



องค์ประกอบในการสร้างงาน

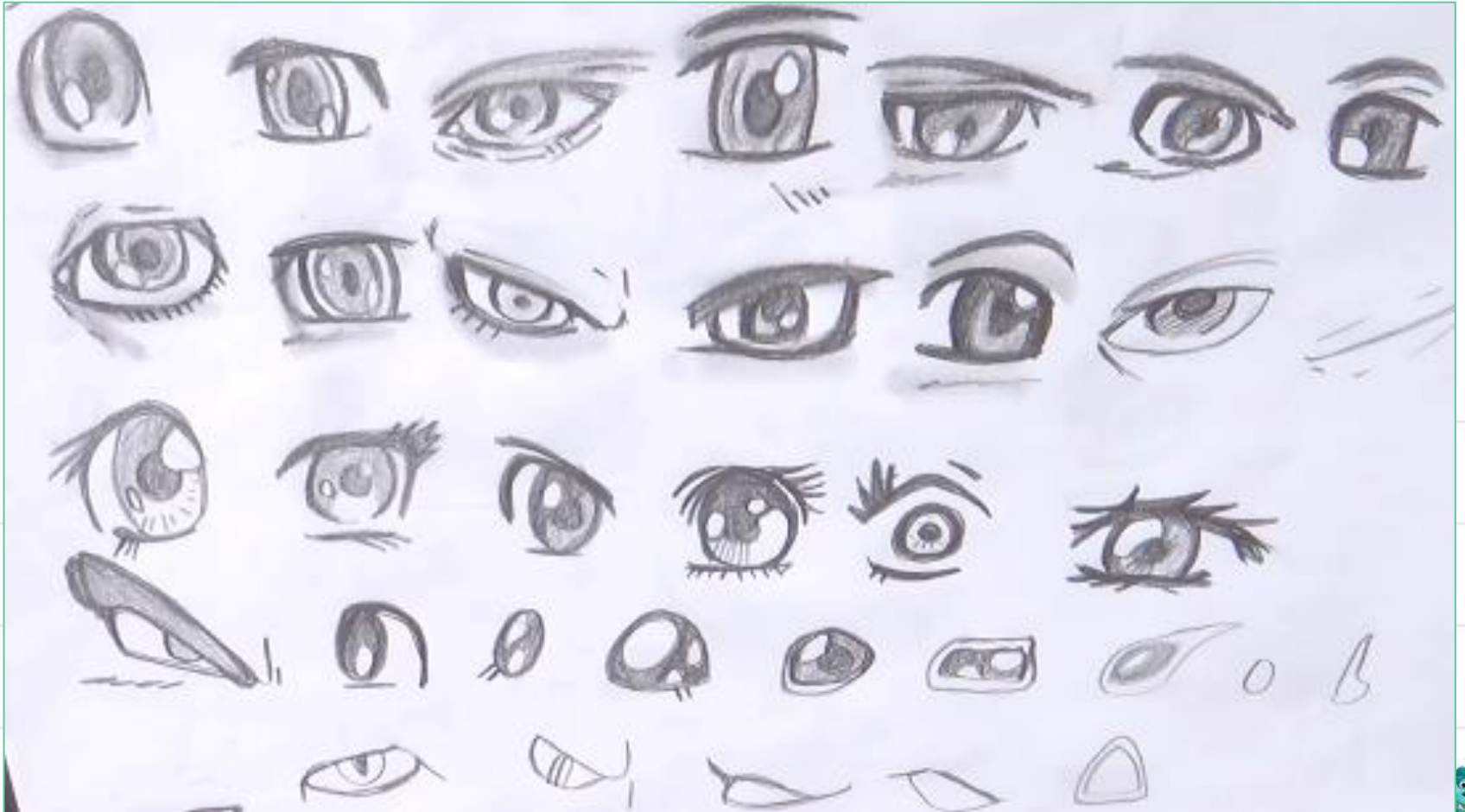
ศิลปะในแอนิเมชัน

องค์ประกอบทางสายตาและการได้ยินมีอิทธิพลอย่างมากในแง่ของการรับรู้ ซึ่งแสดงออกถึง อารมณ์และความรู้สึก ของผู้ชมขณะที่ดูภาพยนตร์ ดังนั้น บทบรรยาย , การแสดงออกของตัวละคร ,ดนตรีและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทางศิลปะ จึงเป็นสื่อที่นำพาอารมณ์และความคิดของผู้ชมให้รู้สึกไปในทิศทางต่าง ๆ นั้นจึงเป็นคำถามที่ผู้กำกับศิลป์ในงานแอนิเมชันให้ความสำคัญมากกว่าจะถ่ายทอดอารมณ์ในส่วนหรือฉากใด ๆ ของเรื่องให้ออกมาในทิศทางใด





องค์ประกอบในการสร้างงาน



YouTube.(2015,ส.ค. 30).How to Draw Manga Eyes for the Absolute Beginner [Video file]. Retrieved from
<https://www.youtube.com/watch?v=ByBlfJQvevA>

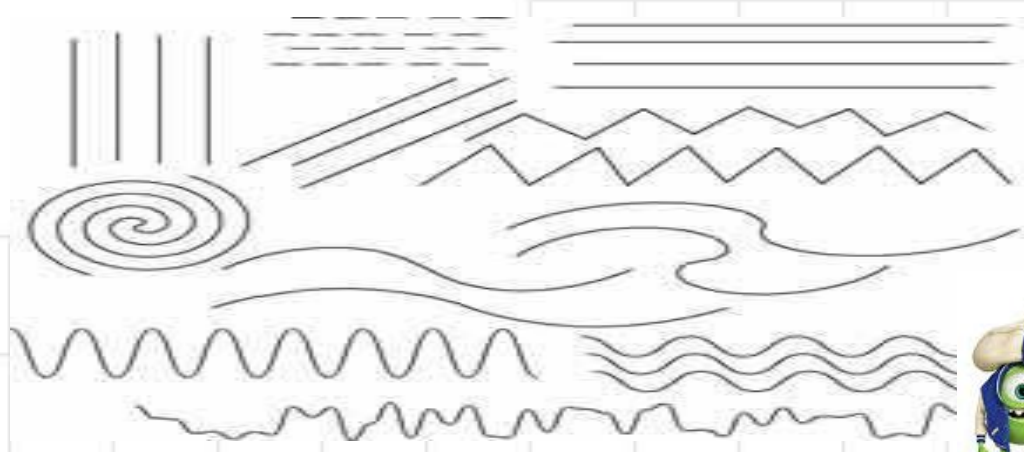




องค์ประกอบในการสร้างงาน

เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน (Line work)

อารมณ์ความรู้สึกจากเส้นแบบต่าง ๆ เส้นนั้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งทางสายตาที่ให้แทนตัวแสดงจริง สามารถทำหน้าที่การกำหนดรูปร่าง และแทนความหมายเป็นตัวการ์ตูนที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้ด้วยเส้นต่าง ๆ เหล่านั้น เส้นจะแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ ๆ สองแบบคือ **เส้นตรง** (Straight Line) และ **เส้นโค้ง** (Curve Line) เส้นทั้งสองแบบนี้เวลานำมาวางต่อกันในรูปแบบต่าง ๆ ก็จะเป็นรูปแบบของเส้นที่หลายหลายขึ้นมาตามทฤษฎีแล้วได้มีการสรุปอารมณ์ที่เกิดจากเส้นแบบต่าง ๆ ไว้ดังนี้





องค์ประกอบในการสร้างงาน

เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน (Line work)

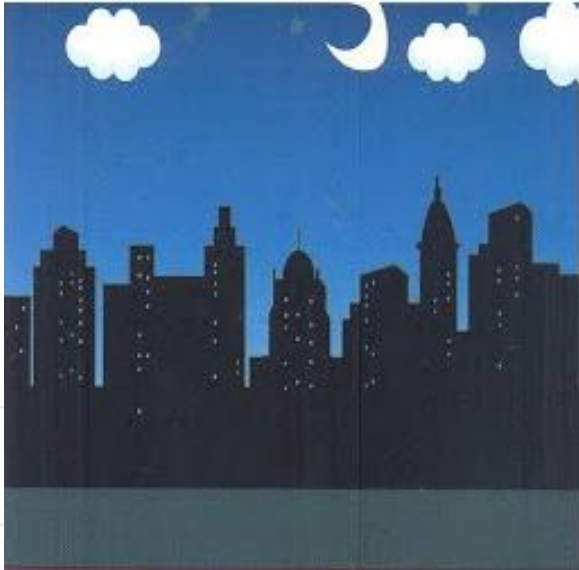
- เส้นตั้งหรือเส้นตั้ง : ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น
- เส้นนอน : ให้ความรู้สึกกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
- เส้นเฉียงหรือเส้นแยงมุม : ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรวดเร็ว ไม่มั่นคง
- เส้นหยักหรือเส้นฟันปลา : ให้ความรู้สึกน่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง
- เส้นโค้งแบบคลื่น : ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ สิ้นไหลต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
- เส้นโค้งแบบเส้นหยอ : ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหว ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
- เส้นโค้งวงแคบ : ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็วไม่หยุดนิ่ง
- เส้นปะ : ให้ความรู้สึกที่ไม่ตกเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจน





องค์ประกอบในการสร้างงาน

เส้นกับอารมณ์ที่เกิดในผลงาน (Line work)



ใช้เส้นนอนให้ความรู้สึก สงบ
เช่น ในส่วนของเส้นขอบฟ้า
เวลามีภาพทะเล หรือเส้นขอบ
ถนนเวลามีเมืองกว้าง ๆ

เส้นหักหรือฟันปลาให้ความ
รู้สึกอันตราย เช่น ฟันแหลม ๆ
ของสัตว์ที่ดุร้าย ตัวร้ายในละคร

เส้นโค้งให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
ภาพที่ใช้เส้นแบบนี้เยอะ ๆ จะดู
เคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง





องค์ประกอบในการสร้างงาน

สีและความรู้สึก

จิตวิทยาของสี (Psychology of color) “สี” มีอิทธิพลต่อผู้ชมในการสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นสิ่งที่แทนความหมายว่าอะไรบางอย่างที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ความรู้สึกเกี่ยวกับสีจะมีหลากหลายความรู้สึก

- สีแดง : ให้ความรู้สึกอันตราย เปรี้ยว รุนแรง มั่นคง สมบูรณ์
- สีส้ม : ให้ความรู้สึกสว่าง เปรี้ยว ฉูดฉาด คึกคะนอง
- สีเหลือง : ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว : ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน : ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม เครื่องขีมิ
- สีม่วง : ให้ความรู้สึก สงบ มีเสน่ห์
- สีน้ำตาล : ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ
- สีขาว : ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส เบิกบาน

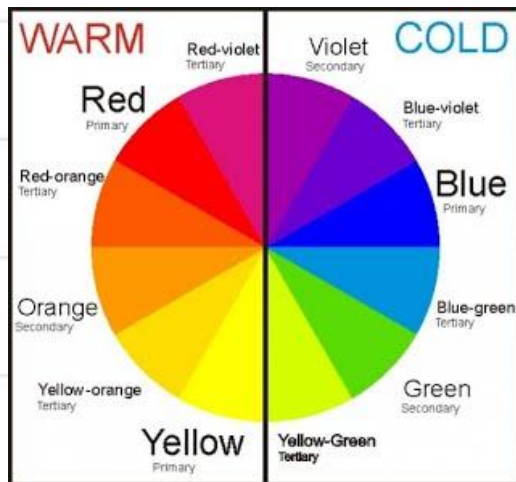




องค์ประกอบในการสร้างงาน

สีและความรู้สึก

- สีดำ : ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้า ทึบตัน
- สีทองเงินและสีมันวาว : แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง
- สีดำที่อยู่กับสีขาว : แสดงถึงความรู้สึกอารมณ์ที่กดดัน
- สีเทาปานกลาง : แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีเขียวแก่ผสมกับสีเทา : แสดงถึงความสด รื่นทตใจ ชรา
- สีสดและสีบางๆ ทุกชนิด : แสดงความรู้สึกกระชุ่มกระชวย แจ่มใส



สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) สีกกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

สีที่อยู่ในวรรณะเย็น (Cool Tone Color) สีกกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย



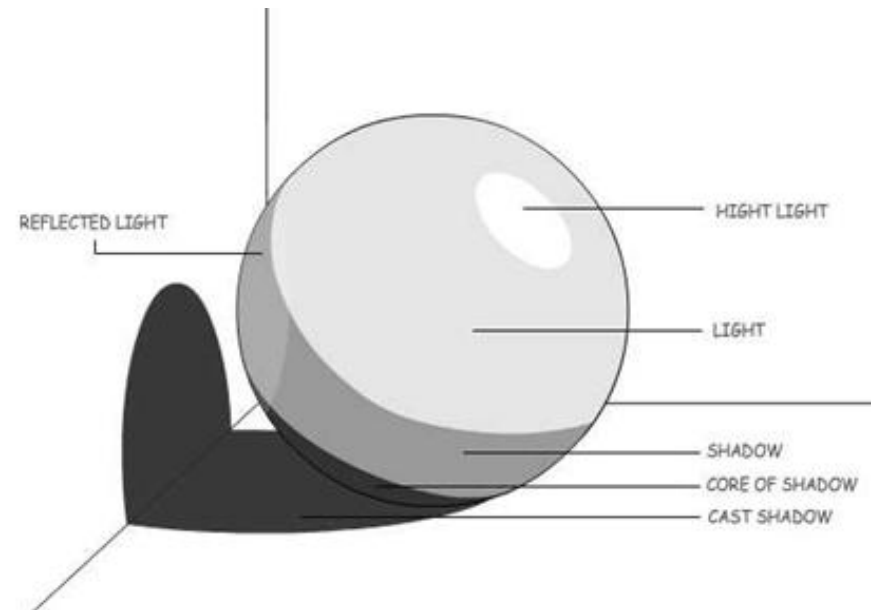
องค์ประกอบในการสร้างงาน

แสงและเงา

แสง หมายถึง สิ่งที่ทำให้เรามองเห็นวัตถุ จะมี 2 ลักษณะ คือ

1. เกิดขึ้นจากธรรมชาติ เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงจันทร์ แสงจากดวงดาว เป็นต้น
2. เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น เช่น หลอดไฟ ไฟฉาย โคมไฟ เทียน เป็นต้น

แสงช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้อย่างชัดเจน นอกจากนั้นแสงยังทำให้เกิดเงาของวัตถุ ซึ่งเงาจะอยู่ในทิศทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ทั้งแสงและเงาช่วยให้เกิดระยะความตื้นลึกของภาพในการเขียนภาพระบายสี เราสามารถใช้สีต่างๆ แสดงแสงและเงาได้



<https://artsgrade5.wordpress.com/2016/11/25/first-blog-post/>





องค์ประกอบในการสร้างงาน

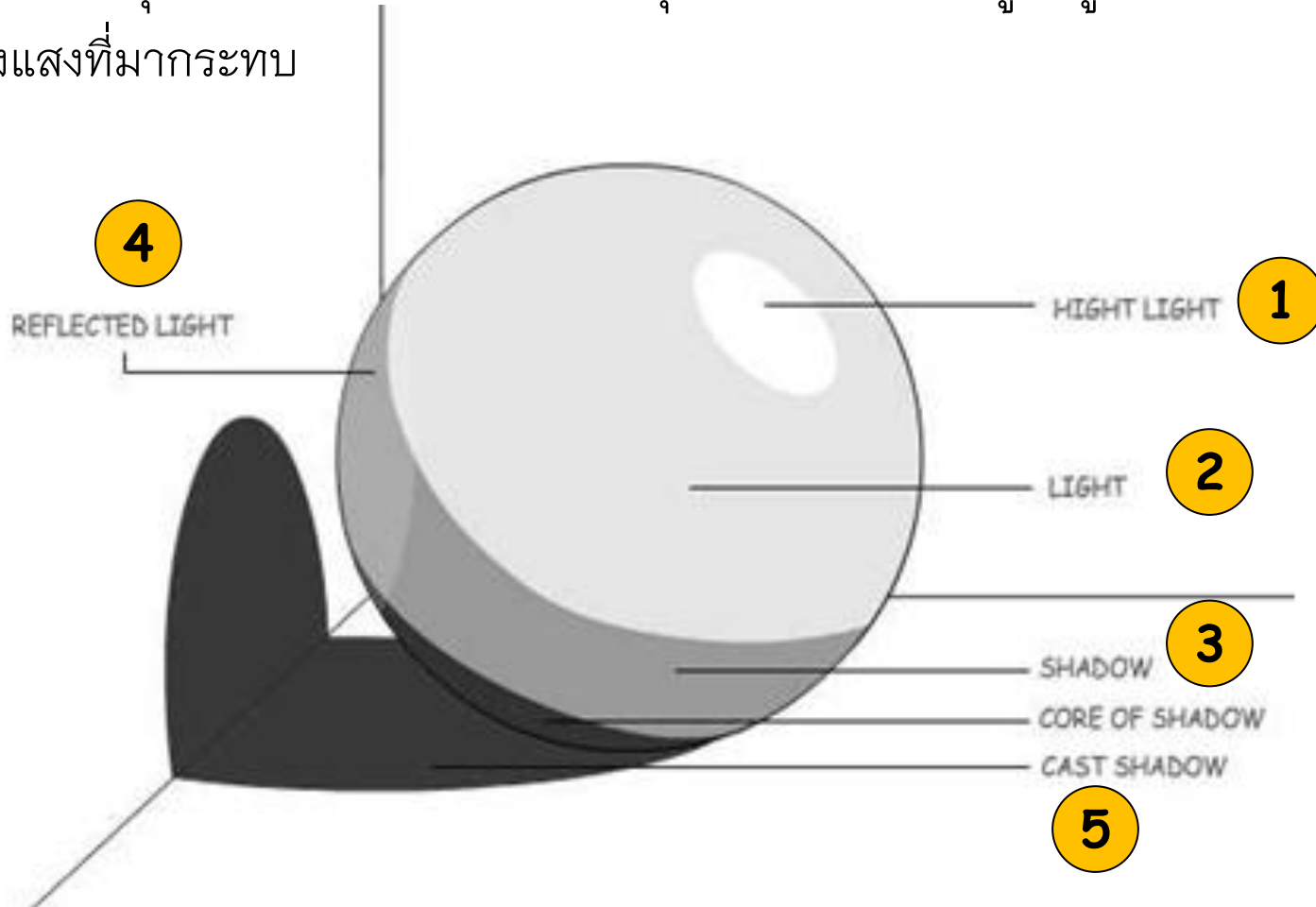
1. **แสงสว่างจัด (HIGH LIGHT)** คือ บริเวณของวัตถุที่ถูกแสงสว่างโดยตรงและมากที่สุด การวาดถ้าเป็นวัตถุแข็งหรือเป็นเงามัน ควรทึบส่วนที่แสงสว่างที่สุดให้เป็นกระดาดขาวได้เลย แต่ถ้าเป็นวัตถุ แสงเงาในการวาดเส้นช่วยให้งานวาดเส้นที่ได้ออกมาเหมือนจริง ยิ่งค่าของน้ำหนักสีมีค่าระดับมากเท่าไรก็จะเพิ่มค่าของความเหมือนมากเท่านั้น
2. **แสงสว่าง (LIGHT)** คือ บริเวณที่ไม่ถูกแสงกระทบโดยตรงจะเป็นแสงเรื่อมๆเทาการวาดให้แรเงาแบบเกลี่ยเรียบจากน้ำหนักเงามาจนถึงแสงสว่าง
3. **เงา (SHADOW)** คือ บริเวณที่ถูกแสงน้อยที่สุด การวาดควรเน้นส่วนที่เป็นเงาให้เข้ม และเน้นเส้นรอบนอก (OUT LINE) ดังนั้นการประกอบกันระหว่างแสงสว่างจัด แสงสว่าง และเงาจะเกิดเป็นภาพสามมิติหรือภาพวาดที่มีชีวิต
4. **แสงสะท้อน (REFLECT LIGHT)** คือ บริเวณที่มีแสงของวัตถุโดยรอบสะท้อนเข้ามาในวัตถุนั้น ไม่ว่าจะเป็นในด้านของแสงหรือเงาจะได้รับอิทธิพลของแสงสะท้อนนี้ได้เหมือนกัน





องค์ประกอบในการสร้างงาน

5. เงาตกกระทบหรือเงาของวัตถุ (CASTSHADOW) จะอยู่ด้านเงามืดของวัตถุเสมอเป็นเงาของวัตถุที่ตกกระทบพื้น เงาของวัตถุจะเป็นเช่นไรขึ้นอยู่กับรูปทรงของวัตถุและมุมของแสงที่มากกระทบ





องค์ประกอบในการสร้างงาน

ทิศทางแสง

เรียนรู้ทิศทางของแสงกัน เพราะทิศทางที่แตกต่างกันจะส่งต่อมิติของภาพหรืออารมณ์ของภาพได้ ดังนั้นในการถ่ายภาพไม่ว่าจะมีมือใหม่หรือมืออาชีพ สิ่งที่ต้องพิจารณาอีกอย่างคือความเหมาะสมของทิศทางของแสง โดยเราสามารถแบ่งทิศทางของแสงออกเป็น 4 ทิศทางใหญ่ๆ ดังนี้

- **ทิศทางแสงบน** คือแหล่งกำเนิดแสงจะอยู่บนหัวเราหรือมุมสูงนั่นเอง ยกตัวอย่าง การถ่ายภาพในตอนกลางวันดวงอาทิตย์จะอยู่ด้านบนหัวเราแสงที่ออกมาจะมีความเข้มสูงและกระจายเต็มพื้นที่ และจะทำให้เกิดเงาตกกระทบบางด้านล่างของวัตถุ แสงในทิศทางนี้ไม่เหมาะในการถ่ายภาพคนเพราะจะทำให้เกิดเงาบริเวณใต้ตา ปาก และจมูก การถ่ายภาพที่เหมาะสมกับแสงในทิศทางนี้ เช่น การถ่ายภาพกิจกรรมต่างๆ





องค์ประกอบในการสร้างงาน

ทิศทางแสง

- ทิศทางแสงข้าง หมายถึงทุกทิศทางที่มาจากทางด้านข้าง ไม่ว่าจะมาตรงๆ หรือเฉียงก็ตาม แสงที่มาจากด้านข้างนี้ จะทำให้ภาพมีมิติ แต่จะทำให้เกิดแสงเงาทางด้านตรงข้ามของแสง คือถ้าแสงมาด้านซ้ายก็จะเกิดเงามืดทางด้านขวานั้นเอง มือใหม่ควรระวังในจุดนี้ด้วย สำหรับแสงข้างเหมาะสำหรับการวาดภาพหลายประเภท อาทิ เช่น วาดภาพคน วาดภาพวิวทิวทัศน์ วัตถุ สิ่งของ เพราะแสงจะทำให้วัตถุดูมีมิติ ไม่เรียบแบนจนเกินไป
- ทิศทางแสงด้านหน้า แสงจะมาทางด้านหลังของวัตถุที่เป็นแม่แบบ หรือถ้าเรียกเป็นคำพูดที่เราคุ้นเคยกันดีก็คือ ทิศทางย้อนแสง นั่นเอง จะเป็นการถ่ายภาพย้อนแสง ซึ่งโดยปกติแล้วการถ่ายภาพย้อนแสงจะทำให้ภาพไม่สวย หน้าจะมีมืด หรือวัตถุหรือแม่แบบจะกลายเป็นเงาดำ จะเห็นเป็นแค่รูปร่างของวัตถุที่ตัดกับแสงจากท้องฟ้า

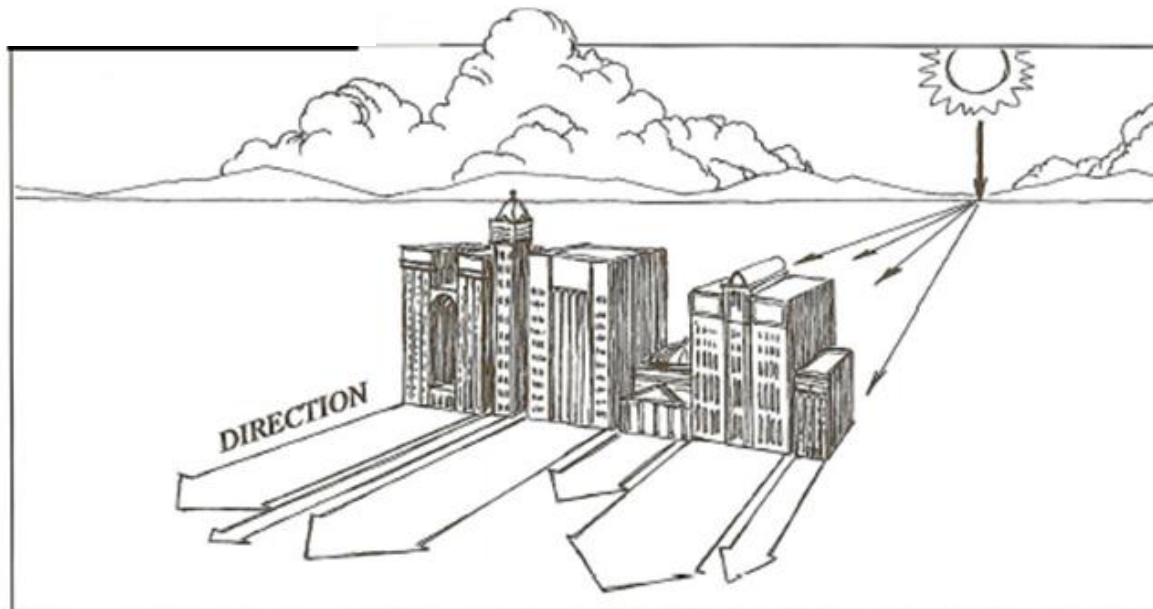




องค์ประกอบในการสร้างงาน

ทิศทางแสง

- ทิศทางแสงด้านหลัง คือทิศทางของแสงจะเข้ามาทางด้านหน้าของตัวแบบหรือวัตถุ หรือทิศทางตามแสง เหมาะสำหรับการถ่ายภาพทั่วไป เช่น การถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ หรือภาพคน เมื่อถ่ายออกมาแล้วจะให้ภาพที่เห็นรายละเอียดต่างๆ ของวัตถุครบทุกส่วนชัดเจน ไม่เกิดเงาทางด้านหน้า เงาจะไปตกอยู่ทางด้านหลังแทน

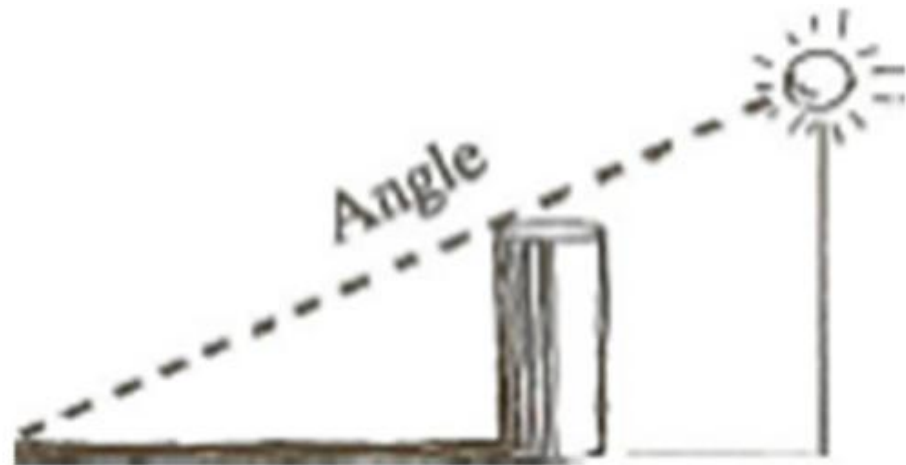
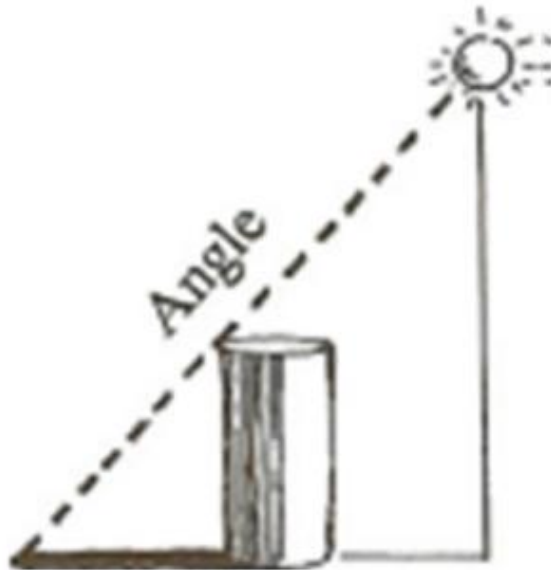




องค์ประกอบในการสร้างงาน

มุมแสง

มุมของแสงจะถูกกำหนดโดยความสูงของแหล่งกำเนิดแสง เมื่อแหล่งกำเนิดแสงสูงมุมสูงชัน (ใกล้กับแนวตั้ง) และเงาสั้น; เมื่อแหล่งกำเนิดแสงอยู่ในระดับต่ำมุมอยู่ในแนวนอนมากขึ้นและเงายาว





ทบทวนเพิ่มเติม

- <https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>

