

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Signal”
A 2D Animated Film “Signal”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Signal”
A 2D Animated Film “Signal”



นายวรุตต์ บุญเมือง
MR. WARAT BOONMUANG

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Wanya H.* วันที่ 25/05/2560.
(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Signal” A 2D Animated Film “Signal”
ชื่อ	นายวรัทธ์ บุญเมือง
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรรยา หะทะโยธิน

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดจากประสบการณ์และความชื่นชอบส่วนตัวของข้าพเจ้าที่เกี่ยวกับ
อวกาศและการดำเนินชีวิต นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที
ข้าพเจ้าหวังจะพัฒนาฝีมือด้านการวาดสตอรี่บอร์ดและการเล่าเรื่องในการทำงานชิ้นนี้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดขึ้นด้วยความอดทนพยายามของข้าพเจ้าและผู้คนที่คอยสนับสนุนให้ความช่วยเหลืออยู่เบื้องหลัง

ขอบคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนให้กำลังใจมาตลอด มีเช่นนั้นข้าพเจ้าคงไม่สามารถสร้างผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาได้

ขอบคุณอาจารย์จรรยา เตะะโยธิน ผู้ทำหน้าที่อย่างเต็มที่มาตลอด คอยชี้แนะช่วยเหลือข้าพเจ้าและลูกศิษย์อื่นๆอยู่เสมอ

ขอบคุณนางสาววิศรา บุญเมือง นางสาวจุฑาทิพ บุญช่วย นางสาวอรธนา ลีเลิศพันธ์ นางสาวกุลนาถ บัวทรัพย์ นายปัทมธร จันทรบูลย์ นายคณิน ศิริรัตน์ นางสาวยุริโกะ โอโตะ ผู้ร่วมมือลงแรงสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่ช่วยผลักดันและสร้างรอยยิ้มให้ข้าพเจ้าตลอดการทำงานชิ้นนี้

นายวรรตต์ บุญเมือง

22 พฤษภาคม พ.ศ.2560

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	1
แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2. การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
การค้นคว้าข้อมูล.....	4
ประสบการณ์ของข้าพเจ้า.....	4
ภาพยนตร์อ้างอิง.....	5
Mad Max: Fury Road (2015).....	5
Blue (2011).....	6
Samurai Jack (2001-2017).....	7
งานออกแบบของ Scott Wills.....	8
Grand Canyon.....	10
ปฏิบัติการพอลโล 13.....	11
3. บทภาพยนตร์.....	12
ประเด็นเรื่อง (Theme).....	12
เรื่องย่อ (Plot).....	12
โครงเรื่อง (Treatment).....	12
Scenario.....	14

4. ขั้นตอนการสร้าง.....	17
การออกแบบการเล่าเรื่อง (Storyboard).....	17
การออกแบบตัวละคร.....	22
การออกแบบฉาก.....	25
การออกแบบสิ่งของและองค์ประกอบ.....	31
การสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	34
หลังการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	35
การตัดต่อ.....	36
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	37
อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	37
อุปสรรคในการทำสตอรี่บอร์ด.....	38
บรรณานุกรม.....	39
ภาคผนวก.....	40
ภาพเพิ่มเติมจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal.....	41
งานออกแบบแรกที่ไม่ได้ใช้.....	45
ประวัติผู้วิจัย.....	46

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury Road (2015) โดย George Miller.....	5
2. ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง Blue (2011) โดย Aymeric Seydoux.....	6
3. ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017).....	7
โดย Genndy Tartakovsky	
4. ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills.....	8
5. ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills.....	8
6. ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills.....	9
7. ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills.....	9
8. ภาพถ่าย Grand Canyon.....	10
9. ภาพจำลองการระเบิดในส่วนยานบริการของยานอพลโล 13.....	11
10. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...17	17
11. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...18	18
12. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...18	18
13. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...19	19
14. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...19	19
15. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...20	20
16. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...20	20
17. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...21	21
18. สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560...21	21
19. ภาพร่างตัวละครแบบชีลูเอทจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	22
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	
20. ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	23
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	
21. ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	23
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	
22. ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	24
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	
23. ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	24
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	
24. ภาพ Key Visual ที่ไม่ได้ใช้จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	25
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	

25. Key Visual เปรียบเทียบบรรยากาศของดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง.....	26
Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
26. Key Visual ดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	27
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
27. Key Visual ดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	27
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
28. Key Visual พายุทรายบนดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	28
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
29. Key Visual พายุทรายบนดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	28
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
30. ฉากดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560...	29
31. ฉากดาวร้างตอนกลางคืนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	29
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
32. ฉากอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560....	30
33. ฉากในยานอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	30
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
34. ภาพร่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560.....	31
35. ภาพร่างยานอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	32
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
36. ภาพร่างของยานอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	32
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560 ได้รับแรงบันดาลใจมาจากยานซาเลนเจอร์ (Challenger)	
37. ภาพกระสวยอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	33
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
38. ภาพภายในกระสวยอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	33
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
39. ภาพการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง.....	34
Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
40. ภาพการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effects จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง.....	35
Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
41. ภาพการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง.....	36
Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560	
42. จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560.....	41
43. จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560.....	41
44. จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560.....	42

45. จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560.....	42
46. ใบปิดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560.....	43
47. หน้าปก DVD จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017).....	44
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560	
48. ภาพร่างตัวละครร่างแรก โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2559.....	45
49. ภาพร่าง Key Visual แรก โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2559.....	45



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของตัวละครที่ใช้ชีวิตอยู่ในดาวร้าง โดย แบกรับปัญหาและความรู้สึกผิดเอาไว้ในใจ เรื่องราวเล่าผ่านฉากอวกาศเพื่อแทนความห่างไกลนั้น และตีแผ่ความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่ทำความอยู่รอดของตนเอง แต่ในที่สุดการกระทำนั้นย่อมมีผลที่ตามมา

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสะท้อนกฎแห่งกรรม
2. เพื่อศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพสตอรี่บอร์ด การใช้มุมกล้อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และการตัดต่อในงานแอนิเมชัน

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop / Adobe After Effects / Adobe Premier Pro

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ แนว Fantasy / Action / Thriller

แนวทางบรรลุปเป้าหมาย

1. ทำความเข้าใจ เรียบเรียงความคิดของตัวเอง และตั้งเป้าหมาย
 - หาแรงบันดาลใจและหาว่าตัวเองต้องการเล่าเรื่องอะไร โดยศึกษาจากสิ่งที่ตัวเองชอบและประสบการณ์ส่วนตัว
 - ศึกษาการใช้มุกล้อ การเล่าเรื่องด้วยภาพ การตัดต่อ และองค์ประกอบศิลป์ต่างๆผ่านการชมภาพยนตร์หลากหลายแนว รวมทั้งค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
 - สเก็ตช์ภาพคร่าวๆ เพื่อหาไอเดียและแนวทางของตัวเอง
2. บทภาพยนตร์
 - หลังจากได้แนวความคิด ข้าพเจ้าก็เริ่มวาดสตอรี่บอร์ดเพื่อนำเสนอเรื่องราวให้ออกมาเป็นภาพ
3. Pre-Production
 - ชัดเกล้าสตอรี่บอร์ดจนแน่ใจว่าดีที่สุดในเรื่อง เล่าเรื่องได้ครบถ้วน
 - ศึกษาและทดลองสไตลิ่งงานในเรื่อง ค้นหา References จากงานศิลป์ประเภทต่างๆ และจากภาพยนตร์ทั้ง 3 มิติ และ 2 มิติ
 - ออกแบบตัวละคร ฉาก และสิ่งของประกอบฉาก
 - ออกแบบ Key Visual เพื่อให้เห็นภาพและบรรยากาศที่ชัดเจนที่สุด
 - ทำ Animatic โดยนำสตอรี่บอร์ดมาเข้ากระบวนการตัดต่อเพื่อดูเวลา (ใหม่มีง) ของภาพยนตร์
4. Production
 - เริ่ม Rough Animation ไปทีละช็อต
 - คลื่นเส้นให้ชัดเจน ลงสีตัวละครและฉาก
 - นำมา Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects
5. Post-Production
 - นำ footage ที่ได้มาตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro
 - ใส่เสียงเพลงและซาวด์เอฟเฟคต่างๆ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ข้อคิดเกี่ยวกับกฎแห่งกรรม
2. ทักษะด้านการแอนิเมทภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
3. ทักษะในการออกแบบสตอรี่บอร์ดและการเล่าเรื่อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เกิดจากประสบการณ์และความชื่นชอบส่วนตัวของข้าพเจ้าในฉากอวกาศ จึงนำมาดัดแปลงเป็นเนื้อเรื่องแนว Action / Thriller เนื่องจากข้าพเจ้าเน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ (Storyboard) จึงได้ค้นคว้าเรื่องการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทั้งยังศึกษาจากสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน งานศิลปะ และภาพถ่าย

ประสบการณ์ของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบในแอนิเมชันและภาพยนตร์ตั้งแต่เด็ก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ข้าพเจ้าเป็นคนชอบเก็บตัวและไม่ค่อยเข้าสังคมเท่าเด็กในวัยเดียวกัน คนรอบข้างจึงมองข้าพเจ้าเป็นคนโลกส่วนตัวสูงโดยปริยาย ข้าพเจ้าชอบที่จะอยู่คนเดียวและมีอิสระกับสิ่งที่ตัวเองรัก ข้าพเจ้าพบว่าตนเองมีปัญหาในการสื่อสารกับผู้คนและมักตัดสินใจทำอะไรพลาดอยู่เสมอ เหตุการณ์ที่ฝังใจของข้าพเจ้ามักเป็นการทำหรือพูดอะไรโดยไม่วิเคราะห์ไตร่ตรองแล้วลงเอยด้วยความรู้สึกผิดอยู่เสมอ ข้าพเจ้าจึงได้ผลิตแอนิเมชันเรื่องนี้ออกมาเพื่อเล่าเรื่องราวนั้น

ภาพยนตร์อ้างอิง

ในช่วงเวลาหาแรงบันดาลใจ ข้าพเจ้าได้พยายามชมภาพยนตร์มากมายเพราะต้องการจะเล่าเรื่องราวในแอนิเมชันให้มีความเป็นซีเนียดิกมากที่สุด ตัวอย่างภาพยนตร์ที่สร้างแรงบันดาลใจในงานแอนิเมชันของข้าพเจ้ามีดังต่อไปนี้

Mad Max: Fury Road (2015)

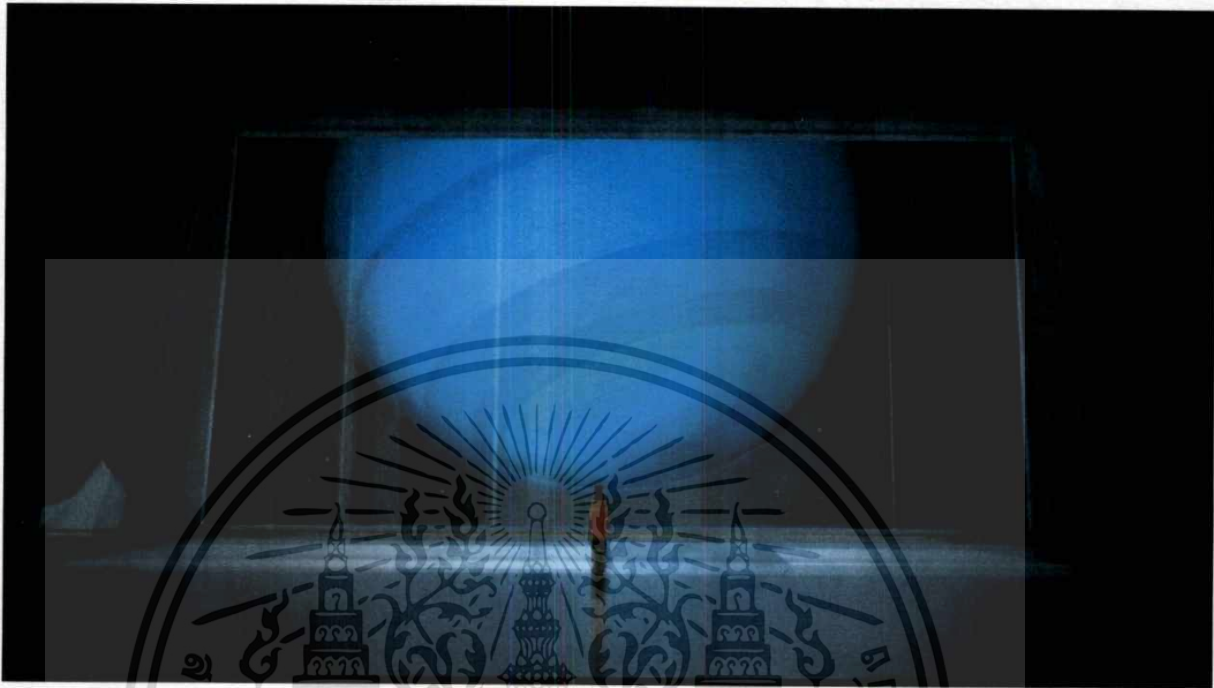


ภาพที่ 1 ภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury Road (2015) โดย George Miller

ภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury Road (2015) เล่าถึงโลกหลังสงครามที่กลายเป็นทะเลทรายและดินแดนรกร้าง ตัวละครต้องผจญภัยเอาตัวรอดในดินแดนที่บ้าคลั่งป่าเถื่อนแห่งนี้

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้มาเป็นแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้คืองานภาพและองค์ประกอบที่สวยงามและทรงพลัง สามารถเล่าเหตุการณ์ที่ฉับไวด้วยภาพและการตัดต่อ

Blue (2011)



ภาพที่ 2 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง Blue (2011) โดย Aymeric Seydoux

ที่มา <https://vimeo.com/25198507>

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เน้นการใช้ภาพและสัญลักษณ์ ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์ได้ชัดเจนผ่านสีหน้าและท่าทางโดยไร้บทพูด ทั้งการออกแบบเสียงประกอบที่โดดเด่นทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ส่วนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบเป็นพิเศษคือการหยิบยกประเด็นหนึ่งที่มาเล่าด้วยภาพที่น้อยแต่ได้มาก (Less is More)² ทั้งยังทั้งท้ายแบบปลายเปิด ทำให้ผู้ชมต้องกลับมาคิดต่อ

