

KDS 2021

KNOWLEDGE AND DIGITAL SOCIETY

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่
“สังคมความรู้และดิจิทัล”

THE 6TH NATIONAL AND INTERNATIONAL CONFERENCE
IN KNOWLEDGE AND DIGITAL SOCIETY : 2021

6

JS



May 26-27, 2021

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY, PATTANI CAMPUS



**The 6th National and International Conference in
Knowledge and Digital Society: 2021**

May 26-27, 2021
via ZOOM Cloud Meetings

Edited by:

Muazzan Binsaleh
Muhammadsuhaimee Yanya
Wannisa Matcha

Editorial Board:

Hamdia Mudor
Kittisak Prachumtong
Muazzan Binsaleh
Muhammadsuhaimee Yanya
Sakiroh Yaena Benharoon
Sumpunt Khongmark
Wannisa Matcha

Cover Design and Layout:

Kewabhorn Sangkhamart

Published by:

Faculty of Communication Sciences,
Prince of Songkla University,
Pattani, Thailand

© in this edition Faculty of Communication Sciences, Prince of Songkla University,
2021

© in the individual contributions is retained by authors

ISBN :

Printed in Thailand

National Library of Thailand Cataloging in Publication Data

Muazzan Binsaleh, Muhammadsuhaimee Yanya and Wannisa Matcha (Eds.)

The 6th National and International Conference in Knowledge and Digital Society: 2021
Pattani: Faculty of Communication Sciences, Prince of Songkla University, Pattani
Campus, 2021

..... pages

1. Thailand 2. Pattani 3. Knowledge 4. Digital

ISBN :

Published by:

Faculty of Communication Sciences,
Prince of Songkla University, Pattani Campus
181 Charoenpradit Road, Rusamilae, Muang,
Pattani, 94000 Thailand
Tel./Fax. (66)73 349 692
kds.psu2021@gmail.com
wannisa.maldpsu.ac.th

The 6th National and International Conference in Knowledge and Digital Society: 2021 (KDS 2021) is supported by Faculty of Communication Sciences, Faculty of Humanities and Social Sciences, Prince of Songkla University; College of Arts Media and Technology, Chiang Mai University; School of Digital Media, Sripatum University; Faculty of Information and Communication Technology, Silpakorn University; School of Information Technology, Mae Fah Luang University.

ดิจิทัลคอนเทนต์ / Digital Content	302
กระบวนการสร้างสรรค์วีดิทัศน์นำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน วรากร ไร่เทียนวงศ์	303
การพัฒนาเว็บไซต์แกลเลอรีและศิลปิน ชาติชาย กอจิตตวงมีจ และกรรียงไทร กงกะนิพนธ์	312
กระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษด้านภาพในภาพยนตร์โฆษณาเรื่องคำพิชิต เปรมวดี วิจิตรวิบูล	324
องค์ประกอบในการสร้างสรรค์วีดิโอเกมที่ดี ศิตาพิภร์ ธรณ์วิวัฒน์ภาคย์	337
การออกแบบกราฟิกสำหรับเกมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองน่าน ณัฐกมล กฤษสุวรรณ	351
การออกแบบสื่อภาพเคลื่อนไหว Motion Infographic เรื่อง รู้เท่าทันโรคติดเชื้ออุบัติใหม่ หมิ่นสะ เบ็ญจรัตน์ และศุภราภรณ์ ทวนน้อย	365
การสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ "พันธกิจแห่งจิต" ภาณุวัฒน์ สิกขิโชค	375
กิจกรรมและการมีส่วนร่วมในงานจิตรกรรม วาดด้วยรัก กักตักด้วยใจ วิชัย โยธางค์	388
การออกแบบลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรขาคณิตอิสลาม เพื่อประยุกต์ใช้บนผลิตภัณฑ์ อาอีซา: คีอรี: และทำฮิร: เกิดทิพย์	399
นวัตกรรมการสื่อสารและการหลอมรวมสื่อ / Innovation Communication and Media Convergence	410
การศึกษาการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้สู่ประชาชนของ สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดสงขลา วงศ์นิตี สุธีระวัฒนกุล และสาทิรา: แยมมา เบ็ญจอรุณ	411
กลยุทธ์และสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์การเลือกตั้งสมาชิกสภาเทศบาลและ นายกเทศมนตรีเมืองนราธิวาส ปี พ.ศ. 2564 พิทวัส แก้วหนู และสาทิรา: แยมมา เบ็ญจอรุณ	422
รูปแบบรายการและความนิยมของรายการสตรีมเกม กรณีศึกษา : แชนแนล HEARTROCKER อัมพอล มะหะมัด, อรธัมภา เฟ่งบุญ, กิณท์อนุช บุญสนอง และสมัชชา นิลนิพนธ์	434

<p>การสร้างมูลค่าให้กับเสื้อวงรีอผ่านกระบวนการสร้างเรื่องราว ณัชชา เพ็ชรสุวรรณ, อมรเทพ วรรณศรี และสมัชชา นิลนิคม</p>	446
<p>การศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดของผู้บริโภค ร้านค้าแฟรนไชส์ระหว่าง Franchise และ Non-franchise ในอำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี บุรฉัยยู ชารี, อธิศา สาเดะ และฮับเตีย บุคอ</p>	460
<p>การศึกษาเปรียบเทียบส่วนผสมทางการตลาด (7Ps) ของบริษัทให้บริการขนส่งพัสดุในมุมมอง ของผู้ขายสินค้าออนไลน์ในจังหวัดปัตตานี ณิชาธิย์ ไชยลาภ, ศาตนิมภ์ มาสิก และฮับเตีย บุคอ</p>	472
<p>การศึกษาปัจจัยในการเลือกซื้อเสื้อผ้ามือสองผ่านสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้ที่มีประสบการณ์ ในการเลือกซื้อเสื้อผ้ามือสอง อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี กุลณัฐริตา เล็กกุล, นามูฮา สาละ, นิฮับะฮ์ เปาะฮ์ และฮับเตีย บุคอ</p>	488
<p>การศึกษาเรื่องกลยุทธ์การสื่อสารทางการเมืองของกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ รณวัฒน์ ชาวพรทิพย์, สุริยาณี ตอเสาะ, นิมีสมิริม มะกา และกุสุมา ฤทธิใหญ่</p>	499
<p>พฤติกรรมการใช้งานยูทูปและผลกระทบต่อผู้สูงอายุในจังหวัดปัตตานี ธิดารัตน์ มอห์หมัด, ฮาบีฟ สามะ และกุสุมา ฤทธิใหญ่</p>	509
<p>การศึกษาการให้บริการลูกค้าที่มีความสมดุลระหว่างการบริการดิจิทัลกับมนุษย์ ที่ส่งผลถึงความพึงพอใจและความผูกพันของลูกค้า พรพรรณ เขยจิตร, กัทรสุดา อุปกัมภ์, พิมพ์ประภา พาสพ่าย และอภิญญา อิงอาจ</p>	518
<p>บทความระดับนานาชาติ / International Conference Articles</p>	534
<p>Machine Learning based Methods for Classification of Patients with Dementia Risk Yanawut Chaiyo and Punnarumol Temdee</p>	536
<p>The Development of an Application to Allocate the Caretakers Areena Leenud, Saniya Binsaleh and Wannisa Matcha</p>	540
<p>Mobile Application for Personalized Sugar Consumption In Thai Teenager Niti Natephakdee, Supansa Chaising and Punnarumol Temdee</p>	545
<p>School bus management system for Amanahsak School Anwa Dosoh, Saniya Binsaleh and Muazzan Binsaleh</p>	551
<p>Serious Body Balance Measurement and Game using Wii Balance Board Surapong Utama, Vattiya Jarunakarint and Worasak Rueangsirarak</p>	560
<p>Adaptive Phased Array Antenna for IoT Applications Teeravisit Lachapansaeng</p>	566

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ / Programme Committee คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาทักษะ

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล วุฒิกุลารณ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิชาติ หาญชาญชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราวิทย์ ญาณจินดา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีราพร แซ่ห้าว
ดร.อรุณ คุณเวท
ดร. นก คงดี
ดร.ภูติบัณฑิต สิงห์คำฟู
อาจารย์ปริญญา สุวรรณศรีคำ

มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิลุบล คุรุบรรจงจิตต์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภกานต์ จินทร์เสวีวิทยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวิศุทธิ์ เลาะห์เพ็ญแสง
ดร.บรรพพงษ์ ไบแก้ว
ดร.วงกต ศิริมาศทอง
ดร.มาหะมะ เซะมากอ
ดร.เกศิยา สิงห์พันธ์
ดร.พุกกี พุดจรัส
ดร.ศิริชัย เหมรุ่งโรจน์
ดร.วราสิณณ์ ช้องคารากุล
ดร.วรสักดิ์ เรืองศิริภักดิ์
ดร.สุนทรีนทร์ นุภาพ
อาจารย์ณรงค์ ชัยวุฒิ
อาจารย์นันทวรรณ ธงสีบสอง
อาจารย์ทิว หงส์ทอง

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

รองศาสตราจารย์ ดร.สุภิม ยุระรัช
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกมล กฤษสุวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุวัฒน์ สิทธิโชค
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิบจับดวงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มาสวีย์ มาศดิศรโชติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิชัย ไยธวงษ์
ดร.สุรัชย์ ทองแก้ว

Chiang Mai University

Assoc. Prof. Dr. Ratapol Wudhikarn
Asst. Prof. Dr. Atichart Harnchamchai
Asst. Prof. Dr. Jirawit Yanchinda
Asst. Prof. Dr. Teeraporn Saeheaw
Dr. Arus Kunkhet
Dr. Nop Kongdee
Dr. Phudinun Singkhamfu
Parinya Suwansrikham

Mae Fah Luang University

Asst. Prof. Dr. Nilubon Urubanjerdjit
Asst. Prof. Dr. Suppakarn Chansareewittaya
Asst. Prof. Dr. Teeravisit Laohapensaeng
Dr. Banphot Nobaew
Dr. Khwunta Kirimasthong
Dr. Mahamah Sebakor
Dr. Pattariya Singpant
Dr. Pruet Putjorn
Dr. Sirichai Hemrungrote
Dr. Waralak Chongdarakul
Dr. Worasak Rueangsirarak
Dr. Soontarin Nupap
Narong Chaiwut
Nontawat Thongsibsong
Tew Hongthong

Sripatum University

Assoc. Prof. Dr. Subin Yurarach
Asst. Prof. Dr. Nattakamol Toongsuwan
Asst. Prof. Dr. Panuwat Sitheechoke
Asst. Prof. Dr. Sirinthorn Sinjindawong
Asst. Prof. Dr. Waraporn Thaima
Asst. Prof. Masawee Masdisornchote
Asst. Prof. Wichai Yothawong
Dr. Surachai Tongkaeo

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิญา อิงอาจ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐ์ กะสินพะเหติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร กาญจนภูมิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัทรานิษฐ์ หุมนริภิกษย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฐิตินา พงมาพิทักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริบ เจียจันทร์พงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชาติน้ำฟ้าพิช
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรพรรณ เขยจิตร
ดร.วิษระ จิระจิตกาลกิจ
ดร.บรภัทร กิจจาณัญชา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รองศาสตราจารย์สิทธิกร เทพสุวรรณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา กูใหญ่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสิษฐภักดี งามกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณวรรณ นิ่มเนี่ยว
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฮัมเดีย มุดอ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์จาริยา อรรถอนุชิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาภิระ ทยานา เบ็ญอรุณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุนาท ทองสองยอด
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาหามาน หนัดเจริญ
ดร.กฤษดี พ่วงรอด
ดร.กิตติพงษ์ ช่างลอยเลื่อน
ดร.กำเธร เกิดทิพย์
ดร.ชนกิตต์ ธนะสุข
ดร.ชนันท์ เจ๊ะอารม
ดร.บุฮิสซัล นิลเสละ
ดร.บุฮานิดสูไฮบี ยานบยา
ดร.รณวิตร ขุนทอง
ดร.ศรียา นิลเสละ
ดร.สินพันธ์ คงมาก
ดร.วรรณิศา มีจวา
อาจารย์จรุงวิทย์ บุญเพิ่ม
อาจารย์ฐิตินา เทพญา
อาจารย์สมิษา นิลมีกัน
อาจารย์อันคูลอาฮิส อันคูลวาฮิน

บริษัท ซินเนอร์ยี เอ็นจิเนียริ่ง โซลูชั่น จำกัด
นายอินรอน สมะมี

Silpakorn University

Asst. Prof. Dr. Apinya Ingard
Asst. Prof. Dr. Kanpat Kalumpahaiti
Asst. Prof. Dr. Nathaporn Karnjanapoomi
Asst. Prof. Dr. Waraiak Wongdoiwang Siricharoen
Asst. Prof. Patarapan Roonrukwit
Asst. Prof. Titiya Pojanapitak
Asst. Prof. Arin Jiajangpong
Asst. Prof. Somsak Chertnamphet
Asst. Prof. Pomphan Sheoychitra
Dr. Vachara Jirathikarnkij
Dr. Boriphat Kitjabancha

Prince of Songkla University

Assoc. Prof. Sittikorn Tapsuwan
Asst. Prof. Dr. Kusuma Kooyai
Asst. Prof. Dr. Walakkamol Changkamol
Asst. Prof. Dr. Aruneewan Buaniaw
Asst. Prof. Dr. Hamdia Mudor
Asst. Prof. Jareey Arttanuchit
Asst. Prof. Sakiroh Yaena Benharoon
Asst. Prof. Suwanat Tongsongyod
Asst. Prof. Ahmarn Mudcharoen
Dr. Kritsadee Phuangrod
Dr. Kittiphong Sengloiluean
Dr. Kamtorn Kerdthip
Dr. Chanakit Thanasuk
Dr. Zamree Che-arom
Dr. Muazzan Binsaleh
Dr. Muhammadsuhaimee Yanya
Dr. Romchat Khuntong
Dr. Sariya Binsaleh
Dr. Sumpunt Khongmark
Dr. Wannisa Matcha
Jarungwit Boonperm
Thitima Theppaya
Samatcha Nilaphatama
Abdulaziz Abdulwahab

Synergy Engineering Solutions Co., Ltd.
Imron Samani

กระบวนการสร้างสรรค์วีดีโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

A Process of Making a Cartoon Animated Wedding Video Presentation

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรากร ใช้เทียมวงศ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

warakom.ch@spu.ac.th

บทคัดย่อ: แอนิเมชันจัดเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว (Active Media) ที่มีการเล่าเรื่องด้วยภาพในรูปแบบการสื่อสารแบบทางเดียว โดยสื่อเปรียบเสมือนผู้เล่าเรื่องทั้งหมดให้ผู้ชมรับรู้เพียงฝ่ายเดียว เมื่อสร้างสรรค์วีดีโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบแอนิเมชัน ควรใช้โครงสร้างบท 3 องก์ (Three-act Structure) และโครงเรื่อง (Plot) เล่าเรื่องอย่างมีลำดับขั้นตอนและถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้อย่างครบถ้วน ก่อนที่จะถ่ายทอดเรื่องราวจากบทออกมาเป็นภาพลวดลายรีบอร์ด ประกอบกับการเลือกใช้วิธีออกแบบตัวละครตัวละครแบบการ์ตูน SD หรือ Super-deformed เพื่อสร้างตัวละครคู่บ่าวสาวที่ดูเหมือนเด็กน่ารักทำให้ผู้ชมชื่นชอบได้เป็นพิเศษ หลังจากนั้นนำตัวละครทั้งคู่มาสรางภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติที่มีชีวิตชีวาด้วยทฤษฎีแอนิเมชันและนำภาพทั้งหมดไปเรียงในซอฟต์แวร์ชันภาพพร้อมกับใส่เสียง จึงจะได้ผลงานวีดีโอที่เสร็จสมบูรณ์ แต่อย่างไรก็ตามกระบวนการที่ได้นำเสนอในบทความนี้เป็นเพียงหนึ่งในวิธีการสร้างผลงานแอนิเมชันที่หลากหลาย ซึ่งผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกไปประยุกต์ใช้กับทฤษฎีและหลักการได้ตามความเหมาะสมโดยอาศัยผลงานชิ้นนี้เป็นแนวทางในการทำงาน

คำสำคัญ: แอนิเมชัน การเล่าเรื่องด้วยภาพ วีดีโอนำเสนอ ตัวละครแบบการ์ตูน

Abstract: Animation is another form of active media telling the story to the audiences with one-way communication in which the media acts as a narrator. When creating a script for a cartoon animated wedding video presentation should use the three-act structure and plot to tell the entire story in a sequence and convey the messages from the creators to the audience. Then the script was interpreted from written language to visual language in a form of a storyboard. The character design of the bride and the groom were designed in an SD (Super-deformed) style, which makes them look adorable as a couple of cute little children to the audiences. Both of the characters were animated and brought to life in 2D animation using the principles of animation. After an animation was finished, all of the 2D images were composited together mixed with the song in the compositing software, and render the complete video out. However, the process presented in this article is one of the various methods of animation making. The creators can select the proper method and apply the appropriate theories and principles to their production following this study as a guideline.

