

การกำกับแอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่อง “Dreamcatcher”

Directing 2D Computer Animation Titled “Dreamcatcher”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับแอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่อง “Dreamcatcher”

Directing 2D Computer Animation Titled “Dreamcatcher”



นางสาว พรรษชล บุญสุวรรณค์สง

Ms. PANSACHON BUNSAWANSONG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่..... 16 ก.ค 63

(อาจารย์ ตลชนก วรางค์มาตา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับแอนิเมชันสองมิติด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่อง “Dreamcatcher” Directing 2D Computer Animation Titled “Dreamcatcher”
ชื่อ	พรรัชชล บุญสุวรรณค์สง
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ. ดลชนก วรางค์มาตา

### บทคัดย่อ

แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “Dreamcatcher” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการที่ข้าพเจ้าข้าพเจ้าตั้งคำถามกับตนเองว่า เงินเป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการสานฝันให้เป็นจริงหรือไม่ จึงได้หยิบประเด็นเรื่อง รูปแบบการวางแผนการสร้างฝันให้เป็นจริง มาเล่าให้สอดคล้องกับประเด็นหลักคือ เงินมีผลต่อการสานฝัน แต่เงินนั้นก็ไม่ใช่ปัจจัยเพียงหนึ่งเดียวที่จะทำให้ฝันเป็นจริงได้ ซึ่งข้าพเจ้านำประเด็นนี้มาตีความและสร้างเรื่องราวให้เอื้อประโยชน์ต่อการผลิตงานแอนิเมชัน มานำเสนอในรูปแบบที่ข้าพเจ้ามีความสนใจ

กระบวนการผลิตของศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เริ่มตั้งแต่การคิดไอเดีย วางโครงเรื่อง ออกแบบฉากและตัวละคร วาดสตอรี่บอร์ด แอนิเมทตัวละคร และตัดต่อ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนก็จะพบปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นแตกต่างกันไป จึงทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มากขึ้น

แอนิเมชันเรื่องนี้ มีการดำเนินเรื่องเกี่ยวกับ ทอฝัน หญิงสาววัยทำงานมีความฝันว่าอยากจะไปเที่ยวญี่ปุ่นจึงพยายามทำงานเก็บเงินอย่างหนักเพื่อให้ตัวเองเก็บเงินทันทริปเที่ยวญี่ปุ่นตามแผนที่วางไว้ แต่แล้วก็มีอุปสรรคเกิดขึ้น เมื่อหญิงสาวได้เกิดอุบัติเหตุ และทำให้แผนที่วางไว้ไม่สามารถเป็นไปตามกำหนดการได้ ทอฝันรู้สึกท้อแท้หมดกำลังใจแต่ก็กลับมาคิดว่าทุกอย่างสามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ ทอฝันจึงเริ่มทำงานและเก็บเงินแบ่งเวลา ‘อย่างพอดี’ จนในที่สุดทอฝันก็สามารถเริ่มต้นเก็บเงินใหม่ และได้ไปเที่ยวญี่ปุ่นตามที่ฝันไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์เรื่องนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับการสนับสนุนและให้คำแนะนำต่าง ๆ จากผู้ที่เกี่ยวข้องเหลืออยู่เบื้องหลัง ทำให้สามารถพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง “Dreamcatcher” จนเสร็จสมบูรณ์ได้

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดลชนก วรางค์มาตา ที่คอยให้คำแนะนำให้คำปรึกษามาตั้งแต่เริ่มต้น ทั้งการพัฒนาโครงเรื่อง การออกแบบฉากและตัวละคร และขั้นตอนอื่น ๆ ตลอดมาจนเสร็จสิ้นกระบวนการผลิต

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยให้การสนับสนุนและให้กำลังใจมาตลอดการทำศิลปินพจน์เรื่องนี้

ขอขอบคุณคณะกรรมการตรวจศิลปินพจน์ ที่ให้คำติชมและคำแนะนำต่าง ๆ ในการนำเสนอแต่ละครั้งที่ผ่านมา

ขอขอบคุณเพื่อนและทุกคนรอบข้างที่ให้กำลังใจ ความช่วยเหลือ และคำแนะนำต่าง ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขในการทำศิลปินพจน์นี้ให้สมบูรณ์

พรรัชชล บุญสุวรรณค์สง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง

## บทที่

1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
	ขอบเขตของโครงการ.....	1
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	วิธีดำเนินงาน.....	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2	การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
	แรงบันดาลใจและข้อมูลในบทแอนิเมชัน.....	4
	ความใฝ่ฝัน หรือความฝัน.....	4
	แรงบันดาลใจ.....	5
	ข้อมูลอ้างอิงต่าง ๆ ในประเทศญี่ปุ่น.....	6
	เครื่องรางในประเทศญี่ปุ่น.....	6
	สถานที่ท่องเที่ยวในประเทศญี่ปุ่น.....	7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ภูเขาไฟฟูจิ.....	7
	ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ.....	8
	ปราสาทฮิเมจิ.....	9
	Concept Art และ Character Design.....	11
	ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง.....	13
	Weird.....	13
	CTIA 5G Spectrum.....	14
	ซูเปอร์มาริโอ .....	15
3	บทภาพยนตร์.....	16
	ประเด็นของเรื่อง (Theme).....	16
	โครงเรื่องย่อ (Plot).....	16
	โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	16
	บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ (Screenplay and Storyboard).....	17
4	ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน.....	22
	Pre-Production.....	22
	คิดไอเดียและหาแหล่งอ้างอิงเหตุการณ์.....	22
	การวาดสตอรี่บอร์ด.....	22
	การกำหนด Mood & Tone.....	23
	การออกแบบตัวละคร.....	24
	การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	26
	Animatic.....	29
	Production.....	34

บทที่	หน้า
	Post-Production.....37
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....40
	อุปสรรคในการทำงาน.....40
	ปัญหาในส่วนรายละเอียดเนื้อเรื่อง.....40
	ปัญหาในส่วนของการทำ Production.....41
	ข้อเสนอแนะ.....42
	บรรณานุกรม.....43
	ประวัติผู้วิจัย.....44



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 เครื่องรางในประเทศญี่ปุ่น.....	7
ภาพที่ 2.2 ภูเขาไฟฟูจิ.....	8
ภาพที่ 2.3 ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ.....	9
ภาพที่ 2.4 ปราสาทฮิเมจิ.....	10
ภาพที่ 2.5 Concept Art .....	11
ภาพที่ 2.6 Character Design.....	12
ภาพที่ 2.7 แอนิเมชันเรื่อง Weird.....	13
ภาพที่ 2.8 แอนิเมชัน CTIA 5G Spectrum.....	14
ภาพที่ 2.9 9 เกม Mario.....	15
ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ด Shot1.....	17
ภาพที่ 3.2 สตอรี่บอร์ด Shot2.....	17
ภาพที่ 3.3 สตอรี่บอร์ด Shot3.....	17
ภาพที่ 3.4 สตอรี่บอร์ด Shot 4.....	17
ภาพที่ 3.5 สตอรี่บอร์ด Shot5.....	18
ภาพที่ 3.6 สตอรี่บอร์ด Shot6.....	18
ภาพที่ 3.7 สตอรี่บอร์ด Shot7.....	18
ภาพที่ 3.8 สตอรี่บอร์ด Shot8.....	18
ภาพที่ 3.9 สตอรี่บอร์ด Shot9.....	19
ภาพที่ 3.10 สตอรี่บอร์ด Shot10.....	19
ภาพที่ 3.11 สตอรี่บอร์ด Shot11.....	19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

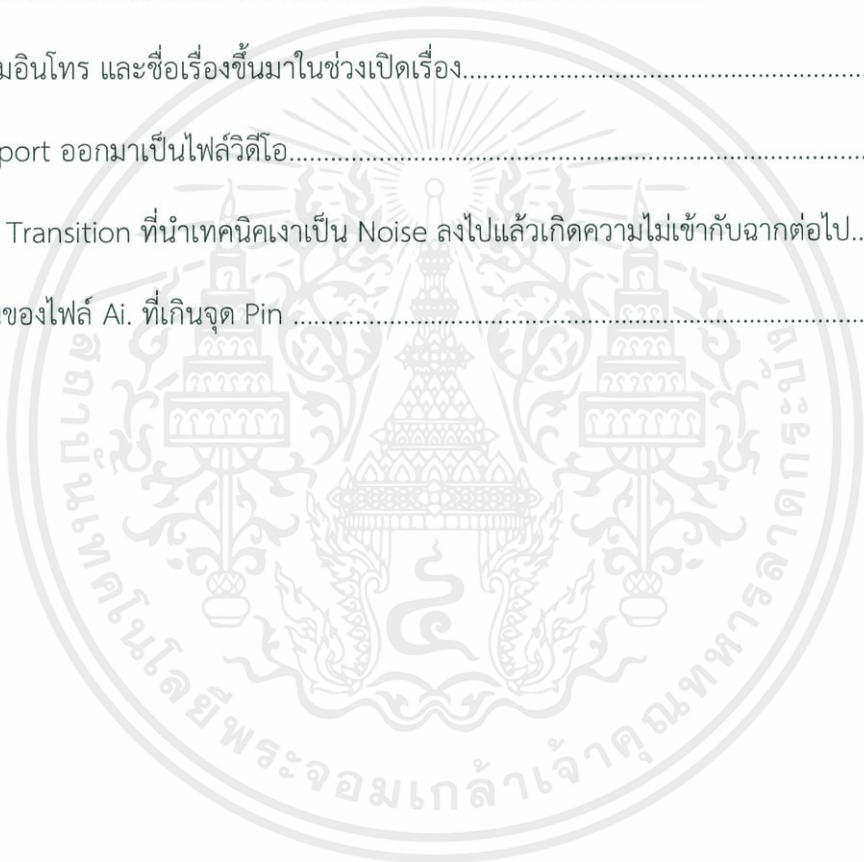
ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.12 สตอร์รี่บอร์ด Shot12.....	19
ภาพที่ 3.13 สตอร์รี่บอร์ด Shot13.....	20
ภาพที่ 3.14 สตอร์รี่บอร์ด Shot14.....	20
ภาพที่ 3.15 สตอร์รี่บอร์ด Shot15.....	20
ภาพที่ 3.16 สตอร์รี่บอร์ด Shot16.....	20
ภาพที่ 3.17 สตอร์รี่บอร์ด Shot17.....	21
ภาพที่ 3.18 สตอร์รี่บอร์ด Shot18.....	21
ภาพที่ 3.19 สตอร์รี่บอร์ด Shot19.....	21
ภาพที่ 4.1 Reference โทนสีในจินตนาการของทอฝัน.....	23
ภาพที่ 4.2 Reference โทนสีในช่วงเวลาหมองหม่นของทอฝัน.....	23
ภาพที่ 4.3 Reference ในการสร้างตัวละคร ทอฝัน.....	24
ภาพที่ 4.4 ภาพสเก็ตซ์ตัวละคร.....	24
ภาพที่ 4.5 ภาพสเก็ตซ์ตัวละครแบบลงสี.....	25
ภาพที่ 4.6 ตัวละครที่เลือกแบบลงสี.....	25
ภาพที่ 4.7 พรอบต่าง ๆ.....	26
ภาพที่ 4.8 พรอบต่าง ๆ ที่อยู่บนโต๊ะทำงานของทอฝัน.....	26
ภาพที่ 4.9 ออฟฟิศตัวละคร.....	26
ภาพที่ 4.10 ห้องนอนตัวละคร.....	27
ภาพที่ 4.11 ภูเขาไฟฟูจิ.....	27
ภาพที่ 4.12 ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ.....	27
ภาพที่ 4.13 ปราสาทฮิเมจิ.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.14 ห้องพักผู้ป่วย .....	28
ภาพที่ 4.15 เฟรมภาพ Animatic1.....	29
ภาพที่ 4.16 เฟรมภาพ Animatic2.....	29
ภาพที่ 4.17 เฟรมภาพ Animatic3.....	30
ภาพที่ 4.18 เฟรมภาพ Animatic4.....	30
ภาพที่ 4.19 เฟรมภาพ Animatic5.....	31
ภาพที่ 4.20 เฟรมภาพ Animatic6.....	31
ภาพที่ 4.21 เฟรมภาพ Animatic7.....	31
ภาพที่ 4.22 เฟรมภาพ Animatic8.....	32
ภาพที่ 4.23 เฟรมภาพ Animatic9.....	32
ภาพที่ 4.24 เฟรมภาพ Animatic10.....	32
ภาพที่ 4.25 เฟรมภาพ Animatic11.....	33
ภาพที่ 4.26 เฟรมภาพ Animatic12.....	33
ภาพที่ 4.27 เฟรมภาพ Animatic13.....	33
ภาพที่ 4.28 นำฉาก และพรอบต่าง ๆ มารวมกันเพื่อนำไป Animate.....	34
ภาพที่ 4.29 แยกเลเยอร์ส่วนต่าง ๆ เพื่อนำไป Animate.....	34
ภาพที่ 4.30 เคลื่อนไหวตัวละคร และสภาพแวดล้อม.....	35
ภาพที่ 4.31 ปรับ Anchor Point ต่อJoint.....	35
ภาพที่ 4.32 ขยับผมด้วย Puppet Tool.....	35
ภาพที่ 4.33 ใส่ Effect เพื่อให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น.....	36
ภาพที่ 4.34 นำแต่ละ Shot มาเรียงกัน.....	36
ภาพที่ 4.35 ใส่แสงเพิ่มเติมเพื่อบอกช่วงเวลา และทำให้มีการโฟกัสที่ชัดเจนขึ้น.....	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.36 นำเสียงพากษ์ที่อัดมาลด Nosit1.....	37
ภาพที่ 4.37 นำเสียงพากษ์ที่อัดมาลด Nosit2.....	37
ภาพที่ 4.38 หาเสียงต่าง ๆ มาใส่ให้ตรงจังหวะตามภาพ.....	38
ภาพที่ 4.39 ปรับ Balance เสียงให้มีความเท่ากัน และเพิ่มหนัก-เบาตามอารมณ์ของเนื้อเรื่อง.....	38
ภาพที่ 4.40 ใส่เอนด์เครดิตในตอนท้ายของเรื่อง1.....	38
ภาพที่ 4.41 ใส่เอนด์เครดิตในตอนท้ายของเรื่อง2.....	39
ภาพที่ 4.42 เพิ่มอินโทร และชื่อเรื่องขึ้นมาในช่วงเปิดเรื่อง.....	39
ภาพที่ 4.43 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ.....	39
ภาพที่ 5.1 การ Transition ที่นำเทคนิคเงาเป็น Noise ลงไปแล้วเกิดความไม่เข้ากับฉากต่อไป.....	41
ภาพที่ 5.2 ส่วนของไฟล์ Ai. ที่เกินจุด Pin .....	42



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้เกิดจากความสนใจส่วนตัว เกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างและการกำกับศิลป์ ในรูปแบบงานแอนิเมชัน เนื่องจากข้าพเจ้าตั้งคำถามกับตนเองว่า เงินเป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการสานฝันให้เป็นจริงหรือไม่ จึงได้หยิบประเด็นเรื่อง รูปแบบการวางแผนการสร้างฝันให้เป็นจริง มาเล่าให้สอดคล้องกับประเด็นหลักคือ เงินมีผลต่อการสานฝัน แต่เงินนั้นก็ไม่ใช่ปัจจัยเพียงหนึ่งเดียวที่จะทำให้ฝันเป็นจริงได้ ซึ่งข้าพเจ้านำประเด็นนี้มาตีความและสร้างเรื่องราวให้เอื้อประโยชน์ต่อการผลิตงานแอนิเมชัน มานำเสนอในรูปแบบที่ข้าพเจ้ามีความสนใจ

แอนิเมชันเรื่องนี้ มีการดำเนินเรื่องเกี่ยวกับ ทอฝัน หญิงสาววัยทำงาน อายุ 24 ปี ที่มีความฝันว่าอยากจะไปเที่ยวญี่ปุ่นจึงพยายามทำงานเก็บเงินอย่างหนักทั้งที่บริษัทและที่บ้านอย่างไม่หยุดหย่อนเพื่อให้ตัวเองเก็บเงินทันทริปเที่ยวญี่ปุ่นตามแผนที่วางไว้ แต่แล้วก็มีอุปสรรคเกิดขึ้น เมื่อหญิงสาวได้เกิดอุบัติเหตุและทำให้แผนที่วางไว้ไม่สามารถเป็นไปตามกำหนดการได้ ทอฝันรู้สึกท้อแท้หมดกำลังใจแต่ก็กลับมาคิดได้ว่าทุกอย่างสามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ ทอฝันจึงเริ่มทำงานและเก็บเงินแบ่งเวลา “อย่างพอดี” จนในที่สุดทอฝันก็สามารถเริ่มต้นเก็บเงินใหม่และได้ไปเที่ยวญี่ปุ่นตามที่ฝันไว้

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้างความบันเทิงในรูปแบบงานแอนิเมชัน ตรามา่า แฟนตาซี
2. เพื่อให้กำลังใจผู้ชมในเชิงมุมมองแง่คิดการทำตามความฝันของตัวเอง
3. เพื่อศึกษาและฝึกฝนการสร้างงานด้วยเทคนิค Motion Graphic ในรูปแบบแอนิเมชันเชิงภาพยนตร์

#### ขอบเขตของโครงการ

แอนิเมชัน แนว ตรามา่า แฟนตาซี ความยาวไม่เกิน 3 นาที จัดทำและลำดับภาพด้วยระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ลักษณะของโครงการ

แอนิเมชันเรื่องแนว ดราม่า แฟนตาซี ลักษณะในเชิงการดำเนินชีวิตของหญิงสาว ที่มีความใฝ่ฝัน เน้นด้านการออกแบบการเล่าเรื่องโดยใช้การ Transition เปลี่ยนฉากหรือตัวละครต่างๆ ในแต่ละฉาก โทนสีของภาพ และการออกแบบตัวละคร

## วิธีดำเนินงาน

### 1.Pre-Production

- 1.1 ค้นคว้า หาประเด็นเรื่องที่สนใจ
- 1.2 รวบรวมข้อมูลที่อ้างอิงไว้มาต่อยอดในการเขียนบทและกำหนดแนวทางโครงเรื่อง
- 1.3 ค้นหาตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจของ Mood and Tone, Concept Art, Special Effects, Transition และออกแบบงานทั้งหมดให้เข้ากับบทภาพยนตร์
- 1.4 ออกแบบตัวละครและพรอบต่างๆ ให้เข้ากับโทนในเรื่อง
- 1.5 เขียน Storyboard และออกแบบการ Transition ฉากและจุดต่างๆ

### 2. Production

- 2.1 วาด Animatic
- 2.2 เริ่ม Animate และเพิ่มรายละเอียดต่างๆ

### 3. Post-Production

- 3.1 ลำดับภาพ
- 3.2 ใส่เสียง Effects ต่างๆ
- 3.3 หาซาวน์ประกอบ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบแอนิเมชัน ดราม่า แฟนตาซี
2. ผู้ชมได้รับแง่คิดเกี่ยวกับการวางแผนการดำเนินชีวิตตามความฝัน และสามารถนำไปประยุกต์ให้เข้ากับแนวทางการใช้ชีวิตของตนเองได้
3. การออกแบบสร้างความจดจำ และเกิดความประทับใจในตัวตน
4. ได้ศึกษาและฝึกฝนการทำงาน Motion Graphic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

#### การค้นคว้าข้อมูล

ในกระบวนการผลิตแอนิเมชัน ต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเพื่อที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลเป็นแนวทางการผลิตแอนิเมชัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะใช้กำหนดแนวทางก่อนขั้นตอนการผลิตโดยข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะผลิตแอนิเมชันในเชิงการให้กำลังใจที่มีเนื้อหาว่าด้วยเรื่อง ความใฝ่ฝันที่สามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ

ข้าพเจ้าศึกษาเนื้อหา ข้อมูล และรูปแบบขององค์ประกอบภาพจากงาน Motion Graphic และแอนิเมชัน 2D เพื่อใช้ในการอ้างอิงด้านการเล่าเรื่องและเป็นแรงจูงใจในการสร้างผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าสนใจด้าน Motion Graphic จึงได้ศึกษางาน Concept Art และ Character Design ในเชิง Graphic รวมถึงอ้างอิงข้อมูลความคิดของคนในยุคปัจจุบัน และสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้กล่าวถึงในงานแอนิเมชันของข้าพเจ้า โดยได้ยกเอาหัวข้อที่จะศึกษาที่น่าสนใจไว้ดังนี้

1. แร้งบันดาลใจและข้อมูลในบทแอนิเมชัน
2. ข้อมูลอ้างอิงต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่น
3. Concept Art และ Character Design
4. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง

## 1. แรงบันดาลใจและข้อมูลในบทแอนิเมชัน

ความใฝ่ฝัน หรือความฝัน เป็นสิ่งที่มีอยู่ในใจของทุกคน ไม่ว่าจะคนๆ นั้นจะเป็นเด็ก เป็นผู้ใหญ่ ผู้หญิง ผู้ชาย มีฐานะรวยหรือจนก็ตาม ทุกคนต่างมีความฝันความปรารถนาสูงส่งสักๆ อยู่ในใจ ความฝันเป็นสิ่งที่ทำให้การมีชีวิตอยู่มีเป้าหมาย ชีวิตดูมีคุณค่า เป็นแรงผลักดันให้ทำสิ่งต่างๆ ในแต่ละวัน ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อทำความฝันนั้นให้เป็นจริง จากผลการสำรวจความฝันจากผู้คนในโลกออนไลน์ ตามกระทู้ต่างๆ ที่ได้พูดคุยถามถึงความฝันที่แต่ละคนมี หลักๆ แล้วคนเรามากจะมีความฝันอันสูงส่งในชีวิตคล้ายๆ กันก็คือ

### 1.1 ฝันที่จะประสบความสำเร็จในการงาน

เป็นความฝันอันดับต้นๆ ของคนแทบทุกวัยที่ต้องการประสบความสำเร็จในอาชีพการงานของตน คนที่อยู่ในวัยเรียนก็มีความฝันจะได้ทำอาชีพการงานที่ตนชอบและถนัดให้ได้ คนวัยทำงานก็ฝันที่จะประสบความสำเร็จกับการงานที่ตนทำอยู่ ส่วนคนในวัยสูงอายุก็อยากจะเกษียณอายุด้วยผลงานและยศตำแหน่งสูงที่ตนพึงพอใจ การมีความฝันในการงานที่ประสบความสำเร็จนับว่าเป็นสิ่งมีค่าในชีวิตสิ่งหนึ่ง เพราะจะทำให้ผู้เป็นเจ้าของความฝันชนิดนี้กระตือรือร้นในการทำงาน มีแรงฝ่าฟันอุปสรรคในการทำงานจนประสบความสำเร็จ แต่สำหรับคนที่ไม่ได้มีความฝันนี้อยู่ในใจก็คงทำงานให้ผ่านไปวันๆ อย่างซังกะตาย ไม่ประสบความสำเร็จดังที่ควรเป็น

### 1.2 ฝันที่จะเป็นที่รักและชื่นชม

ความฝันที่ผู้คนต้องการสูงสุดในเปอร์เซ็นต์ใกล้ๆ กันก็คือ ความฝันที่จะเป็นที่รัก ได้รับความชื่นชม ทั้งของคนที่รักรวมทั้งความชื่นชมของคนทั่วไป คนมากมายมีความฝันอยากจะใช้ชีวิตกับคนที่ตนรัก ไม่ว่าจะ เป็นครอบครัวเดิมคือ พ่อแม่กับญาติพี่น้อง หรือครอบครัวใหม่ที่ก่อสร้างขึ้นกับคนรัก ฝันให้พวกเขาเหล่านั้นมีความสุข มีความสบาย มีความรักให้เราอย่างอบอุ่น นอกจากนั้นก็ยังมีความฝันที่จะได้รับความชื่นชมจากคนรอบข้าง การยกย่องจากสังคม เป็นความฝันสูงส่งในใจสักๆ ของผู้คนในสังคม

### 1.3 ฝันจะมีความมั่นคงในชีวิต

มีคนมากมายที่ให้ความเห็นจากใจลึกๆ ของพวกเขาว่า ความฝันสูงสุดของพวกเขาคือการมีความมั่นคงในชีวิต มีบ้าน มีรถ มีปัจจัยสี่ มีรายได้ มีฐานะที่ดี คนจำนวนหนึ่งไม่ได้คิดจะมีความฝันที่ไกลหรือยิ่งใหญ่อะไร แต่ต้องการจะมีปัจจัยในการดำรงชีวิตที่ดี ได้ยกมาตรฐานชีวิตของตนเองอย่างที่พึงพอใจ พวกเขาขอมเหนื่อยยากลำบากเพื่อให้ได้มาซึ่งความฝันดังกล่าว ความมั่นคง ทรัพย์สินสมบัติ เงินทองที่พอเพียงจะช่วยต่อยอดความฝันให้ได้ไขว่คว้าในสิ่งที่ต้องการอีกมากมาย ทั้งเวลาที่มากขึ้น ได้ทำ และมีสิทธิ์ครอบครองสิ่งที่รัก

**แรงบันดาลใจ** ความฝันในตัวละครหลักของเรื่องข้าพเจ้าคือการเดินทางไปเที่ยวประเทศญี่ปุ่น แต่การจะไปเที่ยวญี่ปุ่นนั้นจำเป็นจะต้องใช้เงินจำนวนหนึ่ง ซึ่งนั่นหมายความว่าถ้าหากมีความมั่นคงในชีวิตนั้นจะสามารถทำให้ความฝันของเราเป็นจริงได้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวในแอนิเมชันของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้สร้างตัวละครที่มีความฝันและมุ่งมั่นไขว่คว้าความฝันให้เป็นจริงด้วยความตั้งใจอย่างเต็มเปี่ยม แต่ถ้าหากเราทุ่มเทกับมันมากเกินไปก็จะเกิดผลเสียได้ ข้าพเจ้าจึงสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครเกิดประสบอุบัติเหตุมาเป็นจุดขัดแย้งของเรื่องเพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงอันตรายที่เกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ และสร้างแรงคิดในเชิงให้กำลังใจกับผู้ชมที่หมดหวังกำลังใจ ว่าเราสามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ

ข้าพเจ้าหวังว่าแอนิเมชันเรื่องสั้นของข้าพเจ้าจะเป็นพลังและแรงผลักดันในชีวิตที่จะช่วยให้คนๆ หนึ่งทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างมีเป้าหมาย โดยความพอดี และไม่ประมาท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ข้อมูลอ้างอิงต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่น

เนื่องด้วยตัวละครหลัก ทอฝัน มีความใฝ่ฝันที่จะได้ไปเที่ยวญี่ปุ่นข้าพเจ้าจึงได้ทำการหาข้อมูลต่างๆ มาประกอบเนื้อเรื่องเพื่อยังให้อยู่บนพื้นฐานของหลักความเป็นจริง

### 2.1 เครื่องรางในประเทศญี่ปุ่น

เครื่องรางญี่ปุ่น หรือ Omamori แปลว่า ป้องกัน ดั้งเดิมแล้วมีการทำจากกระดาษ หรือไม้ และจะถูกห่อหุ้มอีกชั้นหนึ่งด้วยผ้าที่มีสีสันสวยงามและเป็นเอกลักษณ์ประจำตัว เครื่องรางญี่ปุ่น ไม่ได้มีแค่ถุงผ้าเครื่องรางที่เราคุ้นเคยกันเท่านั้น ยังมีอีกหลายรายการที่ถือว่าเป็นเครื่องรางญี่ปุ่น เช่น Ofuda, กระเบื้องอสุริ, แผ่นป้ายไม้ Ema, ชุคกิโมโน, Netsuke เป็นต้น แต่ด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ รูปแบบของเครื่องราง ทำให้ ถุงผ้าเครื่องราง ได้รับความนิยมที่มากกว่า เครื่องรางชนิดอื่นๆ และมีความนิยมที่มากขึ้นตั้งแต่สมัยเอโดะจนมาถึงปัจจุบัน เครื่องรางญี่ปุ่นนั้นให้บริการทั้งที่ศาลเจ้าชินโตและวัดในพุทธศาสนาด้วย ซึ่งหากเทียบแล้วถือว่าเท่ากับพระเครื่องที่อยู่ในไทย ในอดีตการทำโอมามอริเป็นหน้าที่ของหญิงสาวในตำบลหรือ มิโกะซึ่งเป็นหญิงสาวผู้รับใช้ศาลเจ้าที่เราได้พบเห็นในชุดเสื้อสีขาว และมีกางเกงสีส้ม หรือชุดอื่นตามแต่ศาลเจ้า

- วิธีการพกเครื่องราง เพื่อให้ได้พรอันศักดิ์สิทธิ์จากเครื่องราง ควรพกใส่ไว้ในกระเป๋าหรือกระเป๋าสตางค์เพื่อจะได้พกติดตัวสะดวกทุกวัน ในกรณีที่อยากตั้งไว้ในบ้านหรือบนชั้นวางของ แนะนำว่าควรวางไว้ให้เห็นเด่นชัด ในตำแหน่งที่สูงที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
- เมื่อเครื่องรางญี่ปุ่น เสียหาย สูญหายเล็กน้อย คุณสามารถช่วยซ่อมให้อยู่ในสภาพเดิมได้ เช่น ด้ายเริ่มร่นหลุดเพียงเล็กน้อย นั่นเป็นการช่วยให้อายุของเครื่องรางของคุณสามารถมีการใช้งานได้ปกติ และไม่หมดพลังก่อนเวลาอันควร
- เครื่องรางญี่ปุ่น เสียหายมาก บิด เสียรูป แต่หากเกิดอุบัติเหตุทำให้มันเสียหาย เสียรูปหรือบิดเบี้ยวไปจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด จงอย่าเสียดาย นั่นคือการทำงานของเครื่องรางของคุณทำงานแทนคุณแล้วในฐานะ “เครื่องรางแพะรับบาป” คุณควรจะกล่าวคำขอบคุณสำหรับเรื่องนี้กับเครื่องรางของคุณ พร้อมกับดูแลมันให้อยู่ในช่อง กล่องเดิมของมันที่มีลักษณะมิดชิด ไม่ควรนำไปทิ้งถังขยะ
- เครื่องรางญี่ปุ่น สูญหาย จะทั้งชิ้น หรือ สูญหายไปบางส่วน คุณไม่ควรเสียดาย เครื่องรางของคุณได้ทำหน้าที่ของเค้าในฐานะ เครื่องรางแพะรับบาป แล้วเช่นกัน คุณควรหาเครื่องรางชิ้นใหม่ เพื่อจากแหล่งเครื่องรางของคุณ นำมาทดแทน และอย่าลืมกล่าวขอบคุณเครื่องรางของคุณเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 เครื่องรางญี่ปุ่น หรือ Omamori

ที่มา: <https://www.jnto.or.th/wp-content/uploads/2016/05/lucky-charm-08.jpg>

## 2.2 สถานที่ท่องเที่ยวในประเทศญี่ปุ่น

2.2.1 ภูเขาไฟฟูจิ บริเวณอันกว้างใหญ่ของภูเขาไฟฟูจิ ตั้งอยู่ในเขตชูบุ (Chubu) รายล้อมไปด้วยทะเลสาบทั้ง 5 คือ ทะเลสาบยามานากะ, คาวากู, ไช, โซจิและโมโตสึ ภูเขาไฟฟูจิ เป็นสัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่คนทั่วโลกรู้จักกันดี เป็นภูเขาที่มีความงามด้วยรูปทรงกรวยที่สมส่วน บนยอดเขามีหิมะปกคลุมตลอดทั้งปี ผู้ที่ไปเที่ยวญี่ปุ่นต่างมุ่งตรงไปยังที่นี่หรือไม่ก็ขอให้ได้ชมอยู่ห่างๆ ก็พอใจแล้ว เพราะทางการอนุญาตให้ขึ้นไปชั้นสูงสุดยอดเขาได้เฉพาะเดือนกรกฎาคม-สิงหาคม เท่านั้น สถานที่ที่มีโอกาสเห็นภูเขาไฟฟูจิชัดเจนที่เป็นที่นิยมคือ บริเวณทะเลสาบคาวากูชิที่มีทิวทัศน์งดงามที่สุด บริเวณท้องทุ่งเมืองซึสึโอกะที่อุดมไปด้วยไร่อะซาเซียว ผู้ที่พักในโตเกียวมักเดินทางไปที่ทะเลสาบอาชิ ยอดเขาโอวาคูดานิในเมืองฮาโกเน่ที่มีโอกาสเห็นภูเขาไฟฟูจิได้ง่าย ภูเขาไฟฟูจิ เป็นภูเขาไฟที่ยังไม่ดับ ประทุครั้งสุดท้ายเมื่อปี ค.ศ. 1707 ถ้าภูเขาไฟปลิวตกไปไกลถึงกรุงโตเกียวที่อยู่ห่างออกไปกว่า 100 กิโลเมตร ยอดเขามีความสูง 3,776 เมตรจากระดับน้ำทะเล วัดรอบฐานได้ยาว 125 เมตร ในฤดูกาลปีภูเขาฟูจิ จะมีผู้คนเดินทางมาที่นี่ไม่ต่ำกว่าสองแสนคน บรรยากาศเต็มไปด้วยความคึกคักทั้งกลางวันกลางคืน มีที่พักแรม เส้นทางเดินเท้าที่เต็มไปด้วยนักท่องเที่ยวช่างภาพและศิลปินวาดภาพ ต่างมุ่งมั่นเดินทางในตอนกลางคืน เพื่อให้ถึงยอดเขาก่อนที่อาทิตย์อุทัยจะฉายแสงรับปีใหม่ ซึ่งเป็นเป็นภาพที่งดงามที่ต้องไปสัมผัสด้วยตัวเอง คนญี่ปุ่นจะเรียกภูเขาไฟลูกนี้ว่า "ฟูจิซัง" เพื่อยกย่องให้เกียรติแก่ชาวไอซุ ซึ่งเป็นชนพื้นเมืองดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่นับถือฟูจิเป็นภูเขาศักดิ์สิทธิ์ (ฟูจิ ในภาษาไอซุ แปลว่า ไฟ) หากมีโอกาสนั่งเครื่องบินจากประเทศไทยไปลงที่สนามบินนาริตะ ให้เลือกนั่งที่ริมหน้าต่างด้านซ้ายมือ ก่อนที่เครื่องจะลงจอดประมาณ 1 ชั่วโมง อาจมองเห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภูเขาไฟฟูจิจากเครื่องบิน (บางทีก็บัตันจะประกาศให้ผู้โดยสารได้รับทราบ) ถ้านั่งรถไฟชินคันเซ็นจากโตเกียวไปทางเกียวโต โอซาก้า ก็ให้เลือกที่นั่งริมหน้าต่างด้านขวามือไว้ ในวันที่อากาศแจ่มใส จะได้ไม่พลาดชม ความสวยงามของ "ฟูจิซัง" ที่ได้ออกมาอวดโฉมให้เหล่านักท่องเที่ยวได้ชื่นชม



ภาพที่ 2.2 ภูเขาไฟฟูจิ

ที่มา: [https://www.thaifly.com/image/data/img\\_thaifly/article/Japan/mtfuji2.jpg](https://www.thaifly.com/image/data/img_thaifly/article/Japan/mtfuji2.jpg)

2.2.2 ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ (伏見稻荷大社, Fushimi Inari Taisha) เป็นศาลเจ้าในศาสนาชินโต ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเกียวโต ศาลเจ้าแห่งนี้มีชื่อเสียงจากเสาโทริอิ (Torii gate) สีแดงชาดจำนวนนับพัน ซึ่งตั้งเรียงกันเป็นอุโมงค์เส้นทางเดินอยู่บริเวณหลังอาคารหลัก เส้นทางนี้จะตรงไปยังป่าในหุบเขาอินาริ (Mount Inari) อันศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีความสูง 233 เมตร และเป็นอาณาบริเวณส่วนหนึ่งของศาลเจ้า

ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริเป็นศาลเจ้าที่สำคัญที่สุดในหมู่ศาลเจ้าจำนวนนับพันที่สักการะเทพอินาริ (Inari) ซึ่งเป็นเทพผู้รักษาข้าว ตามความเชื่อของศาสนาชินโต เชื่อกันว่าสุนัขจิ้งจอกนั้นเป็นผู้นำสารของอินาริดังนั้นคุณสามารถพบเห็นรูปปั้นสุนัขจิ้งจอกได้ทั่วไปในอาณาบริเวณศาสนสถานแห่งนี้ ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ก่อนการก่อตั้งเกียวโตเป็นเมืองหลวงในปี 794

เสาโทริอิขนาดใหญ่ตั้งอยู่หน้าประตูโรมอน (Romon Gate) ที่บริเวณทางเข้าศาลเจ้า ถึงแม้ว่าวัตถุประสงค์หลักของการมาเยือนศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริของชาวต่างชาติ จะอยู่ที่การเดินทางเที่ยวชมเส้นทางขึ้นเขา แต่อาคารของศาลเจ้าเองก็มีความงดงามมาก ที่บริเวณทางเข้าศาลเจ้าจะมีประตูโรมอน (Romon Gate) ซึ่งได้รับบริจาคในปี 1589 โดยโทโยโทมิ ฮิเดโยชิ (Toyotomi Hideyoshi) บุคคลสำคัญด้านการเมืองและการปกครองของญี่ปุ่น ด้านหลังประตูจะเป็นอาคารศาลเจ้าหลักหรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฮอนเด็น (Honden) ที่ผู้มาเยือนควรเข้าไปสักการะเทพประจำศาลเจ้าโดยการถวายของบูชาเล็กๆ น้อยๆ

ที่ด้านหลังของพื้นที่ศาลเจ้าหลักจะเป็นทางเข้าสู่แถวประตูโทริอิซึ่งตั้งครอบบางเดินขึ้นสู่ยอดเขา โดยมีจุดเริ่มต้นที่แถวประตูสองแถวตั้งขนานกันเรียกว่า เซนบอน โทริอิ (Senbon Torii) หรือ "ประตูโทริอิหนึ่งพันเสา" (Thousands of Torii gates) เสาโทริอิที่ตั้งอยู่บนเส้นทางนี้ได้รับการบริจาคโดยบุคคลและองค์กรต่างๆ โดยจะมีการสลักชื่อผู้บริจาคและวันที่เอาไว้ที่ด้านหลังของเสาแต่ละต้น การบริจาคจะมีค่าใช้จ่ายประมาณ 400,000 เยน สำหรับเสานขนาดเล็ก และเสานขนาดใหญ่อาจมีมูลค่ามากกว่าหนึ่งล้านเยน



ภาพที่ 2.3 ศาลเจ้าฟุชิมิ อินาริ

ที่มา:

