

บทที่ 3

การออกแบบและสร้างแอนิเมชัน

การออกแบบและสร้างแอนิเมชัน ได้พิจารณาการนำเสนอลำดับขั้นตอนการออกแบบและจัดสร้างตามลำดับ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนของการเตรียมสร้างงานโดยประกอบด้วย การวางแผน วางคอนเซ็ปต์ และแนวทางของเรื่อง ขั้นตอนผลิต (Production) เป็นพร้อมสำหรับการเผยแพร่ต่อไป และ ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนของการเตรียมการทวนสอบทดสอบผลงานที่ได้จากการผลิต โดยพิจารณาฉากหรือการดำเนินเรื่องสำคัญ โดยสามารถนำเสนอแต่ละขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

3.1.1 การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Scene Design)

ทีมผู้พัฒนาได้ออกแบบตัวละครในการสร้างภาพยนตร์ “~~แมงมุมเก๋า ปะทะ แมลงวันโก๋~~” แบ่งเป็น ~~2~~ ตัวหลัก ได้แก่ ~~แมงมุมเก๋า~~ และ ~~แมลงวันโก๋~~ โดยการแสดงอยู่ภายในฉากสำคัญ คือ ถนนและชอกตึก ซึ่งสามารถอธิบายคุณลักษณะตัวละคร และฉากการแสดง ได้ดังตารางที่ 3-1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3-1 การออกแบบ/คุณลักษณะตัวละครและฉาก

การออกแบบ	คุณลักษณะ

~~3.1.2 การเขียนโครงเรื่อง (Outline Topic) “แมงมุมเก๋า ปะทะ แมลงวันโก๋”~~

ณ สถานที่แห่งหนึ่ง ได้มีแมงมุมตัวหนึ่งที่แอบอยู่ในมุมมืด เพื่อมองหาเหยื่อ ได้มีแมลงวันตัวหนึ่งบินผ่านมาชนกับ....

3.1.3 การเขียนบทดำเนินเรื่อง (Story Script) “แมงมุมเก๋า ปะทะ แมลงวันโก๋”

เมื่อทีมผู้พัฒนาได้ออกแบบตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง บทบรรยายและสนทนา สำหรับการเตรียมสร้างการ์ตูนแอนิเมชันการละเล่น “แมงมุมเก๋า ปะทะ แมลงวันโก๋” จึงนำมาจัด

วางแผนภาพโดยใส่รายละเอียดด้านเสียงและลักษณะภาพ เพื่อใช้สำหรับการบันทึกเสียงในรูปแบบบทดำเนินเรื่อง กำหนดไว้ทั้งสิ้น 20 Shot แสดงดังตารางที่ 3-2

ตารางที่ 3-2 บทดำเนินเรื่อง “แมงมุมเก่า ปะทะ แมลงวันโก”

Shot	ภาพ	เสียง
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

3.1.4 การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) “แมงมุมเก่า ปะทะ แมลงวันโก”

จากนั้นทีมผู้พัฒนาได้นำตัวละคร ฉาก นำมาวาดภาพและกำหนดมุมกล้องโดยละเอียดควบคู่ตามแนวความคิดที่ระบุไว้ในบทดำเนินเรื่อง 20 Shot ในรูปแบบสตอรี่บอร์ด แสดงดังตารางที่ 3-3

ตารางที่ 3-3 สตอรี่บอร์ด “แมงมุมเก่า ปะทะ แมลงวันโก”

Shot	ภาพ	เสียง
1		
2		

Shot	ภาพ	เสียง
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

3.2 ขั้นตอนผลิต (Production)

3.2.1 การขึ้นรูปวัตถุและแบบ (Modeling)

3.2.2 การทำภาพเคลื่อนไหว (Animation)

3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.3.1 การบันทึกเสียง ทำเพลงประกอบ และเสียงประกอบ (Sound Record and Effect)

3.3.2 การเตรียมทดสอบเสียง (Sound and Testing)

3.3.3 การเตรียมทดสอบการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพ (Animation and Testing)