Keywords: Animation, Visual Storytelling, Video Presentation, Cartoon Character

บทนำ

สื่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Active Media) เป็นสื่อหนึ่งในสื่อประเภทหลักที่ใช้ในการเล่าเรื่องด้วยภาพตามที่ Caputo และ Steranko (2003) ได้จำแนกไว้ในหนังสือเรื่อง Visual Storytelling: the Art and Technique ซึ่งสื่อประเภทนี้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางภาพเคลื่อนไหวโดยอาศัยเทคนิคและเครื่องมือที่ทันสมัยในการสร้างสื่อที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ทั้งภาพและเสียงพร้อมกัน เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชัน มัลติมีเดีย อินเทอร์แอกทีฟเกม นอกจากนี้สื่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Active Media) ยังถูกแบ่งแยกย่อยออกได้เป็นอีก 2 ประเภทตามประสบการณ์การรับชมสื่อของผู้ชม ได้แก่ สื่อที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) และสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) สื่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวที่มีการสื่อสารแบบทางเดียว (Linear Media) เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชันละครโทรทัศน์ มีความแตกต่างในแง่ของประสบการณ์การรับชมจากสื่อที่มีการสื่อสารแบบสองทางในรูปแบบของสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ที่เปิดโอกาสให้เกิดการโต้ตอบซึ่งกันและกันระหว่างผู้ชมกับสื่อ โดยผู้ชมสื่อที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) เป็นผู้รับสารที่ไม่มีส่วนร่วมในการดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่อง ในขณะที่สื่อเปรียบเสมือนผู้เล่าเรื่องทั้งหมดให้ผู้ชมรับรู้เพียงฝ่ายเดียว (Caputo, Steranko, & Ellison, 2003)

เมื่อเกิดการเปลี่ยนผ่านจากยุคอนาล็อกเข้าสู่ยุคดิจิทัลในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 (Castells, 2009 : 45-50) อันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สื่อดิจิทัลที่ทันสมัยและมีการนำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวทั้งสื่อที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) และสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ถูกนำมาใช้งานมากขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปทั้งด้านการให้ความรู้ ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ และด้านการสร้างความน่าเชื่อถือ รวมถึงด้านการสร้างความบันเทิง (Superdream, 2021) เราสามารถพบเห็นการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแก่ผู้ชมไปพร้อมกันกับการเล่าเรื่องผ่านตัวละครแบบการ์ตูนได้ในหลากหลายวาระโอกาส ซึ่งงานแต่งงานเป็นหนึ่งในวาระสำคัญเหล่านั้นที่การ์ตูนแอนิเมชันมักจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อใช้เป็นวีดิโอนำเสนอสำหรับบอกเล่าเรื่องราวความรักของคู่บ่าวสาว สร้างความประทับใจและความบันเทิงให้แก่ผู้ชมที่เข้าร่วมพิธีฉลองมงคลสมรส จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นนี้ที่ต้องอาศัยกระบวนการออกแบบและการผลิตที่ใช้องค์วิธีในการเล่าเรื่องด้วยภาพสำหรับสื่อที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) โดยคำนึงถึงการสร้างประสบการณ์การรับชมของผู้ชมให้สามารถรับรู้เรื่องราวและตีความสารที่ได้รับให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันกับที่คู่บ่าวสาวต้องการนำเสนอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพสำหรับสื่อที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและการผลิตวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างผลงานวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นนี้สามารถแบ่งขั้นตอนในการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนตามลำดับ ได้แก่ การหาและรวบรวมข้อมูล การร่างภาพต้นแบบ และการสร้างสรรค์ผลงาน

การหาและรวบรวมข้อมูล

กรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบทและการเล่าเรื่องด้วยภาพซึ่งเป็นขั้นตอนแรกเริ่มของกระบวนการผลิตที่มีมาจากการองค์ความรู้ด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้ เช่นเดียวกันทั้งโครงสร้างบทภาพยนตร์แบบ 3 องก์ (Three-act Structure) และประเภทของโครงเรื่อง (Plot) ที่ใช้เล่าเรื่อง

รักสถานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547) ได้อธิบายถึงรายละเอียดขององค์ประกอบของโครงสร้างบทภาพยนตร์ 3 องก์ (Three-act Structure) แต่ละองก์ ได้แก่ องก์ 1 การเปิดเรื่อง องก์ 2 ความขัดแย้งหรือเผชิญหน้า และองก์ 3 การคลี่คลายปัญหา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) องก์ 1 การเปิดเรื่อง (Beginning) เป็นส่วนแรกของการเริ่มต้นเรื่องทำหน้าที่ปูพื้นเรื่อง แนะนำตัวละครให้ผู้ชมรู้จัก ต้องมีการดำเนินเรื่องให้กระชับ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสนใจติดตามไปสู่จุดหักเหหลักจุดแรกของเรื่องที่น่าไปสู่ข้อขัดแย้งและอุปสรรคที่จะเกิดตามมาในองก์ต่อไป

2) องก์ 2 ความขัดแย้งหรือเผชิญหน้า (Middle) เป็นส่วนของเนื้อเรื่องตอนกลางเรื่อง ที่ตัวละครหลักต้องมีการเผชิญหน้ากับอุปสรรคและข้อขัดแย้งที่ต้องการแก้ไขและเอาชนะหรืออาจพ่ายแพ้

3) องก์ 3 การคลี่คลายปัญหา (Ending) หรือตอนจบของเรื่องที่มีการเล่าถึงปัญหาว่าได้รับการแก้ไขหรือคลี่คลายด้วยวิธีการใด และทำอย่างไร ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของการเล่าเรื่องในช่วงนี้



รูปที่ 1 ภาพแผนภูมิแสดงการพัฒนาของเรื่องราวตั้งแต่องก์ 1 ตอนเริ่มต้นเรื่อง (Beginning) องก์ 2 ตอนกลางเรื่อง (Middle) ไปจนถึงองก์ 3 ตอนจบเรื่อง (Ending) (ที่มา : <http://www.storyboardthat.com/articles/education/plot-diagram>)

สำหรับหลักการเกี่ยวกับการเขียนบทนั้น นิวัฒน์ ศรีสัมพันธ์ (2552) ได้แบ่งประเภทของโครงเรื่อง (Plot) ที่นิยมใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวสำหรับภาพยนตร์ไว้ทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่

1) Arch Plot มีรูปแบบการดำเนินเรื่องตามลำดับเวลาตั้งแต่ตอนเริ่มต้นเรื่องจนจบเรื่อง (Ending) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ทั้งหมดสามารถอธิบายได้ตามหลักความเป็นจริงอย่างเป็นเหตุเป็นผล

2) Mini Plot ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบย้อนหลัง (Flash Back) เพื่อเปิดเผยตอนจบหรือบทสรุปของเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ตั้งแต่องก์ 1 ทำให้ผู้ชมไม่ต้องคาดเดาถึงผลลัพธ์ แต่มุ่งเน้นไปที่การติดตามหาสาเหตุที่เป็นที่มาของตอนจบ

3) Anti Plot มีการดำเนินเรื่องราวที่มุ่งเน้นในการสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม ด้วยการสร้างความประหลาดใจให้ผู้ชมอยู่ตลอดเวลา จึงมีการเล่าเรื่องที่ไม่สมเหตุสมผลไม่เรียงตามลำดับเวลา และขาดความสมจริง

นอกจากนี้ในขั้นตอนของการเล่าเรื่องด้วยภาพเราต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญเกี่ยวกับการวาดสตอรี่บอร์ดตามที่ Begleiter (2010) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญเกี่ยวกับการเล่าเรื่องด้วยภาพทั้งหมด 5 องค์ประกอบในหนังสือเรื่อง From word to image-2nd edition: Storyboarding and the filmmaking process ดังนี้

1. ขนาดภาพ (Scale) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างกรอบภาพ (Frame) กับวัตถุที่ต้องการจะนำเสนอให้อยู่ในกรอบภาพ ซึ่งจะกำหนดให้อยู่ในกรอบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีสัดส่วนตามขนาดของหน้าจอ
2. มุมมอง (Angle) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งของกล้องกับวัตถุที่อยู่ในโฟกัสของกล้อง มุมกล้องจะอธิบายถึงตำแหน่งของกล้องด้วยการระบุความสูงและตำแหน่งในระนาบแนวนอน
3. การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) คือ การเคลื่อนไหวของกล้องภายในฉาก มีตั้งแต่การเคลื่อนในระดับเล็กน้อย เช่น การเอียงกล้องขึ้นช้าๆ เพื่อจับภาพใบหน้านักแสดงให้อยู่ตรงกลางเฟรม หรือการเคลื่อนกล้องด้วยเครื่อนอย่างรวดเร็วเพื่อเก็บภาพจากมุมสูง
4. การวางตำแหน่งตัวละคร (Character Blocking) คือ ตำแหน่งและทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงและวัตถุที่อยู่ในฉาก รวมถึงการเข้าออกจากเฟรมของนักแสดง การเคลื่อนที่ของยานพาหนะ หรือสิ่งของอื่นที่มีผลกระทบต่อความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องในแต่ละช่วง
5. บทพูด (Dialogue or Action) คือ เสียงพูดของตัวละคร ซึ่งบางครั้งการใช้ภาพเล่าเรื่องเพียงอย่างเดียวไม่สามารถสื่อถึงการลำดับภาพหรือท่าทางของตัวละครได้ชัดเจนพอ ดังนั้นการเสริมบทพูดจึงสามารถช่วยให้การเล่าเรื่องมีประสิทธิภาพมากขึ้น และอาจจะลดจำนวนภาพที่ใช้เพื่อเล่าเรื่องน้อยลงอีกด้วย

วิธีการออกแบบตัวละครซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญสำหรับการผลิตแอนิเมชันนั้นสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้และความต้องการของลูกค้า ถ้าหากต้องการตัวละครที่มีความน่ารัก การออกแบบตัวละครให้มีลักษณะรูปร่างหน้าตาเหมือนเด็กทารก หัวมีขนาดใหญ่กว่าตัว หน้ากลม ตาโต จมูกและปากเล็ก ซึ่งดูแตกต่างจากตัวละครขนาดปกติ จะทำให้ตัวละครเหล่านั้นมีความน่ารักน่าเอ็นดูเป็นพิเศษในสายตาคนทั่วไป (Glocker, et al. 2009) สอดคล้องกับการออกแบบตัวละครแบบ SD หรือ Super-deformed ของญี่ปุ่นที่ใช้การออกแบบตัวละครด้วยการย่อส่วนรูปร่างของตัวละครจากสัดส่วนคนจริงลงมาเหลือขนาดเพียงครึ่งเดียว (Sato, 2004) โดยปรับลดสัดส่วนของตัวการ์ตูนขนาดปกติที่มีอัตราส่วนตัวต่อหัวที่ 7:1 หรือ 6:1 ลงเหลือเพียง 4:1 หรือ 3:1 หลังจากนั้นจึงลดทอนรายละเอียดของตัวการ์ตูนด้วยการใช้เส้นให้น้อยลง สำหรับใบหน้าให้ตัดจมูกออก ปรับขนาดตาให้โตขึ้น เพิ่มขนาดปาก นอกจากนี้ยังมีตัวละครแบบ SD ที่มีการย่อส่วนลดอัตราส่วนของขนาดตัวการ์ตูนจากขนาดปกติลงเหลืออัตราส่วนเพียง 2.5:1 หรือ 2:1 อีกด้วย (Go Office, 2004)

ในกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติต้องอาศัยทฤษฎีเกี่ยวกับแอนิเมชันทั้ง 12 ข้อหรือ 12 Principles of Animation อันเป็นหลักการสำคัญที่แฟรงค์ โทมัส (Frank Thomas) และ ออลลี จอห์นสัน (Ollie Johnston) ศิลปินผู้สร้างแอนิเมชันแบบ 2 มิติยุคบุกเบิกของวอลต์ ดิสนีย์ ได้นำเสนอไว้ในหนังสือ The Illusion of Life: Disney Animation ผู้สร้างแอนิเมชันแบบ 2 มิติจะนำทฤษฎีแอนิเมชันทั้ง 12 ข้อนี้มาใช้ในการผลิตภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครที่สามารถสะท้อนบุคลิก ลักษณะนิสัย และแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีชีวิตชีวา โดยเฉพาะหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยวิธีการโพสทูโพส (Pose to Pose) ซึ่งหลักการข้อนี้มีพื้นฐานมาจากเทคนิคการวาดภาพ สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบดั้งเดิมที่มีการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ของตัวละครในภาพวาดจากภาพแรกไปถึงภาพสุดท้าย ด้วยการกำหนดท่าทางของตัวละครในภาพแรกและภาพสุดท้ายอย่างชัดเจนขึ้นมาก่อนตั้งแต่แรก โดยภาพแรกและภาพสุดท้ายนั้นเรียกว่า ภาพหลัก หรือ Key Frame