[https://www.th.jal.co.jp/world/en/guidetojapan/detail/img/fushimi/fushimi\\_02.jpg](https://www.th.jal.co.jp/world/en/guidetojapan/detail/img/fushimi/fushimi_02.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 ปราสาทฮิเมจิ (Himeji Castle, 姫路) ตั้งอยู่ที่เมืองฮิเมจิในจังหวัดเฮียวโงะ นับเป็นปราสาทดั้งเดิมที่เหลืออยู่มีทั้งหมด 12 แห่งในญี่ปุ่น และได้รับการปรับปรุงเมื่อปี 2015 ทำให้สภาพของปราสาทตอนนี้สวยงามและสมบูรณ์มากขึ้น จนได้รับการยอมรับว่าเป็นปราสาทที่ยิ่งใหญ่และสวยงามมากที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น อีกทั้งยังได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกจากยูเนสโก และเป็น 1 ใน 4 ปราสาทที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นร่วมกับปราสาทอีกสามแห่งอย่าง Matsumoto Castle, Inuyama Castle และ Hikone Castle)

ในยุคสงครามที่มีทั้งการเผาและทำลายสิ่งปลูกสร้างสำคัญๆ ทั้งทั้งญี่ปุ่นนั้น ปราสาทฮิเมจิเป็นหนึ่งในไม่กี่แห่งที่รอดพ้นจากการถูกทำลายรูปแบบต่างๆ มาได้ ขนาดแผ่นดินไหวปราสาทแห่งนี้ก็ยังไม่สะเทือน เนื่องจากปราสาทนี้ยังไม่เคยถูกทำลายมาก่อนทำให้ยังคงรูปแบบดั้งเดิมของตัวปราสาทเอาไว้ได้อย่างสมบูรณ์ ยิ่งมาภายหลังมีการบูรณะปรับปรุงปราสาทยิ่งทำให้ปราสาทฮิเมจิยิ่งกลายเป็นสถานที่ที่ทั้งงดงามและทรงคุณค่าทางประวัติศาสตร์แบบมากถึงมากที่สุดกันเลยทีเดียว ซึ่งที่นี่ได้ถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ปีค.ศ.1400

ไม่เพียงแต่ความสมบูรณ์ของสถาปัตยกรรมการสร้างแบบดั้งเดิมมาเป็นหลายร้อยปีเท่านั้น ปราสาทฮิเมจิยังได้ชื่อว่าเป็นปราสาทที่มีอาณาบริเวณกว้างขวาง นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ที่มาถึงจะผ่านประตู Otomon เดินตามทางมาเรื่อยๆ จะเจอกับสวนที่มีต้นซากุระมากมายทั่วทั้งบริเวณ จนกลายมาเป็นจุดถ่ายรูปยอดนิยมของปราสาทฮิเมจิคู่กับต้นซากุระ ภายในยังมีอาคารน้อยใหญ่อยู่ภายในมากถึง 80 อาคารที่เชื่อมต่อกันทั้งหมด มีกำแพงและประตูกันแต่ละส่วน นอกจากนั้นที่สุดทางเดินจะเจอกับตู้ขายตั๋วสำหรับเข้าไปในบริเวณของปราสาทชั้นใน ภายในปราสาทจะมีบันไดแคบๆ สำหรับเดินขึ้นและลง ที่ชั้นบนสุดของหอคอยปราสาทจะมีช่องสำหรับดูวิวได้รอบทิศทาง ซึ่งทำให้มองเห็นอาณาบริเวณของปราสาททั้งหมดและยังสามารถมองไกลออกไปจนเห็นตัวเมืองฮิเมจิด้วย



ภาพที่ 2.4 ปราสาทฮิเมจิ

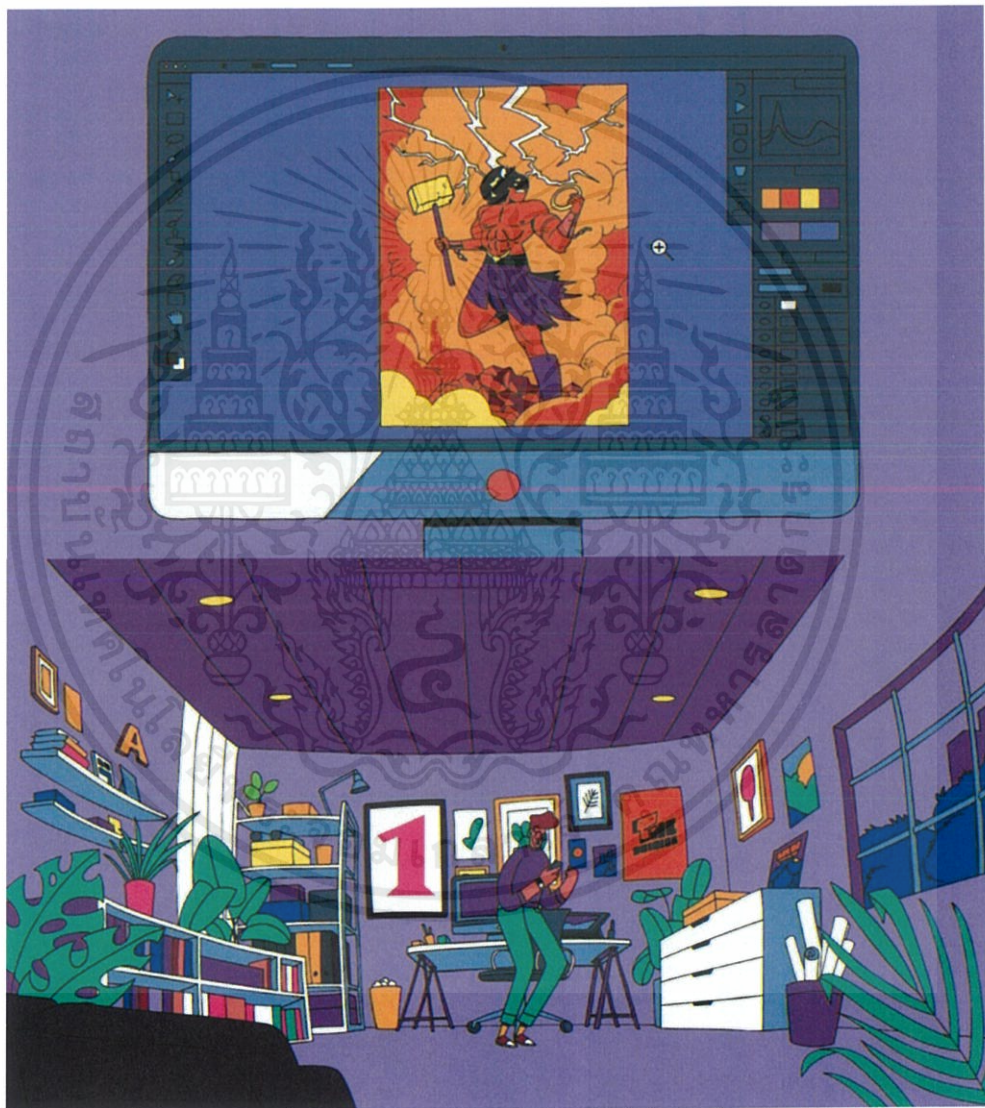
ที่มา: [https://sites.google.com/site/kamchampapairin/\\_/rsrc/1505008359903/](https://sites.google.com/site/kamchampapairin/_/rsrc/1505008359903/)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. Concept Art และ Character Design

Concept Art คือ รูปแบบของภาพประกอบที่ใช้เป็นไอเดียหลักของสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ เกม แอนิเมชัน หนังสือการ์ตูน และมีเดียอื่นๆ โดยใช้เป็นแนวทางก่อนที่จะเป็นผลผลิตที่เสร็จสิ้น

Concept Art อยู่ในขั้นตอน Visual Development หรือ Concept Design โดยนำไปประยุกต์เป็นงานแพชั่น สถาปัตยกรรม หรือ การออกแบบทางอุตสาหกรรม



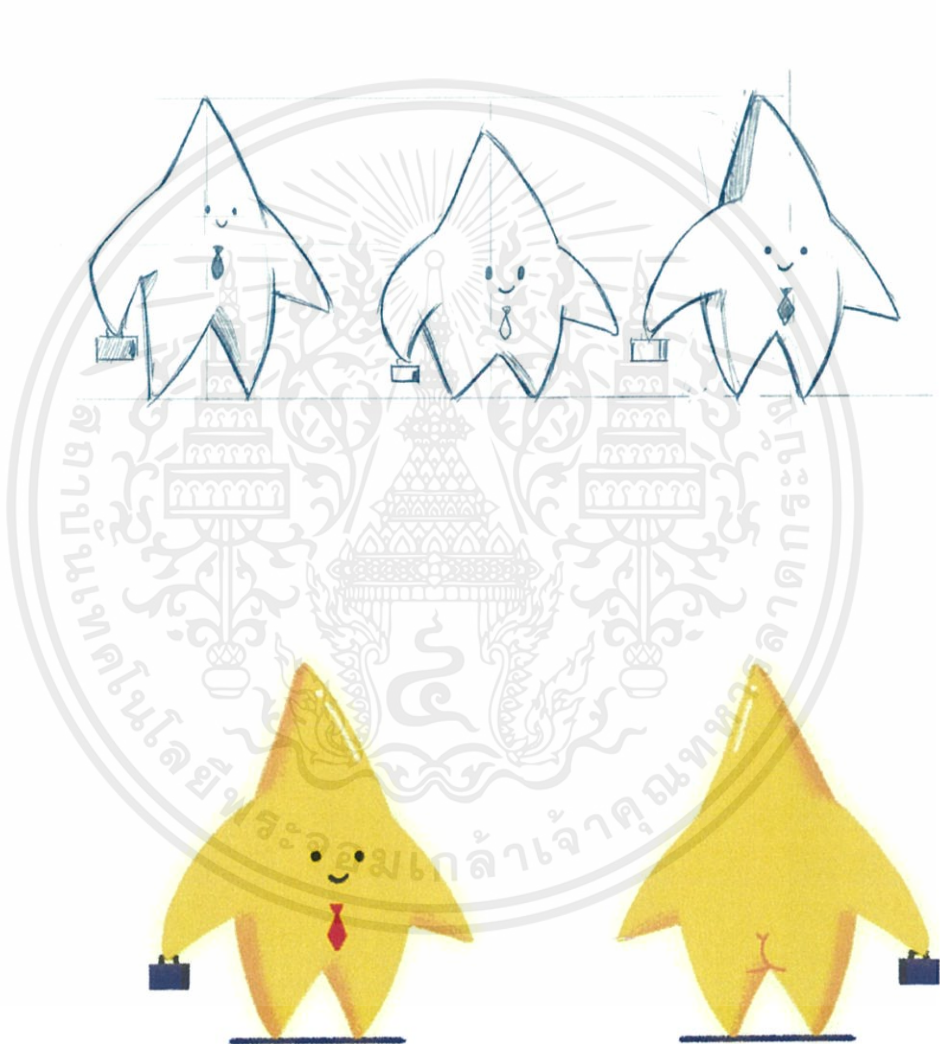
ภาพที่ 2.5 Concept Art จาก Onepage.space

ที่มา: <https://mir-s3-cdn->

[cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/abf83e79908553.5cd5786f218d1.png](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/abf83e79908553.5cd5786f218d1.png)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Character Design คือ การออกแบบหรือการสร้าง ตัวละคร (ตัวการ์ตูน หรือไม่ใช่การ์ตูนก็ได้) จะเป็นนักแสดงที่เป็นคนก็ได้) ให้มีบุคลิกลักษณะนิสัยจุดเด่น-จุดด้อยและเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นไปตามเรื่องราว ดังนั้นตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นก็มักจะมาจากเรื่องราวหรือจากพื้นจินตนาการที่เรากำหนดขึ้น หากมีตัวคาแรกเตอร์มาโดดๆ โดยไม่มีองค์ประกอบอื่น เช่น ฉากหลัง (Background) คนก็อาจจะไม่สามารถนึกถึงหรือจินตนาการไปได้ว่าตัวการ์ตูนที่เห็นอยู่ เป็นอะไร ทำอะไร ทำหน้าที่อะไร มีลักษณะนิสัยอย่างไร



ภาพ 2.6 Character Design จาก JuleRadioen Christmas Greeting  
ที่มา: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/dis](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/dis)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง

3.1 **Weird** เป็นแอนิเมชันสั้นเชิง Motion Graphic แนวทรามา กำกับโดย Fausto Montanari ผลิตเมื่อปี 2018 โดยมีดำเนินเรื่องเกี่ยวกับ หญิงสาวคนหนึ่งที่มีความรู้สึกหวาดกลัวในการถูกตัดสินว่าตนเองแปลกและแตกต่างจากคนอื่น แต่สุดท้ายแล้วความแปลกแยกนั้นก็ขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละบุคคล ซึ่งในแอนิเมชันมีการดำเนินเรื่องโดยใช้เสียงพากษ์เป็นตัวละครในการช่วงส่งเสริมอารมณ์ของตัวแอนิเมชัน



ภาพที่ 2.7 แอนิเมชันเรื่อง Weird

ที่มา: <https://www.behance.net/gallery/63080841/WEIRD>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 CTIA 5G Spectrum เป็นโฆษณากิ่งเนื้อเรื่อง เชิง Motion Graphic แนวสไตส์ แฟนตาซี กำกับโดย David G.stone ผลิตในปี 2018 โดยเนื้อหาจะเป็นเกี่ยวกับหลานสาวนักร้องเพลง และคุณปู่อธิบายในเรื่อง Wireless Spectrum พร้อมด้วยภาพประกอบสไตส์



ภาพที่ 2.8 แอนิเมชัน CTIA 5G Spectrum

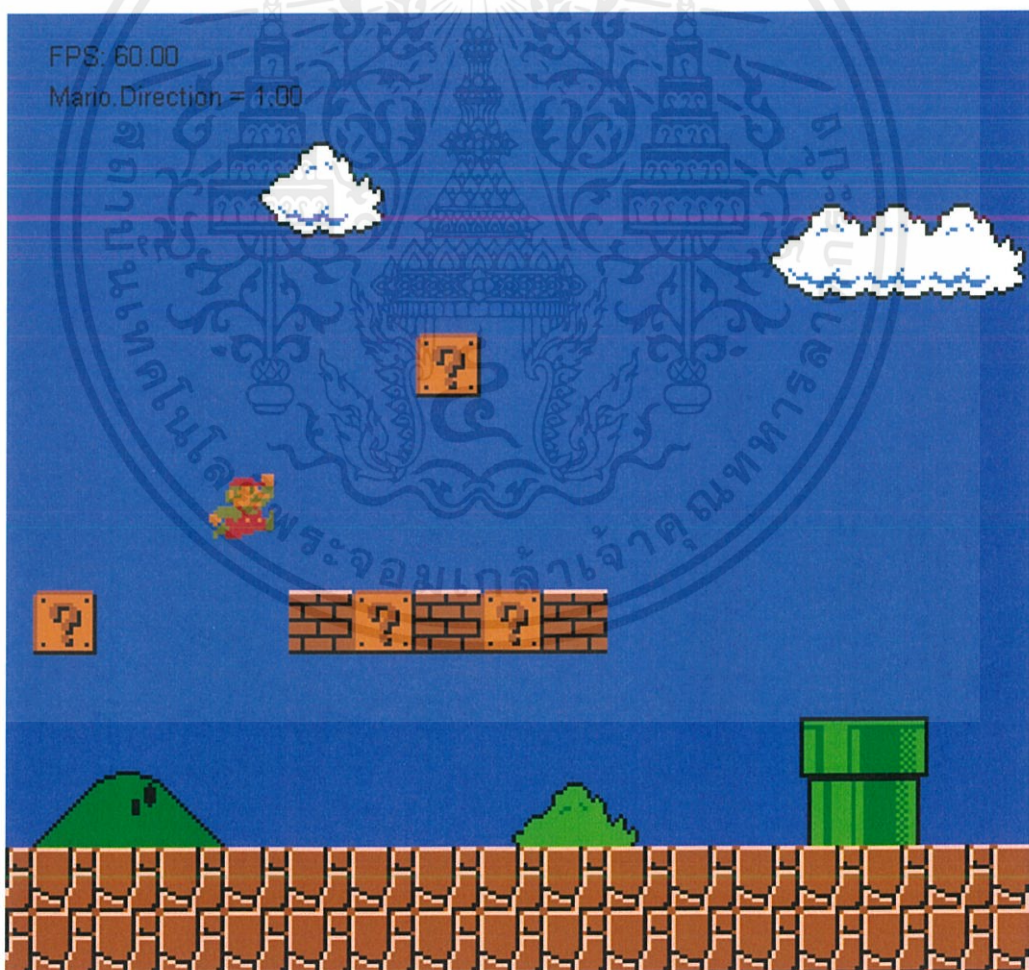
ที่มา: <https://www.behance.net/gallery/78017289/CTIA-5G-Spectrum>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ซูเปอร์มาริโอ เป็นวิดีโอเกมแพลตฟอร์มที่พัฒนาโดยนินเทนโด อีเอตี (Nintendo Entertainment Analysis & Development) และจัดจำหน่ายโดยนินเทนโด ผู้เล่นจะได้ควบคุมมาริโอ และในโหมดเล่นสองคนผู้เล่นคนที่สองจะได้ควบคุมน้องชายของมาริโอชื่อลุยจิ ขณะที่เขาเดินทางฝ่าอาณาจักรเห็ดเพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิงพีชจากตัวร้ายชื่อบาวเซอร์ หรือ ราชาคุปปะ

ใน ค.ศ. 2005 ผลสำรวจไอจีเอ็นตั้งชื่อให้เกม "บุกเบิก" และ "มีอิทธิพลสูง" นี้เป็น "เกมที่ดีที่สุดตลอดกาล" โดยมองว่าเป็นเกมที่ฟื้นฟูยุคตกต่ำของตลาดวิดีโอเกมอเมริกันในยุค 1980 เกมมีอิทธิพลอย่างมากทำให้เกมประเภทจอเลื่อนไปด้านข้าง (Side-Scrolling) ได้รับความนิยมมากขึ้นไปอีก เกมขายดีอย่างมหาศาล และเป็นเกมที่ขายดีที่สุดเป็นเวลาประมาณ 3 ทศวรรษ จนกระทั่งโดนเกมวีสปอร์ตโค่นไป

ความสำเร็จของเกมซูเปอร์มาริโอบราเธอร์สทำให้เกมได้ลงเครื่องเล่นหลักของนินเทนโดเกือบทุกเครื่องนินเทนโดปล่อยเครื่องเล่นวี และนินเทนโด ดีเอสไอ ขนาด XL เวอร์ชันพิเศษสีแดง ลายมาริโอ เป็นเวอร์ชันจำกัดจำนวนในปลายปี ค.ศ. 2010 เนื่องในโอกาสครบรอบ 25 ปีของการจำหน่ายเกม



ภาพที่ 2.9 เกม Mario

ที่มา: [https://www.mathworks.com/matlabcentral/mlc-](https://www.mathworks.com/matlabcentral/mlc-downloads/downloads/submissions/40961/versions/2/screenshot.png)

[downloads/downloads/submissions/40961/versions/2/screenshot.png](https://www.mathworks.com/matlabcentral/mlc-downloads/downloads/submissions/40961/versions/2/screenshot.png)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ

#### ประเด็น (Theme)

เงินเป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการสานฝันให้เป็นจริงหรือไม่

#### ประโยคขยาย (Log Line)

เงินมีผลต่อการสานฝัน แต่เงินนั้นก็ไม่ใช่ปัจจัยเพียงหนึ่งเดียวที่จะทำให้ฝันเป็นจริงได้

#### โครงเรื่อง (Plot)

ทอฝัน หญิงสาววัยทำงาน อายุ 24 ปี มีความฝันว่าอยากจะไปเที่ยวญี่ปุ่นจึงพยายามทำงานเก็บเงินอย่างหนักทั้งที่บริษัทและที่บ้านอย่างไม่หยุดหย่อนเพื่อให้ตัวเองเก็บเงินทันทริปเที่ยวญี่ปุ่นตามแผนที่วางไว้ในปีนี้ แต่แล้วก็มีอุปสรรคเกิดขึ้น เมื่อหญิงสาวได้เกิดอุบัติเหตุ และทำให้แผนที่วางไว้ไม่สามารถเป็นไปตามกำหนดการได้ทอฝันรู้สึกท้อแท้หมดกำลังใจแต่ก็กลับมาคิดได้ว่าทุกอย่างสามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ ทอฝันจึงเริ่มทำงานและเก็บเงินแบ่งเวลาอย่างพอดี จนในที่สุดทอฝันก็สามารถเริ่มต้นเก็บเงินใหม่ และได้ไปเที่ยวญี่ปุ่นตามที่ฝันไว้

#### โครงเรื่องขยาย (Outline)

(ภาพในจินตนาการของทอฝันแนว Surreal) ทอฝันกำลังนั่งเครื่องบินอยู่บนฟ้าท่ามกลางก้อนเมฆสีขาว ลงจอดที่ญี่ปุ่นบนแผนที่ และบินผ่านภูเขาไฟฟูจิเพื่อปล่อยทอฝันลงบนภูเขาไฟฟูจิทะเลลงผ่านศาลเจ้าฟูชิมิอินาริกำลังมีต้นไม้ใบหญ้าเข้าฉากจากนั้นทอฝันก็หมุนกลิ้งไปถ่ายรูป และเจอกับคิสึเนะ (ปีศาจจิ้งจอก) Transition เป็นเครื่องรางและกลับมาในความจริงที่ทอฝันกำลังทำงานอยู่ในบริษัท

ทอฝันปลุกกำลังใจในการทำงานและทำงานอย่างตั้งใจทั้งวันทั้งคืน ไม่ว่าจะเป็นที่บริษัท และที่บ้าน Transition เข้าสู่โลกเสมือนว่าทอฝันกำลังเก็บเงินเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ แต่แล้วก็เกิดอุบัติเหตุทำให้ทอฝัน ได้รับบาดเจ็บไม่สามารถพักฟื้นได้ตามกำหนดการไปเที่ยวญี่ปุ่น

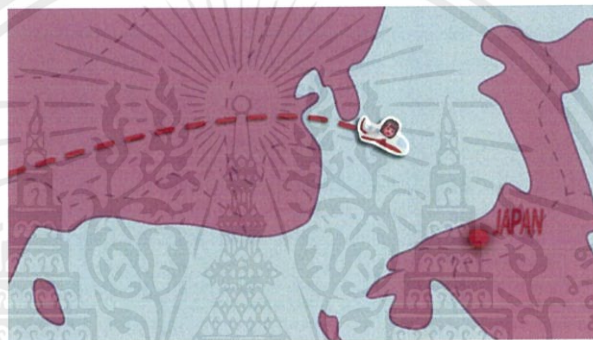
ทอฝันรู้สึกท้อแท้ และหมดกำลังใจ แต่แล้วก็กลับมาคิดได้ว่าทุกอย่างสามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอ ทอฝันจึงเริ่มทำงานเก็บเงินใหม่อีกครั้งโดยที่ครั้งนี้ทำแบบค่อยๆ เป็นค่อยๆ ไปและในที่สุดทอฝันก็ได้ไปเที่ยวญี่ปุ่นตามที่ฝันไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ (Screenplay and Storyboard)



ภาพที่ 3.1 เปิดเรื่องมาด้วยทอฝันอยู่บนเครื่องบินบนท้องฟ้าที่เต็มไปด้วยเมฆ



ภาพที่ 3.2 ทอฝันฝากกลุ่มเมฆลงมายังแผนที่โลกเพื่อลงจอดที่ประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 3.3 เครื่องบินได้พาทอฝันมาถึงภูเขาไฟฟูจิและปล่อยทอฝันลงสู่ภูเขาไฟฟูจิ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.4 หลังจากตกลงมาจากภูเขาไฟฟูจิทอฝันได้ไหลลงมาจากหลังศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ



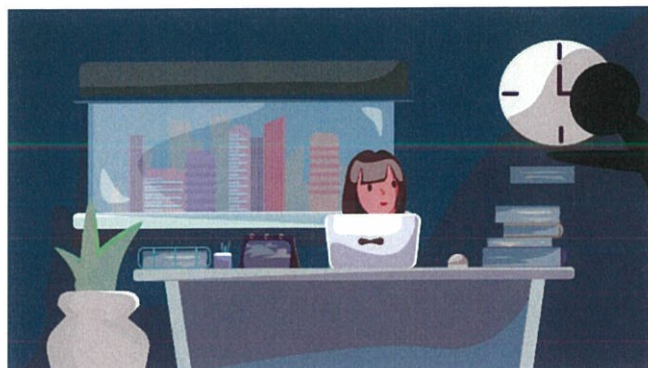
ภาพที่ 3.5 ทอฝันจับกล้อง Flip เป็นมุมมอง POV เพื่อถ่าย ปราสาทฮิเมจิ



ภาพที่ 3.6 ภาพที่ถ่ายมีคิสีเนะติดออกมาด้วย



ภาพที่ 3.7 คิสีเนะออกมาใส่หน้ากากให้ทอฝันแล้วร้ายๆ ก่อนที่จะ Transition กลายเป็นเครื่องราง



ภาพที่ 3.8 กลับมาในความเป็นจริงทอฝันอยู่ในบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



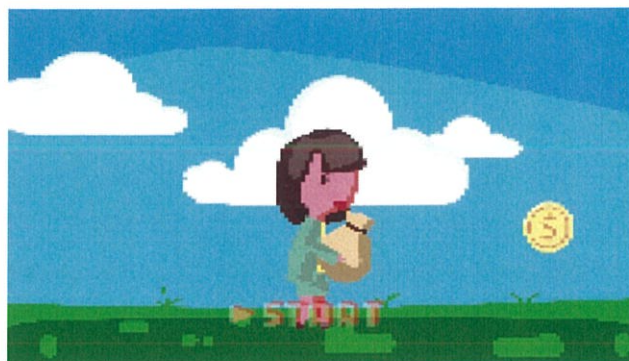
ภาพที่ 3.9 Insert มือของทอฝันวางแผนเที่ยวญี่ปุ่น



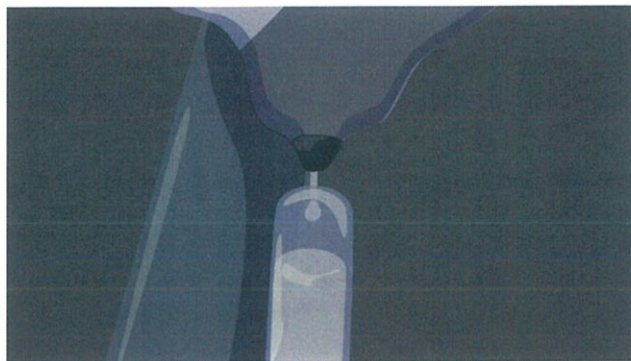
ภาพที่ 3.10 ทอฝันตั้งใจทำงานอย่างหักเหนงทั้งที่บริษัทและบ้าน



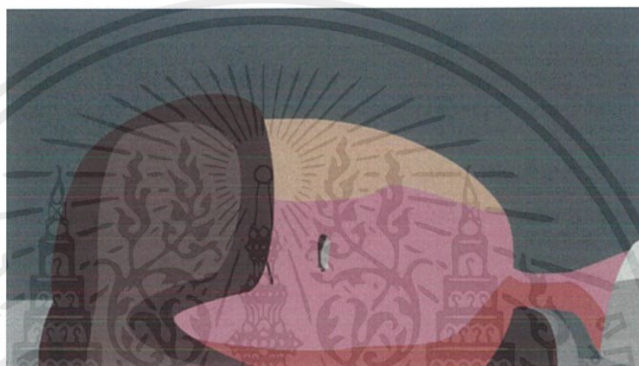
ภาพที่ 3.11 Insert มือของทอฝันหยิบมือถือมาดูเครื่องรางเพื่อนเป็นกำลังใจให้ตัวเอง ก่อนจะ Transition เข้าสู่ Pixel game



ภาพที่ 3.12 ทอฝันเก็บเงินเรื่อยๆ เหมือนเป็นเกมชีวิตเกมหนึ่ง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 Insert ถู่งน้ำเกลือกำลังหยดเรื่อยๆ หลังจากทอฝันได้รับอุบัติเหตุ



ภาพที่ 3.14 Transition จากหยดน้ำเกลือกลายเป็นน้ำตาของทอฝัน และทอฝันรู้สึกตัว



ภาพที่ 3.15 Insert มือถือทอฝันเห็นว่าเครื่องรางได้พัง และตารางทริปได้ล่มลงแล้ว

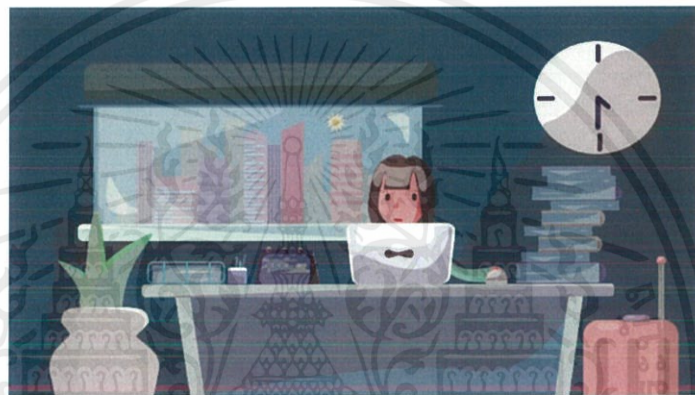


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.16 Zoom In ทอฝันต่อทั้งหมดกำลังใจ



ภาพที่ 3.17 ทอฝันกลับมาคิดได้และ Transition เข้าบริษัท



ภาพที่ 3.18 ทอฝันกลับมาเริ่มต้นทำงานเก็บเงินใหม่อย่างพอดี



ภาพที่ 3.19 ในที่สุดก็ทอฝันได้ไปเที่ยวญี่ปุ่นตามที่ใฝ่ฝันไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

#### 1. Pre-Production

ก่อนที่จะสามารถผลิตแอนิเมชันขึ้นมาได้ นั้น จะต้องมีการสร้างเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละคร หาข้อมูลต่างๆ โดยรวมเพื่อให้สามารถมองภาพรวมของงานละเอียดและชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเป็นต้นแบบในการทำงานจริง ทำให้ตัวละคร สถานที่ในแต่ละ Shot เป็นไปในรูปแบบแนวทางเดียวกัน และดำเนินการได้อย่างราบรื่น

##### 1.1 คิดไอเดียและหาแหล่งอ้างอิงเหตุการณ์

ข้าพเจ้าตั้งคำถามกับตนเองว่า เงินเป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการสานฝันให้เป็นจริงหรือไม่ จึงได้หยิบประเด็นเรื่อง รูปแบบการวางแผนการสร้างฝันให้เป็นจริง มาเล่าเป็นเรื่องราวของหญิงสาวคนหนึ่งให้มีความสุข สนุกสนาน สดใส ให้แง่คิดต่างๆ มานำเสนอในรูปแบบที่ข้าพเจ้ามีความสนใจ

เนื่องด้วยในเนื้อหาของแอนิเมชันมีการกล่าวถึงเครื่องราง และสถานที่ท่องเที่ยว ของประเทศญี่ปุ่น ข้าพเจ้าจึงได้หาข้อมูลตามเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อศึกษา และอ้างอิงข้อมูล

##### 1.2 การวาดสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่องโดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกันเป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริงๆ

รูปแบบของสตอรี่บอร์ดจะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียงโดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ดก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยมต่อกันด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การกำหนด Mood & Tone

การกำหนด Mood & Tone ของแอนิเมชันของข้าพเจ้านั้นเพื่อเพิ่มอารมณ์ให้กับเนื้อเรื่องทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ของตัวละครมากขึ้นโดยอ้างอิงมาจากเนื้อหาของเรื่องที่มีความสดใส แฟนตาซี แต่ก็มีอารมณ์หม่นในบางช่วงทำให้ข้าพเจ้าได้กำหนด Mood & Tone ออกเป็นสองรูปแบบในเรื่อง



ภาพที่ 4.1 Reference โทนสีในจินตนาการของทอฝัน



ภาพที่ 4.2 Reference โทนสีในช่วงเวลาหมองหม่นของทอฝัน

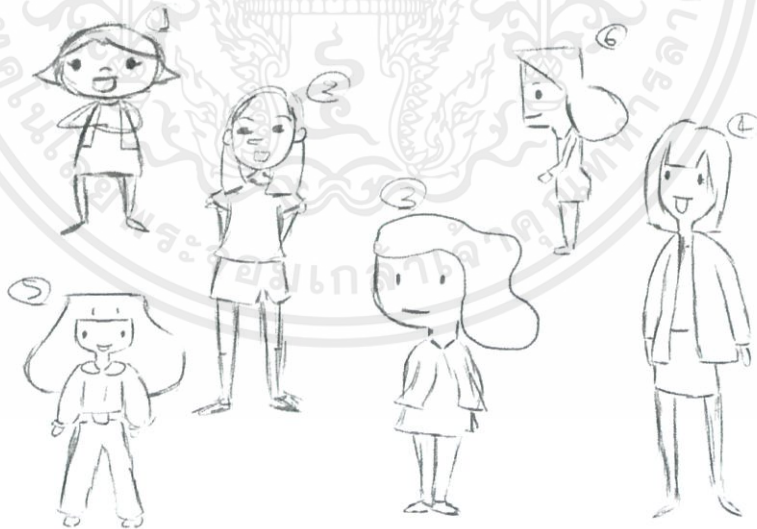
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร โดยการสร้าง บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย อาชีพ ให้เกิดขึ้นและเสมือนมีอยู่ในเรื่องราวแอนิเมชัน ซึ่งในเรื่องข้าพเจ้าได้สร้างตัวละครชื่อว่า ทอฝัน หญิงสาวอายุ 24 ปี อยู่ในช่วงอายุเพิ่งเริ่มเข้าสู่วัยทำงาน มีลักษณะนิสัย มีเป้าหมายในชีวิต มุ่งมั่น ตั้งใจ



ภาพที่ 4.3 Reference ในการสร้างตัวละคร ทอฝัน



ภาพที่ 4.4 ภาพสเก็ตซ์ตัวละครทอฝันในรูปแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 4.5 ภาพลงสีตัวละครหลายๆ รูปแบบ



ภาพที่ 4.6 ภาพที่เลือกเป็นตัวละครทอฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

กำหนด สร้างสถานที่ และสิ่งของต่างๆ ที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่องให้มีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 4.7 พรอบต่างๆ



ภาพที่ 4.8 พรอบต่างๆ ที่อยู่บนโต๊ะทำงานของทอฝัน



ภาพที่ 4.9 ออฟฟิศทอฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ห้องนอนของทอฝัน



ภาพที่ 4.11 ภูเขาไฟฟูจิ



ภาพที่ 4.12 ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ปราสาทฮิเมจิ

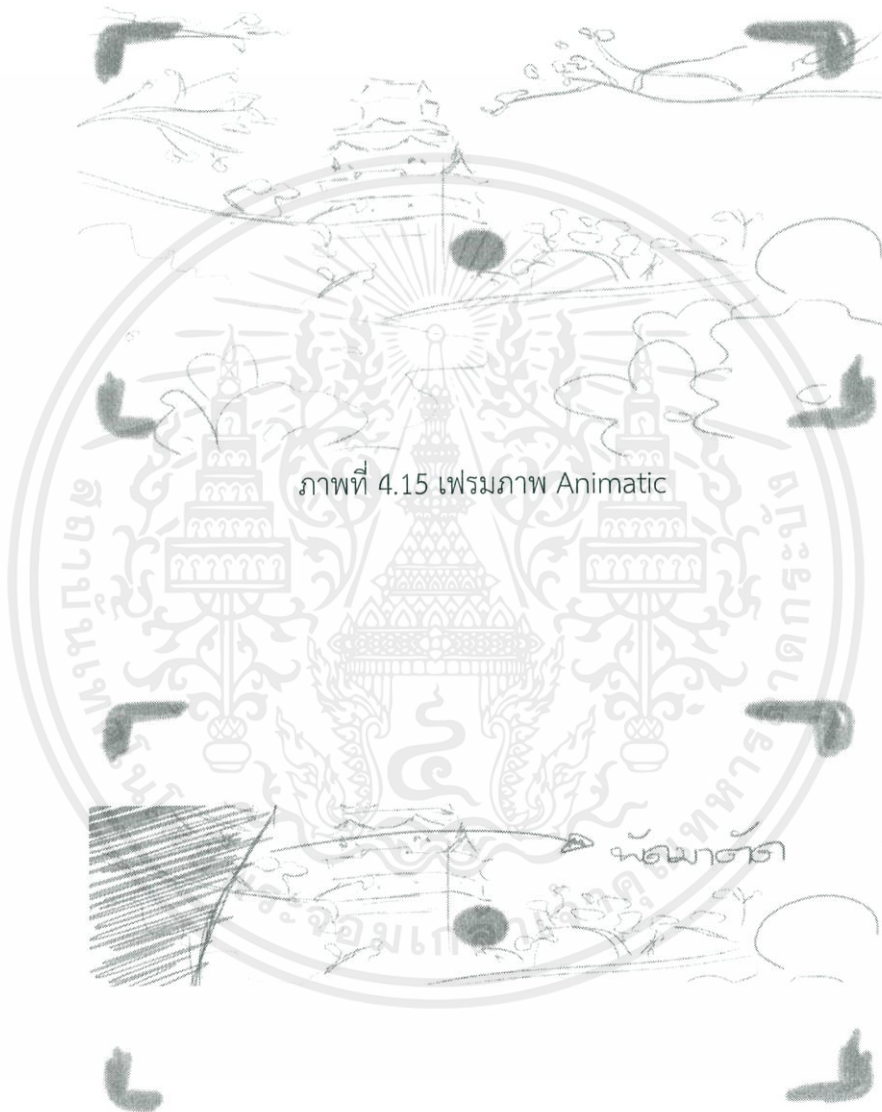


ภาพที่ 4.14 ห้องพักผู้ป่วย ที่ทอฝันฟื้นคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.6 Animatic

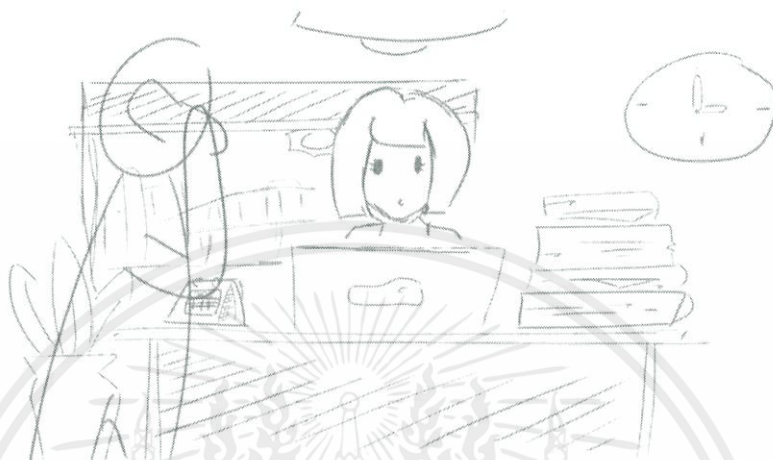
ทำ Animatic เพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร และสิ่งต่าง โดยรวมของเรื่องให้ชัดเจน ช่วยในการตัดต่อให้ตรงตามจังหวะเพลง และการใส่เสียงต่างๆ



ภาพที่ 4.15 เฟรมภาพ Animatic

ภาพที่ 4.16 เฟรมภาพ Animatic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 4.18 เฟรมภาพ Animatic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 4.20 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 4.21 เฟรมภาพ Animatic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 4.23 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 4.24 เฟรมภาพ Animatic

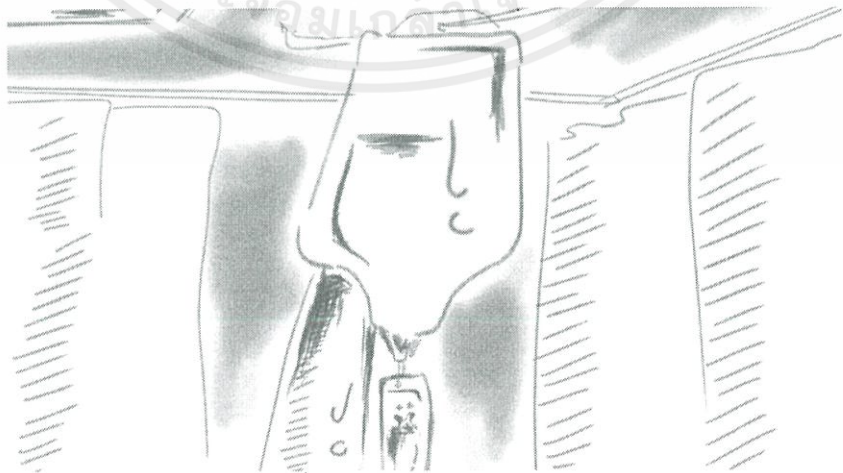
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 เฟรมภาพ Animatic



ภาพที่ 4.26 เฟรมภาพ Animatic

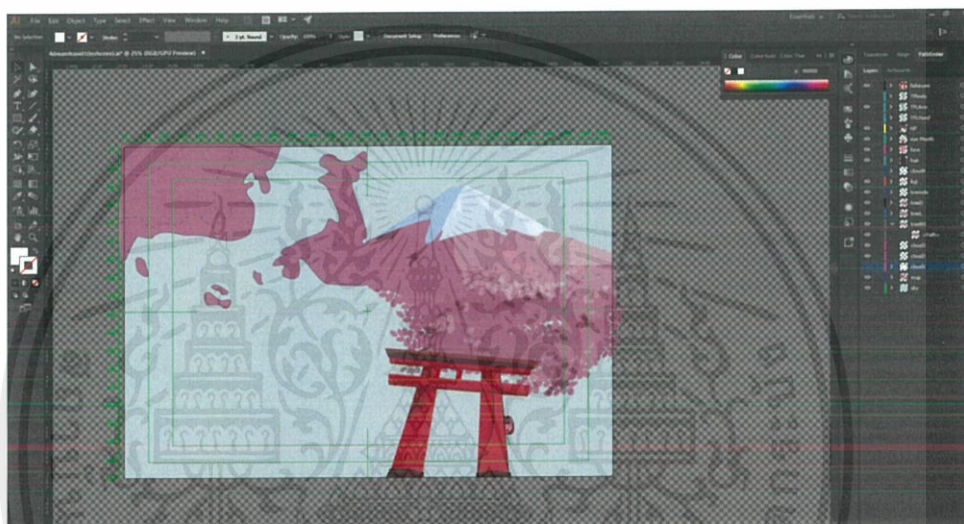


ภาพที่ 4.27 เฟรมภาพ Animatic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. Production

หลังจากเสร็จขั้นตอน Pre-Production แล้ว ก็เริ่มเข้าสู่การผลิตได้โดยเริ่มจากการวางฉาก พรอบ และตัวละครลงไปในเฟรมภาพที่กำหนดไว้ตามสตอรี่บอร์ดเพื่อเคลื่อนไหวตามเนื้อเรื่องที่วางไว้ในแต่ละซีน เมื่อ Animate ครบแล้วก็ทำการจัดแสงแต่ละฉากเพิ่มเติมให้มีความสวยงาม และขั้นตอนสุดท้ายคือการเรนเดอร์แต่ละฉากออกมาเพื่อเข้าสู่กระบวนการตัดต่อวิดีโอต่อไป



ภาพที่ 4.28 นำฉาก และพรอบต่างๆ มารวมกันเพื่อนำไป Animate

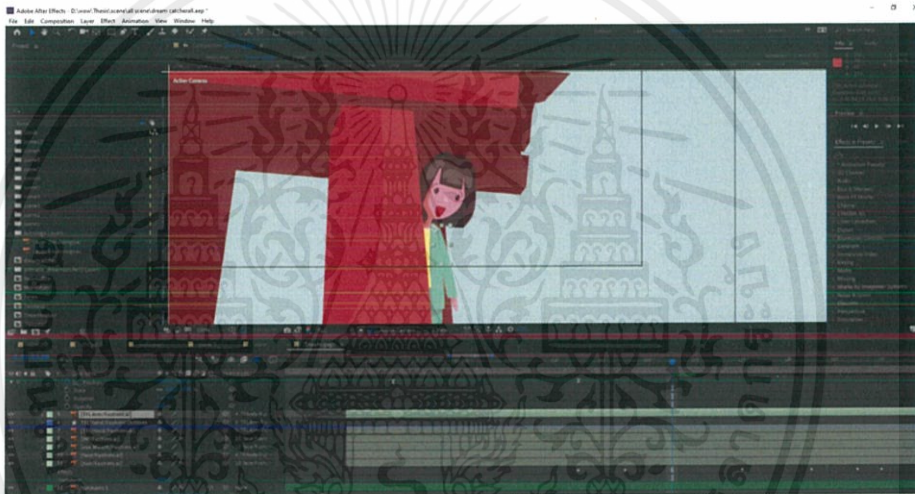


ภาพที่ 4.29 แยกเลเยอร์ส่วนต่างๆ เพื่อนำไป Animate

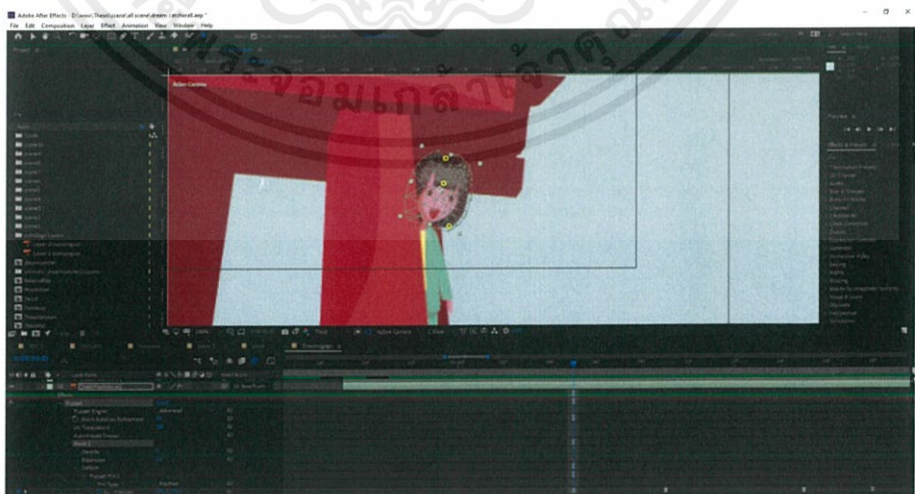
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.30 เคลื่อนไหวตัวละคร และสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 4.31 ปรับ Anchor Point ต่อ Joint

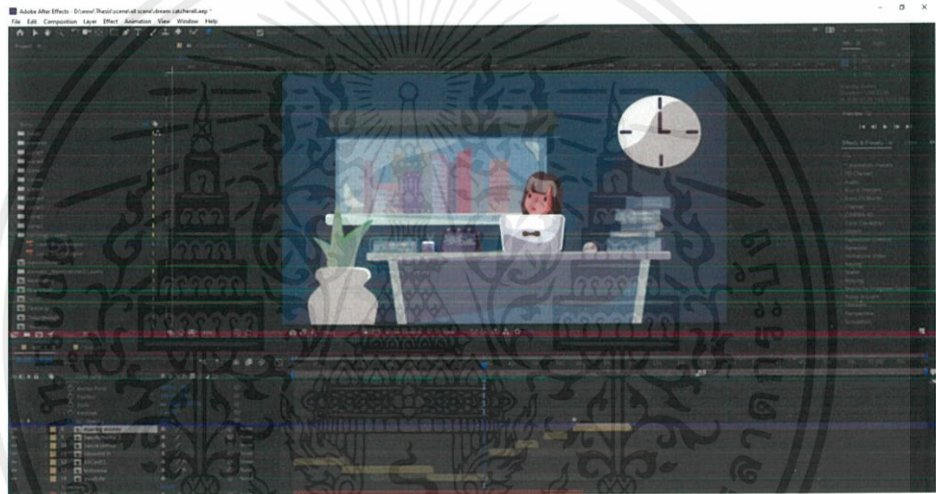


ภาพที่ 4.32 ขยับผมด้วย Puppet Tool

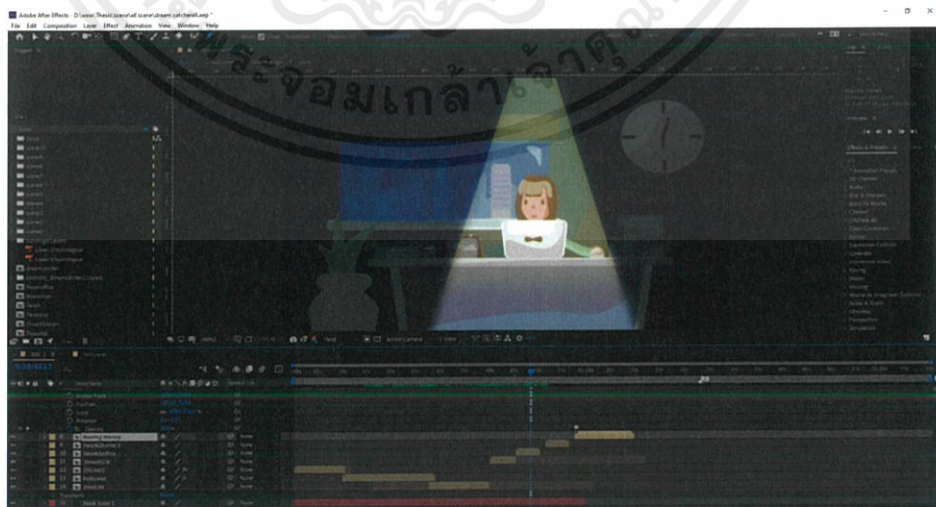
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.33 ใส่ Effects เพื่อให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 4.34 นำแต่ละ Shot มาเรียงกัน



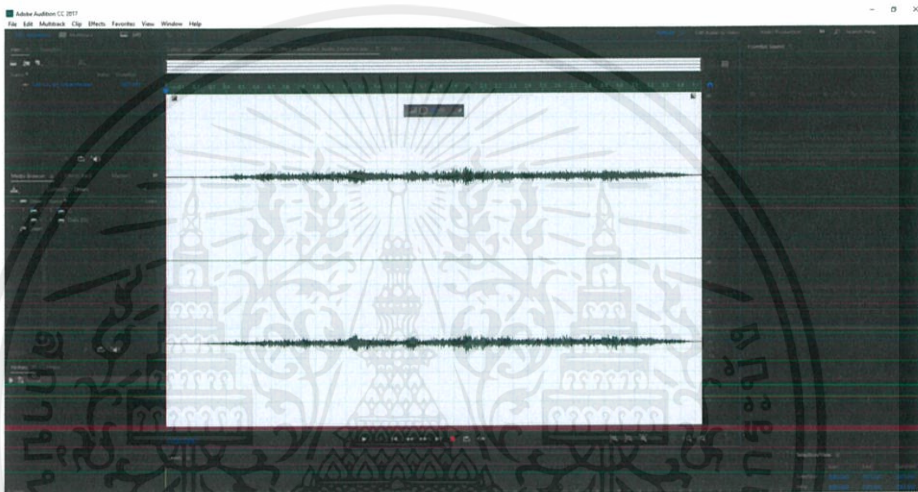
ภาพที่ 4.35 ใส่แสงเพิ่มเติมเพื่อบอกช่วงเวลา และทำให้มีการโฟกัสที่ชัดเจนขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. Post-Production

เมื่อผ่านขั้นตอน Production มาเรียบร้อยแล้วถัดมาก็จะเป็นการตัดต่อภาพ และใส่เสียง Effect ต่างๆ เสียง Ambience และ BGM (Background Music) ในแต่ละซีน เพื่อเพิ่มอารมณ์ของแต่ละซีนทำให้ผู้ชมรู้สึก เข้าใจ และอินไปกับเนื้อเรื่องมากขึ้น

หลังจากนั้นก็ทำการใส่ไตเติลและ เอนด์เครดิต และ Export ไฟล์วิดีโอเป็นอันเสร็จสมบูรณ์

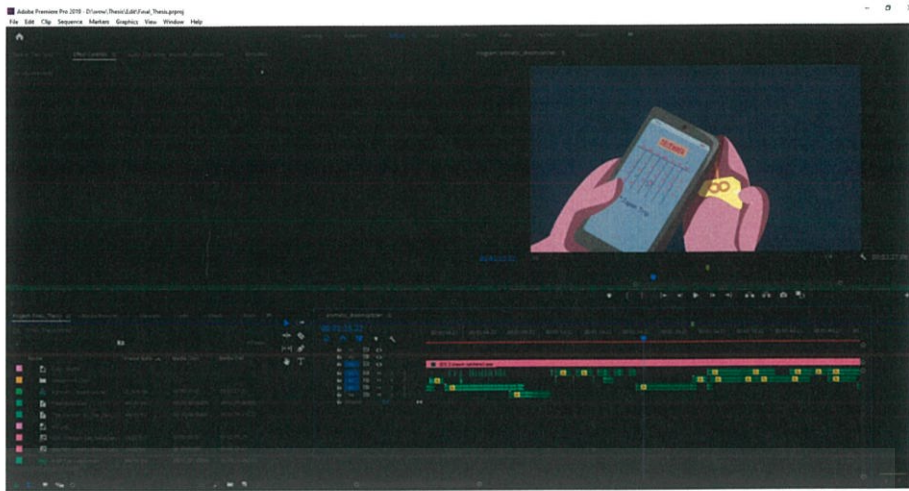


ภาพที่ 4.36 นำเสียงพากษ์ที่อัดมาลด Noise

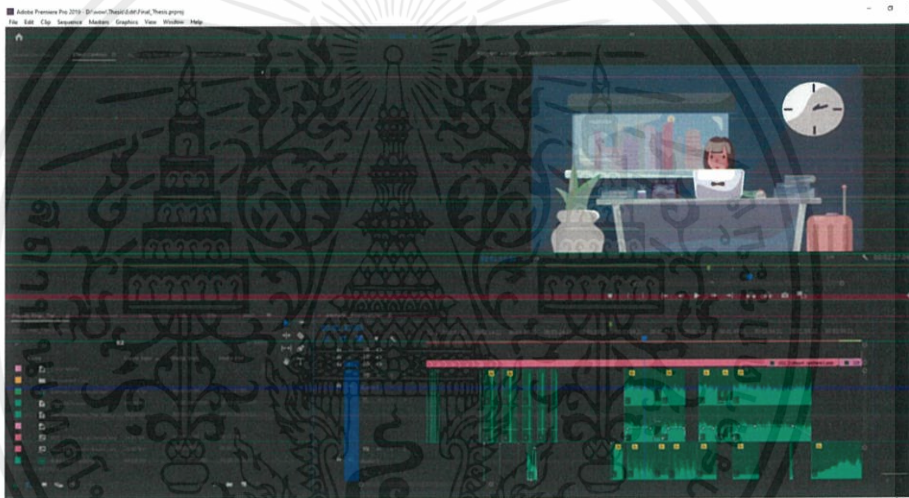


ภาพที่ 4.37 นำเสียงพากษ์ที่อัดมาลด Noise

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38 หาเสียงต่างๆ มาใส่ให้ตรงจังหวะตามภาพ

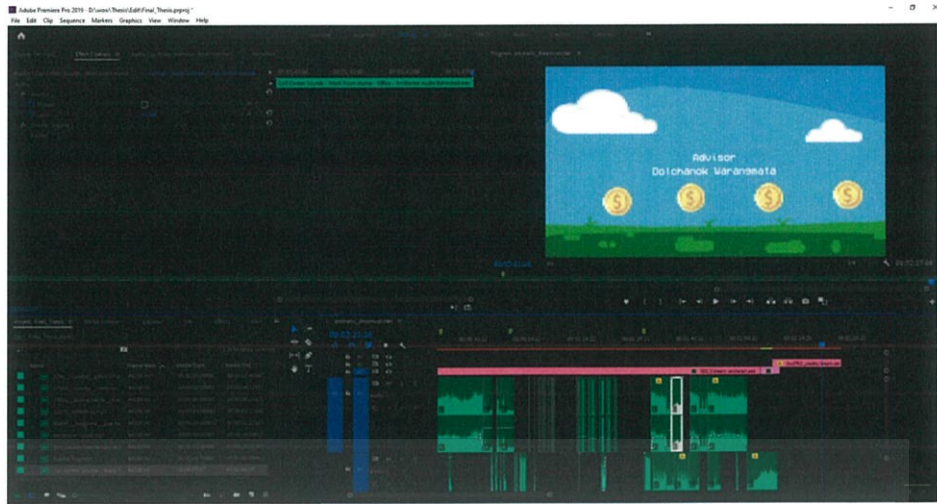


ภาพที่ 4.39 ปรับ Balance เสียงให้มีความเท่ากัน และเพิ่มหนัก-เบาตามอารมณ์ของเนื้อเรื่อง

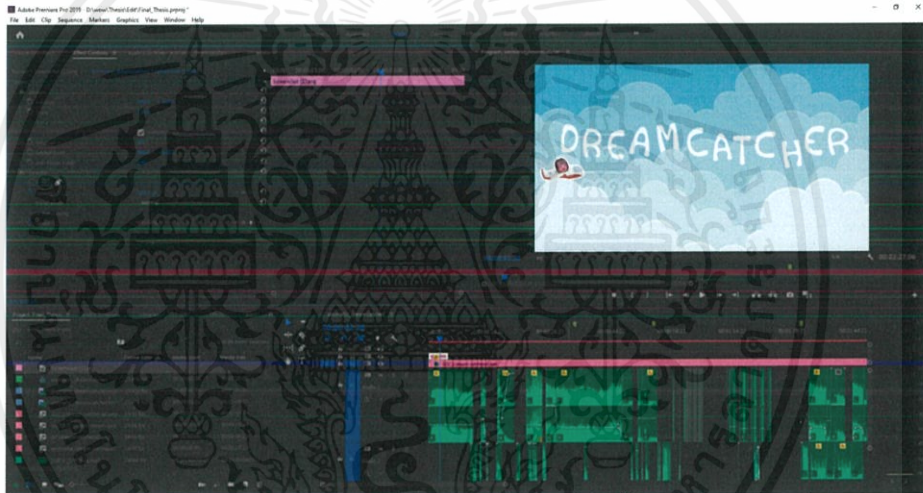


ภาพที่ 4.40 ใส่เอนด์เครดิตในตอนท้ายของเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.41 ใส่เอนด์เครดิตในตอนท้ายของเรื่อง



ภาพที่ 4.42 เพิ่มอินโทร และชื่อเรื่องขึ้นมาในช่วงเปิดเรื่อง



ภาพที่ 4.43 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดการเรียนรู้และได้รับความรู้เพิ่มเติมมากมายไม่ว่าจะตั้งแต่ขั้นตอน Pre-Production ในส่วนของการคิดบทเนื้อเรื่อง การได้ศึกษาทดลองใช้เทคนิคที่ตนเองสนใจ และการได้รับคำแนะนำดีๆ จากอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งแม้ว่าในระหว่างการทำงานได้เกิดปัญหาต่างๆ แต่ท้ายที่สุดแล้วก็สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านั้นได้ รับรู้ถึงการเติบโตทางความคิดของตนเอง ในส่วนของผลงานนี้เปรียบเสมือนหลักฐานยืนยันถึงการเติบโตของข้าพเจ้าไปอีกขั้นหนึ่ง ซึ่งผลลัพธ์จะออกมาเป็นอย่างไร ข้าพเจ้าก็ถือว่าตั้งใจทำออกมาให้ดีที่สุดแล้ว

#### อุปสรรคในการทำงาน

##### ปัญหาในส่วนของรายละเอียดเนื้อเรื่อง

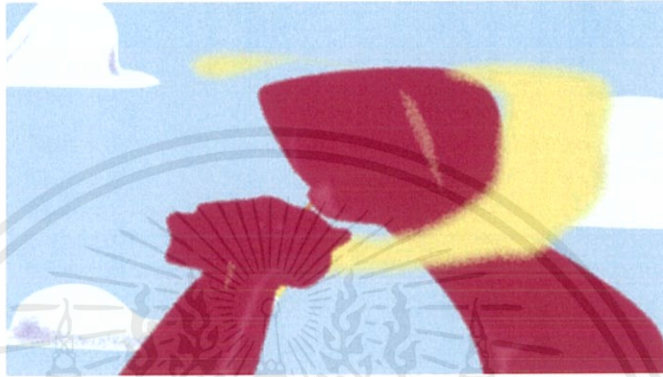
พล็อตเรื่องในตอนแรกของข้าพเจ้าได้มีการสร้างตัวละครแม่ขึ้นมาเพื่อเสริมเนื้อเรื่อง แต่ไม่ได้คำนึงถึงโครงสร้างของบท พอต้องต้องการปรับเปลี่ยนโยกย้าย เนื้อเรื่องกลับกลายเป็นตัวละครแม่มีช่องโหว่ต่างๆ ทำให้ต้องตัดตัวละครแม่ทิ้งออกไปและปรับบทให้เข้ากับกับการดำเนินเรื่องด้วย ทอฝัน ตัวละครเดี่ยวแทน

เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเทคนิคการทำ Pixel Art ในเชิงเกมมาเพิ่มเติมในเนื้อเรื่องด้วย ทำให้ต้องคิดถึงการเสริมเนื้อเรื่อง และคิดช่วงตอนปะติดปะต่อระหว่างการทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าตรงนี้เป็นในส่วนของจินตนาการของตัวละครที่เปรียบเทียบกับชีวิตตนเองเหมือนเกมเกมหนึ่ง

ปัญหาสุดท้าย คือ ด้วยผลงานของข้าพเจ้าต้องมีการอ้างอิงสิ่งที่นำเสนอใน ประเทศญี่ปุ่นมาประกอบในเนื้อเรื่อง และด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการข้าพเจ้าได้นำตัวมาสคอต คุณมะมุง มาประกอบด้วยซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดลิขสิทธิ์ทำให้ต้องตัดเนื้อหาตรงส่วนนั้นออกไป

## ปัญหาในส่วนของการทำ Production

เนื่องด้วยข้าพเจ้าได้มีเทคนิคมากมายที่อยากจะลองทำจึงพยายามยึดยึดเทคนิคแทบจะทุกอย่างที่ตนเองสนใจลงไป จนบางที่มันมากเกินไป และมีผลต่อการสื่อสารของภาพการเล่าเรื่องทำให้ต้องมีการแก้ไขหลายรอบ



ภาพที่ 5.1 การ Transition ที่นำเทคนิคเงาเป็น Noise ลงไปแล้วเกิดความไม่เข้ากับฉากต่อไป

ในระหว่างการ Animate ปัก Pin ตัวละครนั้นข้าพเจ้าได้มีการแก้ไขตรงส่วนผมในตัวงานไฟล์ Ai. เล็กน้อย ทำให้พอกลับมาเปิดในโปรแกรม Adobe After Effects แล้วตัว Pin นั้นไม่อัปเดต



ภาพที่ 5.2 ส่วนของไฟล์ Ai. ที่เกินจุด Pin

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ข้อเสนอแนะ

ควรแบ่งเวลาในการทำงานให้ดี คิดถึงโครงสร้างเรื่องต่างๆ อย่างรอบคอบ วางแผนจัดลำดับขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ จะทำให้ดำเนินงานรวดเร็วขึ้น หมั่นให้กำลังใจตัวเองบ่อยๆ มั่นใจในศักยภาพของตัวเองอย่าให้คำพูดคนอื่นมาบั่นทอนจิตใจของเรามากเกินไป

หมั่นเซฟงานเสมอ ทุกครั้งที่ทำเสร็จ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

คุณทิพย์.(2562).เครื่องรางญี่ปุ่นฉบับเบิกเนตรไม่อ่านถือว่าพลาด.

เข้าถึงได้จาก :<https://www.siamkane.com/omamori-experience/>

Thaifly.(22 เมษายน 2562).ภูเขาไฟฟูจิ.

เข้าถึงได้จาก:<https://www.thaifly.com/%E0%B8%A0%E0%B8%B9%E0%B9>

Japanese Airlines.(2563).ศาลเจ้าฟุชิมิอินาริ.

เข้าถึงได้จาก: [https://www.th.jal.co.jp/th/th/guidetojapan/detail/?spot\\_code=fushimi](https://www.th.jal.co.jp/th/th/guidetojapan/detail/?spot_code=fushimi)

Talon Japan.(2563).ปราสาทฮิเมจิ

เข้าถึงได้จาก: <https://www.talonjapan.com/himeji-castle/>

พุดพิงษ์ จันดาโชต.(2556).การเขียนสตอรี่บอร์ด

เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/a/ses26.go.th/krupuhcom5/3-4>

Wanyarat Arti.(2555). Character design.

เข้าถึงได้จาก: <http://wanyarat-arti3901.blogspot.com/>

Wikipedia.(17 สิงหาคม 2562). Super Mario Bros.

เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%8B%E0%B8%B9%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A1>

Homadream.(2020).ความฝันสูงสุดของชีวิตคนเราทุกคนคืออะไร.

เข้าถึงได้จาก: <https://www.homadream.com/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%9D%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AD>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