² “Less is more” หมายถึงการทำน้อยแต่ได้มาก เป็นสำนวนที่ปรากฏครั้งแรกในศตวรรษที่ 19 โดย Robert Browning กวีเอกชาวอังกฤษ ต่อมา Ludwig Mies van der Rohe สถาปนิกชาวเยอรมันได้นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอาคาร เกิดเป็นศิลปะลัทธิ Minimalism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Samurai Jack (2001-2017)



ภาพที่ 3 ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017)
โดย Genndy Tartakovsky

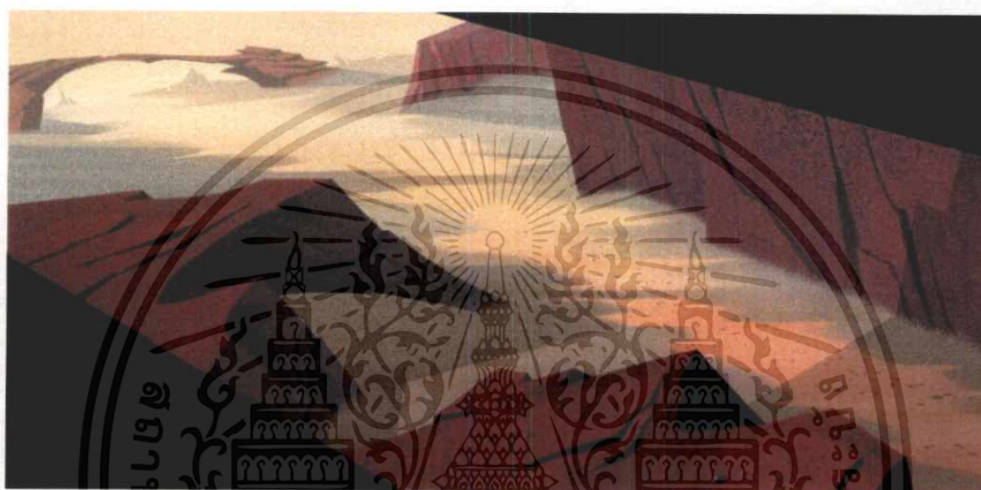
เรื่องราวของ Jack ซามูไรผู้ถูกจอมมาร Aku ส่งไปยังโลกอนาคตซึ่งถูกปกครองภายใต้
อำนาจของจอมมาร Jack ต้องออกเดินทางเพื่อหาทางกลับสู่อดีตเพื่อกำจัดจอมมารและช่วยโลก
อนาคต

ภาพยนตร์แอนิเมชันชุดเรื่องนี้มีความเป็นเอกลักษณ์มากในด้านการออกแบบศิลป์และ
การกำกับภาพ ความน่าสนใจของแอนิเมชันชุดนี้จะอยู่ที่เรื่องราวการผจญภัยของ Jack ที่ต้อง
เผชิญกับเหตุการณ์และตัวละครมากมาย ในแต่ละตอนจะมีการนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจแปลก
ใหม่อยู่เสมอ ทั้งยังมีการนำการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ (Cinematography) มาผสมกับงานศิลป์
แบบกราฟิกอย่างลงตัว

สิ่งที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจในงานของข้าพเจ้าคืองานภาพเชิงกราฟิกที่ใช้การลดทอน
และการใช้รูปทรงเรขาคณิตในการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ เช่น สิ่งของ ตัวละคร ฉาก

งานออกแบบของ Scott Wills

Scott Wills คือผู้กำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชันชุดเรื่อง Samurai Jack (2001-2017) แนวทางของ Scott Wills โดดเด่นด้านความเป็นกราฟิกและการจัดวางองค์ประกอบที่ดูเรียบง่ายแต่สวยงาม



ภาพที่ 4 ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills

ที่มา <http://animationbgs.blogspot.com/>



ภาพที่ 5 ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills

ที่มา <http://animationbgs.blogspot.com/>



ภาพที่ 6 ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills
ที่มา <http://animationbgs.blogspot.com/>

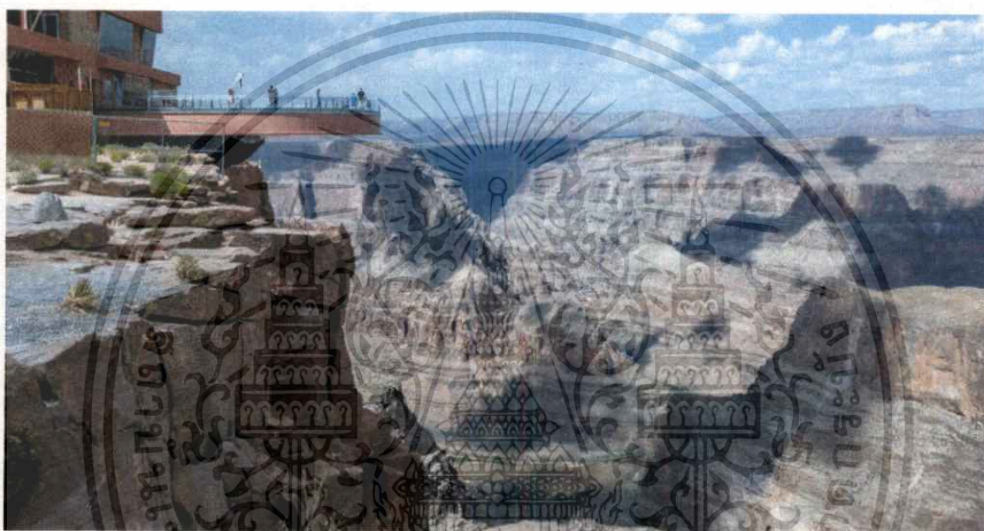


ภาพที่ 7 ภาพยนตร์ชุดแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Samurai Jack (2001-2017) โดย Scott Wills
ที่มา <http://animationbgs.blogspot.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Grand Canyon

ภาพยนตร์แอนิเมชันของข้าพเจ้ามีฉากที่เป็นดาวร่าง จึงต้องออกแบบดาวร่างนั้นให้ออกมาเป็นภาพ ข้าพเจ้าได้ศึกษาจากสถานที่จริงและนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับตัวงาน โดยข้าพเจ้าเลือก Grand Canyon มาเป็นฉากหลัก เพราะดาวร่างในความคิดของข้าพเจ้าประกอบไปด้วยหินและแนวเขามากมาย



ภาพที่ 8 ภาพถ่าย Grand Canyon ที่มา <https://utah.com/grand-canyon-national-park>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปฏิบัติการอพอลโล 13

ส่วนหนึ่งในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เกี่ยวกับการผิดพลาดของปฏิบัติการในอวกาศจึงเป็นเหตุให้เกิดเรื่องราวทั้งหมดขึ้น ดังนั้นข้าพเจ้าจึงค้นคว้าเรื่องความผิดพลาดที่เคยเกิดขึ้นจริงจนได้พบบทความเกี่ยวกับปฏิบัติการอพอลโล 13 ข้าพเจ้าได้นำเหตุการณ์นี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ปฏิบัติการอพอลโล 13 คือปฏิบัติการลงจอดบนพื้นผิวของดวงจันทร์ แต่ก่อนจะเดินทางไปถึงได้เกิดความเสียหายขึ้นที่ระบบปั่นถังออกซิเจนนำไปสู่การระเบิดที่ยานบริการทำต้องยุติปฏิบัติการกลางคัน ความผิดพลาดครั้งนี้ก่อให้เกิดปัญหาแล้วความยากลำบากมากมาย แต่ต่อมามีเหล่านักบินก็สามารถกลับมาถึงโลกได้อย่างปลอดภัย³



ภาพที่ 9 ภาพจำลองการระเบิดในส่วนยานบริการของยานอพอลโล 13

³ อ้างอิง <http://www.space.mict.go.th/knowledge.php?id=apollo13>

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

ประเด็นเรื่อง (Theme)

ทุกการกระทำย่อมมีผลที่ตามมา

เรื่องย่อ (Plot)

ชายหนุ่มนักบินอวกาศได้มาติดอยู่บนดวงดาวร้าง เขาได้รับการติดต่อจากทางโลกและกำลังจะได้รับความช่วยเหลือ ทางโลกต้องการทราบเหตุการณ์ทั้งหมดว่าเกิดอะไรขึ้น ทำไมเขาถึงมาลงเอยอยู่ที่ดาวแห่งนี้ เขาเลือกที่จะปกปิดความจริงและเล่าเรื่องโกหกออกไปเพราะความจริงคือเขาได้ละทิ้งเพื่อนๆร่วมทีมแล้วหนีเอาตัวรอดมาคนเดียว

โครงเรื่อง (Treatment)

บนดาวร้างในระบบสุริยะที่ห่างไกล ทุกอย่างถูกปกคลุมไปด้วยหิมะและผืนดินสีแดง มีเพียงเสียงลมฝุ่นที่คอยพัดอยู่ตลอดเวลา ทว่าจู่ๆเสียงประหลาดก็ดังขึ้น มันเป็นเสียงสัญญาณวิทยุจากเครื่องมือสื่อสารเล็กๆที่ถูกทำตกเอาไว้ เสียงเล็กๆของมันดังก้องไปทั่วหุบเขา

ชายหมวดครายาวสวมชุดนักบินอวกาศสภาพมอมแมมนั่งก้มหน้าเหม่ออยู่ข้างกระสวยอวกาศทรงกลมขนาดเล็ก กระสวยของเขาพาเขามาตกอยู่ที่ดาวร้างสีแดงแห่งนี้เป็นเวลาช้านานมาแล้วจนเขาไม่สนใจอะไรอีกต่อไป แต่แล้วสีหน้าหมดอาลัยตายอยากของเขาก็เปลี่ยนไปเมื่อเขาได้ยินเสียงสัญญาณวิทยุดังมาจากในกระสวย เขารีบลุกขึ้นแล้ววิ่งเข้าไปในยานเพื่อตอบรับวิทยุ นั่นทันที เสียงซ่าจากวิทยุดังขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยคลื่นสัญญาณที่ต่ำมากทำให้เสียงจากวิทยุขาดๆ หายๆ เสียงของผู้หญิงคนหนึ่งดังขึ้นมา เป็นเสียงจากเจ้าหน้าที่จากดาวโลกนั่นเอง เมื่อได้ยินเสียงของเธอก็ทำให้เขายิ้มออกทันที เจ้าหน้าที่หญิงเริ่มทำการซักไซ้ข้อมูลจากเขา ว่าเขาเป็นใครและทำไมถึงมาอยู่ที่นี่ เขาเริ่มเล่าพร้อมนึกย้อนกลับไปยังอดีตที่เขาและเพื่อนร่วมทีมอีก 3 คนได้ออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปฏิบัติการท่องอวกาศ แต่แล้วยานของพวกเขาเกิดขัดข้องทำให้ต้องติดอยู่บนยานทำอะไรไม่ได้ จากนั้นเจ้าหน้าที่หญิงก็ถามเขาคำถามว่าเกิดอะไรขึ้นกับเหล่านักบินที่เหลือ เขาอ้างอิงก่อนจะพูดด้วยเสียงสั้นเครือ เขาเล่าว่าระบบในยานเกิดขัดข้อง ประตูของยานเปิดทำให้นักบินทั้งหมดถูกพัดออกไปนอกยาน

ชายเคราะห์วสันต์จากฝันร้าย ภาพที่เขาต้องเห็นเพื่อนๆ ของเขาลอยหายไปในความมืดที่ละคนๆ ยังคงติดอยู่หัว มันเป็นฝันร้ายที่มักทำเขาอนไม่ค่อยหลับอยู่เสมอ บรรยากาศบนดาวสีแดงเปลี่ยนเป็นสีม่วงดำมืดเพราะเป็นเวลากลางคืน เขาไม่รู้ตัวว่าหลับไปตอนไหน และนานเท่าไร ในเมื่อไม่สามารถนอนหลับได้ เขาจึงเดินออกไปในหุบเขาที่มีมืดมิด พยายามทิ้งความคิดและสิ่งที่อยู่ในใจไปให้หมด สายลมเบาๆ ยังคงพัดอยู่เสมอแม้ในยามกลางคืน เขาเงยหน้าขึ้นมองดาวฤกษ์สีแดงฉานที่ส่องสว่างอยู่เหนือท้องฟ้าแล้วอยู่ๆ ก็นึกถึงเรื่องในอดีต

ยาน EU-ROG13 ที่บรรจุด้วยนักบินอวกาศ 3 คนได้ลอยคว้างอยู่ท่ามกลางดวงมาเป็นเวลานาน เชื้อเพลิงและเสบียงใกล้หมดเต็มที เครื่องมือสื่อสารของพวกเขาใช้งานไม่ได้ เหล่านักบินทุกคนตกอยู่ในภาวะเครียดสุดๆ ทางรอดเดียวที่เหลืออยู่ก็คงจะเป็นกระสวยอวกาศฉุกเฉินที่มีไว้สำหรับคนคนเดียว เขามองไปที่กระสวยนั้นด้วยความคิดบางอย่าง ทันใดนั้นเสียงเตือนภัยในยานก็ดังขึ้นแจ้งว่าเชื้อเพลิงใกล้หมดเต็มที ไฟในยานดับลงก่อนที่ไฟฉุกเฉินสีแดงจะติดขึ้นมาแทน เปลี่ยนบรรยากาศในยานให้กลายเป็นสีแดงมืด

ปัจจุบันชายเคราะห์วสันต์กำลังนั่งพักอยู่ในซากกระสวยได้ยินเสียงลมกรรโชกรุนแรงกว่าทุกครั้ง เขาเดินออกมานอกกระสวยและต้องตะลึงกับสิ่งที่เห็น มันคือพายุฝุ่นสีแดงขนาดใหญ่ที่สุดใหญ่กว่าครั้งไหนๆ ที่ผ่านมา กระแสลมอันรุนแรงพัดกระหน่ำเข้ามาจนเขาล้มตาแทบไม่ขึ้น เขารู้ทันทีว่าต้องหนีไปจากตรงนี้

เหตุการณ์ต่อเนื่องจากในอดีต ชายหนุ่มวิ่งมาที่ประตูกระสวยฉุกเฉิน แต่ก่อนที่เขาจะใช้มันหนีไป เพื่อนของเขาก็มารั้งเอาไว้ สายตาของทุกคนจับจ้องมาที่เขา ความเครียด ความกลัวเริ่มถาโถมเข้ามา เขาไม่อยากตายที่นี่ เขาต้องหนีไปให้ได้ ความคิดนั้นทำให้เขาไม่สนใจอะไรอีกต่อไป เขาเหวี่ยงหมัดซัดใส่เพื่อนเขาจนล้มไป 2 คนก่อนที่จะโดนเตือนเสียงจรมุม เขาใช้ไหวพริบเอาตัวรอดแล้วกดปุ่มเปิดประตูยาน เหล่าเพื่อนๆ ของเขาถูกดูดลอยออกไปนอกยาน 2 คน จนถึงคนสุดท้ายที่คว้ามือของเขาไว้ได้ เขาไม่รอช้ารีบสะบัดมือเพื่อนทิ้ง สุดท้ายทุกคนบนยานก็ถูกพัดหายไปในความมืดเหลือเพียงเขาคนเดียวที่มานึกเสียใจภายหลัง

เสียงสัญญาณจากเครื่องวิทยุสื่อสารขนาดเล็กดังอย่างต่อเนื่อง ชายเคราะห์ยาวลืมหัดขึ้นขึ้นก็พบว่าตัวเองนอนคว่ำหน้าอยู่บนพื้นดินสีแดง เขาถูกพายุฝุ่นก่อนหน้านี้ซัดจนกระเด็นหมดสติไป เขาค่อยๆดันตัวเองให้ลุกขึ้นยืนแต่ก็ล้มลงก่อนจะพบว่ามิใช่แค่เห็นแหลมทิมเสียงที่ห้องของเขาอยู่ ร่างกายของเขารู้สึกอ่อนล้าไร้เรี่ยวแรง เขาพยายามพาตัวเองไปที่วิทยุเพื่อมารับสัญญาณ เสียงของหญิงสาวคนเดิมดังขึ้นอีกครั้งเพื่อถามหาตำแหน่งของเขาเนื่องจากทีมช่วยเหลือกำลังจะมาถึงแล้ว เขาเงิบไม่พูดจาก่อนจะตัดสายทิ้ง เขาค่อยๆเงยหน้าขึ้นรับกระแสลมอ่อนๆที่พัดมาก่อนที่ลมหายใจของเขาจะหมดลง

Scenario

Scene 1 Strange Planet

ภายนอก / กลางวัน / หุบเขา

บนดาวเคราะห์ในระบบสุริยะที่ห่างไกล ทุกอย่างถูกปกคลุมไปด้วยหินและผืนดินสีแดง มีเพียงเสียงลมฝุ่นที่คอยพัดอยู่ตลอดเวลา ทว่าจู่ๆเสียงประหลาดก็ดังขึ้น มันเป็นเสียงสัญญาณวิทยุจากเครื่องมือสื่อสารเล็กๆที่ถูกทำตกเอาไว้ เสียงเล็กๆของมันดังก้องไปทั่วหุบเขา

Scene 2 Contact

ภายนอก / กลางวัน / กระจสวอวกาศ

ชายหนวดเคราะห์ยาวสวมชุดนักบินอวกาศสภาพมอมแมมนั่งก้มหน้าเหม่ออยู่ข้างกระจสวอวกาศทรงกลมขนาดเล็ก กระจสวอของเขาพาเขามาตกอยู่ที่ดาวเคราะห์สีแดงแห่งนี้เป็นเวลาานานมาแล้วจนเขาไม่สนใจอะไรอีกต่อไป แต่แล้วสีหน้าหมดอาลัยตายอยากของเขาก็เปลี่ยนไปเมื่อเขาได้ยินเสียงสัญญาณวิทยุดังมาจากในกระจสวอ เขารีบลุกขึ้นแล้ววิ่งเข้าไปในยานเพื่อตอบรับวิทยุ นั่นทันที เสียงซ่าจากวิทยุดังขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยคลื่นสัญญาณที่ต่ำมากทำให้เสียงจากวิทยุขาดๆ หายๆ เสียงของผู้หญิงคนหนึ่งดังขึ้นมา เป็นเสียงจากเจ้าหน้าที่จากดาวโลกนั่นเอง เมื่อได้ยินเสียงของเธอก็ทำให้เขายิ้มออกทันที เจ้าหน้าที่หญิงเริ่มทำการซักไซ้ข้อมูลจากเขา ว่าเขาเป็นใครและทำไมถึงมาอยู่ที่นี่ เขาเริ่มเล่าพร้อมนึกย้อนกลับไปยังอดีตที่เขาและเพื่อนร่วมทีมอีก 3 คนได้ออกปฏิบัติการท่องอวกาศ แต่แล้วยานของพวกเขาเกิดขัดข้องทำให้ต้องติดอยู่บนยานทำอะไรไม่ได้ จากนั้นเจ้าหน้าที่หญิงก็ถามเขาคำถามว่าเกิดอะไรขึ้นกับเหล่านักบินที่เหลือ เขาอ้าปากก่อนจะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พูดด้วยเสียงสั้นเครือ เขาเล่าว่าระบบในยานเกิดขัดข้อง ประตูของยานเปิดทำให้นักบินทั้งหมดถูก
พัดออกไปนอกยาน

Scene 3 Abyss

ภายใน-ภายนอก / กลางคืน / กระจวยอวกาศ-ดาวร้าง

ชายเคราะห์ยาวตื่นจากฝันร้าย ภาพที่เขาต้องเห็นเพื่อน ๆ ของเขาถูกกลืนหายไปในความมืดที่
ละคนๆยังคงติดอยู่หัว มันเป็นฝันร้ายที่มักทำเขานอนไม่ค่อยหลับอยู่เสมอ บรรยากาศบนดาวสี
แดงเปลี่ยนเป็นสีม่วงดำมืดเพราะเป็นเวลากลางคืน เขาไม่รู้ตัวว่าหลับไปตอนไหน และนานเท่าไร
ในเมื่อไม่สามารถนอนหลับได้ เขาจึงเดินออกไปในหุบเขาที่มีมืดมิด พยายามทิ้งความคิดและสิ่งที่อยู่
ในใจไปให้หมด สายลมเบาๆยังคงพัดอยู่เสมอแม้ในยามกลางคืน เขาเงยหน้าขึ้นมองดาวฤกษ์สีแดง
ฉานที่ส่องสว่างอยู่เหนือท้องฟ้าแล้วอยู่ๆก็นึกถึงเรื่องในอดีต

Scene 4 Rogue

ภายใน / ยานอวกาศ

ยาน EU-ROG13 ที่บรรจุด้วยนักบินอวกาศ 3 คนได้ลอยคว้างอยู่ท่ามกลางดวงมาเป็น
เวลานาน เชื้อเพลิงและเสบียงใกล้หมดเต็มที เครื่องมีดสื่อสารของพวกเขาก็ใช้งานไม่ได้ เหล่า
นักบินทุกคนตกอยู่ในภาวะเครียดสุดๆ ทางรอดเดียวที่เหลืออยู่ก็คงจะเป็นกระจวยอวกาศฉุกเฉินที่
มีไว้สำหรับคนคนเดียว เขามองไปที่กระจวยนั้นด้วยความคิดบางอย่าง ทันใดนั้นเสียงเตือนภัยใน
ยานก็ดังขึ้นแจ้งว่าเชื้อเพลิงใกล้หมดเต็มที ไฟในยานดับลงก่อนที่ไฟฉุกเฉินสีแดงจะติดขึ้นมาแทน
เปลี่ยนบรรยากาศในยานให้กลายเป็นสีแดงมืด

Scene 5 Storm

ภายนอก / กลางวัน / ดาวร้าง

ปัจจุบันชายเคราะห์ยาวที่กำลังนั่งพักอยู่ในซากกระจวยได้ยินเสียงลมกรรโชกรุนแรงกว่าทุก
ครั้ง เขาเดินออกมานอกกระจวยและต้องตะลึงกับสิ่งที่เห็น มันคือพายุฝุ่นสีแดงขนาดใหญ่ที่สุด
ใหญ่กว่าครั้งไหนๆที่ผ่านมา กระแสลมอันรุนแรงพัดกระหน่ำเข้ามาจนเขาล้มตาแทบไม่ขึ้น เขารู้
ทันทีว่าต้องหนีไปจากตรงนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 6 Regrets

ภายนอก / กลางวัน / ดาวร่วง

เหตุการณ์ต่อเนื่องจากในอดีต ชายหนุ่มวิ่งมาที่ประตูกระสวยฉุกเฉิน แต่ก่อนที่เขาจะใช้มันหนีไป เพื่อนของเขาก็มารั้งเอาไว้ สายตาของทุกคนจับจ้องมาที่เขา ความเครียด ความกลัวเริ่มถาโถมเข้ามา เขาไม่อยากจะตายที่นี่ เขาต้องหนีไปให้ได้ ความคิดนั้นทำให้เขาไม่สนใจอะไรอีกต่อไป เขาเหวี่ยงหมัดซัดใส่เพื่อนเขาจนล้มไป 2 คนก่อนที่จะโดนต้อนเสียชีวิตจนมุม เขาใช้ไหวพริบเอาตัวรอดแล้วกดปุ่มเปิดประตูยาน เหล่าเพื่อนๆของเขาถูกคัดลอกออกไปนอกยาน 2 คน จนถึงคนสุดท้ายที่คว้ามือของเขาไว้ได้ เขาไม่รอช้ารีบสะบัดมือเพื่อนทิ้ง สุดท้ายทุกคนบนยานก็ถูกพัดหายไปในความมืดเหลือเพียงเขาคนเดียวที่มานึกเสียใจภายหลัง

Scene 7 Signal

ภายนอก / กลางวัน / ดาวร่วง

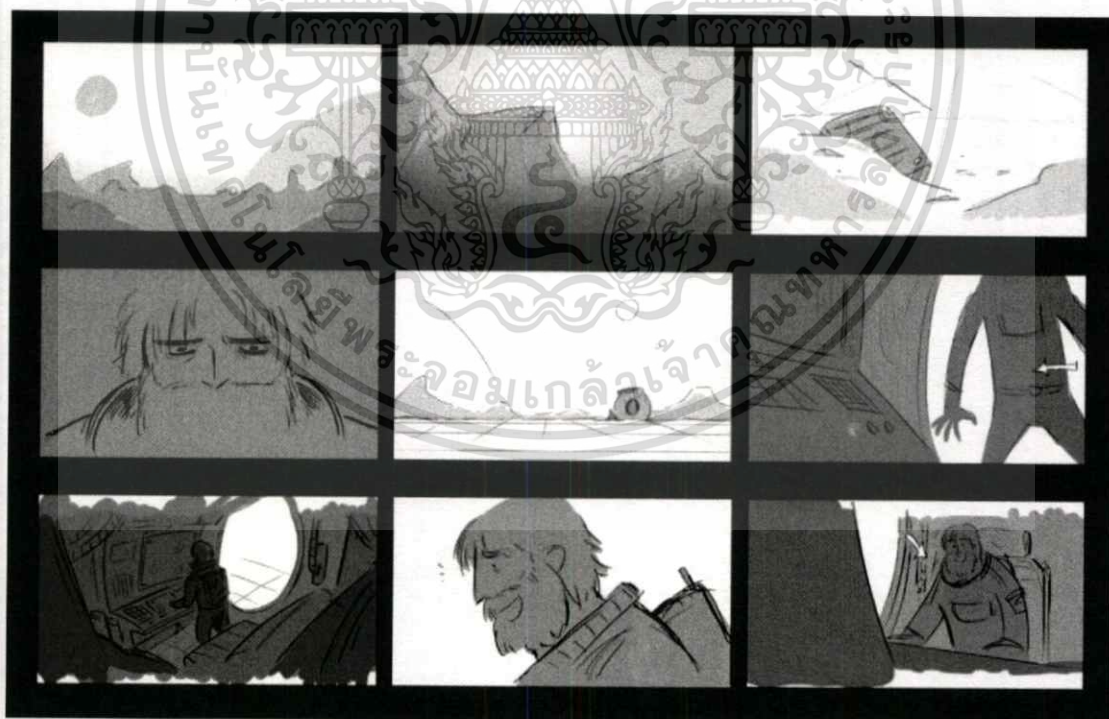
เสียงสัญญาณจากเครื่องวิทยุสื่อสารขนาดเล็กดังอย่างต่อเนื่อง ชายเครายาวลึ้มตาตื่นขึ้นก็พบว่าตัวเองนอนคว่ำหน้าอยู่บนพื้นดินสีแดง เขาถูกพายุฝุ่นก่อนหน้านี้ซัดจนกระเด็นหมดสติไป เขาค่อยๆดันตัวเองให้ลุกขึ้นยืนแต่ก็ล้มลงก่อนจะพบว่ามิเศษเห็นแหลมที่มီးเสียงที่ห้องของเขาอยู่ ร่างกายของเขารู้สึกอ่อนล้า เขาพยายามพาตัวเองไปที่วิทยุเพื่อมารับสัญญาณ เสียงของหญิงสาวคนเดิมดังขึ้นอีกครั้งเพื่อถามหาตำแหน่งของเขาเนื่องจากทีมช่วยเหลือกำลังจะมาถึงแล้ว เขาเงิบไม่พูดจาก่อนจะตัดสายทิ้ง เขาค่อยๆเงย หน้าขึ้นรับกระแสลมอ่อนๆที่พัดมาก่อนที่ลมหายใจของเขาจะหมดลง

บทที่ 4

ขั้นตอนการสร้าง

การออกแบบการเล่าเรื่อง (Storyboard)

ก่อนจะได้สตอรี่บอร์ดร่างสุดท้าย ข้าพเจ้าได้ออกแบบสตอรี่บอร์ดเอาไว้หลายร่าง แต่ละร่างมีการดำเนินและเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป การพัฒนาสตอรี่บอร์ดสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้เวลาไปมาก เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการภาพที่สามารถเล่าเรื่องได้เหมาะสมที่สุด สตอรี่บอร์ดที่สำเร็จออกมาจะมีสายเส้นและรูปแบบที่แตกต่างกันพอสมควรเพราะนำส่วนที่ใช้ได้ในแต่ละบอร์ดมาเชื่อมเข้าด้วยกัน