แล้วจึงวาดภาพที่อยู่ระหว่างภาพหลัก หรือ In-between Frame ต่อให้ครบจนภาพทั้งหมดกลายเป็นชุดภาพต่อเนื่องเรียงกัน
เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพที่เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์

การร่างภาพต้นแบบ

การสร้างสรรคผลงานวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันมีกระบวนการทำงาน
สร้างสรรค์ในขั้นตอนการร่างภาพต้นแบบที่สามารถเปรียบได้กับขั้นตอนการเตรียมการผลิตของแอนิเมชัน (Animation Pre-
production) จากการศึกษากรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร การเขียนบท และการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งเป็น
ขั้นตอนการเตรียมการผลิตของแอนิเมชัน (Animation Pre-production) และได้มีการนำหลักการดังกล่าวมาประยุกต์ใช้
ขั้นตอนการร่างภาพต้นแบบดังนี้

ขั้นตอนการออกแบบตัวละครจะเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการเตรียมการผลิตวีดิโอนำเสนอสำหรับวัน
แต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันนี้ เริ่มจากการศึกษาบุคลิก ลักษณะและรูปร่างหน้าตาของคู่บ่าวสาวตัวจริง แล้วนำมา
ออกแบบให้เป็นตัวละครในรูปแบบการ์ตูนเพื่อใช้เป็นตัวแทนของคู่บ่าวสาวในการดำเนินเรื่องตามบทที่ได้มีการเขียนบทไว้
โดยใช้วิธีการออกแบบตัวละครแบบ SD หรือ Super-deformed ของญี่ปุ่นที่ใช้การย่อส่วนรูปร่างของตัวละครจากสัดส่วน
คล้ายคนจริงลงมาเหลือขนาดเพียง 2:1 (Go Office, 2004) ทำให้ได้ตัวละครที่มีหน้าตาน่าเอ็นดู มีรูปร่างและสัดส่วนน่ารัก
เหมือนเด็กทารก ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้ชมรู้สึกชื่นชอบตัวละครเป็นพิเศษ (Glocker, et al. 2009) ตามที่ได้ศึกษามาและ
สามารถดึงดูดให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวที่นำเสนอผ่านวีดิโอนำเสนอได้ไม่ยาก หลังจากออกแบบตัวละครคู่บ่าวสาวเสร็จ
เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือ การเขียนบทสำหรับแอนิเมชันขนาดสั้น



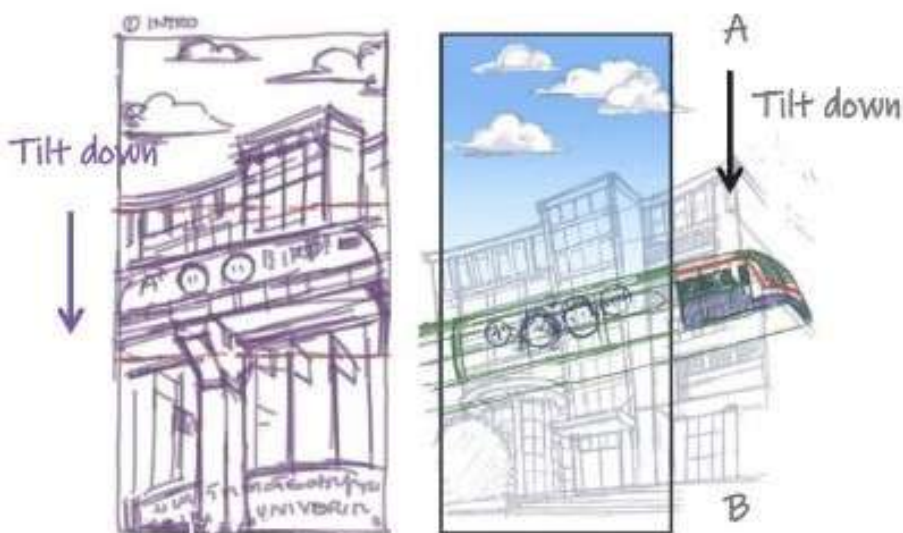
รูปที่ 2 ภาพร่างลายเส้นของตัวละครคู่บ่าวสาวที่มีการลงสีเป็นแนวทางในการทำงานสำหรับขั้นต่อไป

ขั้นตอนการเขียนบทมีการใช้วิธีการเขียนบทภาพยนตร์ด้วยโครงสร้างบท 3 องก์ (Three-act Structure)
มาประยุกต์เข้ากับการเล่าเรื่องในรูปแบบแอนิเมชันขนาดสั้น เพื่อให้ง่ายต่อการเล่าเรื่องอย่างมีลำดับขั้นตอนตามแนวทางที่
รักคานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547) ได้แนะนำไว้ในหนังสือเรื่อง เลกคิน บันหนิง: บทภาพยนตร์ โดยเริ่มจากการพูดคุยสอบถาม
ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับคู่บ่าวสาวและประเด็นของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้ชมในงาน รวมถึงเลือกเพลงประกอบวีดิโอ
นำเสนอที่มีความหมายเป็นพิเศษต่อคู่บ่าวสาว หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาเรียบเรียงเขียนใหม่ให้อยู่ในรูปแบบของ
โครงสร้างบท 3 องก์ ประกอบด้วย องก์ 1 เริ่มเรื่องด้วยการเปิดตัวแนะนำคู่บ่าวสาวที่มีการพบกันเป็นครั้งแรก ต่อด้วยองก์

2. เล่าถึงจุดไคลแมกซ์หรือช่วงเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้ทั้งคู่ต่างประทับใจซึ่งกันและกันจนกระทั่งได้มีการสานความสัมพันธ์ที่นำมาสู่การตัดสินใจแต่งงานกันในตอนจบขององค์ 3

เมื่อพิจารณาจากเพลงที่คู่บ่าวสาวเลือกมากับเนื้อเรื่องในบทที่ต้องการนำเสนอแล้ว จึงได้ทำการตัดเพลงต้นฉบับจากความยาวประมาณ 3 นาทีเหลือเพียง 1.30 นาทีซึ่งจะตรงกับช่วงท่อนสร้อยของเพลงพอดี ทำให้การดำเนินเรื่องมีความกระชับและสามารถสื่อสารเรื่องราวทั้งหมดให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามชมได้จนจบเรื่องโดยไม่รู้สึกละเมื่อย นอกจากนี้ ความหมายของเนื้อเพลงยังถูกนำมาใช้ในการตีความเล่าเรื่องและลำดับเรื่องราวในแต่ละฉากให้มีความสอดคล้องกันระหว่างเนื้อเพลงกับภาพ เพื่อสื่ออารมณ์ในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมรับรู้ถึงเรื่องราวได้ชัดเจนมากขึ้น โดยใช้วิธีการดำเนินเรื่องที่เรียงตามลำดับเวลาตั้งแต่ตอนเริ่มต้นเรื่องจนจบเรื่องแบบ Arch Plot ซึ่งเป็นหนึ่งในสามประเภทของโครงเรื่อง (Plot) ที่นิยมใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวสำหรับภาพยนตร์ตามที่ นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ (2562) ได้จำแนกไว้ในหนังสือเรื่องคิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์

หลังจากที่ทำการเขียนบทเสร็จเรียบร้อยแล้วขั้นต่อไป คือ การตีความจากภาษาเขียนในบทให้กลายเป็นการเล่าเรื่องราวด้วยภาษาภาพผ่านภาพทั้งหมดที่เรียงต่อเนื่องกันในรูปแบบสตอรี่บอร์ด และต้องมีการนำความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการวาดสตอรี่บอร์ดตามที่ Begleiter (2010) ได้กล่าวถึงไว้มาใช้ แต่วิธีนี้อาจนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันชิ้นนี้ ไม่มีบทพูดประกอบการเล่าเรื่องเพราะมีการใช้เพลงที่มีเนื้อร้องมาประกอบกับวิธีนี้อาจนำเสนอและมีการตีความเนื้อเพลงมาสู่ภาพเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องจึงไม่จำเป็นต้องเขียนบทพูดอีกให้ซ้ำซ้อนกัน ดังนั้นจึงเริ่มต้นขั้นตอนวาดสตอรี่บอร์ดด้วยการกำหนดกรอบภาพตามหน้าจอขนาด 16 : 9 ซึ่งเป็นสัดส่วนของกรอบภาพที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ใช้ภาพขนาดระยะไกล (Long Shot) กับการเคลื่อนกล้องแบบทิลท์ลงสำหรับการเปิดฉากเริ่มเรื่อง แต่ในฉากทั่วไปที่ต้องการแสดงให้ผู้ชมเห็นทั้งตัวละครและฉากที่อยู่ในเหตุการณ์เดียวกันจะใช้ภาพขนาดระยะไกล (Long Shot) ที่ไม่มีการเคลื่อนกล้องร่วมกับการใช้ภาพขนาดระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) และภาพขนาดระยะไกลปานกลาง (Medium Shot) แบบที่ไม่มีการเคลื่อนกล้องเช่นเดียวกันเพื่อแสดงให้คนดูเห็นทั้งท่าทางของและอารมณ์ของตัวละครไปพร้อมกัน



รูปที่ 3 ภาพร่างสตอรี่บอร์ดในฉากเปิดเรื่องที่ใช้ภาพขนาดระยะไกล (Long Shot) กับการเคลื่อนกล้องแบบทิลท์ลง

เนื่องจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นสถานการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ตัวละครทั้งสองอยู่ในสถานะที่เท่าเทียมกันไม่จำเป็นต้องเปรียบเทียบและไม่มีการเน้นอารมณ์เป็นพิเศษ จึงใช้มุมกล้องระดับสายตาในการเล่าเรื่องเป็นส่วนใหญ่ ไม่มีการใช้กล้องมุมสูงหรือมุมต่ำ นอกจากนี้ยังใช้การจัดวางตำแหน่งตัวละครกับวัตถุที่อยู่ในฉากและรักษาตำแหน่งของตัวละครในฉากเพื่อจัดฉากให้มีการสื่อความหมายถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นรวมถึงสร้างความต้องการของการเล่าเรื่องอีกด้วย



รูปที่ 4 ภาพร่างสตอรี่บอร์ดที่มีการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบพร้อมกับแสดงการเคลื่อนกล้องในฉากแรก

การสร้างสรรคผลงานจริง

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน (Animation Production) ที่มีการทำงานต่อจากขั้นตอนการร่างภาพต้นแบบหรือขั้นตอนการเตรียมการผลิตของแอนิเมชัน (Animation Pre-production) เริ่มต้นการทำงานด้วยการศึกษารอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติแล้วนำหลักการดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ขั้นตอนการผลิตผลงานจริงหลังจากที่มีการออกแบบคาแรคเตอร์ เขียนบทและวาดสตอรี่บอร์ดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ดังนี้

วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติด้วยวิธีโพสทูโพส (Pose to Pose) ซึ่งเป็น 1 ใน 12 ทฤษฎีแอนิเมชันที่แฟรงค์ โทมัส (Frank Thomas) และ ออลดี จอห์นสัน (Ollie Johnston) ได้นำเสนอไว้ในหนังสือเรื่อง The Illusion of Life: Disney Animation เริ่มจากการนำตัวละครที่ออกแบบแล้วมาจัดวางในฉากแล้วกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวที่จะเกิดขึ้นในฉากตามเรื่องราวในสตอรี่บอร์ดแต่ละช่องที่มีการเล่าเรื่องตามบทที่เขียนไว้ ก่อนที่จะวาดภาพหลัก (Key Frame) ภาพแรกที่เป็นท่าแรกของการเคลื่อนไหวและวาดภาพหลัก (Key Frame) ภาพสุดท้ายที่เป็นท่าจบของการเคลื่อนไหว ก่อนที่จะวาดภาพที่อยู่ระหว่างภาพหลัก (In-between Frame) ให้ครบจนกระทั่งได้ภาพแสดงการเคลื่อนไหวในฉากนั้นอย่างต่อเนื่อง



รูปที่ 5 ภาพร่างของท่าทางการเคลื่อนไหวที่ใช้วิธีโพสทูโพส (Pose to Pose) ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ

หลังจากที่วาดภาพหลัก (Key Frame) และภาพที่อยู่ระหว่างภาพหลัก (In-between Frame) รวมถึงฉากในสตอรี่บอร์ดครบทุกฉากแล้ว ภาพทั้งหมดจะถูกนำไปเรียงต่อเนื่องกันในซอฟต์แวร์สำหรับการช้อนภาพเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติและตัดต่อใส่เพลงประกอบก่อนที่จะนำไฟล์ออกมาในรูปแบบวีดิโอสำหรับนำไปใช้เปิดในพีซีทดลองมงคลสมรส

วิเคราะห์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันชิ้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าการเล่าเรื่องด้วยภาพสำหรับสื่อที่มีการสื่อสารทางเดียว (Linear Media) ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสามารถนำหลักการเขียนบทและการเล่าเรื่องที่มาจากองค์ความรู้ด้านการถ่ายทำภาพยนตร์มาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการทำงานได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าผลงานชิ้นนี้มีความยาวเพียง 1.30 นาทีซึ่งน้อยกว่าภาพยนตร์สั้นทั่วไป แต่วิธีการเขียนบทก็ยังคงต้องการโครงสร้างบท 3 องก์ (Three-act Structure) และโครงเรื่อง (Plot) เพื่อการเล่าเรื่องอย่างมีลำดับขั้นตอนและถ่ายทอดเรื่องราวการสร้างประสบการณ์การรับชมให้ผู้ชมรับรู้ได้อย่างครบถ้วน แต่อย่างไรก็ตามกระบวนการที่ผู้วิจัยใช้ในการออกแบบและผลิตผลงานวีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานนี้เป็นเพียงหนึ่งในวิธีการที่หลากหลายสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การจะเลือกใช้เทคนิคและซอฟต์แวร์ประเภทใดย่อมขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ แต่สิ่งหนึ่งที่ไม่ควรมองข้ามคือ ทฤษฎีแอนิเมชัน 12 ข้อ (12 Principles of Animation) ที่สามารถนำมาใช้เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครที่สามารถสะท้อนบุคลิก ลักษณะนิสัย และแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีชีวิตชีวาสมจริงไม่ว่าจะใช้เทคนิคการสร้างสรรค์แบบใดก็ตาม

สรุปผลการวิจัย

ผลงานการสร้างสรรค์วีดิโอนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัลได้มีการนำไปใช้ในพีซีทดลองมงคลสมรสเพื่อเล่าเรื่องราวความรักของคู่บ่าวสาวให้แก่แขกผู้เข้าร่วมงานรับชมและได้รับการตอบรับที่ดีเป็นที่ชื่นชอบของผู้เข้าร่วมงาน รวมถึงสร้างความประทับใจให้แก่คู่บ่าวสาวที่แตกต่างจากการนำเสนอผ่านตัวละครที่เป็นบุคคลจริง

ผลงานสร้างสรรค์





รูปที่ 6 ตัวอย่างภาพนิ่งจากผลงานวิดีโอแนะนำเสนอสำหรับวันแต่งงานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

เอกสารอ้างอิง

- Caputo, T., Steranko, J., & Ellison, H. (2003). *Visual storytelling: The art and technique*. New York: Watson-Guptill Publication.
- Gen Sato. (2004). *How to Draw Manga Vol. 18: Super-Deformed Characters Vol. 1 Humans*. Tokyo: Graphic-Sha Publishing.
- Glocker, M. L., Langleben, D. D., Ruparel, K., Loughead, J. W., Gur, R. C., & Sachser, N. (2009). Baby Schema in Infant Faces Induces Cuteness Perception and Motivation for Caretaking in Adults. *Ethology*, 115(3), 257-263.
- Go Office. (2004). *How To Draw Manga Volume 1: The Basics Of Character Drawing (Manga Technique)*. Tokyo: Graphic-Sha Publishing.
- Katherine Docimo, และ Natasha Lupiani. (2021). *Plot Diagram and Narrative Arc*. เข้าถึงได้จาก storyboardthat: <https://www.storyboardthat.com/articles/e/plot-diagram>
- Manuel Castells. (2009). *The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture volume 1*. New York: Wiley-Blackwell.
- Marcie Begleiter. (2010). *From word to image-2nd edition: Storyboarding and the filmmaking process*. Michigan: Sheridan book.
- Michael Abbott, และ Charles Forceville. (2011). Visual representation of emotion in manga: Loss of control is Loss of hands in Azumanga Daioh Volume 4. *Language and Literature*, 20(2), 1-22.
- Superdream. (2021). เข้าถึงได้จาก Four main purposes of content: <https://superdream.com/news-blog/four-main-purposes-of-content>
- Thomas, F., & Ollie, J. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. California: Disney Editions.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2552). *คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: บริษัท โรงพิมพ์ตะวันออก จำกัด.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน บั้นท้ง : บทภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: ทนส. ห้องภาพสุวรรณ.