

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “โคนิกเซกก์ วัน”
3D Short Animation “Koenigsegg One : 1”

ประวีณวิทย์ วิไลพล 13590187

มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้รับผิดชอบโครงการ สหวนลิขสิทธิ์

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563



ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “โคนิกเซกก์ วัน”

3D Short Animation “Koenigsegg One : 1”

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.

ประวีณวิทย์ วิไลพล 13590187

ผู้รับผิดชอบโครงการ

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

หัวข้อจูลนิพนธ์	ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “โคนิกเซกก์ วัน” 3D Short Animation “Koenigsegg One : 1”
ผู้ดำเนินการ	นายประวิณวิทย์ วิไลพล รหัสนักศึกษา 13590187
ปีการศึกษา	2563
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษาจูลนิพนธ์	อาจารย์ทศพร พูนนารถ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้จูลนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของวิทยาศาสตร์บัณฑิต

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร กาญจนภูมิ)

คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คณะกรรมการตัดสินจูลนิพนธ์

1. อาจารย์ทศพร พูนนารถ
2. อาจารย์คมภิญญา ชุ่มก่อดเมียด
3. อาจารย์ปานเฉลิม ชูตชะกุล
4. อาจารย์เจนจิรา ลักษณะบุญส่ง
5. อาจารย์ภัทร ธีรมงคล

.....

(อาจารย์ทศพร พูนนารถ)

อาจารย์ที่ปรึกษาจูลนิพนธ์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

13590187: สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

เรื่อง: โคนิกเซกก์ วัน (Koenigsegg One : 1)

จูลินิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตโฆษณารถยนต์ระยะเวลาประมาณ 2 นาที โดยผู้รับผิดชอบโครงการได้นำเสนอเป็นแอนิเมชันสั้น 3 มิติ มีการจำลองการเคลื่อนที่ของรถยนต์รวมถึงการ Simulate เอฟเฟกต์ควันขณะรถกำลังเคลื่อนที่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงสมรรถนะเครื่องยนต์ และความเร็วของ One : 1 รวมถึงความสวยงามของรถยนต์ในแต่ละส่วน

เพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ ผู้จัดทำจึงได้ศึกษาการจำลองการเคลื่อนที่ของรถยนต์ และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น ทฤษฎีการทำ 3D Animation ทฤษฎีการทำ Visual Effect ทฤษฎีเกี่ยวกับ Game Engine ในการนำมาประยุกต์ใช้ในการทำแอนิเมชันสั้น 3 มิติเรื่องนี้ โดยผู้รับผิดชอบโครงการได้เห็นถึงความสำคัญของเรื่อง ความเร็ว เป็นหลัก

ในขั้นตอนการเตรียมการผลิต ผู้รับผิดชอบโครงการได้วางแผนการดำเนินการ และยังได้ทำตารางเวลา เพื่อให้การผลิตผลงานจูลินิพนธ์ออกมาได้อย่างราบรื่น รวมถึงยังได้เครื่องมือของโปรแกรมสำเร็จรูป Unreal Engine 4.25 ที่เข้ามาช่วยในเรื่องของการเรนเดอร์ ทำให้ประหยัดเวลาใน

การเรนเดอร์เป็นอย่างมาก อีกทั้งยังได้คุณภาพของภาพเรนเดอร์ที่ออกมาสวยงามและคมชัดอีกด้วย

จากการที่ผู้รับผิดชอบโครงการได้ลองใช้ภาพโปรแกรมสำเร็จรูป Unreal Engine 4.25 กับผลงานจูลินิพนธ์ของตนเองเป็นครั้งแรก ทำให้ต้องค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดจากผู้รับผิดชอบโครงการได้แก้ไขปัญหาต่างๆ มากมายที่เกิดขึ้นในการทำงานไม่ว่าจะเป็นปัญหาในเรื่องของ Texture หรือปัญหาในเรื่องของการ Import Rigging กับ Import Animation นอกจากนี้ผู้รับผิดชอบยังได้คำแนะนำต่างๆ จากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ประจำห้อง ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ จึงทำให้ผลงานจูลินิพนธ์ประสบความสำเร็จออกมาได้อย่างลุล่วง

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมืออาจารย์ที่ปรึกษาจูลินิพนธ์.....

กิตติกรรมประกาศ

จุลินทรีย์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะ ข้าพเจ้าซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบโครงการได้รับความกรุณาจากอาจารย์ทศพร พูนนารถ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาจุลินทรีย์ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำในการแก้ไขปัญหาหรือจุดบกพร่องที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อข้าพเจ้าขณะดำเนินโครงการ รวมถึงคณะกรรมการตรวจจุลินทรีย์ท่านอื่นๆ ได้แก่ อาจารย์คมภิญญา เข้มกำเนิด, อาจารย์วันเฉลิม ชูตระกูล, อาจารย์เจนจิรา ลักษณะบุญส่งและอาจารย์ภัทร ธิรมงคล ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ข้าพเจ้า ส่งผลให้จุลินทรีย์ฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่ให้ความรู้ คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่ายิ่ง จนทำให้ศิษย์คนนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีและขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ผู้ให้การสนับสนุนข้าพเจ้าในทุกๆ ด้าน จนทำให้ข้าพเจ้าบรรลุวัตถุประสงค์และประสบความสำเร็จในการทำจุลินทรีย์ฉบับนี้ รวมถึงเพื่อนๆ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกๆ คน ที่คอยให้กำลังใจซึ่งกันและกันเสมอมา

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากจุลินทรีย์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอน้อมบูชาแต่พระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา