



ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000
ภายใน 15666 โทรศัพท์/โทรสาร 02-259-6172

จากหนังสือพิมพ์X-citeไทยโพสต์ ฉบับประจำวันที 22 เดือนเมษายน พ.ศ.2560 หน้า 14

ศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

Asiagraph Reallusion Award 2017 ค้นหาเด็กไทยไปแข่งแอนิเมชันระดับโลก



ห้องทำงานทำผลงานให้ดีที่สุด

จ ับไปแล้วสำหรับงาน Asiagraph Reallusion Award 2017 การประกวดสร้างแอนิเมชันระดับอุดมศึกษา เพื่อหาสุดยอดแอนิเมเตอร์สายเลือดไทยรุ่นใหม่ ซึ่งจะเปิดตัวแบบประเทศไทยไปแข่งขันในระดับโลกที่ประเทศไต้หวัน ซึ่งรอบคัดเลือกในประเทศไทยจัดขึ้นที่ วิทยาลัยเครือข่าย ดีไซน์ & เอ็นเตอร์เทนเมนต์ เทคโนโลยี (ANT) มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี ในวันที่ 18 มหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วประเทศส่งเข้าร่วมการแข่งขันจำนวนทั้งสิ้น 31 ทีม

ล่าสุด จากการแข่งขันอันดุเดือด ได้สุดยอดทีมแอนิเมเตอร์จากภาควิชาสื่อออนไลน์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และภาควิชาวิศวกรรมมัลติมีเดียและระบบอินเทอร์เน็ต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้รับเลือกให้เป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันสร้างผลงานแอนิเมชันบนเวทีโลก ณ กรุงไทเป ประเทศไต้หวัน พร้อมด้วยอีก 2 รางวัล คือ Best Creative จากวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และรางวัล Best Director จากภาควิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี 48 ชั่วโมง คือ เวลาที่กำหนดให้นักศึกษาทุกทีมผลิตผลงานแอนิเมชันภายใต้โจทย์ที่ได้รับก่อนการแข่งขันเพียงไม่กี่วันเท่านั้นก็คือ Friendship หรือมิตรภาพ โดยในงานนี้ได้รับเกียรติจาก 2 คู่ชื่อดังใน

วงการแอนิเมชัน คือ คุณสันติ เลหาบุรณกิจ แห่งวิดิตา แอนิเมชัน ผู้ก่อตั้งสตูดิโอแอนิเมชัน และตัวการ์ตูนก๊อดจิ ให้เกียรติมาเป็นวิทยากรให้ความรู้เรื่อง Storytelling in Animation พร้อมด้วย คุณใหม่ วณิชยา ตั้งสุทธิวงษ์ แห่ง The Monk Studios มาแชร์ประสบการณ์กับผลงาน Nine ที่คว้ารางวัลในเวทีโลกมากมายเพื่อเป็นประโยชน์ก่อนการแข่งขัน

มร.ริคส์ เขียว กรรมการผู้จัดการบริษัท ไอคอม เทคโนโลยี จำกัด กล่าวว่ รู้สึกภูมิใจและดีใจมากที่เห็นเยาวชนไทยได้แสดงศักยภาพในทักษะของแอนิเมชัน ซึ่งถือว่าเป็นพรสวรรค์ระดับโลกและเป็นที่ต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในขณะนี้ ไอคอมเทคโนโลยีก็ยังคงยกย่องแนวคิดแอนิเมชันเพื่อทุกคน (Animation for All) ส่งต่อเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ และสามารถเข้าถึงการใช้งานได้ทุกกลุ่ม สอดคล้องกับแนวคิดไทยแลนด์ 4.0 ของรัฐบาล ที่เห็นความสำคัญของการผลิตและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ให้เติบโตเป็นสินค้าที่สามารถทำรายได้ให้กับประเทศได้อย่างยั่งยืน ซึ่งนอกจากการจัดงาน Asiagraph Reallusion Award 2017 รอบคัดเลือกประเทศไทยแล้ว ทางไอคอม เทคโนโลยีพร้อมเป็นผู้สนับสนุนทุนการศึกษาและค่าใช้จ่ายสำหรับการเดินทางไปแข่งขันต่อรอบสุดท้ายที่กรุงไทเป ประเทศไต้หวันอีกด้วย รวมมูลค่าการจัดงานทั้งสิ้นกว่าหนึ่งล้านบาท



กวดเวลาเริ่มการแข่งขัน



ตัวอย่างผลงาน

มร.ริคส์ยังบอกต่อว่า ในระยะเวลาจำกัดแค่ 48 ชั่วโมง สิ่งที่ยากเห็นก็คือ มุมมองและแนวคิดของเด็กในการใช้แอนิเมชันเป็นเครื่องมือ เราไม่ได้





ทีมจากมหาวิทยาลัยมหาสารคามคว้าแชมป์ไปครอง

ประกวดหาคนที่ทำภาพออกมาได้สวยที่สุด ภาพสวย เป็นแค่องค์ประกอบหนึ่งเท่านั้น วิธีการเล่าต่างหาก ที่สำคัญ ในประเทศไทยนั้นตลาดแอนิเมชันค่อนข้างเล็ก มีพื้นที่ให้ตลาดโตอีกมาก ไม่อยากให้เยาวชนเห็นว่าเป็นเรื่องไกลตัว ที่ญี่ปุ่นถึงแม้จะมีขนาดเล็กกว่าแต่ตลาดแอนิเมชันกลับโตกว่าที่ไทยเป็นพันๆ เท่า มัน เป็นช่องว่างที่อาชีพนี้จะสามารถทำเงินได้เพิ่มขึ้น สำหรับผู้ที่เตรียมพร้อม

ทางด้าน ดร.ดาริกา ลัทธพิพัฒน์ อธิการบดี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า ทางมหาวิทยาลัย รู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ได้รับเกียรติเป็นสถานที่ในการ



ประชุมแลกเปลี่ยนความเห็น

จัดการแข่งขันครั้งนี้ ซึ่งเป็นไปตามนโยบายของทาง มหาวิทยาลัย และสอดคล้องกับหลักสูตรของวิทยาลัย ครีเอทีฟ ดีไซน์ & เอ็นเตอร์เทนเมนต์ เทคโนโลยี (ANT) ที่เราทำอยู่ ที่เห็นเทรนด์เกี่ยวกับเรื่องของแอนิเมชัน

เหมือนกัน ซึ่งจะเน้นการพัฒนาหลักสูตรให้เด็กได้ เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้กับผลงานตัวเอง และสามารถพัฒนาต่อจนเกิดผลงานที่สร้าง ประโยชน์ให้กับสังคมได้ ดังจะเห็นได้ว่าปีนี้ได้รับความ ร่วมมือจากทางมหาวิทยาลัยต่างๆ นั่นหมายความว่า เราพร้อมที่จะร่วมกันผลักดันและสนับสนุนให้เกิดเวที ในการพัฒนาความสามารถของเด็กไทยที่จะก้าวสู่ตลาด แร่งงานที่สามารถแข่งขันได้ทั้งในประเทศและเวทีโลก

วิระเทพ บุญวิเศษ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาควิชา สื่อนฤมิตร มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หนึ่งในสมาชิกของทีมที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ (Best Film) เผยความรู้สึกว่า รู้สึกดีใจมากที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ และได้เป็นตัวแทน ประเทศไทยไปแข่งขันที่ประเทศไต้หวัน ตอนแรกไม่ได้ คิดคิดว่าจะได้รางวัล รู้เพียงทำตามโจทย์ที่ได้มา แล้ว ก็เรียนรู้โปรแกรมที่จะช่วยเรื่องของการทำแอนิเมชัน โดยปกติเรียนด้านการเขียนโค้ดเกม ไม่ได้ทำด้านแอนิเมชันโดยตรง แต่สนใจด้านนี้อยู่แล้ว และคิดว่ามัน สามารถต่อยอดกันได้ อีกทั้งได้ความรู้ว่าแอนิเมชันที่ดี เกิดจากการเล่าเรื่องที่นำเสนอด้วย ในการแข่งขันกับ โจทย์ครั้งนี้ คือ Friendship (มิตรภาพ) เลยคิดฉีกไป จากมิตรภาพเดิมๆ ที่คนทั่วไปคุ้นเคย จึงเอาเรื่องมาเล่า เป็นมิตรภาพระหว่างหมึกกับมนุษย์ก๊าก เป็นเรื่องเล่าง่ายๆ เบาๆ แต่มีความเป็นสากล ไม่มีการตีความมากมาย แต่ นำเสนอให้กินใจ ที่สำคัญต้องชัดเจน ส่วนต่อจากนี้จะ พัฒนาความสามารถในการทำงานจากโจทย์ที่หลากหลาย เพื่อให้พร้อมกับการแข่งขันในเวทีระดับโลกและ ทำหน้าที่ตัวแทนประเทศไทยให้ดีที่สุด