

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชัน

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

จากที่คณะผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลการสูบบุหรี่ จึงพบว่าในปัจจุบันบุหรี่เป็นสิ่งเสพติดชนิดหนึ่งที่มีอยู่อย่างแพร่หลาย ซึ่งกำลังเป็นที่น่าวิตกกังวลอยู่ในขณะนี้ เนื่องจากในปัจจุบันมีแนวโน้มจะมีผู้ใช้สารเสพติดเพิ่มมากขึ้น และไม่ว่าจะมีการณรงค์ไม่สูบบุหรี่กันอย่างแพร่หลาย และมีการกำหนดโทษทางกฎหมายบางประการเกี่ยวกับบุหรี่ไว้ก็ตาม แต่การสูบบุหรี่ของคนในปัจจุบันก็ยังมีจำนวนมากอยู่ ซึ่งในบุหรี่นั้นมีสารประกอบต่างๆ อยู่ประมาณ 4,000 ชนิด มีสารก่อมะเร็งไม่ต่ำกว่า 42 ชนิด ซึ่งสารบางชนิดเป็นอันตรายต่อสุขภาพเป็นอย่างมาก

ทางคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำ แอนิเมชันเรื่อง การรณรงค์ไม่สูบบุหรี่ ในรูปแบบของแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ให้ความรู้ ข้อคิดและแฝงไปด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งแอนิเมชันเรื่องนี้จะกล่าวถึงสาเหตุของการเริ่มต้นสูบบุหรี่ โทษของบุหรี่และแนวทางในการเลิกสูบบุหรี่ เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้คนเล็งเห็นถึงปัญหาของการสูบบุหรี่

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทางคณะผู้จัดทำได้ศึกษา และทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำโครงการดังนี้

1. ศึกษาค้นหาและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการบุหรี่ในทุกๆ ด้าน
2. เก็บรวบรวมข้อมูล และเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับการเลิกบุหรี่ โดยนำมาแสดงเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และการสร้างฉาก รวมทั้งขั้นตอนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน
4. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลการขึ้น โครงร่างตัวการ์ตูนจากอินเทอร์เน็ต และขอคำแนะนำจาก

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน

การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชัน

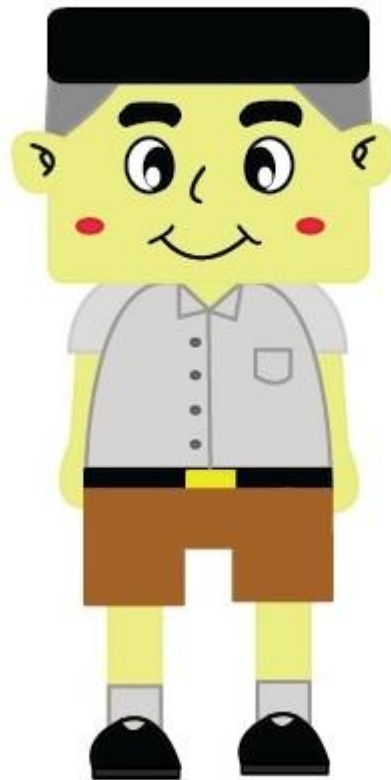
1. การออกแบบตัวละคร

1.1 เป็นการนำตัวละครที่ออกแบบจาก Storyboard มาสร้างเป็นรูปร่าง 2 มิติ โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 ในการสร้างแบบ



ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครครูเทียม

ลักษณะตัวละคร: ครูเทียมเป็นตัวละครคุณครู ที่คอยให้ความรู้ละคอยเตือนสตินักเรียนที่คิดจะสูบบุหรี่จึงออกแบบตัวละครให้มีลักษณะท่าทางดูใจดีและน่าเคารพ ให้โทนสีเป็นสีสุภาพ



ภาพที่ 3.2 การออกแบบตัวละครตุ้ย

ลักษณะตัวละคร: ตุ้ยเป็นตัวละครนักเรียน ที่ถูกชักชวนจากโนให้ทดลองสูบบุหรี่ จึงออกแบบตัวละครให้มีลักษณะท่าทางในเครื่องแบบนักเรียนดูเรียบร้อย ให้โทนสีเป็นสีสุภาพ



ภาพที่ 3.3 การออกแบบตัวละครนนท์

ลักษณะตัวละคร: นนท์เป็นตัวละครนักเรียน ที่คอยปฏิเสธและบอกโน้กับตุ้ยว่าพ่อแม่สอนว่า การสูบบุหรี่มันไม่ดีจึงออกแบบตัวละครให้มีลักษณะท่าทางในเครื่องแบบนักเรียนดูเรียบร้อย ให้โทนสีเป็นสีสุภาพ



ภาพที่ 3.4 การออกแบบตัวละครโน้

ลักษณะตัวละคร: โน้เป็นตัวละครนักเรียน ที่คอยชักชวนให้เพื่อนสูบบุหรี่เพราะว่าเห็นผู้หญิงใหญ่สูบกันแล้วเทจึงออกแบบตัวละครให้มีลักษณะท่าทางในเครื่องแบบนักเรียนดูเรียบร้อยให้โทนตีเป็นสีสุภาพ

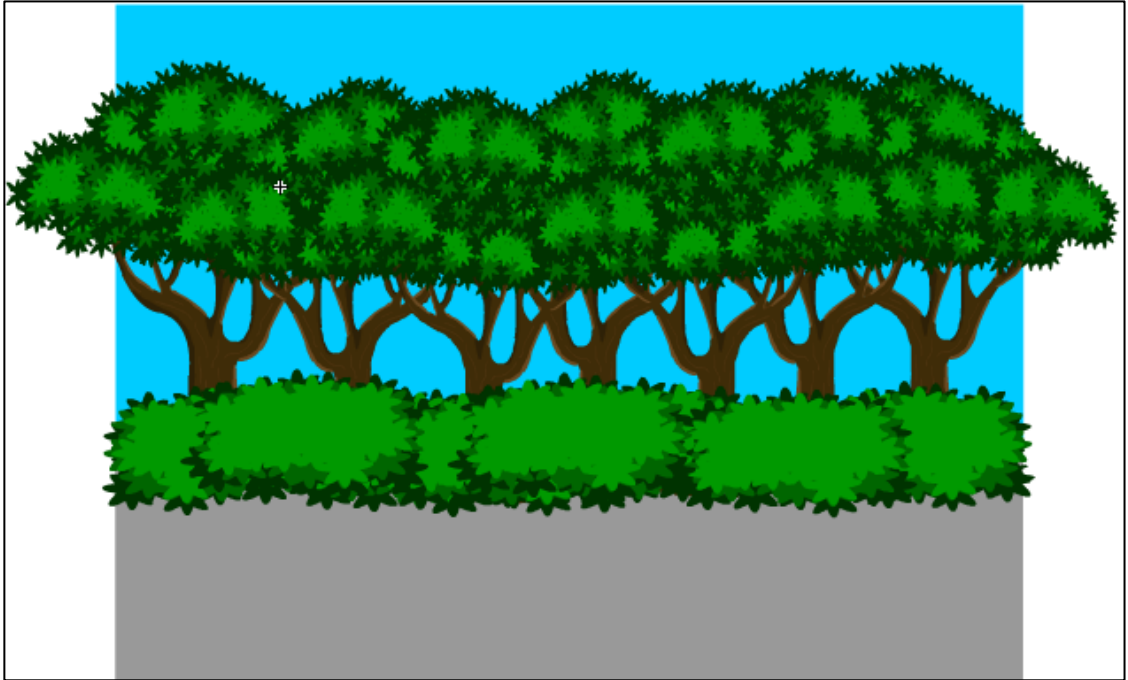
2. การออกแบบฉาก

2.1 สร้างการออกแบบฉากจากโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 โดยใช้เครื่องมือต่างๆ มาใช้ โดยวาดลวดลายตามสตอรี่บอร์ด



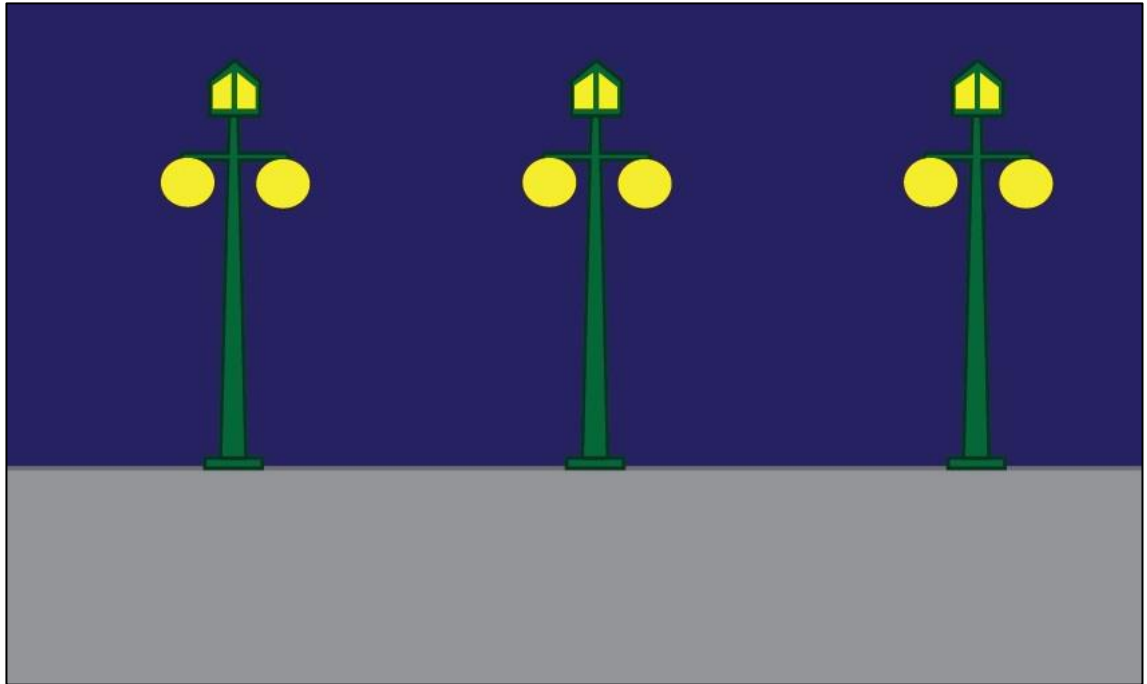
ภาพที่ 3.5 การออกแบบฉากห้องปกครอง

ลักษณะฉาก: ฉากห้องปกครองเป็นฉากตอนที่คู่ย์กับโน้ โคนครูเทียมเรียกเข้าห้องปกครอง เนื่องจากครูเทียมไปเจอว่ากำลังสูบบุหรี่ในห้องน้ำ ฉากนี้ได้ออกแบบให้มีลักษณะใกล้เคียงกับห้องปกครองของจริงมากที่สุด และให้สีในโทนเข้มดูน่าเกรงขาม



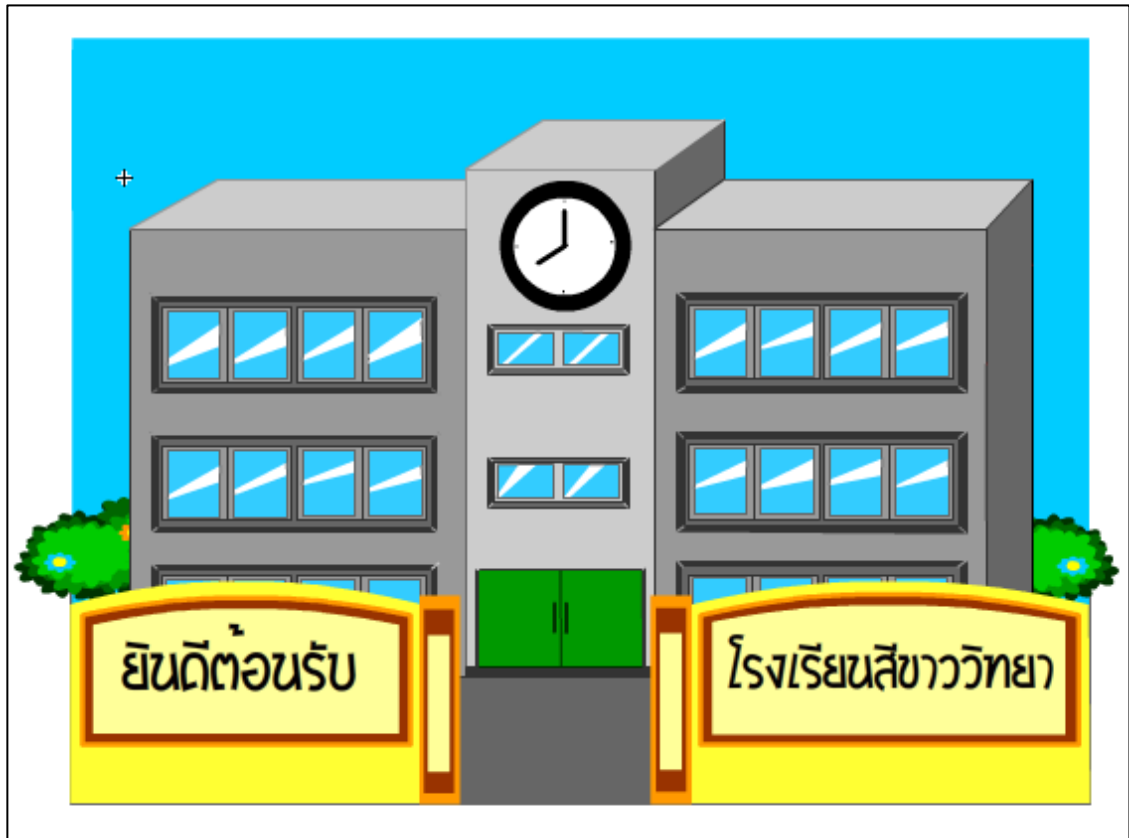
ภาพที่ 3.6 การออกแบบฉากตอนสนทนา

ลักษณะฉาก: ฉากต้นไม้เป็นฉากสวนข้างห้องน้ำฉากนี้ได้ออกแบบให้มีลักษณะใกล้เคียงกับต้นไม้ตามธรรมชาติ และให้สีในโทนร่มรื่นสบายตา



ภาพที่ 3.7 การออกแบบฉากสวนสาธารณะ

ลักษณะฉาก: เป็นฉากทางต้องเดินฉากไปทางห้องน้ำ ฉากนี้ได้ออกแบบให้ใกล้เคียงกับสวนสาธารณะ และให้สีในโทรทัศน์กลางคืน



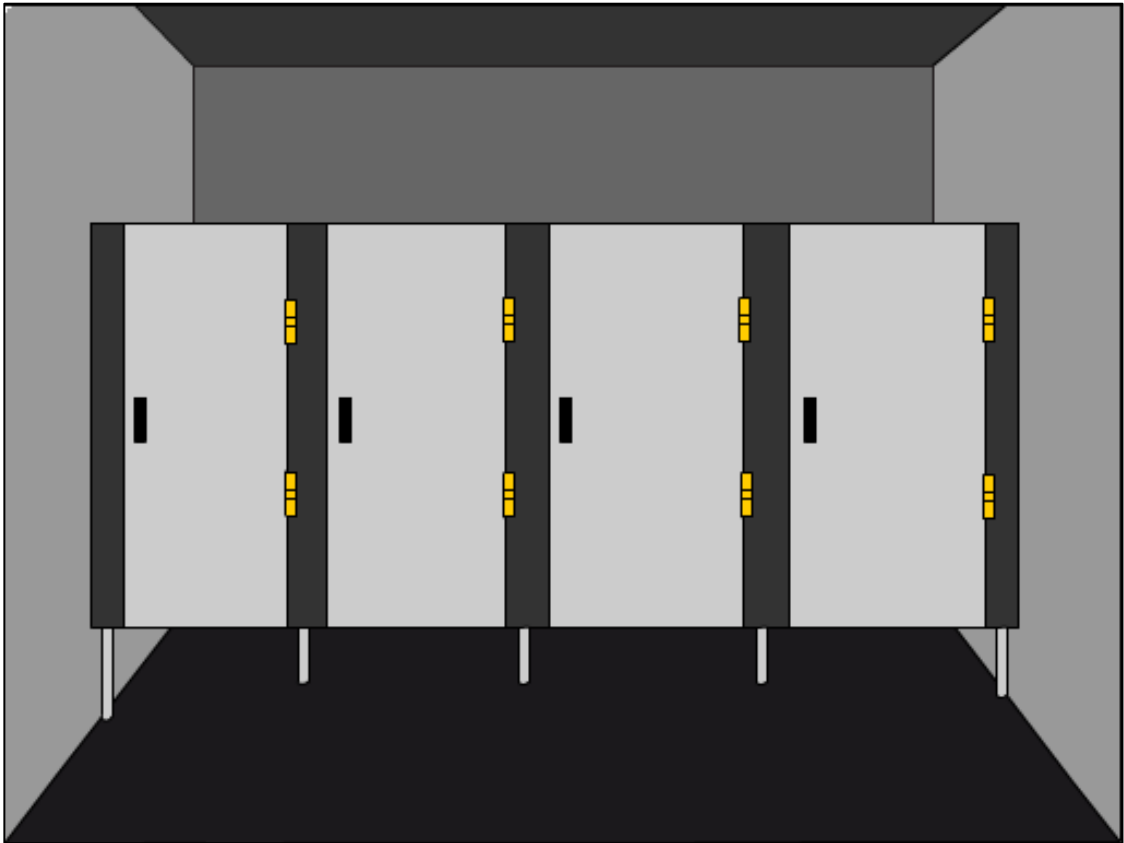
ภาพที่ 3.8 การออกแบบฉากโรงเรียน

ลักษณะฉาก: เป็นฉากหน้าเสาธงที่ให้นักเรียนเคารพธงชาติ ฉากนี้ได้ออกแบบให้สมจริงกับโรงเรียนทั่วไป และให้สีในโทนสีในสภาพแวดล้อมที่ดี



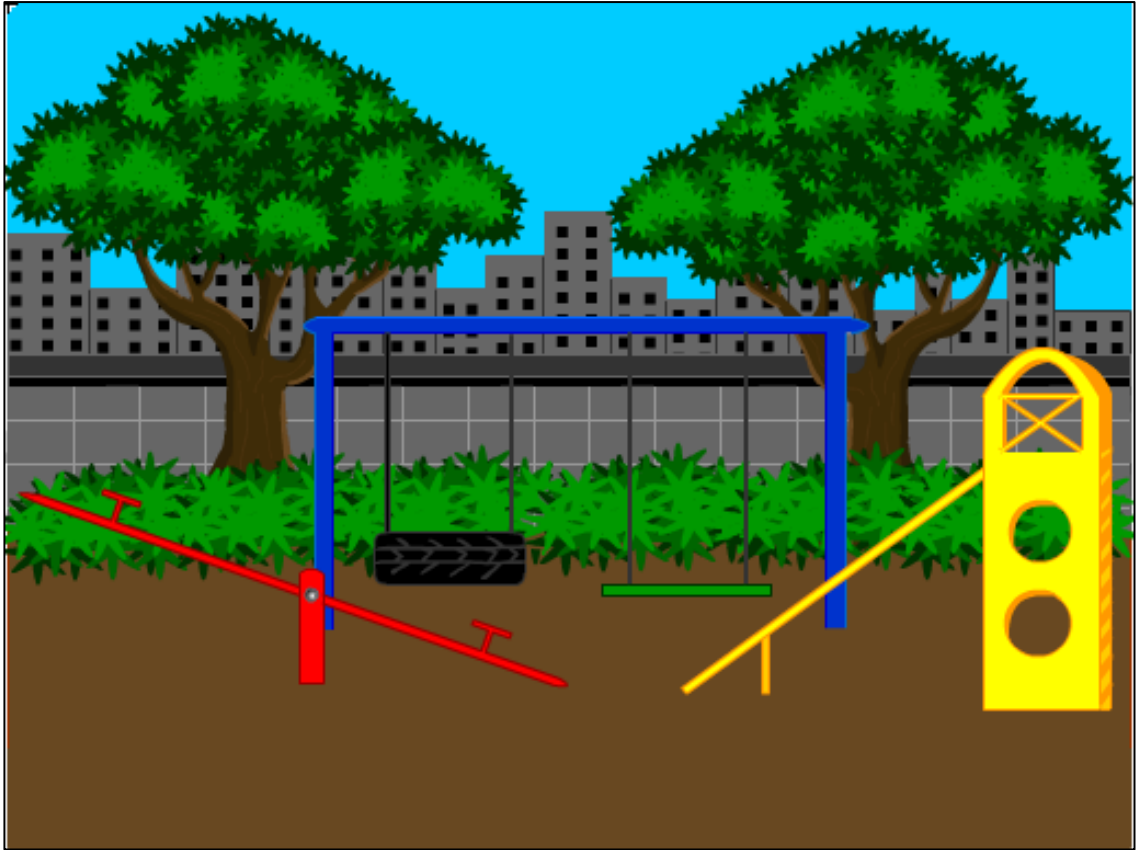
ภาพที่ 3.9 การออกแบบจากห้องน้ำโรงเรียน

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่โน้กั๋บตุ๋ยแอบมาสูบบุรี่ในห้อ่งน้ำแล้วโดนครุเทียมจับได้ ฉากนี้ได้ออกแบบตามห้อ่งน้ำผู้ชายในโรงเรียนแห่งหนึ่ง โดยให้ใช้โทนสีมรื๋น



ภาพที่ 3.10 การออกแบบจากด้านในของห้องน้ำโรงเรียน

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่คู่ย์แอบมาสูบบุหรี่ในห้องน้ำแล้วโดนครูเทียมจับได้รอบที่ 2 ฉากนี้ได้ ออกแบบตามห้องน้ำผู้ชายในโรงเรียนแห่งหนึ่ง โดยให้ใช้โทนสีเข้มและทึบ



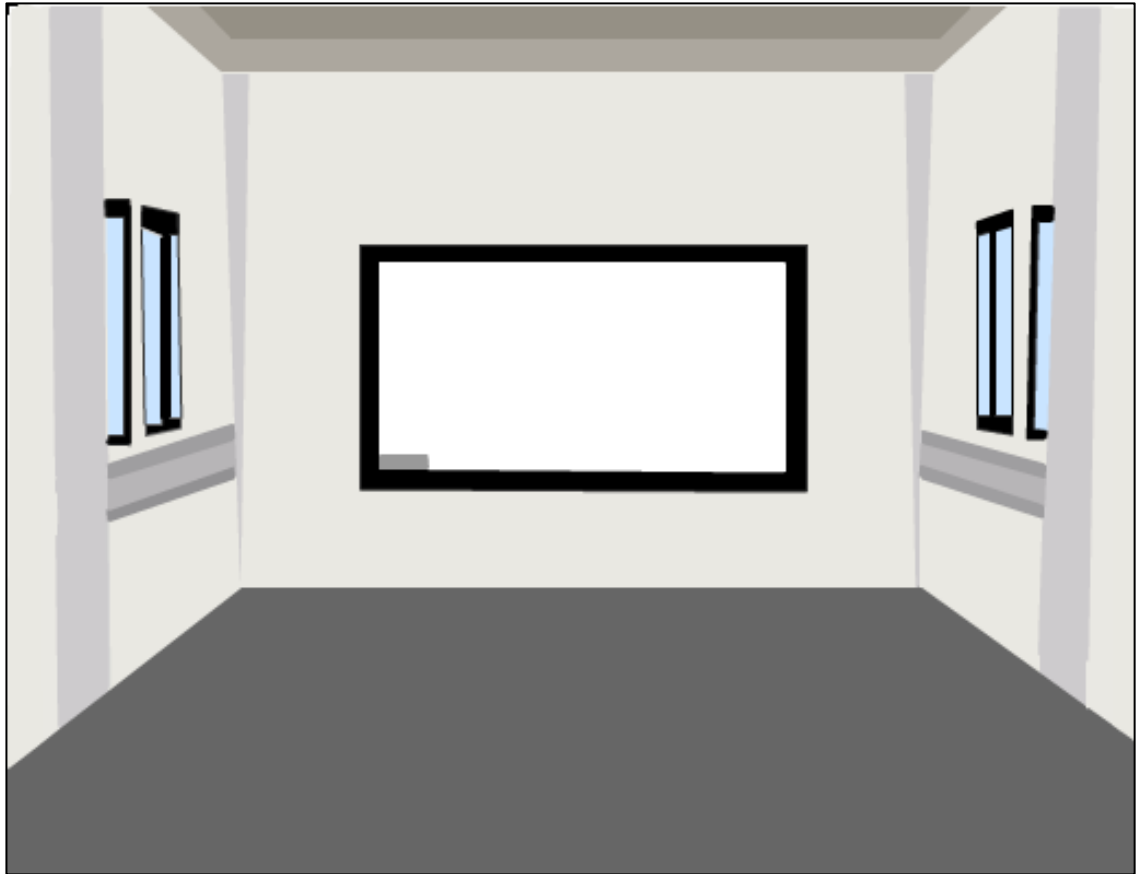
ภาพที่ 3.11 การออกแบบจากสนามเด็กเล่น

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่โน้เอาบุหรือออกมาอวดเพื่อนและชักชวนเพื่อนให้ลองสูบบุหรี่ ฉากนี้ได้ ออกแบบตามสนามเด็กเล่นที่ได้พบเจอในชีวิตจริง โดยให้ใช้โทนสีมรึ้นและนำพักผ่อน



ภาพที่ 3.12 การออกแบบฉากหลังห้องเรียน

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่โน้ตามคำถามครูในห้องเรียน ฉากนี้ได้ออกแบบตามห้องเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่ง โดยให้ใช้โทนสีสดใส สดชื่น เพื่อสร้างความน่าสนใจในการเรียน



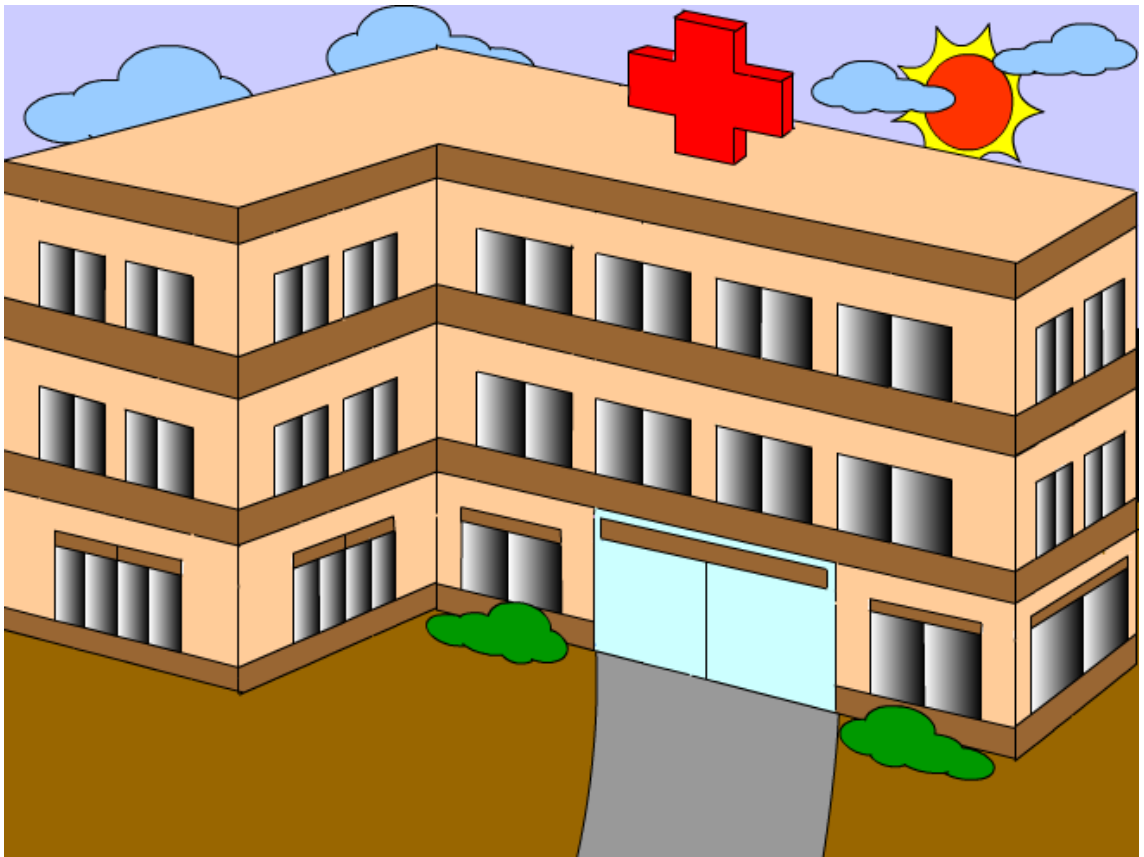
ภาพที่ 3.13 การออกแบบฉากหน้าห้องเรียน

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่ครูเตรียมสอนนักเรียนและตอบคำถามต่างๆ ให้กับนักเรียน ฉากนี้ได้ ออกแบบให้ดูเรียบง่ายเหมาะกับการเรียนการสอน โดยให้ใช้โทนสีเน้นไปทางสีสุภาพ



ภาพที่ 3.14 การออกแบบจากแนะนำตัวละคร

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่แนะนำตัวละครทั้งหมด ฉากนี้ได้ออกแบบให้เห็นธรรมชาติและเมืองที่อยู่อาศัยของตัวละครทั้งหมด โดยให้ใช้โทนสีมรณะ

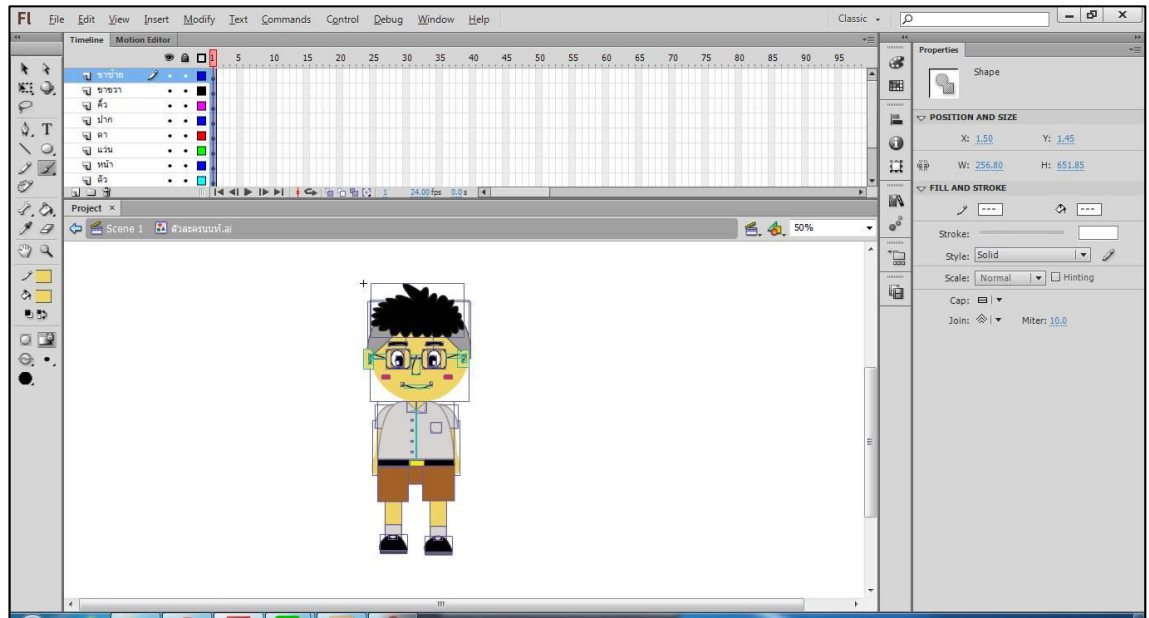


ภาพที่ 3.15 การออกแบบจากโรงพยาบาล

ลักษณะฉาก: เป็นฉากที่โน้สือบบุหรือจันต้องเข้าโรงพยาบาล ฉากนี้ได้ออกแบบให้ได้รับบรรยากาศของโรงพยาบาล โดยให้ใช้โทนสีดใสและใส่เครื่องหมายของโรงพยาบาล

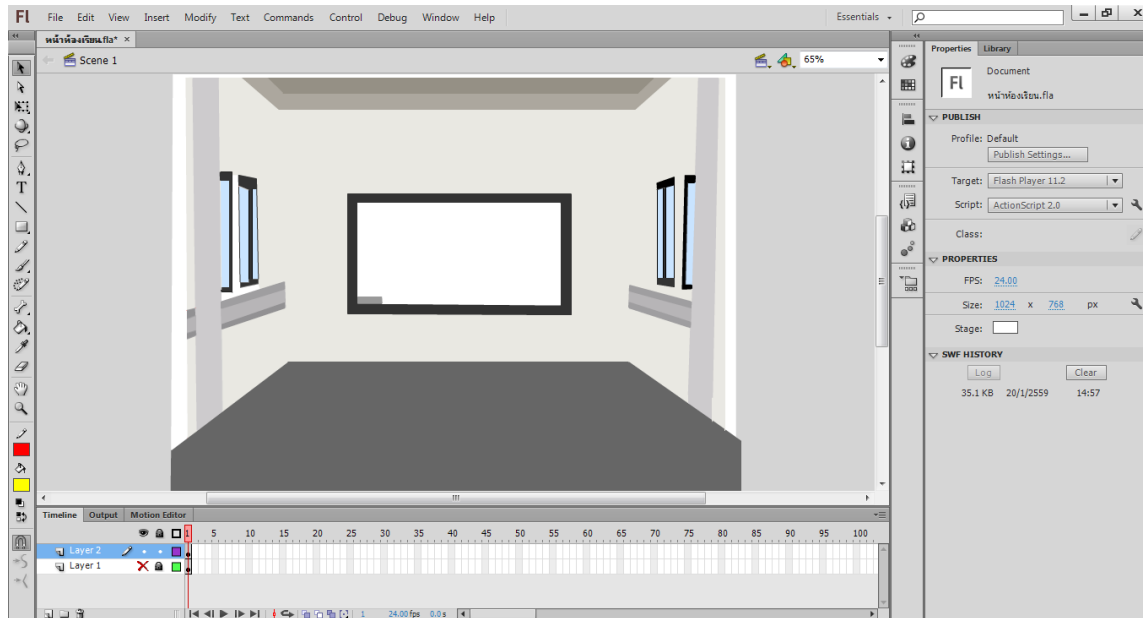
3. การพัฒนาแอนิเมชัน

3.1 การรวมฉากและตัวละคร โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 Professional เป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครตามที่ออกแบบไว้ตามสตอรี่บอร์ด



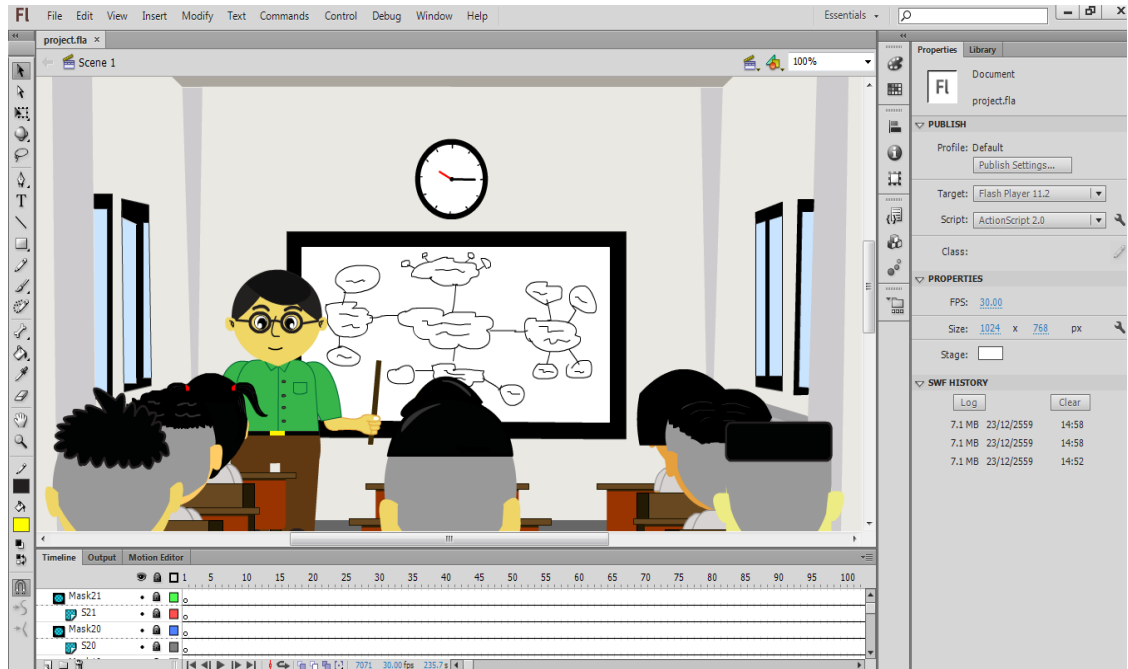
ภาพที่ 3.16 หน้าจอการออกแบบตัวละคร โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

3.2 การออกแบบฉากและตัวละครโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 Professional เป็นการนำฉาก และตัวละครที่สร้างจาก โปรแกรม Adobe Flash CS6 มาวางประกอบกัน



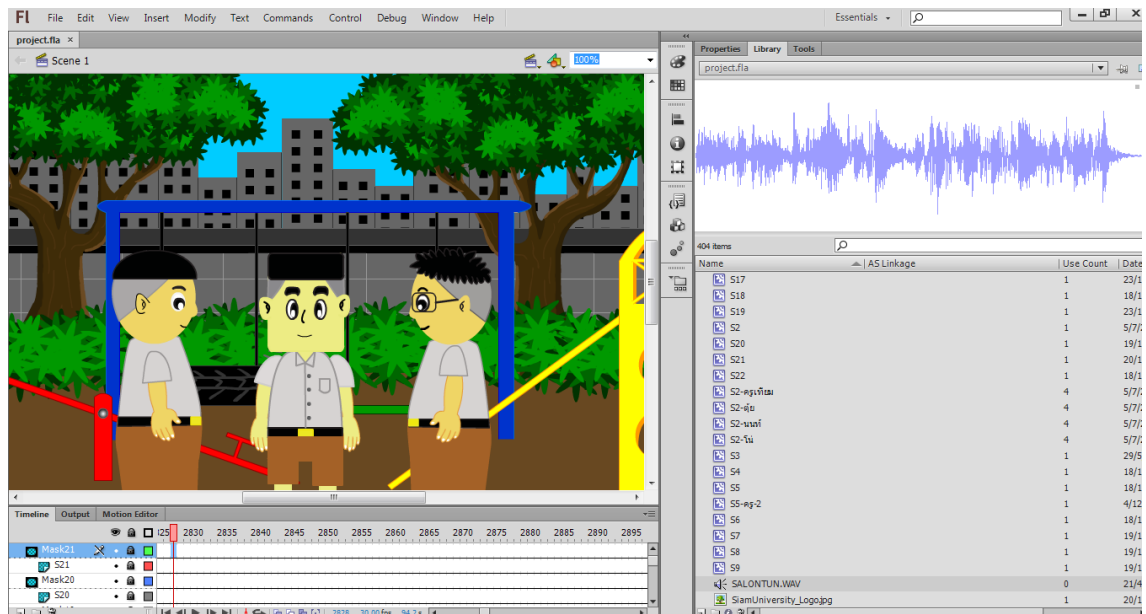
ภาพที่ 3.17 หน้าจอการออกแบบฉากโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

3.3 การรวมฉากและตัวละครโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 Professional เป็นการนำฉากและตัวละครที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Flash CS6 มาวางประกอบกัน



ภาพที่ 3.18 หน้าจอการรวมฉาก โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

3.4 การใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash CS6 Professional เป็นการนำจาก และตัวละครที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Flash CS6 มาวางประกอบกัน



ภาพที่ 3.19 หน้าจอการใส่เสียงโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6