

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ “Clock Cog”
A Digital Cut Out Animated Film “Clock Cog”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลตัดเอาท์ “Clock Cog”

A Digital Cut Out Animated Film “Clock Cog”



นางสาวพิมพ์ฝัน ไชยสิงห์
MISS PIMPHAN CHAIYASINGH

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 25/05/2560

(อาจารย์จรรยา เทตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ “Clock Cog”
A Digital Cut Out Animated Film “Clock Cog”

ชื่อ นางสาวพิมพ์ฝัน ไชยสิงห์
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา จรรยา เทตะโยธิน

บทคัดย่อ

การมีอคติกันในการทำงานมักจะมีสาเหตุมาจากการคนเรามีความชื่นชอบและมีรสนิยมการทำงานในแบบของตัวเอง และหากผู้คนที่เราทำงานด้วยมีทัศนคติในการทำงานที่แตกต่างกันก็จะทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งกัน และมีหลายครั้งที่ไม่สามารถแยกเรื่องการทำงานกับเรื่องส่วนตัวได้ทำให้ตัดขาดความสัมพันธ์ไม่ว่าจะเชิงเพื่อน ครอบครัว ลูกศิษย์ หรือคนรักและจากประสบการณ์จริงของข้าพเจ้าที่ได้พบเจอก็เกิดขึ้นจากสาเหตุนี้จริงๆ

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำศิลปนิพนธ์ที่เป็นสื่อกลางสำหรับทุกคนให้ตระหนักการทำงานร่วมกัน

อยากให้ทุกคนมีการยอมรับของการทำงาน

และการใช้ชีวิตของแต่ละคนว่าคนเรานั้นไม่เหมือนกันและไม่สามารถจะบังคับใครได้

เนื้อเรื่องคือพ่อกับลูกคู่หนึ่งทำงานด้วยกันในร้านซ่อมนาฬิกา

แต่ต่างคนต่างทำงานแยกกันไม่ทำด้วยกัน เสมือนไม่ได้อยู่ในร้านเดียวกัน

เพราะว่าทั้งคู่ไม่ชอบการทำงานของแต่ละฝ่าย

เวลาผ่านไปทั้งคู่เริ่มนึกถึงกันและเริ่มเปิดใจยอมรับกันว่าแต่ละคนก็มีส่วนดีที่ถึงแม้ว่าจะไม่เหมือนกันก็ตาม

ข้าพเจ้าเลือกจะทำแอนิเมชันเทคนิค Cut Out

เพื่อเป็นแรงดึงดูดให้ผู้ชมมาดูเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงการพยายามที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้จากใจของข้าพเจ้า

ศิลปนิพนธ์ที่ทำนี้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นเทคนิค Cut out

ที่เป็นงานแอนิเมชันงานฝีมือ

เริ่มจากการคิดบทในโดยใช้ตัวละครสองตัวคือพ่อวิธีการทำนั้นคือออกแบบตัวละครเพื่อขึ้นส่วนเพื่อการขยับแต่ละชิ้นส่วนในการแอนิเมท การออกแบบฉากภาพยนตร์เพื่อการถ่ายทำแอนิเมชัน

จากนั้นก็ลงถ่ายทำแอนิเมทก่อนเพื่อดูว่าต้องเตรียมหรือแก้ไขในส่วนไหนบ้างก่อนจะค่อยลงมือถ่ายทำจริง

สรุปแล้วศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะช่วยส่งเสริมการเข้าใจในตัวแต่ละบุคคลว่าคนเรานั้นไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความคิดของกันได้ เราสามารถบังคับกันให้ใครชื่นชอบหรือทำตามในแบบที่เราอยากให้เป็น อยากให้ยอมรับและปรับตัวให้เข้ากันไม่ดูถูกกันและกัน



กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์จรรยา เทตะโยธิน อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพจน์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัย อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ในสาขาภาพยนตร์ที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ทุก ๆ ด้านในการทำวิจัยเรื่องนี้

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา ตลอดจนผู้เขียนหนังสือและบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่ผู้เขียนจนสามารถให้ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	1
ลักษณะของโครงการ.....	1
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
วิธีการสร้างตัวละครที่ใช้ในงานแอนิเมชันด้วยเทคนิคต่างๆ.....	3
ประวัตินาฬิกาและรูปแบบนาฬิกาต่างๆ	4
นกอัญชิตต่างๆในประเทศไทย.....	7
ภาพยนตร์อ้างอิง.....	9
3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์	12
เรื่องย่อ (Plot)	12
แนวความคิด (Theme)	12
Scenario.....	14
4 ขั้นตอนการทำงาน.....	16

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพยนตร์เรื่องเจ้าชายน้อย.....	4
2 ประวัตินาฬิกาและรูปแบบนาฬิกาต่างๆ.....	5
3 Tick Tock Tale.....	6
4 นกเค้าใหญ่พันธุ์เนปาล	7
5 ภาพยนตร์เรื่องเจ้าชายน้อย.....	8
6 Mirrormask.....	9
7 Charlie and the Chocolate Factory.....	10
8 Tick Tock Tale.....	11
9 ออกแบบตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา.....	17
10 ออกแบบตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา.....	18
11 ออกแบบตัวละครลูกชาย.....	19
12 ออกแบบตัวละครลูกชาย.....	20
13 ออกแบบตัวละครร้านนาฬิกา.....	21
14 การระบายสีฉากพื้นหลัง.....	22
15 พื้นหลังของฉาก.....	22
16 สตอรี่บอร์ด 1.....	23
17 สตอรี่บอร์ด 2.....	23
18 สตอรี่บอร์ด 3.....	24
19 สตอรี่บอร์ด4.....	24
20 สตอรี่บอร์ดด้วยภาพถ่าย.....	25
21 ขั้นตอนการทำตัวละคร.....	26
22 ขั้นตอนการทำนาฬิกา.....	26
23 Scene Test.....	27
24 ชิ้นส่วนของเจ้าของร้านนาฬิกา.....	28
25 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	29
26 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	29
27 ตัวอย่างขั้นตอนการ Compositeในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	30

28	รวมตัวละคร.....	35
29	ภาพออกแบบตัวละครลูกชายแบบเก่า.....	35
30	ภาพออกแบบตัวละครลูกชายแบบเก่า 2.....	36
31	ภาพออกแบบตัวละครลูกชายสมัยเด็ก.....	36
32	การจัดวางฉากชุด 003.....	37
33	การออกแบบวางฉากชุด 003.....	37
34	ค่าน้ำหนักฉากชุด 30.....	39
35	ภาพออกแบบตัวละครลูกชายสมัยเด็ก.....	39
36	การระบายสีชิ้นส่วนนาฬิกา.....	41
37	การตัดแปะชิ้นส่วนนาฬิกา.....	41
38	ขั้นตอนการถ่าย Scene Test.....	42
39	ขั้นตอนการถ่าย Scene Test.....	42
40	ขั้นตอนการถ่าย Scene Test.....	43
41	ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา.....	45
42	ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา.....	46
43	ชิ้นส่วนตัวละครลูกชาย.....	47
44	ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาและลูกชาย.....	48
45	ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา.....	49
46	ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาและตุ๊กตานกยูง.....	50
47	ชิ้นส่วนตัวละครลูกชาย.....	51
48	ชิ้นส่วนตัวละครนาฬิกา.....	52
49	ชิ้นส่วนตัวละครนาฬิกา.....	53
50	ชิ้นส่วนตัวละครลูกชาย.....	54
51	ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาและลูกชาย.....	55

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากมีเหตุการณ์ที่ที่คนรอบข้างของข้าพเจ้าปัญหาความไม่เข้าใจกับผู้ใหญ่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดข้อสงสัยว่าเพราะเหตุใดทั้งสองฝ่ายถึงได้มีปัญหาไม่ลงรอยกัน ข้าพเจ้าจึงให้ข้อสังเกตว่า “เพราะคนเราไม่สามารถจะบังคับความคิดกันได้” ดังนั้นจึงเป็นที่มาของภาพยนตร์แอนิเมชัน นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าของร้านนาฬิกาและลูกชายที่ต่างคนต่างมีรสนิยมการทำนาฬิกาไม่เหมือนกัน แต่สุดท้ายก็นำความแตกต่างสร้างสรรค์นาฬิกาแบบใหม่ขึ้นมา

วัตถุประสงค์โครงการ

1. ศึกษาเรื่องขบวนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลตัดเอาท์ความยาวไม่เกิน 3 นาที
2. เพื่อเป้าหมายกลุ่มผู้ชมทุกเพศทุกวัย

ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลตัดเอาท์โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe After Effects และ Adobe Premiere Pro ความยาวไม่เกิน 3 นาที

ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลตัดเอาท์

แนวทางบรรลุปเป้าหมาย

1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาเขียนบทและออกแบบ
2. เขียนบทภาพยนตร์
3. ออกแบบตัวละคร ฉาก และ สิ่งของ
4. เขียน Storyboard และนำไปทำ Animatic เพื่อดูภาพรวม
5. ถ่ายทำ Test Scene เพื่อให้เห็นภาพรวม
6. เริ่มถ่ายทำ Animation
7. พัฒนาและปรับปรุงแก้ไข
8. ทำ Composite เป็น Footage และนำมาตัดเสียง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้การทำภาพยนตร์ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลตัดเอาท์
2. อยากรให้ยอมรับพื้นฐานความคิดของคนเราที่ไม่เหมือนกัน และนำความแตกต่างทางความคิดนำมาใช้อย่างสร้างสรรค์

บทที่ 2

ค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้าค้นคว้าการออกแบบในงานแอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ รวมไปถึงการค้นคว้างานภาพยนตร์รูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะ Live Action เพื่อให้เกิดแนวคิดและสิ่งแปลกใหม่ และนำมาประยุกต์ใช้ในผลงานชิ้นนี้ โดยหัวข้อที่นำมาศึกษามีดังนี้

1. วิธีการสร้างตัวละครที่ใช้ในการอนิเมทแอนิเมชันด้วยเทคนิคต่างๆ
2. ประวัตินาฬิกาและรูปแบบนาฬิกาต่างๆ
3. นกฮูกในประเทศไทย
4. ภาพยนตร์อ้างอิง

วิธีการสร้างตัวละครที่ใช้ในงานแอนิเมชันด้วยเทคนิคต่างๆ

ตัวอย่างที่นำมาศึกษานี้มาจากส่วนหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชิ้นหนึ่งใช้เทคนิค Cut Out โดยที่ฉากหลังนั้นใช้การสร้างระยะแบบเดียวกับเทคนิค Stop Motionนั่นเอง

ในภาพยนตร์เรื่อง The Little Prince (Mark Osborne, 2015) มีการแสดงในส่วนเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ในการเปิดเรื่องโดยที่เป็นการตั้งเลย์เออร์เป็นแนวตั้งซึ่งเป็นเทคนิคที่ค่อนข้างยาก เพราะว่ากระดาษนั้นเป็นวัตถุที่ข้างค้ำไม่แข็งแรงได้ยากชำนาญและดูสิ้นไหล



ภาพที่ 1 ภาพยนตร์เรื่องเจ้าชายน้อย

ที่มา: Mark Osborne, The Little Prince, 2015.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัตินาฬิกาและรูปแบบนาฬิกาต่างๆ

ศึกษาหาข้อมูลหลักการทำงานและรูปแบบต่างๆของนาฬิกาโดยดูรายการสารคดีเกี่ยวกับช่างซ่อม นาฬิกาหรือสารคดีเรื่องสั้นที่เกี่ยวกับนาฬิการวมไปถึงการไปพิพิธภัณฑ์นาฬิกาโบราณในประเทศไทยที่ตั้งอยู่ที่โรงแรมเมอร์ซันคอร์ทถนนรัชดาภิเษกเขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ

ในปี ค.ศ.1929 Warren Morrison ได้ประดิษฐ์ นาฬิกาควอตซ์ ขึ้นเฉพาะที่เป็นนาฬิกาข้อมือนาฬิกาประเภทนี้เที่ยงตรงมาก และในปี ค.ศ.1980 เป็นช่วงเวลาที่เริ่มนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้มีการประดิษฐ์นาฬิกาโดยใช้ชิป (chip) เป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมในกลไกของนาฬิกา ซึ่งนอกจากจะบอกเวลาแล้วยังสามารถเก็บข้อมูลที่จำเป็นและสามารถใช้เป็นเครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ได้ด้วย หลังจากนั้นเทคโนโลยีในด้านการประดิษฐ์นาฬิกาได้ก้าวหน้าเรื่อยมาจนกระทั่งทุกวันนี้เรามีนาฬิกาคอมพิวเตอร์ใช้กันแล้ว

สำหรับประเทศไทย คนไทยประดิษฐ์เครื่องบอกเวลาใช้เองเมื่อร้อยปีมาแล้ว คือในรัชสมัย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโดยทรงมีวลีที่กษัตริย์รับสั่งกับข้าราชการผู้ใกล้ชิดมีความว่า " สยามจะอยู่รอด รักษาความเป็นไทไม่เป็นข้าฝรั่ง จะต้องทำให้คนไทยเชื่อมั่น และต่างชาติเชื่อว่าคนไทยนี้เก่ง " จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้เจ้ากรมอุทกศาสตร์ท่านแรกของสยาม ชื่อ Captain Loftus จัดทำนาฬิกาแดดไว้ให้เป็นเครื่องกำหนดหมายบอกเวลา แล้วทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ประดิษฐ์นาฬิกาไว้ที่ลานหน้าพระอุโบสถวัดนิเวศน์ธรรมประวัติบางปะอินจังหวัดพระนครศรีอยุธยาจนทุกวันนี้



ภาพที่ 2 ประวัตินาฬิกาและรูปแบบนาฬิกาต่างๆ

ที่มา: กมลชนก ศรีดอนจันทร์, ประวัติความเป็นมาของนาฬิกา[ออนไลน์], สืบค้น 23 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigoodview.com/node/5822>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาสถานที่จากภาพยนตร์เรื่อง Tick Tock Tale (Dean Wellins, 2010) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นที่มีการออกแบบร้านรับซ่อมรับทำนาฬิกาที่ชัดเจนแล้วมีมุกล้อที่แสดงให้เห็นบนโต๊ะทำงานอีกด้วยว่าช่างนาฬิกานั้นทำงานบนพื้นที่แคบๆ เก้าอี้ไม่ต้องการใหญ่โตแค่เน้นการเคลื่อนไหวที่สะดวก



ภาพที่ 3 Tick Tock Tale

ที่มา: Dean Wellins , Tick Tock Tale, 2010.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นกฮูกชนิดต่างๆในประเทศไทย

ศึกษาหาสายพันธุ์ตระกูลนกฮูกนกเค้าแมวและนกแสกของไทย เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบของการออกแบบตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาที่ตนเอง โดยนำข้อมูลมาจากชมรมผู้ฝึกเหยี่ยวเป็นกีฬาแห่งประเทศไทย



ภาพที่ 4 นกเค้าใหญ่พันธุ์เนปาล

ที่มา: ytw05, สายพันธุ์นกเค้าแมว[ออนไลน์], สืบค้น 23 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.siam-faconry.com/t43-topic>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์อ้างอิง

The Little Prince



ภาพที่ 5 ภาพยนตร์เรื่องเจ้าชายน้อย

ที่มา: Mark Osborne, The Little Prince, 2015.

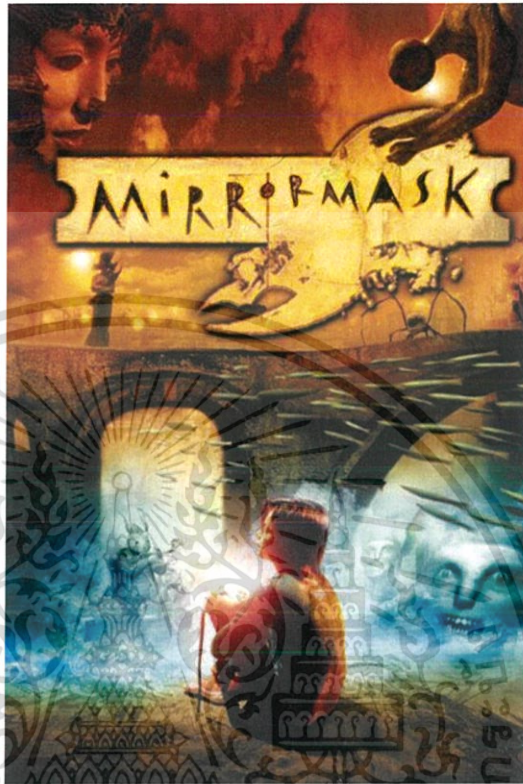
ภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติ ที่มีเทคนิคการทำนำเสนอในแต่ละช่วงไม่เหมือนกัน มีทั้งเทคนิค Clay Motion, Cut-Out Animation, 2D Animation และ 3D Animation เรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของเจ้าชายน้อยที่มาจากดวงดาวอื่นนอกโลก

การนำไปประยุกต์ใช้

เลือกศึกษาในส่วนของการแอนิเมทช่วง Cut Out ทั้งเรื่องการจัดวางกล้อง, การจัดแสง, วิธีการแอนิเมทตัวละคร, และการออกแบบตัวละครสำหรับการทำแอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mirrormask



ภาพที่ 6 Mirrormask

ที่มา: Dave McKean, Mirrormask, 2005.

ภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีเทคนิคการนำเสนอผสมกับเทคนิค 3D Animation เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหญิงที่หลุดเข้าไปในโลกบนแผ่นกระดาษที่เธอวาดแปะไว้ในห้องนอนของตัวเอง

การนำไปประยุกต์ใช้

เลือกศึกษาในส่วนของออกแบบตัวละครที่มีใบหน้าเหมือนกับหน้ากากทุกตัวและศึกษาการออกแบบอาร์ตในส่วนต่างๆไม่ว่าจะเป็นโทนสี สถานที่ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Charlie and the Chocolate Factory



ภาพที่ 7 Charlie and the Chocolate Factory

ที่มา: Tim Burton, Charlie and the Chocolate Factory, 2005.

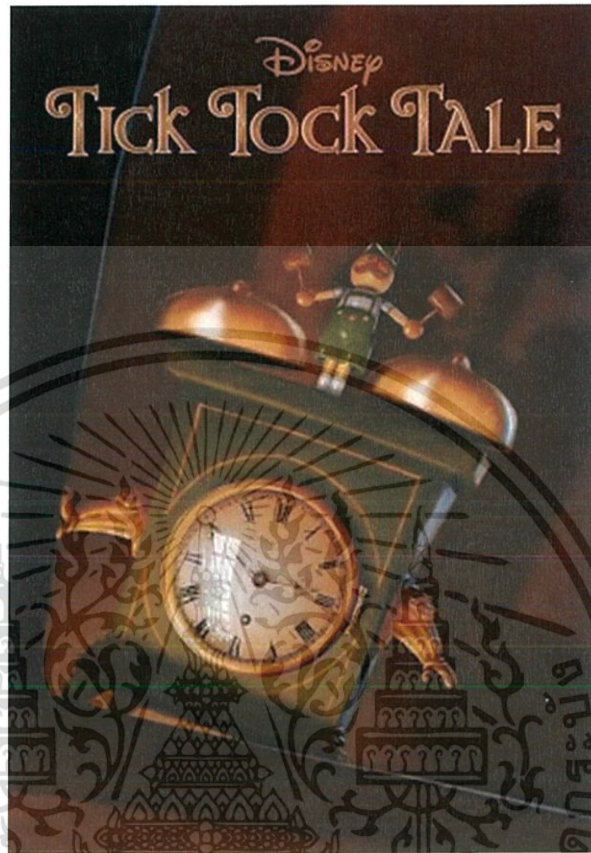
ภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีดัดแปลงมาจากหนังสือนิยาย โดย Roald Dahl เรื่องราวเกี่ยวกับเด็กผู้ชายยากจนคนหนึ่งได้ตัวเข้าชมโรงงานทำช็อกโกแลตที่ยิ่งใหญ่และลึกลับที่สุดในโลก

การนำไปประยุกต์ใช้

เลือกศึกษาในส่วนของปมตัวละครและเนื้อบทของ วินลี วงศ์กำแหง เจ้าของโรงงานทำช็อกโกแลตที่อดิตตัวเองทะเลาะกับพ่อที่เป็นทันตแพทย์ที่ไม่ยอมให้กินขนมทำให้วิลลี่ วงศ์กำแหงอ้วนและหนีออกจากบ้านไปเปิดร้านทำขนมเป็นของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Tick Tock Tale



ภาพที่ 8 Tick Tock Tale

ที่มา: Dean Wellins , Tick Tock Tale, 2010.

ภาพยนตร์แอนิเมชันแฟนตาซีเรื่องราวเกี่ยวกับนาฬิกาเรือนหนึ่งที่แตกแยกไปจากเรือนอื่นภายในร้านพยายามพิสูจน์ตัวเองจากการช่วยเพื่อนๆจากโจร

การนำไปประยุกต์ใช้

เลือกศึกษาในส่วนของการออกแบบสถานที่ แสง และการออกแบบนาฬิกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

บทภาพยนตร์

แนวความคิด (Theme)

คนเราไม่สามารถจะบังคับควบคุมความคิดของกันได้

เรื่องย่อ (Plot)

เจ้าของร้านนาฬิกาและลูกชายที่ต่างคนต่างมีรสนิยมการทำนาฬิกาไม่เหมือนกัน แต่สุดท้ายก็นำความแตกต่างสร้างสรรค์นาฬิกาแบบใหม่ขึ้นมา

โครงเรื่อง (Treatment)

เสียงนาฬิกาดังเป็นจังหวะสลับกันไปมามากมายภายในร้านทำนาฬิกาโบราณเต็มไปหมด ทั้งนาฬิกาลูกตุ้ม ทั้งนาฬิกาไขลานตั้งพื้น และนาฬิกาแบบอื่นๆมากมาย แต่ความเก่าของมันไม่ได้ทำให้การทำงานนั้นมีปัญหาแต่อย่างใด ตรงกลางร้านมีโต๊ะทำงานอยู่ และมีชายวัยกลางคนร่างสูงใหญ่หลังตะคุ่มๆ เขาก็มีหน้าก้มตาด้วยใบหน้าเคร่งขรึมที่กำลังจริงจังกับการทำนาฬิกามากมาย ดวงตาสีดำกลมโตที่ดูเข้ากับใบหน้ากลมๆของเขา ทำให้ดูๆรวมแล้วเหมือนกับนกฮูกแกะสลักที่เขามักชอบทำมันไว้ประดับบนนาฬิกาของเขาบ่อยๆ และก็เหมือนเคยที่เขากำลังนั่งแกะสลักนกฮูกตัวใหม่อยู่นั่นเอง ในจังหวะเขาได้ยินเสียงประตูและมีคนเข้ามาภายในร้าน เจ้าของร้านหันหน้ามาเล็งมองว่าใครกันที่เดินเข้ามา เจ้าของเสียงฝีเท้าเดินมาใกล้ เขาเป็นหนุ่มวัยรุ่นที่มีรูปร่างผอมบางและค่อนข้างสูง แต่ก็ยังไม่เท่าเจ้าของร้าน เสื้อผ้ากับทรงผมที่ดูทันสมัยและสะอาดสะอ้านรับเข้ากับใบหน้าสดใส สีผมและดวงตาคัลล้ายกันกับเจ้าของร้านนาฬิกานั้นก็คือลูกชายของเขานั้นเอง เมื่อลูกชายรู้สึกถึงสายตาที่จ้องมาที่ตน เขาจึงหันไปทางพ่อของเขาที่มองดูอยู่ เจ้าของร้านเมื่อโดนจับได้ก็รีบหันหน้าสะบัดหนีสายตาไปอีกทางด้วยใบหน้าที่ไม่สบอารมณ์ ลูกชายที่เห็นกริยาท่าทางของคนเป็นพ่อก็สะบัดหน้าหนีใส่อย่างหงุดหงิดเช่นกัน แล้วเขาก็เดินเลยโต๊ะทำงานของเจ้าของร้านนาฬิกาไปแต่ก็ไปไม่ได้ไกลนัก เพราะว่าตัวลูกชายนั้นก็ทำงานเป็นช่างทำนาฬิกาอยู่เช่นกัน แลมีโต๊ะทำงานก็อยู่ติดกับโต๊ะทำงานของพ่อหรือเจ้าของร้านนาฬิกาอีกด้วย เพียงแต่ว่าทั้งสองอยู่ห่างกันในระดับหนึ่งเท่านั้นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ้าของร้านนาฬิกาหนึ่งทำงานของเขาต่อไปและก็นึกถึงอดีตของตนกับลูกชาย ในสมัยที่ลูกชายของเขายังเป็นเด็กตัวเล็กๆ เจ้าของร้านผลักดันให้ลูกชายชอบการทำงานนาฬิกาเหมือนที่ตนทำอยู่และฝากความหวังในการดูแลกิจการร้านทำนาฬิกาของเขาต่อไป แต่ทุกอย่างก็เปลี่ยนไปเมื่อลูกชายของเขาโตขึ้น ลูกชายของเขานั้นเติบโตและชื่นชอบการทำงานนาฬิกาเหมือนที่เขาหวัง เพียงแต่มันไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้ทั้งหมด เพราะลูกชายมีความคิดเป็นของตัวเอง ชอบสร้างสรรค์นาฬิกาแปลกใหม่ที่เขาไม่ชอบมันเอาเสียเลย เจ้าของร้านอยากให้ลูกชายเลิกทำตามความชอบของตัวเองและหันมามุ่งทำนาฬิกาในรูปแบบดั้งเดิมเสียมากกว่า นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้พวกเขาทำสงครามเย็นใส่กัน

ในระหว่างที่ทั้งสองกำลังทำงานอยู่นั้น ความเจ็บก็ถูกทำร้ายด้วยเสียงร้องของนาฬิกาทั้งร้านที่ตั้งขึ้นพร้อมกันเพื่อบอกเวลาทุกๆ ชั่วโมง ทำให้ลูกชายที่กำลังเพ่งสมาธิกับการไขน็อตอยู่สะดุ้งอย่างตกใจ จนทำให้เขาเผลองัดน็อตกระเด็นหลุดออกมา น็อตตัวนั้นกระเด็นมาค่อนข้างไกลและมาหยุดลงที่ใกล้ๆ โต๊ะทำงานของเจ้าของร้านนาฬิกา เจ้าของร้านนาฬิกาหันมามองตามเสียงเล็กๆ ที่มาตกใกล้โต๊ะของเขา เมื่อเขารู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร เขาก็เงยหน้าไปมองลูกชายที่หันมามองหา น็อตที่กระเด็น แต่เมื่อเห็นว่ามันกระเด็นมาอยู่ในฝั่งของเจ้าของร้าน ตัวลูกชายก็ทำแค่มองนิ่งๆ แล้วก็หันกลับไปทำงานต่อโดยที่ไม่สนใจน็อตตัวนั้นอีกเลย แถมไม่แม้แต่จะเงยหน้ามองสายตาของเจ้าของร้านที่มองอยู่ด้วยเช่นกัน เจ้าของร้านหันหน้ากลับมาทำงานของตนต่อและทำหน้าที่หงุดหงิดเพราะท่าทางของลูกชาย เขาพนมมือถอนหายใจแล้วก็มองเล่นพิกสายตาไล่ไปบนโต๊ะทำงาน แล้วก็มาสะดุดเข้ากับรูปแกะสลักนกฮูกที่เขากะไว้ยังไม่เสร็จ มันทำให้เขามองนิ่งและครุ่นคิดว่าถึงจะดึงหน้าไม่คุยกันแบบนี้ต่อไปเขาเองนี่แหละที่จะไม่สบายใจเอง

ลูกชายรู้สึกว่ามีคนมายืนใกล้ๆ จึงหันหลังมามองก็เจอกับพ่อของเขา พร้อมกับใบหน้าที่มีเงาของลูกชายที่กำลังขมวดคิ้วสงสัยว่าพ่อของเขาต้องการอะไร เจ้าของร้านยืนนิ่งและก็นิ่งมือส่งน็อตให้ ลูกชายมองสิ่งที่อยู่ในมือของพ่อและไม่ได้พูดอะไร ก่อนที่ลูกชายจะหันหน้ากลับไปทำงานที่โต๊ะของเขาต่อ เจ้าของร้านทำหน้าที่ตกใจไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไรต่อเมื่อเห็นสิ่งที่ลูกชายตอบกลับมาและเจ้าของร้านก็ทำหน้าที่ยิ้มต่อมาในทันทีอย่างน้อยใจ เพียงไม่ถึงชั่วขณะเขาก็ต้องประหลาดใจอีกครั้ง เพราะเห็นว่าลูกชายแค่หันไปหยิบงานที่ลูกชายกำลังทำอยู่ มันก็คือนาฬิกาในแบบที่ลูกชายของเขาชอบทำ เพียงแต่มันไม่เหมือนกับทุกที่เพราะมันเป็นนาฬิการูปทรงนกฮูกที่เจ้าของร้านมักแกะสลักเสมอ

หลังจากนั้นมาพวกเขาทั้งสองคนก็ยังทำนาฬิกากันต่อไป และสิ่งที่เพิ่มขึ้นก็คือนาฬิกาที่มีรูปร่างหน้าตาที่ผสมผสานรสนิยมของทั้งสองคนรวมกันเพิ่มขึ้นภายในร้านนั่นเอง

Scenario

Scene 1 ร้านทำนาฬิกา

ภายใน / กลางวัน / ร้านทำนาฬิกา

เสียงนาฬิกาดังเป็นจังหวะสลับกันไปมามากมายภายในร้านทำนาฬิกาโบราณเต็มไปหมด ทั้งนาฬิกาลูกตุ้ม ทั้งนาฬิกาไขลานตั้งพื้น และนาฬิกาแบบอื่นๆมากมาย แต่ความเก่าของมันไม่ได้ทำให้การทำงานนั้นมีปัญหาแต่อย่างใด ตรงกลางร้านมีโต๊ะทำงานอยู่ และมีชายวัยกลางคนร่างสูงใหญ่หลังตะคุ่มๆ เขาก็หมั่นก้มตาดูด้วยใบหน้าเคร่งขรึมที่กำลังจริงจังกับการทำนาฬิกามากมาย ดวงตาสีดำกลมโตที่ดูเข้ากับใบหน้ากลมๆของเขา ทำให้ดูขรึมแล้วเหมือนกับนกฮูกแก่สลักที่เขามักชอบทำมันไว้ประดับบนนาฬิกาของเขาบ่อยๆ และก็เหมือน เคยที่เขากำลังนั่งแกะสลักนกฮูกตัวใหม่อยู่นั้นเอง ในจังหวะเขาได้ยินเสียงประตูและมีคนเข้ามาภายในร้าน เจ้าของร้านหันหน้ามาเล็งมองว่าใครกันที่เดินเข้ามา เจ้าของเสียงฝีเท้าเดินมาใกล้ เขาเป็นหนุ่มวัยรุ่นที่มีรูปร่างผอมบางและค่อนข้างสูงแต่ก็ยังไม่เท่าเจ้าของร้าน เสื้อผ้ากับทรงผมที่ดูทันสมัยและสะอาดสะอ้านรับเข้ากับใบหน้าสดใส สีส้มและดวงตาสีดำคล้ายกับกับเจ้าของร้านนาฬิกา นั่นก็คือลูกชายของเขานั่นเอง เมื่อลูกชายรู้สึกถึงสายตาที่จ้องมาที่ตน เขาอยู่จึงหันไปทางพ่อของเขาที่มองดูอยู่ เจ้าของร้านเมื่อโดนจับได้ก็รีบหันหน้าสะบัดหนีสายตาไปอีกทางด้วยใบหน้าที่ไม่สบอารมณ์ ลูกชายที่เห็นกริยาท่าทางของคนเป็นพ่อก็สะบัดหน้าหนีใส่อย่างหงุดหงิดเช่นกัน แล้วเขาก็เดินเลยโต๊ะทำงานของเจ้าของร้านนาฬิกาไปแต่ก็ไปไม่ได้ไกลนัก เพราะว่าตัวลูกชายนั้นก็ทำงานเป็นช่างทำนาฬิกาอยู่เช่นกัน แลมีโต๊ะทำงานก็อยู่ติดกับโต๊ะทำงานของพ่อหรือเจ้าของร้านนาฬิกาอีกด้วย เพียงแต่ว่าทั้งสองอยู่ห่างกันในระดับหนึ่งเท่านั้นเอง

Scene 2 อดีต

ภายใน / กลางวัน / ร้านทำนาฬิกา

เจ้าของร้านนาฬิกานั่งทำงานของเขาต่อไปและก็นึกถึงอดีตของตนกับลูกชาย ในสมัยที่ลูกชายของเขายังเป็นเด็กตัวเล็กๆ เจ้าของร้านผลัดดันให้ลูกชายชอบการทำนาฬิกาเหมือนที่ตนทำอยู่ และฝากความหวังในการดูแลกิจการร้านทำนาฬิกาของเขาต่อไป แต่ทุกอย่างก็เปลี่ยนไปเมื่อลูกชายของเขาโตขึ้น ลูกชายของเขานั้นเติบโตและชื่นชอบการทำนาฬิกาเหมือนที่เขาหวัง เพียงแต่มันไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้ทั้งหมด เพราะลูกชายมีความคิดเป็นของตัวเอง ชอบสร้างสรรค์นาฬิกาแปลกใหม่ที่เขาไม่ชอบมันเอาเสียเลย เจ้าของร้านอยากให้ลูกชายเลิกทำตามความชอบของตัวเองและหันมามุ่งทำนาฬิกาในรูปแบบดั้งเดิมเสียมากกว่า นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้พวกเขาทำสงครามเย็นใส่กัน

Scene 3 เดินมาหากัน

ภายใน / กลางวัน / ร้านทำนาฬิกา

ในระหว่างที่ทั้งสองกำลังทำงานอยู่นั้น ความเงียบก็ถูกทำร้ายด้วยเสียงร้องของนาฬิกาทั้งร้านที่ตั้งขึ้นพร้อมกันเพื่อบอกเวลาทุกๆชั่วโมง ทำให้ลูกชายที่กำลังเฟื่องฟูกับการไขน็อตอยู่สะดุ้งอย่างตกใจ จนทำให้เขาผลองัดน็อตกระเด็นหลุดออกมา น็อตตัวนั้นกระเด็นมาค่อนข้างไกลและมาหยุดลงที่ใกล้ๆขาโต๊ะทำงานของเจ้าของร้านนาฬิกา เจ้าของร้านนาฬิกาหันมามองตามเสียงเล็กๆที่มาตกใกล้โต๊ะของเขา เมื่อเขารู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร เขาก็เงยหน้าไปมองลูกชายที่หันมามองหาน็อตที่กระเด็น แต่เมื่อเห็นว่ามันกระเด็นมาอยู่ในฝั่งของเจ้าของร้าน ตัวลูกชายก็ทำแค่มองนิ่งๆแล้วก็หันกลับไปทำงานต่อโดยที่ไม่สนน็อตตัวนั้นอีกเลย แล้วยังไม่แฉแต่จะเงยหน้ามองสายตาของเจ้าของร้านที่มองอยู่ด้วยเช่นกัน เจ้าของร้านหันหน้ากลับมาทำงานของตนต่อและทำหน้าที่หุงดงริดเพราะท่าทางของลูกชายเขาพ่นลมถอนหายใจแล้วก็มอมเล่นพักสายตาไปบนโต๊ะทำงาน แล้วก็มาสะดุดเข้ากับรูปแกะสลักนกฮูกพอลูกที่เขาแกะไว้ยังไม่เสร็จ มันทำให้เขามองนิ่งและครุ่นคิดว่าถึงจะตั้งหน้าไม่คุยกันแบบนี้ต่อไปเขาเองนี่แหละที่จะไม่สบายใจเอง

ลูกชายรู้สึกว่ามีคนมายืนใกล้ๆจึงหันหลังมามองก็เจอกับพ่อของเขา พร้อมกับใบหน้าที่มีนงของลูกชายที่กำลังขมวดคิ้วสงสัยว่าพ่อของเขาต้องการอะไร เจ้าของร้านยื่นนิ้วและก็ยื่นมือส่งน็อตให้ลูกชายมองสิ่งที่อยู่ในมือของพ่อและไม่ได้พูดอะไร ก่อนที่ลูกชายจะหันหน้ากลับไปทำงานที่โต๊ะของเขาต่อ เจ้าของร้านทำหน้าที่ตกใจไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไรต่อเมื่อเห็นสิ่งที่ลูกชายตอบกลับมาและเจ้าของร้านก็ทำหน้าที่ยิ้มต่อมาในทันทีอย่างน้อยใจ เพียงไม่ถึงชั่วขณะเขาก็ต้องประหลาดใจอีกครั้งเพราะเห็นว่าลูกชายแค่หันไปหยิบงานที่ลูกชายกำลังทำอยู่ มันก็คือนาฬิกาในแบบที่ลูกชายของเขาชอบทำ เพียงแต่มันไม่เหมือนกับทุกทีเพราะมันเป็นนาฬิการูปทรงนกฮูกที่เจ้าของร้านมักแกะสลักเสมอๆ

Scene 4 เปิดใจ

ภายใน / กลางวัน / ร้านทำนาฬิกา

หลังจากนั้นมาพวกเขาทั้งสองคนก็ยังทำนาฬิกากันไป และสิ่งที่เพิ่มขึ้นก็คือนาฬิกาที่มีรูปร่างหน้าตาที่ผสมผสานรสนิยมของทั้งสองคนรวมกันเพิ่มขึ้นภายในร้านนั่นเอง

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

จากแนวทางบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ข้าพเจ้าจึงเริ่มดำเนินการขั้นตอนก่อนการผลิต โดยการออกแบบตัวละคร ฉาก และ สิ่งของ ดังนี้

การออกแบบตัวละคร

ในเนื้อเรื่องของข้าพเจ้านั้นมีตัวละครหลักทั้งหมด 2 ตัวละครคือ เจ้าของร้านนาฬิกา และ ลูกชาย โดยที่มีการออกแบบสองช่วงเวลาคือ ตอนอดีต และ ตอนปัจจุบัน

การออกแบบเจ้าของร้านนาฬิกา

การออกแบบพ่อจะยึดโครงสร้างของรูปร่างนกฮูกเป็นหลักเพื่อให้คล้ายกับรูปร่างของตุ๊กตาของนาฬิกาลูกตุ้มที่มักจะมีนกฮูกมาประดับไว้ ส่วนของหน้าตาและเสื้อผ้าที่นำมาใช้ ออกแบบคือเสื้อผ้าสมัยยุคช่วงจอมพล ป. พิบูลสงคราม

ลักษณะทางกายภาพ (Physical aspect)

รูปร่างสูงใหญ่ ผิวขาว ผมสั้นปาดข้างเก็บเป็นระเบียบ รูปร่างเหมือนนกฮูกที่มีทรงไหล่กว้างขวาง ดวงตาสีดำสนิท เบ้าตากลมมีถุงใต้ตา ไร้หนวดทรงหนวดเขี้ยว อายุประมาณ 40-50 ปี

ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological aspect)

มีนิสัยเจ้าระเบียบ ทำตามแบบแผน หัวโบราณมีรสนิยมชื่นชอบสิ่งของการแต่งกายและอื่นๆที่ดูคลาสสิก ไม่ค่อยทำอะไรใหม่ มีทิฐิอย่างมาก รักลูกชายอยากให้ลูกดำเนินรอยตามในการดูแลร้านนาฬิกา

ลักษณะสถานภาพทางสังคม (Social aspect)

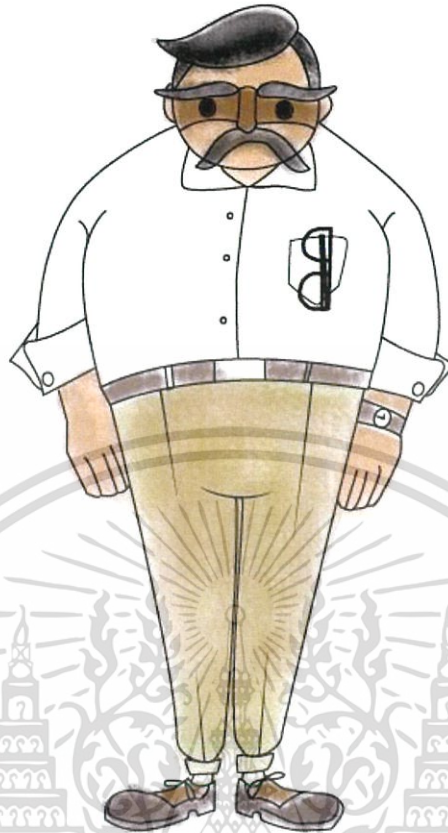
เปิดร้านนาฬิกาเป็นของตัวเองในกรุงเทพ เป็นร้านที่รับซ่อม ทำและออกแบบในทีเดียวกัน เปิดมาได้หลายสิบปีแล้ว



ภาพที่ 9 ออกแบบตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Style Exploration of Watch Shop Owner, ดินสอ, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 ออกแบบตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Characters' Color Exploration, 2559.

การออกแบบลูกชาย

ลูกชายตามที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบนั้นต้องการให้เป็นคนที่ดูทันสมัยและดูคล่องแคล่วและมีรูปร่างที่แข็งแรงตรงข้ามกับเจ้าของร้านนาฬิกาที่เป็นพ่อของตนเอง หน้าตาและเสื้อผ้าออกไปคนละโทนกับเจ้าของร้านนาฬิกาที่ดูเป็นคนหัวโบราณ

ลักษณะทางกายภาพ (Physical aspect)

รูปร่างผอมสูงแต่ไม่เท่าเจ้าของร้านนาฬิกา ผมสั้นปล่อยตามสบาย
ผิวสีขาว แขนขาสีบยาว อายุประมาณ 20-30 ปี

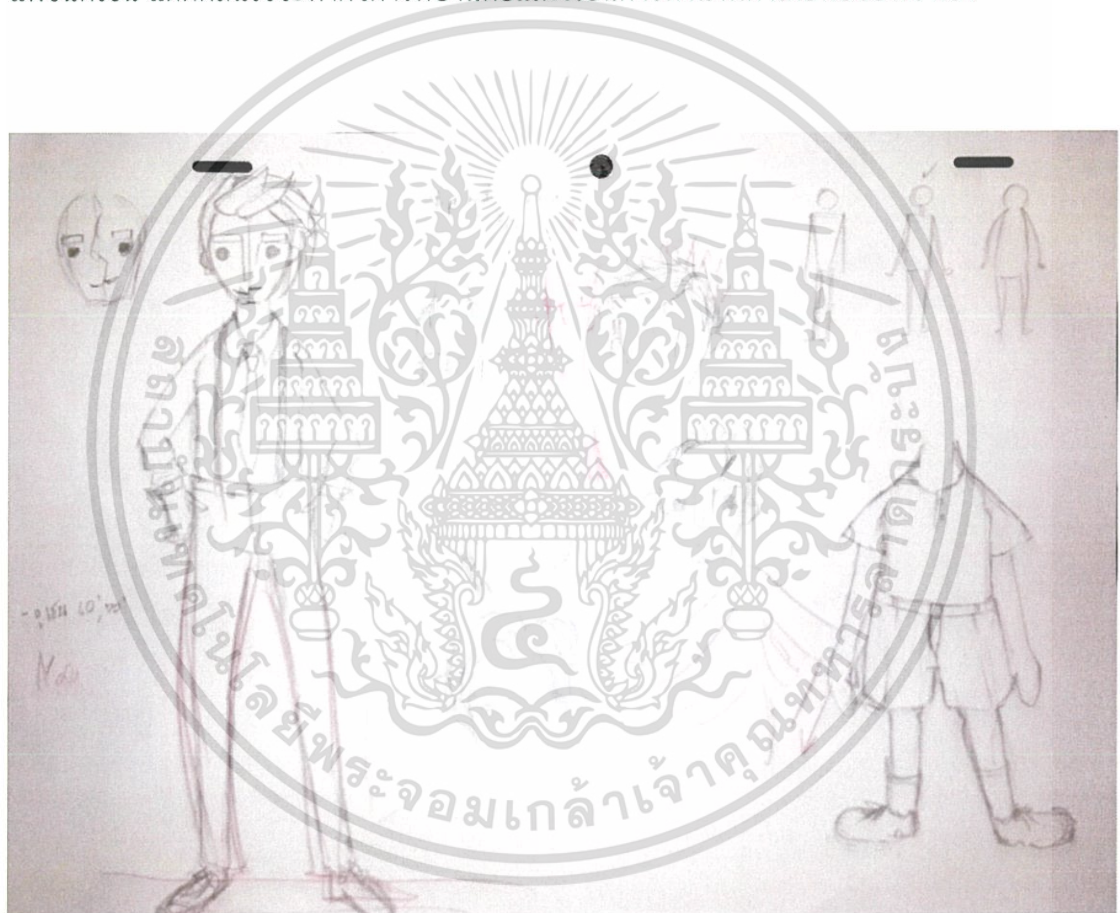
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological aspect)

มีนิสัยเย็บครีมนั้ ตื้อเจียบ มีความคิดหัวทั้นสมัย รับสิ่งใหม่ๆ ได้ดี และมีทริฐ หรืออีโก้ต่อความคิดของตัวเองสูง เหมือนกับเจ้าของร้านนาฬิกา เคารพความคิดตัวเอง รักอิสระ รักพ่อและอยากให้พ่อยอมรับตนเอง

ลักษณะสถานภาพทางสังคม (Social aspect)

เป็นทายาทร้านนาฬิกาที่พ่อของเขาเปิดไว้ เรียนจบจากคณะแพชชั่นดีไซน์ แต่ตัดสินใจจะทำกิจการที่บ้านต่อและเรียนการทำนาฬิกาโดยพ่อของเขาเอง



ภาพที่ 11 ออกแบบตัวละครลูกชาย

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Style Exploration of son, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ออกแบบตัวละครผู้ชาย

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Characters' Color Exploration, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก

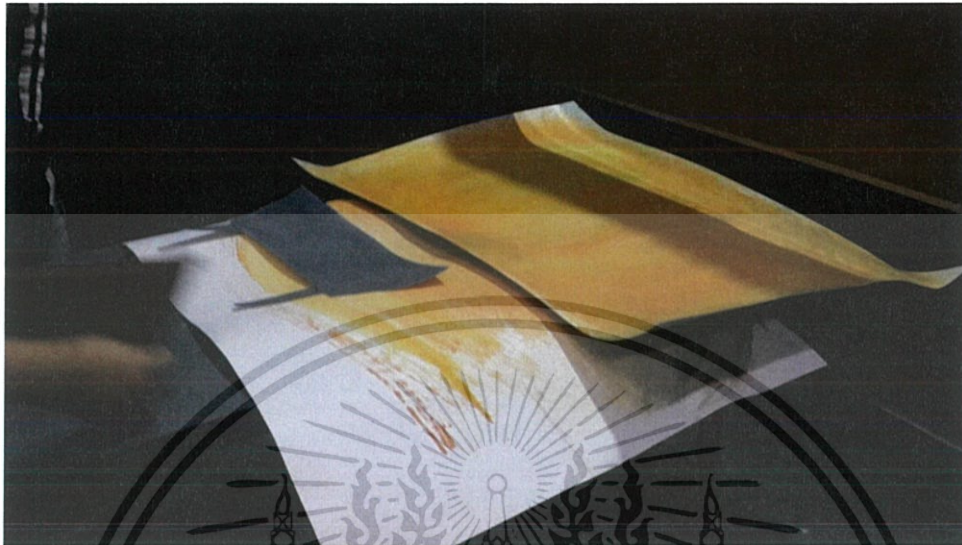
ฉากที่ใช้ในแอนิเมชันคือร้านขายนาฬิกา ที่มีบรรยากาศนาฬิกาเต็มผนังเพื่อสื่อว่าเป็นร้านนาฬิกาที่เปิดบริการได้มานาน และโทนสีของฉากจะออกโทนสีน้ำตาล และเพื่อให้แอนิเมดูมีพื้นผิวเป็นงานฝีมือ จึงระบายพื้นหลังโดยใช้กระดาษขนาดประมาณ A0 แล้วนำกล้องมาถ่ายเพื่อทำให้เป็นไฟล์ดิจิทัล



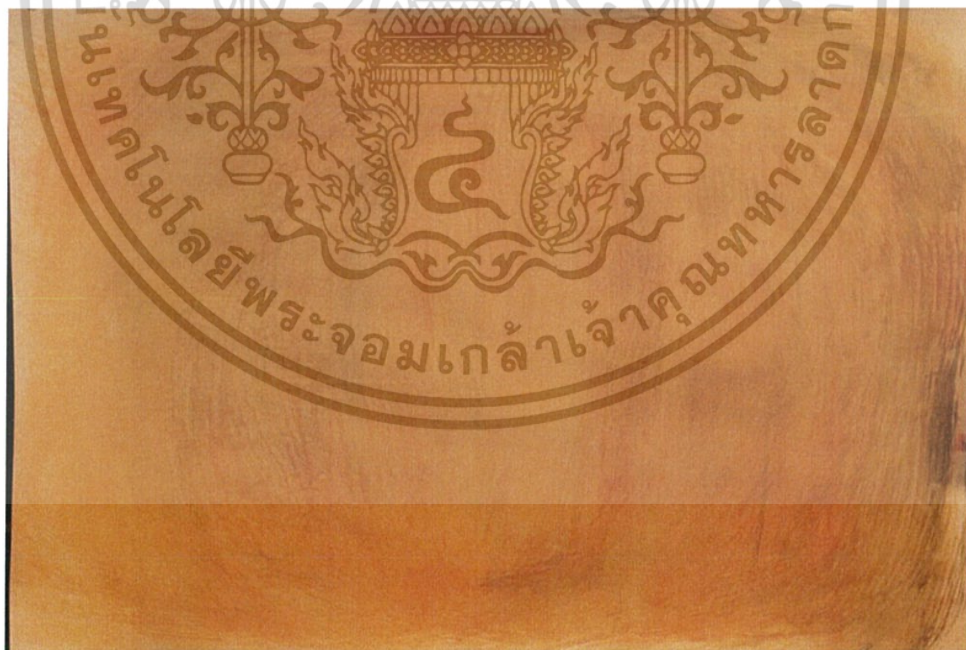
ภาพที่ 13 ออกแบบฉากร้านนาฬิกา

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Final Key Visual, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 การระบายสีฉากพื้นหลัง
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Clock Cog BG, 2559.

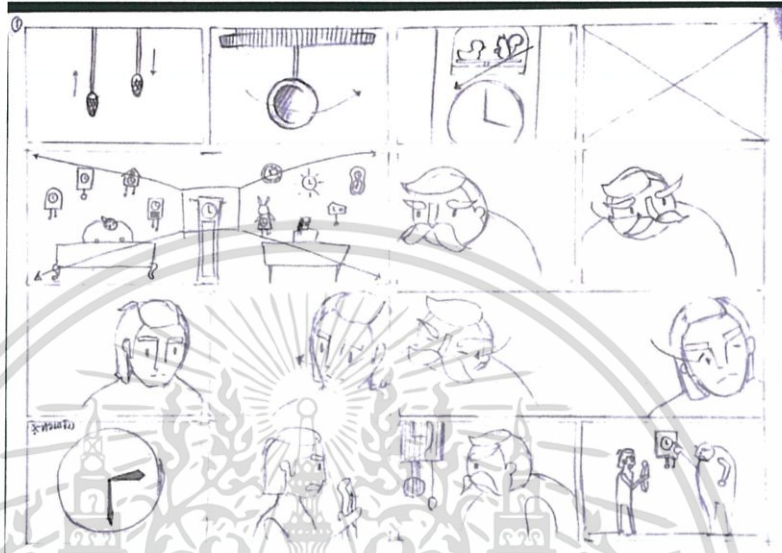


ภาพที่ 15 พื้นหลังของฉาก
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Clock Cog BG, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ Storyboard

ออกแบบมุกกล้องและวิเคราะห์จำนวนของชอตที่จะใช้ในการทำแอนิเมชัน



ภาพที่ 16 สตอรี่บอร์ด 1

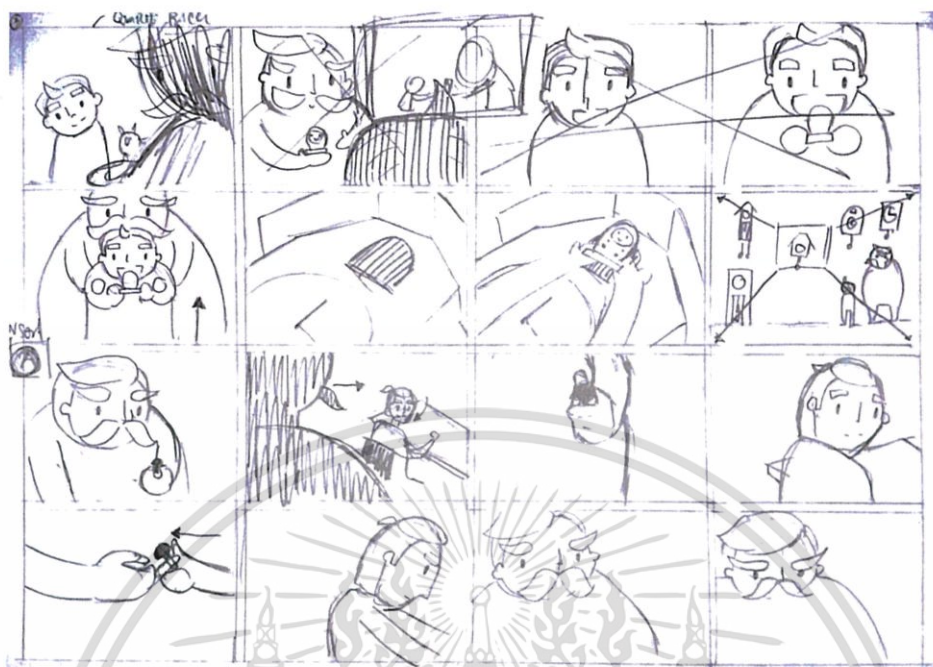
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Storyboard 1, 2559.



ภาพที่ 17 สตอรี่บอร์ด 2

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Storyboard 2, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 18 สตอรี่บอร์ด 3

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Storyboard 3, 2559.



ภาพที่ 19 สตอรี่บอร์ด 4

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Storyboard 4, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นจึงถ่ายภาพด้วยคนจริงอีกที เพื่อนำมาเปรียบกับ Storyboard ที่ได้วาดไว้เพื่อนำมาเทียบมุกกล้องและสีหน้าของตัวละคร



ภาพที่ 20 สตอรี่บอร์ดด้วยภาพถ่าย

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Life Action Storyboard, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำ Scene Test

หลังจากที่ออกแบบตัวละคร ฉาก และสิ่งของแล้วจึงถ่ายทำ Scene Test เพื่อดูภาพรวมของงาน

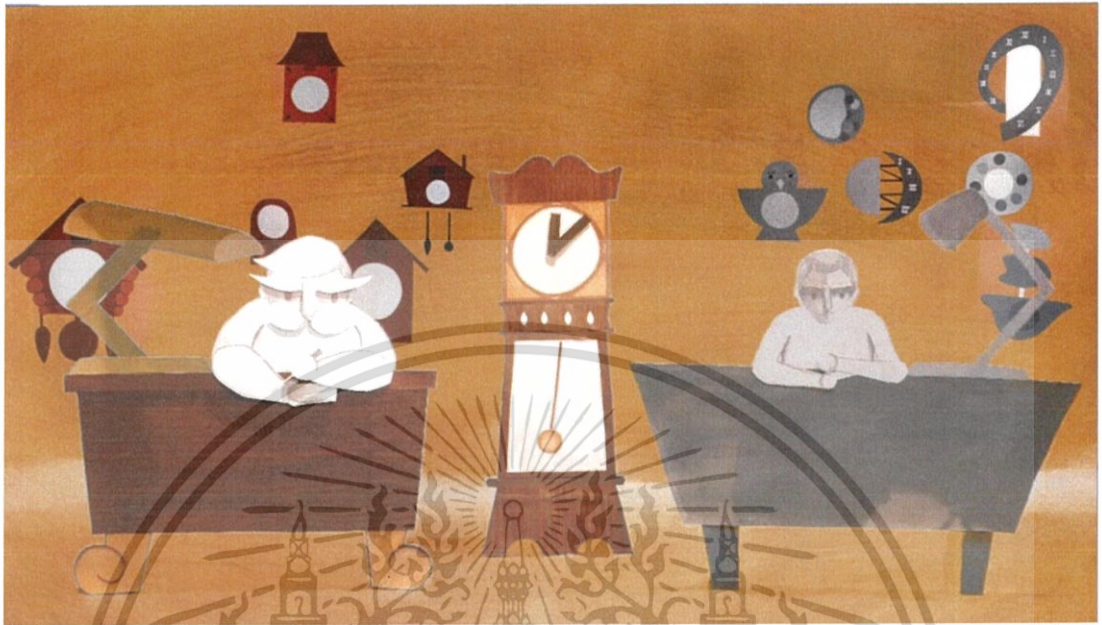


ภาพที่ 21 ขั้นตอนการทำตัวละคร
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Characters Making, 2559.



ภาพที่ 22 ขั้นตอนการทำนาฬิกา
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Clock Making, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 Scene Test

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Scene Test, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิต (Production)

หลังจากที่ออกแบบตัวละครเรียบร้อยแล้วก็วาดชิ้นส่วนของตัวละคร ทั้งการวาดตัวละครหลัก สำหรับใช้ในการแอนิเมทในมุมต่างๆเช่น หน้าตรง มุม 45 องศา มุมหันข้าง และมุมหันหลัง จากนั้นจึง มาวาดเพิ่มในมุมพิเศษที่ต้องใช้เฉพาะในช็อตนั้นๆที่วาดไว้ในStoryboard

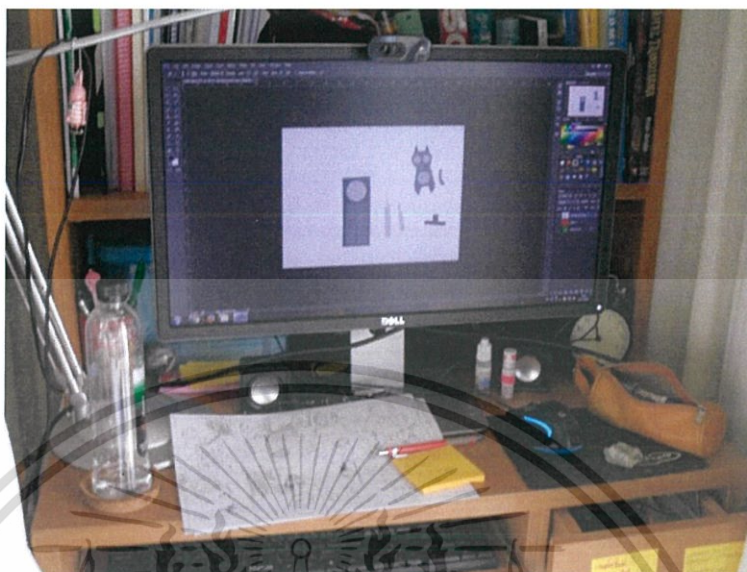


ภาพที่ 24 ชิ้นส่วนของเจ้าของร้านนาฬิกา

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, A Piece of Watch Shop Owner, 2559.

จากนั้นจึงนำตัวละคร สิ่งของที่วาดไว้มาแปลงไฟล์สแกนลงคอมพิวเตอร์และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ตัดขอบแยกชิ้นส่วน เพื่อง่ายต่อการนำไปแอนิเมทในโปรแกรม Adobe After Effects

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, ภาพสกรีนช็อตจากโปรแกรม Adobe Photoshop, 2017.

จากนั้นจึงเริ่มใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการแอนิเมท และใส่เอฟเฟกต์อย่างเช่น
การเบลอ เงาต่างๆ โดยแบ่งการอนิเมทเป็นช็อตๆแล้วจึงเรนเดอร์ออกมา

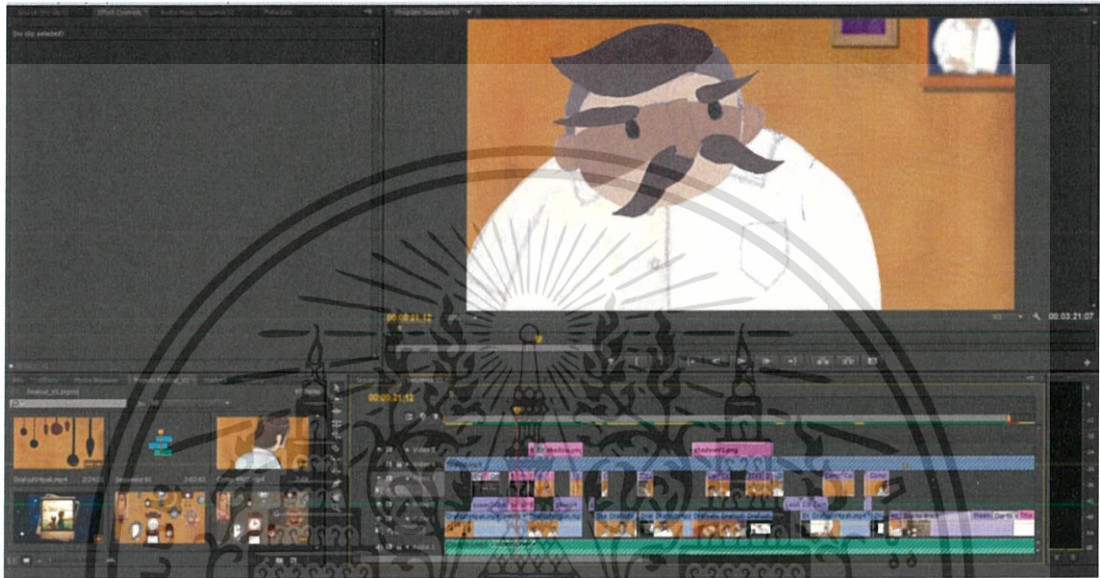


ภาพที่ 26 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, ภาพสกรีนช็อตจากโปรแกรม Adobe Photoshop, 2017.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

ขอเดสก์ท็อปมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อทำการ Composite เป็น Footage และนำมาตัดเสียง



ภาพที่ 27 ตัวอย่างขั้นตอนการ Composite ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, ภาพสกรีนชอตจากโปรแกรม Adobe Premiere Pro, 2017.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

จากผลที่ได้มานั้นเป็นที่น่าพอใจ ทั้งการฝึกการสร้างขบวนการทำงานเพื่อการทำแอนิเมชัน เทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ไม่ว่าจะเป็นการวาดรูปทั้งในส่วนของงานฝีมือที่ทำให้ข้าพเจ้ารอบคอบและคิดต่อยอดหาเทคนิคใหม่เพื่อการประหยัดเวลา เนื่องจากในตอนแรกนั้นได้วางแผนว่าทำแอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์แต่เนื่องจากว่าเป็นการทำงานที่ต้องใช้เวลาจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนเป็นเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์เพื่อลดเวลาลง

ผลงานชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้ามีความชำนาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มากขึ้นและได้เทคนิคมากขึ้นจากการค้นคว้าระหว่างเจอปัญหาเหล่านั้น

ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากการวางแผนงานที่คาดไว้ว่าจะสามารถทำให้เวลาต่อการทำงานชิ้นนี้ได้สั้นเมื่อทำ Scene Test แล้วจึงได้ทราบว่าหากทำแอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์จะใช้เวลาและจำนวนคนมากเกินไป จึงได้เปลี่ยนเป็นการทำแอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ที่ใช้การแอนิเมทในโปรแกรมคอมพิวเตอร์แทน เพื่อความเร็วและการประหยัดเวลาจากเทคนิคเดิม

เมื่อวาดตัวละครสำหรับการแอนิเมชันเทคนิคดิจิทัลคัตเอาท์ต้องทำการตัดแยกส่วนชิ้นต่างๆ ตามข้อของร่างกายจริงๆ เพื่อการแอนิเมทที่ดูสมจริง และงานต่อการขยับจุดหมุนของร่างกายตามส่วนต่างๆ

การทำงานโดยใช้ฝีมือนั้นค่อนข้างจะใช้เวลาในช่วงแรก ควรหาผู้อื่นมาช่วยเพื่อลดการใช้เวลา และได้ชิ้นงานในส่วนนั้นได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- อรรถยา สุวรรณระดา. ประวัติวรรณกรรมญี่ปุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 1 .กรุงเทพมหานคร : สำนักแห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554
- แรนซัม ริกส์, บ้านหลอน เด็กประหลาด . แปลโดย วิกันดา จันทรทองสุข. กรุงเทพมหานคร :
อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2559
- สุภาวงศ์ ศรีเสริมเกียรติ , “Pieta การแสวงหา ความเมตตาของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของ.” STARPICS
14 , 827 (มีนาคม 2556)
- สุรามาศ ชยุตสาหกิจ. “โครงการภาพยนตร์สั้นด้วยเทคนิค Clay animation และ Stop motion
เรื่อง The Old Clock : ช่องว่างระหว่างวัยผ่านมุมมองพื้นเพองและหน้าปัด. ”
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2556.
- แจ้วริมจ้อ. “TVบ้านเทิง เอาจริงสักครั้ง.” ไทยรัฐ , 25 พฤศจิกายน 2559 : 35.
- Movie Loves / รักดู ดูหนัง. 14หนัง Animation สดอปโมชั่น [ออนไลน์]. สืบค้น 27 กันยายน
2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.facebook.com/group/311444585868692>.
- Dave Mckean. The Alchemy of Mirror mark. HarperDes Publisher, 2005.
- APP. “Record coral kill-off on grant Barrver Reef.” Bangkok Post, 25 November 2016:
15.
- Super Camera. HERNANDEZ DREAMPHOGAPHY [Online], Accessed 2 November 2016,
Available from <https://www.hernandezdreamphogaphy.com>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

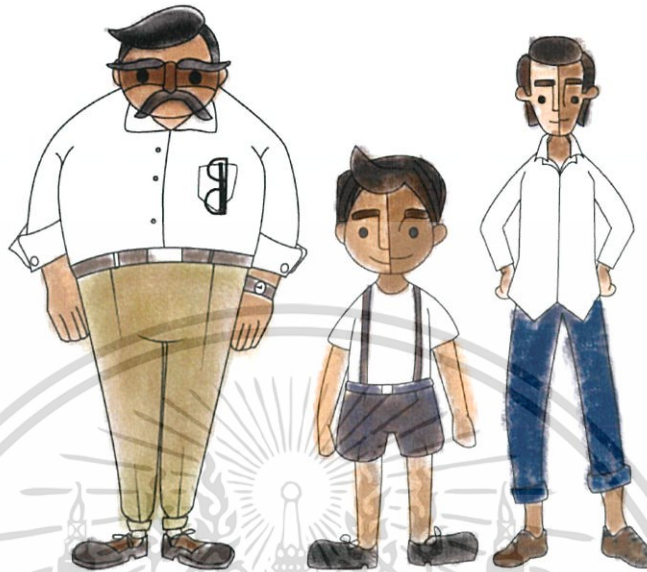


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

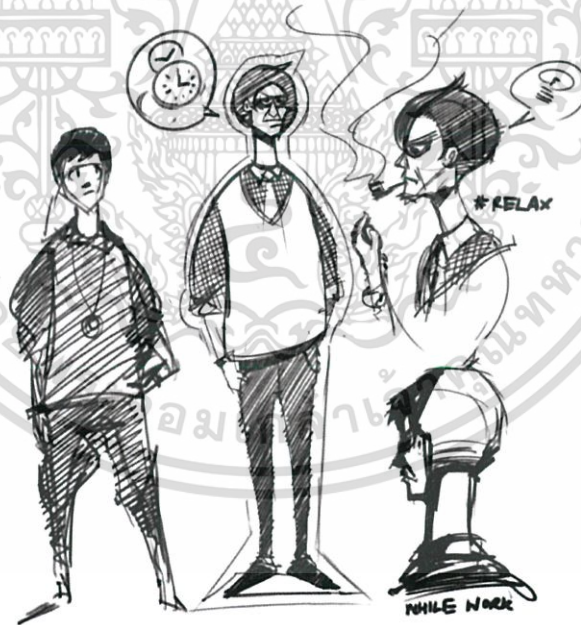


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพออกแบบตัวละคร

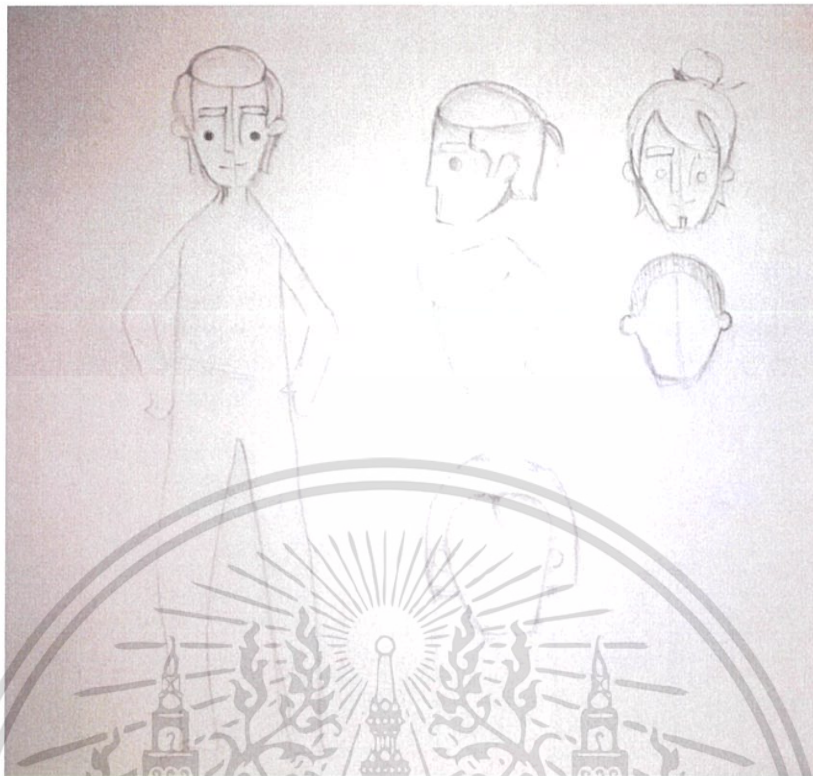


ภาพที่ 28 รวมตัวละคร
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Character Set, 2559.



ภาพที่ 29 ภาพออกแบบตัวละครลูกชายแบบเก่า
ที่มา: สุรพัศ โชคกิจ, Digital Sketch, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 ภาพออกแบบตัวละครลูกชายแบบเก่า 2
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Pencil Sketch, 2559.



ภาพที่ 31 ภาพออกแบบตัวละครลูกชายสมัยเด็ก
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Pencil Sketch, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 คำน้าหนักฉากชอต 30

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Key Visual Cut 30, 2559.



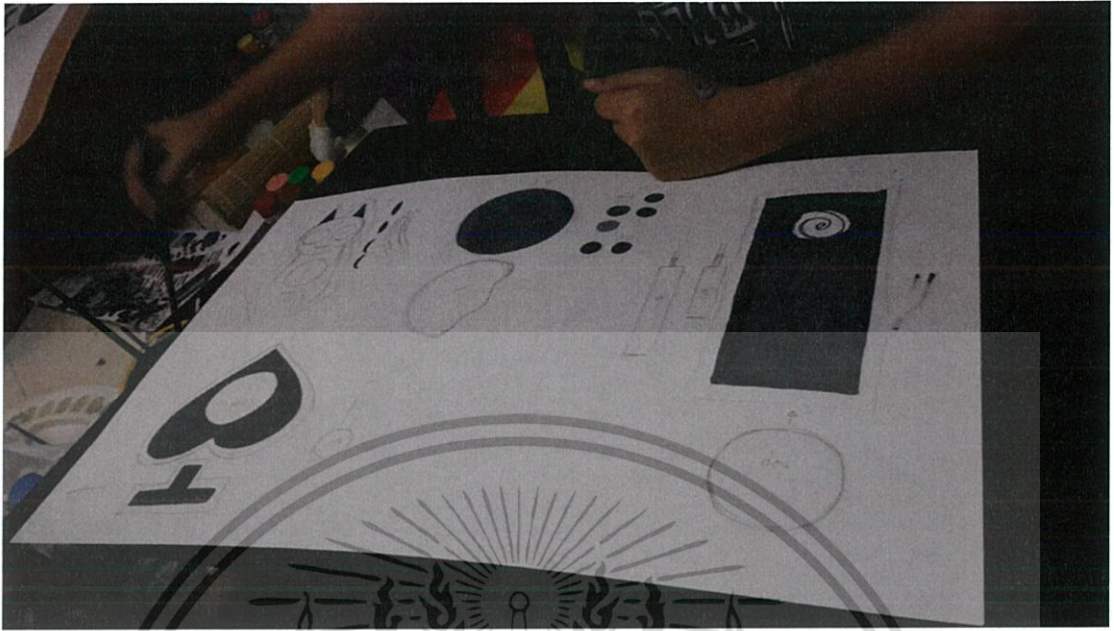
ภาพที่ 35 การจัดวางคำน้าหนักชอตจบ

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Key Visual End Credit, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 การระบายสีชิ้นส่วนนาฬิกา
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Poster Paint Clock, 2559.



ภาพที่ 37 การตัดแปะชิ้นส่วนนาฬิกา
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Poster Paint Clock, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 ขั้นตอนการถ่าย Scene Test
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Photo of Camera, 2559.



ภาพที่ 39 ขั้นตอนการถ่าย Scene Test
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Photo of Camera, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ขั้นตอนการถ่าย Scene Test
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, Photo of Camera, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านกาแฟ
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ชิ้นส่วนตัวละครลูกชาย

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 44 ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาและลูกชาย
 ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



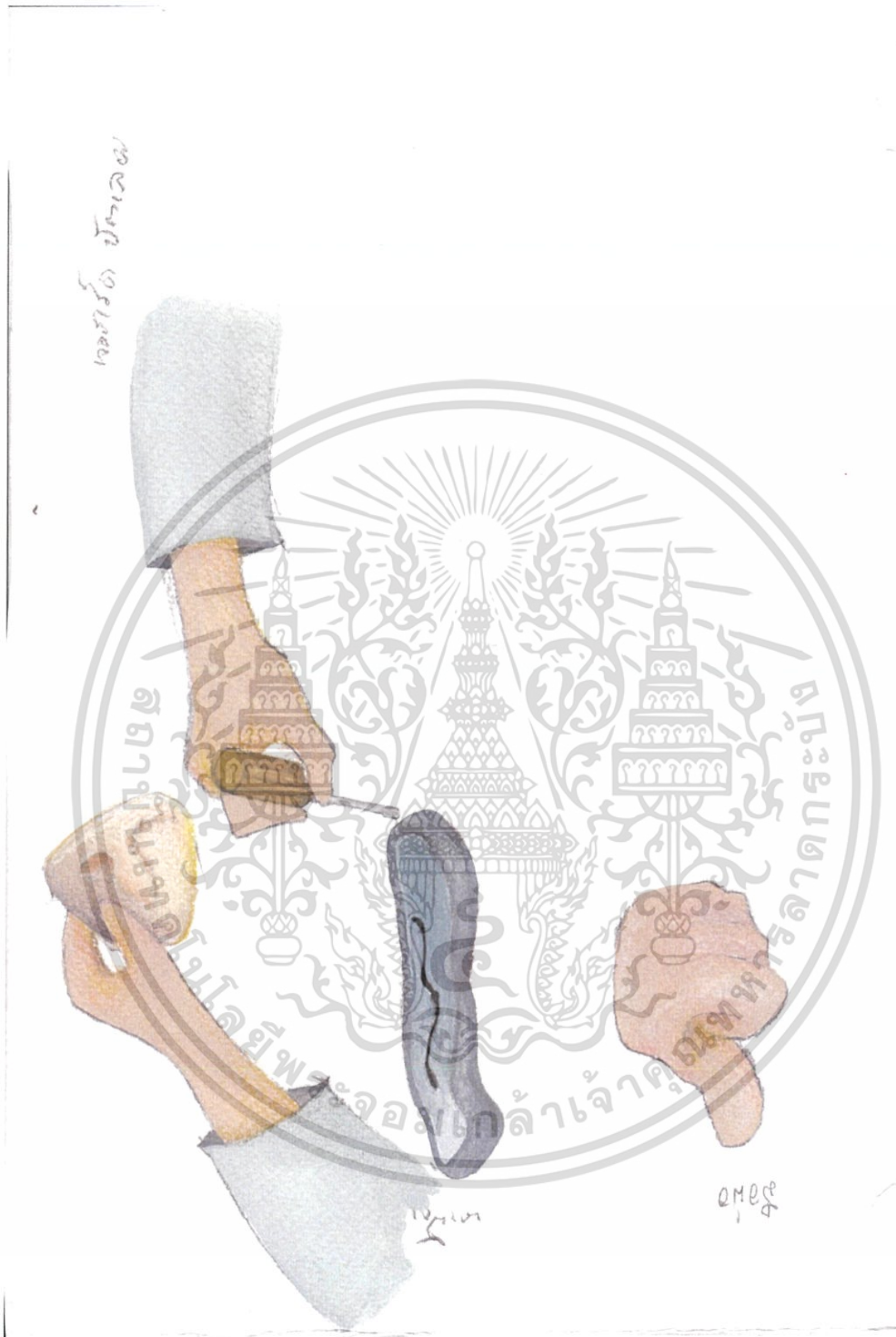
ภาพที่ 45 ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกา
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาและตุ๊กตานกฮูก
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

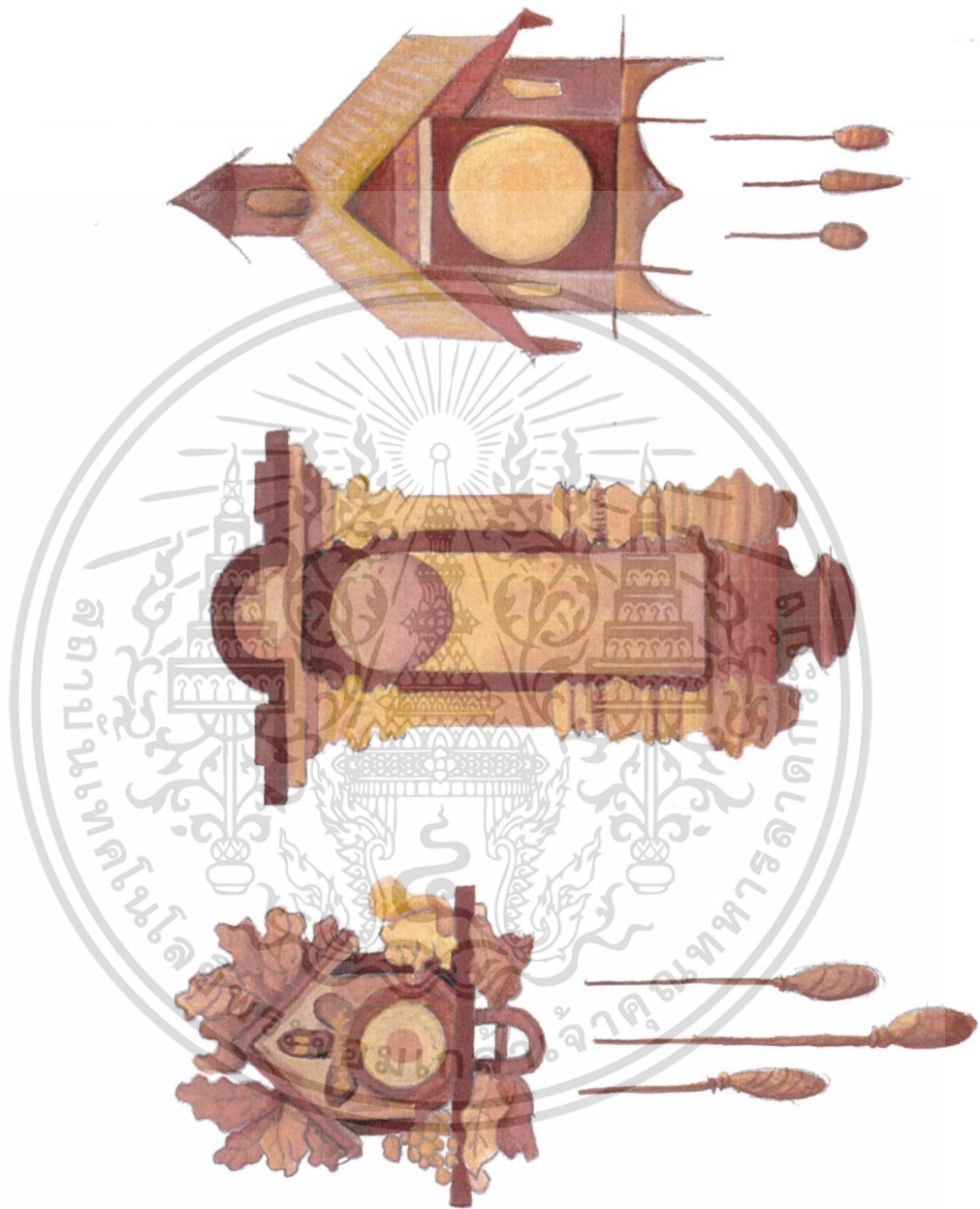
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 ชิ้นส่วนตัวละครลูกชาย

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ชิ้นส่วนตัวละครนาฬิกา

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 49 ชั้นส่วนตัวละครนาฬิกา

ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 50 ชิ้นส่วนตัวละครลูกชาย

ที่มา: พิมพ์ฝน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 ชิ้นส่วนตัวละครเจ้าของร้านนาฬิกาและลูกชาย
ที่มา: พิมพ์ฝัน ไชยสิงห์, การระบายสีโปสเตอร์, 2559.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล นางสาวพิมพ์ฝัน ไชยสิงห์
 ที่อยู่ 20 ซอย ติวานนท์ 2 แยก6/3 ถนน ติวานนท์ ตำบล ตลาดขวัญ
 อำเภอ เมืองนนทบุรี จังหวัด นนทบุรี 11000
 E-mail : pimphan_@hotmail.com
 โทร.085-944-4537

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2555 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนราชินีบน
 พ.ศ. 2560 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้