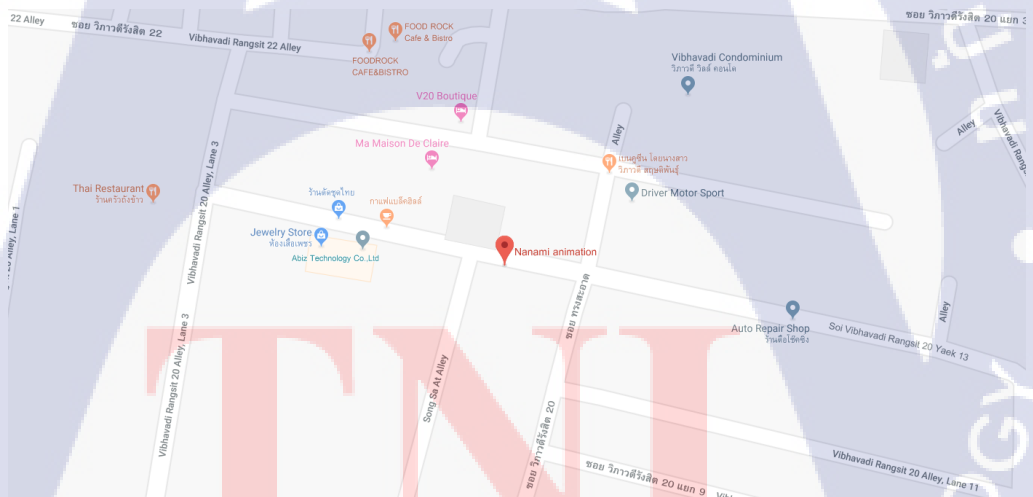


บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

- 1.1.1 ชื่อสถานที่ประกอบการ : นานามิ แอนิเมชัน จำกัด
- 1.1.2 สถานที่ตั้งประกอบการ : 61/126 วิภาวดีรังสิต 20 แขวง 3-2
ถนนวิภาวดีรังสิต จอมพล จตุจักร
กรุงเทพฯ 10900
- 1.1.3 โทรศัพท์ : 083-188-7259
- 1.1.4 แผนที่สถานประกอบการ :

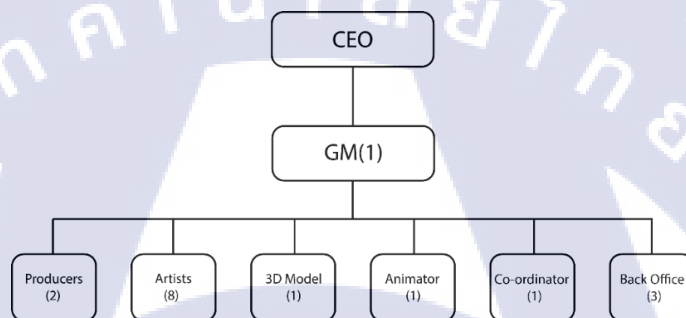


ภาพที่ 1.1 แผนที่ NANAMI ANIMATION

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท นานามิ แอนิเมชัน จำกัด เป็นบริษัท ครีเอทีฟและเป็นบริษัท ที่รับทำคอนเทนต์ต่างๆ รวมไปถึงการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ และยังมีนักเขียนที่คอยเขียน การ์ตูนลงบนเว็บไซต์ การทำ แชนแนลยูทูบ สำหรับลงคอนเทนต์ การทำเพจเฟสบุ๊ค เพื่อโปรโมท เนื้อหาคอนเทนต์ เกี่ยวกับ บริษัท หรือไม่มีโปรโมท งานของลูกค้าตามที่ลูกค้าต้องการ ผ่านทางเพจไม่ว่าจะเป็นเกม หนังสือ หรือโฆษณาต่างๆ ผ่านออกมาในรูปแบบ สื่อ มุกตลก รูปภาพกราฟิก

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 รูปแบบการจัดการองค์กร

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ได้ทำงานในแผนก 2D Artist มีหน้าที่วาดรูปทำแอนิเมชันการ์ตูน และ แอนิเมตสตีกเกอร์ไลน์

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

นาย กิตติพัชญ์ เจริญศิริพัฒนะ ตำแหน่ง โปรดิวเซอร์

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน (4 มิถุนายน – 28 กันยายน 2561)

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การที่ต้องมีการทำงานเป็นรูปแบบของการทำงานร่วมกันหรือเป็นทีมสูง จึงต้องมีการติดต่อสื่อสารเพื่อที่งานจะได้ออกมาในรูปแบบที่ตรงกันซึ่งบางครั้งก็มีความปัญหาในการติดต่อ

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

1. เพื่อโปรโมทเกม บนโทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อฝึกวิเคราะห์ การทำแอนิเมชันเพื่อความต้องการของตลาด
3. เพื่อให้ผู้บริโภค เกิดความเข้าใจในตัวชิ้นงาน
4. เพื่อการโฆษณาแบบและ ไอเท็มภายในตัวเกม
5. เพื่อจุดมุ่งหมายให้ผู้บริโภค ทำการลงทะเบียนมากขึ้น

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. การวิเคราะห์ความชอบของผู้บริโภคที่มีต่อชิ้นงาน
2. ได้ฝึกการทำแอนิเมชันให้มีความลื่นไหล
3. ได้เรียนรู้การใช้งานโปรแกรม ในสิ่งที่ไม่เคยรู้
4. การดัดแปลงหรือย่อเนื้อเรื่อง ให้ออกมาดูแล้วเข้าใจ
5. การแก้ไข หรือเพิ่มเติมเนื้อหาลงไปชิ้นงาน
6. การทำเนื้อเรื่องออกมาได้สนุก และมีโฆษณาแฝง

TNI

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

ในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้ เป็นการนำความรู้ทางด้านทฤษฎีและเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานทุกส่วนตลอดการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการนำความรู้ทั้งที่เคยเรียนมาประยุกต์ใช้และเป็นการศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่ได้จากการปฏิบัติงาน

2.1 เครื่องมือที่ใช้ทำงาน

2.1.1 โน้ตบุ๊ก (Notebook)

เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ถูกออกแบบมาให้มีขนาดเล็กสามารถขนย้ายหรือพกพาได้สะดวก การทำงานทำโดยใช้พลังงานแบตเตอรี่ หรือ สายชาร์จไฟฟ้า



ภาพที่ 2.1 Notebook ยี่ห้อ ASUS

2.1.2 เม้าส์ปากกา (Tablet)

เป็นอุปกรณ์รับเข้าสำหรับคอมพิวเตอร์ซึ่งช่วยให้บุคคลใช้มือวาดภาพและกราฟิกทำนองเดียวกับใช้ปากกาวาดลงบนกระดาษ ทั้งยังสามารถใช้ขีดเก็บข้อมูล ลงลายมือชื่อ และร่างภาพจากกระดาษซึ่งวางหรือติดไว้บนเครื่องได้ด้วย



ภาพที่ 2.2 PEN TABLET WACOM INTUOS

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.2.1 เฟรมเรต (Frame Rate)

คำว่า FPS เป็นคำที่เรามักจะได้ยินกันบ่อยๆ ซึ่งความหมายของมันก็คือ Frame Per Second เป็นการแสดงจำนวนภาพต่อ 1 วินาที ยิ่งมีจำนวนเฟรมต่อวินาทีมากเท่าไร ก็จะทำให้การแสดงผลภาพมีความต่อเนื่องลื่นไหล หรือไม่กระตุกนั่นเอง เช่น ในการเล่นเกมนั้นค่าเฟรม และ Frame Rate สำคัญ ถ้าหากมีค่า FPS 60 ขึ้นไป ภาพจะดูต่อเนื่องจนสายตาของคนปกติแยกไม่ออก แต่ในทางกลับกันหากมีค่าต่ำกว่า FPS 30 ลงไป ก็จะทำให้การแสดงผลดูหน่วงหรือกระตุก

Frame Rate เท่าไรภาพถึงจะไหลลื่น ในสายตาของคนเรานั้นสามารถมองเห็นภาพได้ราวๆ 24 FPS ถ้าเกินกว่านั้นก็จะมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น วิดีโอ เป็นต้น ในส่วนของทีวีที่ใช้ระบบ PAL จะมี Frame Rate อยู่ที่ 25 FPS ส่วนภาพยนตร์ที่มีระดับความคมชัดระดับ HD จะใช้

Frame Rate 60 FPS ขึ้นไปจึงจะถือว่าดี แต่ถึงอย่างนั้นจอที่ใช้แสดงผล ก็ต้องรองรับความละเอียดในการแสดงผลภาพต่อวินาทีด้วย ซึ่งในจอแสดงผลจะไม่ใช้หน่วยเป็น FPS แต่จะใช้เป็น Hz แทน

อัตราของ Frame Rate ในเทคโนโลยีแต่ละประเภท

- ภาพยนตร์ มีอัตรา Frame Rate อยู่ที่ 24 FPS
- ทีวีระบบ PAL มีอัตรา Frame Rate อยู่ที่ 25 FPS
- ทีวีระบบ NTSC มีอัตรา Frame Rate อยู่ที่ 30 FPS
- ภาพยนตร์หรือเกมที่มีความคมชัดระดับ HD มีอัตรา Frame Rate อยู่ที่ 60 FPS



ภาพที่ 2.3 ภาพเปรียบเทียบค่า Frame Rate

2.2.2 หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน

1. Timing (เวลา) การเคลื่อนไหวทุกอย่างนั้นจะมีระยะเวลาหรือความเร็วของตัวเอง เช่น การยกแขน ก้มการเหวี่ยงแขน ระยะเวลาของการยกแขนปกติ ก้มการเหวี่ยงแขนด้วยความเร็ว ซึ่งแน่นอนว่าระยะเวลาที่ใช้ต้องแตกต่างกัน หรือระยะเวลาในการเดิน การก้าวเท้าแต่ละก้าว ด้วยความเร็วที่ต่างกันย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกัน ซึ่งในการ Animate นั้น เราจำเป็นต้องรู้ระยะเวลาของแต่ละท่าทางว่าใช้เวลากี่วินาที หรือ กี่เฟรม ซึ่งเรื่องนี้จะได้รู้ได้ด้วยการหมั่นสังเกต และอาจจะใช้อุปกรณ์เสริม

2. Slow-In Slow-Out (อัตราเร็ว, อัตราเร่ง) อัตราเร็ว อัตราเร่ง จะเกี่ยวข้องกับกฎของฟิสิกส์ เช่น หากเราโยนลูกบอลขึ้นไปในอากาศ ช่วงจังหวะแรกที่ปล่อยลูกบอลออกไป ลูกบอลจะมีอัตราเร็วสูงสุด (ซึ่งลูกบอลนั้นยังไม่ขึ้นถึงตำแหน่งสูงสุด) แล้วลูกบอลจะค่อยๆ ลดความเร็ว จนเหลืออัตราเร็วเป็นศูนย์ (ซึ่งก็คือ ลูกบอลนั้นอยู่ในจุดสูงสุดแล้ว) จากนั้นลูกบอลก็จะตกลงมา โดย

แรงโน้มถ่วง ซึ่งจากตัวอย่างนี้จะเห็นได้ว่า ช่วงจังหวะที่ถูกบอลลอยขึ้นไปบนอากาศ แต่ละวินาทีที่ผ่านไปในช่วงเวลาที่เท่ากัน แต่ลูกบอลจะเดินทางไปในระยะทางที่ไม่เท่ากัน

3. Arcs (การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง) การเคลื่อนที่เกือบทุกอย่างในโลกนี้ เป็นการเคลื่อนที่แบบเส้นโค้ง เช่น การเดิน, การเหวี่ยงแขน ถ้าวาดถ่ายวิดีโอแล้วเอานำมาเปิดดูจุดตำแหน่งปลายมือที่ละเฟรม จะเห็นว่าเส้นทางการเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง

4. Anticipation เมื่อจะทำอะไรต้องมีการเตรียมเริ่ม เช่น ก่อนที่คุณจะกระโดดนั้น เป็นไปไม่ได้ที่คุณจะยืนขาตรงแล้วกระโดดได้เลย อย่างน้อยคุณต้องงอเข่าเพื่อออกแรงถีบส่งตัวเองขึ้นไป

5. Exaggeration (การกระทำที่เกินจริง) หรือก็คือ Overacting นั่นเอง เป็นการกระทำอะไรแบบเกินจริงหน่อยๆ เพื่อบ่งบอกและแสดงถึงอาการของตัวละคร ซึ่งตรงนี้การ์ตูนจะนิยมใช้บ่อย เพราะจะสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมได้ดี และสามารถสื่อสารได้ชัดเจน

6. Squash and Stretch (การหดตัว-การยืดตัว) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่นิยมใช้อธิบายหลักการข้อนี้ก็คือลูกบอลกระเด็น เมื่อลูกบอลกระทบลงพื้น ลูกบอลจะบึ้ง (Squash) เพราะแรงอัด และเมื่อลูกบอลเด้งจากพื้นลอยขึ้นไปในอากาศ ลูกบอลจะยืด (Stretch)

7. Secondary Action (การกระทำรอง) การกระทำรอง หรือการเคลื่อนที่รอง เช่น เรา Animate ตัวละครเคลื่อนไหว ขาที่ก้าว และแขนที่ขยับก็เป็นการเคลื่อนที่หลัก แต่เสื้อผ้าว หรือผม ที่ปลิวตามแรงเหวี่ยงของการเคลื่อนที่ พวกนี้คือการเคลื่อนที่รอง การกระทำรองพวกนี้จะทำให้งานดูสมจริงขึ้น จนชักจูงให้คนดูเชื่อได้ว่า ตัวละครนี้มีชีวิตจริงๆ

8. Follow Through and Overlapping Action ในหลักการข้อนี้จะมีความคล้าย/ใกล้เคียงกับ Secondary Action – Follow Through คือการกระทำที่เป็นผลมาจากการกระทำหลัก เช่น หากเราขว้างบอลไป เมื่อมือเราปล่อยลูกบอลออกไปแล้ว มือจะไม่หยุดค้าง ในท่าที่ลูกบอลออกจากมือไป แต่ข้อมือจะพับลง และจะกระดกกลับขึ้นมาเล็กน้อย เป็นผลจากแรงที่ส่งออกไป ส่วน Overlapping Action นั้นจะคล้ายกับการส่งทอดของแรง เช่น การสะบัดเชือก จังหวะที่สะบัดหรือเหวี่ยงออก เส้นเชือกทั้งหมดจะยังไม่เคลื่อนที่ไปพร้อมกัน โดยส่วนที่จะเริ่มเคลื่อนที่ก่อน คือส่วนที่อยู่ใกล้กับจุดที่ออกแรงมากที่สุด หรือก็คือที่มือนั่นเอง จากนั้นก็จะส่งต่อแรงไปเรื่อยๆ จนถึงปลาย หรืออย่างเวลา Animate ผู้หญิงใส่กระโปรงเดิน จังหวะที่ขาข้างใดข้างหนึ่งยืดไปข้างหน้าสุด ปลายกระโปรงจะยัง

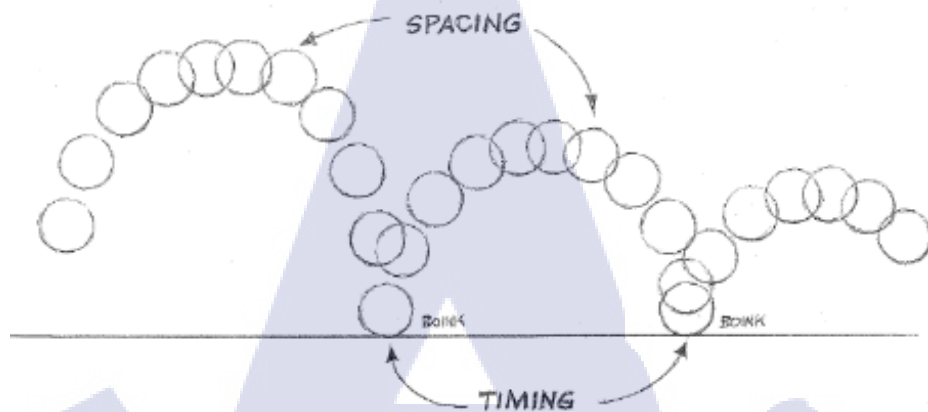
ไม่กระดกหรือยื่นไปข้างหน้าสูงสุด จะทิ้งช่วงประมาณ 2-5 เฟรม ซึ่งเป็นจังหวะที่ขาเริ่มถอย
ขากระโปรงยังได้รับอิทธิพลจากแรงส่งอยู่ จึงทำให้เคลื่อนที่ต่อไปข้างหน้าได้อีก

9. Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action การทำ Animation นั้น ส่วนใหญ่จะมี
รูปแบบการทำงานอยู่ 2 แบบ คือ – Straight Ahead Animation เป็นการทำ Animate แบบทำทีละเฟรม
(ซึ่งในการ Animate รูปแบบนี้จะเหมาะกับการทำ Animation การเคลื่อนที่ของธรรมชาติ เช่น น้ำ,
ไฟ, ลม เพราะพวกนี้จะไม่มีการเฟรมที่แน่นอน) – Pose-to-Pose Action เป็นการทำ Animation แบบ
ใช้ Key Frame ที่นิยมทำกันอยู่ (กำหนดท่าทางหลัก และตำแหน่งเฟรมที่เกิดขึ้นใน Key Frame
จากนั้นก็มาจัดการ Animate In Between ที่อยู่ช่วงระหว่างคีย์เฟรมหลักที่กำหนดไว้ ซึ่งในขั้นตอนนี้
ถ้าเป็นงาน Computer Animation ก็คือช่วงเส้นกราฟที่ไม่มีตำแหน่งคีย์เฟรม และคอมพิวเตอร์
คำนวณการเคลื่อนที่ให้โดย Animator จะควบคุมการเคลื่อนไหวจากความโค้งของเส้นกราฟ)

10. Staging (ท่าทางการแสดง) Staging หรือท่าทางการแสดงนั้น จะออกมาดีหรือไม่ดีนั้น มี
หลักการง่ายๆ คือให้เรามองภาพเป็นภาพแบบ Silhouette (ภาพเงาดำ) มอง Character เราเป็นเงาดำ
เรียบๆ ไม่เห็นรายละเอียดอะไร ถ้าเราสามารถอ่านท่าทางของเงาดำนั่นออกได้ว่ากำลังทำอะไร
แสดงว่า Staging ของ Character นั้นค่อนข้างชัดเจน สามารถที่จะสื่อสารกับคนดูเรื่อง

11. Appeal (เสน่ห์ดึงดูด) หรือก็คือเสน่ห์ของตัว Character มันคือสิ่งที่สามารถดึงดูดคนดู,
สร้างความประทับใจให้กับคนดูได้ หรืออาจจะเป็นสิ่งที่คนดูอยากเห็น

12. Personality (ลักษณะบุคลิก) แต่ละคนนั้นย่อมไม่มีใครเหมือนกันโดยทั้งหมด ตัว
Character เองก็เช่นกัน แต่ละตัวย่อมมีบุคลิกแตกต่างกันไป การสร้างบุคลิกและนิสัยจะเป็นการช่วย
สร้างเอกลักษณ์ให้กับ Character นั้นๆ และยังช่วยทำให้ Character นั้นๆ ดูมีชีวิตมากขึ้น



ภาพที่ 2.4 ภาพ Timing and Spacing



ภาพที่ 2.5 ภาพ Exaggeration

2.2.3 การสนทนา (Dialogue)

การขยับปากจะมีท่าหลักๆอยู่ไม่กี่ท่า ในแต่ละท่าของปากบางคำจะเหมือนกันและนำรูปของปากมาใช้ซ้ำกันได้ ทั้งนี้ต้องดูว่ามมองอยู่ตรงตำแหน่งเดียวกันหรือไม่เท่านั้น ในภาษาอังกฤษจะง่ายต่อการขยับปากเทียบกับภาษาอื่นแล้วที่การขยับปากจะยากมาก เช่น ภาษาจีน ภาษาอินเดีย หรือภาษาที่ต้องผันลิ้นมากๆ เป็นต้น ในภาษาไทยเราก็ไม่ยากเท่าไร

2.3 โปรแกรมที่ใช้

2.3.1 Adobe Photoshop

เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ Retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch หรือนำมาใช้ในการวาดรูป



ภาพที่ 2.6 ภาพ Adobe Photoshop

2.3.2 Adobe After Effects

After Effects เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้นี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effects จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects โปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการทำงานด้าน Motion Graphic และ Visual – Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้ในงาน Presentation , Multimedia , งาน

โฆษณา และรวมไปถึงการทำ Special – Effect ต่าง ๆ ให้กับงานภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้และลักษณะการใช้งานโดยทั่วไปในโปรแกรมนั้น ก็จะคล้ายกับโปรแกรมอื่น ๆ ในตระกูล Adobe



ภาพที่ 2.7 ภาพ Adobe After Effects

2.3.3 CLIP STUDIO PAINT

เป็นโปรแกรมไว้สำหรับวาดรูป และลงสีตัดเส้น โดยเฉพาะ



ภาพที่ 2.8 ภาพ Clip Studio Paint



2.3.4 Adobe Illustrator

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บไซต์ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น การประมวลผลภาพกราฟิกของคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.9 ภาพ Adobe Illustrator

TNI

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานการฝึกงาน

ตารางที่ 3.1 แผนงานปฏิบัติตลอด 4 เดือน ตั้งแต่ 4 มิถุนายน – 28 กันยายน 2561

หัวข้อ	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
ทำสตอรี่เกอร์ LINE TMB																
ทำแอนิเมชันจากการ์ตูน หัวขู่ง																
แก้ไขงานแอนิเมชัน หัวขู่ง																
ทำ GAG BDO ลงเพจ Facebook																
ทำ GAG ใหญ่ส่งให้ทางเกาหลี																
ทำ GAG Latale W ลงเพจ Facebook																
ทำการศึกษาเกม และการ์ตูน Latale W																
เริ่มทำ Storyboard การ์ตูน Latale W																
เริ่มทำการ์ตูน Latale W																

3.2 รายละเอียดที่นักศึกษาปฏิบัติในการฝึกงาน

3.2.1 แอนิเมทสตอรี่เกอร์ไลน์

ทำการแอนิเมทตาม Brief งานจากทางบริษัทธนาคารทหารไทย จำกัด โดยตรงเพื่อใช้ในการโฆษณา ธนาคารทหารไทย ผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์

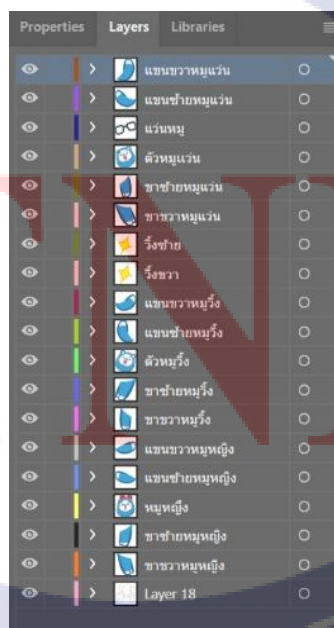
3.2.1.1 โปรแกรมที่ใช้ในการแอนิเมทตีกเกอร์ไลน์

โปรแกรม Adobe After Effects และ Adobe Illustrator ในการทำการแอนิเมทในท่าทางต่างๆ และแยกชิ้นส่วน ต่างๆ ของตัวละครโดยขั้นตอนการทำงานมีดังนี้

1.แยกส่วนตัวละคร

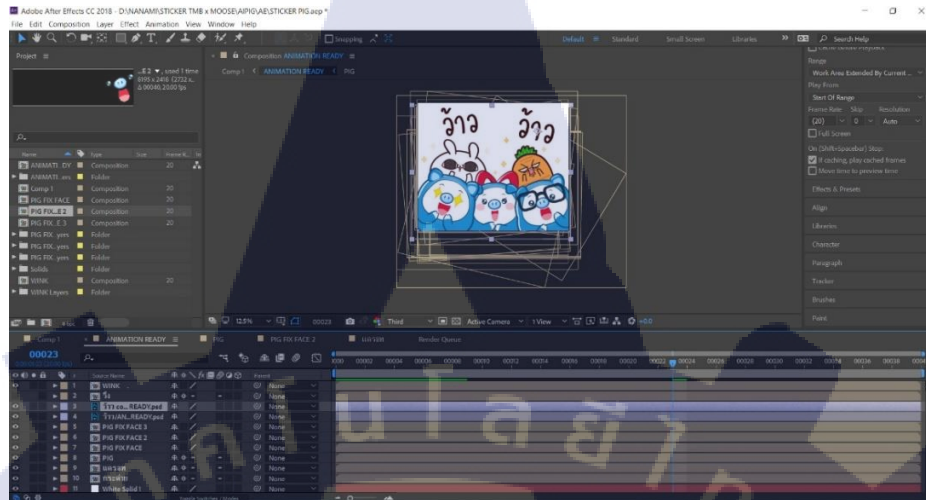


ภาพที่ 3.1 ภาพ Adobe Illustrator แยกส่วนตัวละคร



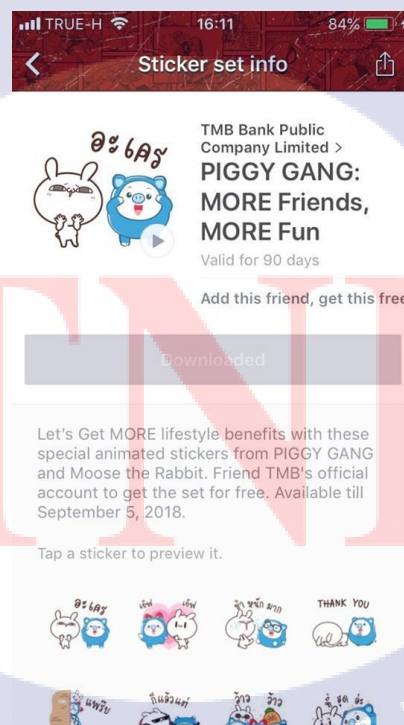
ภาพที่ 3.2 ภาพ Adobe Illustrator แยกส่วนตัวละคร

2.แอนิเมทตัวละครตัวละคร



ภาพที่ 3.3 ภาพ Adobe After Effects แอนิเมทตัวละคร

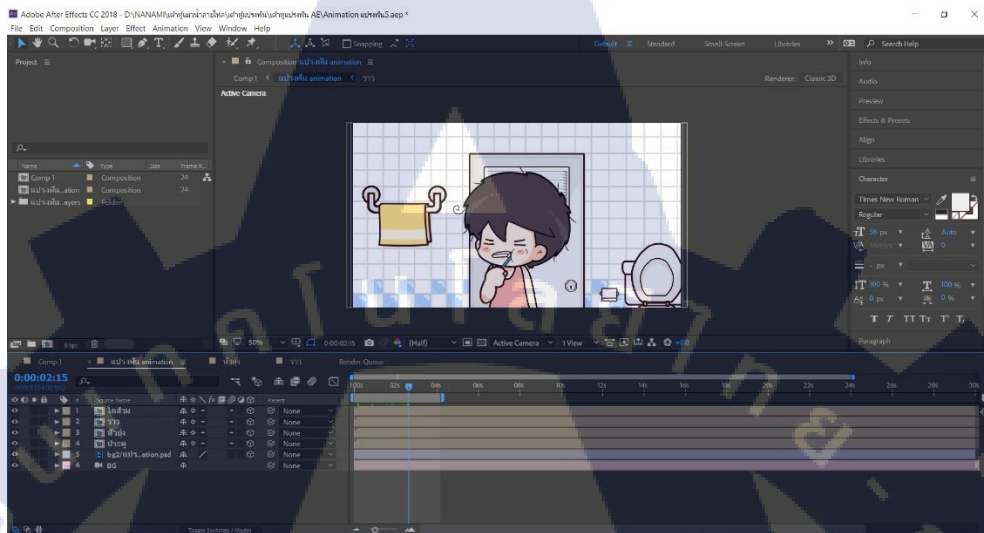
3.นำไปลงใน Sticker Line Shop



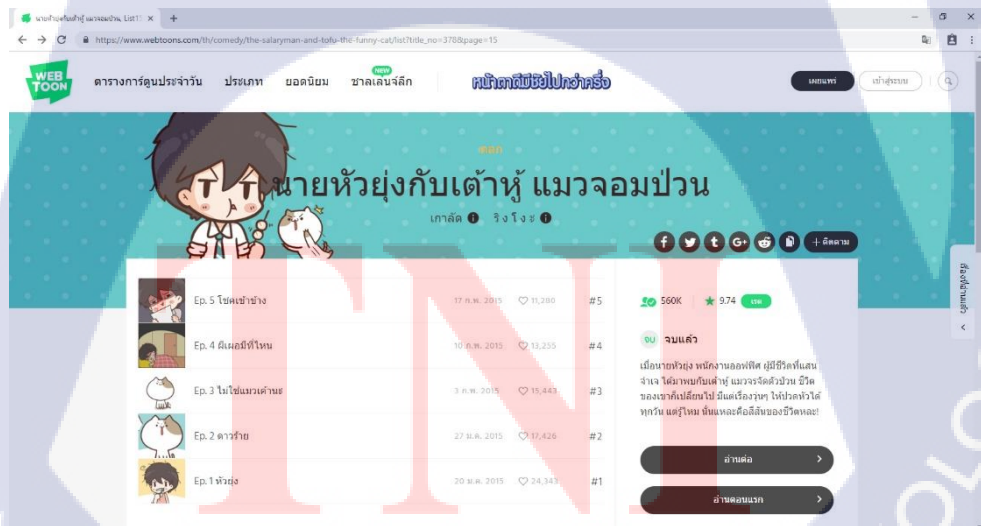
ภาพที่ 3.4 ภาพ TMB นำไปลงใน Sticker Line Shop

3.2.2 ทำแอนิเมชันจากการ์ตูน ห้วย่ง

ทำการแอนิเมตาม การ์ตูนต้นแบบจากเว็บ LINE WEBTOON มาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชั่น
สั้นๆ ง่ายๆ



ภาพที่ 3.5 ภาพ แอนิเมต การ์ตูน

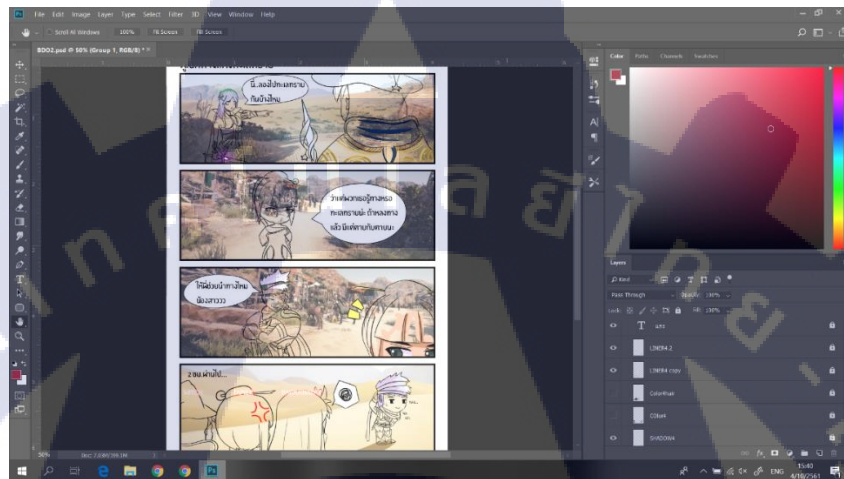


ภาพที่ 3.6 การ์ตูนบน WEBTOONS

3.2.3 ทำ GAG BLACK DESERT ONLINE และ LATALE W ลงเพจ Facebook

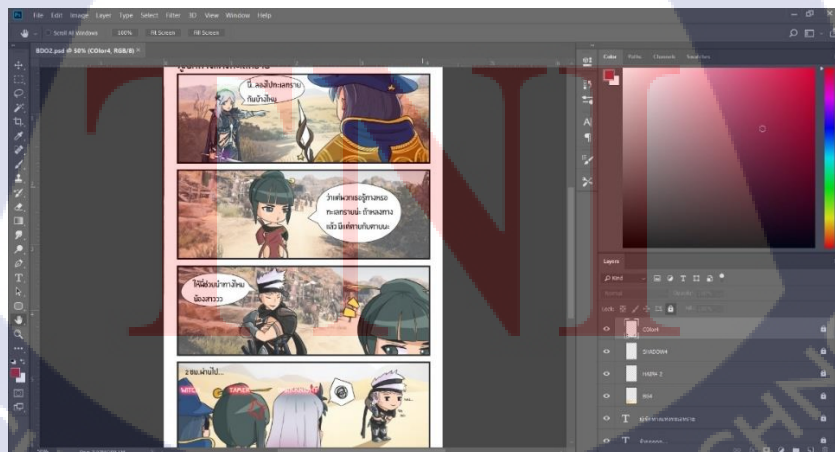
ทำ GAG มุกตลกสั้นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม BLACK DESERT ONLINE และ LATALE W เพื่อโปรโมทเกม และกิจกรรมต่างๆ ภายในตัวเกม โดยขั้นตอนการทำงานมีดังนี้

1.ร่างแบบGAGตัวละคร



ภาพที่ 3.7 ร่างแบบการ์ตูน GAG

2.การ์ตูน GAG ลงตีเสร็จ



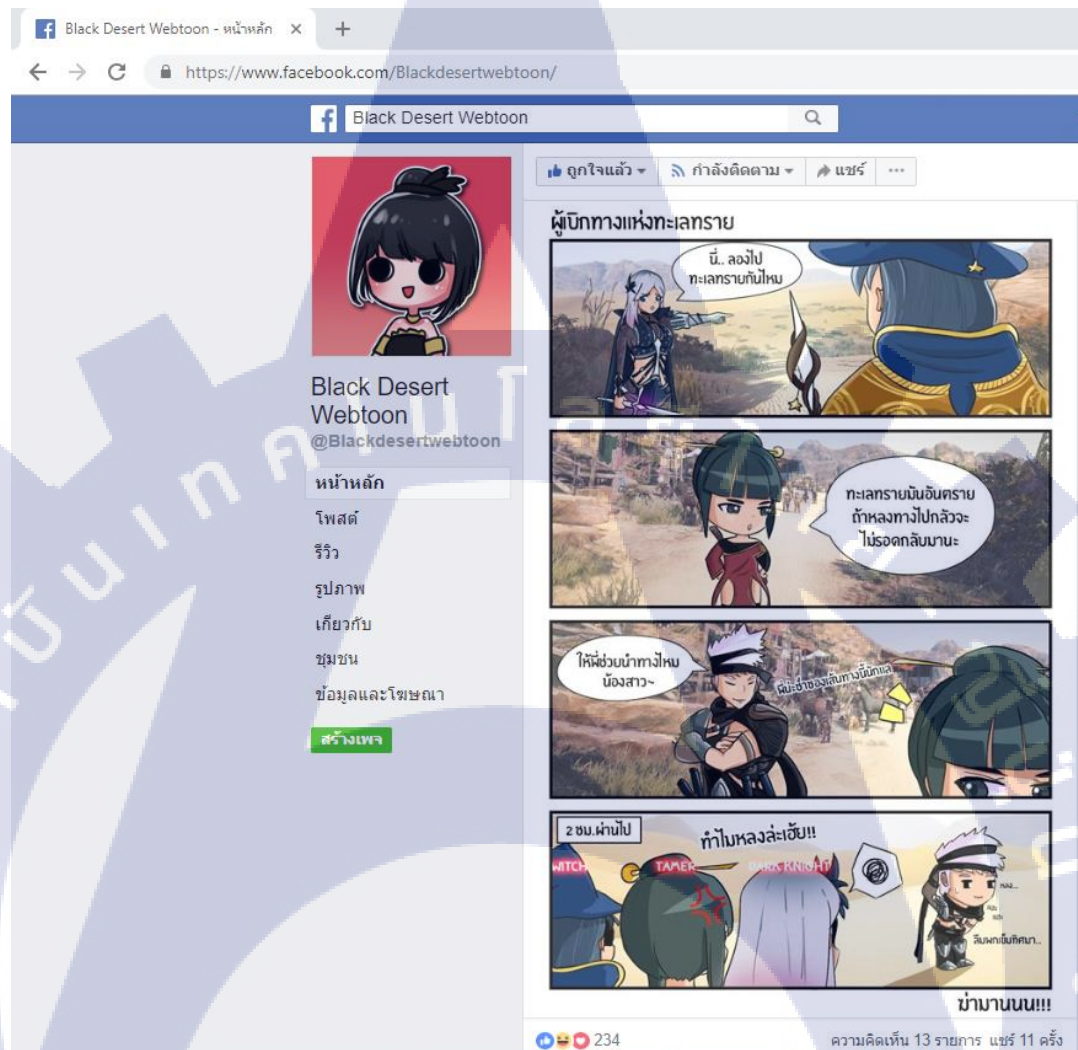
ภาพที่ 3.8 การ์ตูน GAG ลงตีเสร็จ

3.การ์ตูน GAG พร้อมลงเพจ



ภาพที่ 3.9 การ์ตูน GAG พร้อมลงเพจ

4.การ์ตูน GAG ลงเพจ

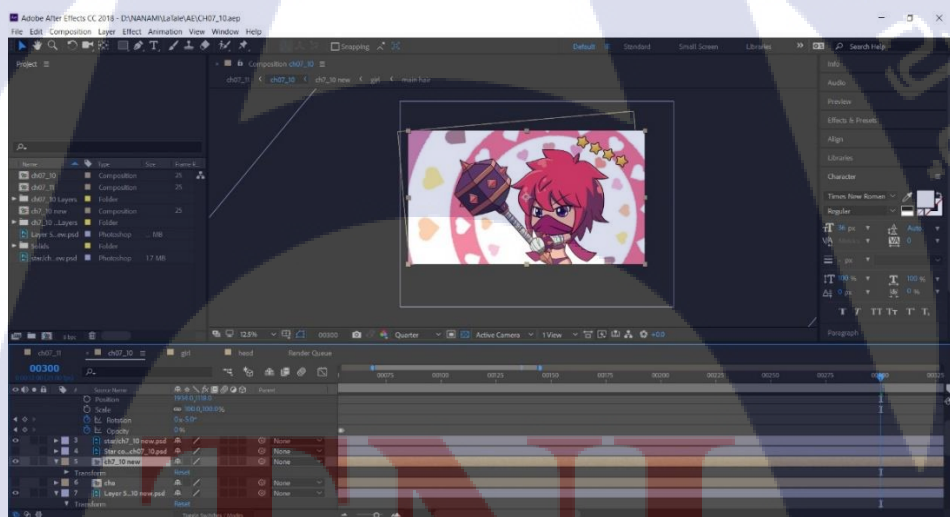
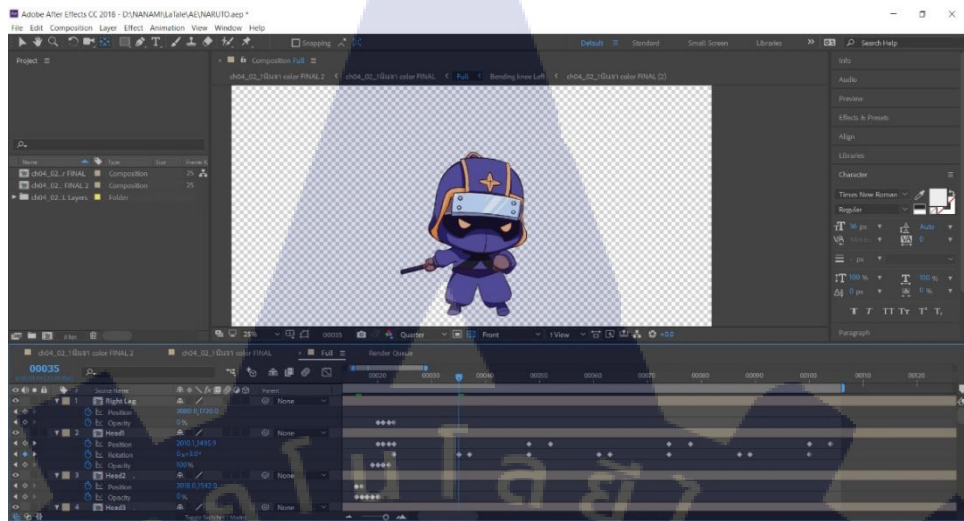


ภาพที่ 3.10 การ์ตูน GAG ลงเพจ

3.2.4 ทำ Animation Latale W

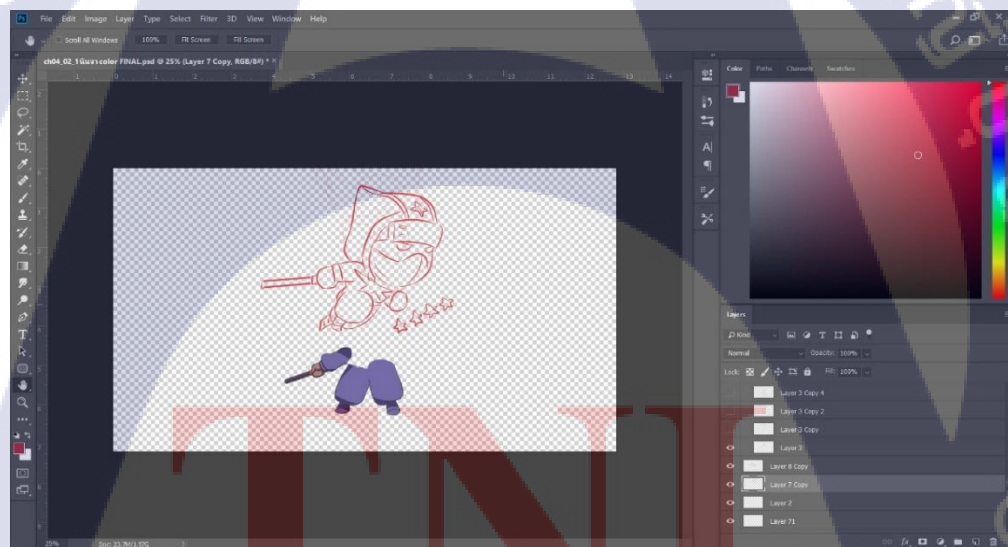
ทำ Short Animation เปิดตัวเกม Latale W เพื่อนำเอาไปลงเพจFacebook เพื่อเพิ่มจำนวนผู้ลงทะเบียนล่วงหน้าให้มีจำนวนมากขึ้นรวมไปถึงการ บอกการเล่นเกมระบบเกม คร่าวๆ อีกด้วยในตัวแอนิเมชัน โดยขั้นตอนการทำงานคร่าวๆ มีดังนี้