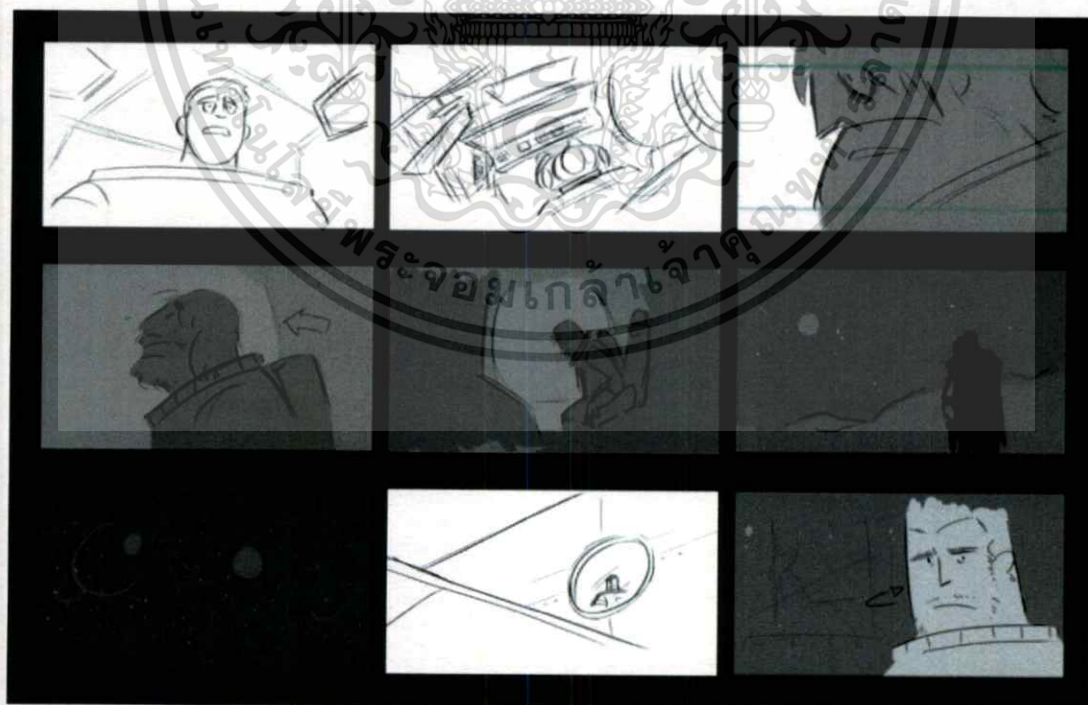


ภาพที่ 10 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

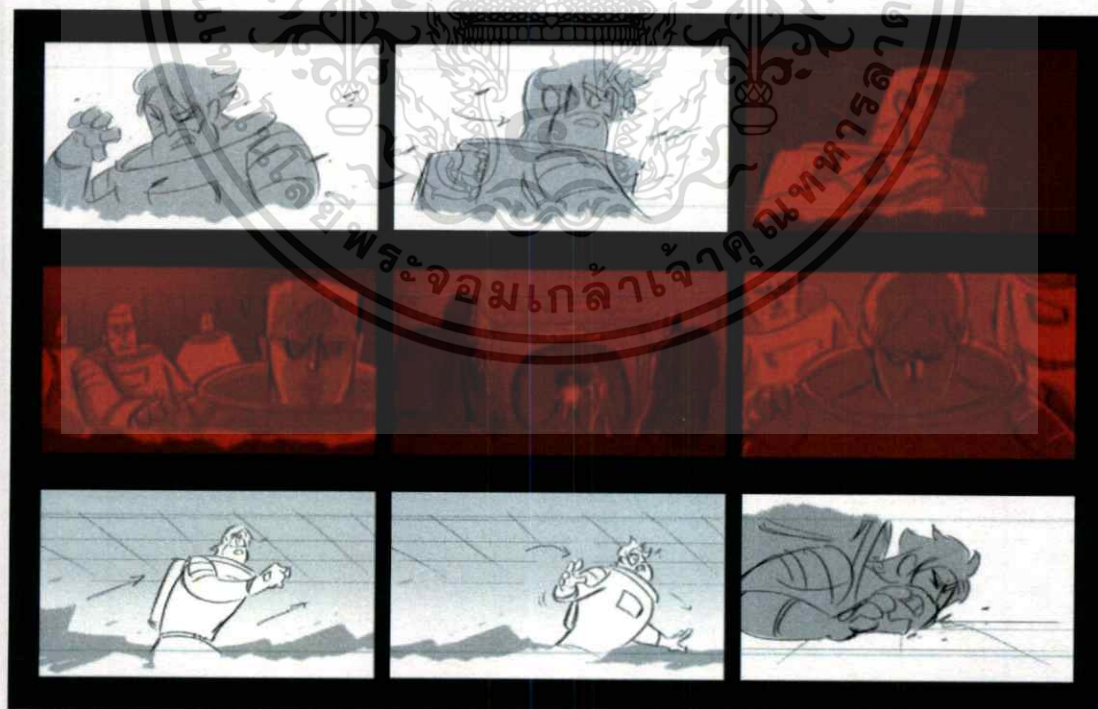


ภาพที่ 12 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

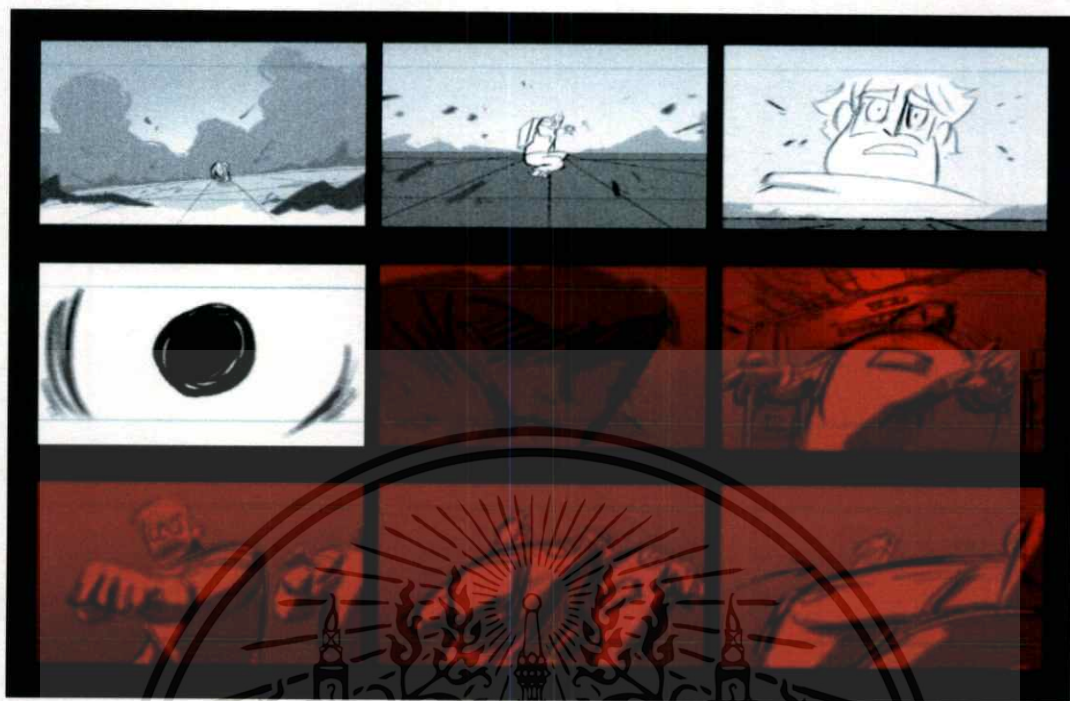


ภาพที่ 13 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

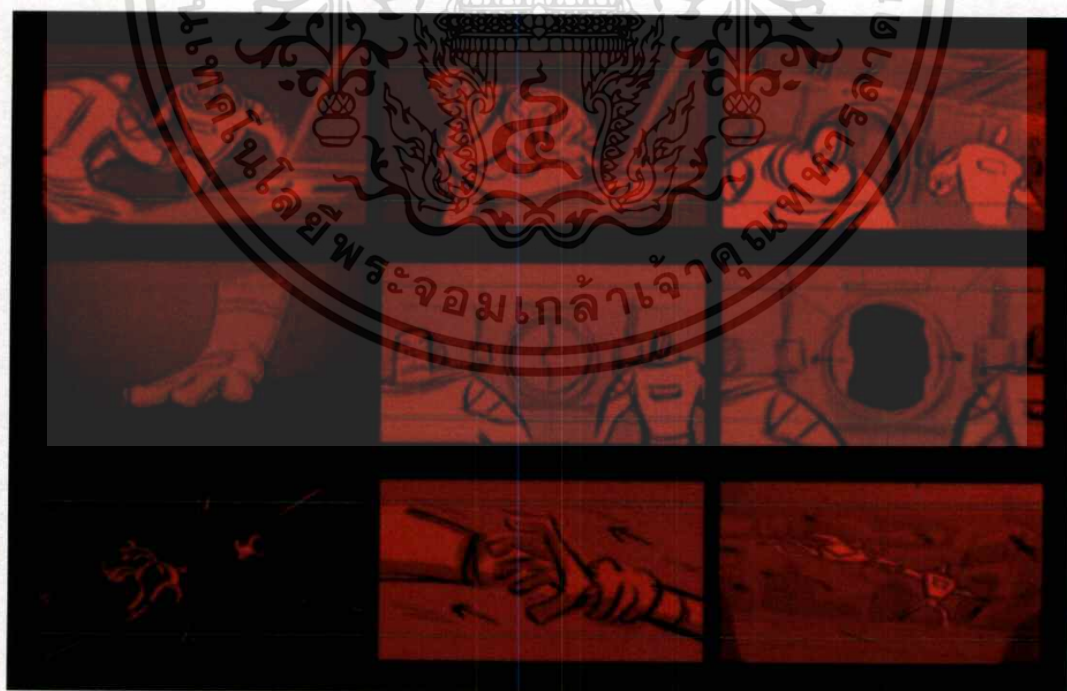


ภาพที่ 14 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

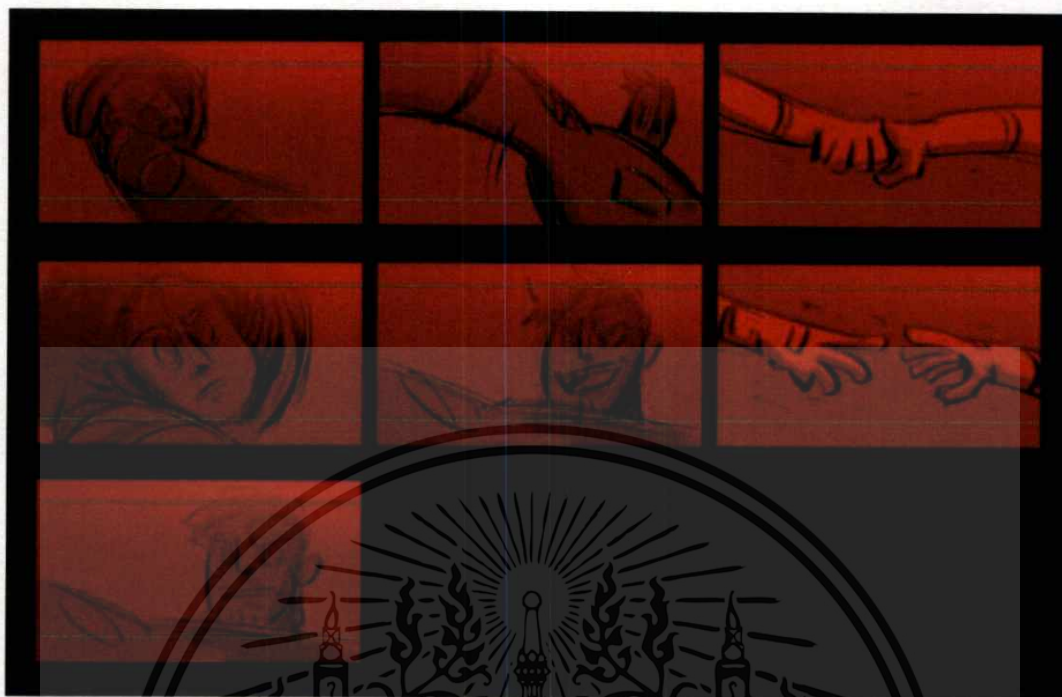


ภาพที่ 15 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

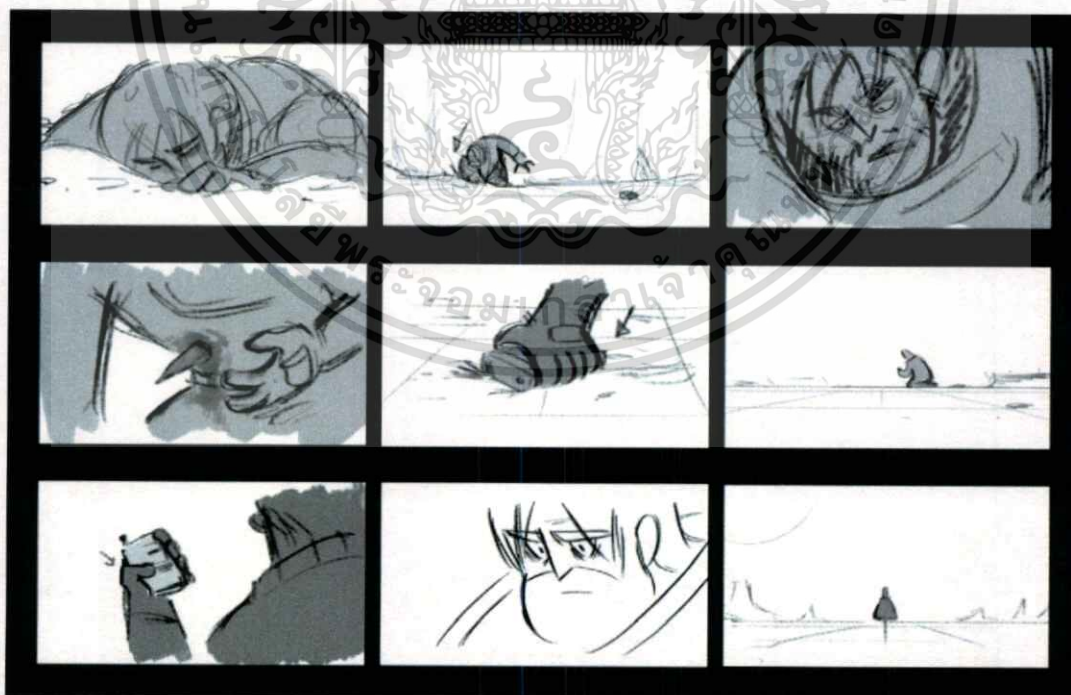


ภาพที่ 16 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

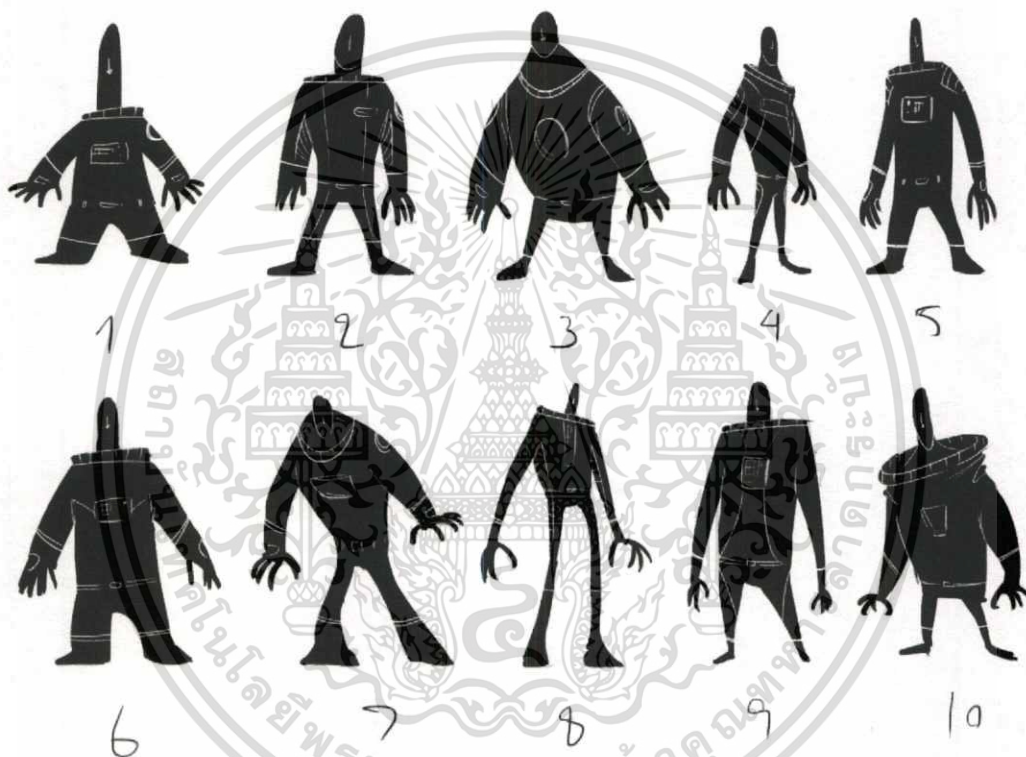


ภาพที่ 18 สตอรี่บอร์ดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตัวละคร

ตัวละครหลักในเรื่องของข้าพเจ้าเป็นหนึ่งในนักบินอวกาศที่ออกเดินทางทำปฏิบัติการในอวกาศ ในขั้นแรกข้าพเจ้าได้ร่างภาพตัวละครให้เป็นซิลลูเอท (Silhouette)⁴ เพื่อศึกษาสัดส่วนและองค์รวมขอตัวละคร ก่อนตัดสินใจเลือกตัวที่เหมาะสมที่สุด



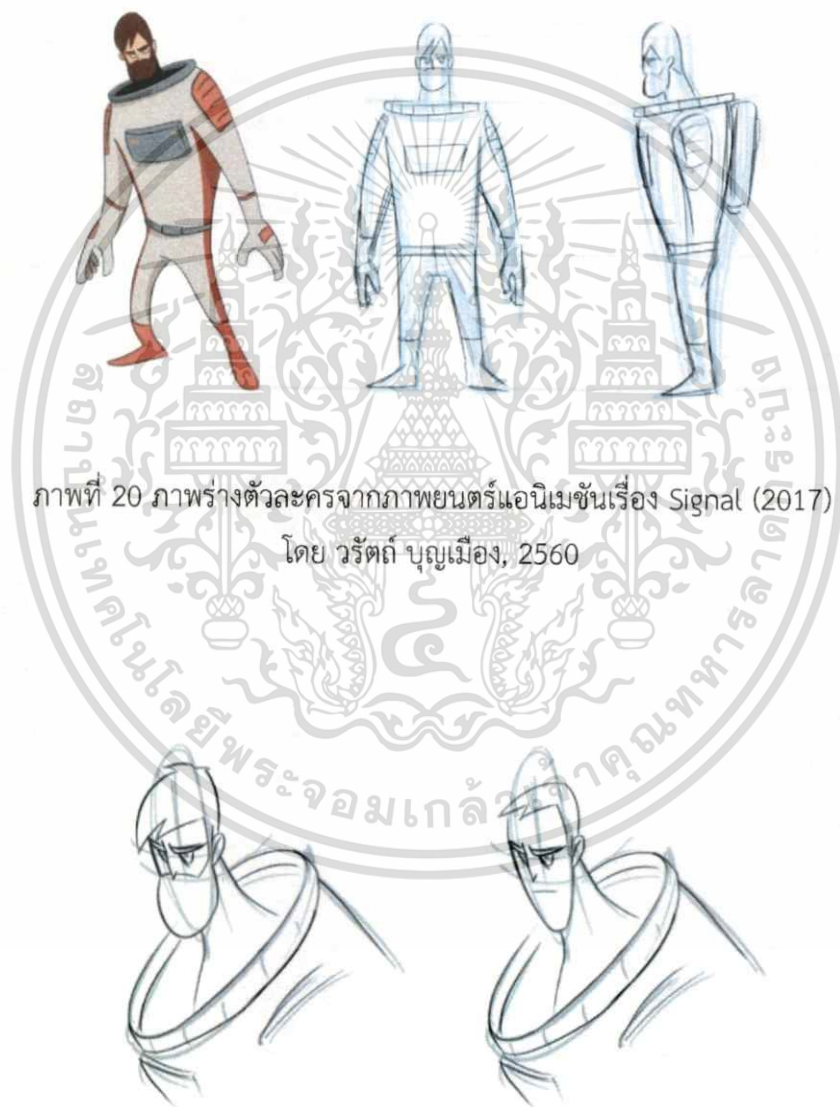
ภาพที่ 19 ภาพร่างตัวละครแบบซิลลูเอทจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

⁴ ซิลลูเอท (Silhouette) คือภาพโครงร่างเงา เป็นภาพดำทึบเพื่อให้เห็นรูปร่างโดยรวมของสิ่งนั้น อ้างอิง

<http://www.thaitopwedding.com/wedding/%E0%B8%8B%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%97-silhouette-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD-%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3.html>

เมื่อได้โครงร่างตัวละครที่พอใจ ข้าพเจ้าก็นำมาปรับก่อนเริ่มเก็บรายละเอียดและลงสี ในขั้นตอนนี้ก็ยังบอกไม่ได้ว่าตัวละครที่ออกมานั้นสามารถใช้ได้หรือไม่ เพราะต้องนำตัวละครไปทดลองวางในฉากด้วยเพื่อดูภาพรวมที่ได้ จึงต้องมีการทดลองสีของตัวละครและการตัดเส้นแบบต่างๆ



ภาพที่ 20 ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

ภาพที่ 21 ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

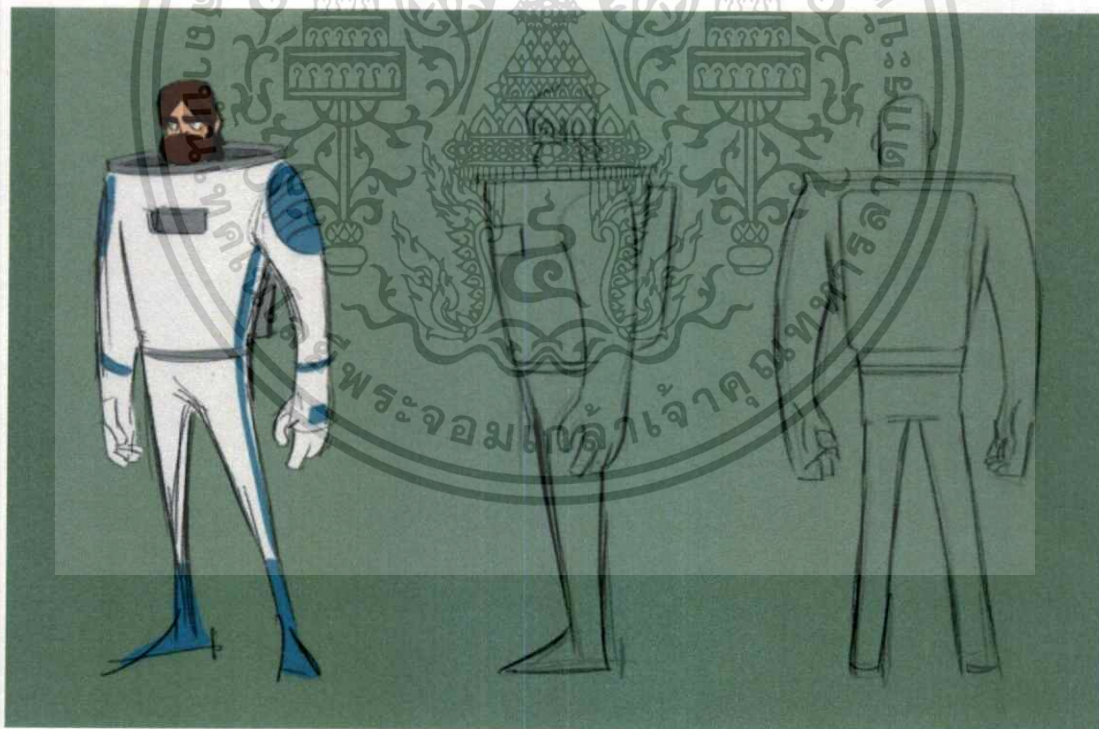
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 22 ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560



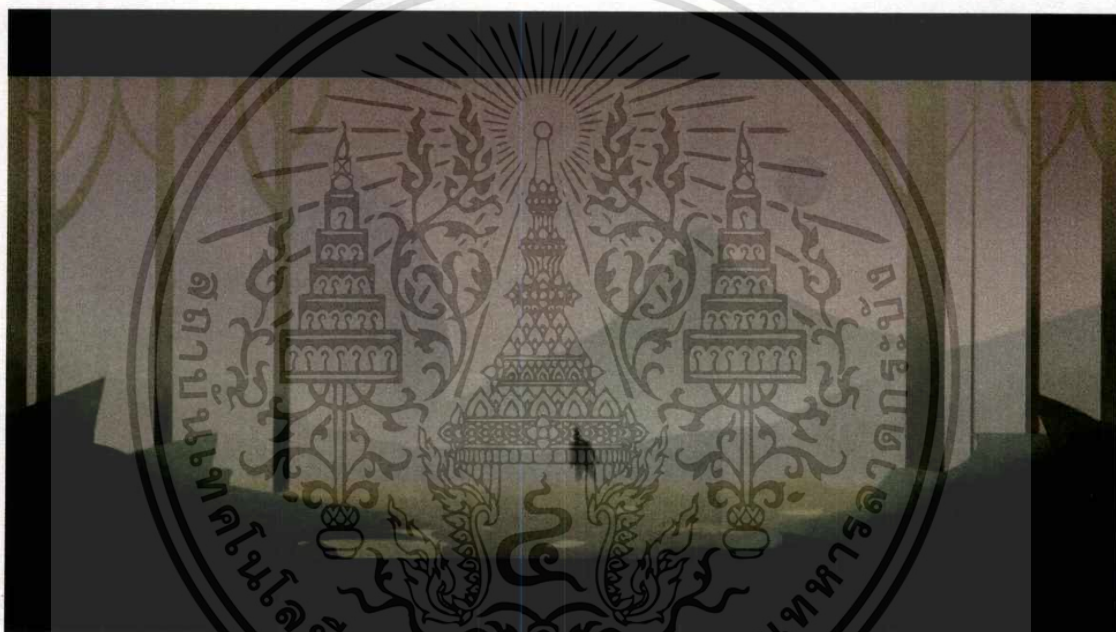
ภาพที่ 23 ภาพร่างตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบฉาก

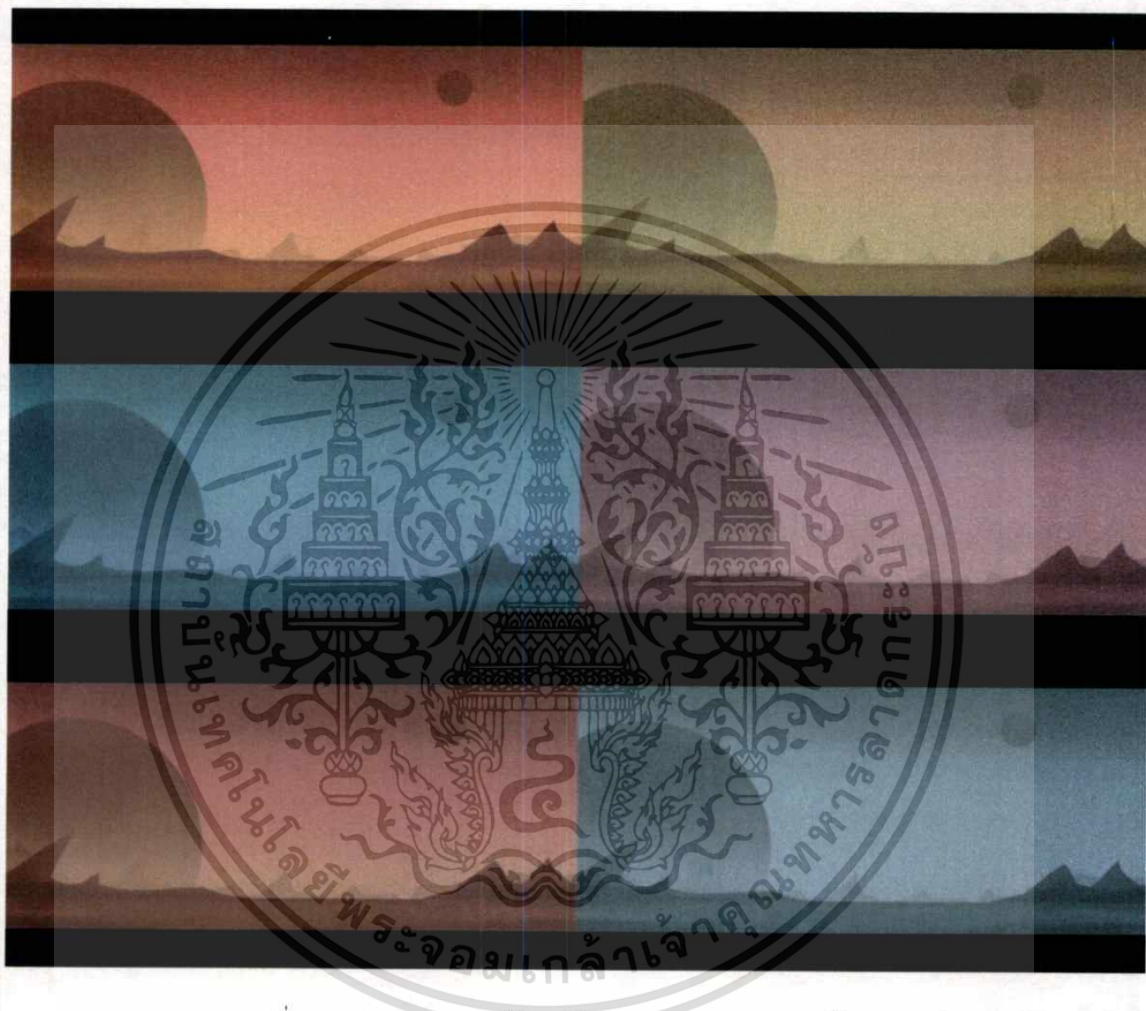
สำหรับฉากนั้น แรกเริ่มข้าพเจ้าไม่ได้ตั้งใจจะให้ดาวร้างในเรื่องมีสภาพเป็นภูเขาหินอย่างที่ปรากฏในตัวภาพยนตร์ ในความคิดของข้าพเจ้าได้วางให้สภาพของดาวเป็นเหมือนป่าใหญ่ที่มีสีสันพืชพันธุ์แปลกตา แต่ต่อมาก็ต้องเปลี่ยนเป็นดาวหินแห้งแล้งเนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องไปเรื่อยๆ ทั้งนี้ก็ต้องดูความเหมาะสมว่าฉากนั้นเข้ากับเนื้อเรื่องได้มากน้อยแค่ไหน โดยข้าพเจ้าได้ออกแบบ Key Visual เพื่อให้เห็นให้ภาพรวมและบรรยากาศ



ภาพที่ 24 ภาพ Key Visual ที่ไม่ได้ใช้จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

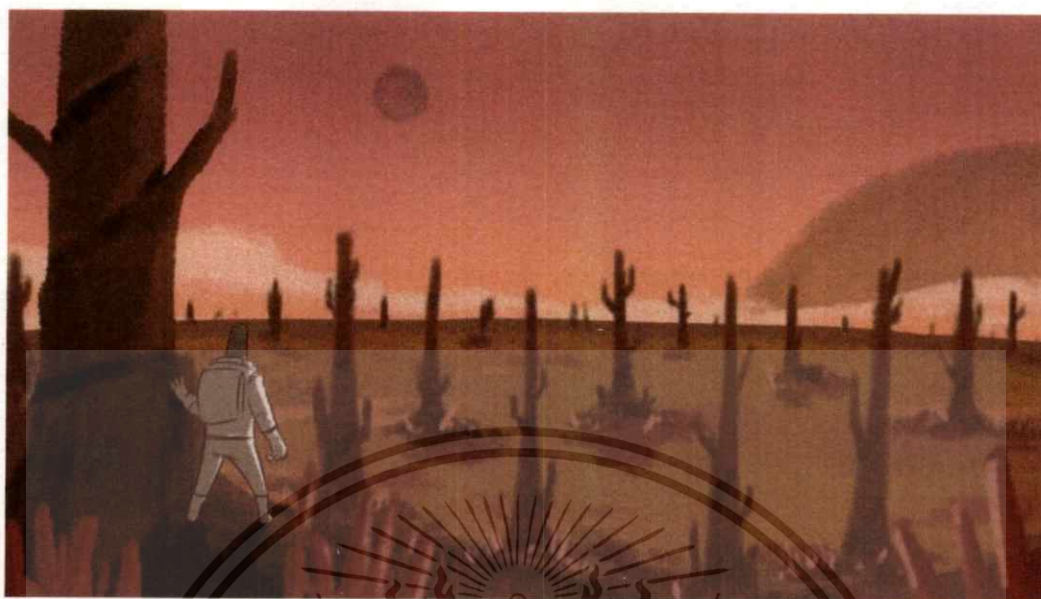
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

หลังจากที่แน่ใจแล้วว่าฉากจะเป็นดาวร่วง ข้าพเจ้าทดลองออกแบบ Key Visual ขึ้น
ต่อไปเพื่อจะหารูปแบบและแนวทางที่เหมาะสมกับงานที่สุดดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 25 Key Visual เปรียบเทียบบรรยากาศของดาวร่วง
จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรภัทร์ บุญเมือง, 2560

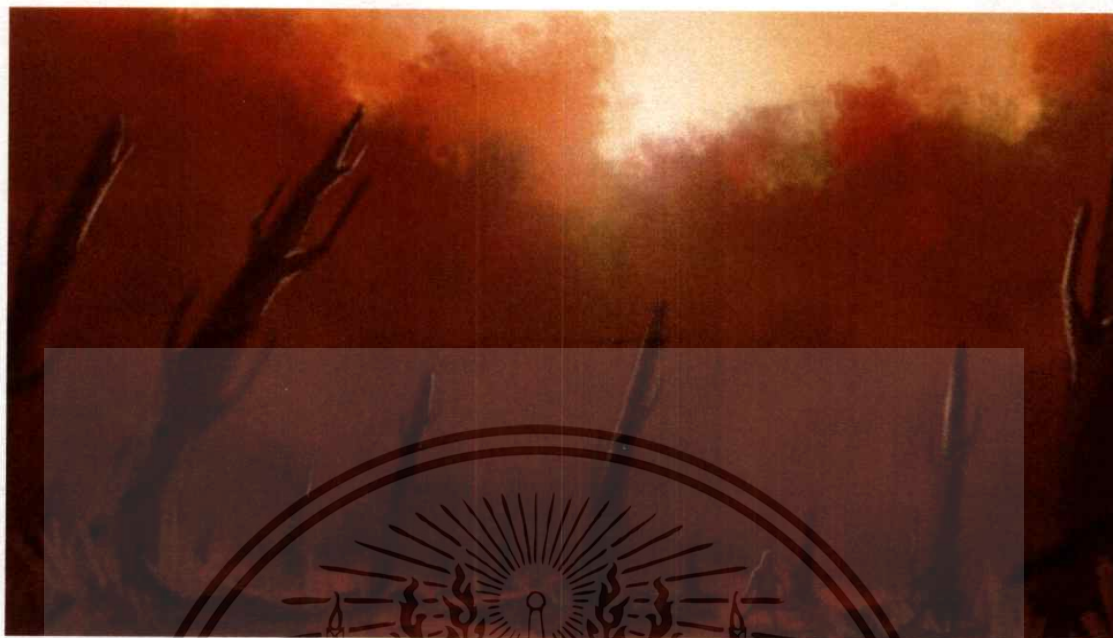
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



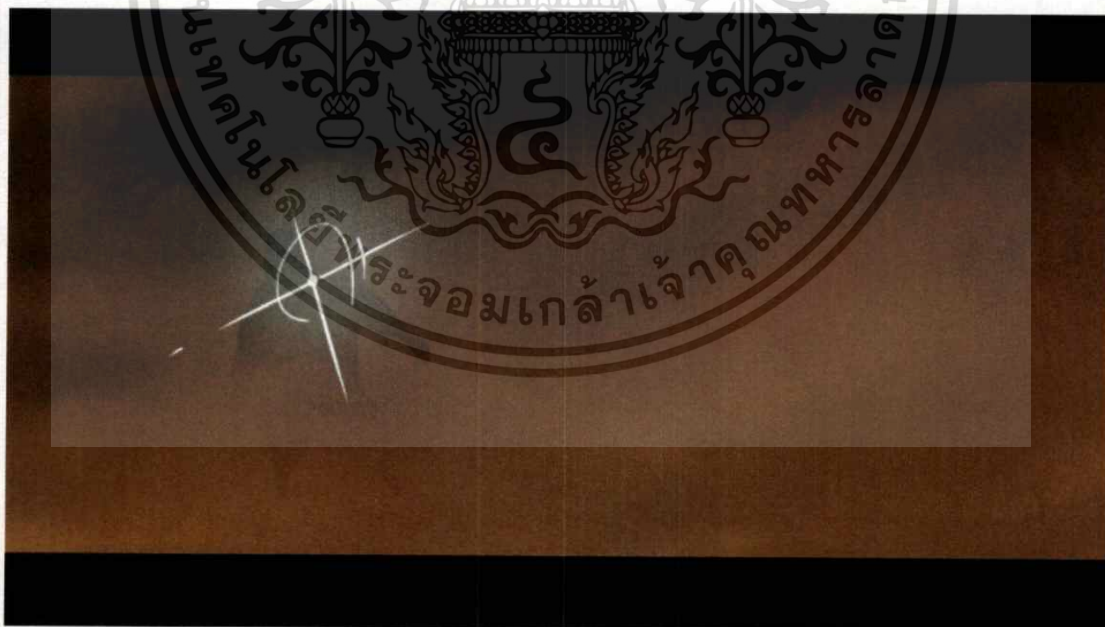
ภาพที่ 26 Key Visual ดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560



ภาพที่ 27 Key Visual ดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง,
2560



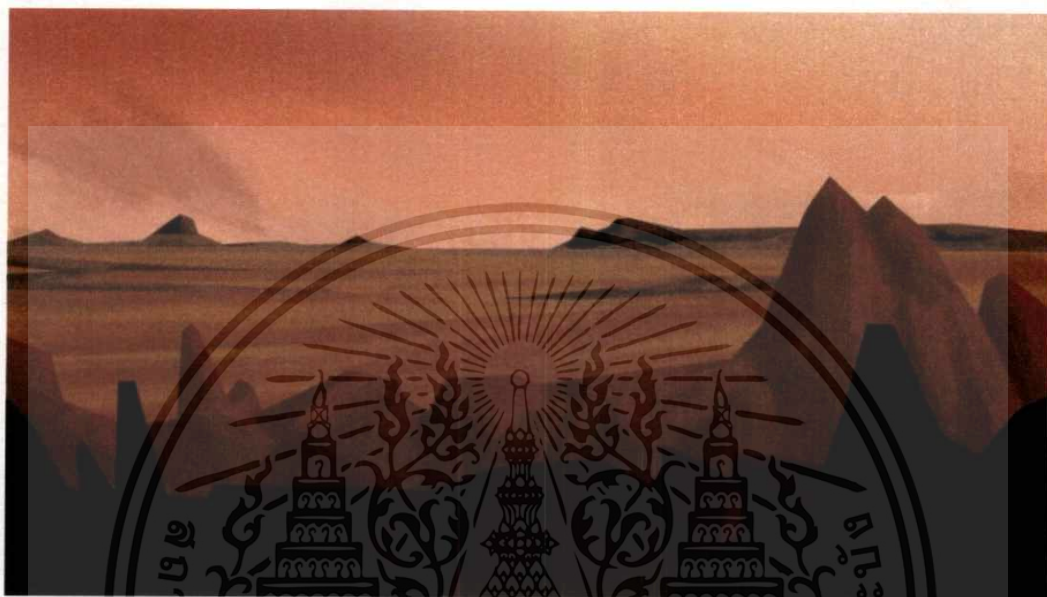
ภาพที่ 28 Key Visual พายุทรายบนดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560



ภาพที่ 29 Key Visual พายุทรายบนดาวร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาค้นคว้ากับการหาแรงบันดาลใจจากแหล่งต่างๆ ข้าพเจ้าก็ได้รูปแบบที่เหมาะสมกับตัวภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้มากที่สุด จึงเลือกรูปแบบนี้เป็นร่างสุดท้ายสำหรับงาน

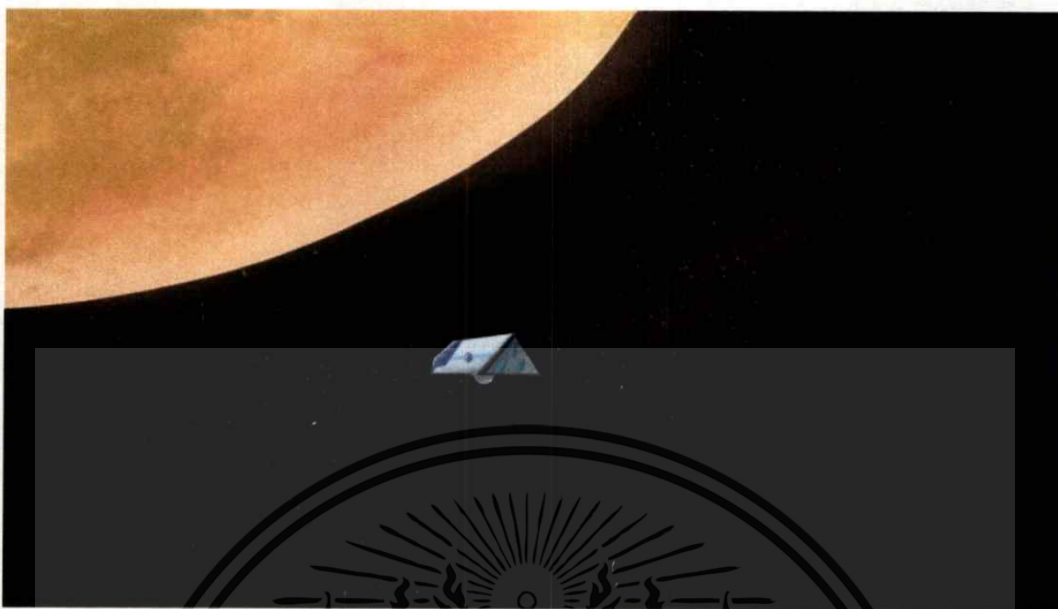


ภาพที่ 30 ฉากดาวร่วงจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560



ภาพที่ 31 ฉากดาวร่วงตอนกลางคืนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 ฉากอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560



ภาพที่ 33 ฉากในยานอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

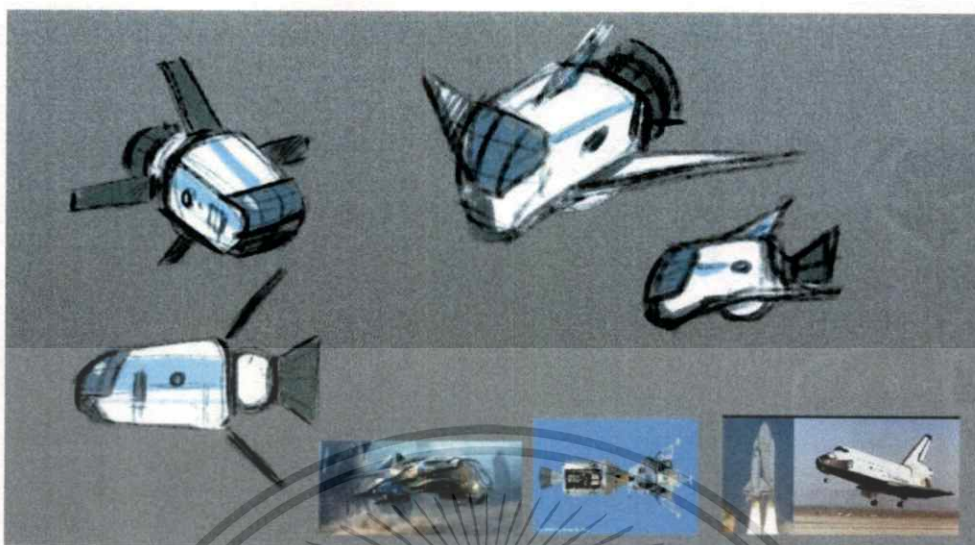
การออกแบบสิ่งของและองค์ประกอบ

ในส่วนนี้จะกล่าวถึงงานออกแบบสิ่งของประกอบต่างๆที่มีอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ เช่น ยานอวกาศ กระสวยอวกาศ ทั้งหมดมาจากรูปแบบกับความชื่นชอบส่วนตัวของข้าพเจ้านำมา ผสมกับการค้นคว้าข้อมูลต่างๆไป จึงจะมีทั้งส่วนที่ใช้จริงและไม่ได้ใช้ปะปนกันไป



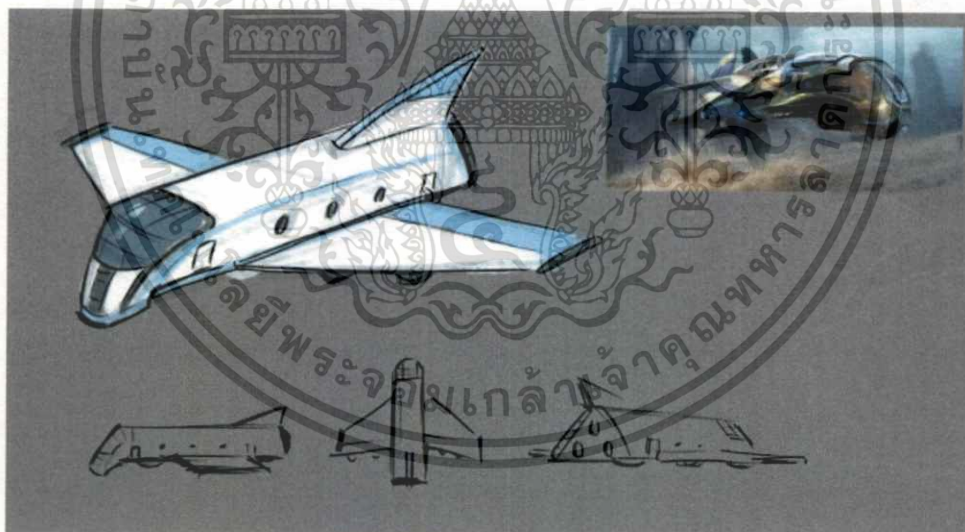
ภาพที่ 34 ภาพร่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

ที่ปรากฏอยู่ด้านบนนี้คืองานออกแบบที่ เกิดจากการนำปะการังตามท้องทะเลมาผสมกับ ต้นไม้ โดยข้าพเจ้าคิดว่าจะนำมาเป็นองค์ประกอบหลักของดาวร้าง แต่สุดท้ายก็ไม่ได้นำมาใช้จริง เนื่องจากไม่เข้ากับบรรยากาศและภาพรวมของภาพยนตร์



ภาพที่ 35 ภาพร่างยานอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560



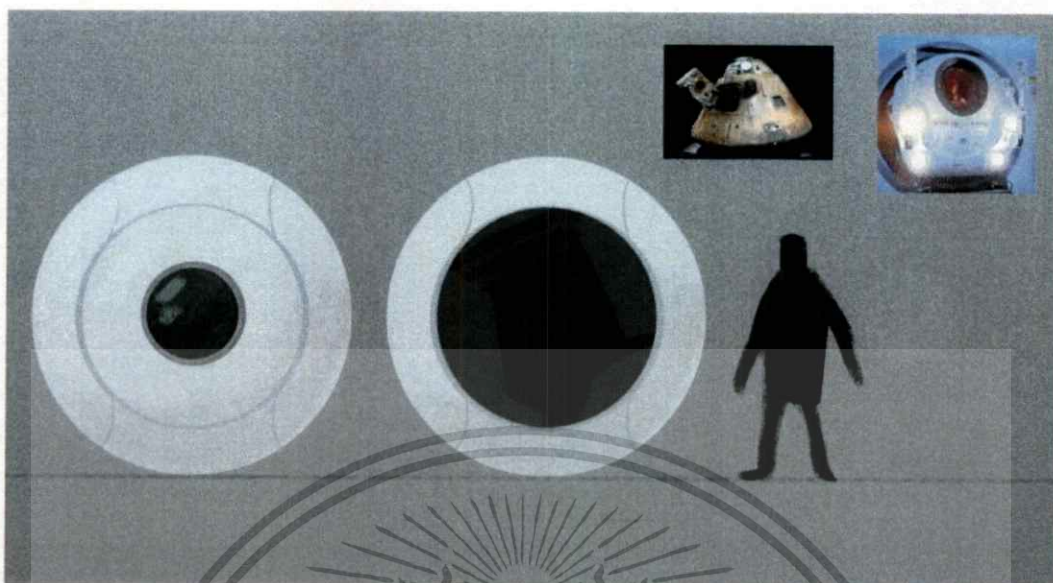
ภาพที่ 36 ภาพร่างของยานอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)

โดย วรุตต์ บุญเมือง, 2560 ได้รับแรงบันดาลใจมาจากยานชาเลนเจอร์ (Challenger)⁴

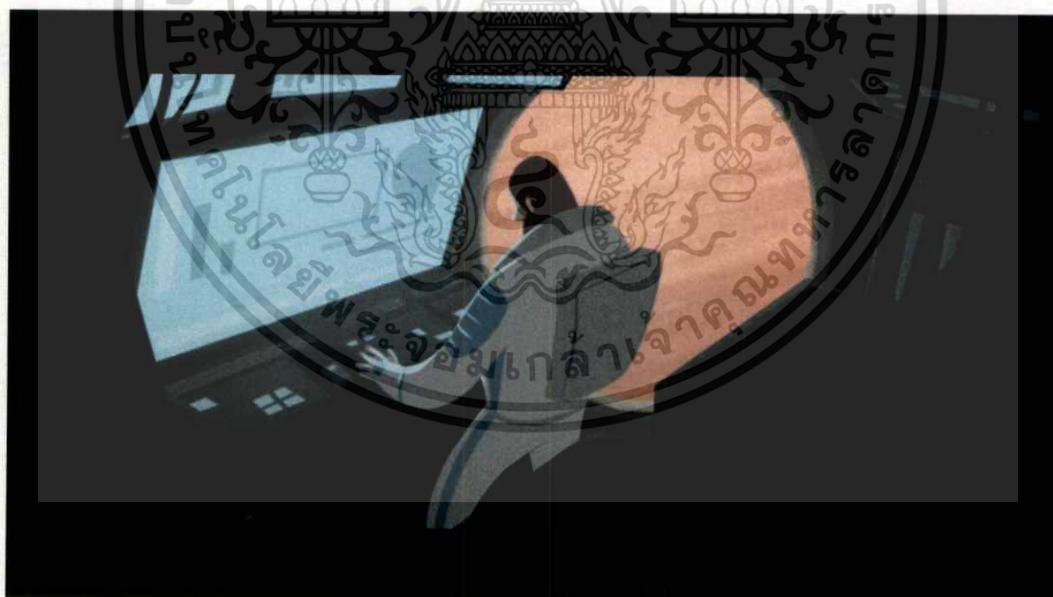
⁴ ยานชาเลนเจอร์ (Challenger) หรือยานโอวี 099 (OV-099: Orbiter Vehicle-099)

เป็นกระสวยอวกาศลำที่สองที่ใช้ปฏิบัติการกิจในอวกาศขององค์การนาซ่า

อ้างอิง <https://sites.google.com/a/web1.dara.ac.th/daraastro-spaceshuttle/kraswy-xwkas/yan-cha-len-cexr>



ภาพที่ 37 ภาพกระสวยอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560



ภาพที่ 38 ภาพภายในกระสวยอวกาศจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017)
โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพเคลื่อนไหว

หลังจากออกแบบสิ่งที่จำเป็นครบแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนสร้างภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเทคนิคที่ข้าพเจ้าใช้ในภาพยนตร์คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame)⁵ จึงจำเป็นต้องวาดภาพจำนวนมากเพื่อให้ได้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ ในส่วนขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวาด เลื่อนไหว และลงสีทั้งหมด เป็นขั้นตอนที่ลำบากและใช้เวลามากที่สุด



ภาพที่ 39 ภาพการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรัทธ์ บุญเมือง, 2560

⁵ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame) คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบนี้ เป็นการสร้างคีย์เฟรมหลายๆ คีย์เฟรมต่อเรียงกัน แต่ละเฟรมจะเป็นอิสระต่อกัน การแก้ไขเฟรมใดเฟรมหนึ่ง ไม่ส่งผลต่อเฟรมอื่นๆ

อ้างอิง <http://www.kroojan.com/flash/content/animate/frame-by-frame.html>

หลังการสร้างภาพเคลื่อนไหว

หลังจากทำงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop เสร็จแล้ว ข้าพเจ้านำงานที่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดเรียง โดยโปรแกรม Adobe After Effects ต่อ เพื่อกำหนดเวลา และเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆที่จำเป็น

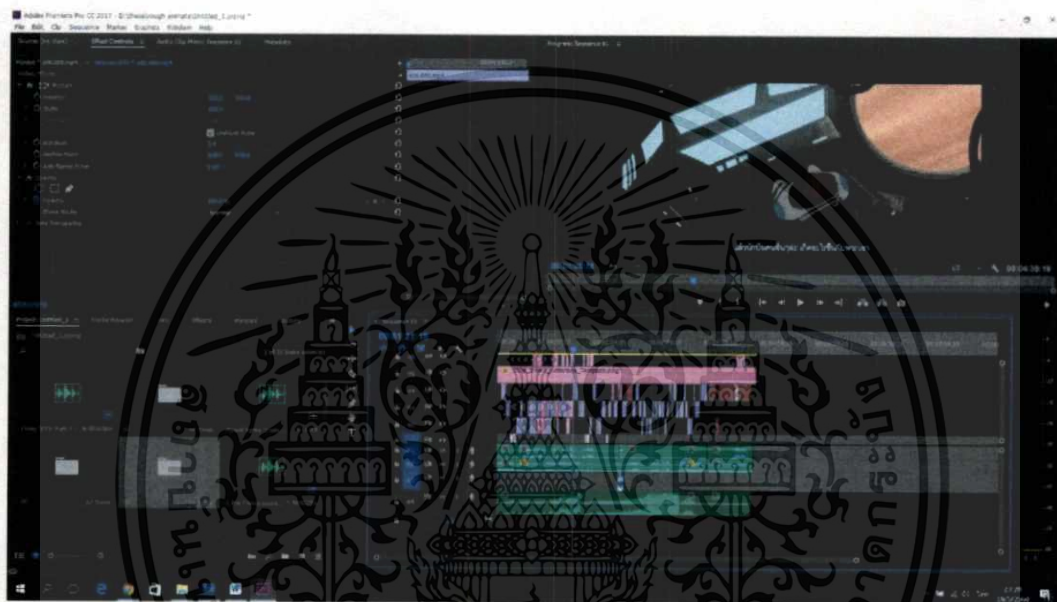


ภาพที่ 40 ภาพการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe After Effects
จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตัดต่อ

ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการตัดต่อ กระบวนการนี้คือการนำทุกอย่างมาเรียงต่อกันให้เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องได้ตามจุดประสงค์ มีความสำคัญอย่างมากเรื่องการจัดจังหวะ ระยะเวลาของภาพยนตร์ และรวมถึงการใส่เสียงประกอบต่างๆเพื่อให้ได้ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สมบูรณ์ที่สุด



ภาพที่ 41 ภาพการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำงานชิ้นนี้เป็นเหมือนบททดสอบตัวข้าพเจ้าเอง ทำให้รู้ขอบเขตความสามารถและความอดทนของตนเอง ข้าพเจ้าพยายามทำให้งานออกมาดีและทันตามกำหนดเวลาแม้จะมีอุปสรรคบ้างแต่ก็ผ่านมาได้ดี เมื่อเป็นงานศิลปนิพนธ์ที่ข้าพเจ้าทำคนเดียว ข้าพเจ้าต้องทำทุกขั้นตอน มีทั้งส่วนที่ชอบและไม่ชอบสลับกันไป แต่ก็ถือเป็นการฝึกฝนตนเองที่ดี

อุปสรรคระหว่างการทำงาน

อุปสรรคที่ก่อให้เกิดความลำบากแก่ข้าพเจ้าคือขั้นตอนแรกๆ ที่เริ่มค้นหาแนวความคิด ในการทำงานข้าพเจ้ามักนำเสนอมุมมองและความชื่นชอบส่วนตัวมาใส่ในงานเสมอ แต่สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่าเราไม่สามารถนำทุกอย่างที่เราชอบมาใส่ในงานได้ เพราะข้าพเจ้าจำต้องฟังคำชี้แนะจากกรรมการ ที่ปรึกษา และคนรอบข้าง ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่าทุกความเห็นมีเพื่อให้ข้าพเจ้าพัฒนางานได้ดีขึ้น แต่ก็มีหลายครั้งที่ข้าพเจ้ารู้สึกว่าตนเองไม่ได้รับอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างแท้จริง ก็ต้องตีตัวข้าพเจ้าเองด้วยที่ไม่สามารถสื่อสารความคิดของตนเองออกมาได้ดีเท่าที่ควร ในช่วงแรกนั้นข้าพเจ้ามักจะขาดความมั่นใจในแนวคิดของตนเอง มีความรู้สึกที่ความคิดของเรากลายเป็นสิ่งไม่สดใหม่จึงเกิดความไขว้เขวและเปลี่ยนเนื้อเรื่องไปเรื่อยๆ สุดท้ายข้าพเจ้าก็ต้องเลือกยึดมั่นในแนวคิดของตนเองและทำความเข้าใจให้ได้ เหตุการณ์นี้ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจและเรียนรู้ได้มากมาย

อุปสรรคในการทำสตอรี่บอร์ด

เดิมทีภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ไม่ได้เริ่มมาจากการเขียนบทเป็นตัวอักษร ข้าพเจ้าคิดเรื่องด้วยภาพ โดยการสเก็ตซ์ภาพคร่าวๆจากนั้นก็เข้าสู่การวาดสตอรี่บอร์ด ขั้นตอนนี้ก็ถือเป็นอุปสรรคที่ก่อปัญหาให้ข้าพเจ้าอยู่เสมอตั้งแต่ช่วงเริ่มเตรียมงานจนถึงช่วงเริ่มงานจริง สตอรี่บอร์ดของข้าพเจ้ามีการปรับเปลี่ยนอยู่บ่อยๆเพราะไม่สามารถเล่าเรื่องที่ได้ออกมาได้ ปัญหาคือแนวความคิดและประสบการณ์การทำงานของข้าพเจ้ายังน้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

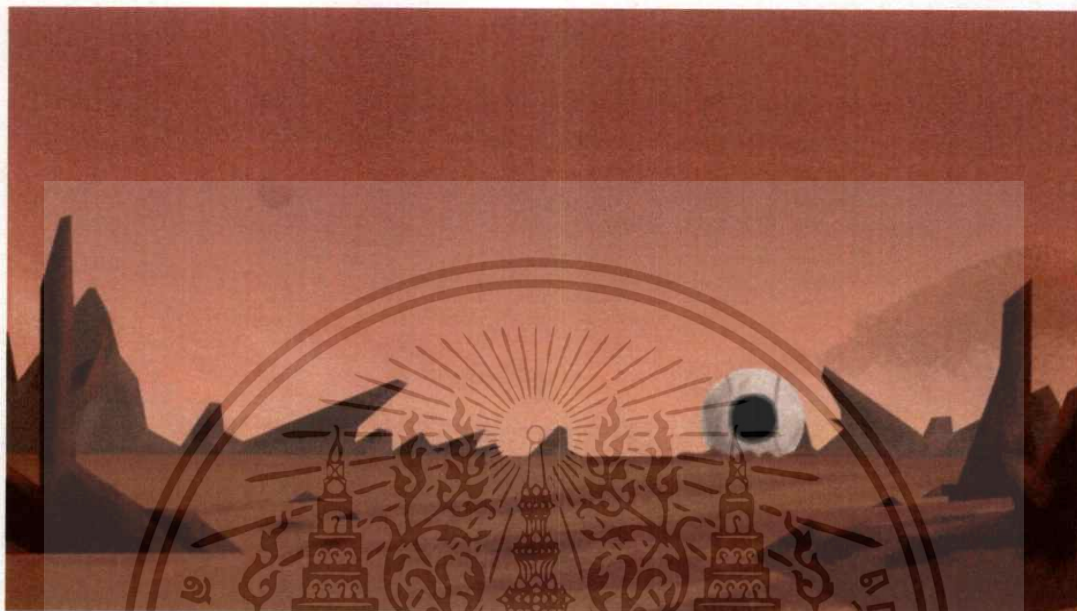
บรรณานุกรม

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “Blue (2011)” โดย Aymeric Seydoux [Online] สืบค้น ตุลาคม 2559 เข้าถึงได้จาก <https://vimeo.com/25198507>
2. Animation Backgrounds painted by Scott Wills [Online] สืบค้น มกราคม 2560 เข้าถึงได้จาก <http://animationbgs.blogspot.com/>
3. GRAND CANYON NATIONAL PARK [Online] สืบค้น มกราคม 2560 เข้าถึงได้จาก <https://utah.com/grand-canyon-national-park>
4. บทความปฏิบัติการอพอลโล 13 [Online] สืบค้น ธันวาคม 2559 เข้าถึงได้จาก <http://www.space.mict.go.th/knowledge.php?id=apollo13>
5. ซิลูเอท (silhouette) คือ อะไร? ในโลกแฟชั่น [Online] สืบค้น พฤษภาคม 2560 เข้าถึงได้จาก <http://www.thaitopwedding.com/wedding/%E0%B8%8B%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%B9%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%97-silhouette-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD-%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3.html>
6. ยานชาเลนเจอร์ (Challenger) [Online] สืบค้น ธันวาคม 2560 เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/a/web1.dara.ac.th/daraastro-spaceshuttle/kraswy-xwkas/yan-cha-len-cexr>
7. การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame-by-Frame) [Online] สืบค้น พฤษภาคม 2560 เข้าถึงได้จาก <http://www.kroojan.com/flash/content/animate/frame-by-frame.html>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเพิ่มเติมจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal

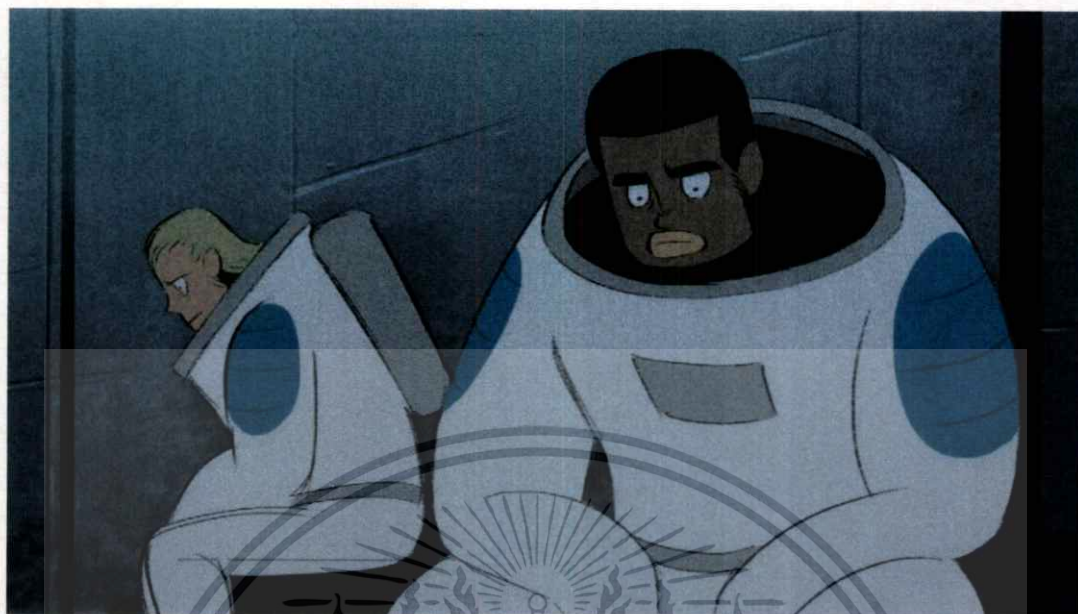


ภาพที่ 42 จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560



ภาพที่ 43 จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

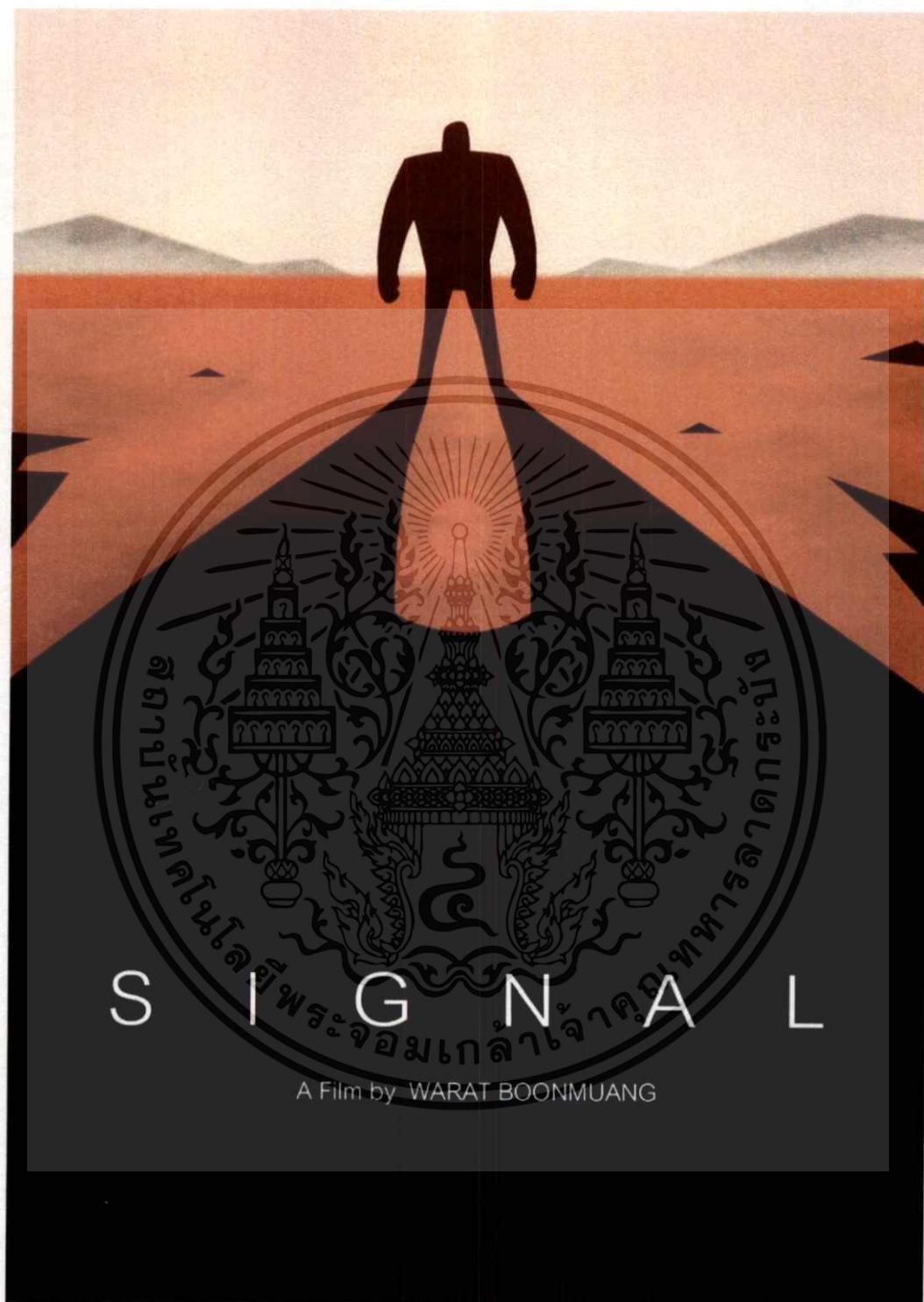


ภาพที่ 44 จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรภัทร์ บุญเมือง, 2560



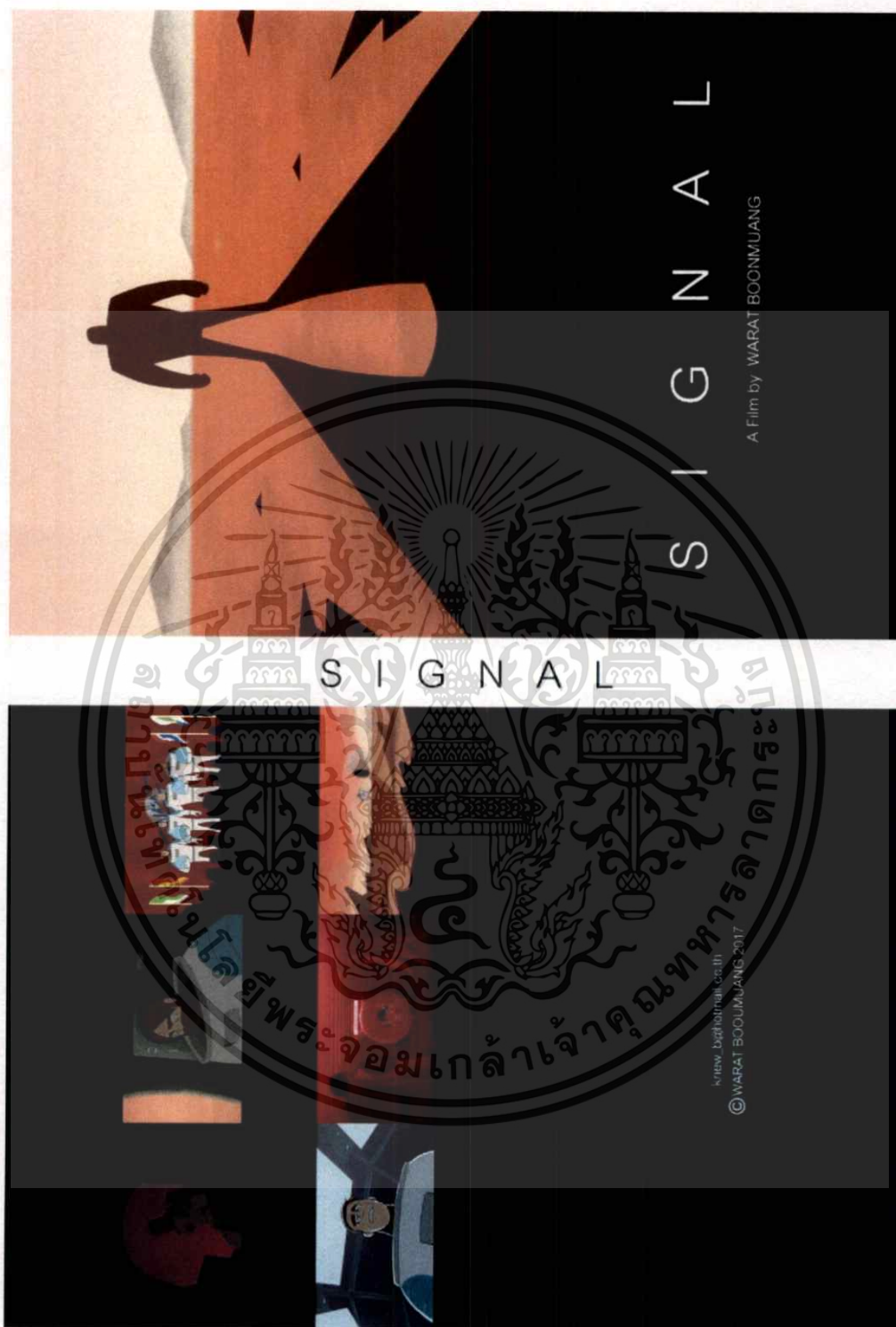
ภาพที่ 45 จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรภัทร์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 ใบปิดจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรภัทร์ บุญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 หน้าปก DVD จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Signal (2017) โดย วรardt บุนญเมือง, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานออกแบบแรกที่ไม่ได้ใช้



ภาพที่ 48 ภาพร่างตัวละครร่างแรก โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2559



ภาพที่ 49 ภาพร่าง Key Visual แรก โดย วรรัตน์ บุญเมือง, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นายวิรัตน์ บุญเมือง

ที่อยู่ 17-224 ประชาชื่น 14-14 แยก 1 ถ.ประชาชื่น ต.ทุ่งสองห้อง
เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210
Email: knew_b@hotmail.co.th

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนราชวินิตบางเขน

พ.ศ. 2556 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชวินิตบางเขน

พ.ศ. 2559 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง