

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “แฮนดี้แคป”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “HANDYCAP”

นางสาวณัฐชยาพร แสงคำ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “แฮนดี้แคป”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “HANDYCAP”

นางสาวณัฐชยาพร แสงคำ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “แฮนดี้แค็บ”

A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “HANDYCAP”

นางสาวณัฐชยาพร แสงคำ

Miss NATCHAYAPORN SAENGKHAM

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ..... วันที่ 23/05/2560

(อาจารย์จรรยา หะทะโยธิน)

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ
เรื่อง “ แฮนด์แค็ป ”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM TITLED “HANDYCAP”

ชื่อ นางสาวณัฐชยาพร แสงคำ
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากปมด้อยสมัยเด็กที่ข้าพเจ้ามักโดนล้อเรื่องสีผิวจนทำให้เสียความมั่นใจ ประกอบกับได้อ่านหนังสือเรื่อง “โลกจิต” โดย แทนไท ประเสริฐกุล เกี่ยวกับอาการทางสมองต่างๆ ข้าพเจ้าจึงต่อยอดจินตนาการถ่ายทอดเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ หญิงสาวที่ไม่พอใจในมือประหลาดของตนเอง ท้ายที่สุดเธอก็ได้เรียนรู้ที่จะมองหาข้อดีของมัน การผลิตภาพยนตร์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าคาดหวังว่าจะได้ความรู้ความเข้าใจในการถ่ายทอตงานกำกับศิลป์ในสื่อแอนิเมชัน และได้ฝึกพัฒนาทักษะการควบคุมการผลิตแอนิเมชันสั้นภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จะลุล่วงไม่ได้หากไม่มีบุคคลดังต่อไปนี้

ขอบพระคุณคุณแม่ คุณพ่อที่ให้การสนับสนุนในเรื่องค่าใช้จ่ายอุปกรณ์ต่างๆ และคอยใส่ใจดูแลข้าพเจ้าเป็นอย่างดีมาโดยตลอด

ขอบพระคุณนายพัชรพงศ์ กุลกาญจนชีวิน นางสาวปารวณ ดำรงชิตานนท์ นางสาวสุนัษมา ดิษฐเนตร นางสาวอมลรัตน์ ศรีสมบัติ ที่คอยรับฟังและให้กำลังใจยามข้าพเจ้ารู้สึกท้อ

ขอบคุณนายศิรี ปัญจวัฒน์ และนายเอกพล แหวนทองคำ ที่ให้การช่วยเหลือข้าพเจ้าในการทำงานที่ลิสจนสำเร็จลุล่วง

ขอบคุณเพื่อนๆภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดียซีน 31 ที่ให้การช่วยเหลืองานต่างๆข้าพเจ้ามาตลอดการเรียน

ขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดียที่ได้อบรมให้ความรู้ข้าพเจ้ามาตลอด 4 ปี

ขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่ยังอดทนต่อความท้อถอยและความรู้สึกถูกเปรียบเทียบ จนทำให้งานชิ้นนี้สำเร็จออกมาได้

นางสาวณัฐชยาพร แสงคำ

1 พฤษภาคม พ.ศ.2559

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 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	3
ข้อมูลอ้างอิงโรคต่างๆของตัวละคร.....	3
ข้อมูลการสื่อสารทางภาพในการออกแบบฉาก.....	3
กำกับศิลป์.....	4
ห้องนอนของนางเอก.....	6
โรงเก็บขยะ.....	8
3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	13
บทภาพยนตร์.....	13
ประเด็นเรื่อง.....	13
โครงเรื่องย่อ.....	13
ไอเดียการออกแบบ.....	13
ตัวละคร.....	14
ฉาก.....	14
สี.....	14

	หน้า
4	ขั้นตอนการทำงาน..... 15
	ขั้นตอนการทำงาน Pre-Production 15
	ออกแบบตัวละคร..... 15
	ออกแบบ Key Visual 22
	ออกแบบฉาก..... 23
	ออกแบบ Animatic 24
	ขั้นตอนการทำงาน Production 27
	การสร้างงานภาพเคลื่อนไหวตัวละคร..... 27
	ขั้นตอนการทำงาน Post-Production 30
	การรวบรวมภาพ 30
	การตัดต่อและการออกแบบเสียง..... 30
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ 32
	บรรณานุกรม 34
	ภาคผนวก..... 35
	ภาคผนวก ก กำกับศิลป์เพิ่มเติม..... 36
	ประวัติผู้เขียน 45

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	Zootopia Concept Design	3
2	Bedroom Nick’s Apartment	4
3	งานออกแบบตัวละครของ Robert Valley.....	4
4	Gorillaz’s Character Design	5
5	God of War’s Fan Art.....	5
6	ภาพถ่ายหอพักวิษณุยศ ซีรวินิจ	6
7	ภาพถ่ายหอพักวิษณุยศ ซีรวินิจ.....	6
8	ภาพถ่ายหอพัก	7
9	ภาพถ่ายหอพักศรียา อัสวเมธา.....	7
10	ภาพถ่ายหอพักศรียา อัสวเมธา.....	7
11	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต	8
12	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	8
13	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	9
14	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	9
15	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	10
16	ภายในร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	10
17	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	11
18	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	11
19	ร้านขายของเก๋ย่านรังสิต.....	12
20	ภาพร้านขายของเก๋.....	12
21	Early Concept Sketch	15
22	Style Exploration for The Lady	16
23	Style Exploration for The Squad	16
24	Squad’s Design Exploration.....	16
25	Character Design’s Exploration	17
26	Character Design’s Exploration	17
27	Characters’ Photoset.....	18
28	Characters’ Color Exploration	18
29	ภาพหมุนรอบตัวของตัวละครอาแปะ.....	19
30	รวมสีหน้าตัวละครอาแปะ	19
31	ภาพหมุนรอบตัวของตัวประกอบอ้วน	19
32	รวมสีหน้าตัวประกอบอ้วน.....	20

ภาพที่	หน้า
33 ภาพหมุนรอบตัวของตัวประกอบผอม.....	20
34 รวมสีหน้าตัวประกอบผอม.....	20
35 ภาพหมุนรอบตัวของนางเอก.....	21
36 รวมสีหน้าตัวละครนางเอก.....	21
37 Early Key Visual.....	22
38 Final Key Visual.....	22
39 ภาพวาดดำของฉากห้องนอน.....	23
40 Color Script's Exploration.....	23
41 Color Script's Exploration.....	24
42 ฉากหลังขอต 006.....	24
43 Animatic Version 1.....	25
44 Animatic Version 4 ส่วนแรก.....	25
45 Animatic Version 4 ส่วนที่สอง.....	26
46 Animatic Version 4 ส่วนที่สาม.....	26
47 Animatic Version 6.....	27
48 ตัวอย่างบางส่วนจากหนังสือ Drawn to Life.....	28
49 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่อง One Hundred and One Dalmatians.....	28
50 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Tvpaint.....	29
51 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	29
52 ตัวอย่างขั้นตอนการคอมโพสิตในโปรแกรม Adobe After Effects.....	30
53 ตัวอย่างขั้นตอนการตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	31
54 Color Script.....	37
55 คำนี้นักสำหรับการเลือกสีตัวละคร.....	37
56 ปรับภาพลักษณะตัวละครเล็กน้อย.....	38
57 Animatic Version 5.....	38
58 ฉากหลังจากแอนิเมชันเรื่อง “แฮนด์แค็ป”.....	39
59 ทดสอบคู่สีกับฉากหลังในแบบเสื้ออื่นๆ.....	40
60 ตัวละครแรกเริ่มที่ไม่ได้ใช้.....	40
61 ตัวละครแรกเริ่มที่ไม่ได้ใช้ 2.....	41
62 หน้าปกตีวีดี.....	42
63 ภาพอ้างอิงการแสดงที่ไม่ได้ใช้.....	43
64 Animation Test.....	43
65 ภาพร่างแอนิเมท 1.....	43
66 ภาพร่างแอนิเมท 2.....	44

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญโครงการ

ที่มาและแรงผลักดันในการทำผลงานชิ้นนี้เกิดจากการที่ข้าพเจ้าได้อ่านหนังสือชื่อ “โลกจิต” ของ แทนไท ประเสริฐกุล ที่กล่าวถึงอาการต่างๆที่เกิดขึ้นจากการทำงานผิดปกติของสมองเรา ผนวกกับข้าพเจ้าอยากออกแบบงานที่เผยแพร่ชีวิตของสังคมไทยร่วมสมัยในปัจจุบันให้คนได้เห็นมากขึ้น ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการกำกับศิลป์โดยการนำเสนอเกี่ยวกับหญิงสาวที่มีมือประหลาดสามารถยับตามใจตนได้เองทำให้ดำเนินชีวิตลำบาก จนมาถึงวันหนึ่งเธอได้ลองตัดสินใจสมัครงานที่ร้านขายของเก่า นำมาสู่ประสบการณ์และการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ เป็นที่มาของเรื่องราวในแอนิเมชันสั้นเรื่อง “แฮนด์แค็บ”

วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงการมองหาข้อดีในข้อเสียของตน
2. เพื่อการเรียนรู้กระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด
3. เพื่อศึกษาขั้นตอนของงานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติอย่างละเอียด
4. ฝึกการประยุกต์ทักษะทางกำกับศิลป์
5. ฝึกการประยุกต์การออกแบบจากสภาพแวดล้อมใกล้ตัว

ขอบเขตโครงการ

แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 2 มิติความยาวไม่เกินสามนาที และสามารถถ่ายทอดการกำกับศิลป์ที่เผยแพร่สังคมไทยร่วมสมัยอีกมุมได้สัมฤทธิ์ผล

ลักษณะของโครงการ

ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทความในงานเขียน “โลกจิต” ของแทนไท ประเสริฐกุลและนำเสนอผ่านการออกแบบที่น่าสนใจในรูปแบบของงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูลของสิ่งที่สนใจจะนำเสนอในเรื่องทั้งบทความ และ ภาพที่เกี่ยวข้อง
2. เขียนและพัฒนามาบทจากข้อมูล
3. วิเคราะห์ทิศทางการออกแบบที่น่าจะเป็นไปได้จากข้อมูล
4. ขั้นตอนการทำงาน Pre-Production
5. ขั้นตอนการทำงาน Production
6. ขั้นตอนการทำงาน Post-Production

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้เข้าใจถึงกระบวนการประยุกต์ข้อมูลจากบทความเพื่องานกำกับศิลป์ และได้เผยแพร่ภาพลักษณ์ของสังคมไทยร่วมสมัยออกไปในรูปแบบที่ไม่ซ้ำใคร

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลอ้างอิงโรคต่างๆของตัวละคร

Perfectionism หรือ โรคมนุษย์สมบูรณ์แบบ พฤติกรรมของผู้ป่วยคือมักจะไม่มีผิดพลาดมาตรฐาน แต่ยึดติดในเรื่องของความสมบูรณ์แบบมากๆ โดยบางทีอาจจะก่อให้เกิดอาการ Obsessive Compulsive Disorder หรือโรควิคติย้ำทำ ซึ่งเป็นโรคที่ผู้ป่วยมีความคิดซ้ำๆก่อให้เกิดความวิตกกังวลใจและความเครียดกระทบต่อสุขภาพกายและจิตได้

Alien Hand Syndrome หรือ กลุ่มอาการมือแปลกปลอม โดยผู้ป่วยอาจได้รับการกระทบกระเทือนที่สมอง ทำให้เกิดความผิดปกติทางระบบประสาทที่มือของคนไข้สามารถขยับได้เอง

ข้อมูลการสื่อสารทางภาพในการออกแบบฉาก

การออกแบบฉากให้ภาพนั้นเสริมข้อมูลแก่นเนื้อเรื่องของเราเช่น การออกแบบฉากห้องนอนในภาพยนตร์เรื่อง Zootopia ที่มีการเล่นกับพื้นที่และจินตนาการ ห้องนอนมีชั้นตู้เป็นที่นอนบอกสถานภาพชีวิตของนิคว่าอับจนเพียงไรได้



ภาพที่ 1 Zootopia Concept Design

ที่มา : Armand Serrano, Zootopia Concept Design, 2013.

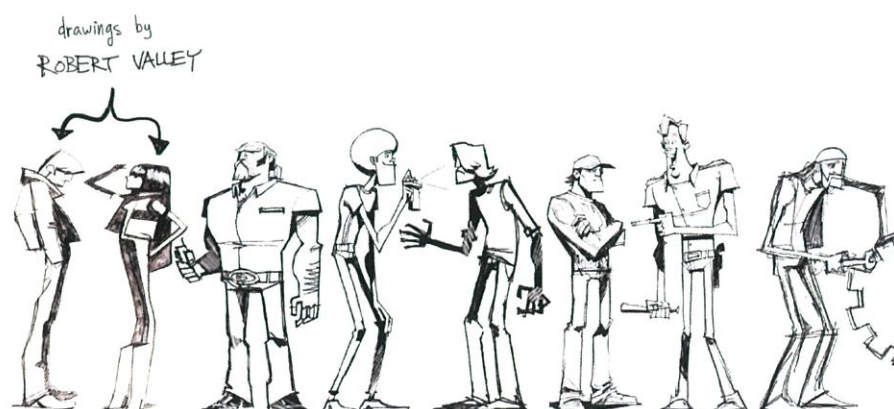


ภาพที่ 2 Bedroom Nick's Apartment

ที่มา : Armand Serrano, Bedroom Nick's Apartment, 2013.

กำกับศิลป์

แรกเริ่มงานของข้าพเจ้ามีแรงบันดาลใจที่อยากจะใช้สไตล์ของ Robert Valley และ Jamie Hewlett ที่มีความเป็นกราฟฟิตี้สูง แต่เนื่องจากลายเส้นดูจริงจังเกินไปไม่เหมาะกับสไตล์เรื่องของข้าพเจ้าที่เน้นสนุกสนานและบันเทิง จึงเสาะหาทิศทางงานที่เป็นการ์ตูนมากขึ้นซึ่งได้พบกับงานของ Max Grecke มาประยุกต์เรื่องลักษณะของการเล่นเรื่องรูปทรงและสัดส่วนให้ดูลดทอนขึ้น



ภาพที่ 3 งานออกแบบตัวละครของ Robert Valley

ที่มา : Robert Valley, Character Lineup by Robert Valley [ออนไลน์], สืบค้น 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

http://vignette2.wikia.nocookie.net/motorcitydisneyxd/images/f/fb/Character_Lineup_by_Robert_Valley.jpg/revision/latest?cb=20121221024511.



ภาพที่ 4 Gorillaz's Character Design

ที่มา : Jamie Hewlett, GORILLAZ - Jamie Hewlett[ออนไลน์], สืบค้น 14 พฤษภาคม 2560.

เข้าถึงได้จาก <http://www.comicartfans.com/GalleryPiece.asp?Piece=794978>

&GSub=118920.



ภาพที่ 5 God of War's Fan Art

ที่มา : Max Grecke, God of War's Fan Art[ออนไลน์], สืบค้น 14 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/max.grecke/photos>.

ภาพถ่ายสถานที่จริงประกอบการออกแบบ

ห้องนอนของนางเอก

เนื่องจากต้องการให้ฉากดูเป็นสังคมไทยปัจจุบันผู้ที่ขัดสนทางการเงิน บางส่วนเลือกที่จะอยู่ห้องเช่า แต่ห้องเช่าเองก็มีหลากหลายรูปแบบตามราคาต่างกันไป ข้าพเจ้าจึงรวบรวมภาพห้องเช่าลักษณะราคาถูกมาอ้างอิงเนื่องจากตรงกับวิถีชีวิตของ นางเอกในเรื่อง



ภาพที่ 6 ภาพถ่ายห้องพักวิชญเยศ ซีรวินิจ
ที่มา : วิชญเยศ ซีรวินิจ, ภาพถ่ายห้องพักตัวเอง, 2559.



ภาพที่ 7 ภาพถ่ายห้องพักวิชญเยศ ซีรวินิจ
ที่มา : วิชญเยศ ซีรวินิจ, ภาพถ่ายห้องพักตัวเอง, 2559.



ภาพที่ 8 ภาพถ่ายหอพัก

ที่มา : ไม่ทราบชื่อ, หอพักรายวัน[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://f.ptcdn.info/462/044/000/oahs5k4bwhfkE9LDa2C-o.jpg>.



ภาพที่ 9 ภาพถ่ายหอพักศรียา อัสวเมธา

ที่มา : ศรียา อัสวเมธา, ภาพถ่ายห้องพักตัวเอง, 2559.

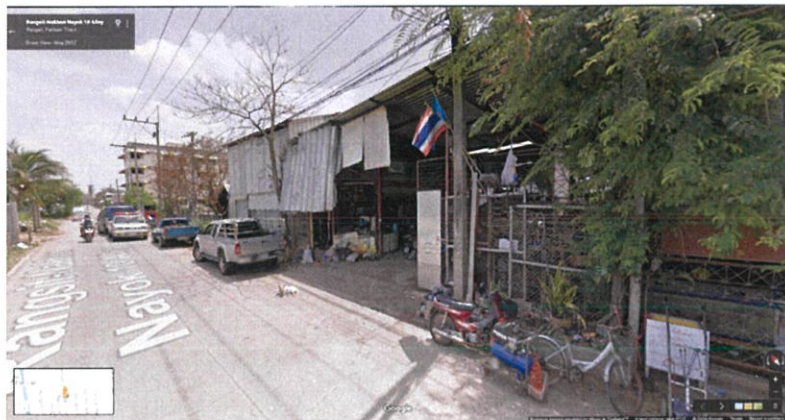


ภาพที่ 10 ภาพถ่ายหอพักศรียา อัสวเมธา

ที่มา : ศรียา อัสวเมธา, ภาพถ่ายห้องพักตัวเอง, 2559.

โรงเก็บขยะ

วัฒนธรรมการเก็บของเก่าในไทยนั้นมีรูปแบบที่แตกต่างจากที่อื่นมาก เนื่องจากพฤติกรรมคนในสังคมที่ไม่ได้มีการคัดแยกขยะให้เป็นนิสัย จึงทำให้เกิดร้านขายของเก่าเหล่านี้ขึ้นมาเพื่อเป็นศูนย์กลางคัดกรองหารายได้จากความมั่งง่ายของคนในสังคมและสะดวกแก่ผู้ประกอบการ ข้าพเจ้ารวบรวมภาพถ่ายหลักๆจากร้านขายของเก่าใกล้ๆบ้านข้าพเจ้าเนื่องจากมีประสบการณ์ช่วงมัธยมมาขายของกับที่นี่บ่อย และภาพถ่ายจากที่อื่นเพื่อประกอบข้อมูลเพิ่มเติม



ภาพที่ 11 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 12 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 13 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 14 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 15 ภายในร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 16 ภายในร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 17 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 18 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 19 ร้านขายของเก่าย่านรังสิต

ที่มา : Google Map, ซอยรังสิต-นครนายก 10[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

<https://www.google.co.th/maps/@13.9812121,100.6249629,3a,75y,181.75h,79.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZGlsFprJM69V-yNkU6fDJA!2e0!7i13312!8i6656!6m1!1e1>.



ภาพที่ 20 ภาพร้านขายของเก่า

ที่มา : ไม่ทราบชื่อ, ร้านขายของเก่า[ออนไลน์], 15 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก

http://122.155.92.12/centerapp/Common/GetFile.aspx?FileUrl=~\Uploads/Image/2557/04/03/PNSOC570403002000501_03042014_123932.jpg.

หลังจากที่รวบรวมข้อมูลเบื้องต้นครบหมดแล้ว ลำดับถัดไปคือการนำข้อมูลเหล่านี้มาประยุกต์เป็นไอเดียการออกแบบสิ่งต่างๆในเรื่อง

บทที่ 3

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

บทภาพยนตร์

ประเด็นเรื่อง

ยอมรับข้อเสียแล้วมองหาข้อดีในนั้น

โครงเรื่องย่อ

หญิงคนหนึ่งที่มีแขนประหลาดขยับได้ตามตามใจตนเอง ทำให้ชีวิตเธอนั้นลำบาก วันหนึ่งเธอได้ลองตัดสินใจสมัครงานที่ร้านขายของเก่าดู

Scene 1 ห้องนอน/ภายใน/เช้ามีด

นางเอกกำลังสละวณกับการดำเนินชีวิตประจำวันโดยมีแขนคอยก่อกวนก่อนจะออกจากหอพักไปเตรียมตัวคัดเลือกเข้าทำงาน

Scene 2 โรงขายของเก่า/ภายนอก/กลางวัน

เมื่อมาถึงโรงขายของเก่าพร้อมกับผู้สมัครงานที่เหลือ อาแปะเจ้าของโรงขายก็ได้ทำการสั่งให้ทุกคนแยกย้ายเก็บของให้ได้ตามจำนวนที่เขาต้องการเพื่อทดสอบว่าใครจะได้ตำแหน่งงานไป ทว่ามือประหลาดของนางเอกก็ชอบทำเสียเรื่องทำให้การหาของเป็นไปได้ไม่ราบรื่น

Scene 3 โรงขายของเก่า/ภายนอก/กลางวัน

เวลาผ่านไปกองขวดของนางเอกไม่ค่อยเพิ่มขึ้นเสียเท่าไรทำให้เธอกดดันจนสติแตก มือประหลาดคุ่มคลังจัดการหาขวดให้มหาศาลจนเธอชนะการแข่งขัน เธอมองมือประหลาดนั้นอย่างภาคภูมิใจ

ไอเดียการออกแบบ

จากข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาและผ่านการวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับภาพยนตร์แล้ว ออกมาได้ ไอเดียตามนี้

ตัวละคร

นางเอก : เป็นผู้หญิงธรรมดา ฐานะปานกลาง พยายามทำตัวให้ดูธรรมดาเพื่อปิดความผิดปกติของตัวเอง มีแขนขาหน้าตาประหลาด บางครั้งขยับตัวเองโดยไม่ตั้งใจ แขนนี้เป็นสัญลักษณ์แทนความบกพร่องในชีวิตของเธอ เนื่องจากแขนถูกออกแบบให้มีชีวิตจึงพยายามดิ้นรนประกอบให้ออกมาดูเกินจริงโดยดูจากภาพถ่ายโครงกระดูก โรคต่างๆออกมาเป็นลักษณะดังนี้ มีขนที่ดกกว่าปกติ เล็บที่ยาวแหลม และสีผิวที่มีลักษณะต่างจากผิวของนางเอก

อาแปะ : เจ้าของโรงขายของเก่า เป็นคนขี้แยบ จุกจิก จริงจัง

ตัวประกอบอ้วน: ตัวใหญ่อึดอาด ดูทึ่มๆ เพื่อให้ดูมีพลังกำลังเยอะเป็นความท้าทายแก่นางเอกว่าเธอจะแข่งขันอย่างไร

ตัวประกอบผอม: มีความมั่นใจ มีเล่ห์เหลี่ยม เพื่อให้เป็นตัวละครที่เน้นไหวพริบสร้างอุปสรรคให้แก่การเอาชนะ

ฉาก

ห้องนอน : ตัวละครเป็นคนธรรมดาไม่ได้ร่ำรวย แคมกำลังตกงาน มีแขนที่วุ่นวายคุมไม่ได้ ห้องจึงรกยุ่งเหยิง มีหนังสือหางาน และขยะเยอะเพราะเก็บตัวเนื่องจากต้องคอยปิดบังเรื่องแขน

ร้านขายของเก่า : สถานที่ที่รวมของที่ไม่ต้องการแล้วแต่ยังใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งใช้เชื่อมโยงถึงประเด็นเรื่องและแขนประหลาดของนางเอก เนื่องจากอาแปะเป็นคนขี้แยบจุกจิก แต่ร้านขายของเก่านั้นมีแต่ความยุ่งเหยิง การออกแบบจึงต้องทำให้ดูรกแบบมีระเบียบสอดคล้องกับนิสัยของเจ้าของ มีกองขวดมหาศาลที่ยังไม่ถูกคัดแยกกับส่วนที่ถูกคัดแยกตั้งโชว์เป็นกองอย่างมีระเบียบ

สี

ห้องนอน : สีฟ้าให้ความสงบนิ่ง, เรียบร้อย, ขัดแย้งกับแขนที่วุ่นวายให้ดูมีสีสัน เน้นบรรยากาศที่หม่นหลอนลึกลับกับผนังปีศาจหนังสือเพื่อเปิดตัวแขนประหลาดของนางเอกและสื่อถึงความหม่นหมองในชีวิตอัปจนของนางเอก

โรงขายของเก่า : สีโทนร้อนเป็นหลักเนื่องจากให้ความรู้สึก “อบอุ่น” เพราะเป็นสถานที่ที่กำลังจะทำให้เธอได้งาน เน้นบรรยากาศอบอุ่นและสดใสขึ้นเพื่อให้เหมาะกับโทนเรื่องที่เป็นแง่บวก

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนการทำงาน Pre-Production

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์มาเป็นไอเดียสำหรับการออกแบบแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการลงมือออกแบบ

ออกแบบตัวละคร

ในช่วงแรกของการออกแบบเนื่องจากข้าพเจ้าพัฒนาบทไปพร้อมกับการหาทิศทางงานให้ตนเองจึงทำให้ช่วงแรกมีตัวละครอื่นที่ไม่ได้ใช้ปะปนมาด้วย หรือภาพลักษณ์บางอย่างของตัวละครเองก็เปลี่ยนไปตามบท แต่เมื่อบทนิ่งและเลือกแนวทางตัวละครได้ ข้าพเจ้าก็นำมาเขียนภาพ Turn Around สำหรับใช้ในการอ้างอิงในขั้นตอนการผลิตต่อไป นอกจากนี้ก็มีการเลือกสีโดยดูจากสภาพแวดล้อมที่ได้ออกแบบไว้



ภาพที่ 21 Early Concept Sketch

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Early Concept Sketch, 2559.



ภาพที่ 22 Style Exploration for the Lady

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Style Exploration for the Lady, 2559.



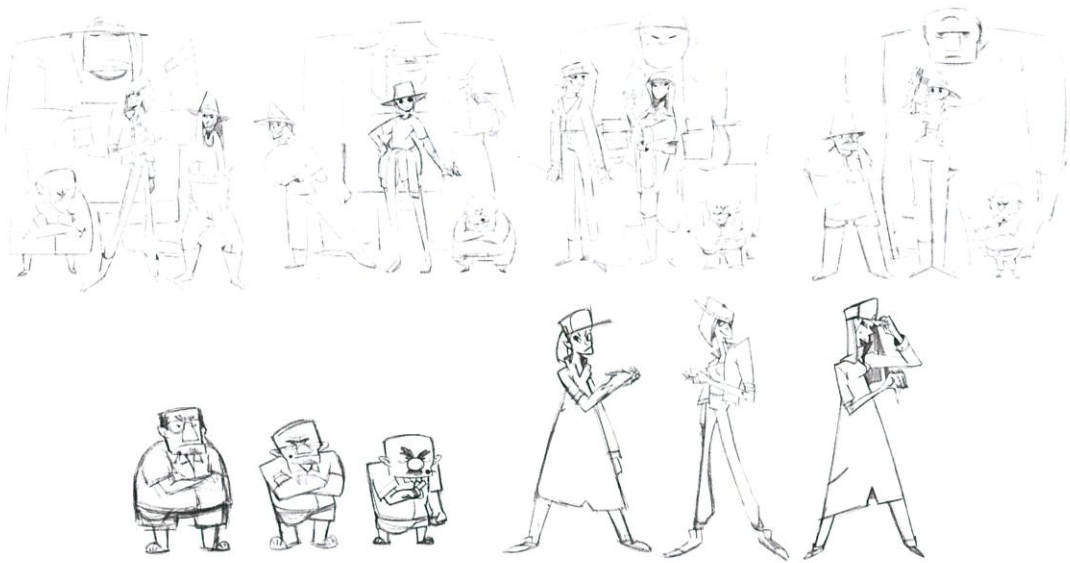
ภาพที่ 23 Style Exploration for the Squad

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Style Exploration for the Squad, 2559.



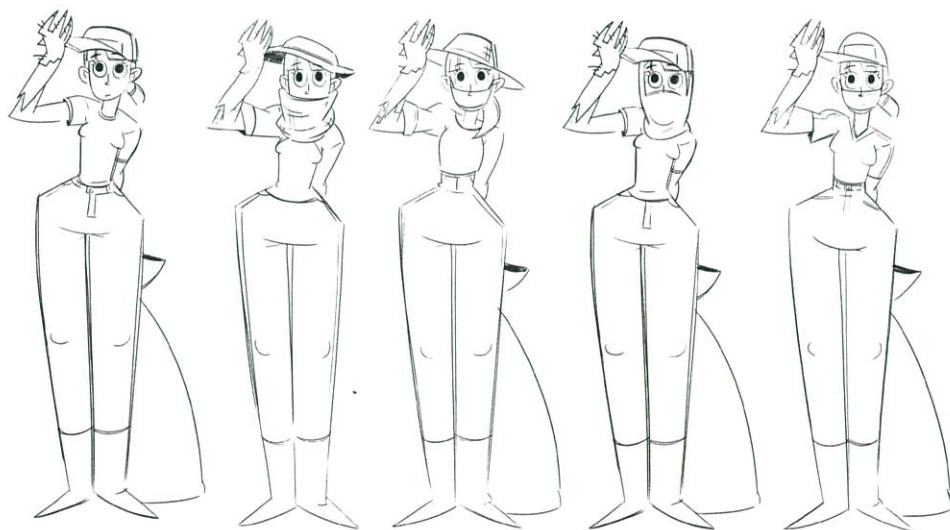
ภาพที่ 24 Squad's Design Exploration

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Style's Design Exploration, 2559.



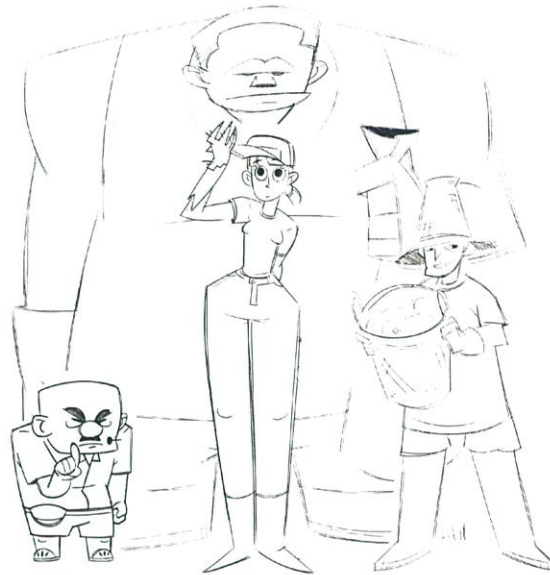
ภาพที่ 25 Character Design's Exploration

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Character Design's Exploration, 2559.



ภาพที่ 26 Character Design's Exploration

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Character Design's Exploration, 2559.



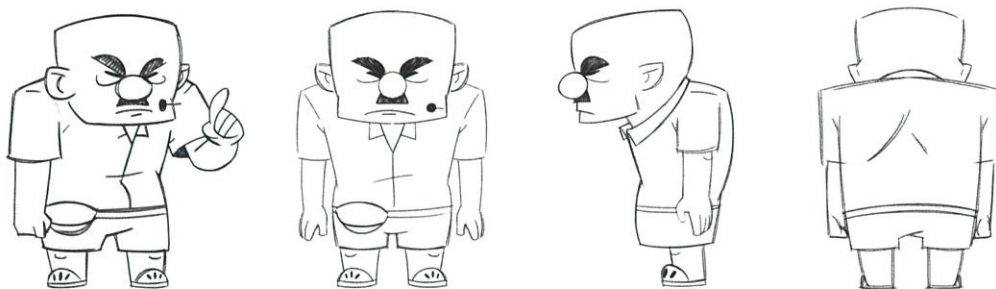
ภาพที่ 27 Characters' Photoset

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Characters' Photoset, Digital Pen Tablet, 2559.

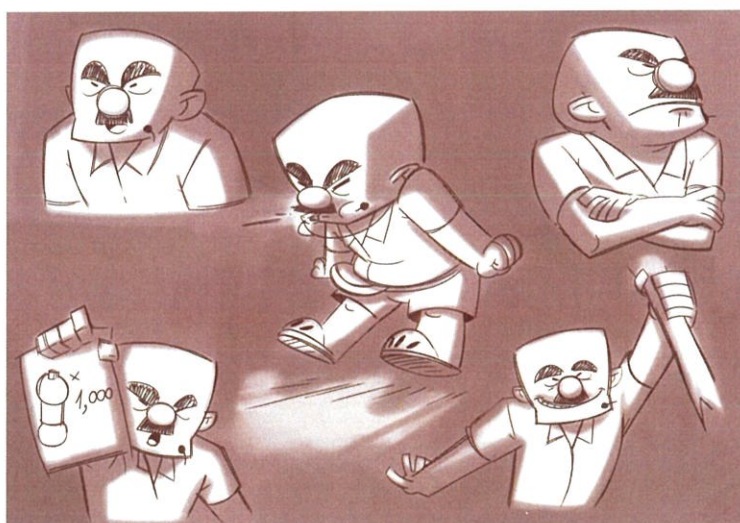


ภาพที่ 28 Characters' Color Exploration

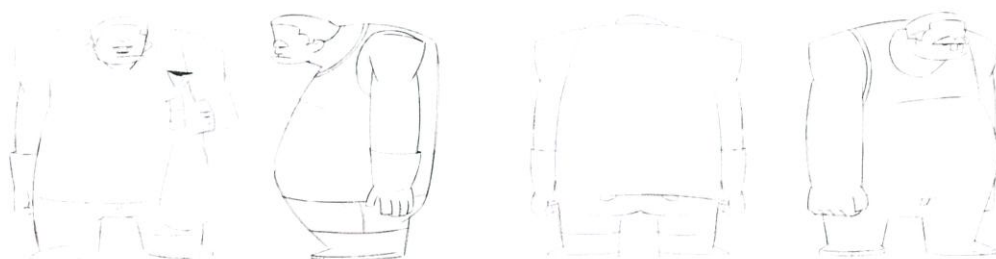
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Characters' Color Exploration, 2559.



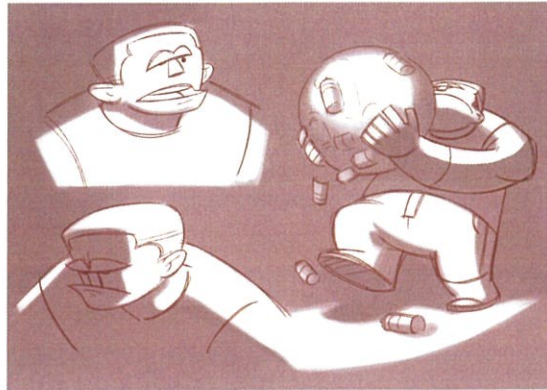
ภาพที่ 29 ภาพหมุนรอบตัวของตัวละครอาแปะ
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Arpae's Turn Around, 2559.



ภาพที่ 30 รวมสีหน้าตัวละครอาแปะ
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Arpae's Expression, 2559.



ภาพที่ 31 ภาพหมุนรอบตัวของตัวประกอบอ้วน
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Big Guy's Turn Around, 2559.



ภาพที่ 32 รวมสีหน้าตัวประกอบอ้วน

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Big Guy's Expression, 2559.



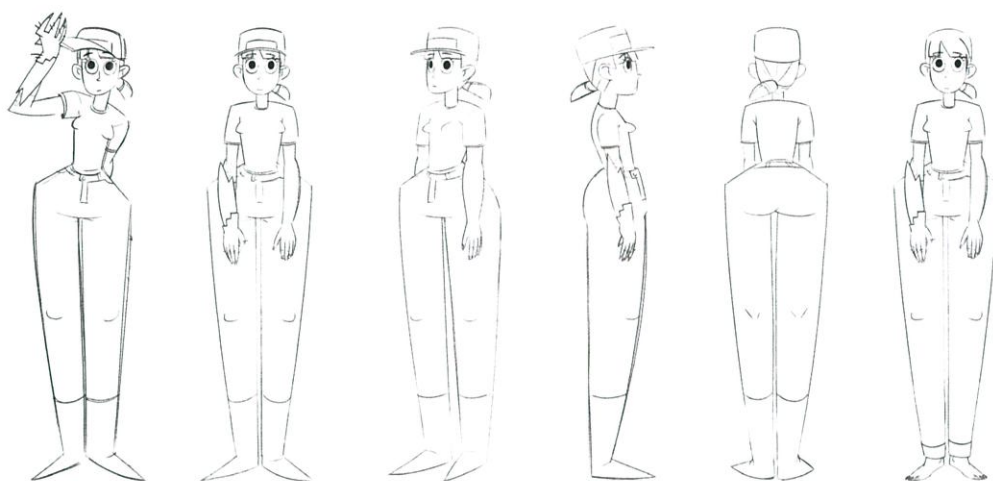
ภาพที่ 33 ภาพหมุนรอบตัวของตัวประกอบผอม

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Pointy's Turn Around, 2559.



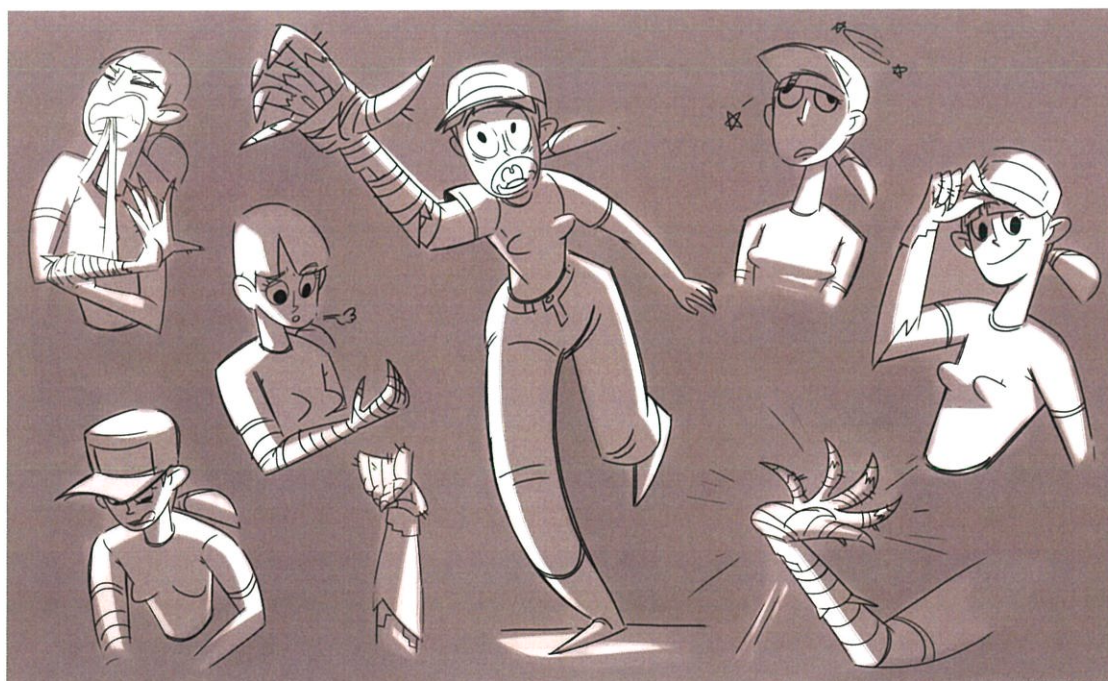
ภาพที่ 34 รวมสีหน้าตัวประกอบผอม

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Pointy's Expression, 2559.



ภาพที่ 35 ภาพหมุนรอบตัวของนางเอก

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, The Lady's Turn Around, 2559.

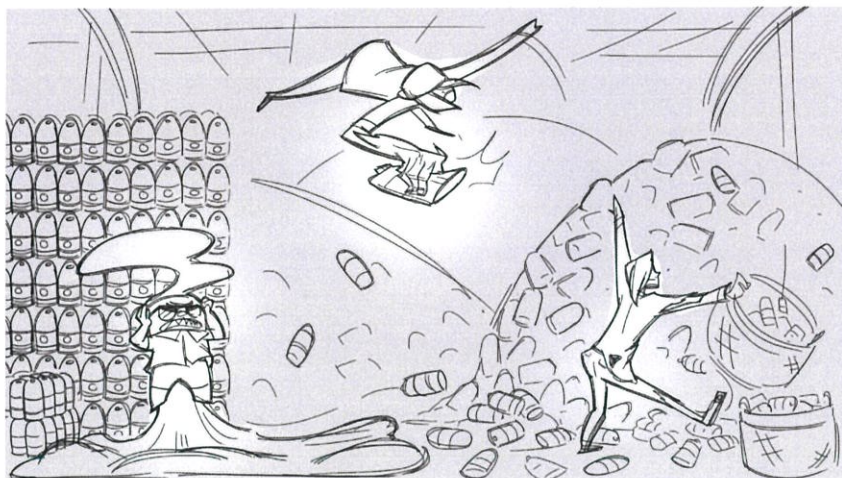


ภาพที่ 36 รวมสีหน้าตัวละครนางเอก

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, The Lady's Expressions, 2559.

ออกแบบ Key Visual

ร่างภาพคอนเซ็ปต์หลักของงานเพื่อให้เห็นภาพรวมชัดเจนมากขึ้น โดยพยายามให้เห็นบรรยากาศของตัวละครกับฉากว่าจะไปคู่กันในทิศทางใด โดยข้าพเจ้าเลือกชิ้นทำงานในโรงขยะมาเป็นหลักเพื่อที่จะเล่าส่วนของมือประหลาดนางเอกให้เข้าใจ



ภาพที่ 37 Early Key Visual

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Early Key Visual, 2559.

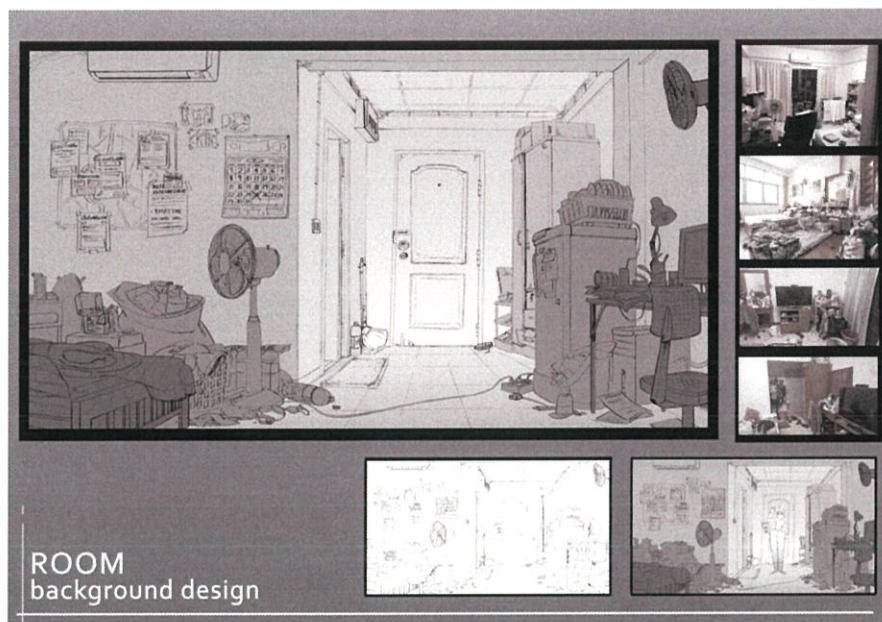


ภาพที่ 38 Final Key Visual

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Final Key Visual, 2559.

ออกแบบฉาก

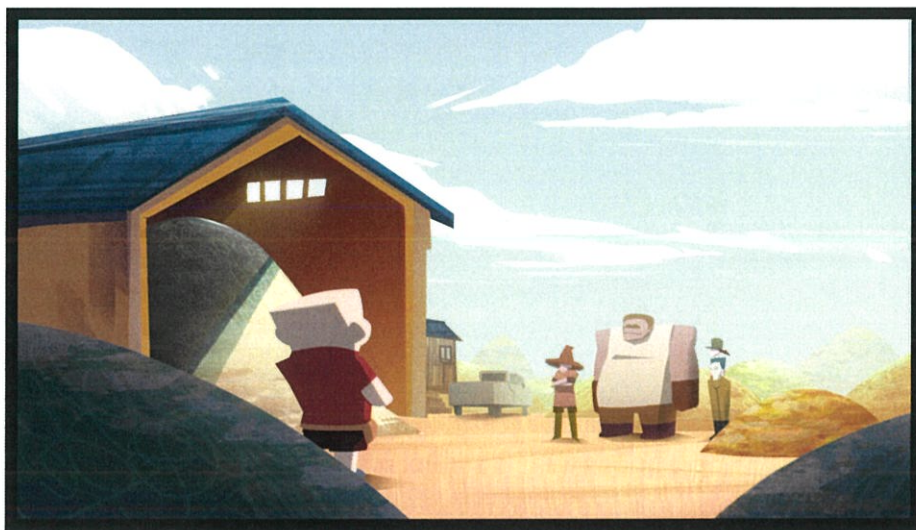
จากสีและข้อมูลที่ได้มานำเอามาลองวาดสร้างสรรค์ให้สอดคล้องตามมูม
กล้องจากสตอรี่บอร์ดที่ได้ทำไว้



ภาพที่ 39 ภาพวาดฉากของฉากห้องนอน
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, ห้องนอนนางเอก, 2559.



ภาพที่ 40 Color Script's Exploration
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, ห้องนอนนางเอก 2, 2559.



Scrap yard



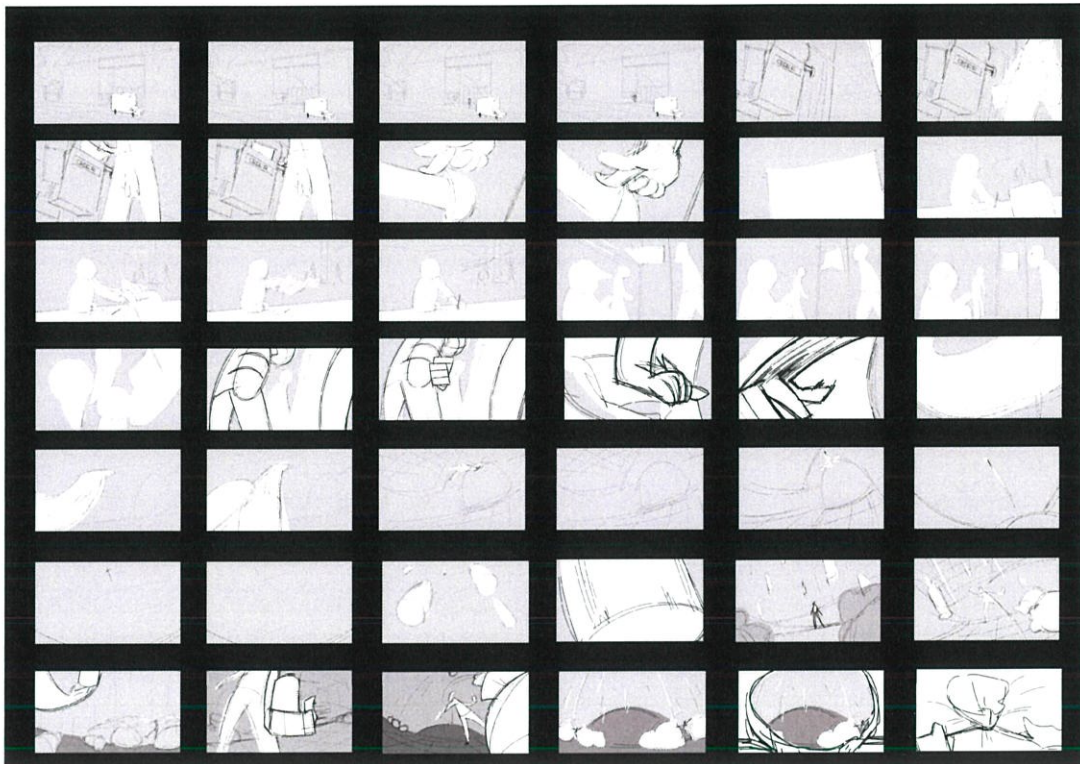
ภาพที่ 41 Color Script's Exploration
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, โรงขยะ, 2559.



ภาพที่ 42 ฉากหลังขอต 006
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Cut006_BG, 2560.

ออกแบบ Animatic

จากพลอตเรื่องที่มีก็นำมาร้อยเรียงเป็นคลิป Animatic เพื่อให้เห็นภาพรวมของงานต่อไปอย่างไร ข้าพเจ้าได้ทำมาทั้งหมด 6 เวอร์ชันเนื่องจากช่วงแรกของการทำงานบทยังไม่นิ่ง ขณะที่ขั้นตอนมีเวลาอย่างจำกัด ทำให้ต้องแก้บทไปพร้อมกับAnimatic ในเวอร์ชัน 1 2 3 นั้นไม่ค่อยมีความต่างในส่วนของการดำเนินเรื่อง เวอร์ชัน 4 นั้นต่างไปโดยชัดเจน และในส่วน 5 กับ 6 มีความใกล้เคียงกันต่างกันในตอนจบ



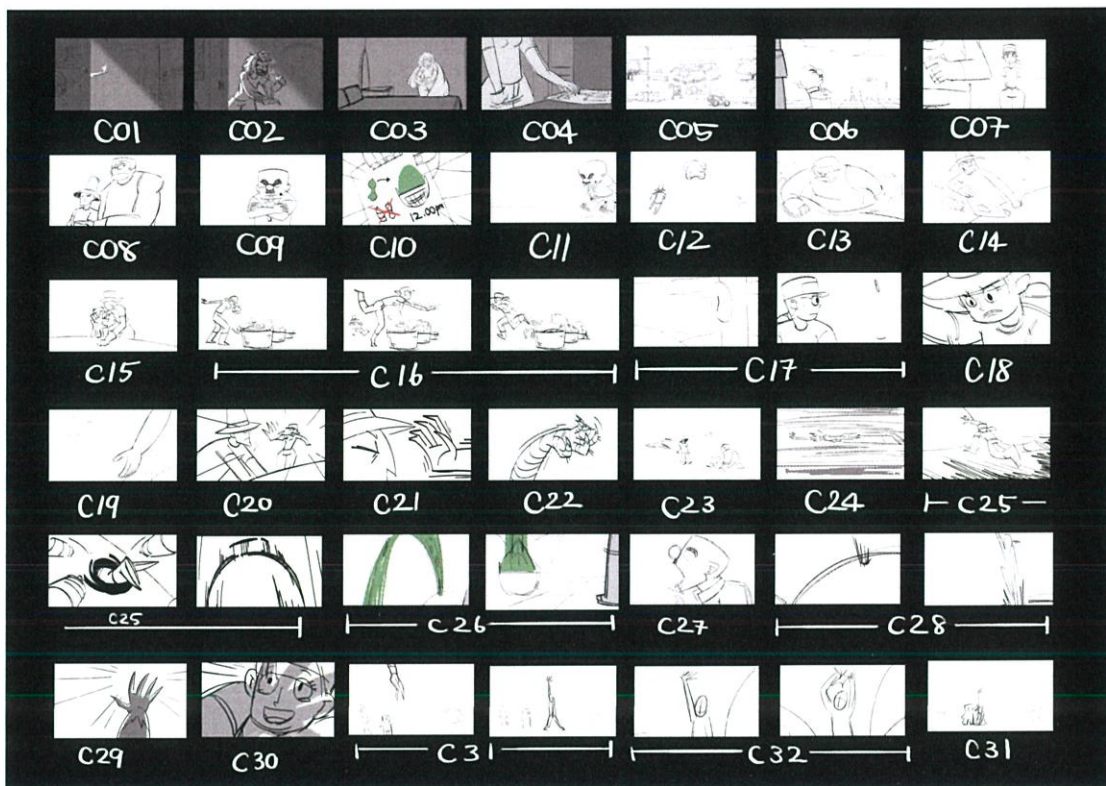
ภาพที่ 43 Animatic Version 1

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Animatic 1, 2559.



ภาพที่ 44 Animatic Version 4 ส่วนแรก

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Animatic 4/1, 2559.



ภาพที่ 47 Animatic Version 6

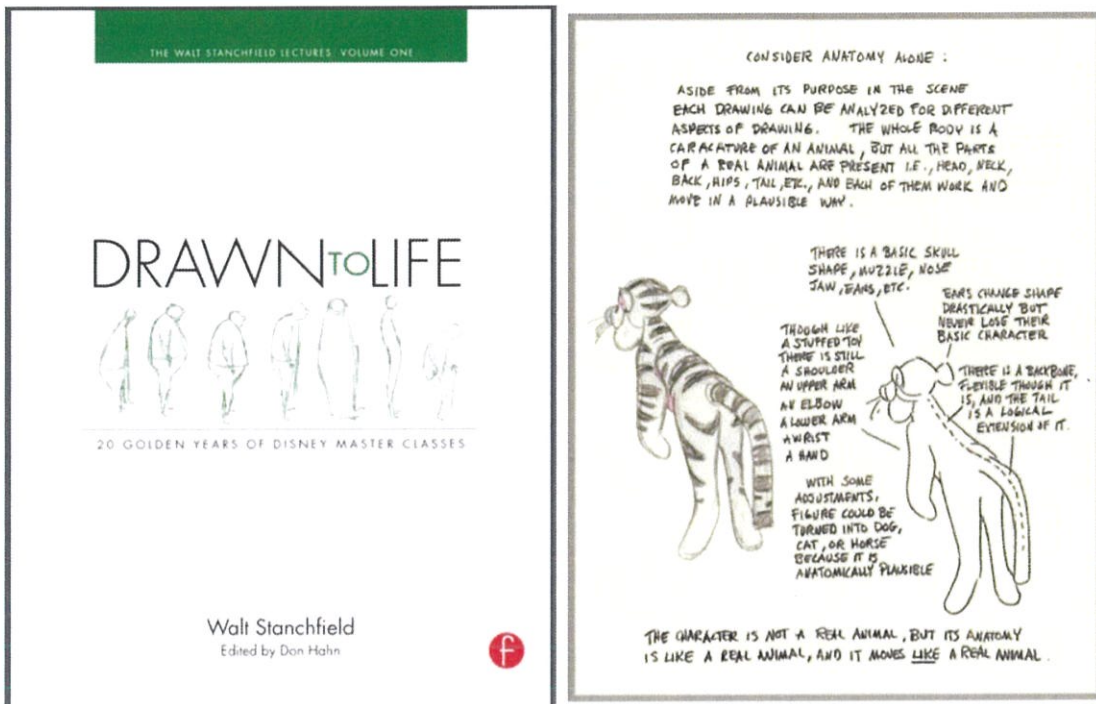
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Animatic 6, 2560.