1.แอนิเมท ตัวละครให้ตรงตามคิย์เฟรม



ภาพที่ 3.11 การแอนิเมท ตัวละครให้ตรงตามคีย์เฟรม

2.แอนิเมท จำเป็นต้องวาดเพิ่มในบางส่วน



ภาพที่ 3.12 การแอนิเมท จำเป็นต้องวาดเพิ่มในบางส่วน

บทที่ 4

สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

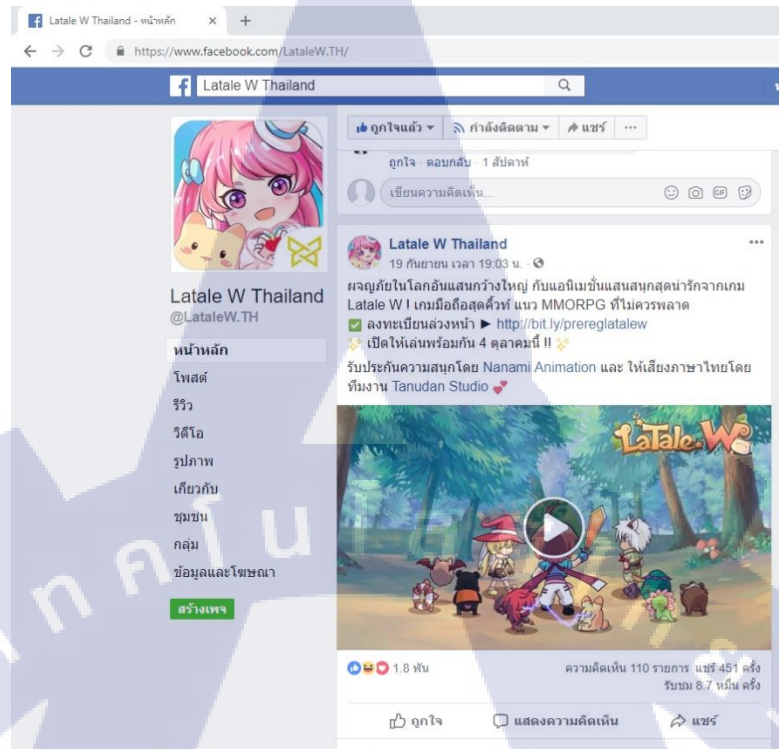
ในการทำงาน ต้องมีการ Brief งานกับ Producers เพื่อที่สมาชิกภายในทีม จะได้เข้าใจตรงกันและทำการแบ่งหน้าที่ออกเป็นส่วนๆ เมื่อเข้าใจตรงกันแล้ว ทำตามหน้าที่เสร็จแล้วก็จะนำงานในแต่ละส่วนแต่ละพาร์ทมารวมกันออกมาเป็นชิ้นงาน ตามรูปแบบที่ได้เข้าใจกันไว้แต่แรก

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของโครงการนี้ เป็นไปตามกำหนดการที่ได้วางแผนเอาไว้ แม้จะมีอุปสรรค ทำให้ต้องเลื่อนกำหนดการบ้าง แต่ก็ทำให้สามารถทำงานได้อย่างเสร็จสมบูรณ์ โดยมีการวัดผลข้อมูลจากจำนวนการกดไลค์และแชร์ ในเพจเฟซบุ๊ก และจำนวนผู้ที่มาทำการลงทะเบียนเล่นเกมล่วงหน้า



ภาพที่ 4.1 ภาพ การลงทะเบียนล่วงหน้าบนเพจ Facebook



ภาพที่ 4.2 ภาพ การกด Like และ Share บนเพจ Facebook



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่าง Animation

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินงานทั้งหมดโดยรวมแล้วถือว่าเป็นไปได้ด้วยดี ตอบโจทย์ตามเป้าหมายได้อย่างชัดเจนรวมไปถึงมีความพึงพอใจกับผลงานที่ออกมา มีความสมบูรณ์แบบและถูกนำไปใช้งานจริง

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่จะมาจากการทำงานในแต่ละส่วนนั้นมีการดำเนินการที่ไม่เหมือนกัน ทำให้การคำนวณระยะเวลาในการทำงานนั้นเป็นไปได้อย่างไม่แน่นอน แต่ปัญหานี้แก้ไขโดยที่ทำงานของตัวเองให้เสร็จแล้ว ทำการนำชิ้นงานของส่วนอื่นที่สมบูรณ์แล้วมารวมกันในภายหลัง

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ข้อเสนอแนะส่วนใหญ่เป็นการทำงานที่ต้องแข่งกับเวลา เพราะการดำเนินงาน มีรูปแบบเป็นการทำงานแบบทีม ซึ่งจะต้องทำควบคู่กันไปเพราะถ้าเราทำไม่ทันคนในทีมเราจะกลายเป็นคนทำให้งานนั้นล่าช้าได้

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

เอกสารอ้างอิง

เฟรมเรต (Frame Rate)

<http://animation-sakonrat.blogspot.com/2013/02/12.html>

หลักพื้นฐาน 12 ข้อของแอนิเมชัน

<https://www.acerspace.com/thing-to-know-about-frame-rate/>

การสนทนา (Dialogue)

http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/basic_6.html

TNI

สถาบันเทคโนโลยี - ญี่ปุ่น
THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก

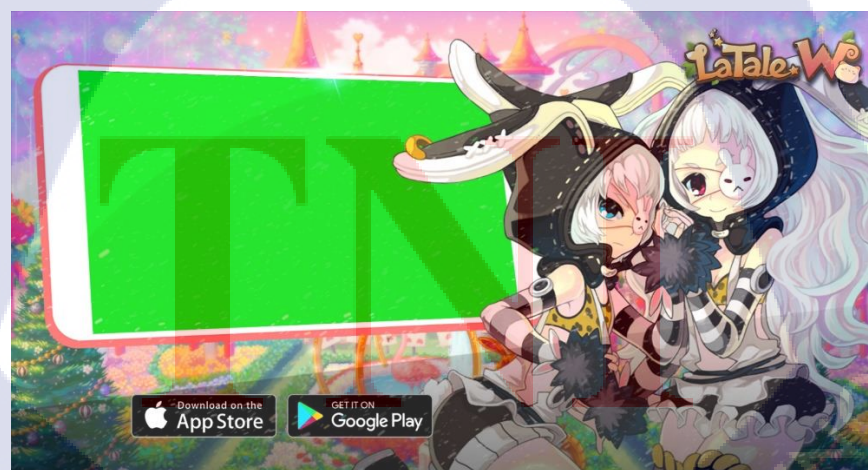
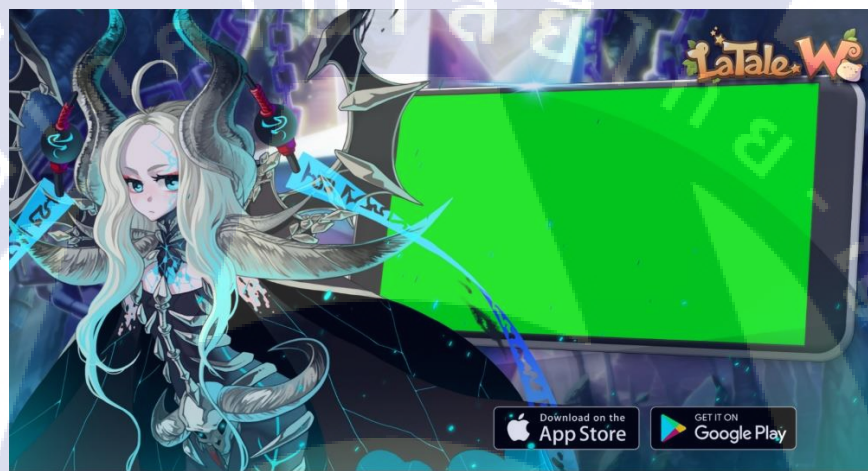
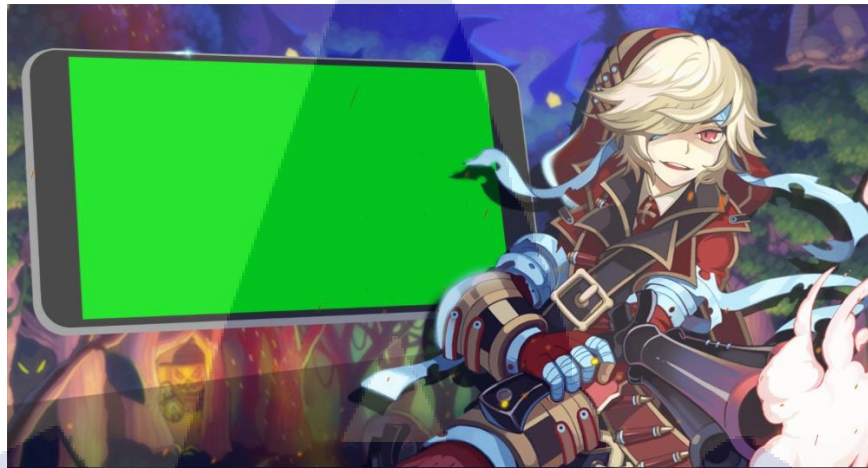
TNI

ภาคผนวก ก.
ผลงานที่ทำระหว่างสหกิจ

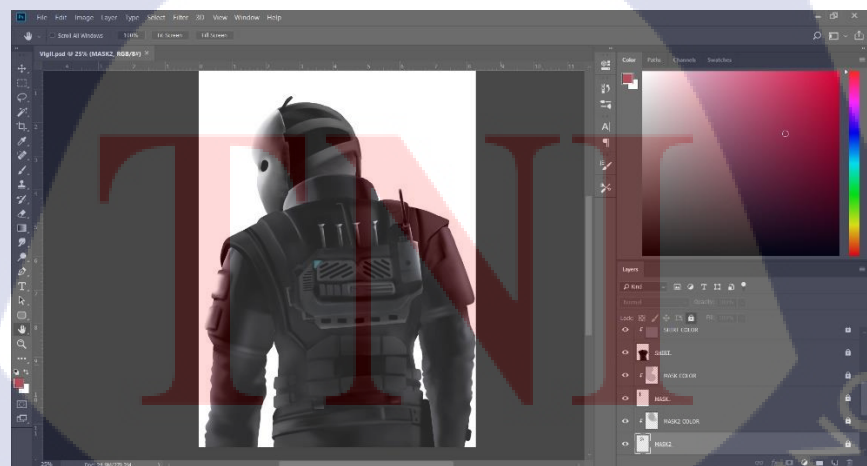
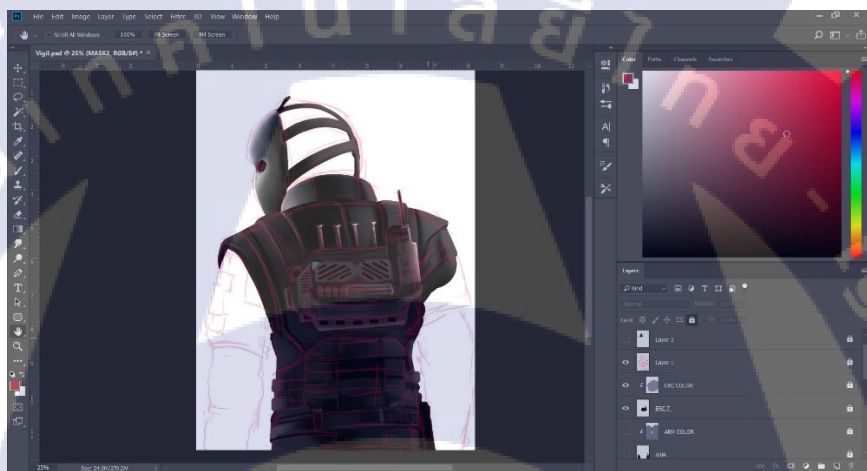
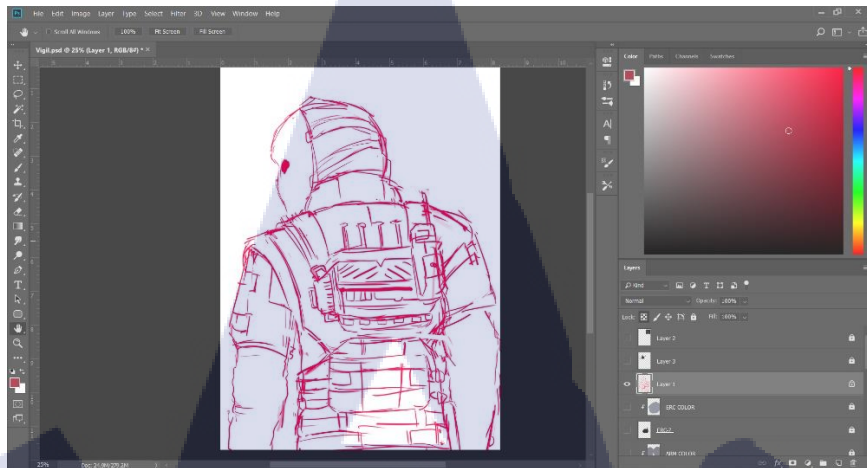
TNI



ภาพที่ ก.1 ภาพ GAG โปรโมทเกม Latale W



ภาพที่ ก.2 ภาพ Banner โฆษณา Latale W



ภาพที่ ก.3 ภาพฝึกฝนฝีมือโดยคนในบริษัท

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – สกุล

นายรัชเมธ เดชชัยย์ญ

วัน เดือน ปีเกิด

วันอาทิตย์ที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2539

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2552

โรงเรียน ลาซาล

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2554

โรงเรียน ลาซาล

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

พ.ศ.2558

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

KADOKAWA WORKSHOP

MONODZUKURI

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -