



ผลงานการปฏิบัติงานในแผนก Pre-production

The total works in Pre-production section.

นางสาวปาวดี สุขแปดริ้ว

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2554

ผลงานการปฏิบัติงานในแผนก Pre-production

The total works in Pre-production section.

นางสาวปาวดี สุขแปดริ้ว

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2554

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์อดิศักดิ์ เสือสมิง)

.....กรรมการสอบและอาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม)

.....กรรมการ

(อาจารย์สรมย์พร เจริญพิทย์)

.....กรรมการ

(อาจารย์สลิลา ชีวกิตาการ)

ชื่อโครงการ ผลงานการปฏิบัติงานในแผนก Pre-production

The total works in Pre-production section.

ผู้เขียน นางสาวดี สุขแปดริ้ว

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ภูวดล ศิริทองธรรม

พนักงานที่ปรึกษา นายเฉลิม เกยมณี

ชื่อบริษัท Imagimax Studio co.,ltd

ประเภทธุรกิจ / สินค้า สร้างสรรค์งาน animation 2D และ 3D

งานที่ปฏิบัติ

ออกแบบสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ตัวละครไปจนถึงอุปกรณ์ในการทำอนิเมชั่น นอกจากนั้นยังออกแบบ Story Board ให้กับงานโฆษณา ลงสีฉากพื้นหลัง ตัดต่อภาพ ทำภาพเคลื่อนไหว สนับสนุนการทำงานของพนักงาน โปรแกรมที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็น Adobe Photoshop ใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในการทำภาพเคลื่อนไหวอีกด้วย

ผลที่ได้รับจากการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

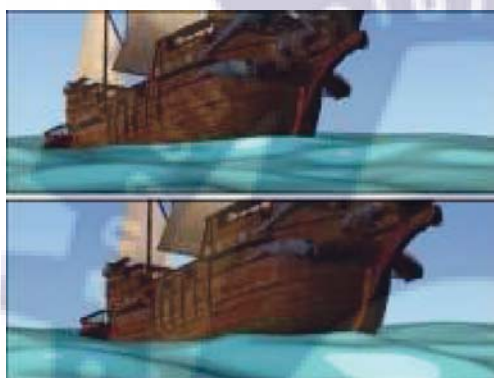
ได้เรียนรู้ระบบการทำงานจริงจากสถานที่จริง สะสมประสบการณ์ในการทำงานที่หาไม่ได้จากที่มหาวิทยาลัย ได้ความรู้และเทคนิคใหม่ ๆ โดยที่พนักงานเป็นคนสอน ได้พัฒนาฝีมือตนเองจากการฝึกฝน สร้างไอเดียใหม่ ๆ ในการทำงาน

รูปถ่ายผลงานสหกิจศึกษาที่ได้ดำเนินการ



How to see movie





กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท อีเมจิแม็กซ์ จำกัด เป็นระยะเวลา 4 เดือนนั้น ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์มากมาย ทั้งยังได้ความรู้และเทคนิคใหม่ ๆ ซึ่งข้าพเจ้าพอใจเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้ารู้สึกถึงการพัฒนาการของตนเองที่ได้รับจากที่บริษัทแห่งนี้ ทั้งนี้ต้องขอขอบคุณ บิดามารดา ที่ช่วยอุปการะข้าพเจ้ามาจนถึงบัดนี้ ขอขอบคุณมิตรสหายที่ช่วยให้คำปรึกษาต่าง ๆ ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่นที่ให้การศึกษา ขอขอบคุณบริษัท อีเมจิแม็กซ์ จำกัด ที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้เข้ามาปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ นอกจากนี้ขอขอบคุณ คุณเฉลิม เกยมณี, คุณนันทนา โพธิ์นาค, คุณอิศรา ชื่นใจ, คุณธรากร อรุโณทัย, คุณสุภรดา ไคว้เจริญ, คุณเจียมจิตต์ ศรีใสและบุคคลอื่น ๆ ในบริษัท ที่ได้ให้การอบรมสั่งสอน ให้ความเป็นมิตรแก่ข้าพเจ้า

สุดท้ายนี้ต้องขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในการจัดทำโครงการเล่มนี้จนสำเร็จลุล่วงมาด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ด้วย



สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ข
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	น
รายการตาราง	ฎ
รายการรูปประกอบ	ฏ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	3
1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	3
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	3
1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	3
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	4
2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน	4
2.1.1 เมสส์ปากกา	4
2.1.2 สแกนเนอร์ (Scanner)	4
2.2 ทฤษฎีสี	5
2.2.1 แม่สี	5
2.2.2 สีตรงข้าม	5
2.2.3 สีกลาง	6

สารบัญ (ต่อ)

2.2.4 ประเภทของสี	6
2.2.5 ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา	9
2.3 แสงและเงา	10
2.4 องค์ประกอบภาพในงานกราฟิก	11
2.5 โปรแกรมที่ใช้	15
2.5.1 Adobe Photoshop	15
2.5.2 Adobe After Effect	17
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	18
3.1 แผนงานปฏิบัติ	18
3.2 รายละเอียดงานที่นักศึกษาปฏิบัติในงานสหกิจศึกษา	19
3.2.1 งานออกแบบ Story Board	19
3.2.2 ออกแบบ Symbol	20
3.2.3 การ์ตูนคอมมิคสั้น ๆ	22
3.2.4 ออกแบบตัวละครชาวบ้าน	26
3.2.5 ออกแบบตัวละครเหี้ยม	27
3.2.6 ลงสีตัวละครที่ได้ทำการออกแบบไว้แล้ว	28
3.2.7 ออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับทำอนิเมชั่น	31
3.2.8 ทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After Effect	32
3.2.9 ลงสีบ้านและฉากหลังเพื่อเป็นการเตรียมก่อนลงแสงเงา	34
3.2.10 ออกแบบหมวก	36
3.2.11 ออกแบบฉาก	36
3.2.12 ภาพ Panorama	37
3.2.13 วาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ	38
3.2.14 เปลี่ยนสีมาน	39
3.2.15 ตัดเส้น สร้างภาพเสมือน	39
3.2.16 ตัดภาพกับแต่งภาพ	41
3.2.17 ตัดเส้น สร้างภาพขึ้นมาใหม่	42

สารบัญ (ต่อ)

3.2.18 ออกแบบแกลอรี	42
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	43
3.3.1 การตัดเส้น	43
3.3.2 การลงสีภาพ	47
3.3.3 การตัดภาพ	51
3.3.4 การแต่งภาพ	54
3.3.5 การทำ Animate โดยใช้ Adobe After Effect	58
3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานแผนปฏิบัติงาน	72
3.4.1 ขั้นตอนการออกแบบ Story Board	72
3.4.2 ขั้นตอนการออกแบบ Symbol	72
3.4.3 ขั้นตอนการทำคอมมิคส์สั้น ๆ	73
3.4.5 ขั้นตอนการออกแบบตัวละครเหยี่ยว	74
3.4.6 ขั้นตอนการลงสีตัวละครที่ได้ทำการออกแบบไว้แล้ว	75
3.4.7 ขั้นตอนการออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับทำอนิเมชั่น	76
3.4.8 ขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After effect CS4	77
3.4.9 ขั้นตอนการลงสีบ้านและฉากหลังเพื่อเป็นการเตรียมก่อนลงแสงเงา	80
3.4.10 ขั้นตอนการออกแบบหมวก	82
3.4.11 ขั้นตอนการออกแบบฉาก	83
3.4.12 ขั้นตอนการสร้างภาพ Panorama	84
3.4.13 ขั้นตอนการวาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ	85
3.4.14 ขั้นตอนการเปลี่ยนสีม่าน	86
3.4.15 ขั้นตอนการตัดเส้นเส้น สร้างภาพเสมือน	87
3.4.16 ขั้นตอนการตัดภาพ	88
3.4.17 ขั้นตอนการตัดเส้น สร้างภาพขึ้นมาใหม่	89
3.4.18 ขั้นตอนการออกแบบ Art work	90
4. สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ	91
4.1 ผลการดำเนินงาน	91

สารบัญ (ต่อ)

4.1.1 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Story Board	91
4.1.2 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Symbol	92
4.1.3 ผลการดำเนินงานการทำคอมมิคส์	92
4.1.4 ผลการดำเนินงานการออกแบบตัวละครชาวบ้าน	93
4.1.5 ผลการดำเนินงานการออกแบบตัวละครเหยี่ยว	93
4.1.6 ผลการดำเนินงานการลงสีตัวละครที่ได้ทำการออกแบบไว้แล้ว	93
4.1.7 ผลการดำเนินงานการออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับทำอนิเมชัน	93
4.1.8 ผลการดำเนินงานการทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After effect CS4	93
4.1.9 ผลการดำเนินงานการลงสีบ้านและฉากหลังเพื่อเป็นการเตรียมก่อนลงแสงเงา	93
4.1.10 ผลการดำเนินงานการออกแบบหมวก	94
4.1.11 ผลการดำเนินงานการออกแบบฉาก	94
4.1.12 ผลการดำเนินงานการสร้างภาพ Panorama	94
4.1.13 ผลการดำเนินงานการวาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ	94
4.1.14 ผลการดำเนินงานการเปลี่ยนสีมัน	95
4.1.15 ผลการดำเนินงานการตัดเส้นเส้น สร้างภาพเสมือน	95
4.1.16 ผลการดำเนินงานการตัดภาพ	95
4.1.17 ผลการดำเนินงานการตัดเส้น สร้างภาพขึ้นมาใหม่	95
4.1.18 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Art work	95
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	95
4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และ จุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน	96
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	97
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน	97
5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา	98
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	98
เอกสารอ้างอิง	99

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก

100

ประวัติผู้วิจัย

118



รายการตาราง

ตาราง	หน้า
2.1 ตารางแสดงตัวอย่างสีที่ตัดกัน	8
2.2 แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา	9
3.1 แผนปฏิบัติงานตลอด 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน ถึง 30 กันยายน 2554	18



รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
2.1 เม้าส์ปากกา Wacom รุ่น Bamboo	4
2.2 สแกนเนอร์	5
2.3 แสดงสีตรงข้าม	6
2.4 สีกลาง	6
2.5 เรียงน้ำหนักสีโทนเย็น	6
2.6 เรียงน้ำหนักสีโทนร้อน	7
2.7 ไล่น้ำหนักจากสีเพียงสีเดียว	7
2.8 ไล่น้ำหนักจากสีดำ	7
2.9 ระดับของแสงเงา	11
2.10 เส้นต่าง ๆ	12
2.11 จากมุมมองต่าง ๆ	13
2.12 โปรแกรม Adobe Photoshop	15
2.13 Adobe after effect	17
3.1 Story Board แบบที่ 1	19
3.2 Story Board แบบที่ 2	20
3.3 ตัวอย่างสัญลักษณ์ของ TK Park	21
3.4 Symbol ด้านการเรียนรู้	21
3.5 Symbol ด้านสื่อบันเทิง	22
3.6 ตัวละครแทน Tablet ทั้งสอง	22
3.7 คอมมิกเปรียบเทียบการดูภาพยนตร์	23
3.8 เปรียบเทียบการอัปโหลดรูปโดย Tablet	24
3.9 เปรียบเทียบการเล่นเกม Flash บน Internet	25
3.10 ตัวละครชาวบ้านที่ออกแบบ	26
3.11 ตัวละครเหยี่ยวแบบที่ 1	27
3.12 ตัวละครเหยี่ยวแบบที่ 2 ฉบับลงสีเสร็จแล้ว	28
3.13 ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 1	28

รายการประกอบ (ต่อ)

3.14	ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 2	29
3.15	ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 3	29
3.16	ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 4	30
3.17	ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 5	30
3.18	แบบลายไม้พายต่าง ๆ	31
3.19	แบบคันธนูต่าง ๆ	31
3.20	ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 1	32
3.21	ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 2	32
3.22	ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 3	33
3.23	ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 4	33
3.24	ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 1	34
3.25	ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 2	34
3.26	ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 3	35
3.27	ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 4	35
3.28	แบบหมวดรูปแบบใหม่ของ Mamy Poko	36
3.29	ฉากสวรรค์	36
3.30	ภาพ Panorama ขนาดเต็ม	37
3.31	ตัวอย่างภาพ Panorama จากส่วนที่ 3	37
3.32	แบบแปลนด้านข้างของเรือสุพรรณหงส์	38
3.33	แบบแปลนด้านบนของเรือสุพรรณหงส์	38
3.34	แบบแปลนด้านข้างของเรือนารายณ์ทรงสุบรรณ	38
3.35	แบบแปลนด้านบนของเรือนารายณ์ทรงสุบรรณ	38
3.36	ภาพม่านที่ถูกเปลี่ยนสีตามที่ต้องการแล้ว	39
3.37	ภาพที่ได้ทำการตัดเส้นจากภาพจริงภาพที่ 1	40
3.38	ภาพที่ได้ทำการตัดเส้นจากภาพจริงภาพที่ 2	40
3.39	ภาพที่ได้ทำการตัดภาพแล้ว	41
3.40	ภาพที่ทำการตัดภาพและแต่งภาพ	41
3.41	ภาพที่ทำการตัดและลงสีเสร็จแล้ว	42

รายการประกอบ (ต่อ)

3.42	ภาพปกหน้า-หลัง	42
3.43	หน้า 8-9	43
3.44	เครื่องมือ Brush	44
3.45	ทำหัว Brush ให้เป็นหัวแหลม	44
3.46	เครื่องมือสำหรับเลือกสี	44
3.47	ตัดเส้นด้วย Brush	45
3.48	เครื่องมือ Pen Tool	45
3.49	การใช้เครื่องมือ Pen Tool	46
3.50	เลือก Stroke Path	46
3.51	ตัดเส้นด้วย Path Tool	47
3.52	เพิ่ม Layer ใหม่สำหรับลงสี	47
3.53	การลงสีภาพ	48
3.54	เครื่องมือ Eraser Tool	48
3.55	ภาพที่ทำการลบส่วนเกินออกแล้ว	48
3.56	เลือกหัว Brush แบบฟุ้ง	49
3.57	ภาพหลังจากเลือก Create Clipping Mask	49
3.58	ภาพที่ทำการลงแสงเงา	50
3.59	เครื่องมือ Smudge Tool	50
3.60	สีที่ไม่กลมกลืนกัน	50
3.61	หลังจากที่ใช้ Smudge Tool	51
3.62	ภาพที่ใช้ Eraser ลบในส่วนที่ไม่ต้องการ	51
3.63	ใช้ Pen Tool เลือกตำแหน่งที่ไม่ต้องการ	52
3.64	คลิกเลือก Make Selection	52
3.65	ลบส่วนที่ไม่ต้องการออก	52
3.66	เครื่องมือ Lasso Tool, Polygonal Tool, Magnetic Tool	53
3.67	ใช้เครื่องมือ Lasso Tool	53
3.68	ใช้เครื่องมือ Polygonal Tool	53
3.69	ใช้เครื่องมือ Magnetic Tool	54

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

3.70 ภาพต้นฉบับที่ต้องการ Retouch	54
3.71 เครื่องมือ Clone Stamp Tool	55
3.72 ภาพที่ทำการทดแทนแล้วบางส่วน	55
3.73 เปรียบเทียบภาพที่ทำการ Retouch	55
3.74 เมนูสำหรับปรับแสง	56
3.75 การทำให้แสงเข้ม	56
3.76 การทำให้แสงอ่อน	57
3.77 เมนูสำหรับปรับสี	57
3.78 ภาพที่ทำการปรับสี	58
3.79 เมนู	58
3.80 หน้าเมนู Composition	58
3.81 เมนูการนำไฟล์จากข้างนอกเข้ามาในโปรแกรม	59
3.82 ไฟล์ที่ได้ Import เข้ามา	59
3.83 ลากไฟล์ภาพเพื่อนำมาใช้	60
3.84 คำสั่งต่าง ๆ ที่อยู่ในไฟล์ภาพ	60
3.85 ภาพเริ่มต้นการเคลื่อนที่	61
3.86 เริ่มต้นจุดเคลื่อนไหว	62
3.87 กำหนดจุดสิ้นสุด	62
3.88 การเลื่อนภาพจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง	63
3.89 การเปลี่ยนจากขนาดภาพใหญ่ไปเป็นภาพเล็ก	63
3.90 ภาพที่ทำการหมุน 45 องศา	64
3.91 ภาพที่เปลี่ยนจากค่า 100% เป็น 11%	64
3.92 การเลือกใช้เครื่องมือ Pen Tool	65
3.93 ใช้ Pen Tool Mask เฉพาะส่วนขา	65
3.94 คำสั่ง Mask ที่ขึ้นมาใหม่	66
3.95 รายการคำสั่งเมื่อคลิก Add	66
3.96 ภาพที่ทำการเคลื่อนไหวโดยใช้คำสั่ง Mask Path	67
3.97 คำสั่ง Mask Feature	67

รายการรูปประกอบ (ต่อ)

3.98	คำสั่ง Mask Opacity	67
3.99	คำสั่ง Mask Expansion	68
3.100	เมนู Ram Preview	68
3.101	เมนูคำสั่งการ Render	69
3.102	Render Queue	69
3.103	คำสั่งของการ Render	69
3.104	คำสั่ง Render Setting	70
3.105	คำสั่ง Output Module	70
3.106	ฉลอบรอโหลด	71
3.107	ใช้โปรแกรม Window Media Player ในการรับชมไฟล์	71
3.108	ภาพระหว่างสร้าง Symbol	72
3.109	ขั้นตอนการสร้าง Symbol	73
3.110	ขั้นตอนการวาดคอมมิค	73
3.111	ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร	74
3.112	ขั้นตอนการออกแบบเหยี่ยว	75
3.113	ขั้นตอนการลงสีตัวละครที่มีการออกแบบไว้แล้ว	75
3.114	ออกแบบธน	76
3.115	ออกแบบของใส่ลูกธน	76
3.116	Footage ของงาน	77
3.117	การจัดเรียงโดยรวม	78
3.118	จัดตำแหน่งของส่วนประกอบของภาพ	78
3.119	กำหนด Timing ของการเคลื่อนไหว	78
3.120	หน้าจอแสดงผล	79
3.121	Timing ของการเคลื่อนไหวเรื่อล้ากลาง	79
3.122	การใช้เครื่องมือ Polygonal Tool	80
3.123	ทำการเทสีลงไปในพื้นที่	80
3.124	ส่วนที่ไม่ใช่เส้นตรง แต่ใช้ Brush Tool ในการลงสี	81
3.125	ภาพที่เตรียมพร้อมสำหรับลงเงา	81

รายการประกอบ (ต่อ)

3.126 ภาพร่างหมวก	82
3.127 ภาพที่ลงสี	82
3.128 ภาพ Footage ต่าง ๆ	83
3.129 ภาพฉากที่ออกแบบเสร็จ	83
3.130 ตัวอย่าง Footage ที่ใช้	84
3.131 ภาพบางส่วนของภาพ Panorama	84
3.132 ภาพ Panorama ทั้งหมด	84
3.133 ทำการลอกเส้น	85
3.134 แบบแปลนสมมติ	85
3.135 ม่านต้นแบบ	86
3.136 ทำการข้อมสีผ้าม่าน	86
3.137 ไล่ลดทอนให้ผ้าม่าน	87
3.138 ขั้นตอนการตัดเส้น	87
3.139 ขั้นตอนการตัดภาพ	88
3.140 ขั้นตอนการตัดเส้น	89
3.141 รวบรวม Footage	90
3.142 ภาพที่ทำเสร็จแล้ว	90
4.1 Story Board แบบที่ 1	91
4.2 ตัวละครที่เปลี่ยนใหม่	92
4.3 หมวกที่ได้ทำการปั้นโมเดลเป็นแบบ 3D	94
ก.1 ไฟล์ติดตั้ง Adobe Photoshop	101
ก.2 ทำการก๊อปปี้ไฟล์	101
ก.3 หน้าลิขสิทธิ์	102
ก.4 เลือกไดรฟ์ที่ต้องการติดตั้ง	102
ก.5 หน้ายืนยันการติดตั้ง	103
ก.6 โปรแกรมทำการติดตั้งไฟล์	103
ก.7 การติดตั้งเสร็จสิ้น	104
ก.8 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop	105

รายการประกอบ (ต่อ)

ก.9 ส่วนของ Menu Bar	105
ก.10 ส่วนของ Toolbox	106
ก.11 ส่วนของ Option Bar	107
ก.12 ส่วนของ Palettes	107
ก.13 ส่วนของ Canvas	108
ก.14 ภาพหน้าจอหลังจากใส่แผ่น	109
ก.15 ทำการโหลดตัวโปรแกรม	109
ก.16 เตือนให้ปิดโปรแกรมอื่น	110
ก.17 ใส่รหัสซีเรียล	110
ก.18 เลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง	111
ก.19 เลือกไดรฟ์ที่ต้องการติดตั้ง	111
ก.20 ทำการติดตั้ง	112
ก.21 ยืนยันการติดตั้ง	112
ก.22 การติดตั้งเสร็จสิ้น	113
ก.23 หน้าจอโปรแกรม Adobe After Effect	113
ก.24 ส่วนของไทม์ไลน์บาร์	114
ก.25 ส่วนของเมนูบาร์	114
ก.26 ส่วนของกล่องเครื่องมือ	115
ก.27 ส่วนของ Project	115
ก.28 ส่วนของ Effect	116
ก.29 ส่วนของ Composition	116
ก.30 ส่วนของ Layer	117
ก.31 ส่วนของ timeline	117

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

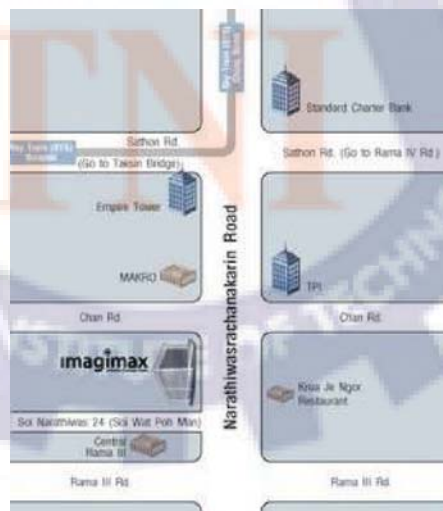
1.1.1 ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท อิมเอจิมแมกซ์ จำกัด
(Imagimax Studio Co.,Ltd)

1.1.2 ที่ตั้งสถานประกอบการ : 373/41 ถนนนราธิวาสราชนครินทร์ ย่านนาวา
กรุงเทพมหานคร 10120

1.1.3 โทรศัพท์ : (02) 674-3111

1.1.4 โทรสาร : (02) 674-3710

1.1.5 แผนที่



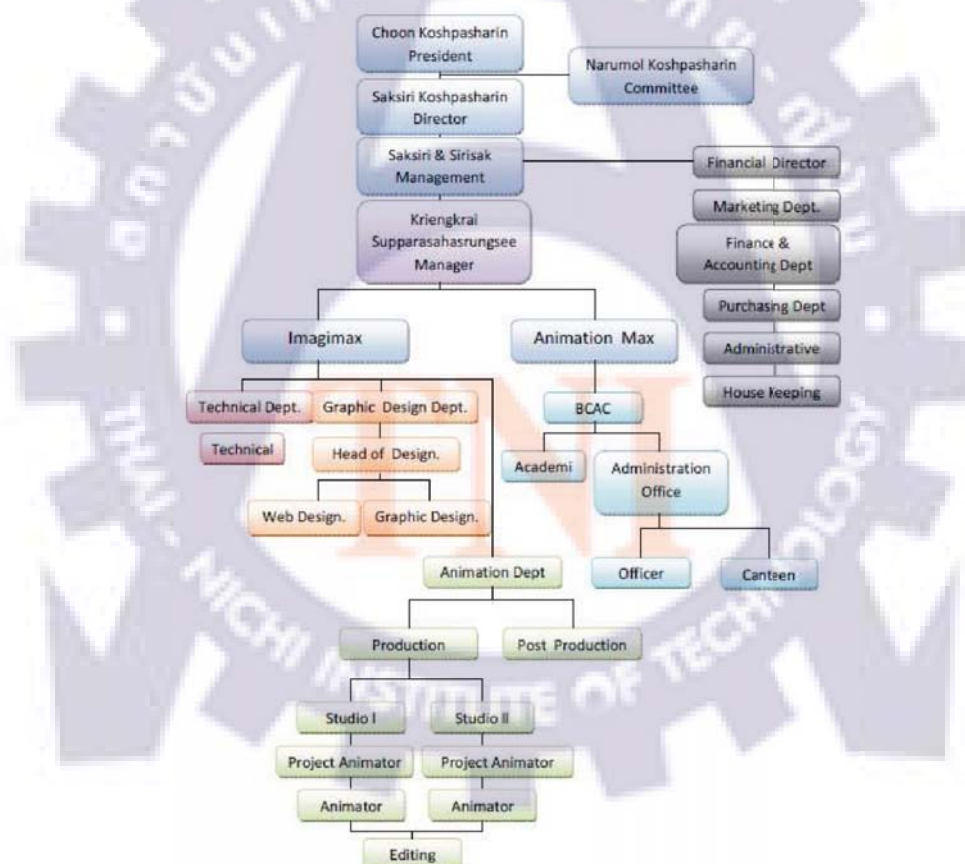
ภาพที่ 1.1 แผนที่สถานที่ประกอบการ

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท อีเมจิแมกซ์ จำกัด เป็นผู้ผลิตงานทางด้านออกแบบกราฟิก งานมัลติมีเดีย และงานด้านแอนิเมชัน โดยเปิดรับงานด้านการออกแบบหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การสร้าง 3D Character, ฉาก Background ที่เป็น 3 มิติ ซึ่งรวมการให้บริการตั้งแต่ Character Development, Storyboarding, Layout, Modeling, Texture, Lighting, Animation, Editing ไปจนถึง Final Compositing

ในส่วนงานทางด้าน Graphic Design อีเมจิแมกซ์ ให้บริการออกแบบ Corporate Graphic โบรชัวร์ แผ่นพับ นิตยสารการ เว็บไซต์ และงานอินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย ให้กับบริษัทชั้นนำทั้งในและต่างประเทศ รวมไปถึงการออกแบบ Graphic ให้กับงานนิทรรศการใหญ่ ๆ โดยออกแบบตั้งแต่ โลโก้ บุธ ภาพลักษณ์ให้เข้ากับ Theme ของงาน

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนผังโครงสร้างภายในบริษัท

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

1.4.1 ตำแหน่ง : พนักงานฝ่าย Pre-Production

1.4.2 หน้าที่ : ทำการออกแบบสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ตัวละคร ไปจนถึงอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในแผนก 2D ออกแบบฉาก, Story Board, Art Work สนับสนุนการทำงานของพนักงาน เตรียมพร้อมก่อนส่งให้ฝ่ายผลิต

1.5 พนักงานที่ปรึกษาและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

1.5.1 พนักงานที่ปรึกษา : นายเฉลิม เกษมณี

1.5.2 ตำแหน่ง : หัวหน้าแผนก 2D

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2554 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2554 รวมระยะเวลาทั้งหมด 4 เดือน

1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

1. เพื่อเรียนรู้ทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ จากสถานที่ทำงาน
2. เพื่อพัฒนาความรู้ ศักยภาพและทักษะในการทำงานด้าน Computer Graphic ให้มากยิ่งขึ้น
3. เพื่อฝึกฝนการแก้ไขปัญหาจากการทำงาน

1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้เรียนรู้ระบบการทำงานของการผลิตอนิเมชัน
2. ได้เรียนรู้เทคนิค ความรู้ใหม่ ๆ จากผู้มีประสบการณ์
3. ได้เรียนรู้การปฏิบัติที่เหมาะสมในการทำงาน

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน

2.1.1 เมสส์ปากกา (Tablet)

เป็นเมสส์ที่ออกแบบให้มีรูปร่างคล้ายปากกา ทำให้จับถนัดมือ เหมาะที่จะใช้วาดรูปในคอมพิวเตอร์ เมสส์ปากกาหรือเรียกสั้น ๆ ว่า “Tablet” ประกอบด้วยกระดาน ซึ่งสามารถใช้ปากกาเฉพาะเข้าไปบนกระดาน เพื่อส่งข้อมูลตำแหน่งเข้าไปยังคอมพิวเตอร์ให้ปรากฏเป็นลายเส้นบนจอภาพ เป็นอุปกรณ์อีกชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กับงานด้านการออกแบบ ซึ่งตัว Tablet เฉพาะของการทำงานด้านนี้มีคุณสมบัติที่จะรับแรงกดของน้ำหนักมือเวลาลงสี หรือลงเส้น และแสดงผลบนจอภาพได้



ภาพที่ 2.1 เมสส์ปากกา Wacom รุ่น Bamboo

2.1.2 สแกนเนอร์ (Scanner)

สแกนเนอร์จะใช้ในกรณีที่วาดภาพลายเส้นภายนอกแล้วนำมาลงสีในโปรแกรมคุณสมบัติขั้นต่ำสุดของสแกนเนอร์ควรมีคุณสมบัติในการสแกนได้ไม่ต่ำกว่า 300-600 dpi ขึ้นไป ความลึกสี 42 บิต และควรสแกนวัตถุสามมิติได้



ภาพที่ 2.2 สแกนเนอร์

2.2 ทฤษฎีสี (Color)

2.2.1 แม่สี (Primary Color)

แม่สีคือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สีมีอยู่ 2 ชนิดคือ

1. **แม่สีของแสง** เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสี ในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2. **แม่สีวัตถุ** เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติและการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

แม่สีวัตถุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิดวงจรสีซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไปในวงจรสี

2.2.2 **สีตรงข้าม หรือสีตัดกันหรือสีคู่ปฏิปักษ์** เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกันอาจจะทำได้ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปสีทั้งสองสี



ภาพที่ 2.3 แสดงสีตรงข้าม

2.2.3 สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาลเกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญคือใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทาเกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีเทามีคุณสมบัติที่สำคัญคือใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้มืด หม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงาซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทาวงจรสีจะแสดงสิ่งต่าง ๆ



ภาพที่ 2.4 สีกลาง

2.2.4 ประเภทของสี

1. ค่าความเข้มหรือน้ำหนักของสี

สีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวงจรสีหากเรานำมาเรียงน้ำหนักความอ่อนแก่ของสีหลายสี เช่น ม่วง น้ำเงิน เขียว เขียวแกมน้ำเงิน เขียว และเหลืองแกมเขียว หรือ ม่วง แดง แดงส้ม ส้ม ส้มแกมเหลือง และหรือเรียกว่าค่าในน้ำหนักของสีหลายสี (Value of different color) ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.5 เรียงน้ำหนักสีโทนเย็น



ภาพที่ 2.6 เรียงน้ำหนักสีโทนร้อน

สำหรับค่าความเข้มอีกประเภทหนึ่งเกิดจากการนำสีใดสีหนึ่งเพียงสีเดียวแล้วนำมาไล่ น้ำหนักอ่อนแก่ในตัวเอง เรียกว่าค่าน้ำหนักสีเดียว (Value of single color) ซึ่งถ้าผู้เรียนฝึกฝนได้เป็นอย่างดีแล้วสามารถนำความรู้จากการไล่ค่าน้ำหนักนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ มากในการสร้างงานจิตรกรรม ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.7 ไล่น้ำหนักจากสีเพียงสีเดียว



ภาพที่ 2.8 ไล่น้ำหนักจากสีดำ

2. สีตัดกัน

สีตัดกันหรือสีตรงข้ามก็คือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีนั่นเองการที่เราจะทราบว่าสีคู่ใดเป็นสีตรงข้ามกันอย่างแท้จริงหรือไม่ ให้นำเอาสีคู่ นั้นมาผสมกันดูถ้าผลการผสมกันออกมาเป็นสีกลา่งนั้นหมายความว่าสีคู่ นั้นเป็นคู่สีตัดกันอย่างแท้จริงตัวอย่างสีคู่ตัดกันมีดังนี้

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงตัวอย่างสีที่ตัดกัน

	สีเขียวเหลือ กับ สีม่วงแดง
	สีเขียว กับ สีแดง
	สีเขียวแก่ กับ สีแดงส้ม
	สีน้ำเงิน กับ สีส้ม
	สีม่วง กับ สีเหลือง
	สีม่วงน้ำเงิน กับ สีเหลืองส้ม

สีดังตัวอย่างนั้นเป็นคู่สีที่ตัดกันซึ่งการใช้สีตัดกันในการสร้างงานศิลปะนั้นต้องมีหลักเกณฑ์พอสมควรหากใช้อย่างไม่รู้หลักการแล้วจะทำให้การสร้างสรรคผลงานออกมาไม่น่ามอง ขัดต่อหลักการทางศิลปะอีกด้วย การสร้างงานศิลปะที่มีแต่สีกลมกลืนโดยไม่นำสีที่ตัดกันไปใช้บางครั้งทำให้ภาพดูน่าเบื่อหากนำสีตัดกันไปใช้จะทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา ดังนั้นหากจะนำสีตัดกันมาใช้ในการศิลปะควรต้องศึกษาหลักการต่อไปนี้

เมื่อระบายสีในภาพโดยใช้โทนสีที่กลมกลืนกัน 5 - 6 สี ถ้าต้องการให้ภาพดูมีชีวิตชีวา ไม่จำเป็นต้องใส่สีคู่ที่ 5 หรือ 6 ลงไป ให้เลือกเอาสีใดสีหนึ่ง อาจเป็นหนึ่งหรือสองสีที่เกิดการตัดกันกับวรรณะของสีโดยรวมของภาพนั้น

2.2.5 ความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา

ตาราง 2.2 แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับสีในเชิงจิตวิทยา

สีแดง	ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำลาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย
สีส้ม	ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความกึกก้อง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง
สีเหลือง	ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี
สีเขียว	ให้ความรู้สึก สงบ เย็น ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางานละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน
สีม่วง	ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระ เสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน
สีขาว	ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม
สีดำ	ให้ความรู้สึก มีด สกปรก ลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ความชั่ว ความลับ ทารุณ โหดร้าย ความเศร้า หนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง
สีชมพู	ให้ความรู้สึก อบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น นุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส
สีเทา	ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขรา ความสงบ ความเยียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน
สีทอง	ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ่อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

นอกจากนี้ยังมีหลักจิตวิทยาของสีเป็นกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกประเภทต่าง ๆ อีกด้วย

1. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับขนาด
สีอ่อน มักให้ความรู้สึกกว้างใหญ่ขึ้น
สีเข้ม หรือมืดจะทำให้รู้สึกแคบหรือเล็กลง แต่คือน้ำหนักมากกว่าสีอ่อน
2. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับความสะอาด
สีที่ผสมขาว หรือสีนวล ๆ ให้ความรู้สึกสะอาดตา, น่าใช้, น่าจับต้อง
สีเทาหรือสีเข้ม ให้ความรู้สึกสกปรก, ไม่น่าจับ
3. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับพลัง สีให้พลังสดใส, แข็งแกร่งคือสีเทาที่ยังไม่มีการผสมสีอื่น ๆ
สีให้พลังความร้อน เช่น แดง ส้ม ม่วงแดง
สีให้พลังความเย็น เช่น น้ำเงิน เขียว ม่วงคราม
4. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับความเคลื่อนไหว
สีน้ำเงิน สงบ มั่นคง มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวภายในตัวเอง
สีเหลือง สดใส ชัดเจน มีแนวโน้มจะเคลื่อนไหวสู่ภายนอก
สีเขียว สดใส ร่มเย็น มีแนวโน้มจะเคลื่อนไหวเข้าสู่จุดศูนย์กลาง
5. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับระยะใกล้ไกล
ระยะหน้า (Fore Ground) เช่น สีเหลือง สีส้ม สีแดง
ระยะกลาง (Middle Ground) เช่น สีส้ม แดง สีเขียว สีน้ำเงิน
ระยะหลัง (Back Ground) เช่น สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน

2.3 แสงและเงา

ลักษณะของแสงเงาที่ใช้ในการวาดเขียนแบ่งออกเป็น 6 ค่า

1. แสงสว่างที่สุด (HIGH LIGHT) เป็นบริเวณที่วัตถุกระทบแสงโดยตรง ทำให้ส่วนนั้นมีน้ำหนักอ่อนที่สุด ถ้าวัตถุเป็นสีขาวบริเวณนั้นจะเปล่งสว่าง ไม่ต้องลงเงาก็ได้
2. แสงสว่าง (LIGHT) เป็นบริเวณที่ไม่ถูกแสงโดยตรง แต่มีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากแสง การลงน้ำหนักบริเวณนี้ต้องให้อ่อนจางแต่แก่กว่าบริเวณแสงสว่างที่สะท้อนเล็กน้อย

3. **แสงสะท้อน (REFLECTED LIGHT)** เป็นบริเวณของวัตถุที่ไม่ได้กระทบแสงโดยตรง หากอยู่ในตำแหน่งที่เป็นเงาแต่ถูกแสงสะท้อนจากวัตถุที่อยู่ใกล้ ๆ กันมากระทบ น้ำหนักของบริเวณนี้จะอ่อนกว่าบริเวณที่เป็นเงา ค่าของแสงสะท้อนจะให้ความรู้สึกในภาพมีมิติ มีมวลสาร มีชีวิตชีวา ดูเหมือนมีอากาศอยู่รอบ ๆ

4. **เงา (DARK)** เป็นบริเวณที่ได้รับอิทธิพลของแสงน้อยมาก ซึ่งเงาบริเวณนี้จะต้องแรเงาให้น้ำหนักเข้มกว่าบริเวณแสงสว่างพอสมควร พอที่จะแยกแสงและเงาออกจากกันได้

5. **เงามืด (DARKEST)** เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับอิทธิพลของแสงจึงต้องแรเงาด้วยน้ำหนักที่เข้มกว่าบริเวณอื่นๆ ทั้งหมดของวัตถุ

6. **เงาตกทอด (CAST SHADOW)** เป็นบริเวณที่เงาของวัตถุนั้น ๆ ทอดไปตามพื้นที่ยอมรับวัตถุ โดยจะมีน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน ขนาดและรูปร่างของเงาตกทอดจะขึ้นอยู่กับทิศทางของแสง รูปร่างของวัตถุและพื้น



ภาพที่ 2.9 ระดับของแสงเงา

2.4 องค์ประกอบภาพในงานกราฟิก

การจัดองค์ประกอบภาพในงานกราฟิก ในงานศิลปะหรือการออกแบบ มีแนวคิดไม่แตกต่างกันเท่าใดนัก นักสร้างสรรค์จะต้องหาแนวทางที่จะทำให้งานกราฟิกที่คิดขึ้นมีความน่าสนใจ เราใจให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และการนำเสนอควรจะต้องคำนึงถึง

2.4.1 การใช้เส้น

เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานกราฟิก ซึ่งอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ 5 ชนิด คือ

- 1) เส้นโค้ง (Curved)
- 2) เส้นหมุนวน (Spiral)
- 3) เส้นวนไปมา (Meandering)
- 4) เส้นซิกแซก (Zigzag)
- 5) เส้นตรง (Straight)



ภาพที่ 2.10 เส้นต่าง ๆ

การเขียนเส้นด้วยวัสดุที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้ลักษณะของเส้นมีความแตกต่างกันไป และแนวการเขียนด้วยเส้นวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปิน ก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิธี สีสันน่าสนใจทั้งเส้นซึ่งสามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

2.4.2 การกำหนดรูปร่าง

รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ กัน ลากมาต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลัก (Basic shape) ในศิลปะ หรือที่เรียกว่า รูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิตและรูปทรงอิสระซึ่งมีรูปร่างที่ไม่แน่นอนลักษณะที่ชัดเจนของรูปร่างต่าง ๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือ แสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูงเท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมาก็จะทำให้รูปร่างต่าง ๆ แสดงความเป็น 3 มิติเพิ่มขึ้น ทำให้การมองเห็นเปลี่ยนแปลงไปเป็นรูปทรงต่าง ๆ และถ้าเพิ่มรายละเอียดสีสัน แสงเงาลงไป ก็ยิ่งจะเพิ่มความมีมิติมากยิ่งขึ้น

2.4.3 มุมมองทัศนียภาพ

การนำเสนอรูปภาพงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เร้าใจ สามารถสร้างได้โดยง่ายด้วยการเสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอมุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นได้โดยง่าย อาจจะใช้การถ่ายภาพ หรือใช้เทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการเขียนภาพ และการเลือกมุมมองภาพในการนำเสนอ ก็ได้ จะเห็นว่ามุมมองต่าง ๆ ที่ต่างกันไป ย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.11 จากมุมมองต่าง ๆ

2.4.4 จังหวะและลีลา

การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพ จำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการทางศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบ หรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 ทาง คือ เป็นการชี้นำให้ผู้ดูภาพ และสาระข้อมูลตามต้องการ และเป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามแปลกตา วิธีการสร้างองค์ประกอบให้เกิดจังหวะลีลากระทำได้หลายแบบ ได้แก่

1) **แบบจัดระเบียบ** เป็นการจัดที่ค่อนข้างเน้นรูปแบบอย่างเป็นทางการ เช่น การจัดให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร การแบ่งแยกตัวอักษรและภาพไว้เป็นคนละส่วนกัน การแบ่งระยะพื้นที่ว่างเป็นระยะ ๆ เท่ากัน

2) **การจัดแบบสลับ** การสร้างจังหวะลีลาแบบสลับเป็นการสลับเนื้อหาสาระรูปภาพ การสลับรูปแบบรูปทรง เพื่อเน้นความตื่นตาตื่นใจไม่น่าเบื่อหน่าย นิยมใช้จัดออกแบบกราฟิกหน้าเอกสาร

3) **การจัดแบบศูนย์กลาง** เป็นการเน้นรูปภาพอยู่ตรงกลางภาพ และให้ตัวอักษรข้อความอยู่ล้อมรอบหรือกระจายเป็นรัศมี นิยมใช้จัดในงานออกแบบสื่อโฆษณา

4) การจัดแบบกระจาย เป็นการจัดแบบอิสระโดยไม่เน้นลักษณะองค์ประกอบแบบใด การจัดภาพแบบนี้จะมีจังหวะลีลาไม่แน่นอน แล้วแต่โอกาสและลักษณะงานนั้น ๆ นิยมใช้ในงานออกแบบสื่อ

โฆษณา

5) การจัดแบบผสมผสาน เป็นการนำเอาหลาย ๆ วิธีการจัดออกแบบร่วมกัน ทำให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ขึ้นมา การจัดวิธีการนี้จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันมากที่สุด

2.4.5 เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกอาจได้จากภาพถ่าย การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างสรรค์ภาพที่น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะกับการใช้งานเฉพาะอย่าง บางแบบอาจใช้ได้ทั่วไป การสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เองทำให้นักออกแบบสามารถนำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพ มาใช้ในงานกราฟิกได้อย่างกว้างขวาง เทคนิคต่าง ๆ จะทำให้รูปแบบของงานสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไป เช่น

- การใช้ภาพที่มีรายละเอียดมาก ๆ ในการนำเสนอ
- การใช้ภาพที่มีความต่อเนื่องกันเพื่อการนำเสนอ
- การใช้ภาพเล็ก ๆ หลาย ๆ แบบรวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ในการนำเสนอ

2.4.6 การนำเสนอรูปแบบ

รูปแบบสำหรับการนำเสนออาจจะแสดงออกได้หลายแนวทาง แต่ละแนวทางก็จะให้ความรู้สึกในคุณค่าทางการแสดงออกแตกต่างกันไป แนวทางการนำเสนอแต่ละรูปแบบจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบ และการแสดงออกที่จะส่งผลในการกระตุ้นการเห็นได้อย่างมีรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่

1) การตัดกัน เป็นการแสดงรูปแบบของการจัดองค์ประกอบ ระหว่างแกนตั้งกับแกนนอนตัดกันอย่างชัดเจน การตัดกันอาจรวมถึงการตัดกันของสี ค่าน้ำหนัก หรือรูปร่างก็ได้

2) การแย้งกัน การสร้างความแย้งกันทำให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่ ทำท่าย อาจใช้วิธีการเขียนภาพหรือลักษณะของภาพ หรือเนื้อหาที่ขัดแย้งกันก็ได้

3) การคล้ายตามกัน ได้แก่ การล้อเลียนซึ่งกันและกัน ความคล้ายคลึงกันของรูปทรง สี ลักษณะผิวสัมผัส และการจัดวาง ตลอดจนการคล้ายตามสัมพันธ์กันของรูปแบบตัวอักษร

4) ความกลมกลืนกัน หมายถึงความสอดคล้องต้องกันทั้งวิธีการนำเสนอ รูปแบบตัวอักษรและภาพประกอบ ตลอดจนสีพื้น และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์รูปแบบองค์ประกอบ

5) การเน้นทิศทาง เป็นการจัดองค์ประกอบในงานกราฟิกที่ต้องการเน้นความน่าสนใจ ด้วยการเน้นทิศทางทั้งส่วนประกอบหลัก และองค์ประกอบเสริม การกำหนดทิศทางอาจเป็นแบบไปตามกัน แย้งกัน หรือสอดคล้องกัน แล้วแต่วัตถุประสงค์ของงานนั้น ๆ

6) การเสนอแบบลดทอนพื้นที่ เป็นการนำเสนอองค์ประกอบอีกลักษณะหนึ่ง โดยเน้นเป็นลักษณะของลดทอน ด้วยการจัดวางจังหวะลีลาลงบนพื้นที่ว่างอย่างน่าสนใจ

7) การเน้นตัวอักษร คือ การนำเอารูปแบบ ลักษณะเด่นที่เกิดจากการออกแบบ ประดิษฐ์ตัวอักษรหัวเรื่อง และข้อความมาออกแบบจัดวาง โดยใช้วิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์อย่างน่าสนใจในงานออกแบบ

8) การเว้นพื้นที่ว่าง มีวิธีการจัดองค์ประกอบของงานกราฟิกอีกลักษณะหนึ่งที่เป็นความแปลกด้วยการ สร้างจังหวะองค์ประกอบด้วยการเว้นพื้นที่ว่างมาก ๆ (White Space) แนวคิดนี้พยายามจะสร้างรูปแบบใหม่โดยพยายามหลีกเลี่ยงกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้มากที่สุด

2.5 โปรแกรมที่ใช้

2.5.1 Adobe Photoshop



ภาพที่ 2.12 โปรแกรม Adobe Photoshop

1) ความหมายของ Photoshop

Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมทางด้านกราฟิก ที่คิดค้นโดยบริษัท Adobe ที่ใช้กันในอุตสาหกรรมกราฟิกระดับโลก และเป็นที่รู้จักกันดีในกลุ่มนักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป และสามารถแลกเปลี่ยนไฟล์ต่าง ๆ และนำไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ ได้

โปรแกรม Adobe Photoshop เริ่มออกมาเวอร์ชันแรกคือ Photoshop 2 และมีการพัฒนามาเป็นเวอร์ชัน เวอร์ชัน 8 หรือ Photoshop CS และล่าสุดได้พัฒนามาเป็น Photoshop CS5 โดยได้พัฒนาขีดความสามารถในการใช้งานในลักษณะต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2) คุณสมบัติของ Photoshop CS3

1. แก้ไขภาพถ่ายที่บกพร่องหรือมีตำหนิ เช่น ปรับสีที่เพี้ยน ปรับแสงเงาที่สว่างหรือมืดเกินไป ลบแสงแฟลชที่สะท้อนในดวงตา
2. ตกแต่งภาพ เช่น ตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไป ลบองค์ประกอบที่รกรุงรัง ปรับภาพให้เบลอหรือคมชัด ปรับผิวคนนางแบบให้ขาวนวลหรือจัดไฟต่าง ๆ จัดเม็ดสีที่เกิดในภาพที่สแกนในสิ่งพิมพ์
3. ดัดแปลงภาพเช่น ทำภาพใหม่ให้กลายเป็นภาพสีซีเปียแบบโบราณหรือแปลงภาพเก่า ๆ ที่ เป็นขาวดำให้กลายเป็นภาพสีเปลี่ยนภาพคนให้อ้วนขึ้น-ผอมลงหรือเด็ก-แก่กว่าที่เป็นจริง
4. ตัดต่อภาพเช่นย้ายตัวคนจากภาพถ่ายชายทะเลไปยืนบนภูเขาหิมะ
5. ใส่เอฟเฟ็คพิเศษให้ภาพเช่นทำให้เหมือนการมองผ่านกระจกชนิดและลายต่าง ๆ หรือเหมือนเงาสะท้อนในน้ำ เปลี่ยนภาพถ่ายให้ดูคล้ายภาพวาดด้วยเครื่องมือหลากหลายชนิด ใส่ประกายแสงเงาหรือเงาให้วัตถุ
6. สร้างภาพกราฟิกซึ่งผสมผสานภาพถ่าย ข้อความและภาพวัตถุหรือเอฟเฟ็คพิเศษที่สร้างขึ้น ใน Photoshop CS5 เพื่อใช้ในงานผลิตสื่อโฆษณาทำปกหนังสือหรือนิตยสาร หรือใช้ตกแต่งเว็บ
7. สร้างองค์ประกอบที่ใช้ในเว็บ เช่นการตัดแบ่งภาพขนาดใหญ่ ออกเป็นส่วน ๆ การแบ่งพื้นที่ภาพเพื่อสร้างไฮเปอร์ลิงค์เฉพาะส่วนการสร้างภาพเคลื่อนไหวและการสร้างปุ่มที่เปลี่ยนสถานะตามเมาส์

2.5.2 Adobe After Effect



ภาพที่ 2.13 Adobe After Effect

1) ความหมายของ After Effect

เป็นผลิตภัณฑ์ของ บริษัท Adobe System Corporation เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทผสมองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (Composite) ให้ออกมาเป็นตัวงานประเภทภาพเคลื่อนไหวไปใช้ในสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ วิดีโอ อนิเมชั่น เว็บไซต์ และเป็นที่นิยมใช้มากที่สุด เนื่องด้วยการใช้งานง่ายต่อการเรียนรู้ มีการพัฒนาต่อเนื่อง และโปรแกรมเสริมมากมาย (Plug-in) แล้วยังสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ ได้อย่างกลมกลืน โดยการโยนไฟล์กลับไปมาได้ระหว่างโปรแกรมได้ (CS creative Suite) มีความยืดหยุ่นสูง รองรับไฟล์ได้หลายประเภทและชนิด

เนื่องด้วยการทำงานในแบบ Layer จึงง่ายต่อการเรียนรู้ ลักษณะการทำงานคล้าย Photoshop สิ่งที่โปรแกรม AE เพิ่มจาก Photoshop คือ frames, time line, monitor , keyframe, timecode เข้าไปเท่านั้น

ในตัวเองก็มีเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว (motion picture) มากมาย แต่ที่เป็นที่นิยมมากคือการนำไปใช้สร้างงาน motion graphic ซึ่งการทำงานแบบ layer เป็นชั้น ๆ นั้นมีประโยชน์มากทำให้ทำงานง่าย รองลงมาเป็นการทำงานพวก visual effect สร้างภาพ ตกแต่งภาพ แก้ไขสี ในงานภาพเคลื่อนไหว การทำงานจะรองรับระบบไฟล์ภาพแบบ pixel หรือ bitmap นั่นเอง แต่ก็สามารถนำไฟล์ vector (eps , ai etc.) เข้ามาใช้งานได้เหมือนกัน

บทที่ 3

แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติ

ตารางที่ 3.1 แผนปฏิบัติงานตลอด 4 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน ถึง 30 กันยายน 2554

หัวข้องาน	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
ออกแบบ STORY BOARD ของ TK PARK																
ออกแบบ SYMBOL ของ TK PAEK																
ออกแบบคอมมิคส์ของ ACER																
ออกแบบฉากให้กับ REGIS																
ออกแบบตัวละครชาวบ้าน, เหยี่ยว																
ลงสีตัวละคร																
ออกแบบอุปกรณ์ในการทำนิเมชั่น																
ออกแบบหมวกให้กับ MAMY POKO																
ทำภาพเคลื่อนไหวด้วย AFTER EFFECT																
ลงสีภาพ Background																
ภาพ PANORAMA																
วาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ																
DIE CUT กับ RETOUCH ภาพ																

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

Story Board แบบแรกนั้น เน้นใช้สีหลักสี่เพื่อสื่อถึงความสดใส ความหลากหลายของกิจกรรมที่มีอยู่ใน TK Park นอกจากนั้นยังใช้สื่อถึงตัวบุคคลที่เข้ามาใช้บริการของ TK Park ว่ามีหลากหลายรูปแบบ ทั้งสัญชาติ ลักษณะนิสัย หรือแม้กระทั่งวัยของผู้ที่เข้าใช้อีกด้วย



ภาพที่ 3.2 Story Board แบบที่ 2

Story Board แบบที่ 2 จะใช้สีแดงเป็นหลัก เพราะสีแดงคือสีที่เป็นสัญลักษณ์ของ TK Park ร่วมกับสีขาว สีแดง หมายถึง การกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ สื่อถึงการมีพลังในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ส่วนสีขาวนั้น หมายถึง ความหวัง ความฝันและจินตนาการที่ไม่มีที่สิ้นสุด

จากการที่ได้นำ Story Board ทั้งสองไปเสนอให้กับลูกค้า ลูกค้าได้ให้ความสนใจกับ Story Board แบบแรก ซึ่งสามารถที่จะสื่อได้หลากหลายมากกว่า นอกจากนั้นยังมีสีที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน

3.2.2 ออกแบบ Symbol ของ TK Park

นอกจาก TK Park จะมีสัญลักษณ์เป็นสีแดงกับขาวแล้ว ยังมีสัญลักษณ์ที่เป็นรูปภาพคนถือหนังสืออีกด้วย



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างสัญลักษณ์ของ TK Park

ในการออกแบบ Symbol จำเป็นต้องอ้างอิงจากสัญลักษณ์ของ TK Park เพื่อให้มีความสอดคล้องกัน
ได้ดังนี้

1) หมวดหนังสือ



ภาพ 3.4 Symbol ด้านการเรียนรู้

2) หมาดบันเทิง



ภาพ 3.5 Symbol ด้านสื่อบันเทิง

ในการออกแบบจำเป็นจะต้องอ้างอิงจากท่าทางจริงของมนุษย์ เพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังจำเป็นที่จะต้องศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในการแสดงอิริยาบถต่าง ๆ

3.2.3 การ์ตูนคอมมิคสั้น ๆ ของ Acer

ทาง Acer ได้ส่งความต้องการมาว่า ต้องการคอมมิคสั้น ๆ เกี่ยวกับการเปรียบเทียบคุณสมบัติระหว่าง Tablet ของ Acer ซึ่งก็คือ Iconia Tab A500 กับ Epad2 ซึ่งเป็นนามสมมติ จึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของ Tablet ทั้งสองอย่างละเอียด ได้การ์ตูนคอมมิคดังนี้

- 1) สร้างตัวละครที่ใช้แทน Iconia Tab A500 กับ Epad2



ภาพที่ 3.6 ตัวละครแทน Tablet ทั้งสอง

ตัวละคร **Iconia** จะเป็นแบบเรียบง่าย สบาย ๆ เพราะ Iconia เป็นของ Acer ราคาไม่แพงมากเกินไป เป็นราคาที่คนทั่วไปสามารถหาซื้อได้

ตัวละคร **EPAD** เป็นตัวละครที่ดูมีความไฮโซ ดูเป็นลูกคุณหนูมีเงินซึ่งสร้างมาเพื่อให้ต่างจาก Iconia ที่ดูมีฐานะปานกลาง

2) การ์ตูนคอมมิก เปรียบเทียบการดูภาพยนตร์บน Tablet



ภาพที่ 3.7 คอมมิกเปรียบเทียบการดูภาพยนตร์

จะเห็นว่า Iconia มีพอร์ตสำหรับใส่ USB สามารถที่จะโหลดภาพยนตร์จาก Hard disk เข้ากับตัว Tablet ได้เลยโดยไม่ต้องต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์เหมือนกับ EPAD ที่ไม่มี USB ในเครื่อง จึงต้องเสียบ Hard disk เข้ากับคอมพิวเตอร์แล้วทำการย้ายไฟล์ภาพยนตร์เข้ากับเครื่อง จากนั้นใช้อุปกรณ์เฉพาะของ EPAD ต่อเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์อีกทีแล้วค่อยย้ายไฟล์เข้าที่ EPAD ซึ่งขั้นตอนยุ่งยากและทำให้เสียเวลามาก

3) การ์ตูนคอมมิก เปรียบเทียบการอัปโหลดไฟล์สู่ Social network จากกล้องถ่ายรูปโดยใช้ SD Card



จะเห็นได้ว่า Iconia มีช่องเสียบ SD Card อยู่ในตัว ทำให้สามารถทำการอัปโหลดไฟล์ลงสู่ Internet ได้เลย ส่วน EPAD นั้นไม่มีช่องเสียบ SD Card จึงจำเป็นต้องซื้ออุปกรณ์เสริมเพื่อให้สามารถเสียบ SD Card ได้ แล้วค่อยนำมาใส่ EPAD เพื่ออัปโหลดไฟล์อีกที ซึ่งทำให้ต้องเสียเงินค่าอุปกรณ์เสริมอีกมาก

4) การ์ตูนคอมมิก เปรียบเทียบการเล่นเกม Flash บน Internet



ภาพที่ 3.9 เปรียบเทียบการเล่นเกม Flash บน Internet

Iconia สามารถใช้โปรแกรม Flash ได้แต่ EPAD นั้นไม่สามารถรองรับโปรแกรม Flash ได้ ทำให้มีปัญหาเวลาเข้าเว็บ Flash ต่าง ๆ ต่างจาก Iconia ที่สามารถเข้าเว็บได้ตามปกติ

3.2.4 ออกแบบตัวละครชาวบ้าน

ลูก้าต้องการให้ออกแบบตัวละครชาวบ้านที่มีความเป็นไทยในสมัยอยุธยา ซึ่งก็คือ ต้องสวมชุดไทย จึงได้ออกมาดังนี้



ภาพที่ 3.10 ตัวละครชาวบ้านที่ออกแบบ

ในการออกแบบตัวละคร จำเป็นจะต้องศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับสัดส่วนของมนุษย์ ท่าทางต่างๆ การออกแบบต้องคำนึงถึงความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัว ยิ่งถ้าออกแบบตัวละครที่เป็นชาวบ้านจำนวนมาก จำเป็นต้องมีความหลากหลาย ทั้งด้านสีระ ใบน้า และอื่น ๆ ให้ดูมีความแตกต่างกัน เพราะในความเป็นจริงนอกจากฝาแฝดแล้ว มนุษย์แต่ละคนนั้นแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ตัวละครก็เหมือนกัน ควรมีความหลากหลายเป็นเอกลักษณ์ของตน

3.2.5 ออกแบบตัวละครเหยี่ยว

ก่อนที่จะออกแบบเหยี่ยวได้ทำการศึกษาเหยี่ยวสายพันธุ์ต่าง ๆ จากภาพจริงตามอินเทอร์เน็ต จากนั้นได้ทำการดัดแปลงเพื่อให้เป็นตัวละครตูน 2D มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.11 ตัวละครเหยี่ยวแบบที่ 1

ตัวละครเหยี่ยวตามที่ถูกคำกำหนดนั้น เป็นเหยี่ยวของโจรสลัดซึ่งเป็นตัวร้ายของเรื่อง จึงจำเป็นต้องใช้สีเข้มและเน้นสีแดงเพื่อให้ดูโหดร้าย รุนแรงมากขึ้น ในขณะเดียวกันก็ได้ ออกแบบเหยี่ยวอีกสายพันธุ์หนึ่งขึ้นมาเพื่อให้ความแตกต่างกับเหยี่ยวแบบแรก



ภาพที่ 3.12 ตัวละครเหยี่ยวแบบที่ 2 ฉบับลงสีเสร็จแล้ว

ตัวละครเหยี่ยวแบบที่ 2 นั้น ลองออกแบบ ลงสีให้ดูธรรมดา อิงตามหลักความจริง เล็กน้อย แต่เพิ่มรอยกากบาทเพื่อให้ดูน่าเกรงขามกว่าปกติไป

3.2.6 ลงสีตัวละครที่ได้ทำการออกแบบไว้แล้ว

นอกจากออกแบบตัวละครเองและลงสีเองแล้ว ยังต้องสามารถลงสีตัวละครให้คนอื่นได้อีกด้วย เป็นการร่วมกันทำงานเพื่อให้มีความเร็วและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.13 ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 1



ภาพที่ 3. 14 ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 2



ภาพที่ 3. 15 ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 3



ภาพที่ 3. 16 ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 4



ภาพที่ 3. 17 ลงสีให้กับตัวละครชาวบ้านภาพที่ 5

ในการลงสี จะมีจุดสีอยู่ข้าง ๆ เรียกว่า เป็นการไกด์สี เพื่อที่เวลานำไปใช้ อย่างเช่น นำไปทำเป็น อนิเมชันจะได้นำสีที่เราได้ไกด์ไว้ไปใช้ได้ โดยไม่มีสีอื่นเจือปน แล้วสีที่ใช้จะได้เป็นสีเดียวกัน

3.2.7 ออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับทำอนิเมชัน

1) ออกแบบลวดลายไม้พาย



ภาพที่ 3.18 แบบลายไม้พายต่าง ๆ

เนื้อเรื่องอนิเมชันจะเป็นเกี่ยวกับสมัยอยุธยา ดังนั้นการออกแบบไม้พายในสมัยนั้นเลยจำเป็นต้องใช้ลายไทยในการสร้างลวดลายต่าง ๆ ให้สวยงามเพื่อสื่อถึงความเป็นไทย

2) ออกแบบคันธนู



ภาพที่ 3.19 แบบคันธนูต่าง ๆ

3.2.8 ทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After Effect

ภาพเคลื่อนไหวที่ได้ทำนั้น เป็นภาพของเรือที่ลอยอยู่บนน้ำ ซึ่งต้องทำให้เรือแล่นหรือโยกไปตามกระแสน้ำ การทำภาพเคลื่อนไหวนี้ เป็นการเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากก่อนที่จะนำมาใส่ตัวละครอีกที เพราะฉะนั้นจึงไม่มีรายละเอียดในการเคลื่อนไหวมากนัก

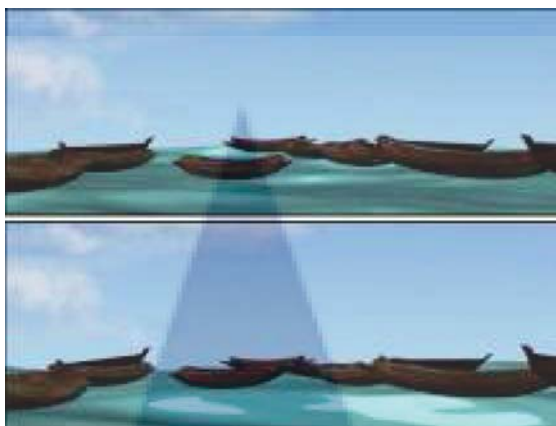


ภาพที่ 3.20 ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 1

เป็นฉากที่มองจากเบื้องสูง การเคลื่อนไหวในฉากนี้จะเป็นการเคลื่อนกล้องจากล่างขึ้นบนทำให้เห็นเหมือนสายตาของนกที่บินผ่าน โดยตัวเรื่อนั้นอยู่กับที่ เป็นฉากที่ตัวเรือเคลื่อนที่เข้าหากล้องเรื่อย ๆ

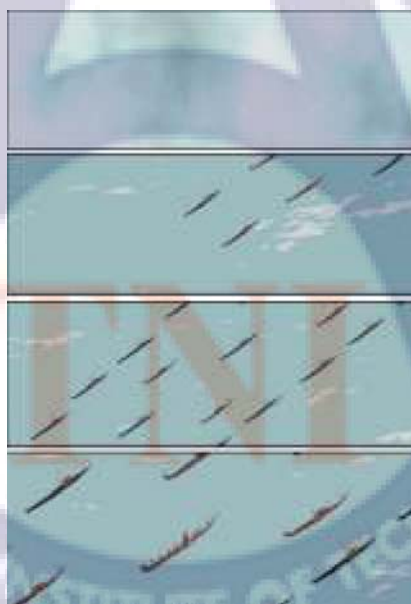


ภาพที่ 3.21 ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 2



ภาพที่ 3.22 ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 3

เป็นฉากที่ตัวเรืออยู่กับที่ แต่เคลื่อนไหวโดยการโยกไปตามกระแสน้ำ



ภาพที่ 3.23 ภาพเคลื่อนไหวฉากที่ 4

เป็นฉากที่เริ่มจากมีเมฆปกคลุมแล้วหายไปพร้อมกับมีขบวนเรือเข้ามาเรื่อยๆ จากนั้นก็จะซูมภาพเข้ามาเรื่อยๆ เพื่อให้เห็นขบวนเรือชัด ๆ

3.2.9 ลงสีบ้านและฉากหลังเพื่อเป็นการเตรียมก่อนลงแสงเงากับงานพัตยา

เพื่อความรวดเร็วในการทำงานดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการทำงานอย่างเป็นระบบ การลงสีภาพต่าง ๆ ก็เช่นกัน ก่อนที่จะลงแสงเงา จำเป็นที่ต้องลงสีปูพื้นของภาพซะก่อน จากนั้นจึงส่งงานให้กับคนที่ทำการลงแสงเงา ในส่วนของการลงสีเพื่อเตรียมลงแสงเงา มีดังนี้



ภาพที่ 3.24 ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 1



ภาพที่ 3.25 ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 2



ภาพที่ 3.26 ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 3



ภาพที่ 3.27 ภาพที่เตรียมลงแสงเงาภาพที่ 4

3.2.10 ออกแบบหมวกให้กับ Mamy Poko

Mamy Poko ต้องการที่จะเปลี่ยนรูปแบบของหมวกใหม่จากแบบเดิมที่เป็นแบบทรงสูงให้เป็นแบบทรงสั้น พร้อมกับออกโฆษณาในรูปแบบใหม่ จึงได้ออกแบบหมวกได้ดังนี้



ภาพที่ 3.28 แบบหมวกรูปแบบใหม่ของ Mamy Poko

3.2.11 ออกแบบฉากให้กับ Regis

เป็นการออกแบบฉากให้กับภาพยนตร์ฝรั่งเศส เนื้อเรื่องจะเกี่ยวกับอึดัมกับอีฟที่อยู่บนสวรรค์ ฉากที่ออกแบบจึงเป็นฉากบนสวรรค์ ลูกค้านี้ต้องการที่จะให้ฉากเป็นแบบ Abstract คือต้องการให้มีความแตกต่างจากจินตนาการทั่ว ๆ ไป ดังนั้นภาพที่ออกแบบมาจึงมาจากการผสมผสานจากหลายๆ อย่างเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 3.29 ฉากสวรรค์

3.2.12 ภาพ Panorama

ภาพ Panorama คือภาพที่ให้มุมมองกว้างและมีลักษณะแคบกว่าภาพปกติทั่วไป ในการทำภาพ Panorama นี้ ได้ทำการนำรูปจากหลาย ๆ แหล่งมาตัดต่อ ให้เกิดเป็นภาพขนาดยาว ภายใต้คอนเซ็ปต์สมัยอยุธยา



ภาพ 3.30 ภาพ Panorama ขนาดเต็ม



ภาพ 3.31 ตัวอย่างภาพ Panorama จากส่วนที่ 3

3.2.13 วาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ

ในการทำนิเมชันบางครั้งก็ต้องอ้างอิงจากของจริง บางครั้งก็ต้องสร้างเพื่อเป็นการสมมติขึ้นมา เพราะไม่สามารถที่จะนำข้อมูลจากของจริงมาใช้ได้ ในการสร้างแบบแปลนนี้ก็เช่นกัน ได้สร้างมาจากการตัดเส้นของภาพจริง



ภาพ 3.32 แบบแปลนด้านข้างของเรือสุพรรณหงส์



ภาพ 3.33 แบบแปลนด้านบนของเรือสุพรรณหงส์



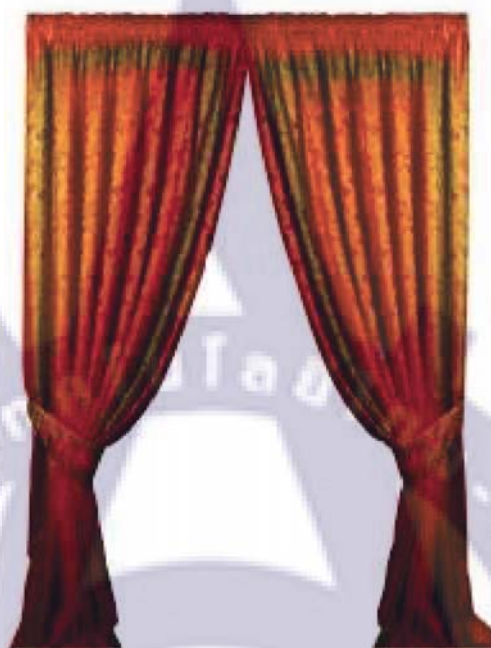
ภาพ 3.34 แบบแปลนด้านข้างของเรือนารายณ์ทรงสุบรรณ



ภาพ 3.35 แบบแปลนด้านบนของเรือนารายณ์ทรงสุบรรณ

3.2.14 เปลี่ยนสีม่าน

โดยการนำภาพที่มีอยู่แล้วมาทำการย้อมสีให้เปลี่ยนไปเป็นอีกภาพที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 3.36 ภาพม่านที่ถูกเปลี่ยนสีตามที่ต้องการแล้ว

3.2.15 ตัดเส้น สร้างภาพเสมือน

ความต้องการคือ ต้องการภาพของคนจริง ๆ แต่ต้องการในรูปแบบของ 2D หรือรูปแบบการ์ตูน จึงได้ทำการตัดเส้นจากภาพคนจริง และลงสีให้ออกเป็นแบบ 2D ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 3.37 ภาพที่ได้ทำการตัดเส้นจากภาพจริงภาพที่ 1



ภาพที่ 3.38 ภาพที่ได้ทำการตัดเส้นจากภาพจริงภาพที่ 2

3.2.16 ตัดภาพกับแต่งภาพ

การตัดภาพ (Die cut) คือการตัดภาพส่วนที่ไม่ต้องการออกไป เหลือแต่ส่วนที่ต้องการไว้เพื่อนำไปใช้ตัดต่อ หรือใช้ทำภาพอื่น ๆ



ภาพที่ 3.39 ภาพที่ได้ทำการตัดภาพแล้ว



ภาพที่ 3.40 ภาพที่ทำการตัดภาพและแต่งภาพ

ในตารางสีแดงนั้นเป็นส่วนที่ทำการแต่งภาพเรียบร้อยร้อย เนื่องจากภาพก่อนหน้าที่จะแต่งภาพนั้นเป็นภาพอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องติดมาด้วยจึงทำการลบส่วนที่ไม่ต้องการออกแล้วแต่งให้กลมกลืนกับรอบข้าง

3.2.17 ตัดเส้น สร้างภาพขึ้นมาใหม่

นอกจากจะทำการตัดเส้นภาพจากภาพจริงแล้ว ภาพที่เป็นการ์ตูนก็สามารถทำได้ นอกจากนั้น ยังต้องลงสีให้เหมือนกับภาพต้นแบบอีกด้วย



ภาพ 3.41 ภาพที่ทำการตัดและลงสีเสร็จแล้ว

3.2.18 ออกแบบเกลอรี (Art work)

เป็นการออกแบบ Art work หรืออัลบั้มภาพให้กับคุณบรรพต ฤกษ์พิบูลย์ ซึ่งเป็นผู้ดูแลในโครงการพลิกใจ



ภาพที่ 3.42 ภาพปกหน้า-หลัง



ภาพที่ 3.43 หน้า 8-9

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

3.3.1 การตัดเส้น

การตัดเส้น (Draft) คือ การตัดเส้นให้ภาพเดิมมีความคมชัด และดูเรียบร้อยมากยิ่งขึ้น หรือคือการลอกเส้นจากภาพเดิมเป็นภาพใหม่ ซึ่งการตัดเส้นภาพที่ใช้ในการทำงานส่วนใหญ่จะใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS4 ในการตัดเส้น แบ่งได้ 2 วิธี ดังนี้

1) การตัดเส้นด้วยเครื่องมือ Brush

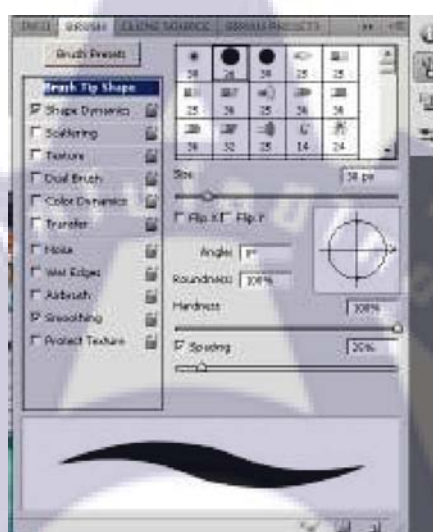
การตัดเส้นด้วยเครื่องมือ Brush จำเป็นต้องใช้เมาส์ปากกาเพื่อความสะดวกและง่ายต่อการทำงาน
วิธีการคือ

1. คลิกขวาที่ภาพพู่กัน เครื่องมือที่อยู่ด้านซ้าย เลือกที่ Brush Tool



ภาพที่ 3.44 เครื่องมือ Brush

2. เปลี่ยนหัว Brush ให้เป็นหัวแหลม ซึ่งหัวแหลมนั้นจะติดตัวมาพร้อมกับเมาส์ปากกา ดังภาพ



ภาพที่ 3.45 ทำหัว Brush ให้เป็นหัวแหลม

3. เลือกสีที่ต้องการโดยการคลิกที่เครื่องมือ Color ทางด้านขวาของหน้าจอ



ภาพที่ 3.46 เครื่องมือสำหรับเลือกสี

4. เมื่อเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ตัดเส้นเสร็จแล้วก็สามารถทำการตัดเส้นได้เลย โดยการลากเมาส์ปากกา เหมือนกับการวาดรูปบนกระดาน



ภาพที่ 3.47 ตัดเส้นด้วย Brush

Trick : สามารถขยายหรือลดขนาดของ Brush ได้โดยการใช้คีย์ลัดตัว [หรือ B ซึ่งเป็นการลดขนาด และตัว] หรือ L เพื่อเป็นการเพิ่มขนาด

2) การตัดเส้นด้วยเครื่องมือ Path

โดยการตัดเส้นชนิดนี้ไม่จำเป็นต้องใช้เมาส์ปากกาก็ได้ ทำได้โดย

1. คลิกที่เครื่องมือรูปหัวปากกา แล้วเลือก Pen Tool



ภาพที่ 3.48 เครื่องมือ Pen Tool

2. เลือกสีตามที่ต้องการแล้ว
3. เลือกที่ Brush Tool ปรับขนาด Brush ให้เหมาะสมแล้วกลับไปเลือก Pen Tool อีกครั้ง
4. ลากเมาส์ไปตามเส้นร่าง นอกจากนี้ Pen Tool สามารถที่จะตัดความโค้งได้อีกด้วย



ภาพที่ 3.49 การใช้เครื่องมือ Pen Tool

5. หลังจากลากตามที่ต้องการแล้ว ทำการคลิกขวา เลือก Stroke Path เปลี่ยนเป็น Brush คลิก OK



ภาพที่ 3.50 เลือก Stroke Path

6. จะมีเส้นปรากฏตามเส้น Path ให้ทำการ Enter แล้วเส้น Path จะหายไป



ภาพที่ 3.51 ตัดเส้นด้วย Path Tool

3.3.2 การลงสีภาพ

1) การลงสีภาพ ทำได้โดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการทำงาน นอกจากนั้นยังจำเป็นต้องใช้เมาส์ปากกาในการลงสี

1. เริ่มจากเพิ่ม Layer ใหม่ในการทำงาน เปลี่ยนเป็นโหมด Multiply เพื่อเวลาลงสีจะได้สามารถเห็นเส้นได้ชัด



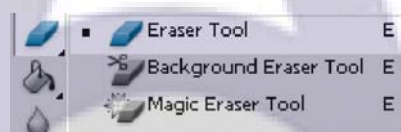
ภาพที่ 3.52 เพิ่ม Layer ใหม่สำหรับลงสี

2. เลือก Brush Tool เลือกสีที่ต้องการและทำการลงสีดังภาพ



ภาพที่ 3.53 การลงสีภาพ

3. ลบส่วนเกินได้โดยการเลือกเครื่องมือยางลบ Eraser Tool ที่อยู่ทางซ้ายมือของหน้าจอได้



ภาพที่ 3.54 เครื่องมือ Eraser Tool

4. พอเลือกแล้วก็ทำการลบส่วนเกินออก



ภาพที่ 3.55 ภาพที่ทำการลบส่วนเกินออกแล้ว

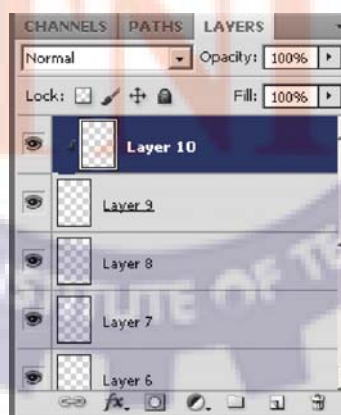
3) การลงสีเงา จำเป็นต้องอิงตามหลักทฤษฎีสีและทฤษฎีของแสงเงา

1. ไปที่ Brush จากนั้นก็เลือกชนิดของหัว Brush ให้เป็นแบบฟุ้ง



ภาพที่ 3.56 เลือกหัว Brush แบบฟุ้ง

2. ทำการเลือกสีที่มีความเข้มมากกว่า สีที่ลงพื้น จากนั้นเพิ่ม Layer ใหม่ คลิกขวา เลือก Create Clipping Mask เพื่อไม่ให้สีออกนอก Layer เมื่อทำการเลือกแล้วจะได้สัญลักษณ์ลูกศรที่มลง ดังนี้



ภาพที่ 3.57 ภาพหลังจากเลือก Create Clipping Mask

3. ทำการเลือกตำแหน่งแสงเงาแล้วลงสี



ภาพที่ 3.58 ภาพที่ทำการลงแสงเงา

Trick : หากการลงสีแล้วทั้งสองสีไม่กลมกลืนกัน สามารถทำให้กลมกลืนกันได้โดยเลือกเครื่องมือ Smudge Tool



ภาพที่ 3.59 เครื่องมือ Smudge Tool



ภาพที่ 3.60 สีที่ไม่กลมกลืนกัน

พอใช้ Smudge Tool ถูบริเวณรอยต่อของทั้งสองสีแล้ว จะได้ดังนี้



ภาพที่ 3.61 หลังจากที่ใช้ Smudge Tool

จะเห็นได้ว่าทั้งสองสีมีความกลมกลืนมากขึ้น

3.3.3 การตัดภาพ (Die cut)

การตัดภาพ คือ การตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไปให้เหลือเฉพาะส่วนที่ต้องการไว้ ทำได้หลายวิธี ดังนี้

- 1) ใช้ Eraser Tool ลบส่วนที่ไม่ต้องการออก



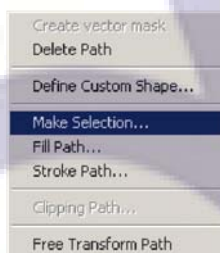
ภาพที่ 3.62 ภาพที่ใช้ Eraser ลบในส่วนที่ไม่ต้องการ

2) ใช้ Pen Tool ในการเลือกตำแหน่งที่ไม่ต้องการ



ภาพที่ 3.63 ใช้ Pen Tool เลือกตำแหน่งที่ไม่ต้องการ

คลิกขวาเลือก Make Selection กด OK



ภาพที่ 3.64 คลิกเลือก Make Selection

กดปุ่ม Delete บนคีย์บอร์ด ก็จะลบส่วนที่ได้เลือกไว้ได้



ภาพที่ 3.65 ลบส่วนที่ไม่ต้องการออก

3) ใช้เครื่องมือ Lasso Tool, Polygonal Tool, Magnetic Tool



ภาพที่ 3.66 เครื่องมือ Lasso Tool, Polygonal Tool, Magnetic Tool

เครื่องมือทั้งสามนั้นมีหน้าที่ในการเลือกตำแหน่งที่ต้องการ

Lasso Tool เป็นการเลือกอิสระ ตามแต่จะลากเมาส์



ภาพที่ 3.67 ใช้เครื่องมือ Lasso Tool

Polygonal Tool เป็นการสร้างจุดล้อมรอบสิ่งที่ต้องการเลือก โดยที่เป็นการเลือกแบบเส้นตรง



ภาพที่ 3.68 ใช้เครื่องมือ Polygonal Tool

Magnetic Tool เป็นเสมือนแม่เหล็กที่จะดูดในส่วนขอบที่เลือก



ภาพที่ 3.69 ใช้เครื่องมือ Magnetic Tool

กดปุ่ม Delete บนคีย์บอร์ด ก็จะสามารถลบส่วนที่ได้เลือกไว้ได้

3.3.4 การแต่งภาพ (Retouch)

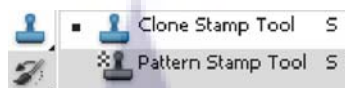
คือ การตกแต่งภาพให้ดูดีกว่าภาพต้นฉบับหรือการผสมผสาน เอารูปอื่นมาใช้ร่วมกันเพื่อให้ภาพนั้นๆ ดูดีกว่าต้นฉบับและนำไปใช้ให้ดูกับงาน

1) การลบและทดแทนส่วนที่ไม่ต้องการ



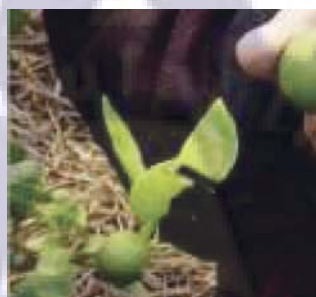
ภาพที่ 3.70 ภาพต้นฉบับที่ต้องการ Retouch

1. ใช้เครื่องมือ Clone Stamp Tool เป็นเครื่องมือที่จะลอกแบบของพื้นที่จุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง



ภาพที่ 3.71 เครื่องมือ Clone Stamp Tool

2. เลือกเครื่องมือ Clone Stamp Tool กด Alt+คลิกพื้นที่ที่รอบข้าง จากนั้นทำการลบส่วนที่ไม่ต้องการ



ภาพที่ 3.72 ภาพที่ทำการทดแทนแล้วบางส่วน

เปรียบเทียบภาพก่อนและหลังที่จะทำการทดแทน

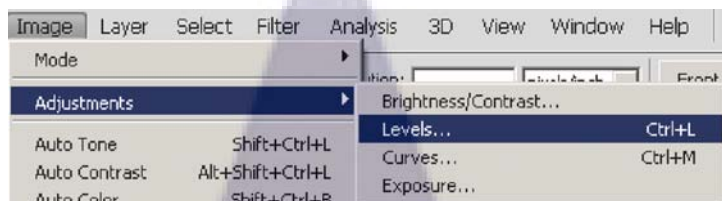


ภาพที่ 3.73 เปรียบเทียบภาพที่ทำการ Retouch

2) การปรับแสงเข้มอ่อน

ในการ Retouch ภาพ แสงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพดูดียิ่งขึ้น

1. คลิก Image > Adjustments > Levels

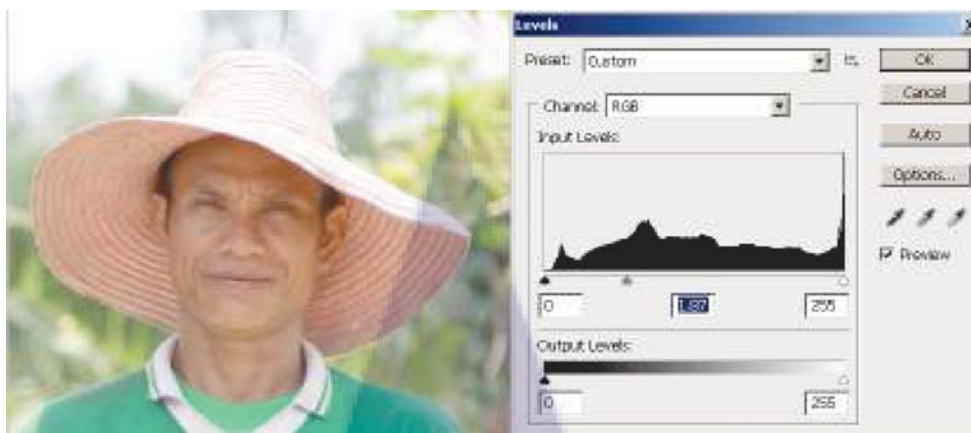


ภาพที่ 3.74 เมนูสำหรับปรับแสง

สามารถทำให้แสงเข้มหรืออ่อน โดยการเลื่อนไปเลื่อนมาได้



ภาพที่ 3.75 การทำให้แสงเข้ม

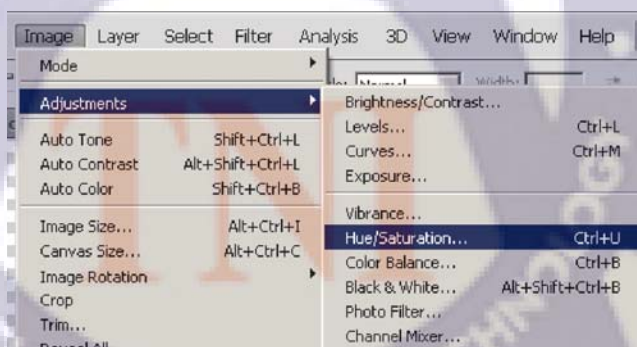


ภาพที่ 3.76 การทำให้แสงอ่อน

3) การปรับสี

ในการตัดต่อภาพ นอกจากแสงจะสำคัญแล้ว การปรับสีให้เข้ากันยังช่วยให้ภาพดูกลมกลืนกันอีกด้วย

1. ไปที่เมนู Image > Adjustments > Hue/Saturation



ภาพที่ 3.77 เมนูสำหรับปรับสี

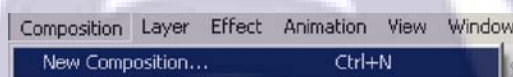
2. เลื่อนเมาส์ไปมาเพื่อหาสีที่เหมาะสม



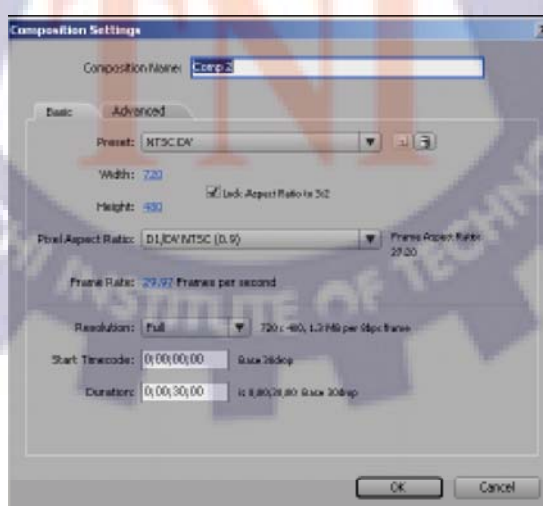
ภาพที่ 3.78 ภาพที่ทำการปรับสี

3.3.5 การทำ Animate โดยใช้ Adobe After Effect

1. เปิดโปรแกรม Adobe After Effect เริ่มต้นด้วยการสร้างไฟล์ คลิกที่ Composition > New Composition



ภาพที่ 3.79 เมนู



ภาพที่ 3.80 หน้าเมนู Composition

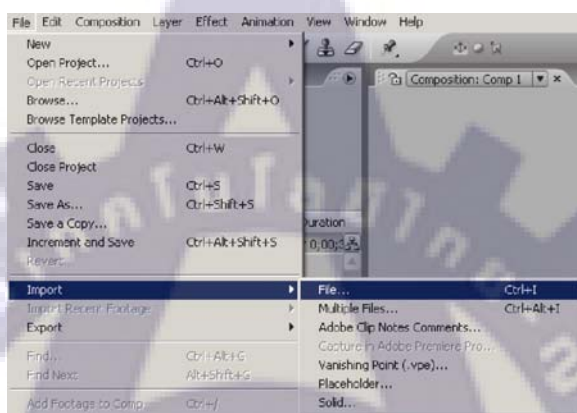
Composition Name : ทำการตั้งชื่อไฟล์งาน

Preset : เลือกขนาดหน้าจอแสดงผล

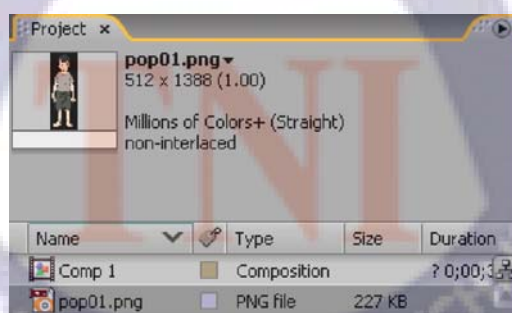
Pixel Aspect Ratio : สัดส่วนของหน้าจอ ซึ่งจะเลือกตามขนาดของหน้าจออัตราโนมิตี

Duration : เลือกเวลาแสดงผล ว่าจะให้ออกมากี่นาที

2. การนำไฟล์ Import เข้ามา คลิกที่ File > Import > File ทำการเลือกไฟล์ที่ต้องการแล้วกด OK



ภาพที่ 3.81 เมนูการนำไฟล์จากข้างนอกเข้ามาในโปรแกรม



ภาพที่ 3.82 ไฟล์ที่ได้ Import เข้ามา

ไฟล์ที่ทำกร Import เข้ามานั้น รองรับได้หลายนามสกุล ทั้งไฟล์ภาพ ไฟล์เสียง และไฟล์ Video แต่มีข้อแม้ว่าไฟล์นั้นจะต้องมีชื่อเป็นภาษาอังกฤษและมาจากโฟลเดอร์ที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

3. การนำไฟล์เข้ามาใช้ โดยคลิกลาก ดังภาพ



ภาพที่ 3.83 ลากไฟล์ภาพเพื่อนำมาใช้

4. คำสั่งต่าง ๆ ของรูปภาพ คลิกที่ลูกศรหน้าไฟล์ภาพที่นำเข้ามาใช้ จะได้คำสั่งต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 3.84 คำสั่งต่าง ๆ ที่อยู่ในไฟล์ภาพ

Anchor Point : คือการจัดจุดศูนย์กลางของรูป

Position : ตำแหน่งของรูป

Scale : ขนาดของรูปภาพ

Rotation : การหมุนของรูปภาพในลักษณะวงกลม

Opacity : ความเข้มของรูปภาพ จะเริ่มจาก 100%

คำสั่งทั้งหมดสามารถเพิ่มหรือลดได้ตามความพอใจ

5. การทำภาพเคลื่อนไหว

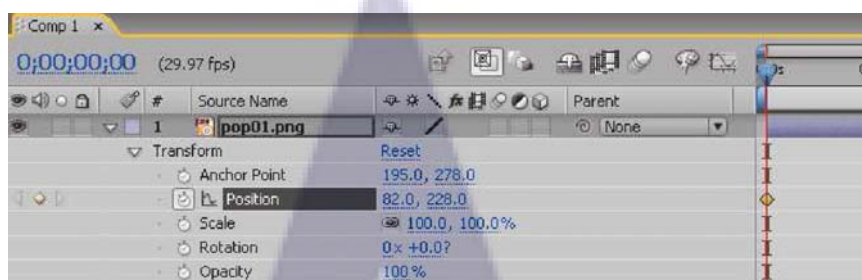
- ทำภาพจากซ้ายไปขวา ขวาไปซ้าย

1) เริ่มจากกำหนดตำแหน่งหรือ Position ที่ต้องการเริ่มก่อน ดังภาพได้เริ่มจากด้านซ้าย



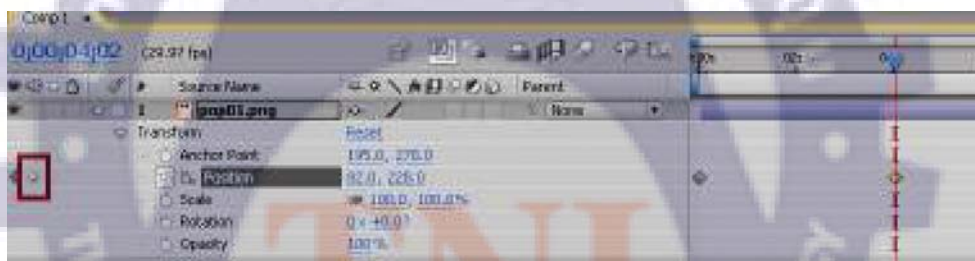
ภาพที่ 3.85 ภาพเริ่มต้นการเคลื่อนที่

2) คลิกที่เครื่องหมายพิกัดหน้า Position เพื่อเป็นการบอกจุดเริ่มต้นของภาพ จะปรากฏจุดสีเหลืองที่ช่อง Timing



ภาพที่ 3.86 เริ่มต้นจุดเคลื่อนไหว

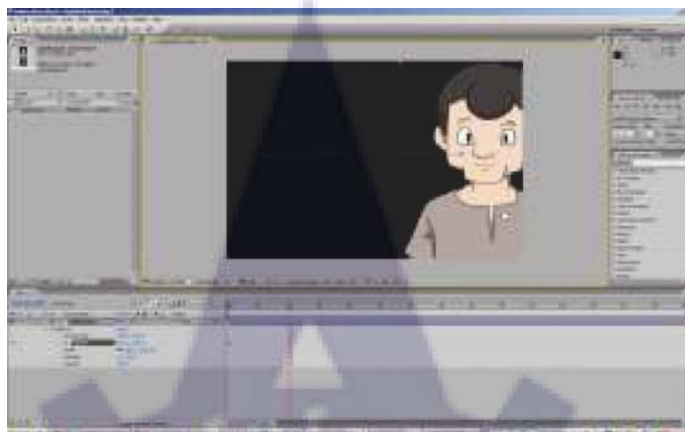
3) เลือกเวลาที่ต้องการให้รูปภาพเคลื่อนจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง โดยการลากเส้นสีแดงไปเวลาที่ต้องการ แล้วคลิกที่ช่องว่างตรงหน้าสุด ดังภาพ



ภาพที่ 3.87 กำหนดจุดสิ้นสุด

เมื่อคลิกที่ช่องว่างในกรอบสีแดงแล้วจะเกิดจุดสีเหลืองอีกจุดขึ้นมาซึ่งเป็นจุดสิ้นสุดของภาพ

4) ทำการเลื่อนภาพไปตามที่ต้องการ ทั้งนี้จะทำการเลื่อนจากภาพซ้ายไปขวา



ภาพที่ 3.88 การเลื่อนภาพจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง

- การเพิ่มลดขนาดของภาพ ทำได้โดยหลักการเดียวกับ Position คือการสร้างจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด แต่เปลี่ยนมาทำการที่แถวของ Scale แทนที่จะเป็นแถวของ Position เปลี่ยนจากเลื่อนจากตำแหน่งหนึ่งไปตำแหน่งหนึ่งเป็นจากขนาดหนึ่งเป็นขนาดหนึ่ง ดังภาพ



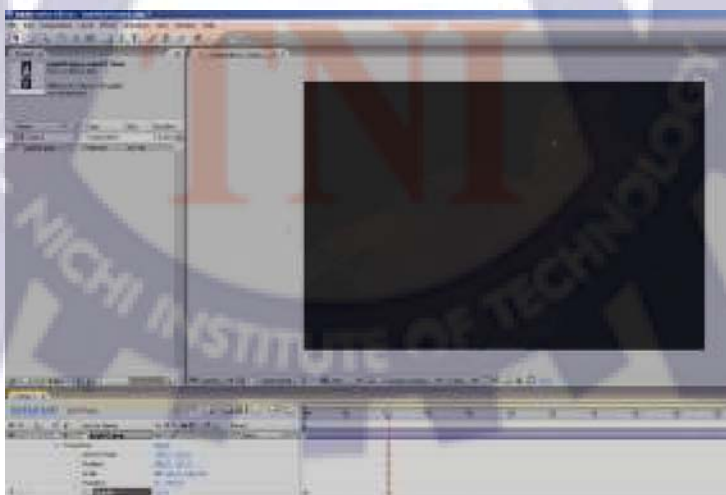
ภาพที่ 3.89 การเปลี่ยนจากขนาดภาพใหญ่ไปเป็นภาพเล็ก

- การหมุนของภาพก็ใช้หลักการเช่นเดียวกันที่ Rotation สมการ $0x+0.0$? มีความหมายว่า $0x$ คือ จำนวนรอบ ส่วน 0.0 ? คือองศาที่ทำการหมุน



ภาพที่ 3.90 ภาพที่ทำการหมุน 45 องศา

- การทำให้ภาพจางหายไปจากฉาก ใช้หลักการเหมือน ๆ กัน แต่เปลี่ยนเป็นแถวของ Opacity ซึ่งจะเปลี่ยนจาก 100% ไปเป็นค่าต่ำกว่าหรือ 0 จะทำให้ดูเหมือนภาพค่อย ๆ หายไป



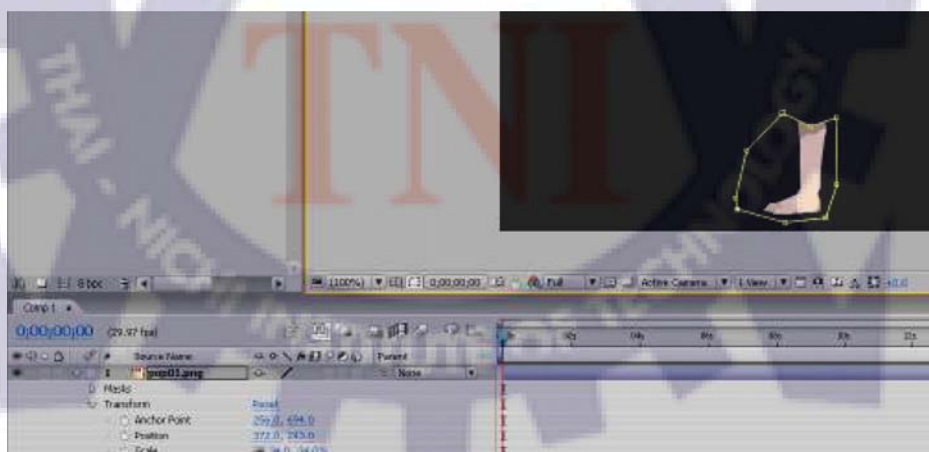
ภาพที่ 3.91 ภาพที่เปลี่ยนจากค่า 100% เป็น 11%

- การ Mask คือ การเลือกบางส่วน โดยใช้เครื่องมือ Pen Tool เหมือนในโปรแกรม Adobe Photoshop



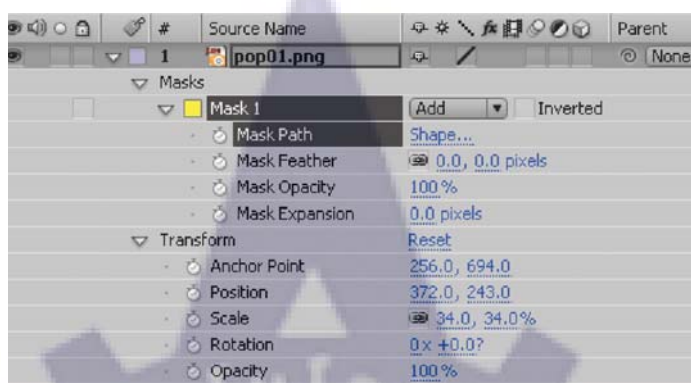
ภาพที่ 3.92 การเลือกใช้เครื่องมือ Pen Tool

ทำการ Mask ส่วนที่ต้องการ



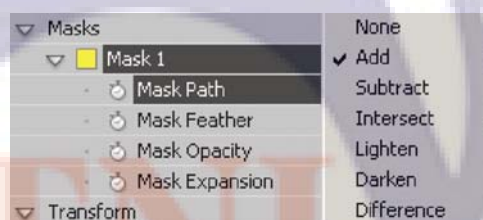
ภาพที่ 3.93 ใช้ Pen Tool Mask เฉพาะส่วนขา

จะเห็นว่า ส่วนที่ทำการ Mask จะยังอยู่ ส่วนที่ไม่ได้ Mask จะหายไป ซึ่งสามารถเลือกได้ในคำสั่ง Mask ที่ขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 3.94 คำสั่ง Mask ที่ขึ้นมาใหม่

ในคำสั่ง Mask ก็จะมีคำสั่งย่อยออกมา โดยเฉพาะเมื่อคลิกที่ Add จะมีคำสั่งเพิ่มขึ้นมาอีก



ภาพที่ 3.95 รายการคำสั่งเมื่อคลิก Add

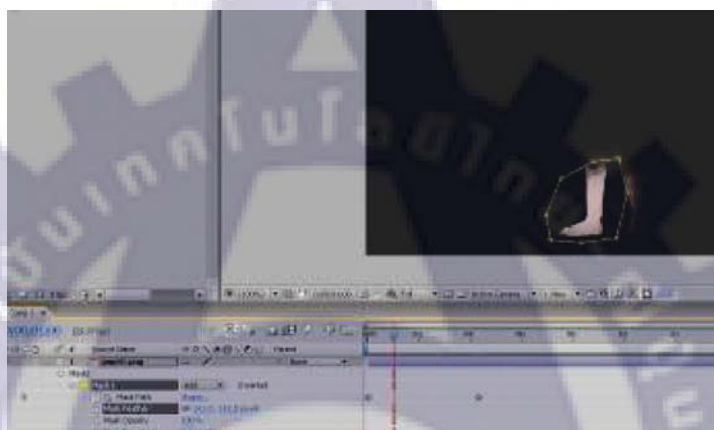
ซึ่งคำสั่งในส่วนนี้ จะเป็นเกี่ยวกับการเลือกส่วนที่ Mask กับส่วนที่ไม่ได้ Mask

Mask Path : หากทำการเคลื่อนไหวเหมือนกับคำสั่ง Position แต่เปลี่ยนเป็นยืดขยายส่วนที่ Mask นั้น จะกลายเป็นค้อย ๆ ปรากฏภาพไปตามที่ Mask



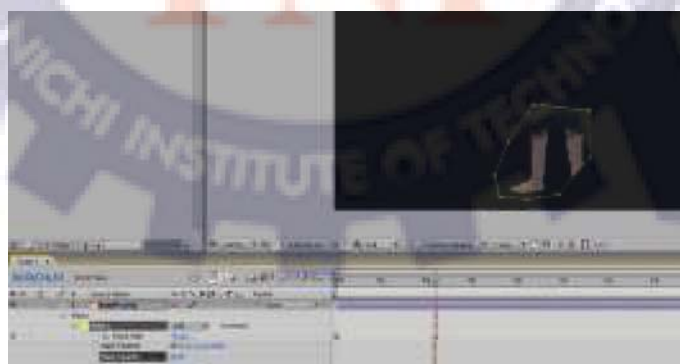
ภาพที่ 3.96 ภาพที่ทำการเคลื่อนไหวโดยใช้คำสั่ง Mask Path

Mask Feature : เป็นการทำให้ขอบให้พุ่งหรือจางลง



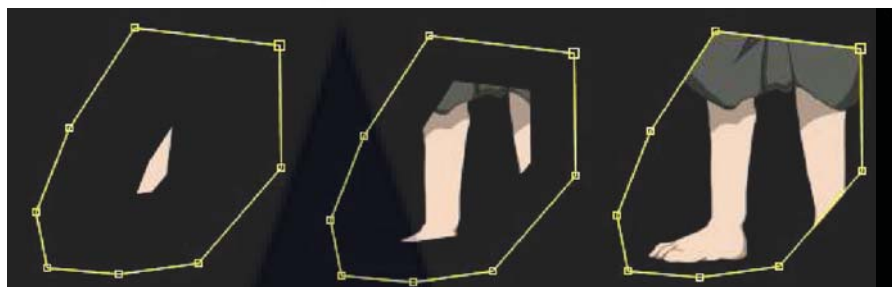
ภาพที่ 3.97 คำสั่ง Mask Feature

Mask Opacity : ความเข้มจากของส่วนที่ Mask



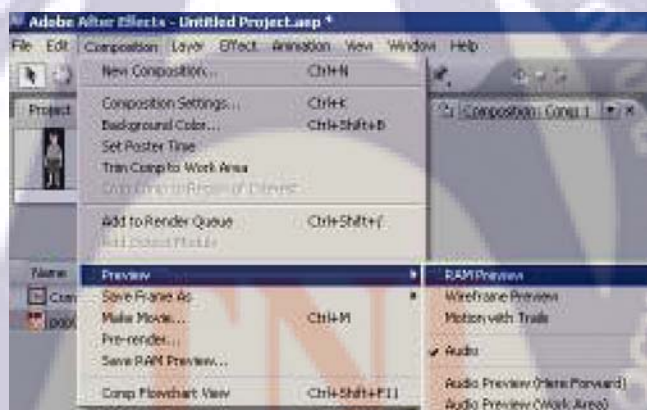
ภาพที่ 3.98 คำสั่ง Mask Opacity

Mask Expansion : ขยายส่วนที่ทำการ Mask



ภาพที่ 3.99 คำสั่ง Mask Expansion

6. ทดลองดูการเคลื่อนไหว ก่อนนำไป Render เป็นการดูว่า ภาพที่ทำการเคลื่อนไหวนั้นถูกต้องตามที่ต้องการหรือไม่ คลิกที่ Composition > Preview > RAM Preview



ภาพที่ 3.100 เมนู Ram Preview

ภาพจะทำการเคลื่อนไหวตามที่กำหนดเอาไว้

7. การ Render หรือการทำไฟล์ให้พร้อมที่จะแสดงผลในรูปแบบของนามสกุลต่าง ๆ คลิกที่เมนู Composition > Make Movie

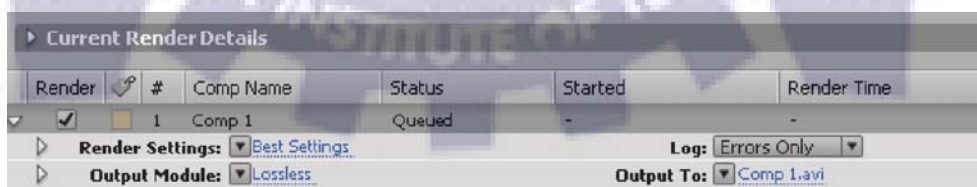


ภาพที่ 3.101 เมนูคำสั่งการ Render

จากนั้นจะถามว่า จะนำไฟล์ไปเซฟไว้ที่ไหน ให้ทำการเซฟไฟล์ซะก่อน แล้วจะขึ้นหน้าต่างส่วนด้านล่าง ดังนี้

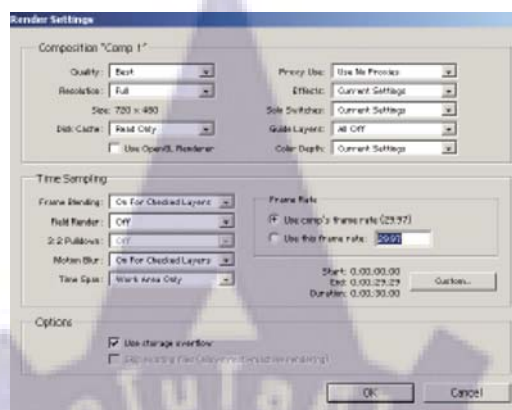


ภาพที่ 3.102 Render Queue



ภาพที่ 3.103 คำสั่งของการ Render

Render Setting : ตั้งค่าในการ Render



ภาพที่ 3.104 คำสั่ง Render Setting

ให้ปรับค่าตามที่ต้องการ โดยทั่วไปจะปรับเฉพาะค่า Frame Rate เป็น 25 เฟรมสำหรับโทรทัศน์ทั่วไปในประเทศไทย เมื่อทำการปรับเรียบร้อยแล้วให้คลิก OK

Output Module : เป็นการเลือกนามสกุลไฟล์ที่ต้องการ และเป็นการเลือกคุณภาพของภาพด้วย



ภาพที่ 3.105 คำสั่ง Output Module

ในส่วนของ Format คือ การเลือกนามสกุลไฟล์ว่าต้องการให้ออกมารูปแบบไหน

Format Option จะเป็นการกำหนดคุณภาพ ความคมชัดของงานว่าต้องการให้ออกมาดีแค่ไหน ยิ่งความคมชัดมากไฟล์ก็จะยิ่งใหญ่ขึ้นด้วย เมื่อเลือกได้แล้วให้คลิก OK

Output to : เป็นการเลือกที่ต้องการเซฟไฟล์

จากนั้นขั้นตอนสุดท้ายให้คลิกที่ปุ่ม Render ทางขวาของหน้าต่าง รอโหลดจนสำเร็จ



ภาพที่ 3.106 ขณะรอโหลด

8. เปิดไฟล์ที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว ด้วยโปรแกรมดูไฟล์ Video



ภาพที่ 3.107 ใช้โปรแกรม Window Media Player ในการรับชมไฟล์

3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานแผนปฏิบัติงาน

ในขั้นตอนนี้จะบอกถึงการดำเนินงานอย่างคร่าว ๆ เพราะวิธีการทำนั้นได้บอกไว้แล้วในหัวข้อที่ 3.3 การดำเนินงานมี ดังนี้

3.4.1 ขั้นตอนการออกแบบ Story Board ให้กับงาน TK Park

- 1) ทำการเรียบเรียงความคิดว่าจะให้ผลงานออกมาแบบไหน โดยการพิมพ์ความคิดนั้นใส่ Notepad
- 2) ร่างรูปภาพเป็นช่อง ๆ แล้วเสนอให้กับพนักงาน
- 3) พี่เลี้ยงจะช่วยออกไอเดียเพิ่มเติม แล้วกลับมาแก้ไข หรือรวบรวมความคิดกับเพื่อนร่วมงานคนอื่น จากนั้นก็เสนองานอีก จนได้ Story Board ที่เป็นทีพอใจ

3.4.2 ขั้นตอนการออกแบบ Symbol ให้กับงาน TK Park

- 1) ร่าง Symbol โดยอ้างอิงจากต้นแบบไว้หลาย ๆ ภาพ โดยศึกษาจากท่าทางของมนุษย์อย่างคร่าว ๆ จากอินเทอร์เน็ต
 - 2) พนักงานจะทำการเลือกภาพที่เหมาะสมที่สุด มาทำเป็นภาพ Symbol
- โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.108 ภาพระหว่างสร้าง Symbol



ภาพที่ 3.109 ขั้นตอนการสร้าง Symbol

3.4.3 ขั้นตอนการทำคอมมิคสั้น ๆ ของ Acer

- 1) ทำการค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตถึงข้อดี – ข้อเสียของ Iconia Tab A500 กับข้อมูลของคู่แข่ง แล้วนำข้อดีของ Iconia ที่เหนือกว่าคู่แข่งมาสร้างเป็นคอมมิค
- 2) ออกแบบตัวละครของทั้งสองฝ่าย
- 3) ร่างช่องการ์ตูน และวาดคร่าว ๆ
- 4) ทำการตัดเส้นภาพ และลงสีภาพด้วย เครื่องมือ Brush Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.110 ขั้นตอนการวาดคอมมิค

3.4.4 ขั้นตอนการออกแบบตัวละครชาวบ้าน

- 1) ทำการร่างตัวละครในแบบที่หลากหลายไว้จำนวนมาก ๆ
- 2) ปรับเปลี่ยนตัวละครที่เหมือนกันให้ต่างกัน
- 3) ตัดเส้น ลงสีและแสงเงาด้วย Brush Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.111 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

3.4.5 ขั้นตอนการออกแบบตัวละครเหี้ยม

- 1) ค้นหาภาพเหี้ยมสายพันธุ์ต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต
- 2) ทำการร่างภาพเหี้ยมแบบต่าง ๆ ปรับแต่งให้ดูเป็นแบบการ์ตูน
- 3) ทำการตัดเส้น ลงสีและลงแสงเงาด้วยเครื่องมือ Brush Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.112 ขั้นตอนการออกแบบเหยี่ยว

3.4.6 ขั้นตอนการลงสีตัวละครที่ได้ทำการออกแบบไว้แล้ว

- 1) รับภาพมาจากฝ่ายออกแบบ
- 2) ทำการตัดเส้น ลงสี และใส่แสงเงาด้วยเครื่องมือ Brush Tool

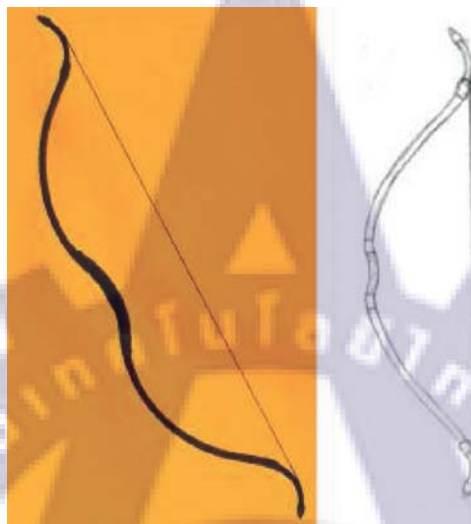
โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



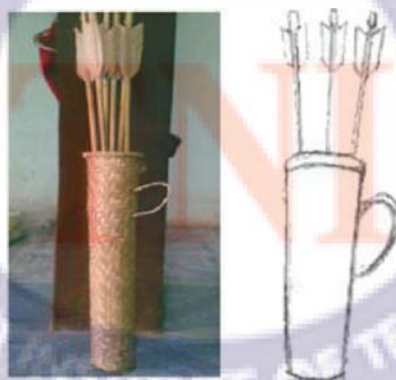
ภาพที่ 3.113 ขั้นตอนการลงสีตัวละครที่มีการออกแบบไว้แล้ว

3.4.7 ขั้นตอนการออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับทำอนิเมชัน

- 1) ค้นหาภาพอุปกรณ์ต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต
- 2) นำมาวาดร่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้พนักงานที่ทำอนิเมชัน



ภาพที่ 3.114 ออกแบบธนู



ภาพที่ 3.115 ออกแบบของใส่ธนู

3.4.8 ขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After effect CS4

- 1) พี่เลี้ยงจะกำหนดการเคลื่อนไหวของภาพมา ในกรณีของภาพส่วนใหญ่ที่ทำ ได้กำหนดให้เป็นภาพเรือลอยอยู่บนผิวน้ำ
- 2) เตรียมส่วนประกอบ (Footage) ของภาพที่จะประกอบเข้าด้วยกัน ในงานจะมี 3 อย่าง คือ น้ำ ท้องฟ้าและเรือ



ภาพที่ 3.116 Footage ของงาน

- 3) เปิดโปรแกรม Adobe After Effect โดยตั้งค่า Composition ดังนี้

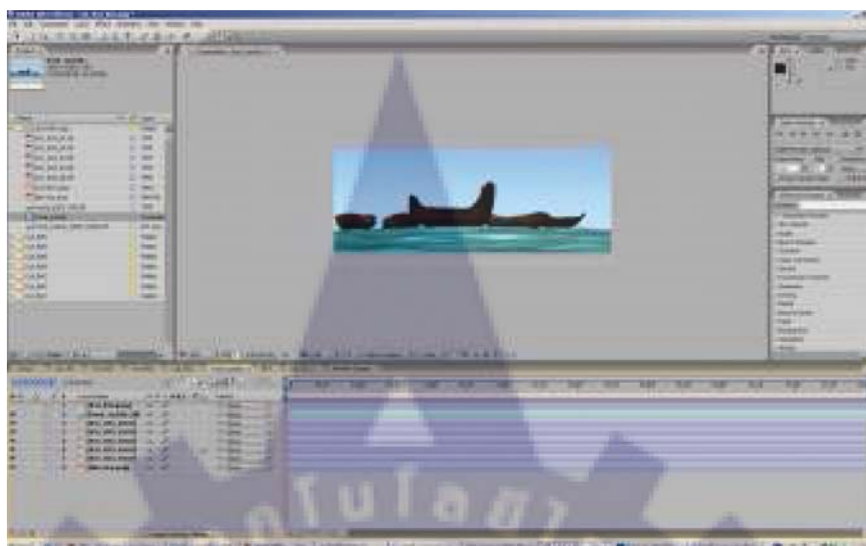
Preset : Custom

Pixel Aspect Ratio : Square Pixels

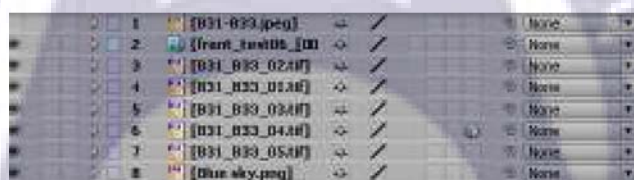
Frame Rate : 24

Duration : แล้วแต่ Story Board จะกำหนด

- 4) นำส่วนประกอบของภาพ Import เข้ามา
- 5) จัดเรียงการวางตำแหน่งของภาพให้เหมาะสม ตามที่ Story Board ได้ร่างเอาไว้

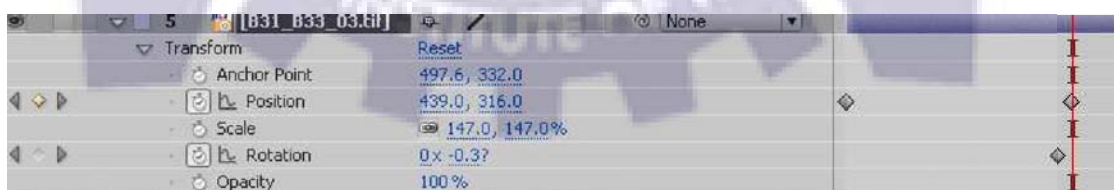


ภาพที่ 3.117 การจัดเรียงโดยรวม

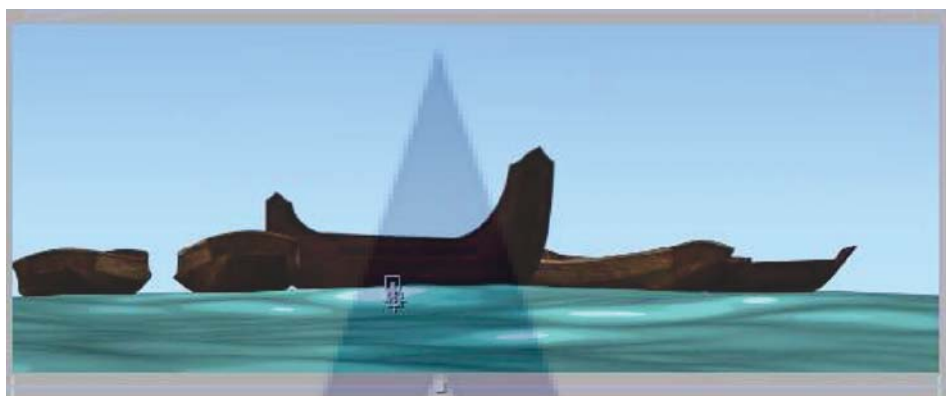


ภาพที่ 3.118 จัดตำแหน่งของส่วนประกอบของภาพ

6) ทำการเคลื่อนไหวภาพโดยการเลือกที่เมนูคำสั่งของแต่ละ Footage ซึ่งต้องการทำให้เรือโยกไปโยกมา จึงใช้แต่คำสั่ง Position กับ Rotation



ภาพที่ 3.119 กำหนด Timing ของการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 3.120 หน้าจอแสดงผล

จากภาพได้ทำการดึงเรือลำกลางให้โยกขึ้นเล็กน้อย จากนั้นก็กลับไปกำหนด Timing อีกครั้งในช่วงเวลาที่ห่างออกไป แล้วทำการจับการเคลื่อนไหวของเรือให้ทำการขึ้นลงเป็นตามจังหวะของน้ำ



ภาพที่ 3.121 Timing ของการเคลื่อนไหวเรือลำกลาง

7) เมื่อทำการเคลื่อนไหวให้เรือทั้งหมดแล้วก็ทำการเซฟไฟล์ส่งงานให้พี่เลี้ยงดำเนินการต่อ

3.4.9 ขั้นตอนการลงสีบ้านและฉากหลังเพื่อเป็นการเตรียมก่อนลงแสงเงากับงานพัตยา

- 1) รับภาพมาจากพนักงาน
- 2) ทำการเลือกพื้นที่ที่ต้องการลงสี โดยใช้เครื่องมือ Polygonal Tool ซึ่งบ้านส่วนใหญ่จะเป็นเส้นตรง



ภาพที่ 3.122 การใช้เครื่องมือ Polygonal Tool

- 3) เทสีลงไปในพื้นที่ที่เลือกโดยการเลือกสีที่ต้องการและกด Alt+Delete บนคีย์บอร์ด



ภาพที่ 3.123 ทำการเทสีลงไปในพื้นที่

4) ในส่วนของบางจุดที่ไม่ใช่เส้นตรงก็ให้ใช้ Brush Tool หรือ Pen Tool ในการลงสี



ภาพที่ 3.124 ส่วนที่ไม่ใช่เส้นตรง แต่ใช้ Brush Tool ในการลงสี

5) ในการลงสีหรือ Background บางครั้งก็ไม่ใช้เส้น เพราะฉะนั้นในการลงสีต้องให้สี
ประติดประต่อกันเป็นรูปภาพ

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.125 ภาพที่เตรียมพร้อมสำหรับลงเงา

3.4.10 ขั้นตอนการออกแบบหมวกให้กับ Mamy Poko

- 1) ศึกษาจากหมวกของจริง ซึ่งหมวกที่ถูกคัดค้านนั้นเป็นหมวกทรงสั้น
- 2) ร่างเส้นออกมาคร่าว ๆ
- 3) ตัดเส้นด้วย Pen Tool



ภาพที่ 3.126 ภาพร่างหมวก

- 4) ลงสีด้วย Brush Tool เสร็จแล้วส่งต่อไปยังแผนก 3D เพื่อขึ้น โมเดล

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.127 ภาพที่ลงสี

3.4.11 ขั้นตอนการออกแบบฉากให้กับ Regis

- 1) ค้นหาภาพตัวอย่างจากอินเทอร์เน็ต
- 2) ค้นหาภาพ Footage ที่ต้องการให้มีในฉาก ได้ดังนี้



ภาพที่ 3.128 ภาพ Footage ต่าง ๆ

- 3) นำภาพมา Die Cut และ Retouch ให้เป็นภาพใหม่ แต่งเติมบางส่วนด้วย Brush Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.129 ภาพฉากที่ออกแบบเสร็จ

3.4.12 ขั้นตอนการสร้างภาพ Panorama

- 1) ค้นหาส่วนประกอบ (Footage) เกี่ยวกับภาพวัด บ้านเรือนต่าง ๆ ในสมัยอยุธยาจากอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 3.130 ตัวอย่าง Footage ที่ใช้

- 2) ทำการ Die Cut ภาพ Retouch ภาพแล้วนำมารวมกันเป็นภาพยาว นอกจากนั้นยังต้องทำการปรับสีภาพให้ใกล้เคียงกัน

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



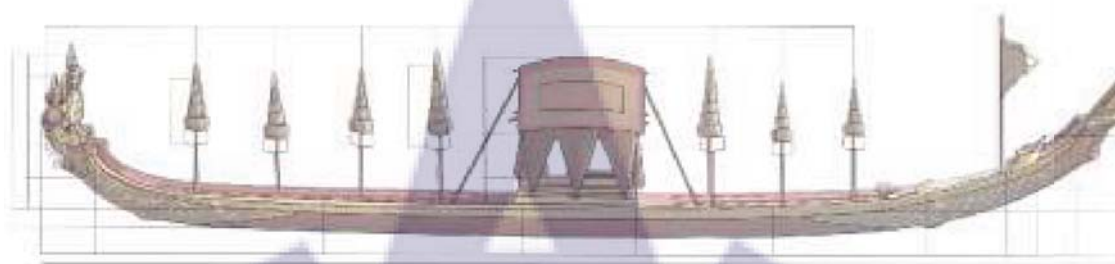
ภาพที่ 3.131 ภาพบางส่วนของภาพ Panorama



ภาพที่ 3.132 ภาพ Panorama ทั้งหมด

3.4.13 ขั้นตอนการวาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ

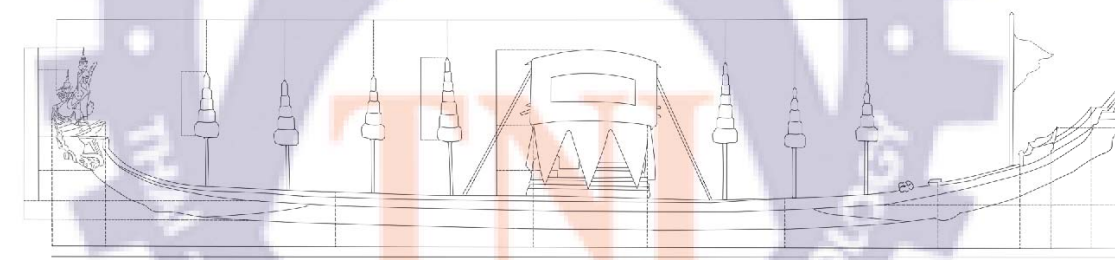
- 1) นำภาพที่ต้องการวาดแบบแปลนมา ปรับสีให้จางลง
- 2) สร้างเลเยอร์ขึ้นมาใหม่แล้วใช้ Brush Tool หรือ Pen Tool ในการตัดเส้น ตามแบบภาพ



ภาพที่ 3.133 ทำการลอกเส้น

- 3) เอาภาพต้นแบบออกจนเหลือแต่เส้น

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.134 แบบแปลนสมมติ

3.4.14 ขั้นตอนการเปลี่ยนสีม่าน

- 1) ตัดภาพเอาเฉพาะส่วนที่ต้องการ คือส่วนของผ้าม่าน



ภาพที่ 3.135 ม่านต้นแบบ

- 2) สร้างเลเยอร์ขึ้นใหม่ คลิกขวาที่เลเยอร์เลือก Create Clipping Mask เปลี่ยนเป็นโหมด Color Burn ใส่สีแดงลงไป



ภาพที่ 3.136 ทำการย้อมสีผ้าม่าน

3) คราวนี้สร้างเลเยอร์ขึ้นใหม่อีกครั้ง เปลี่ยนเป็นโหมด Color ใส่ลวดลายลงไปด้วย Brush Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.137 ใส่ลวดลายให้ผ้าม่าน

3.4.15 ขั้นตอนการตัดเส้นเส้น สร้างภาพเสมือน

- 1) นำภาพจริงมา ลดความเข้มของภาพ และสร้างเลเยอร์ขึ้นมาใหม่
- 2) ทำการตัดเส้นภาพด้วย Brush Tool หรือ Pen Tool
- 3) ทำการลงสีคร่าว ๆ ด้วย Brush Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.138 ขั้นตอนการตัดเส้น

3.4.16 ขั้นตอนการตัดภาพ (Die cut)

- 1) เปิดภาพที่ต้องการตัดภาพ
- 2) ใช้ Pen Tool ลากไปตามส่วนที่ต้องการ จากนั้นคลิกขวา เลือก Make Selection คลิก OK
- 3) กด Ctrl+Shift+I เพื่อเลือกในส่วนตรงข้าม
- 4) กด Delete เพื่อลบส่วนที่ไม่ต้องการทิ้ง

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.139 ขั้นตอนการตัดภาพ

3.4.17 ขั้นตอนการตัดเส้น (Draft) สร้างภาพขึ้นมาใหม่

- 1) ทำการตัดเส้นพื้นด้วย Pen Tool คลิกขวา เลือก Make Selection แล้วทำการเทสีส่วนของพื้น
- 2) สร้างเลเยอร์ใหม่ ใส่เงาส່วนที่ไม่โดนแสง ด้วย Pen Tool
- 3) สร้างเลเยอร์ใหม่ ใส่เงาส່วนที่โดนแสงตกกระทบ ด้วย Pen Tool

โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.140 ขั้นตอนการตัดเส้น

3.4.18 ขั้นตอนการออกแบบ Art work

- 1) ทำการออกแบบด้วยการร่างในกระดาษ
- 2) รวบรวมส่วนประกอบ ที่ต้องการ



ภาพที่ 3.141 รวบรวม Footage

- 3) ทำการตัดภาพ และนำมาจัดองค์ประกอบอย่างที่เราเอาไว้ ปรับแสง ปรับสีให้เข้ากัน
- โปรแกรมที่ใช้ : Adobe Photoshop



ภาพที่ 3.142 ภาพที่ทำเสร็จแล้ว

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่าง ๆ

4.1 ผลการดำเนินงาน

4.1.1 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Story Board ให้กับงาน TK Park

การดำเนินงานออกแบบ Story Board ได้ดำเนินงานด้วยการร่าง Story Board ไว้หลาย ๆ แบบเพื่อเป็นการตัดสินใจ โดยผู้ตัดสินใจนั้นเป็นพนักงานของบริษัท จะมีการเสนอแบบร่างเป็นเรื่องราว จากนั้นพนักงานจะเสริมความคิดเห็นให้กลับมาแก้ไข

Story Board ที่เสนอไปทั้งหมดถูกนำมารวมเป็น Story Board ทั้งสองแบบ ดังหัวข้อที่ 3.2.1 โดย Story Board ที่รับเลือกจากลูกค้า คือ



ภาพที่ 4.1 Story Board แบบที่ 1

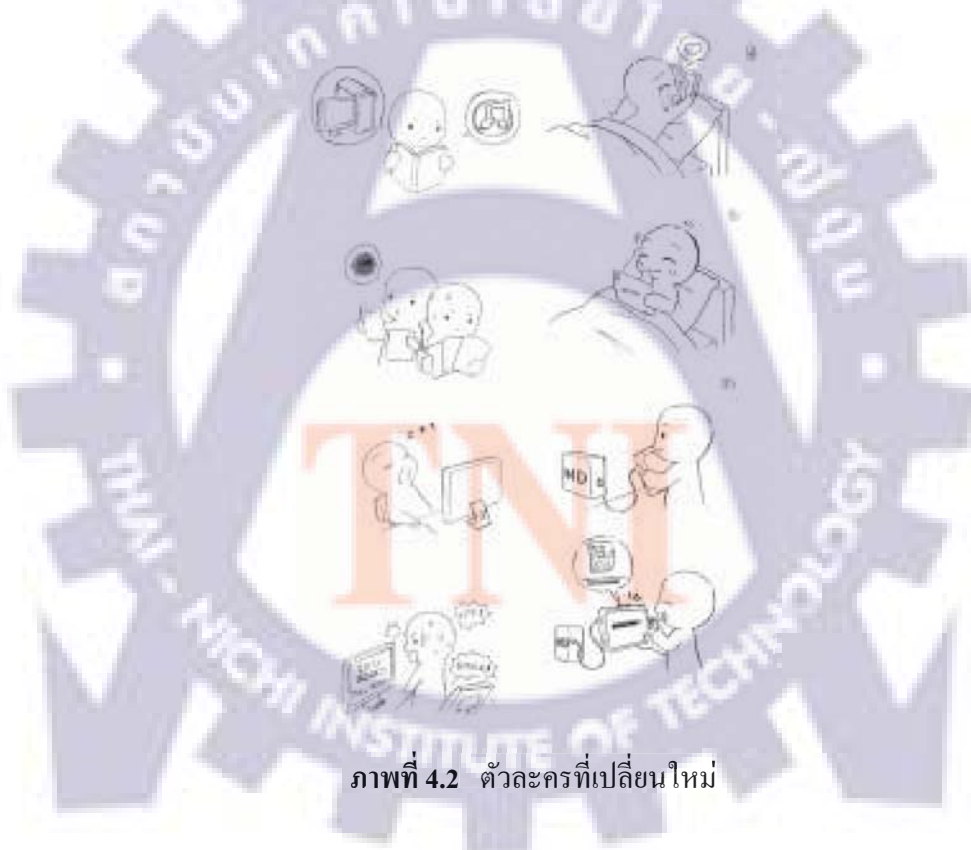
หลังจากที่ลูกค้าได้ทำการตัดสินใจเลือก Story Board แล้ว จึงได้ดำเนินการทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After Effect

4.1.2 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Symbol ให้กับงาน TK Park

การออกแบบ Symbol ของ TK Park ออกแบบเพื่อนำไปใช้ร่วมกับการทำโฆษณาที่ได้ออกแบบ Story Board ในหัวข้อที่ 4.1.1 โดย Symbol ทั้งหมดที่ออกแบบนั้น ไม่ได้นำไปใช้จริง เนื่องจาก Symbol ที่ได้ออกแบบไว้เอาไว้ใช้กับ Story Board แบบที่ 2 ซึ่งผลที่ได้คือลูกค้าเลือก Story Board แบบที่ 1 ทำให้ Symbol ที่ได้ออกแบบไว้ไม่ได้นำไปใช้

4.1.3 ผลการดำเนินงานการทำคอมมิกสั้น ๆ ของ Acer

หลังจากที่เสนอกอมมิกซึ่งเป็นแบบร่างให้กับลูกค้าแล้วนั้น หลังจากได้รับคำตอบรับจากลูกค้า จึงได้ทำการออกแบบตัวละครตามคาแรคเตอร์ดังหัวข้อที่ 3.2.3 เมื่อส่งไปแล้วลูกค้ากลับบอกว่า ชอบตัวละครที่เป็นแบบร่างมากกว่าจึงทำการปรับเปลี่ยนตัวละครให้เป็นไปตามแบบร่างดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.2 ตัวละครที่เปลี่ยนใหม่

ซึ่งคอมมิกหรือการ์ตูนนั้น ได้นำไปโพสต์ไว้ที่เว็บของ Acer

4.1.4 ผลการดำเนินงานการออกแบบตัวละครชาวบ้าน

การออกแบบตัวละครชาวบ้านซึ่งได้รับโจทย์จากพนักงานมาว่า ให้ทำการออกแบบตัวละครชาวบ้านชายและหญิงเพื่อใช้ในการทำอนิเมชันเรื่อง พายทอง แล้วจะมีลูกค้ายึดติดสินใจอีกที พอได้ทำการออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ลูกค้าได้ส่งพนักงานของทางลูกค้าเองมาทำการออกแบบตัวละคร ดังนั้นตัวละครชาวบ้านที่ได้ออกแบบไว้จึงไม่ได้นำมาใช้จริง

4.1.5 ผลการดำเนินงานการออกแบบตัวละครเหยี่ยว

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้วทางลูกค้าได้ส่งพนักงานของทางลูกค้ามาออกแบบตัวละครเหยี่ยว เพราะฉะนั้นตัวละครเหยี่ยวที่ได้ออกแบบไว้จึงไม่ได้นำมาใช้จริง

4.1.6 ผลการดำเนินงานการลงสีตัวละครที่ได้ทำการออกแบบไว้แล้ว

ลูกค้าได้ส่งพนักงานของลูกค้าเองมาออกแบบตัวละคร ซึ่งพนักงานคนนั้นได้ออกแบบตัวละครเอาไว้เป็นลายเส้น ได้ให้ข้าพเจ้าลงโค้ดสีตัวละครนั้น ซึ่งการโค้ดสีคือการอ้างอิงสีของตัวละครต้นแบบไปยังการใส่สีในการทำอนิเมชัน ดังนั้นตัวละครในอนิเมชันที่ทำเสร็จแล้วจึงใช้สีที่ข้าพเจ้าได้โค้ดไว้ให้

4.1.7 ผลการดำเนินงานการออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับทำอนิเมชัน

อุปกรณ์ที่ได้ออกแบบนั้น ได้นำมาใช้จริงมีส่วนร่วมในการทำอนิเมชัน เป็นอุปกรณ์ของตัวละครชาวบ้านในเรื่อง

4.1.8 ผลการดำเนินงานการทำภาพเคลื่อนไหวด้วย After effect CS4

หน้าที่ในการทำภาพเคลื่อนไหวของข้าพเจ้านั้น คือการเตรียมรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ต้องการใช้ในฉากเพื่อที่จะได้อำนวยความสะดวกในการทำอนิเมชัน ซึ่งหลังจากที่ข้าพเจ้าได้ทำภาพเคลื่อนไหวแล้ว จึงส่งให้พนักงานดำเนินการใส่เอฟเฟกต์ต่อ แล้วจึงค่อยนำไปใส่ตัวละคร ทำเป็นอนิเมชันอีกที

4.1.9 ผลการดำเนินงานการลงสีบ้านและฉากหลังเพื่อเป็นการเตรียมก่อนลงแสงเงากับงานพัตยา

เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการทำงานโดยเฉพาะลงสีฉาก ซึ่งในการทำอนิเมชันนิยมลงสีทับเส้น จึงจำเป็นต้องลงสีพื้นให้สามารถที่จะมองเป็นรูปร่างได้โดยไม่ต้องใช้เส้น หลังจากทีลงสีพื้นเรียบร้อยแล้วได้ส่งต่อให้พนักงานที่มีหน้าที่ลงสีฉากลงสีแสงและเงาต่อไป

4.1.10 ผลการดำเนินงานการออกแบบหมวกให้กับ Mamy Poko

หลังจากที่ได้ทำการออกแบบจากหมวกจริงแล้ว ได้ส่งภาพแบบหมวกให้กับแผนก 3D เพื่อปั้นโมเดลนำไปใช้กับโฆษณา Mamy Poko ที่ประเทศมาเลเซีย



ภาพที่ 4.3 หมวกที่ได้ทำการปั้นโมเดลเป็นแบบ 3D

4.1.11 ผลการดำเนินงานการออกแบบฉากให้กับ Regis

หลังจากที่ทำการออกแบบเสร็จแล้ว โดยการอ้างอิงภาพจากอินเทอร์เน็ต ได้ทำการนำเสนอให้กับลูกค้าที่เป็นชาวฝรั่งเศส ซึ่งยังต้องการที่จะให้ภาพมีความแหวกแปลกใหม่มากกว่านี้ และยังสามารถตอบที่ไม่แน่ชัด

4.1.12 ผลการดำเนินงานการสร้างภาพ Panorama

ภาพ Panorama ได้ทำตัดต่อทั้งหมดเป็นเวลากว่า 2 อาทิตย์ ซึ่งในระหว่างนั้นได้มีการให้ปรับแก้เพิ่มภาพ ลบภาพ ปรับแสง ปรับสีอีกมากมาย จนกระทั่งได้ส่งให้พนักงานเป็นคนนำภาพไปใช้จริง โดยภาพ Panorama ที่จัดทำขึ้นได้นับมาปรับเปลี่ยนใส่สี นำมาเป็นภาพฉายด้วยโปรเจกเตอร์ที่งานที่พายุควบู่ไปกับงานอนิเมชันเรื่อง พายุทอง

4.1.13 ผลการดำเนินงานการวาดโครงสร้างแบบแปลนสมมติ

โครงสร้างแปลนสมมติที่ข้าพเจ้าได้วาดมานั้นได้มีส่วนในการทำอนิเมชัน เป็นการแสดงแบบแปลนของเรือขบวนเสด็จในสมัยอยุธยา

4.1.14 ผลการดำเนินงานการเปลี่ยนสีม่าน

ได้นำมาใช้จริงเป็นส่วนประกอบของเรือขบวนเสด็จ ในการทำอนิเมชั่น

4.1.15 ผลการดำเนินงานการตัดเส้นเส้น สร้างภาพเสมือน

หลังจากที่ทำการตัดเส้นแล้วได้ส่งต่อให้พนักงานเพื่อนำมาทำเป็น โฆษณาให้กับมือถือของ Spriiing

4.1.16 ผลการดำเนินงานการตัดภาพ (Die cut)

หลังจากที่ตัดภาพแล้วส่งต่อให้พนักงานเพื่อนำมาประกอบเป็นภาพเพื่อใช้ในโครงการพลิกใจของ ปตท.

4.1.17 ผลการดำเนินงานการตัดเส้น (Draft) สร้างภาพขึ้นมาใหม่

หลังจากที่ตัดเส้นแล้ว ส่งให้พนักงานเพื่อดำเนินการต่อ

4.1.18 ผลการดำเนินงานการออกแบบ Art work

การออกแบบ Art work ได้มีการแก้ไขปรับปรุงหลายครั้ง เนื่องจากการจัดองค์ประกอบ การปรับสี ยังไม่ดีเท่าที่ควร หลังจากที่ทำออกแบบเสร็จแล้ว จะส่งต่อไปยังพนักงานเพื่อทำการปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลงานที่ได้จัดทำขึ้นนั้น มีทั้งที่ได้ใช้ประโยชน์จริงและไม่ได้ใช้ประโยชน์ อันเนื่องมาจากการออกแบบนั้นจะมีทั้งผลงานที่พอใจและไม่พอใจ ล้วนแล้วแต่ความต้องการของลูกค้า การออกแบบไม่จำเป็นต้องได้ใช้ผลงานทุกชิ้นเสมอไป แต่จะเป็นการปรับปรุง พัฒนาผลงานเก่า ๆ ให้ดียิ่งขึ้น ผลงานที่ได้รับการพัฒนาแล้วจะเป็นผลงานที่ดีกว่าเดิมและเป็นที่พอใจมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ข้าพเจ้าเองก็จะได้พัฒนาฝีมือจากการปรับปรุงแก้ไข คิดค้นหาวิธีนำเสนอผลงานในรูปแบบใหม่ ๆ ได้หลากหลายจนเป็นที่พอใจในที่สุด

4.3 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน

ตามที่ได้รับมอบหมายในบทที่ 1 จุดประสงค์ของการปฏิบัติงานนั้นได้บรรลุตามที่ต้องการแล้ว โดยที่ในข้อที่หนึ่งนั้นได้ระบุดึงการสะสมประสบการณ์ทำงาน ตลอด 4 เดือนที่ได้ทำงานในสถานฝึกงานนี้ ได้รับประสบการณ์มากมายจากทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าทำงาน การแต่งกาย ได้เห็นพนักงานทำงานกันอย่างขะมักเขม้น ความรับผิดชอบที่มีต่องานของตนและอื่น ๆ ทั้งนี้สถานที่ที่ข้าพเจ้าได้ฝึกงานนั้น ได้ให้ความรู้มากมายที่ไม่สามารถหาได้จากที่มหาลัย

ข้อที่สอง ได้เรียนรู้ความรู้และเทคนิคใหม่ ๆ ในการทำงานบางส่วนข้าพเจ้าไม่สามารถทำได้ พนักงานได้ให้คำปรึกษาและสอนเทคนิคใหม่ ๆ ให้เสมอ ทั้งยังสอนโปรแกรมที่ผู้จัดทำไม่เคยได้ใช้มาก่อน ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า เป็นสิ่งที่ดีมาก ๆ สำหรับความรู้ที่ได้รับในครั้งนี้ นอกจากนั้นได้พัฒนาฝีมือตนเอง การทำงานไม่ใช่แค่ทำครั้งเดียวแล้วจะผ่านไป ข้าพเจ้ายังต้องแก้งานหลายต่อหลายครั้งเพื่อให้ผลงานดีที่สุด ซึ่งนั่นได้ช่วยเพิ่มประสบการณ์ พัฒนาฝีมือให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างดี

ข้อสาม ได้ฝึกฝนการแก้ไขปัญหาการจากทำงาน ซึ่งแต่ละงานนั้นมีปัญหามากมาย จำเป็นต้องใช้การตัดสินใจในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งบางปัญหานั้นมากเกินไปที่จะแก้ไขด้วยตัวคนเดียว จึงได้ไปปรึกษาพนักงานและร่วมกันแก้ปัญหานั้น เป็นการเสริมทักษะให้รู้จักคิดค้น แก้ปัญหาจากการทำงานจริง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

หลังจากที่ได้เข้ามาปฏิบัติงานสหกิจเป็นระยะเวลาทั้งหมด 4 เดือนนั้น ได้ข้อสรุปดังนี้

1. ได้รับงานออกแบบต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละครั้งนั้นจำเป็นต้องหาข้อมูลอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต แล้วนำมาร่างวาด จากนั้นส่งให้พี่พนักงานตรวจดูว่าใช้ได้หรือไม่ หากใช้ได้ก็ทำการดำเนินการต่อโดยนำไปตัดเส้น ลงสี แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นในช่วงงานที่ได้รับการลงสีแล้วจะได้นำไปใช้ ซึ่งยังต้องได้รับการตัดสินใจจากลูกค้าและพี่พนักงานอีกที
2. งานตัดต่อภาพ ซึ่งเป็นงานที่ช่วยสนับสนุนพี่ที่ทำงานให้ทำงานเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว โดยที่ข้าพเจ้าจะต้องทำการตัดภาพเฉพาะส่วนที่พี่พนักงานต้องการก่อน แล้วส่งให้พี่พนักงานไปดำเนินการต่ออีกที เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการทำงาน
3. งานลงสีเตรียมพร้อมก่อนลงแสงเงา เป็นการเพิ่มความรวดเร็วให้กับพี่พนักงานที่ทำหน้าที่ลงสี Background โดยที่จะลงเพียงแค่สีพื้น สร้างเลเยอร์เตรียมไว้เพื่อให้พี่พนักงานลงสีได้สะดวกมากขึ้น
4. งานถ่ายภาพ Panorama ซึ่งเป็นงานถ่ายภาพยาวและใช้ระยะเวลาในการทำงานสูงสุดถึง 3 อาทิตย์ ทั้งนี้สุดท้าย งานนี้ก็ได้รับการแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นจากพี่พนักงาน
5. งานถ่ายภาพเคลื่อนไหวหรือการทำอนิเมชัน ได้เรียนรู้วิธีการทำอนิเมชัน ได้เรียนรู้โปรแกรมในการทำไฟล์ภาพวิดีโอซึ่งข้าพเจ้าไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน และได้ช่วยทำการเคลื่อนไหวให้กับพี่พนักงานบางส่วน
6. งานสนับสนุนพี่พนักงานต่าง ๆ ทั้งการจัดภาพในโปรแกรม PowerPoint งานค้นหาภาพในการตัดต่อจากอินเทอร์เน็ต

จากที่กล่าวมานั้น งานทั้งหมดที่ได้รับมอบหมายได้ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในการทำงานให้กับข้าพเจ้า ทั้งนี้ยังได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน ได้พัฒนาฝีมือให้มากยิ่งขึ้น ทั้งยังช่วยให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกกับงานอีกด้วย

5.2 แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

ในการปฏิบัติงานสหกิจนั้น นอกจากได้เรียนรู้ประสบการณ์แล้ว ยังได้เรียนรู้ถึงวิธีแก้้ปัญหาต่าง ๆ ด้วย ซึ่งปัญหาที่ข้าพเจ้าได้พบมีดังต่อไปนี้

1. การคิด Story Board โฆษณาต่าง ๆ ซึ่งต้องทำให้ออกมาแตกต่างจากโฆษณาอื่น ๆ ในขั้นตอนแรก ข้าพเจ้าได้คิด Story Board จากความคิดของตัวเองทั้งสิ้น ซึ่งก็ยังไม่ได้รับการยอมรับจากพี่พนักงาน จึงต้องกลับมาคิดใหม่ วนซ้ำไปซ้ำมาหลายรอบ ซึ่งปัญหาก็คือ ความอ่อนล้าทางความคิด ซึ่งต้องใช้ความอดทนในการคิดค้นอะไรใหม่ ๆ ให้ต่างจากเดิมแต่ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับ จนสุดท้ายพี่พนักงานแนะนำให้ไปหาข้อมูลอ้างอิงจากโฆษณาอื่น ๆ ซึ่งก็คือ Story Board จากการอ้างอิงจากหลาย ๆ ที่ ความรู้ที่ได้รับในครั้งนั้น คือ ต้องอ้างอิงผลงานจากแหล่งอื่นเพราะได้ผ่านกระบวนการทางความคิดมาแล้ว แต่นำความคิดนั้นมาต่อยอดให้เป็นความคิดของเราและต้องทำให้ดีกว่าผลงานที่ได้อ้างอิงนั้น
2. การออกแบบตัวละคร ปัญหาที่ข้าพเจ้าได้พบคือ ออกแบบตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกัน ต่างจากกันแค่ไม่มาก จึงต้องกลับมาแก้ไขใหม่ทำให้ตัวละครนั้นมีความแตกต่างตามสภาพความเป็นจริงของมนุษย์ที่มีความต่างกัน
3. ใช้โปรแกรม Adobe After Effect ไม่เป็น พี่พนักงานจึงได้สอนการใช้ตั้งแต่เบื้องต้น และให้ฝึกการใช้จนสามารถช่วยงานพี่พนักงานได้บางส่วน
4. ไม่เข้าใจศัพท์เฉพาะทาง ซึ่งวิธีการแก้้ปัญหาที่ดีที่สุดคือ ถามพี่พนักงานเอาตรง ๆ หากไม่เข้าใจการทำงานทั้งหมดก็จะไม่สามารถดำเนินงานอย่างที่ต้องการได้ นอกจากนั้นก็สามรถค้นหาคำศัพท์จากทางอินเทอร์เน็ต

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

ในการดำเนินงานจำเป็นต้องใช้ความรู้และทักษะเฉพาะทาง ดังนั้นควรที่จะมีความรู้เกี่ยวกับงานด้านนั้น ๆ ติดมาด้วย หากไม่รู้จริง ๆ ให้ทำการศึกษาค้นคว้าและทดลองทำหรือปรึกษากับพี่พนักงานฝึกฝนฝีมือและพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

1. วรรณวัฒน์ ปุตุตานนท์, 2554, **ART**[Online], Available : <http://www.vattaka.com/> [18 สิงหาคม 2554].
2. พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, 2554, **เทคนิคการออกแบบกราฟิก**[Online], Available : <http://www.manfioz.com/principle-of-graphic-design-thai/> [9 กันยายน 2554]
3. Audy 300, 2553, **Adobe After Effect คืออะไร ทำงานยังไง** [Online], Available : <http://audy300.blogspot.com/2010/09/adobe-after-effect.html> [10 กันยายน 2554]



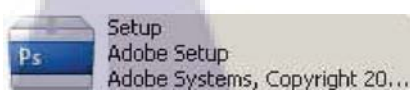


ภาคผนวก ก

Adobe Photoshop

วิธีติดตั้ง Adobe Photoshop

1. ดับเบิ้ลคลิกที่ตัว Setup Program



ภาพที่ ก.1 ไฟล์ติดตั้ง Adobe Photoshop

2. โปรแกรมจะทำการก๊อปปี้ไฟล์



ภาพที่ ก.2 ทำการก๊อปปี้ไฟล์

3. เข้าสู่หน้าต่างการเริ่มติดตั้ง โปรแกรมจะถามว่า จะยอมรับลิขสิทธิ์ และเงื่อนไขต่าง ๆ ตามที่ตกลงหรือไม่ คลิก Accept เพื่อยอมรับ



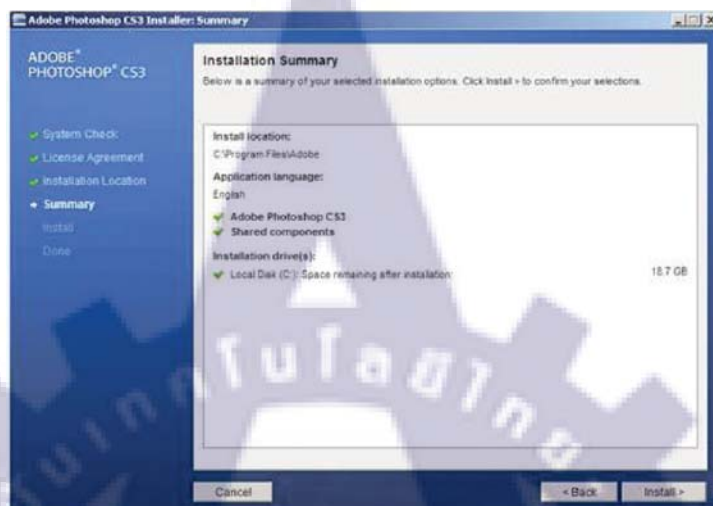
ภาพที่ ก.3 หน้าลิขสิทธิ์

4. โปรแกรมจะถามว่า จะติดตั้งที่ใครฟี่ไหน (ควรติดตั้งที่ใครฟี่ C :)เลือก ใครฟี่ C : คลิก Next เพื่อดำเนินการต่อ



ภาพที่ ก.4 เลือกใครฟี่ที่ต้องการติดตั้ง

5. โปรแกรมจะถามเพื่อยืนยันการติดตั้งอีกครั้ง คลิก Next เพื่อดำเนินการต่อ



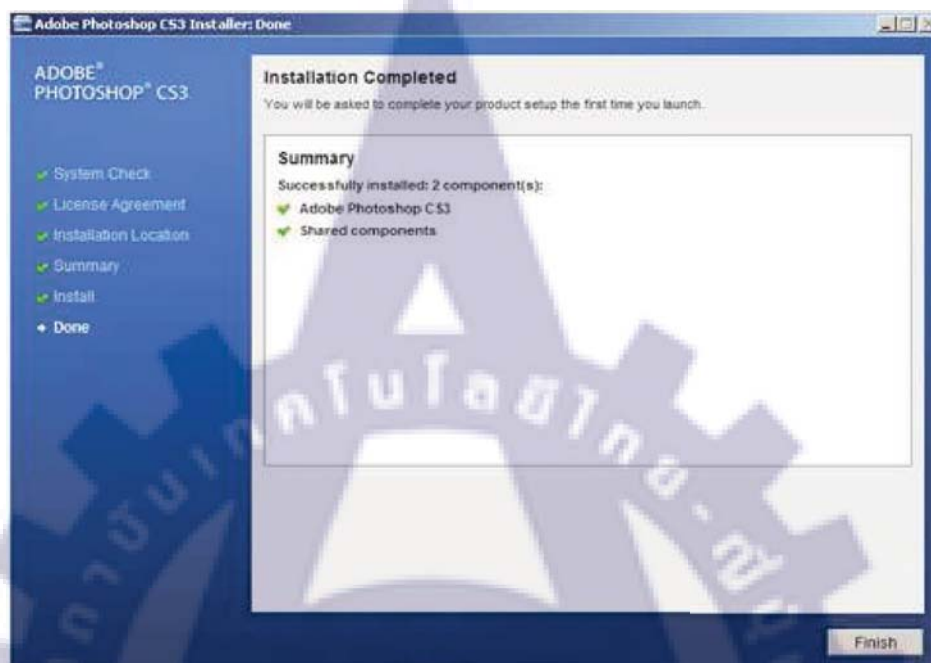
ภาพที่ ก.5 หน้ายืนยันการติดตั้ง

6. โปรแกรมจะเริ่มทำการติดตั้ง (ถัดลอกไฟล์ต่าง ๆ ลงในไดรฟ์ C :)



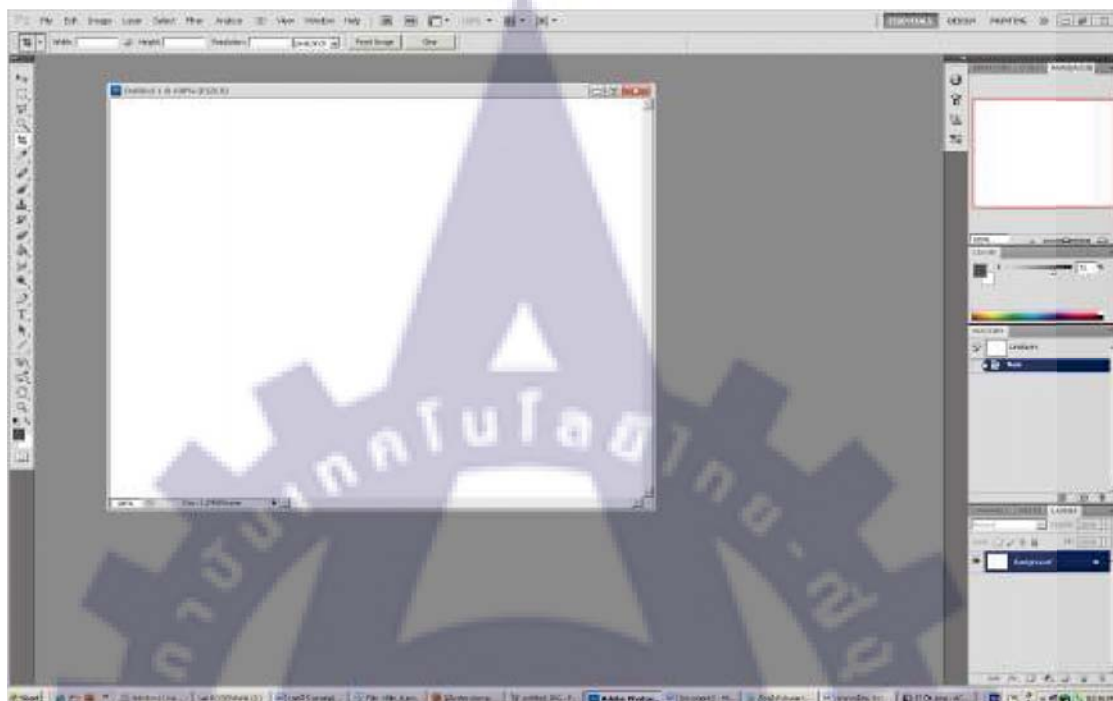
ภาพที่ ก.6 โปรแกรมทำการติดตั้งไฟล์

7. รอจนกว่าจะติดตั้งเสร็จ เมื่อติดตั้งเสร็จ โปรแกรมจะแจ้งว่า installation Completed ซึ่งแปลว่า ได้ทำการติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้วจากนั้นกด Finish



ภาพที่ ก.7 การติดตั้งเสร็จสิ้น

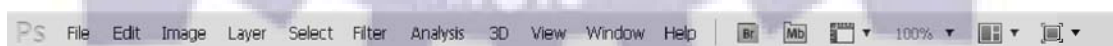
ส่วนประกอบของ Adobe Photoshop



ภาพที่ ก.8 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop

1. **Menu Bar** เป็นแถบที่รวบรวมคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรมเอาไว้ โดยแยกประเภทคำสั่งออกเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะการทำงานอย่างเช่น เมนู File มีหน้าที่จัดการไฟล์ เมนู Window จะรวบรวมคำสั่งทั้งหมดในการจัดการหน้าต่างโปรแกรมเอาไว้ เป็นต้น

Ctrl+O คือ การเปิดเมนูด้วยวิธีลัด Menu - File - Open แต่เปิดด้วยวิธีลัดคือ กดปุ่ม Ctrl พร้อมกับ O ก็สามารถเปิด ไฟล์ ที่ต้องการได้



ภาพที่ ก.9 ส่วนของ Menu Bar

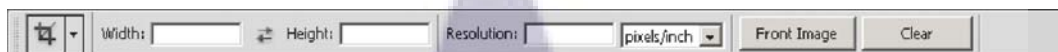
2. Toolbox เป็นกล่องเครื่องมือที่รวบรวมชุดเครื่องมือที่ โปรแกรม Photoshop เตรียมไว้ให้ใช้งาน เพื่อแก้ไข ตกแต่ง หรือสร้างชิ้นงานในลักษณะต่างๆ

เครื่องมือหรือคำสั่งที่เห็นใน Toolbox เป็นเครื่องมือที่มักจะถูกเรียกใช้งานบ่อยๆ โปรแกรม Photoshop จึงนำมาไว้ใน Toolbox เพื่อความสะดวกในการทำงานซึ่งนอกจากเครื่องมือเหล่านี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังมีคำสั่งที่ใช้ในการแก้ไข ตกแต่ง หรือสร้างชิ้นงานอีกมากมาย ซ่อนอยู่ตามเมนูต่างๆ ใน Menu Bar อย่างเช่น Filter ที่ภายในจะรวบรวมคำสั่งที่ใช้ในการสร้างเอฟเฟกต์ของรูปไว้มากมาย



ภาพที่ ก.10 ส่วนของ Toolbox

3. Option Bar เป็นพื้นที่ส่วนที่โปรแกรม Photoshop จะแสดงคุณสมบัติของเครื่องมือที่เราเลือกมาใช้งาน เพื่อให้เราปรับแต่งค่าของเครื่องมือนั้นให้เหมาะสมกับมากยิ่งขึ้น ดังนั้น สิ่งที่แสดงขึ้นมาที่ Option Bar จึงต่างกันไปตามคุณสมบัติของเครื่องมือแต่ละชนิด



ภาพที่ ก.11 ส่วนของ Option Bar

4. Palettes กลุ่มหน้าต่างเล็กๆ ที่มีหน้าที่การทำงานเฉพาะ ส่วนใหญ่แล้วจะช่วยเสริมการทำงาน และควบคุมรายละเอียดในด้านต่างๆของโปรแกรม อย่างเช่น พาเลท Swatches ใช้สำหรับเลือก หรือ กำหนดสี , พาเลท History ใช้จัดการข้อมูลการทำงานในขั้นตอนต่างๆ ที่ผ่านมา เป็นต้น

เราสามารถปิดพาเลทเก็บไปข้าง หรือเปิดพาเลทใหม่ขึ้นมาเพิ่มได้ โดยคลิก เมนู window รายชื่อของพาเลททั้งหมดจะปรากฏขึ้นมา พาเลทที่เปิดอยู่คือพาเลทที่มีเครื่องหมายถูกอยู่หน้าชื่อ ดังนั้น การเปิดพาเลทก็คือ การคลิกให้มีเครื่องหมายถูกหน้าชื่อพาเลทนั้นๆ ส่วนจะปิดก็เปลี่ยนเป็นคลิกให้เครื่องหมายถูกหายไป



ภาพที่ ก.12 ส่วนของ Palettes

5. **Canvas** พื้นที่ทำงาน หรือกระดานวาดภาพ ตรงนี้เป็นส่วนที่เราจะสร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมาทำงาน ตกแต่งชิ้นงาน หรือเปิดไฟล์รูปขึ้นมาแก้ไข



ภาพที่ ก.13 ส่วนของ Canvas

Adobe After Effect

วิธีติดตั้งโปรแกรม Adobe After Effect

ในตัวอย่างการติดตั้งนี้ได้นำเอาโปรแกรมของ Adobe CS3 Master Collection ซึ่งเสมือนชุดรวบรวมโปรแกรมที่มีทั้งหมดของ Adobe เพราะฉะนั้นนอกจากจะสามารถติดตั้งโปรแกรม After Effect ได้แล้ว ยังสามารถคลิกเลือกโปรแกรมอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Photoshop เป็นต้น

1. เมื่อใส่แผ่นโปรแกรม จะปรากฏดังรูป



ภาพที่ ก.14 ภาพหน้าจอหลังจากใส่แผ่น

2. กดปุ่ม Install Adobe จะปรากฏดังภาพ



ภาพที่ ก.15 ทำการโหลดตัวโปรแกรม

3. เป็นข้อตกลงในการใช้โปรแกรม ให้กด Accept เป็นการยอมรับ
 ในกรณีเกิดความผิดพลาดจะปรากฏดังรูป ซึ่งอาจหมายถึง มีการใช้โปรแกรมอื่นอยู่ หรือ อื่นๆ



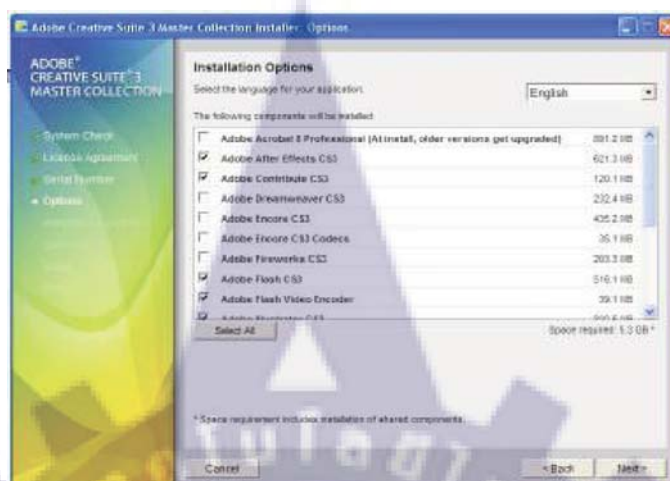
ภาพที่ ก.16 เตือนให้ปิดโปรแกรมอื่น

4. เป็นการใส่ ซีเรียล (Serial) หรือรหัสผ่านของผลิตภัณฑ์



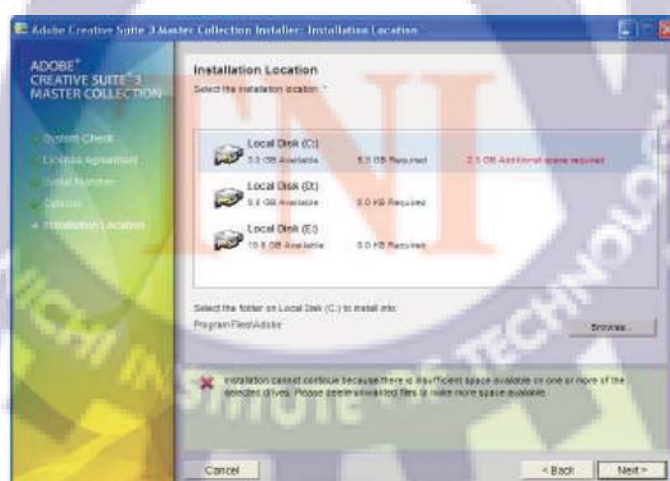
ภาพที่ ก.17 ใส่รหัสซีเรียล

5. เลือก โปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง คือ After Effect หรือสามารถเลือก Photoshop ได้ด้วย



ภาพที่ ก.18 เลือกโปรแกรมที่ต้องการติดตั้ง

6. เลือก ไดรฟ์ C เพื่อทำการติดตั้งโปรแกรม ข้อสังเกตต้องดูความจุ ของไดรฟ์ด้วย และ ที่สามารถติดตั้งได้ต้องมีค่า 1 GHz เป็นต้นไป



ภาพที่ ก.19 เลือกไดรฟ์ที่ต้องการติดตั้ง

7. กด Next จะเริ่มการทำงาน ติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ ก.20 ทำการติดตั้ง

8. กด OK เพื่อแสดงการยืนยันในการติดตั้งโปรแกรม



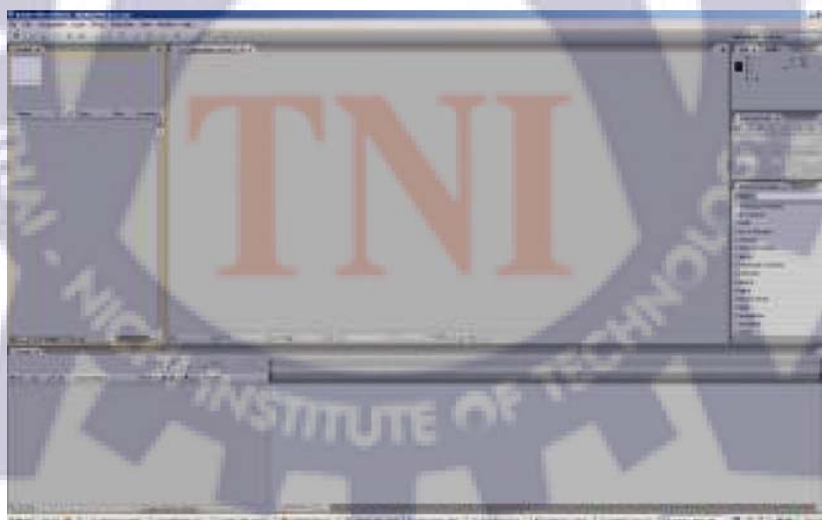
ภาพที่ ก.21 ยืนยันการติดตั้ง

9. การติดตั้งเสร็จสมบูรณ์ กด Finish



ภาพที่ ก.22 การติดตั้งเสร็จสิ้น

ส่วนประกอบของ Adobe After Effect



ภาพที่ ก.23 หน้าจอโปรแกรม Adobe After Effect

1. **Title Bar** แถบที่อยู่ทางด้านบนสุดของหน้าต่างโปรแกรมเพื่อใช้แสดงชื่อโปรแกรม Adobe After Effects CS3 และชื่อไฟล์ที่กำลังเปิดทำงานอยู่ในขณะนั้นและทางด้านขวามือของไคเติลบาร์ เป็นปุ่มควบคุมการย่อ - ขยายหรือปิดโปรแกรม



ภาพที่ ก.24 ส่วนของไคเติลบาร์

2. **Menu Bar** เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดล่างต่อจากไคเติลบาร์ ซึ่งเป็นที่เก็บคำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของ คำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับ แต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมีรายการคำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนูดัง รายการต่อไปนี้

2.1 เมนู File เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานทางด้านไฟล์ทั้งไฟล์วิดีโอและไฟล์ภาพ เช่น การบันทึกไฟล์ การเปิดไฟล์ เป็นต้น

2.2 เมนู Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งแก้ไขไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอ

2.3 เมนู Composition เป็นคำสั่งเกี่ยวกับเทคนิคต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.4 เมนู Layer เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดเลเยอร์ต่างๆ

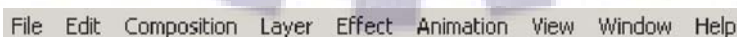
2.5 เมนู Effect เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการ effect ต่างๆ

2.6 เมนู Animation เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการกำหนดการเคลื่อนไหวของไฟล์ต่างๆ

2.7 เมนู View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการดูมุมมองของไฟล์ตลอดจนการย่อ-ขยาย ไฟล์

2.8 เมนู Window เป็นคำสั่งที่รวบรวมการเรียกใช้ Palette เพื่อให้สะดวกต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

2.9 เมนู Help เป็นคำสั่งที่รวบรวมการช่วยเหลือและแนะนำการใช้โปรแกรม Adobe After Effect CS3



ภาพที่ ก.25 ส่วนของเมนูบาร์

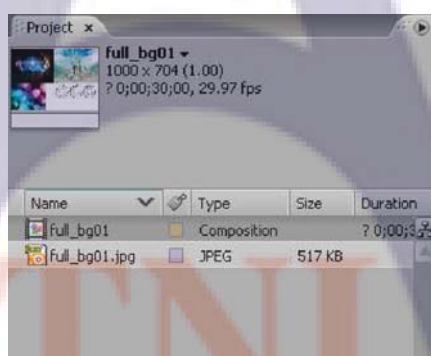
3. Toolbox เป็นที่จัดเก็บกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เครื่องมือเหล่านี้มีหลากหลายประเภทดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือบางตัวซ้อน เอาไว้ซึ่งสังเกตได้ว่าหากเครื่องมือใดมีปุ่มสามเหลี่ยมสีคำอยู่ทางด้านขวา ล่างแสดงว่ายังมีเครื่องมืออื่นซ่อนอยู่อีก



ภาพที่ ก.26 ส่วนของกล่องเครื่องมือ

4. Palette เป็นไดอะล็อกซ์ประเภทหนึ่งที่ใช้เลือกรายละเอียดสำหรับการทำงานต่างๆ ในโปรแกรมควบคู่กับคำสั่งและเครื่องมือ

5. Project เป็นที่สำหรับเก็บ Footage ต่างๆที่เราทำงานไว้ โดยเราจะต้อง import ไฟล์เข้ามา ก่อน (คลิกขวา แล้ว import footage)



ภาพที่ ก.27 ส่วนของ Project

6. **Effect** ในการทำงาน เอฟเฟ็คเป็นสิ่งที่ไม่ได้ (สำหรับ ver ต่ำกว่านี้ หน้าต่าง effect จะเรียกได้ในหมวด Window)



ภาพที่ ก.28 ส่วนของ Effect

7. **Composition** คือพื้นที่ที่เราทำงานอยู่ จะแสดงออกมาบริเวณนี้



ภาพที่ ก.29 ส่วนของ Composition

8. Time Control ใช้กด play โดยจะมีสองแบบ

8.1 ปุ่ม > ธรรมดา จะเพลย์แบบปกติ(ค่อนข้างช้า และไม่ได้เวลาจริง)

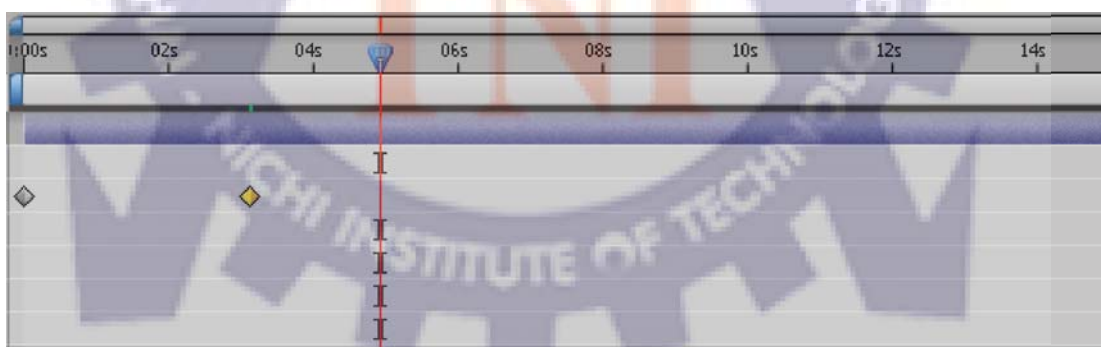
8.2 ปุ่ม > ทางขวาสุด จะเพลย์โดยการเรนเดอร์เก็บไว้ก่อนแล้วแสดงออกมา ซึ่งจะเป็นเวลาจริงและมีเสียง

9. Layer โปรแกรมนี้ใช้การทำงานในรูปแบบเลเยอร์ Footage จะเรียงกันภายใน Composite เป็นรูปแบบของ Layer โดยแต่ละเลเยอร์ จะสามารถปรับค่าต่างๆได้ เช่น ตำแหน่ง ความเอียง ขนาด ค่าความใส



ภาพที่ ก.30 ส่วนของ Layer

10. timeline คือส่วนที่บอกเวลาที่เราทำงานเวลาไหน และเราจะกำหนดคีย์เฟรมตรงไหน



ภาพที่ ก.31 ส่วนของ timeline

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นางสาวปาวดี สุขแปดริ้ว
วัน เดือน ปีเกิด	26 เมษายน 2533
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2542 โรงเรียนอนุบาลสามแสนฯ
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2545 โรงเรียนสามแสนวิทยาลัย
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2551 สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
ทุนการศึกษา	ทุนการศึกษาของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล
ประวัติการฝึกอบรม	- ไม่มี -
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	- ไม่มี -