ขั้นตอนการทำงาน Production

เมื่อการเตรียมงานพร้อมทุกอย่างแล้ว มาถึงขั้นตอนการแอนิเมทตัวละคร โดยข้าพเจ้าใช้วิธีวาดแบบ Frame by Frame ในโปรแกรม Tvpaint เนื่องจากสะดวกในการใช้งานและมีพื้นผิวแปร่งที่ต้องการรวมทั้งตัวโปรแกรมมีฟังก์ชันแอนิเมทกล้องในตัว

การสร้างงานภาพเคลื่อนไหวตัวละคร

ข้าพเจ้าได้มีการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนการแอนิเมทเนื่องจากได้การเคลื่อนไหวที่ดูมีมิติและเป็นธรรมชาติโดยค้นคว้าเพิ่มจากหนังสือ Drawn to Life โดย Walt Stanfield สิ่งเกิดการเก็บเส้นที่ยังคงความหยابและการคุมน้ำหนักเส้นให้ดูเท่ากันตลอดทั้งเรื่องจากงานภาพยนตร์เรื่อง One Hundred and One Dalmatians



ภาพที่ 48 ตัวอย่างบางส่วนจากหนังสือ Drawn to Life
ที่มา : Walt Standfield, Drawn to Life, พิมพ์ครั้งที่ 1 (Massachusetts : Focal Press, 2013), 25.



ภาพที่ 49 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่อง One Hundred and One Dalmatians
ที่มา : Walt Disney Productions, One Hundred and One Dalmatians [DVD], United States, Buena Vista Pictures Distribution, 1961.



ภาพที่ 50 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Tvpaint
ที่มา : ณิชฐยาพร แสงคำ, Tvpaint's Screenshot, 2559.

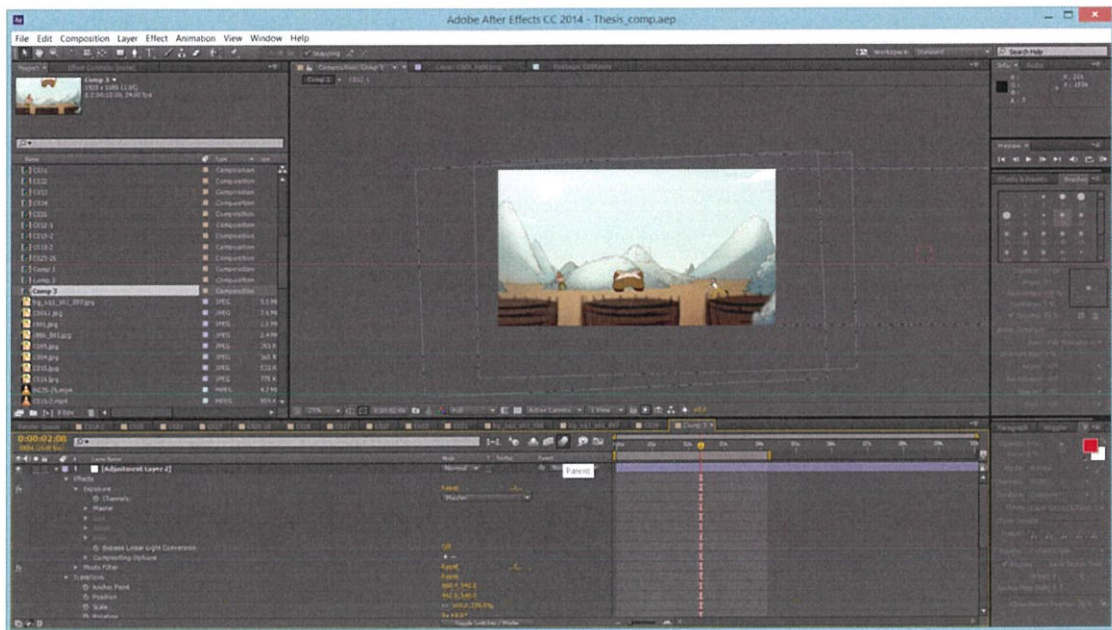


ภาพที่ 51 ตัวอย่างขั้นตอนการแอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop
ที่มา : ณิชฐยาพร แสงคำ, ภาพสกรีนชอตจาก Adobe Photoshop, 2559.

ขั้นตอนการทำงาน Post-Production

การรวบรวมภาพ

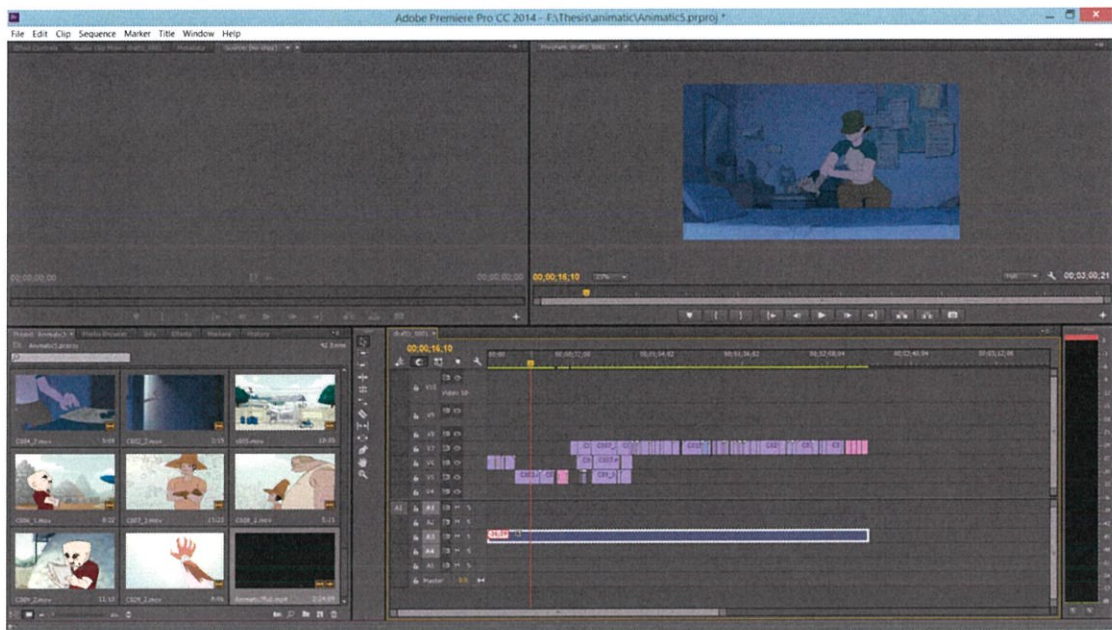
ข้าพเจ้าได้ทำการคอมโพสิตเอฟเฟคและปรับแสงเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ภาพที่สวยงามขึ้น หรือใช้ในการรวมภาพแอนิเมทที่ยังไม่มีพื้นหลังเข้ากับฉากในโปรแกรม Adobe After effects



ภาพที่ 52 ตัวอย่างขั้นตอนการคอมโพสิตในโปรแกรม Adobe After Effects
ที่มา : ญัฐชาพร แสงคำ, ภาพสกรีนชอตจากโปรแกรม Adobe After Effects, 2559.

การตัดต่อและการออกแบบเสียง

หลังจากที่คอมโพสิตเสร็จเรียบร้อยแล้วทุกขอต ข้าพเจ้าได้นำมาตัดต่อภาพในโปรแกรม Adobe Premiere Pro นอกจากนี้ก็ผสมเสียงไปด้วยในตัวโดยอัดเสียงเอฟเฟคเองผสมกับโหลดจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ เนื่องจาก Animatic ข้าพเจ้าค่อนข้างลงตัวมาตั้งแต่แรก การตัดต่อจึงมีเพียงแค่ยืดช่วงเวลาให้นานขึ้นหรือตัดให้สั้นลงเพียงเท่านั้น



ภาพที่ 53 ตัวอย่างขั้นตอนการตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
ที่มา : ญัฐชยาพร แสงคำ, ภาพสกรีนชอตจากโปรแกรม Adobe Premiere Pro, 2559.

เมื่อตัดต่อใส่เครดิตผู้จัดทำเรียบร้อยเสร็จก็ทำการเรนเดอร์ไฟล์ให้สมบูรณ์
จะได้ผลงานแอนิเมชันสั้นออกมาหนึ่งเรื่อง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การที่ข้าพเจ้าได้ทำงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเจอคำตอบของข้อบกพร่องหลายอย่างในงานที่ข้าพเจ้าพยายามหาทางแก้มาตลอดหลายปี อีกทั้งได้ประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะต่อไปให้เป็นมืออาชีพยิ่งขึ้น

ปัญหาในกระบวนการควบคุมการผลิตแอนิเมชันภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด

การทำงานไม่เต็มที่ตามที่ตั้งใจ

อาจเนื่องจากเป็นศิลปนิพนธ์จึงทำให้ตัวข้าพเจ้ามีความคาดหวังว่างานจะออกมาดีหรือคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป แต่เนื่องจากข้าพเจ้าเกิดความกดดันจึงส่งผลต่อการผลิตงานทำให้ออกมาไม่ได้ตามที่ตั้งใจและเกิดความผิดหวังถัดมา สิ่งที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้คืองานทุกงานไม่ได้ออกมาสมบูรณ์แบบเสมอแต่เราได้เต็มที่กับทุกขั้นตอนของมันไหม เพราะสุดท้ายเมื่อผลงานออกมามันย่อมมีจุดบกพร่องเสมอแต่อย่างน้อยข้าพเจ้าก็รู้สึกภูมิใจที่เราได้ใส่ความตั้งใจของเราลงไปหมด

การจัดสรรเวลา

เนื่องจากขั้นตอนการทำงานไม่สอดคล้องกับระยะเวลาที่มีแต่แรกแล้ว การจัดการเวลาทำงานจึงเป็นเรื่องสำคัญมาก จากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าข้าพเจ้าเกิดความกดดัน มีอยู่ช่วงระยะเวลาหนึ่งที่รู้สึกไม่อยากทำงาน บ่อยครั้งต้องทนฝืนความรู้สึกในการทำ แล้วกระทบต่อทัศนคติตัวเองที่มีต่องาน สิ่งที่ได้เรียนรู้คือไม่ว่าอย่างไรความรับผิดชอบก็ต้องมาก่อนแม้ข้าพเจ้าจะรู้สึกไม่อยากทำแต่ก็ต้องมีการจัดการความรู้สึกตนเองให้สามารถกลับมาผลิตงานให้สำเร็จ อีกทั้งความไม่ชัดเจนในการตรวจนั้นส่งผลกระทบถึงการจัดสรรเวลาทำงานอีกด้วยเช่นกัน

การเลือกผู้ช่วยงาน

ในตอนแรกข้าพเจ้าคิดที่จะไม่ให้ใครช่วยงานเนื่องจากเกรงใจแต่ด้วยกำหนดส่งงานที่เร่งเข้ามา สุดท้ายตัดสินใจว่าควรให้ผู้อื่นช่วยงานทว่าบุคคลที่ข้าพเจ้าติดต่อช่วยด้านลงสีส่งงานไม่ทันตามมอบหมาย ทำให้เกิดความล่าช้าในเนื้องาน ข้าพเจ้าได้บทเรียนว่าควรคัดเลือกผู้ช่วยงานให้ดีมีฉะนั้นคนที่ต้องรับผิดชอบสิ่งที่เกิดขึ้นต่อมาก็คือตัวเราเอง

ปัญหาในกระบวนการกำกับศิลป์

ทดลองเทคนิคระหว่างที่ลงมือทำผลงาน

เป็นครั้งแรกที่ข้าพเจ้าหัดใช้โปรแกรม Tvpaint จึงต้องเสียเวลาในการหัดใช้เพิ่ม ทำให้ใช้งานโปรแกรมได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ ข้าพเจ้าเห็นว่าไม่ควรทดลองเทคนิคกับตัวงานจริง ตัวทดลองควรแยกจากตัวงานจริงเพื่อที่จะได้ควบคุมคุณภาพงานให้ออกมาสม่ำเสมอได้ทั้งเรื่อง

มองภาพรวมงาน

เนื่องจากเริ่มแรกข้าพเจ้าคิดเรื่องโดยไม่มีภาพรวมแต่แรกเพราะไม่มีแรงบันดาลใจในการทำหนังเท่าไรนัก ผลงานชิ้นนี้จึงได้รับการพัฒนามาเรื่อยๆตามระยะเวลาขั้นตอนที่ถูกกำหนดมาโดยอาจารย์ที่ปรึกษา แต่ยังไม่พิจารณาให้ทิศทางงานที่ชัดเจนแต่แรก ขั้นตอนแต่ละอันมีการหลวมและปะปน ขั้นตอนแอนิเมทเริ่มแล้วในขณะที่ข้าพเจ้ายังไม่ได้ออกแบบฉาก กลายเป็นปัญหาว่าภาพสุดท้ายของงานไม่เป็นไปตามที่ต้องการ ในครั้งถัดไปข้าพเจ้าควรกำหนดทิศทางงานของตนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนเนื้อเรื่องและส่วนกำกับศิลป์

การวางมุกตลก

อาจเนื่องด้วยว่าข้าพเจ้าติดการวาดภาพแบบงานภาพประกอบทำให้การวางองค์ประกอบภาพบนจอขึ้นดูไม่เป็นธรรมชาติในเชิง Cinematic จึงคิดว่าข้าพเจ้าควรศึกษาการวางมุกตลกสำหรับงานภาพยนตร์เพิ่มเติมและหัดทักษะการวาดควบคู่ไปด้วย

บรรณานุกรม

Dice Tsutsumi and Robert Kondo. Painting with Light and Color [Online]. Schoolism. 2014.

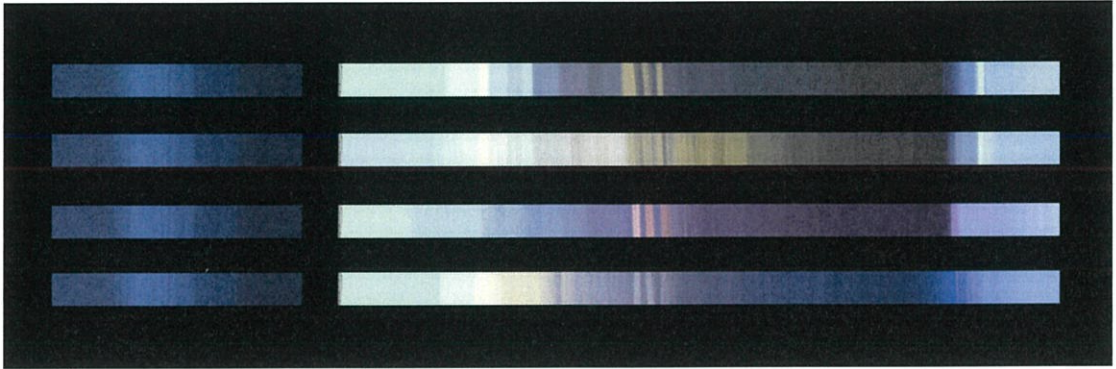
Walt Disney Productions. One Hundred and One Dalmatians [DVD]. United States. Buena Vista Pictures Distribution. 1961.

Walt Stanfield. Drawn to Life. พิมพ์ครั้งที่ 1. Massachusetts : Focal Press, 2013.

แทนไท ประเสริฐกุล. โลกจิต. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ อະบู้ค, 2558.

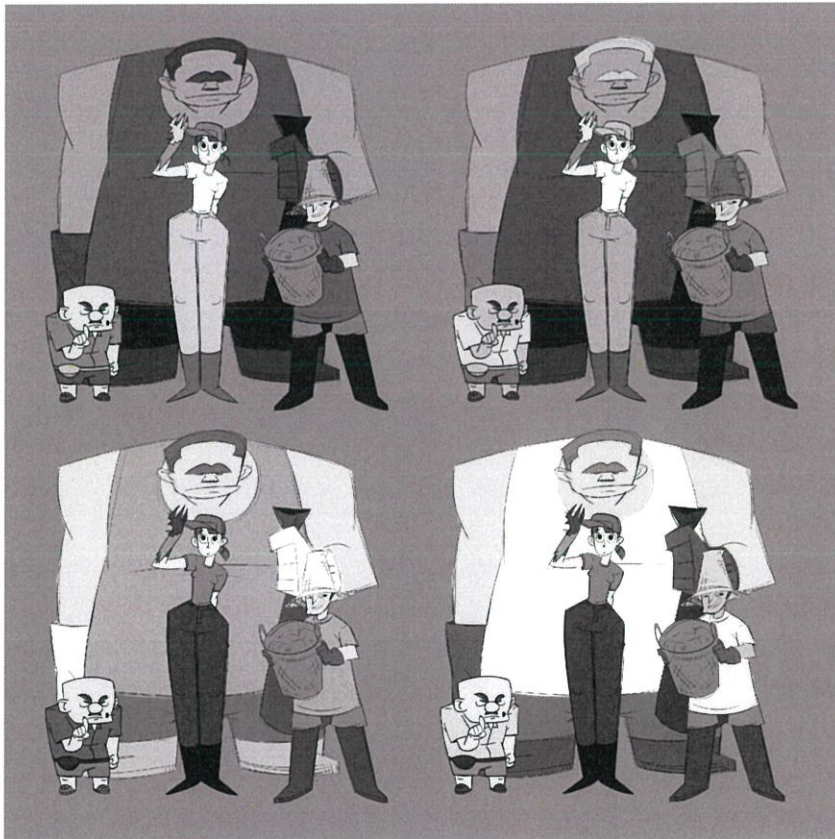
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
งานกำกับศิลป์เพิ่มเติม



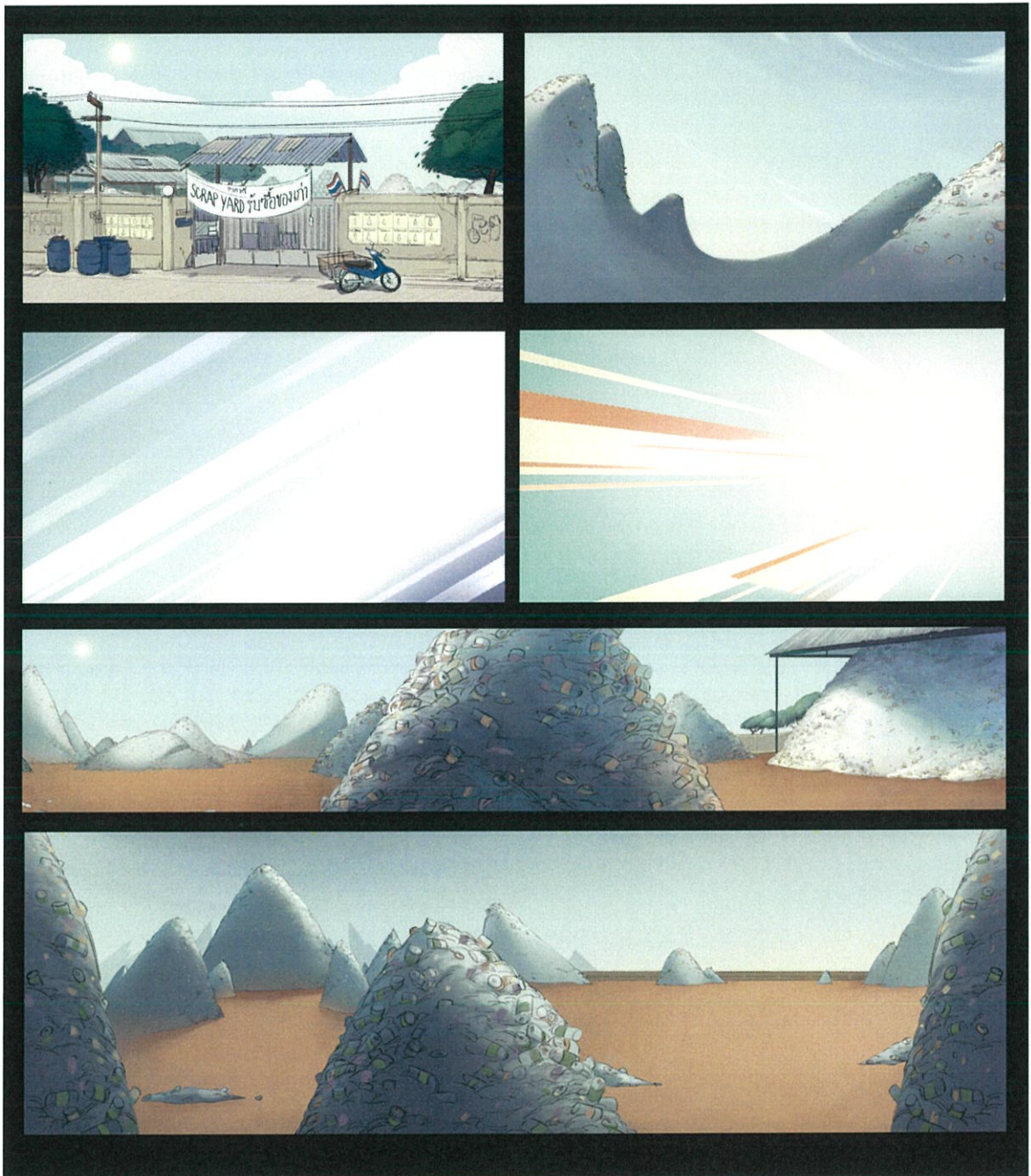
ภาพที่ 54 Color Script

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Color Script, 2560.

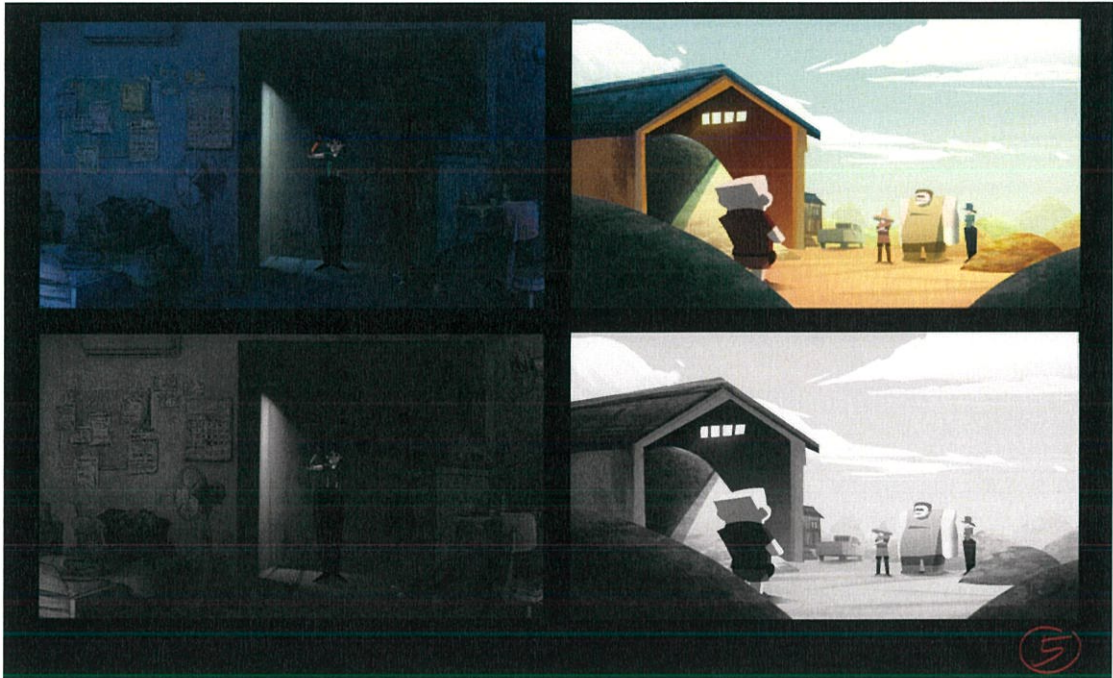


ภาพที่ 55 ค่าน้ำหนักสำหรับการเลือกสีตัวละคร

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Value's Character Set, 2560.



ภาพที่ 58 ฉากหลังจากแอนิเมชันเรื่อง “แฮนด์แค็ป”
ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Handycap BG, 2560.



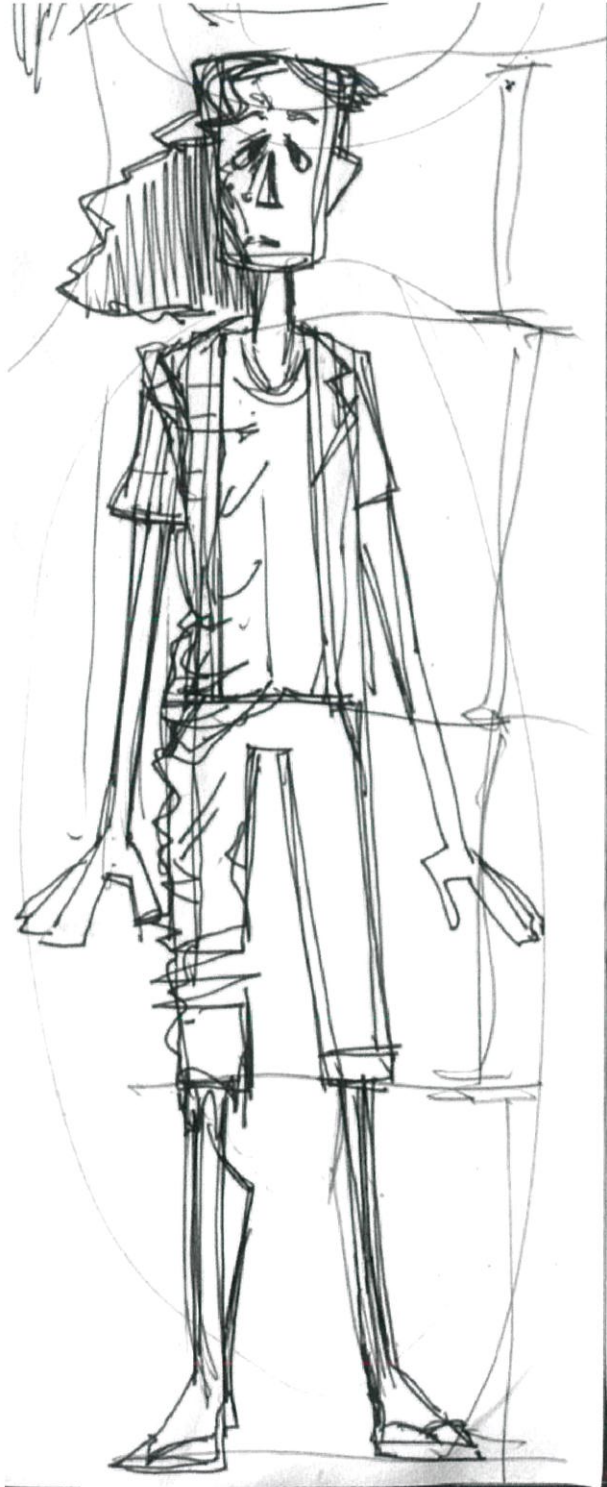
ภาพที่ 59 ทดสอบคู่สีกับฉากหลังในแบบเสื้ออื่น ๆ

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, Color Test, 2559.



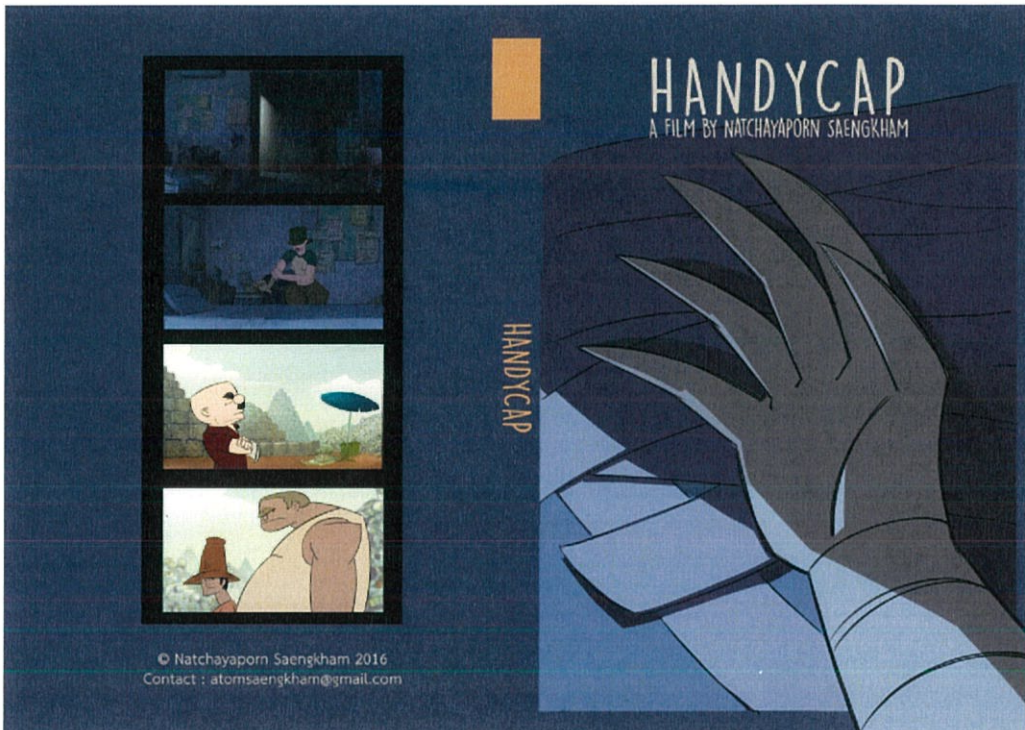
ภาพที่ 60 ตัวละครแรกเริ่มที่ไม่ได้ใช้

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, An Unused Character, 2559.



ภาพที่ 61 ตัวละครแรกเริ่มที่ไม่ได้ใช้ 2

ที่มา : อนุรักษ์พร แสงคำ, An Unused Character 2, 2559.



ภาพที่ 62 หน้าปกดีวีดี

ที่มา : ณัฐชยาพร แสงคำ, DVD's Cover, 2559.



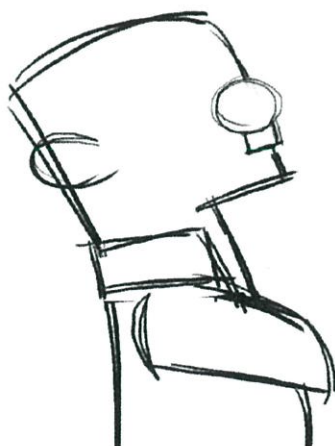
ภาพที่ 63 ภาพอ้างอิงการแสดงที่ไม่ได้ใช้

ที่มา : ณัฐชยาพร แสงคำ, An Unused Acting References, 2559.



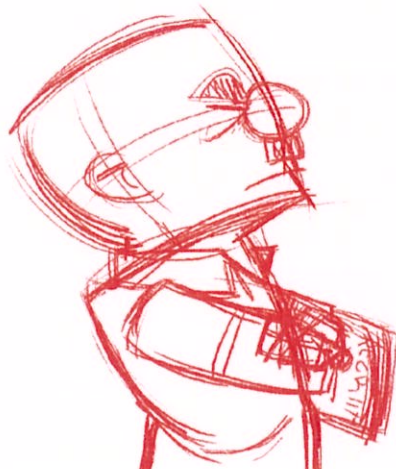
ภาพที่ 64 Animation Test

ที่มา : ณัฐชยาพร แสงคำ, Animation Test, 2559.



ภาพที่ 65 ภาพร่างแอนิเมท 1

ที่มา : ณัฐชยาพร แสงคำ, Rough Animation 1, 2559.



ภาพที่ 66 ภาพร่างแอนิเมท 2

ที่มา : ณัฐชยาพร แสงคำ, Rough Animation 2, 2559.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล ที่อยู่	ณัฐชยาพร แสงคำ 99/451 ม.เกษมทรัพย์ ต.คูคต อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี 12130 E-mail : atomsaengkham@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2550	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนไพฑูริย์ศึกษา ภาค International Program
พ.ศ. 2556	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย ภาค English Program
พ.ศ. 2560	ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผลงาน	
พ.ศ. 2558	ผลงานคลิปวิดีโอสั้น “Thais know ASEAN”
พ.ศ. 2559	ผลงานแอนิเมชันสั้น “mATE”
รางวัล	
พ.ศ. 2558	รางวัลชมเชยจากโครงการประกวดหนังสือและคลิปวิดีโอ กรมอาเซียน หัวข้อ “คนไทยได้อะไรจากประชาคมอาเซียน” จากผลงานคลิปวิดีโอสั้น “Thais know ASEAN”
พ.ศ. 2559	Silver Prize จากเวที 18 th DIGICON ASIA Thailand Awards จากผลงานแอนิเมชันสั้น “mATE”