

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชัน

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

จากที่คณะผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ จึงพบว่านักศึกษาและบุคคลที่ใช้อินเทอร์เน็ต อายุ 15-25 ปีส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ผิดวิธีและประสบภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นจำนวนมาก รวมถึงยังขาดความรู้ในด้านวิธีการป้องกัน วิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากสื่อสังคมออนไลน์ดังกล่าว และยังไม่ทราบถึงโรคที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานาน ๆ เช่น โรคซึมเศร้าจากเฟสบุค ละเมอแซท โรควุ้นในตาเสื่อม เป็นต้น

ทางคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำ แอนิเมชันเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นมา ในรูปแบบของแอนิเมชัน 2 มิติ ทำให้มีความสนุกสนาน เพลิคเพลิน และมีความรู้เกี่ยวกับภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเนื้อเรื่องจะแสดงถึงภัยสื่อสังคมออนไลน์ วิธีการป้องกัน วิธีการแก้ไขจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง และยังแทรกข่าวที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน รวมไปถึงโรคที่เกี่ยวข้องกับการติดสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาเกิดความตระหนักถึงภัยสื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นจริง ฝึกการระวังหรือปัญหาที่ควรหลีกเลี่ยง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

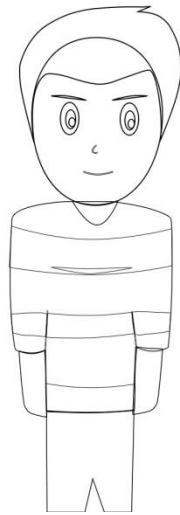
ทางคณะผู้จัดทำได้ศึกษา และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำภาคนิพนธ์ดังนี้

1. ศึกษาค้นหาและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภัยสื่อสังคมออนไลน์
2. เก็บรวบรวมข้อมูล และเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับภัยสื่อสังคมออนไลน์ โดยนำมาแสดงเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ
3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการทำการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และการสร้างฉาก รวมทั้งขั้นตอนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน
4. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลการขึ้นโครงร่างตัวการ์ตูนจากอินเทอร์เน็ต และจากอาจารย์ผู้สอนด้านแอนิเมชัน

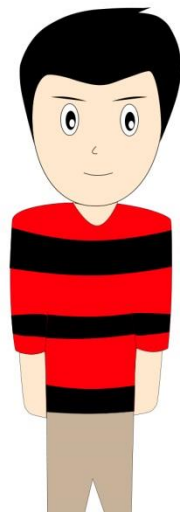
การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชัน

1. การออกแบบตัวละคร

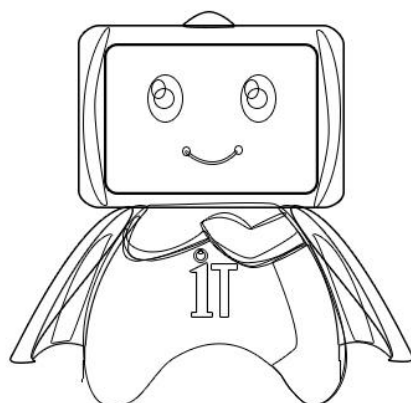
1.1 เป็นการนำตัวละครที่ออกแบบจาก Storyboard มาสร้างเป็นรูปร่าง 2 มิติ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการสร้างแบบ



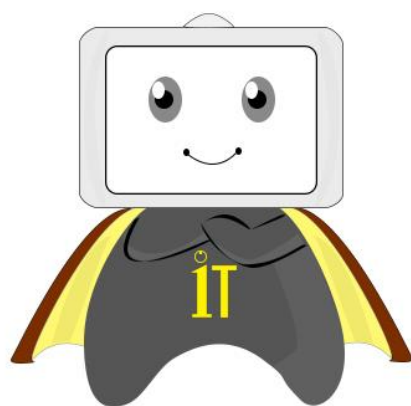
ภาพที่ 3.1 การออกแบบตัวละครจูเนียร์



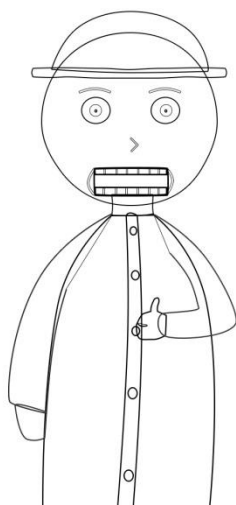
ภาพที่ 3.2 การใส่สีให้กับตัวละครจูเนียร์



ภาพที่ 3.3 การออกแบบตัวละครโฟลเดอร์



ภาพที่ 3.4 การใส่สีให้กับตัวละครโฟลเดอร์



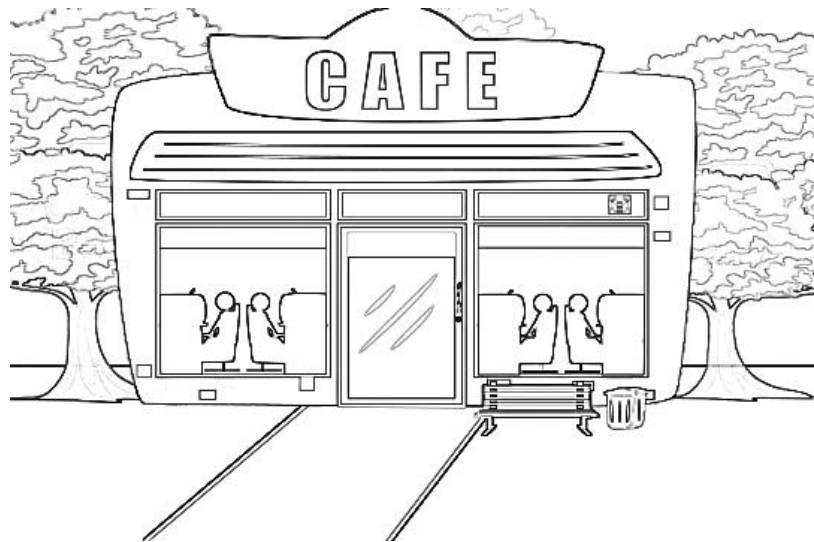
ภาพที่ 3.5 การออกแบบตัวละคร โจ๊กเกอร์



ภาพที่ 3.6 การใส่สีให้กับตัวละคร โจ๊กเกอร์

2. การออกแบบฉาก

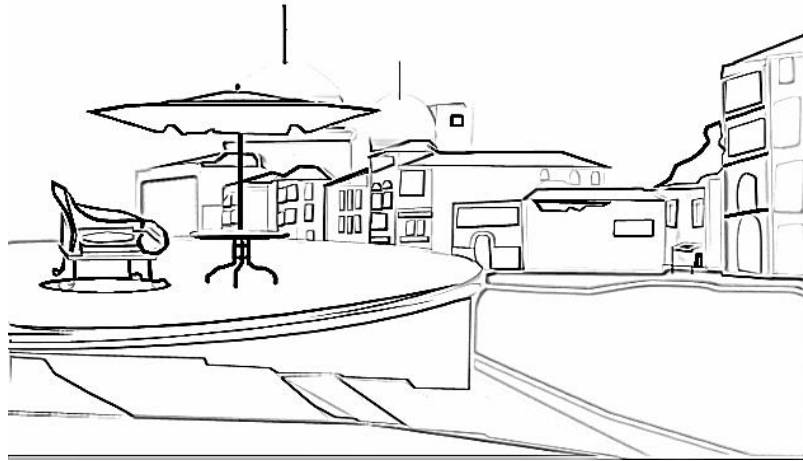
2.1 สร้างการออกแบบฉากจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ มาใช้ โดยวาดลวดลายตาม Storyboard



ภาพที่ 3.7 การออกแบบฉากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่



ภาพที่ 3.8 การใส่สีให้กับฉากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่



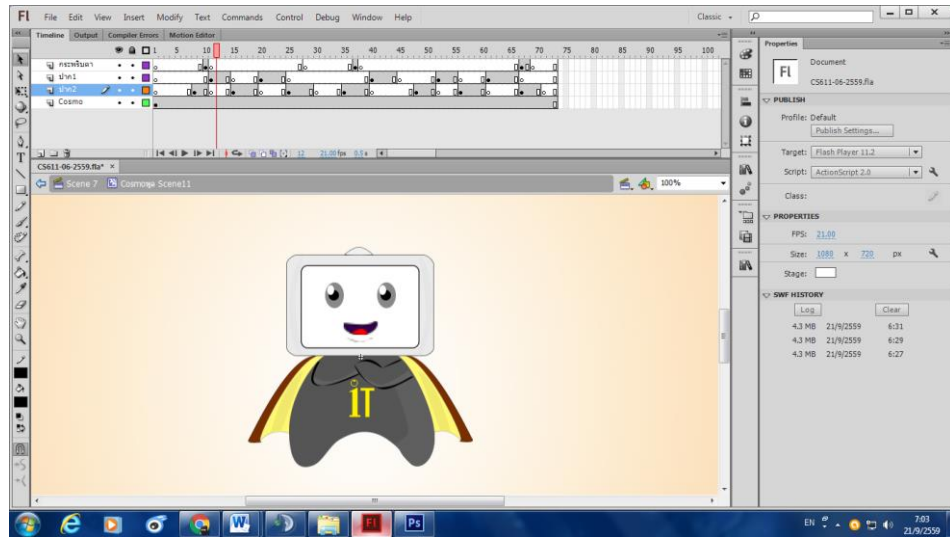
ภาพที่ 3.9 การออกแบบจากเมืองเริ่มต้น



ภาพที่ 3.10 การใส่สีให้จากเมืองเริ่มต้น

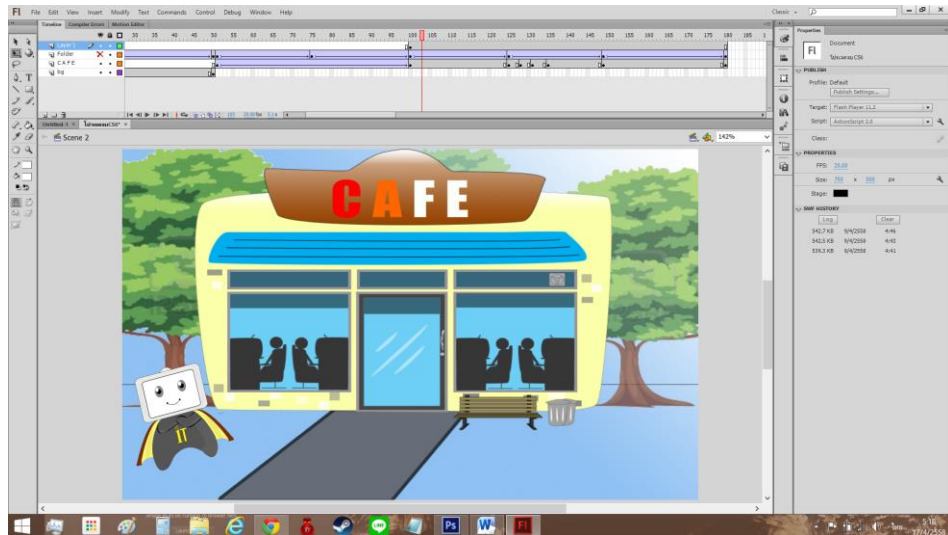
3. การพัฒนาแอนิเมชัน

3.1 การรวมฉากและตัวละคร โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 เป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครตามที่ออกแบบไว้ตาม Storyboard



ภาพที่ 3.11 การออกแบบการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร

3.2 การรวมฉากและตัวละครโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 เป็นการนำฉาก และตัวละครที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มาวางประกอบกัน



ภาพที่ 3.12 การนำตัวละครและฉากที่สร้างมารวมกัน