

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “ ลือ ”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “LUE”



นางสาวอมลรัตน์ ศรีสมบัติ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง “ลือ”

A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLE “LUE”



นางสาวอมรรัตน์ ศรีสมบัติ
Miss AMONRAT SRISOMBAT

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ..... วันที่ 25/05/2560
(อาจารย์ จรรยา หะทะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ซึ่งขอขอบพระคุณดังต่อไปนี้

ขอบพระคุณแหล่งข้อมูลต่างๆที่เป็นประโยชน์โดยเปิดโอกาสให้สามารถเข้าถึงข้อมูล และนำไปพัฒนาต่อได้

ขอบพระคุณเพื่อนฝูง นางสาวณัฐชยาพร แสงคำ ผู้ให้คำปรึกษาในการทำแอนิเมชัน นางสาวกุลธิดา ตั้งพลังสันติ ผู้ให้ความช่วยเหลือด้านอุปกรณ์ และคำแนะนำด้านเทคนิคเกี่ยวกับโปรแกรม

นายसानนท์ จรุงศรี ผู้ให้คำปรึกษาด้านเทคนิคการเล่าเรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพ และขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่พยายามจนศิลปินพจน์ชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
Limited Animation.....	3
เทคนิคโรโตสโคป (Rotoscope).....	4
เหาและวิธีการรักษาเหา.....	5
โรควิตกกังวลสังคม.....	6
ภาพยนตร์อ้างอิง.....	10
3 บทภาพยนตร์.....	11
ประเด็น (Theme).....	11
แก่นเรื่อง (Plot).....	11
โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	12
โครงเรื่อง (Scenario).....	13
บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	15

ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4	ขั้นตอนการทำงาน	17
	ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	17
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	32
	ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	33
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	38
	บรรณานุกรม	40
	ภาคผนวก	42
	ประวัติผู้เขียน	55



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	Booty Toot Toot โดย John Hubley	3
2	The Case of Hana & Alice.....	4
3	เหา.....	5
4	There's a Man in the Wood.....	7
5	I'm Fine Thanks	8
6	Coda.....	8
7-9	ภาพประกอบของ Bang Qiao Yan.....	9
10-12	ภาพประกอบของ Maëlle Cheval	10
13	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	17
14	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	18
15	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	18
16	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	18
17	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	19
18	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	19
19	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	19
20	ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก	20
21	ภาพตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก.....	20
22	ภาพการลงสีตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก.....	21
23-27	ภาพตัวละครน้ำฝนที่ใช้จริง.....	22
28	ภาพการออกแบบตัวละครเมฆในช่วงแรก.....	23
29	ภาพการออกแบบตัวละครเมฆในช่วงแรก.....	23
30	ภาพการออกแบบตัวละครเมฆในช่วงแรก.....	23
31	ภาพตัวละครเมฆในช่วงแรก.....	24
32	ภาพการลงสีตัวละครเมฆในช่วงแรก	24
33-36	ภาพตัวละครเมฆที่ใช้จริง.....	25
37	ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากห้องน้ำในบ้าน	26

38	ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากสนามเด็กเล่น	26
39	ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากห้องเรียน.....	27
40	ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากโถงทางเดินหน้าห้องเรียน	27
41	ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากโถงทางเดินหน้าห้องเรียน	28
42	ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากห้องน้ำในโรงเรียน.....	28
43	ภาพตัวอย่างการใช้สีในแอนิเมชันเรื่อง “ลือ”	29
44	ภาพตัวอย่างการใช้สีในแอนิเมชันเรื่อง “ลือ”	29
45	ภาพตัวอย่างการใช้สีในแอนิเมชันเรื่อง “ลือ”	29
46	ภาพรวม Animatic แบบที่ 1.....	30
47	ภาพรวม Animatic แบบที่ 2.....	30
48	ภาพรวม Animatic แบบที่ 3.....	31
49	ภาพตัวอย่างการคัดลอกภาพจากภาพถ่ายเป็นลายเส้น.....	32
50	ภาพตัวอย่างการคัดลอกภาพจากภาพถ่ายเป็นลายเส้น.....	32
51	ภาพตัวอย่างการคัดลอกภาพจากภาพถ่ายเป็นลายเส้น.....	32
52	ภาพการใช้โปรแกรม Clip studio paint ในการลงสีและรายละเอียดของภาพ.....	33
53	การเรนเดอร์ภาพออกมาเพื่อไปใช้ในโปรแกรม Adobe After Effects	33
54	การใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการรวมตัวละครกับฉาก	34
55	การใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อตัดต่อและใส่เสียงประกอบ	34
56-63	ภาพ Still Shots ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”	35
64-73	ภาพ Still Shots ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”	36
74-82	ภาพ Still Shots ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”	37
83	ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า.....	43
84	ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า.....	43
85	ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า.....	44
86	ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า.....	44
87	ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า.....	45
88	ภาพเทียบสีระหว่างตัวละครกับฉากสนามเด็กเล่นแบบเก่า.....	45
89	ภาพเทียบสีระหว่างตัวละครกับฉากหน้าห้องเรียนแบบเก่า.....	46
90	ภาพออกแบบสนามเด็กเล่น	48

91	ภาพออกแบบตัวละครกลุ่มเพื่อนกับฉากห้องเรียน	48
92	ภาพออกแบบตัวละครน้ำฝนกับฉากห้องเรียน	49
93	ภาพออกแบบตัวละครเทา.....	51
94	ภาพออกแบบตัวละครเพื่อนที่เป็นเพศทางเลือก.....	51
95	ภาพออกแบบปก.....	52



ซ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในวัยเด็กของน้องสาวของข้าพเจ้าที่หากวันไหนไม่ได้สระผมไปโรงเรียนเพื่อนร่วมชั้นจะไม่ยอมเล่นด้วย ประกอบกับในวัยเด็กของข้าพเจ้าพบเจอเรื่องราวการถูกรังแกในหมู่เด็กนักเรียน ที่ผ่านมาข้าพเจ้าเห็นทั้งข่าวลือที่เป็นเรื่องจริง และข่าวลือที่เป็นข่าวปลอม ส่งผลให้นำไปสู่ความเกลียดชังของเพื่อนที่เรียนมาด้วยกัน ทำให้ข้าพเจ้าได้สูญเสียเพื่อนไปหลายคน ทั้งย้ายโรงเรียน และไม่กลับมาคุยกันอีกเลย ข้าพเจ้าจึงนำจุดนี้มาพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สื่อถึงการที่เราพูดปิดความจริงแล้วสิ่งที่ตอบแทนกลับมาจากการกระทำนั้น ข้าพเจ้าต้องการเรียนรู้การกำกับศิลป์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ข้าพเจ้าได้มีโอกาสชมภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “I’m Fine Thanks” ของ Eamonn O’Neill และ “Coda” ของ Alan Holly ข้าพเจ้าชื่นชอบทั้งการเคลื่อนไหวของตัวละครและงานกำกับศิลป์ของทั้งสองเรื่องมาก ทั้งฉากและตัวละครมีความเป็นเป็นกราฟิกที่โดดเด่น ข้าพเจ้าจึงใช้แอนิเมชันสองเรื่องนี้เป็นกรณีศึกษาและเป็นแรงบันดาลใจทางการกำกับศิลป์

การศึกษาการทำแอนิเมชันขึ้นนี้ข้าพเจ้าคาดหวังว่าจะได้ความรู้ความเข้าใจและได้พัฒนาทักษะในด้านกำกับศิลป์ และนำไปสู่การทำงานจริงในอนาคตได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการกลั่นแกล้ง (bully) เด็กในวัยเรียนด้วยการกู่ข่าวลือ
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิควาดมือผสมคอมพิวเตอร์ ความยาวไม่เกิน 3 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เทคนิควาดมือผสมการลงสีในคอมพิวเตอร์ความยาวไม่เกิน 3 นาที โดยนำเสนอเรื่องของเด็กหญิงคนหนึ่งที่ถูกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งในโรงเรียน

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 Pre-production

- ศึกษาพฤติกรรมและการแสดงออกของเด็กๆ
- ศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน
- ศึกษาเหตุการณ์ตัวอย่างของการกลั่นแกล้ง
- ศึกษาเทคนิค Rotoscope
- นำเรื่องที่ศึกษามาเขียนเป็นเรื่อง
- เขียนสตอรี่บอร์ด
- ออกแบบตัวละคร, ฉาก, อุปกรณ์ประกอบฉาก
- นำสตอรี่บอร์ดมาตัดต่อเรียงเป็นแอนิเมติก เพื่อกำหนด Timeline

1.5.2 Production

- ถ่าย Rotoscope ตามที่เขียนไว้ในสตอรี่บอร์ด
- ทำแอนิเมชัน

1.5.3 Post-production

- นำแอนิเมชันที่ทำมาตัดต่อ
- ใส่เสียงประกอบ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ถ่ายทอดให้ตระหนักถึงความเสียหายที่เกิดขึ้นต่อมิตรภาพจากการกลั่นแกล้ง

1.6.2 ได้ฝึกฝนทักษะในการผลิตแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูล

เรื่องที่ข้าพเจ้านำมาพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นชิ้นนี้ เป็นเรื่องที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์วัยเด็กของน้องสาวข้าพเจ้า ซึ่งเป็นหนึ่งในสิ่งที่ข้าพเจ้าศึกษา นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังได้มีการค้นคว้างานภาพยนตร์ชิ้นอื่นๆเพื่อใช้ในการอ้างอิงเรื่องงานภาพ และการลำดับเรื่องเพื่อให้เป็นแนวทางการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นรูปแบบของข้าพเจ้าเอง โดยในบทนี้จะยกเอาหัวข้อศึกษานำสนใจไว้ดังนี้

2.1.1 Limited Animation



ภาพที่ 1 Rooty Toot Toot โดย John Hubley (UPA) ที่มา: Paul Slade, Rooty toot toot[ออนไลน์], 22 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://www.filmmonthly.com/wp-content/uploads/2012/05/Rooty_Toot_Toot.png

Limited Animation คือเทคนิควิธีการเล่าแอนิเมชันโดยอาศัยการเคลื่อนไหวภาพที่จำกัดของตัวละคร เช่น เน้นเฉพาะท่าทางหลัก (Key Poses) หรือใช้การเคลื่อนไหวเฉพาะส่วน จึงสามารถทำได้รวดเร็วกว่า Full Animation โดยคำนึงถึงการผลิตแอนิเมชันที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้ข้อจำกัดเรื่องเวลาและงบประมาณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิควิธีนี้นิยมใช้โดยแอนิเมเตอร์ John Hubley, Steve Bosustow and Adrian Woolery ผู้เป็นกำลังสำคัญของบริษัท United Production of America (UPA) Limited Animation สามารถนำเสนอออกมาในลักษณะที่เรียบง่ายเป็นนามธรรม (Emphasizes Abstraction) แทนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค Full Animation ที่เหมือนจริง ทำให้ผลิตได้ช้าและสิ้นเปลืองงบประมาณ ปัจจุบัน Limited Animation ได้ถูกนำมาใช้กับ TV Animated Series ในระบบอุตสาหกรรม งานที่โด่งดังของสตูดิโอ UPA เช่น Rooty Toot Toot (1951), Gerald McBoing-Boing (1950)

2.1.2 เทคนิคโรโตสโคป (Rotoscope)



ภาพที่ 2 The Case of Hana & Alice ที่มา: James Brusuelas, The Case of Hana & Alice[ออนไลน์], 22 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.awn.com/animationworld/review-case-hana-and-alice>

โรโตสโคป คือ เป็นเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยที่แอนิเมเตอร์ใช้เพื่อลอกลายวัตถุในแต่ละเฟรมจากภาพเคลื่อนไหวที่ถูกบันทึกโดยกล้อง โดยสามารถใช้สายเส้นในลักษณะต่างๆ ทำให้ได้ภาพที่แตกต่างไปจากเดิม

โดยในสมัยก่อนเทคนิคโรโตสโคปนี้ถูกใช้ในงานแอนิเมชัน เช่น ทำให้ตัวละครมีท่าทางเหมือนคนจริงๆ หรือทำให้ตัวละครมาแสดงร่วมกับคนจริงๆ เป็นต้น โดยอาศัยเทคนิคการฉายภาพวิดีโอที่มีคนลงไปที่กระดาษแล้ววาดตัวละครลงไป ทั้งวาดให้ตัวละครแสดงท่าทางเหมือนคน หรือจะให้คนกับตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 เหา



ภาพที่ 3 เหา ที่มา: MGR Online, เหา[ออนไลน์], 22 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.awn.com/animationworld/review-case-hana-and-alice>

เหาเป็นแมลงสีออกเทาๆ ขนาดยาว 3-4 มิลลิเมตร กินซีโคลบนหนังศีรษะคน เป็นอาหาร เหาตัวเมียมีอายุประมาณ 1 เดือน จะไข่ที่โคนผมประมาณ 7-10 ฟอง ต่อวัน ไข่จะเห็นเป็นตุ่มสีขาว ติดแน่นอยู่กับผม โดยเหาถือว่าเป็นฝันร้ายของเด็กนักเรียนหญิงในแอนิเมชันนี้จึงได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการกุเรื่อง

การทำเหานิ้ว

ตัวเหาพบยากเพราะคลานหลบตามเส้นผมได้ แต่หาไข่เหานั้นพบได้ง่ายกว่า โดยการใช้ "หวีเสนียด" ซึ่งเป็นหวีซี่ถี่ๆ ควรหวีผมด้วยหวีหัวไปก่อนเพื่อกำจัดสิ่งสกปรก แล้วค่อยหวีด้วยหวีเสนียด หัวตั้งแต่โคนผมชิดหนังศีรษะจนถึงปลายผม

การรักษาเหา

วิธีรักษาเหาโดยการใช้สมุนไพรพื้นบ้าน เช่น

เอาผลมะกรูดที่แก่จัดไปเผาไฟหรือย่างไฟให้สุก ทิ้งไว้ให้เย็น นำมาคลีงให้มีน้ำมาก ๆ แล้วผ่าครึ่ง บีบน้ำลงบนหัวขยี้ให้ทั่วใช้วิธีนี้ๆ สองเส้นผม จะมีไข่เหาติดออกมา ทำอาทิตย์ละครั้ง ติดต่อกัน 3 ครั้ง

ในเรื่องข้าพเจ้าได้ใช้วิธีนี้มาเป็นวิธีกลั่นแกล้งเด็กผู้หญิง โดยให้เพื่อนๆปามะกรูดใส่หัวเด็กผู้หญิง

2.1.5 โรคกังวลต่อการเข้าสังคม

กังวลต่อการเข้าสังคมหรือที่เคยเรียกว่าโรคกลัวสังคม (Social Phobia) พบเห็นได้บ่อยในเด็กและวัยรุ่น ได้นำมาใช้ในพฤติกรรมของน้ำฝนที่หลังจากถูกทุกคนล้อและตีตัวออกห่างเพราะรังเกียจ ก็เริ่มคิดมากจนส่งผลให้เห็นภาพหลอนของเหาบนตัวเองตามที่ถูกเพื่อนๆล้อ

สาเหตุ มาจากความทรงจำแง่ลบ ยิ่งความทรงจำนั้นมีอารมณ์เกี่ยวข้องมากเท่าไร เราก็จะยิ่งหมกมุ่นมากเท่านั้น เช่นตอนที่เราสะดุดล้ม เป็นที่น่าอับอายกลางงานเลี้ยง เราก็จำได้ดีกว่าความทรงจำเรื่องดีๆ

อาการ กลัวต่อการถูกเฝ้ามองหรือถูกประเมินจากคนอื่น โดยมีความคิดว่า ตัวเองจะทำอะไรไม่เข้าท่าออกไปทำให้ตัวเองต้องอวย มักมีอาการทางร่างกายตามมา เช่น เวียนหัว มึนงง ท้องไส้ปั่นป่วน มือสั่น ใจสั่น เหงื่อแตก หน้าแดง หรือบางคนอาจกลัวฉุนฉุน

ซึ่งหากปล่อยไว้โดยไม่รักษาก็จะเริ่มรู้สึกเคารพตัวเองน้อยลง ไร้ความมั่นใจ หลบซ่อนจากการพบปะผู้คน หรือหลบเลี่ยงสถานการณ์ที่ตนเองกลัว สะสมความทุกข์ความกลัว ความอับอาย และเมื่อปล่อยไว้อาการอาจหนักขึ้นอีก

2.1.6 ภาพยนตร์อ้างอิง

There's a Man in the Wood



ภาพที่ 4 There's a Man in the Wood ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=DYOc-LqkrsE>, Jacob Streilein, 2014

ครูในโรงเรียนประถมคนหนึ่งดูแลนักเรียนตามปกติ จนกระทั่งวันหนึ่งมีเด็กคนหนึ่ง
 ถูเรื่องขึ้นมาว่ามีชายคนหนึ่งอยู่ในป่า หน้าตาน่ากลัว ถือป็น เดินไปทั่วทุกแห่งในป่า ซึ่งก็เกิดข่าวลือกัน
 ในหมู่ในักเรียนจนต่อมาเริ่มลามไปจนถึงผู้ปกครอง แต่ครูก็ยังเชื่อว่าเด็กโกหก ทุกคนจึงหันมากดดัน
 ครู จนครูออกจากงาน และกลายเป็นชายในป่าตามคำโกหกของเด็ก
 นำมาประยุกต์ใช้โดยต้องการให้เห็นถึงความกดดันที่เข้ามากดดันตัวเองในเรื่อง และค่อยๆ
 เปลี่ยนแปลงตัวเองไปที่ละนิด จนสุดท้ายตอนจบก็ผลักดันให้ตัวเองต้องเป็นตามคำพูดที่ลือกันมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

I'm Fine Thank



ภาพที่ 5 I'm Fine Thanks ที่มา: <https://vimeo.com/28264507>, Eamonn O'Neill, 2011

ข้าพเจ้านำมาประยุกต์ในการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เป็นรูปทรงเรียบง่ายจาก
เรขาคณิต โดนเน้นสไตล์ให้เป็นแบบกราฟิก

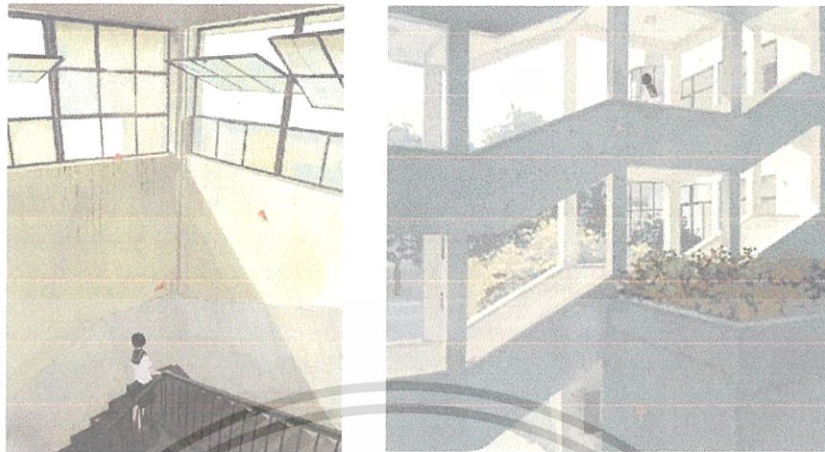
Coda



ภาพที่ 6 Coda ที่มา: <http://ronanmcmeeel.blogspot.com/2012/04/coda-colour-boards.html>, Alan
Holly, 2014

แอนิเมชันสั้นเรื่อง Coda มีการใช้องค์ประกอบภาพแบบ Illustration และ
ลักษณะภาพมีความเป็นกราฟิกเน้นฉากเฉพาะส่วนที่มีแสงทั้งจากแสงไฟพรด แสงไฟบ้านเรือน และ
แสงไฟอื่นๆยามค่ำคืน ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจทางด้านภาพจากเรื่องนี้ในเบื้องต้น แม้การกำกับ
ศิลป์ในภาพสุดท้ายจะเปลี่ยนไปจากตอนแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7-9 ภาพประกอบโดย Bang Qiao Yan ที่มา: Bang Qiao Yan, Bang Qiao Yan[ออนไลน์],
22 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.pixiv.net/member.php?id=10746425>

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและสนใจการใช้สีในงานของ Bang Qiao Yan ที่มีลักษณะ
เฉพาะตัว ตัวยางมีการใช้สีที่ดูนุ่มนวลเหมือนกับความฝันที่มีไอหมอกจางๆ การจัดองค์ประกอบภาพที่
ทำให้รู้สึกเหงา โดดเดี่ยว และอ้างว้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10-12 ภาพประกอบโดย Maëlle Cheval ที่มา: Maëlle Cheval, Maëlle Cheval[ออนไลน์], 22 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1360585794020111&id=377887152289985&substory_index=0

ข้าพเจ้าได้ศึกษาการลงสีของ Maëlle Cheval ในสไตล์แบบเด็กๆ ภาพมีความ
เรียบง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับบทภาพยนตร์

3.1.1 แรงบันดาลใจ

ภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในวัยเด็กของน้องสาวของข้าพเจ้าที่หากวันไหนไม่ได้สระผมไปโรงเรียนเพื่อนร่วมชั้นจะไม่ยอมเล่นด้วย ประกอบกับในวัยเด็กของข้าพเจ้าพบเจอเรื่องราวการกุศลเรื่องในหมู่เด็กนักเรียน ซึ่งที่ผ่านมาข้าพเจ้าเห็นทั้งข่าวลือที่เป็นเรื่องจริง และข่าวลือที่เป็นข่าวปลอม ส่งผลให้นำไปสู่ความเกลียดชังของเพื่อนที่เรียนมาด้วยกัน ทำให้ข้าพเจ้าได้สูญเสียเพื่อนไปหลายคน ทั้งย้ายโรงเรียน และไม่กลับมาคุยกันอีกเลย ข้าพเจ้าจึงนำจุดนี้มาพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สื่อถึงการที่เราใช้สื่อโดยไม่คิดแล้วเราจะได้อะไรตอบแทนกลับมา

3.1.2 ประเด็น (Theme)

การกระทำที่ไม่ได้กลั่นกรองให้ดี อาจทำร้ายผู้อื่นได้

3.1.3 แก่นเรื่อง (Plot)

เด็กหญิงคนหนึ่งที่ถูกเป็นเหยื่อของการกุเรื่อง และกลั่นแกล้งจากเด็กชาย

3.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ช่วงพักกลางวันของโรงเรียนประถมแห่งหนึ่ง เด็กหญิงนั่งเล่นชิงช้าคนเดียวที่สนามเด็กเล่น ขณะนั้นมีเด็กชายแอบมองอยู่ห่างๆ เขาตัดสินใจว่าวันนี้จะสารภาพรักกับเธอคนนั้นให้ได้ แต่ระหว่างที่กำลังเตรียมใจอยู่นั้น ลมพัดแรงหอบเอาจดหมายรักที่เตรียมไว้ปลิวไปอย่างไม่ทันตั้งตัว จดหมายอันน้อยลอยละลิวไปทางเด็กหญิง จนสุดท้ายก็ชนเธอเข้าให้ เธอหยิบจดหมายขึ้นมาพร้อมกับหันมองไปมองหาเจ้าของจดหมาย จนกระทั่งสายตากับเด็กชายที่กำลังมีท่าทีกระวนกระวาย ขวยเขิน และลนลานด้วยในเวลาเดียวกัน เขาวิ่งตรงเข้ามาหาเด็กหญิงที่กำลังจ้องเขาด้วยความสงสัยใคร่รู้ และตบหัวเธออย่างแรงเพราะความเขิน จนอยากให้อเธอสนใจอย่างอื่นแทนจดหมาย “อีเห่าๆ” เขาตะโกนซึ่งส่งผลให้เพื่อนแถวๆนั้นเข้ามาผสมโรงด้วย “อีเห่า อีเห่า อีเห่า อีเห่า” เด็กๆตะโกนกันแข่งแซ่หลังจากที่โดนล้อไปเด็กหญิงก็รู้สึกเล่ห์ที่จะเข้าไปเจอเพื่อนๆที่แกล้งเธอในห้องเรียน เธอยืนหยุดลังเลอยู่หน้าประตูกระจกหน้าห้องเรียน เเงาในกระจกเปลี่ยนเป็นมนุษย์เห่าแต่ชั่วพริบตา ก็เปลี่ยนเป็นแบบเดิม เธอเดินเข้าไปในห้องเรียน และนั่งลงตรงที่โต๊ะของเธอ เพื่อนร่วมห้องเรียนทำท่าที่รังเกียจเธอโดยการเลื่อนโต๊ะของตัวเองให้ห่างจากโต๊ะของเธอมากที่สุด หลังเลิกเรียนเด็กหญิงรีบไปจากที่ห้องเรียนนี้ให้ไวที่สุด ในขณะที่เพื่อนของเธอพาเด็กหญิงไปนันทนาการสนุกปาก ทั้งยังนำไปสืบทอดกันจนโจษจันไปทั่วโรงเรียน

กลางดึกเด็กหญิงยืนอยู่หน้าห้องน้ำด้วยความกังวล ในมือมีหวีเสนียดคอยหวี เส้นผมมากมายขาดร่วงลงมาที่อ่างล้างหน้า เด็กหญิงกังวลว่าตัวเองจะเป็นตัวน่ารังเกียจอย่างที่เข่าว่ากันจริงๆ เธอมองเข้าไปในกระจกเห็นตัวเองเป็นมนุษย์เห่าที่น่ารังเกียจ วันรุ่งขึ้นเด็กหญิงไปโรงเรียนตามปกติ เธอหยุดยืนอยู่หน้าโรงเรียนด้วยความไม่มั่นใจ ทุกคนในโรงเรียนที่กำลังจะเข้าแถวกำลังคุยเล่นกันปกติ แต่พอเห็นเธอทุกคนก็ทำสีหน้ารังเกียจใส่เธอ เด็กหญิงเดินเข้าไปในแถวปกติแต่ก็ถูกใครบางคนผลักจนล้ม และนับตั้งแต่ตอนนั้นเธอก็ถูกแกล้งต่างๆนาๆจากทั้งเพื่อนร่วมห้องและคนอื่นๆในโรงเรียน ทั้งถูกแปะป้ายกระดาษที่เขียนไว้ว่า “อีเห่า” ถูกเอามะกรูดปาใส่หัวและตัวจนฟกช้ำ ถูกเอาหัวกดน้ำเพื่อล้างความโสโครกในตัวเธอออก จนสุดท้ายเธอก็รู้สึกได้ว่าตัวเองเป็นคนที่น่ารังเกียจและควรจะหายไป เธอยืนอยู่หน้ากระจกในห้องน้ำในมือถือกรรไกรอยู่ เธอกลั้นใจและตัดผมตัวเองทิ้งไปในที่สุด

เด็กชายเดินเข้ามาในห้องเรียนพบว่าเด็กหญิงไม่ได้อยู่ในห้องเรียนห้องนี้อีกแล้ว

3.1.5 Scenario

Scene1: จุดเริ่มต้น

กลางวัน/สนามเด็กเล่น/ภายนอก

เด็กหญิงนั่งเล่นอยู่คนเดียวที่ชิงช้า โดยมีเด็กชายแอบมองอยู่ห่างๆ ในมือถือการ์ตูนรูปหัวใจสีแดงไว้ด้วย ระหว่างที่เด็กหญิงสนุกสนานกับการเล่น ก็เกิดมีลมหอบใหญ่พัดมาการ์ตูนรูปหัวใจในมือเด็กชายก็ปลิวลอยมาชนกับหัวของเด็กหญิง เด็กหญิงเก็บขึ้นมาและหันมองไปรอบๆ จนหันไปเห็นเด็กชายมีท่าทีลึกลับกลืน หน้าเริ่มแดงก่ำ เด็กหญิงจึงด้วยความสงสัย ทันใดนั้นเด็กชายก็พุ่งเข้ามาตบหัวของเด็กหญิง และเริ่มล้อให้ไปสนใจอย่างอื่นแทน

Scene2: ห้องเรียน

กลางวัน/ห้องเรียนชั้นประถม1/ภายใน

หลังจากโดนล้อมาตอนพักกลางวัน เด็กหญิงไม่อยากเข้าห้องเรียนยืนลิ่งเลอยู่หน้าห้องพักหนึ่ง เเงในกระจกของเด็กหญิงกลายเป็นเทาไปชั่วคราว เด็กหญิงเข้าห้องเรียนและถูกเพื่อนร่วมห้องรังเกียจ ทุกคนขยับโต๊ะออกให้ห่างจากเด็กหญิงมากที่สุด

Scene3: ลือ

กลางวัน/ห้องเรียน/ภายใน

เด็กหญิงถูกคนในห้องนำไปนินทา และยังนำไปลือกันต่อๆจนเป็นที่รู้กันทั้งโรงเรียน

Scene4: กระจก

กลางคืน/ห้องน้ำ/ภายใน

เด็กหญิงยืนหิวผอมอยู่หน้ากระจก เส้นผมมากมายหล่นลงไปใอ่างล้างมือ แต่เด็กหญิงก็ยังไม่หยุดหิว เด็กหญิงเงยหน้ามามองกระจกที่เห็นตัวเองเป็นเทา

Scene5: วันใหม่

กลางวัน/สนามหน้าตึกเรียน/ภายนอก

เด็กหญิงกำลังเดินขึ้นห้องเรียนแต่ก็มีเพื่อนมาผลัก เป็นจุดเริ่มต้นของการแกล้ง

Scene6: แกล้ง

กลางวัน/โรงเรียน/ภายใน

เด็กหญิงโดนแกล้งทั้งโดนมะกรูดปาหัว จับกदन้าล้างเพื่อล้างเหาสกปรกออก

Scene7: ตัดทิ้งเพื่อกลายเป็น

กลางคืน/ห้องน้ำ/ภายใน

เด็กหญิงยืนอยู่หน้ากระจกที่บ้าน พร้อมกรรไกรในมือ เด็กหญิงกลั่นใจ และตัดผมทิ้งไป

Scene8: สารภาพ

กลางวัน/ห้องเรียน/ภายใน

เด็กชายมาถึงห้องเรียน พร้อมกับจดหมายแปะหัวใจสีแดงดวงใหญ่ที่ตัดสินใจแล้วว่า
วันนี้จะให้เด็กหญิงให้ได้ แต่รอจนถึงเลิกเรียนแล้วเด็กหญิงก็ไม่มา



3.2 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Scene1: จุดเริ่มต้น

กลางวัน/สนามเด็กเล่น/ภายนอก

เด็กหญิงนั่งเล่นอยู่คนเดียวที่ชิงช้า โดยมีเด็กชายแอบมองอยู่ห่างๆ ในมือถือการ์ตูนรูปหัวใจสีแดงไว้ด้วย ระหว่างที่เด็กหญิงสนุกสนานกับการเล่น ก็เกิดมีลมหอบใหญ่พัดมาการ์ตูนรูปหัวใจในมือเด็กชายก็ปลิวลอยมาชนกับหัวของเด็กหญิง เด็กหญิงเก็บขึ้นมาและหันมองไปรอบๆ จนหันไปเห็นเด็กชายมีท่าทีลึกลับ ลึกลับ หน้าเริ่มแดงก่ำ เด็กหญิงจึงด้วยความสงสัย ทันใดนั้นเด็กชายก็พุ่งเข้ามาตบหัวของเด็กหญิง

เด็กชาย

“อืเห่า”

เพื่อนคนอื่นๆ

“อืเห่าๆ”

Scene2: ห้องเรียน

กลางวัน/ห้องเรียนชั้นประถม1/ภายใน

หลังจากโดนล้อมาตอนพักกลางวัน เด็กหญิงไม่อยากเข้าห้องเรียนยืนล้งเลอยู่หน้าห้องพักหนึ่ง เเงในกระจกของเด็กหญิงกลายเป็นเหาไปชั่วครู่ เด็กหญิงเข้าห้องเรียนและถูกเพื่อนร่วมห้องรังเกียจ ทุกคนขยับโต๊ะออกให้ห่างจากเด็กหญิงมากที่สุด

Scene3: ลีอ

กลางวัน/ห้องเรียน/ภายใน

เด็กหญิงถูกคนในห้องนำไปนินทา และยังนำไปล้อกันต่อๆกันเป็นที่รู้กันทั้งโรงเรียน

Scene4: กระจก

กลางคืน/ห้องน้ำ/ภายใน

เด็กหญิงยืนหิวผอมอยู่หน้ากระจก เส้นผมมากมายหล่นลงไปใอ่างล้างมือ แต่เด็กหญิงก็ยังไม่หยุดหิว เด็กหญิงเงยหน้ามามองกระจกที่เห็นตัวเองเป็นเหา

Scene5: วันใหม่

กลางวัน/สนามหน้าตึกเรียน/ภายนอก

เด็กหญิงกำลังเดินขึ้นห้องเรียนแต่ก็มีเพื่อนมาผลัก เป็นจุดเริ่มต้นของการแกล้ง

Scene6: แกล้ง

กลางวัน/โรงเรียน/ภายใน

เด็กหญิงโดนแกล้งทั้งโดนมะกรูดปาหัว จับกदनํ้าล้างเพื่อล้างเหาสกปรกออก

Scene7: ตัดทิ้งเพื่อกลายเป็น

กลางคืน/ห้องน้ำ/ภายใน

เด็กหญิงยืนอยู่หน้ากระจกที่บ้าน พร้อมกรรไกรในมือ เด็กหญิงกลั่นใจ และตัดผมทิ้งไป

Scene8: สาย

กลางวัน/ห้องเรียน/ภายใน

เด็กชายมาถึงห้องเรียน พร้อมกับจดหมายแปะหัวใจสีแดงที่ตัดสินใจแล้วว่าวันนี้จะให้เด็กหญิงให้ได้ แต่รอจนถึงเลิกเรียนแล้วเด็กหญิงก็ไม่มา

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน (Pre-Production)

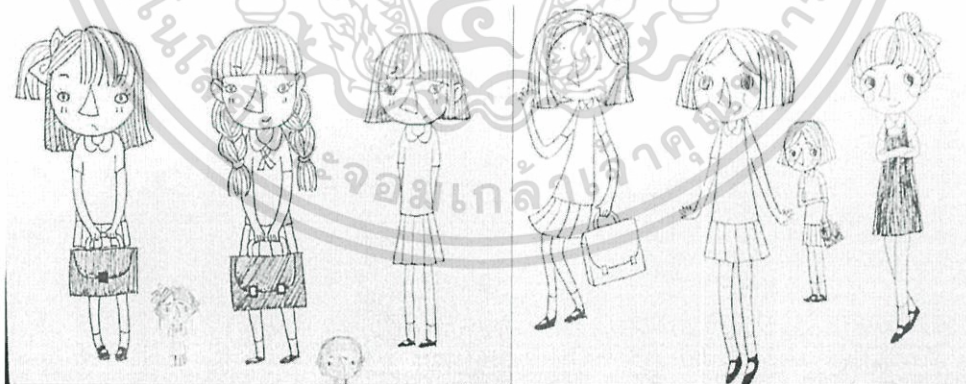
ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่วิเคราะห์มาสร้างงานตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1.1 การออกแบบตัวละคร

ในช่วงแรกของการออกแบบตัวละครจะเป็นการหาแนวทางความเป็นไปได้ของงาน ซึ่งจะยึดตามบุคลิกของตัวละคร

น้ำฝน เด็กหญิงผู้ถูกกลั่นแกล้ง

เป็นเด็กหญิงที่เรียบร้อย น่ารัก รักร้างสดใสตามวัย เจียบกว่าเด็กทั่วไปเล็กน้อย เป็นเด็กแบบที่ผู้ใหญ่มักจะไว้วางใจด้วยความที่ดูเรียบร้อยและไว้ใจได้



ภาพที่ 13 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

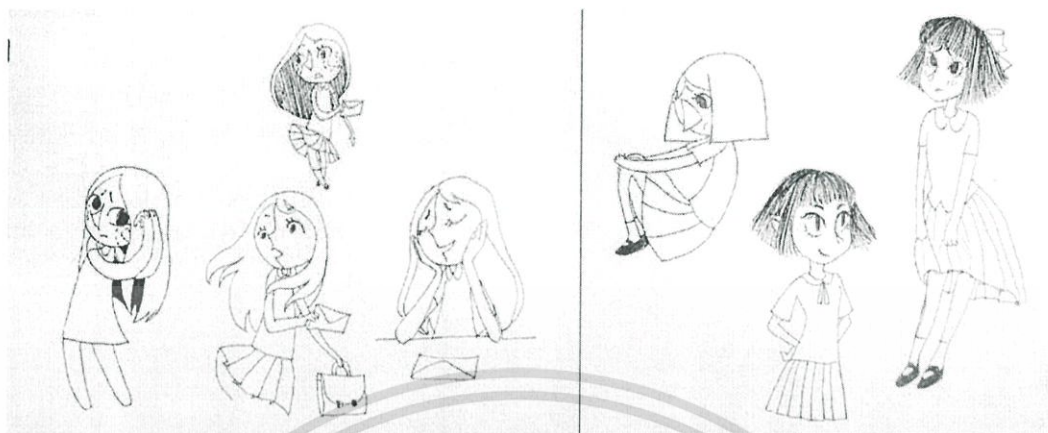


ภาพที่ 15 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 16 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

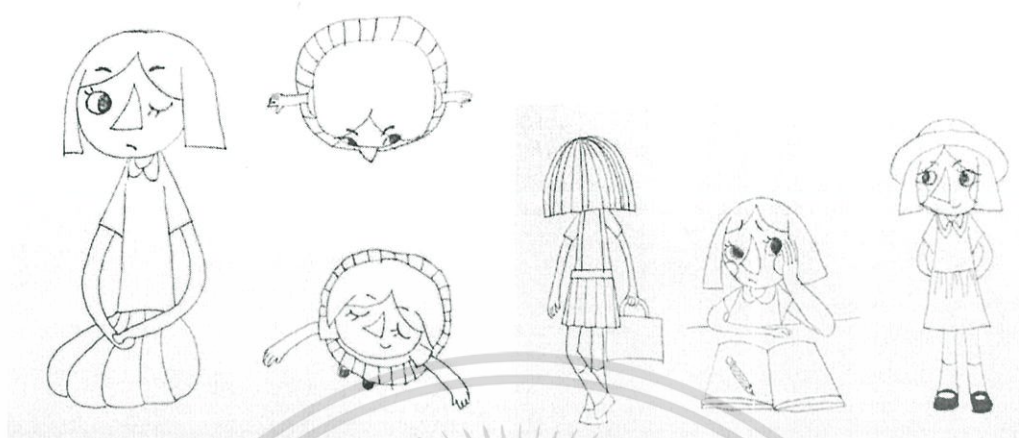


ภาพที่ 18 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

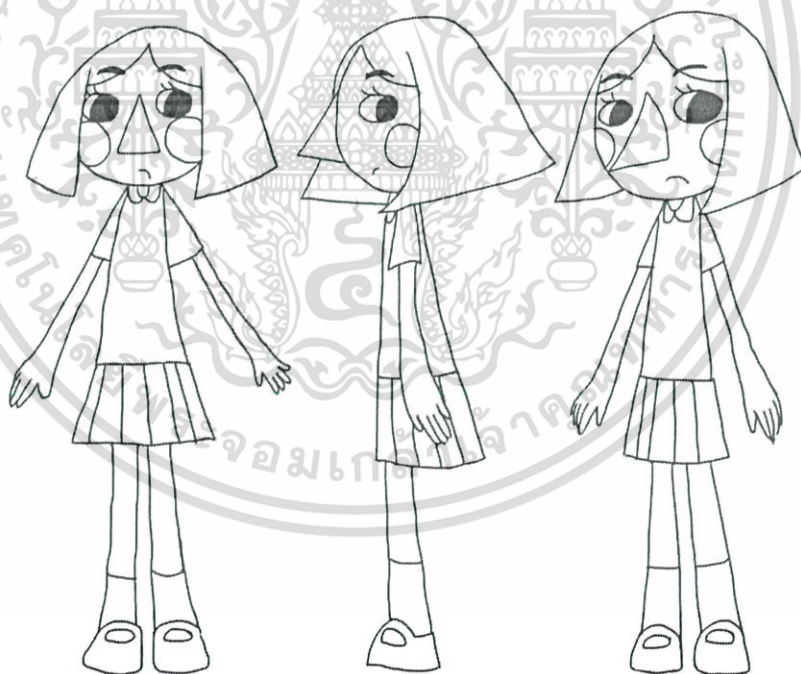


ภาพที่ 19 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

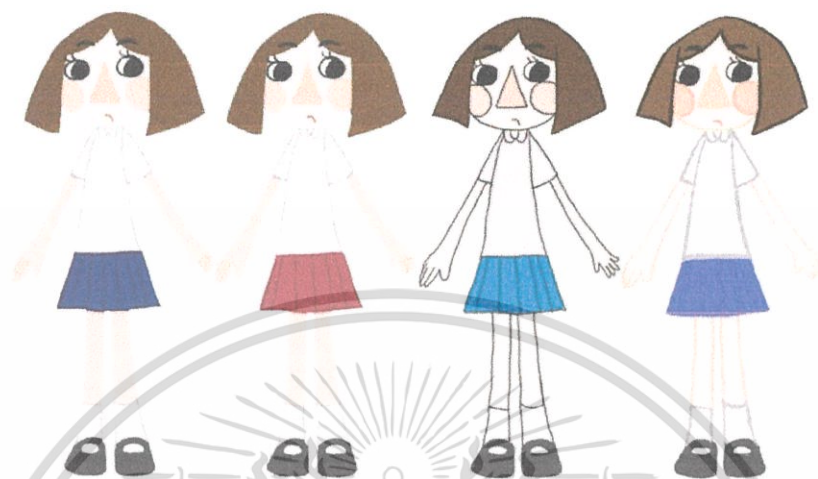


ภาพที่ 20 ภาพการออกแบบตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 21 ภาพตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 การลงสีตัวละครน้ำฝนในช่วงแรก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

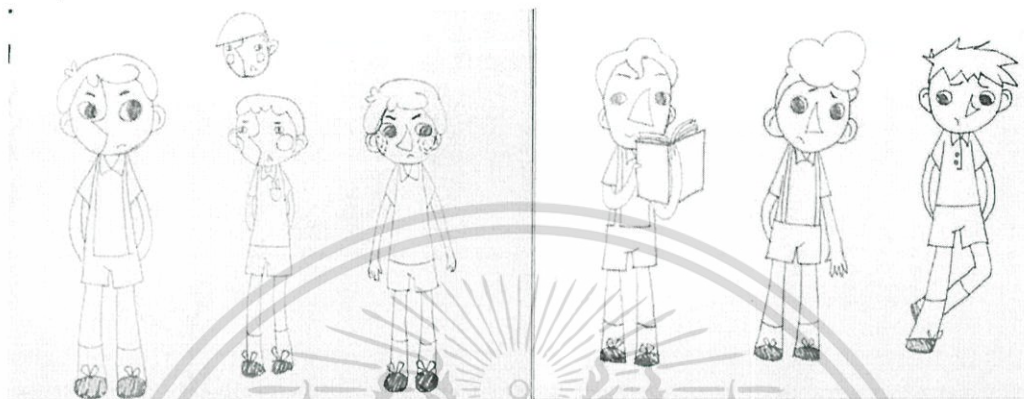
เนื่องจากตัวละครยังขาดเสน่ห์จึงได้พัฒนาไปเป็นรูปแบบต่อมาทำให้ชุดและทรงผมดูเป็นเด็กนักเรียนโรงเรียนเอกชนมากขึ้น ให้น่ารักมากขึ้น และเพิ่มรายละเอียดในตัวละครให้ดูมีความน่าสนใจมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมฆ เด็กชายผู้เป็นต้นเรื่องในการกลั่นแกล้ง

เป็นเด็กชายที่ดูเป็นเด็กเกรง ไม่ยอมคนง่ายๆ มักจะผลักร่างตัวเองให้เป็นผู้นำของเพื่อนๆ แต่จริงๆ แล้วก็เป็นเด็กขี้อายคนหนึ่งที่แกล้งทำเป็นเข้มแข็งเพื่อปกป้องตัวเอง



ภาพที่ 28 ภาพการออกแบบตัวละครเมฆในช่วงแรก, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559

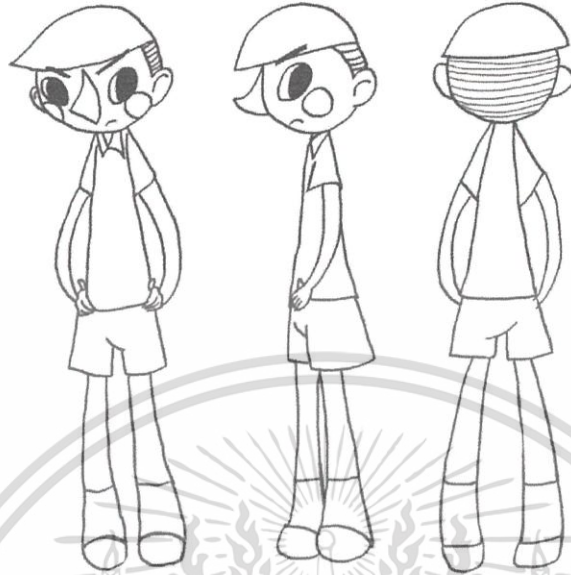


ภาพที่ 29 ภาพการออกแบบตัวละครเมฆในช่วงแรก, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 30 ภาพการออกแบบตัวละครเมฆในช่วงแรก, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ภาพตัวละครเมฆในช่วงแรก, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 32 การลงสีตัวละครเมฆในช่วงแรก, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559

.เนื่องจากตัวละครยังขาดเสน่ห์ดูเป็นเด็กนักเรียนที่โตกว่า 7 ขวบ จึงได้พัฒนาเป็นรูปแบบ
ต่อมาทำให้ชุดและทรงผมดูเข้ากับโรงเรียนเอกชนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



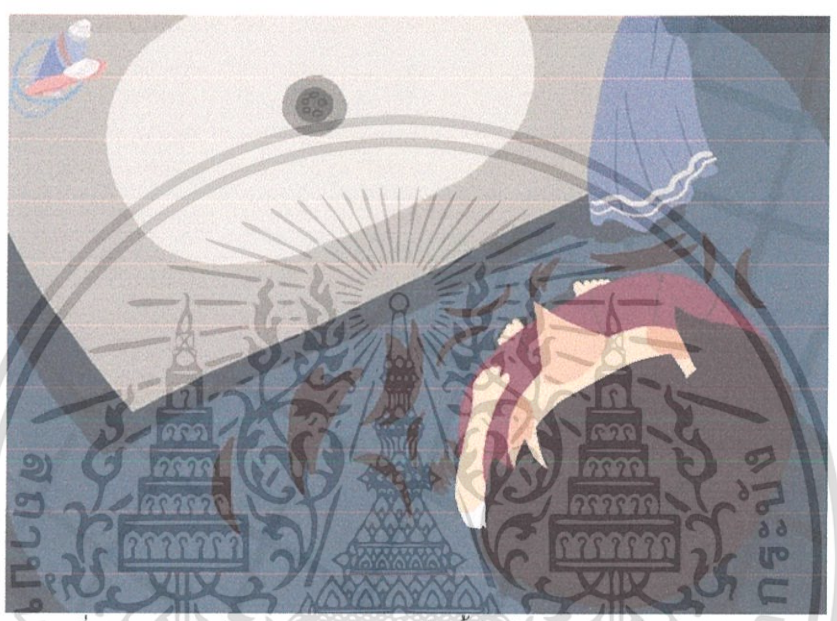
ภาพที่ 33-36 ภาพตัวละครเมฆที่ใช้จริง, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

ส่วนเพื่อนร่วมชั้นคนอื่นๆมาจากการเลือกตัวที่ไม่ได้ใช้ในตัวละครหลักมาปรับปรุงเพื่อไม่ให้เสียเวลาในขั้นตอนนี้มากจนกระทบต่อการทำงานในส่วนอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การออกแบบฉาก

เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นอยู่สองสถานที่ คือโรงเรียนและ บ้านของน้ำฝน โดยจะเน้นแต่จุดที่ควรจะสนใจ หรือสถานที่แสดงของตัวละคร



ภาพที่ 37 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากห้องน้ำในบ้าน, อมลรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

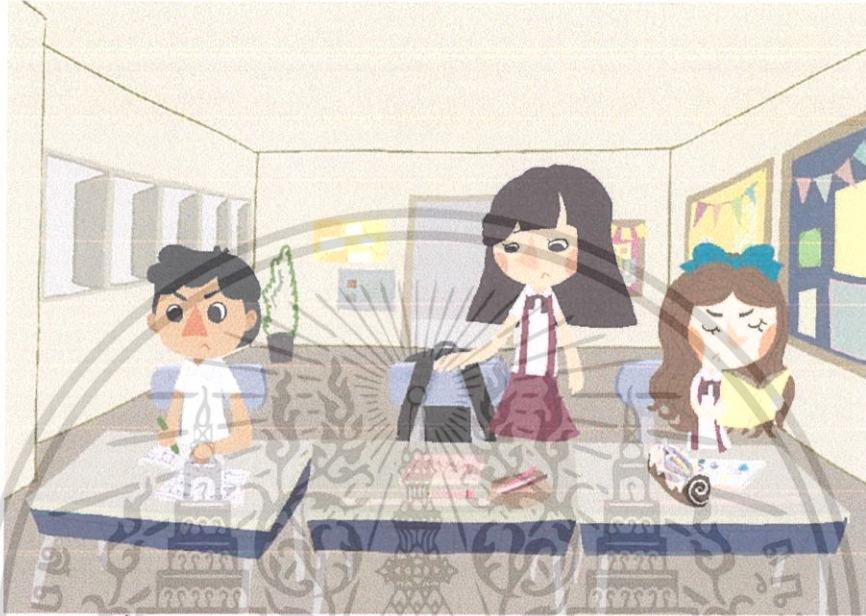
ฉากภายในบ้านของน้ำฝน
ห้องน้ำของน้ำฝน เป็นห้องน้ำห้องเล็กๆที่อยู่ในบ้านทั่วไปของคนในฐานะปานกลาง



ภาพที่ 38 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากสนามเด็กเล่น, อมลรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สนามเด็กเล่น เป็นฉากที่ต้องการให้มีความสดใสมากที่สุด เพราะเป็นส่วนของฉากที่ยังไม่
เกิดเรื่อง ทุกอย่างยังคงปกติ



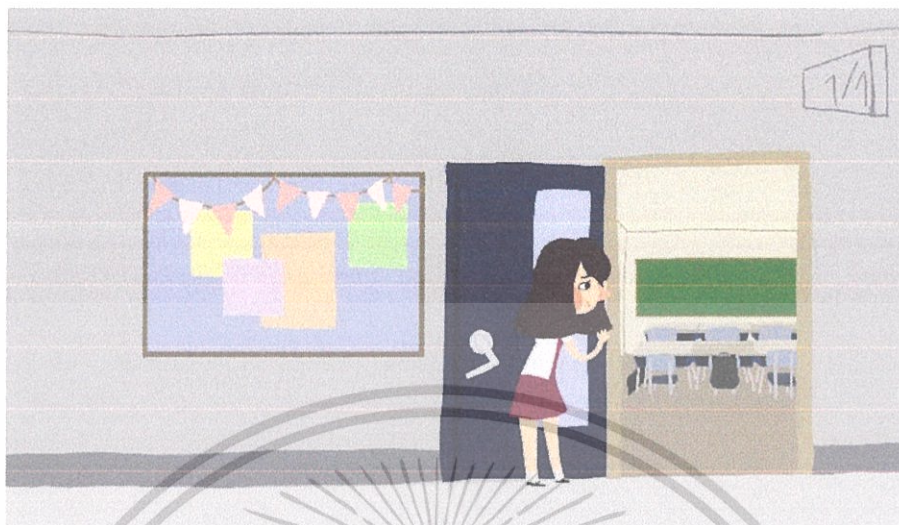
ภาพที่ 39 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากห้องเรียน, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

ห้องเรียน เป็นห้องเรียนของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ซึ่งเป็นห้องของเด็กโครงการพิเศษจึง
มีจำนวนเด็กในห้องน้อย



ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากโถงทางเดินหน้าห้องเรียน, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากโรงทางเดินหน้าห้องเรียน, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

โรงทางเดิน เป็นทางเดินที่เชื่อมระหว่างห้องเรียนแต่ละห้อง



ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากห้องน้ำในโรงเรียน, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 การออกแบบภาพ

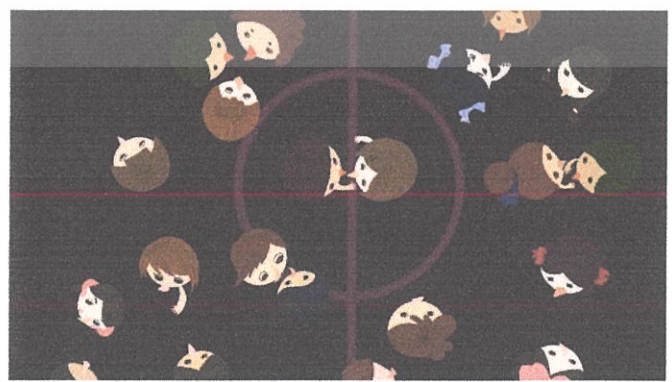
เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างหม่นหมอง จึงอยากเลือกสีที่เข้มระดับกลางๆ แต่ไม่ดูเข้มมากอย่างสีฟ้าหม่น น้ำเงิน ฟ้ามืดเขียวมาตัดกับสีแดงสดใสของกระโปรงนักเรียน และสีสดใสของของประกอบฉาก เพื่อไม่ให้ดูเศร้ามากเกินไป



ภาพที่ 43 ภาพตัวอย่างการใช้สีในแอนิเมชันเรื่อง “ลือ”, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่างการใช้สีในแอนิเมชันเรื่อง “ลือ”, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 45 ภาพตัวอย่างการใช้สีในแอนิเมชันเรื่อง “ลือ”, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



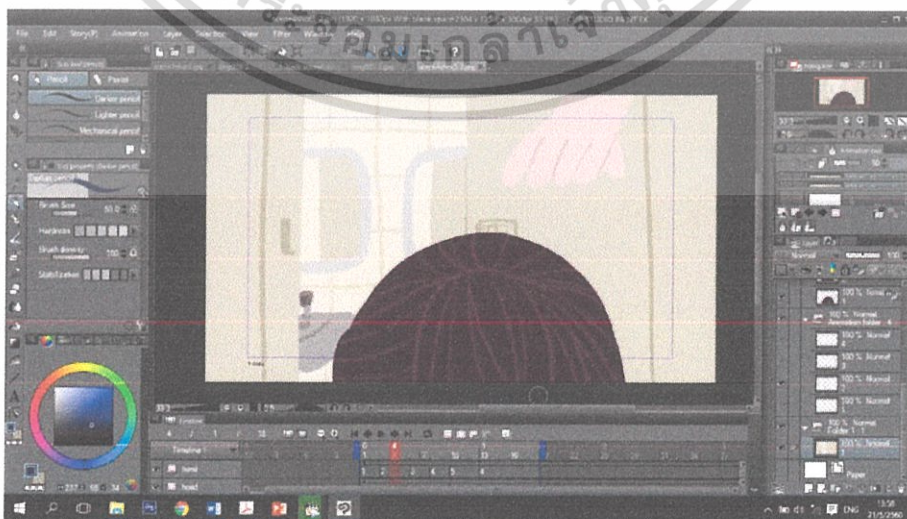
ภาพที่ 50 ภาพตัวอย่างการคัดลอกภาพจากภาพถ่ายเป็นลายเส้น, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 51 ภาพตัวอย่างการคัดลอกภาพจากภาพถ่ายเป็นลายเส้น, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

4.2.2 การลงสีและลงรายละเอียด

หลังจากที่วาดในกระดาษเสร็จก็จะนำมาคัดลอกใส่ในคอมพิวเตอร์เพื่อทำงานในโปรแกรม Clip Studio Paint ต่อไป ซึ่งมีลักษณะการทำงานเช่นเดียวกับโปรแกรม Adobe Photoshop แต่ในโปรแกรม Clip Studio Paint ให้เส้นที่คมมากกว่า Adobe Photoshop โดยเหมาะสำหรับคนที่ไม่ถนัดในการทำงานบนคอมพิวเตอร์



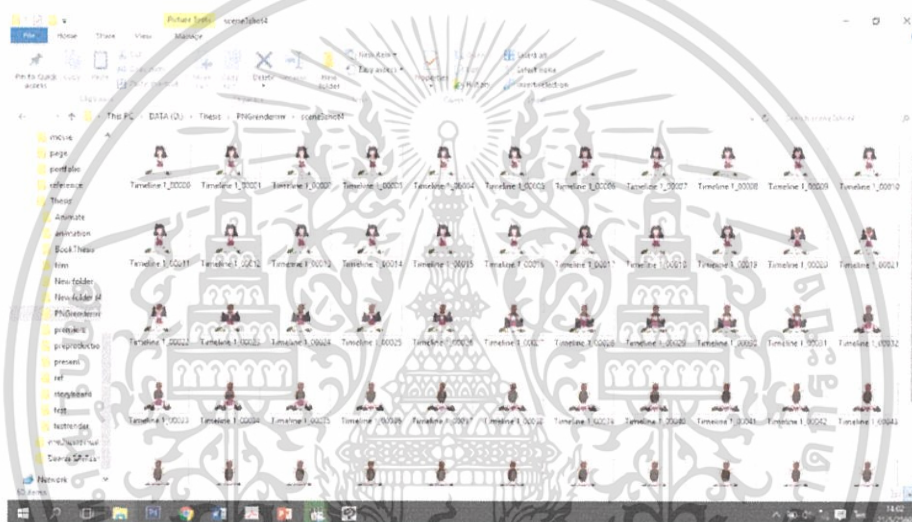
ภาพที่ 52 ภาพการใช้โปรแกรม Clip studio paint ในการลงสีและลงรายละเอียด, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

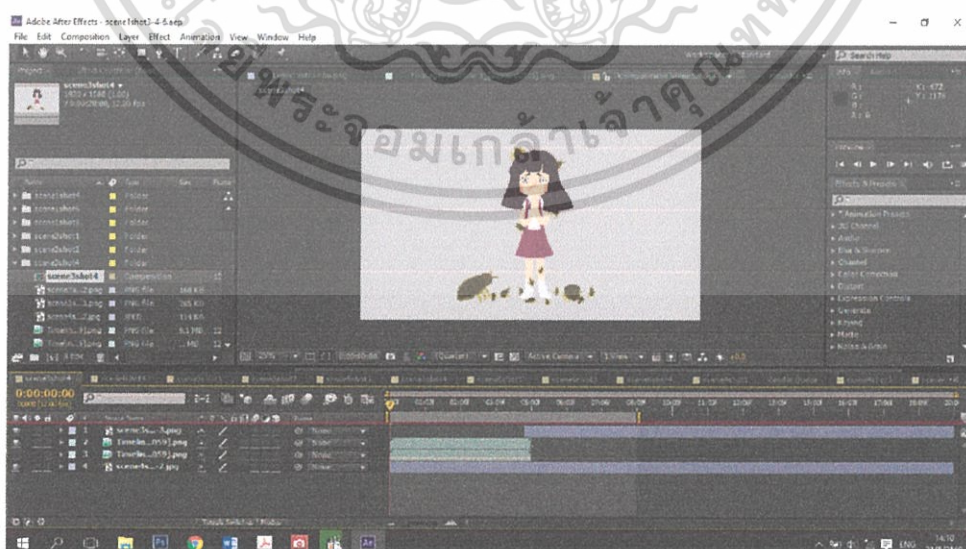
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Post-Production)

4.3.1 การแปลงภาพเป็นวิดีโอ

การ Export ภาพในโปรแกรม Clip Studio Paint นั้นทำได้โดยการ File > Export Animation > Image Sequence... และนำไปใส่โปรแกรม Adobe After Effects เพื่อรวมภาพตัวละครกับฉากเข้าด้วยกันกลายเป็นวิดีโอสั้นๆของแต่ละชอต



ภาพที่ 53 การเรนเดอร์ภาพออกมาเพื่อไปใช้ในโปรแกรม Adobe After Effects, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

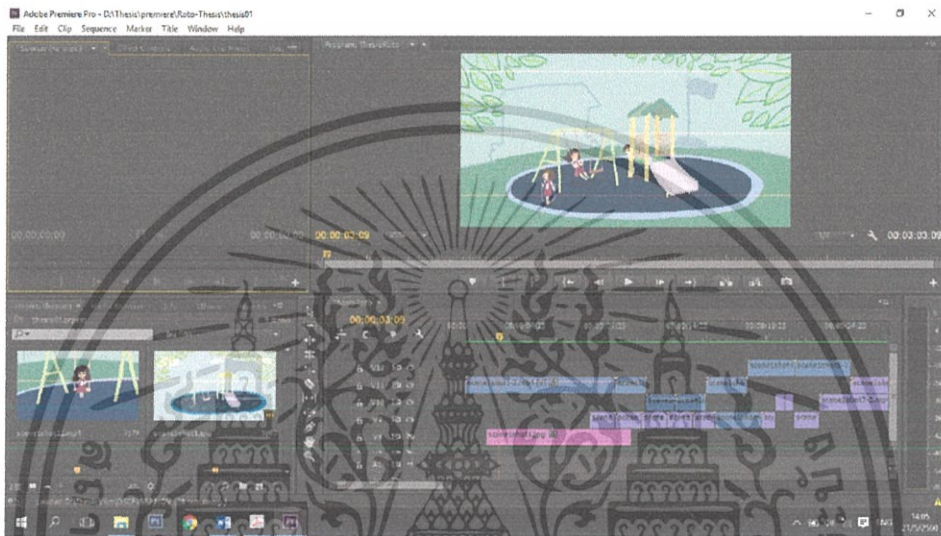


ภาพที่ 54 การใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการรวมตัวละครกับฉาก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 การตัดต่อ และการทำเสียง

เมื่อได้แต่ละขอตมาก็นำมาเรียงรวมกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ส่วนของการทำเสียงประกอบก็โหลดเสียงต่างๆจากในอินเทอร์เน็ตมาใส่ตามภาพที่วาดไว้



ภาพที่ 55 การใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อตัดต่อและใส่เสียงประกอบ, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”



ภาพที่ 56-63 ภาพ Still Shots ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 64-73 ภาพ Still Shots ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 74-82 ภาพ Still Shots ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ลือ”, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเห็นถึงทักษะที่ยังต้องขัดเกลา ขณะเดียวกันก็ได้เห็นถึงจุดเด่นของตัวเองที่นำไปพัฒนาต่อได้ ทำให้ข้าพเจ้ามีกำลังใจในการทำงาน และอยากฝึกฝนจุดเด่นนั้นให้มากยิ่งขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

เนื่องจากข้าพเจ้าไม่มีทักษะในด้านการจัดการ การจัดลำดับสิ่งที่จะต้องทำก่อน-หลัง เป็นสิ่งที่ยากมาก งานจึงล่าช้าใช้เวลามากเกินไป ในช่วงแรกข้าพเจ้ายึดติดกับการที่จะต้องทำให้เรื่องลงตัวก่อน อีกทั้งไม่ทดลองวิธีใหม่ๆ ไม่ได้หาความเป็นไปได้ในการกำกับในช่วงเวลานี้ จึงต้องเสียเวลาทดลองวิธีเหล่านั้นเพิ่มในขั้นตอนการผลิต

5.2.2 ขั้นตอนการผลิต

ในขั้นตอนการผลิตพบปัญหามากมาย เช่น โปรแกรมที่ใช้หลายครั้งเกิดอาการไม่บันทึกให้หรือบันทึกมาแล้วใช้งาน ตลอดจนความไม่ชำนาญในการใช้โปรแกรม เนื่องจากนำโปรแกรมมาใช้งานโดยไม่รู้จักโปรแกรมดีพอ ทำให้งานออกมาล่าช้าและไม่ดีเท่าที่ควร เพราะต้องเอาเวลามาแก้ปัญหาเหล่านั้นแทนที่จะได้ทำงานอย่างเต็มที่

5.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต

ในขั้นตอนหลังการผลิต ข้าพเจ้าได้เกิดความรู้สึกว่างานของตัวเองดีน้อยกว่าที่คาดหวังไว้ จนทำให้เกิดความรู้สึกอยากแก้ไขผลงาน แต่ด้วยเวลาที่มีจำกัดทำให้ไม่สามารถแก้ไขได้หมดทุกช่วง

5.2.4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- ควรใช้เวลาในการทำงานไว้เยอะๆ เพื่อจะได้ไม่ต้องมาเร่งทำงานในตอนท้าย
- ควรศึกษาโปรแกรมให้ดีกว่าก่อนตัดสินใจมาใช้ ทดลองมาก่อนเพื่อจะได้ลดเวลาในการต้องมาแก้ไขงานจากข้อผิดพลาดต่างๆที่เกิดขึ้นจากความไม่รู้จักโปรแกรมนั้นๆดีพอ
- ถ้ารู้สึกว่าการทำงานตัวเองไม่ดีให้เชื่อมั่นในตัวเองแล้วทำต่อไป ตั้งใจทำงานไปเรื่อยๆแม้จะออกมางานไม่ดีจริงๆ แต่จะได้เรียนรู้มากกว่าการกังวลว่ามันจะไม่ดีแล้วไม่ทำอะไรเลย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

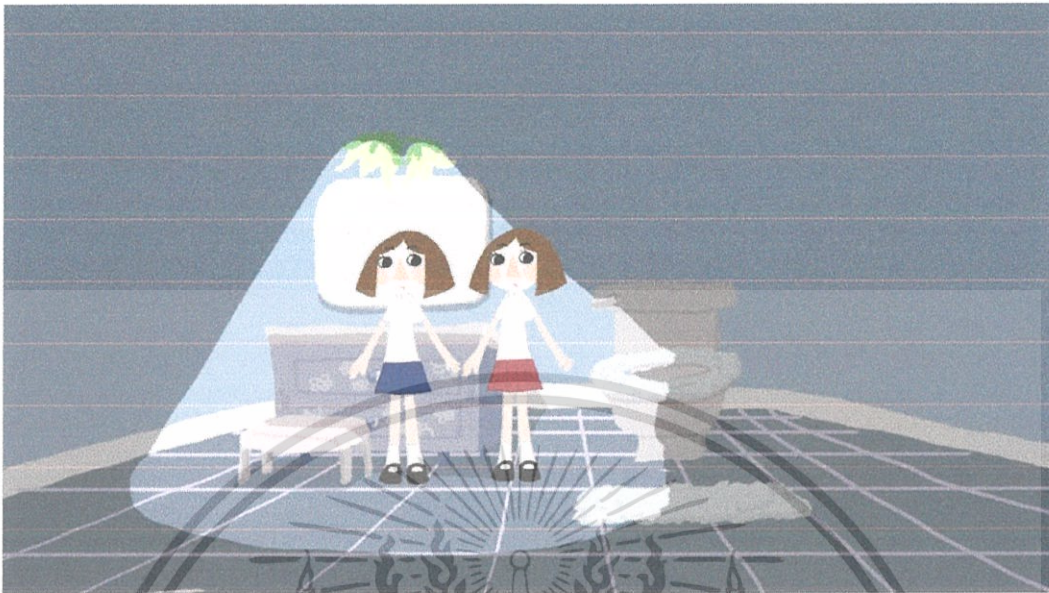
- ทิพมาศ เศรษฐโรชิตี. ลูกถูกรังแก (Being bullied)[ออนไลน์]. สืบค้น 22 กันยายน 2559 เข้าถึงได้จาก <http://taamkru.com/th/%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%96%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%81/>
- ป่าโซ. อิจิเมะ การกลั่นแกล้ง รังแกเพื่อนอาทิตยา[ออนไลน์]. สืบค้น 21 กันยายน 2559 เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=ancient-japan&month=17-07-2012&group=2&gblog=208>
- โรงพยาบาลเวชศาสตร์เขตร้อน. โรคเหา[ออนไลน์]. สืบค้น 21 กันยายน 2559 เข้าถึงได้จาก <http://www.tm.mahidol.ac.th/th/tropical-medicine-knowledge/new/Louse.html>
- ศุภชัย อารีรุ่งเรือง. สุนทรียภาพของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย[ออนไลน์]. สืบค้น 14 สิงหาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://human.tru.ac.th/b_tech/supachai1.pdf
- BATTY. กำจัดเหาทั้งตัวและไข่อย่างไรไม่ให้กลับมารังแกลูกอีกได้อีก[ออนไลน์]. สืบค้น 21 กันยายน 2559 เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/DIVING/2013/10/22/entry-1>



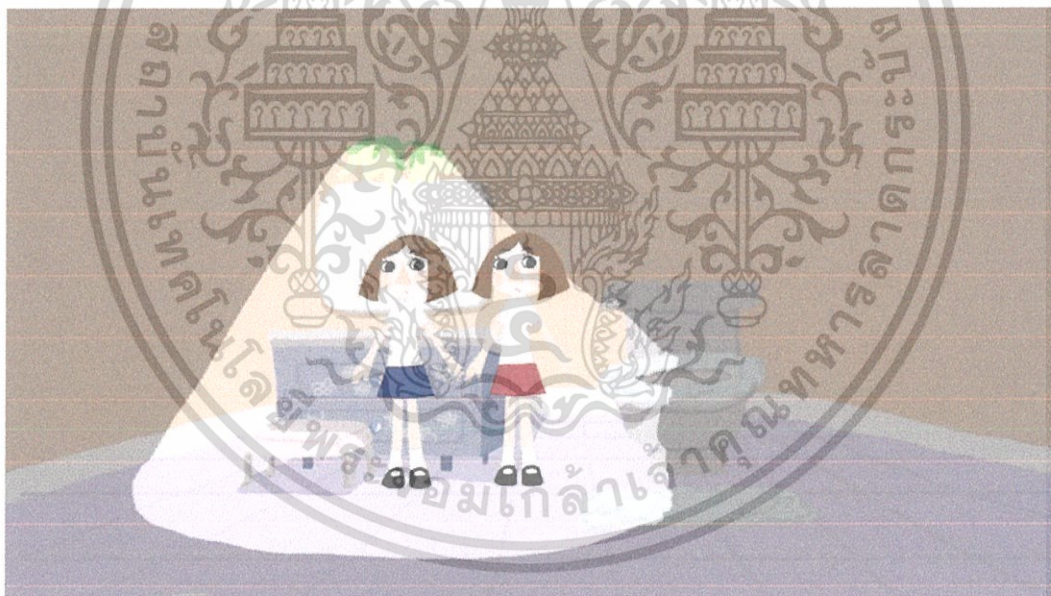


ภาคผนวก ก
ภาพออกแบบฉากเทียบสีกับตัวละครเก่าในช่วงแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

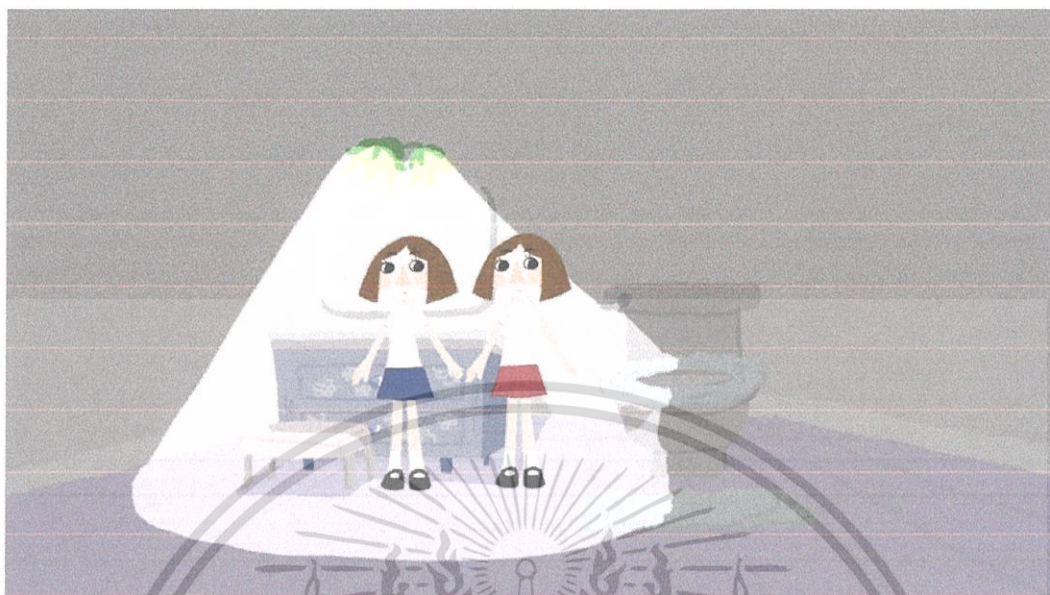


ภาพที่ 83 ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า, อมลรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

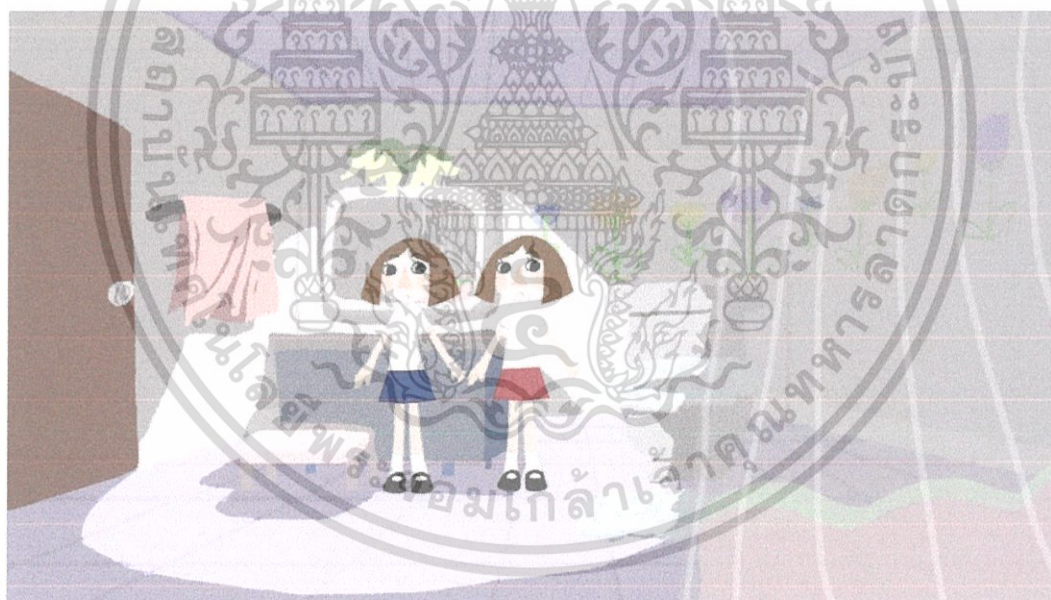


ภาพที่ 84 ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า, อมลรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

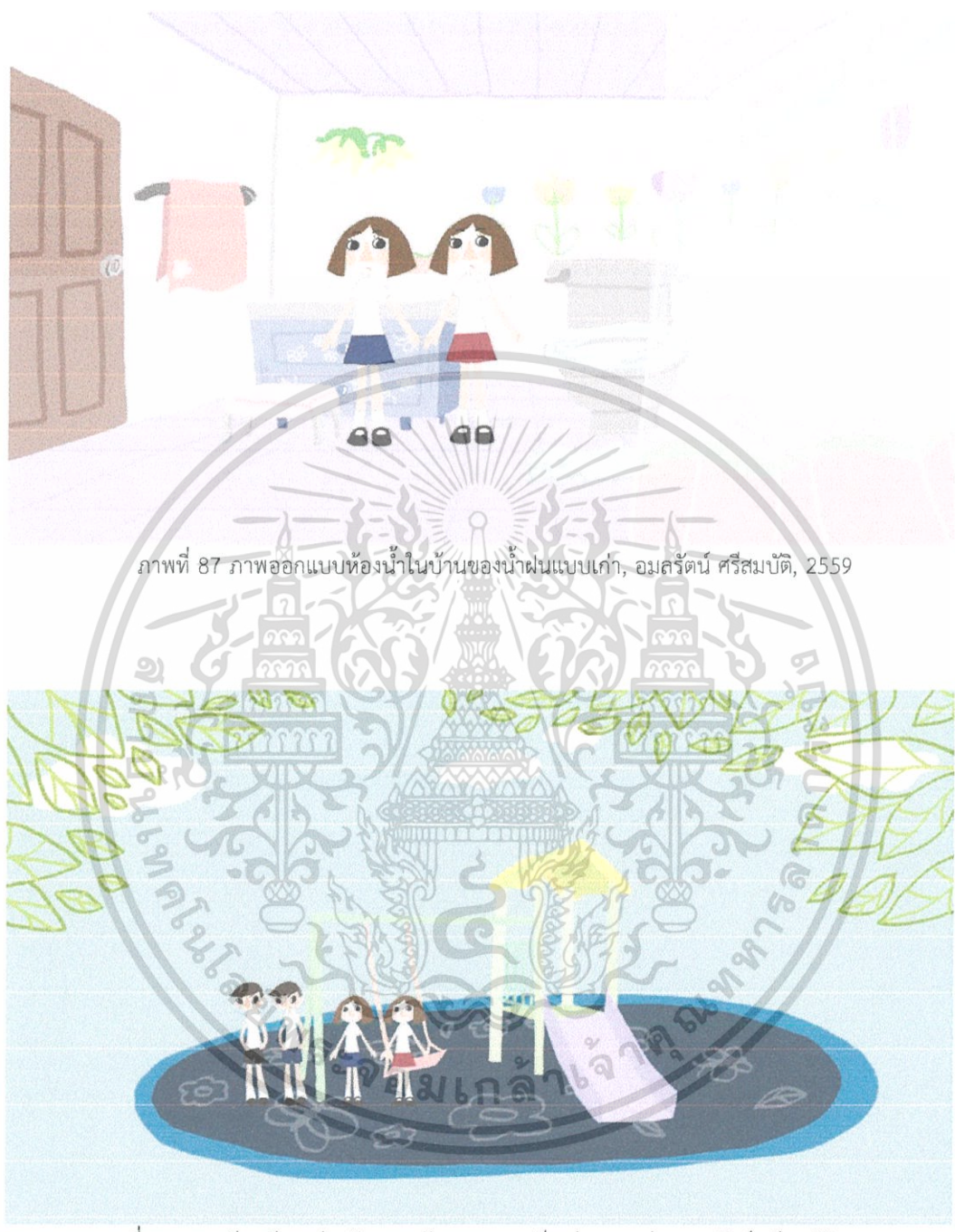


ภาพที่ 85 ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบงเก่า, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 86 ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบงเก่า, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 87 ภาพออกแบบห้องน้ำในบ้านของน้ำฝนแบบเก่า, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

ภาพที่ 88 ภาพเทียบสีระหว่างตัวละครกับฉากสนามเด็กเล่นแบบเก่า, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



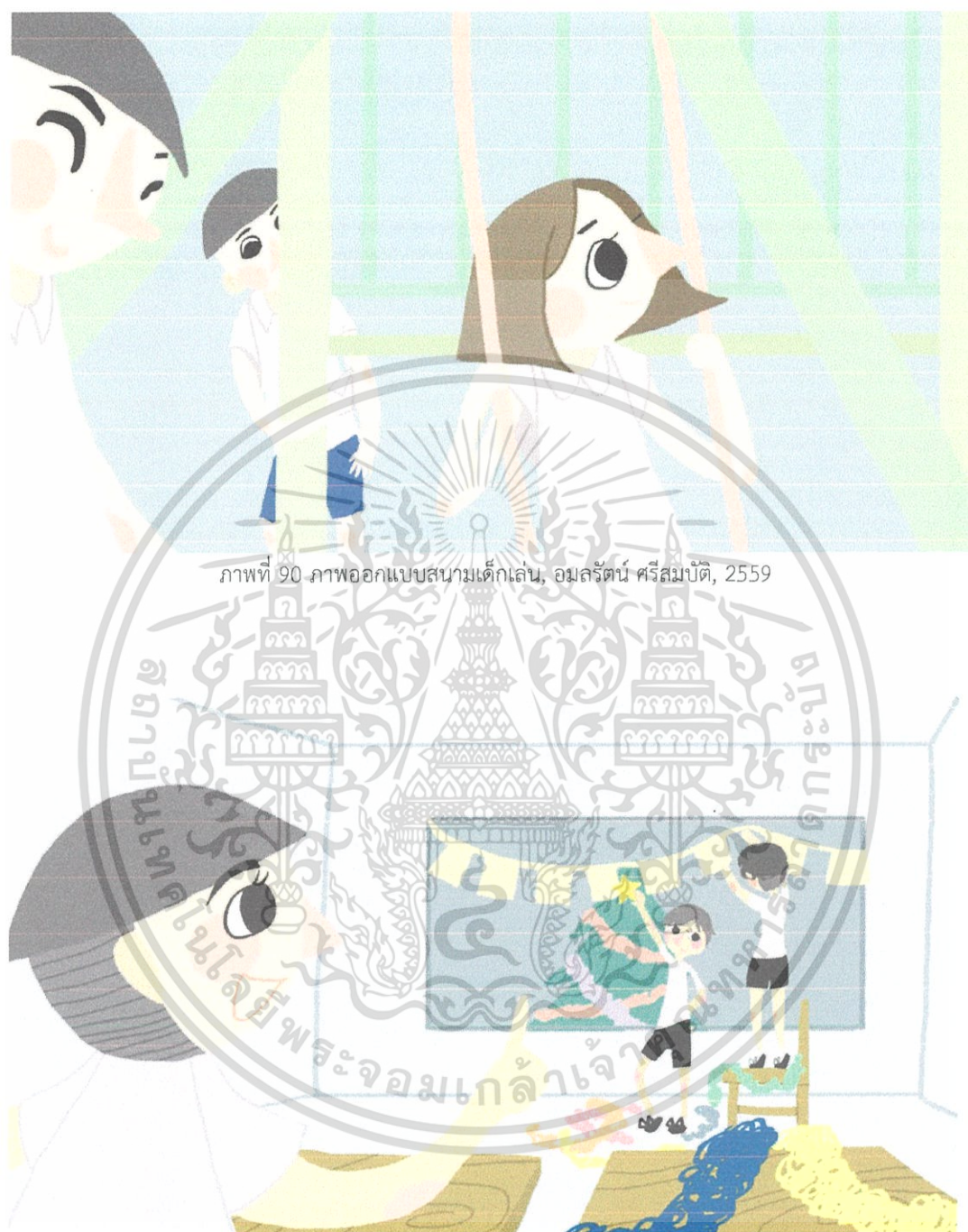
ภาพที่ 89 ภาพเทียบสรีระหว่างตัวละครกับฉากหน้าห้องเรียน, อมรินทร์ ศรีสมบัติ, 2559



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



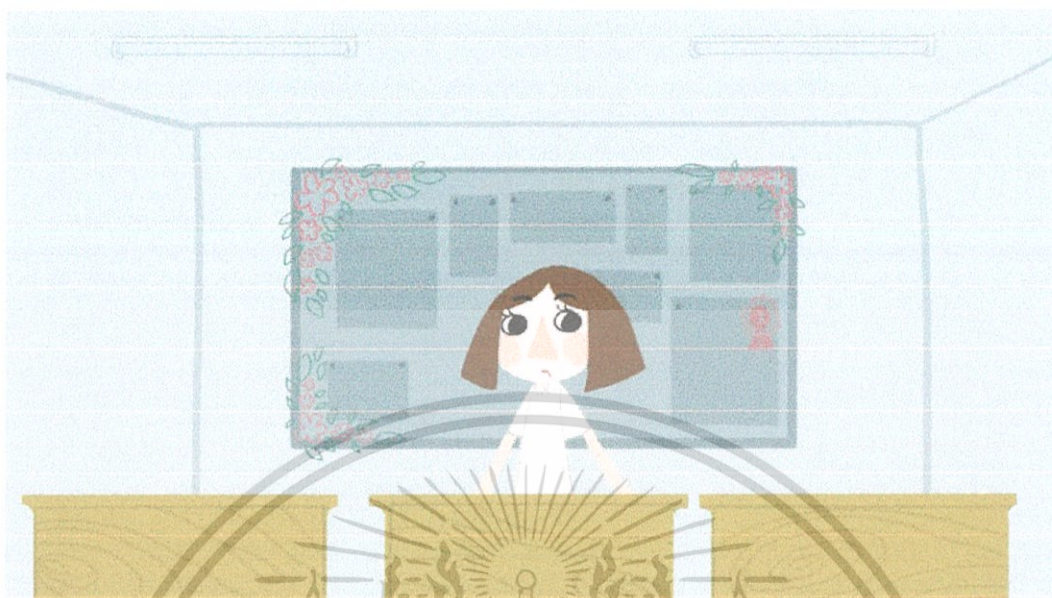
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 90 ภาพออกแบบสนามเด็กเล่น, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

ภาพที่ 91 ภาพออกแบบตัวละครกลุ่มเพื่อนกับฉากห้องเรียน, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

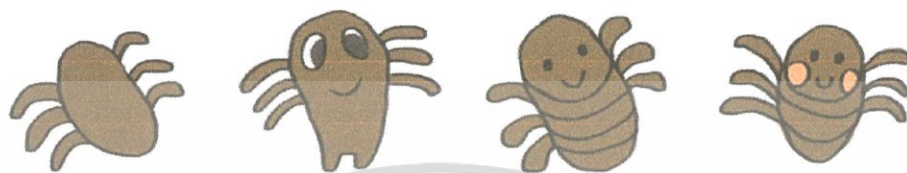


ภาพที่ 92 ภาพออกแบบตัวละครนำฉากห้องเรียน, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

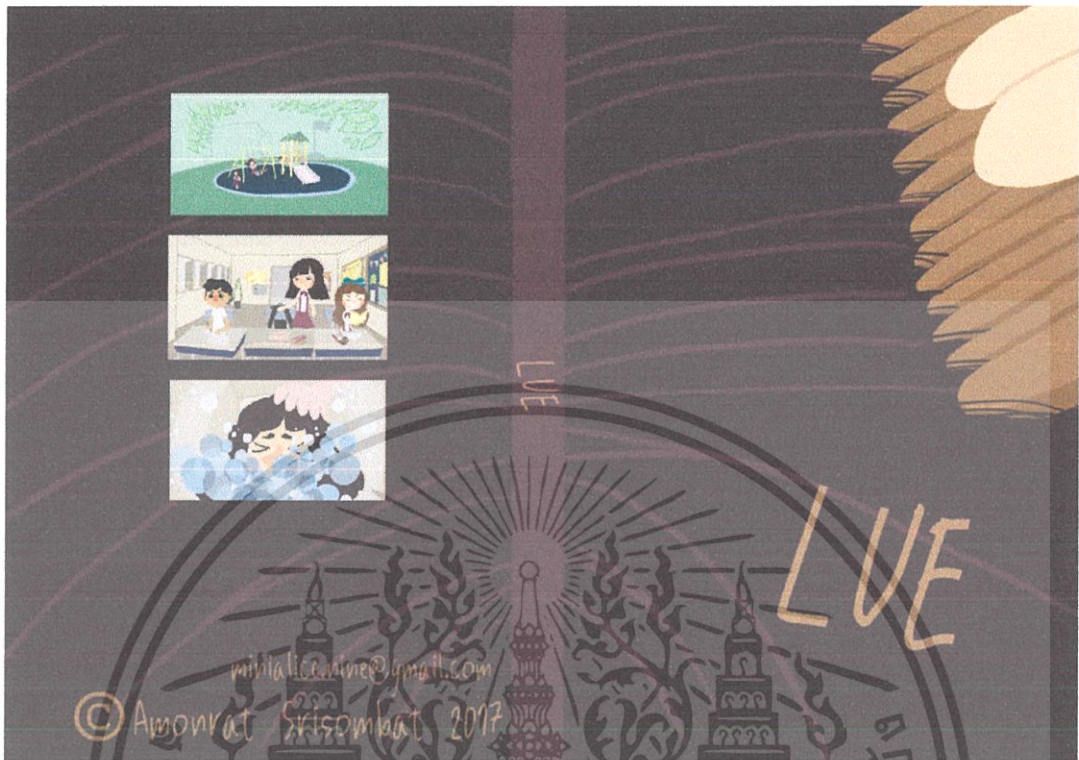


ภาพที่ 93 ภาพออกแบบตัวละครเหา, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559



ภาพที่ 94 ภาพออกแบบตัวละครเพื่อนที่เป็นเพศทางเลือก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 95 ภาพออกแบบปก, อมรัตน์ ศรีสมบัติ, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กหญิงสองคนนั่งคุยใต้ต้นहुวางขนาดใหญ่ ร่มเงาของมันแทบจะครอบคลุมสนามเด็กเล่นทั้งสนาม สนามเด็กเล่นนี้เป็นสนามขนาดเล็กๆมีเครื่องเล่นเพียงไม่กี่อย่าง และมีคอกล้อมทำให้พ่อแม่ของเด็กๆไม่จำเป็นต้องดูแลตลอดเวลา เด็กหญิงคนหนึ่งผู้ไว้ผมเปียผูกกับปิ่นเรียบริ้วหน้าตาน่ารักอย่างกับเจ้าหญิงน้อยในนิทานหีบหนังสือนิทานของเธอออกมาอ่านโดยมีเพื่อนของเธออ่านด้วย นิทานเล่มนั้นเป็นนิทานว่าด้วยแม่ดใจร้ายกับเจ้าหญิงผู้เลอโฉม เด็กหญิงทั้งสองไม่ชอบแม่ดใจร้าย ในระหว่างที่อ่านกันอยู่ถึงตอนที่แม่ดใจร้ายปรากฏตัวก็เงยหน้าไปเห็นเด็กหญิงคนหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายกับแม่ด มีจมูกขนาดใหญ่ มีหูตบจนมูก หน้าตาดูเจ้าเล่ห์ซี้โกง เส้นผมสีดำยิ่งกว่าต้องฟ้ายามกลางคืน และมีแมวดำอยู่ในอ้อมกอด “ใช่แล้ว เธอเป็นแม่ดแน่ๆ” เด็กหญิงพูด “ไปเตือนคนอื่นๆกันเถอะ” อีกคนพยักหน้ารับพร้อมสีหน้าเกรงกลัว

“นี่ๆพวกเธอเห็นนั่นมั๊ย” เด็กหญิงชี้มือไปทางเด็กหญิงผู้ต้องสงสัยว่าเป็นแม่ด “ฉันสงสัยว่าเธอคนนั้นเป็นแม่ดแฝงตัวมา” “เพื่อเจอน่า ลิซ่า” เด็กคนหนึ่งในกลุ่มเด็กที่เล่นซ่อนแอบอยู่พูดอย่างหงุดหงิดเพราะเธอต้องออกไปหาที่ซ่อนใหม่ “แล้วอย่ามาพูดกับฉันได้ไหม ฉันกำลังเล่นซ่อนแอบอยู่” “เธอคอยดูแล้วกัน โดโรธี” ลิซ่าบอก “ใช่ๆโดโรธี ในนิทานบอกว่า แม่ดจะต้องรักแมวดำ กา และ เวทย์มนตร์” โดโรธีและเด็กคนอื่นๆไม่สนใจ เหลือเพียงเด็กทั้งสองที่ยังคงจับตามองดูแม่ดคนนั้นอยู่ เด็กหญิงผู้ต้องสงสัยว่าเป็นแม่ดยังคงกอดเจ้าเหมียวสีดำอย่างรักใคร่ จนกระทั่งเธอหยิบถุงบางอย่างออกมาจากกระเป๋ากระป๋อง และเดินตรงไปหาฝูงกาที่อยู่ตรงรอบๆน้ำพุ

“ดูนั่นสิ! ดู! เธอตรงไปหาพวกกาแล้ว” ลิซ่าร้องบอกเด็กคนอื่นๆละแวกนั้นจนมีคนหยุดยืนดูกับเธอด้วย “โอ้ ไม่เธอเป็นแม่ดจริงๆด้วยโดโรธี” เด็กบางคนเริ่มปักใจเชื่อและบอกโดโรธีผู้เป็นเด็กหญิงหัวโจกของกลุ่มเด็กๆ แต่โดโรธีไม่เชื่อและปฏิเสธไม่ไยดี ปีนขึ้นไปบนบ้านต้นไม้ที่ต้นहुวาง แต่ก็เริ่มเคลือบแคลงสงสัยว่าเด็กหญิงคนนั้นจะเป็นแม่ดจริงๆ

ตอนนั้นเป็นช่วงเวลาใกล้พระอาทิตย์ตกแล้ว พ่อแม่ของบางคนก็มารับตัวพวกกลับบ้าน แต่บางคนที่มีพ่อแม่ยังไม่มารับก็อยู่เล่นกันต่อ และระหว่างนั้นมีเด็กหญิงเล็กๆคนหนึ่งที่กำลังจะออกจากสวนวิ่งไปหาแม่ของเธอที่กำลังคุยอยู่กับแม่ของเด็กอีกคนเกิดเสียหลักและหกล้มขึ้น เด็กคนนั้นร้องไห้จ้า ไม่ยอมหยุด แม่ดก็ตรงเข้าไปพร้อมแมวดำ และทำบางอย่างที่ไม่น่าเชื่อให้ทุกคนเห็น เธอเสกดอกไม้ออกมาจากแขนเสื้อ ทำให้เด็กหญิงเล็กๆคนนั้นหยุดร้องไห้และลุกขึ้นมาหัวเราะได้

เด็กๆทุกคนในสนามเด็กเล่นนั้นเห็นว่าเกิดอะไรขึ้น เด็กหญิงผู้ต้องสงสัยใช้เวทย์มนตร์ ทุกคนตกตะลึงกับสิ่งที่เห็นมีเพียงลิซ่าที่พูดขึ้นมาว่า “เป็นไงละ ฉันบอกแล้ว” ทุกคนปักใจเชื่อว่าเด็กหญิงคนนั้นเป็นแม่ด และหลีกเลี่ยงไม่อยู่ใกล้ๆเธอ ทั้งที่จริงๆแล้วเธอเป็นเด็กหญิงธรรมดาๆคนหนึ่งแค่เพียงรักสัตว์และเล่นมายากลได้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล นางสาวอมลรัตน์ ศรีสมบัติ
 ที่อยู่ 294/5 ถ.อิสรภาพ แขวงวัดอรุณ
 เขตบางกอกใหญ่
 กรุงเทพฯ 10600
 E-mail: minialice.nine@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนสุโรจน์วิทยา
 พ.ศ. 2552 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 โรงเรียนสตรีวัดระฆัง
 พ.ศ. 2555 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์
 โรงเรียนสตรีวัดระฆัง
 พ.ศ. 2559 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2558 รางวัลชมเชย ระดับนักศึกษา
 งาน Asean Thailand Video Contest