

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “เร็กเกต บอย”
3D Short Animation “Racket boy”

มหาวิทยาลัยศิลปากร 13600082
สงวนลิขสิทธิ์
ผู้รับผิดชอบโครงการ

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563



ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “เร็กเกต บอย”

3D Short Animation “Racket boy”

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
กรรชช. แพทย์เอกฯ 13600082

ผู้รับผิดชอบโครงการ

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

หัวข้อจูลนิพนธ์	ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “แร็กเกต บอย” 3D Short Animation “Racket boy”
ผู้ดำเนินการ	นางสาว กรรริษา แพทย์เกาะ รหัสนักศึกษา 13600082
ปีการศึกษา	2563
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษาจูลนิพนธ์	อาจารย์กัณฐพนต์ ภัทรพนาสกุล

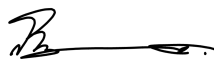
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้จูลนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของวิทยาศาสตร์บัณฑิต

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร กาญจนภูมิ)

คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

วันที่...เดือน...ปี.ศ.....



(อาจารย์กัณฐพนต์ ภัทรพนาสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาจูลนิพนธ์

วันที่...9...เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ. ...2564....

คณะกรรมการตัดสินจูลนิพนธ์

1. อาจารย์อัจฉรา กิจกัญจนานัน

2. อาจารย์ธัญชนกสุบรรณ อชรรักษ์

3. อาจารย์ทิพย์พงษ์ เตียมศิริพงษ์

4. อาจารย์สิทธิพงษ์ แก้ววิเศษ

5. อาจารย์กัณฐพนต์ ภัทรพนาสกุล

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างไสวงาม

13600082: สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

เรื่อง: โครงการจูนนิพนธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ เรื่อง “แร็กเกต บอย/Racket boy”

จูนนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะทำตามเป้าหมายหรือความฝันในวัยเด็ก วัยที่ไร้เดียงสาที่กำลังเจริญเติบโต เตรียมพร้อมเข้าสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และทำให้เกิดความฝันได้ง่าย การผลักดันเด็กวัยนี้เป็นการพัฒนาศักยภาพของเด็กที่มีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำจึงได้ศึกษารวบรวมแนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมและการพัฒนาของเด็ก ประกอบกับการศึกษาข้อมูลทฤษฎีทางด้านแอนิเมชัน และทฤษฎีข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสามมิติ แนวแฟนตาซีแฝงข้อคิด เรื่องราวออกไปในทิศทางให้แรงบันดาลใจ ซึ่งเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายผิวสีคนหนึ่ง เดินเล่นในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง แล้วได้ยินเสียงโทรทัศน์ของบ้านหลังหนึ่งเข้า เด็กชายเดินเข้าไปที่บ้านหลังนั้นด้วยความสนใจ และมองเห็นรายการโทรทัศน์ฉายการแข่งขันเทนนิส เขาสนใจรายการโทรทัศน์นั้นอย่างมากและเกิดความใฝ่ฝันอยากจะเป็นนักเทนนิส เลยลองทำไม้เทนนิสเพื่อฝึกซ้อมเอง เด็กชายฝึกซ้อมด้วยความแข็งขัน วันหนึ่งโค้ชเทนนิสเดินผ่านมาเห็นถึงความตั้งใจของเด็กชาย โค้ชเลยตั้งใจที่จะสอนเทนนิสแก่เด็กชาย จึงเป็นการหยิบนัก

โอกาสให้เด็กชายคนนี้ได้เป็นนักเทนนิสสองคนที่ได้ตั้งใจไว้

ในกระบวนการขั้นตอนการสร้างผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Photoshop ใช้ในการออกแบบในช่วง Pre-production, Autodesk Maya ในการสร้าง Model, Rigging และการ Animation, Zbrush ขึ้นโครง Model อื่น ๆ ที่มีความซับซ้อน, Adobe Substance Painter ใช้ในการทำสี พื้นผิวของตัวละครและฉาก, After Effect ใช้ในการคอมโพสิต และเอฟเฟค, Adobe Premiere ใช้ในการตัดต่อภาพและดนตรีประกอบ และ Quixel Bridge ใช้ในการหาลูกประกอบฉากและเทกเจอร์ของงานมาใช้ให้มีรายละเอียดมากขึ้น

ผลการดำเนินงานโครงการจูนนิพนธ์เรื่อง “Racket boy” มีการดำเนินงาน เป็นไปตามแผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี แม้จะมีปัญหาในบางขั้นตอนเกิดขึ้น หรือขาดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการบ้าง ซึ่งสามารถดำเนินการแก้ไขได้ทันท่วงทีตามแผนการที่ วางไว้ อย่างเป็นระบบทำให้ผลลัพธ์ของโครงการจูนนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนักศึกษา..... กรรฐิชา แพทย์เกียร

ลายมืออาจารย์ที่ปรึกษาจูนนิพนธ์..... 

กิตติกรรมประกาศ

จุลินทรีย์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะข้าพเจ้าซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบโครงการได้รับความกรุณาจากอาจารย์กัณฐพันธ์ ภัทรพนาสกุล ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาจุลินทรีย์ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อข้าพเจ้า รวมถึงคณะกรรมการตรวจจุลินทรีย์ท่านอื่น ๆ ได้แก่ อาจารย์อัจฉรา กิจกัญจนานันท์, อาจารย์ธัญชนก สุบรรณ ณ อยู่ธยา, อาจารย์พิทักษ์พงษ์ เจียมศรีพงษ์และอาจารย์สิทธิพงษ์ แก้ววิเศษ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ข้าพเจ้า ส่งผลให้จุลินทรีย์ฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่ให้ความรู้ คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่ายิ่ง จนทำให้ศิษย์คนนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี

นอกจากนั้นขอขอบคุณ รุ่งพี และเพื่อนร่วมรุ่น ที่ให้การช่วยเหลือ สนับสนุน ในกระบวนการดำเนินงาน และให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทำให้ผลงานจุลินทรีย์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ถ้าขาดบุคคลเหล่านี้ไป ผลงานชิ้นนี้อาจจะไม่สำเร็จไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณจากใจที่สำคญที่สุดขอขอบพระคุณ ครอบครัวของข้าพเจ้า ที่ให้การสนับสนุน ข้าพเจ้า ทั้งกำลังใจทรัพย์และ

กำลังใจอยู่ตลอดเสมอ เป็นเวลาทั้ง 4 ปีการศึกษาต่อเนื่องกัน ให้ข้าพเจ้า โอกาสได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมาสำเร็จลุล่วงด้วยดี

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากจุลินทรีย์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอน้อมบูชาแต่พระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา