

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ชิงหมิงเจีย”  
DIRECTING OF 2D COMPUTER ANIMATION “QING MING JIE”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์  
การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ชิงหมิงเจี๋ย”  
DIRECTING OF 2D COMPUTER ANIMATION “QING MING JIE”



นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม  
Mr.CHAIYAPRUK E CHONGWILAIKASEM

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 1 สิงหาคม 2562  
(อาจารย์จรรยา เทตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง ชิง หมิง เจีย DIRECTING OF 2D COMPUTER ANIMATION “QING MING JIE”
ชื่อ	นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม
รหัสนักศึกษา	58020349
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์จรรยา เทตะโยธิน

### บทคัดย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง “ชิงหมิงเจีย” ได้รับแรงบันดาลใจจากความคิดที่ว่าหากเราไปไหว้เซ็งเม้งแล้วมีโอกาสได้พบกับผู้ล่วงลับไปแล้วอีกครั้งเราจะทำอะไรบ้าง อีกทั้งผมยังคิดถึงอำเภอเบตงจังหวัดยะลา และความเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน จึงหยิบยกเทศกาลเซ็งเม้งมาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่อง และหยิบยกประเด็นอาหารมาเป็นปมในเรื่องเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ ความทรงจำดีๆ ที่มีต่อครอบครัว จนออกมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นความยาว 3 – 5 นาทีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

โดยตลอดการจัดทำภาพยนตร์นอกจากการค้นคว้าข้อมูลของวันเซ็งเม้งและฮวงซุ้ยแล้ว ยังมีการลงพื้นที่ไปสอบถามและพูดคุยกับชาวบ้านหมู่บ้าน กม.19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา เกี่ยวกับอาหารพื้นเมืองเบตงชื่อว่า “เคาหยก” ที่ได้หยิบมาเป็นเมนูหลักมาเสนอในเรื่องก่อนนำมาพัฒนาบทจนสามารถนำไปใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้

ต่อมาจึงนำบทที่พัฒนาแล้วมาวาด Storyboard อย่างละเอียดในโปรแกรม Adobe Photoshop CC จนเห็นภาพรวมของการดำเนินเรื่องที่ถูกต้องความจนเป็นภาพแล้วก่อนนำมาเรียบเรียงเพื่อกำกับจังหวะการเล่าเรื่องในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC และกำกับเพลงเบื้องต้นเรียกว่า Animatic พร้อมกับการออกแบบตัวละครไปด้วยก่อนนำ Animatic มาแก้ไขให้เหมาะสม

จนมาถึงขั้นตอนการผลิตโดยเริ่มจากการทำ Rough animation เพื่อกำกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยคร่าวๆของทั้งเรื่องด้วยการใช้ Video Layer ซึ่งมีให้ใช้ใน Adobe Photoshop CC ก่อนจะนำไปตัดเส้นแก้ไขลักษณะตัวละครและลงสีในโปรแกรม Toonboom Harmony Stage ให้เรียบร้อย แล้วจึงนำไปจัดองค์ประกอบและสร้างเอฟเฟกต์ต่อใน Adobe After Effects ต่อด้วยการนำมาตัดต่อเรียบเรียงให้ตรงกับ Animatic ที่ได้กำกับไว้พร้อมๆ กับกำกับการออกแบบเสียงเพื่อสร้างอรรถรสของภาพยนตร์ให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุดในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการศิลปนิพนธ์เรื่อง “ชิงหมิงเจี๋ย” นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาในคำแนะนำและความช่วยเหลือจากผู้สนับสนุนทั้งหลายดังนี้

ขอขอบคุณ อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน อาจารย์ที่ปรึกษาผู้ให้คำแนะนำและชี้แจงถึงข้อบกพร่องเพื่อการพัฒนาโครงการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ผศ.ดร.กิตติ ศรีมณี ผศ.ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิทย์ ผศ.ประภัสสร เลิศอนันต์ ผศ.ดร.แข มังกรวงษ์ ผศ.สุวรรณี สุระเชษฐคมสัน คณะกรรมการพิจารณาศิลปนิพนธ์ และ ผศ.ดร.เดือนฤดี รักใหม่ ผู้ให้คำแนะนำและชี้ข้อบกพร่องโครงการของผม

ขอขอบคุณ นายภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร ที่ช่วยเหลือในการทำงานและกำกับศิลป์ร่วมในโครงการศิลปนิพนธ์อีกทั้งให้คำแนะนำสำหรับพัฒนาศิลปนิพนธ์ให้พัฒนาไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ นางสาวอุไรวรรณ จงวิไลเกษม และครอบครัวจงวิไลเกษมที่ให้การสนับสนุนทั้งด้านการลงพื้นที่และศึกษาข้อมูล

ขอขอบคุณชาวบ้าน กม.19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา ที่เอื้อเฟื้อสถานที่และความสะดวกในการลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูล

ขอขอบคุณ นางสาวอรธนา ลีเลิศพันธ์ นางสาวณัฐวรรณต์ สุตะพันธ์ นางสาวกุลนาถ บัวทรัพย์ นายธัญธีระ จงเจริญ นางสาวจนา ดวงนอก นายธนายุทธ รักธรรม นายกิตติภูมิ อิทธิเสริมบุญ สำหรับความช่วยเหลือในการดำเนินงานให้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ที่ให้ความรู้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บรรณานุกรม.....	54
ประวัติผู้เขียนศิลปนิพนธ์.....	55
<b>บทที่</b>	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
<b>บทที่</b>	
2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 วันแข่งม้ง.....	4
2.1.1 ที่มาของวันแข่งม้ง.....	4
2.1.2 รูปแบบการตั้งฮวงซุ้ย.....	6
ประเภทของฮวงซุ้ย.....	6
2.1.3 เครื่องเซ่นไหว้.....	9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 ประเภทของกระดาษเงินกระดาษทอง.....	9
2.1.5 ขั้นตอนการไหว้เซ็งเม้ง.....	10
2.1.6 ประโยชน์ของการไหว้เซ็งเม้ง.....	11
2.1.7 ข้อเสียของการไหว้เซ็งเม้ง.....	11
2.2 เคาหยก.....	11
2.2.1 สูตรฮากกา.....	12
2.3 ข้อมูลด้านภาพอาหารในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	14
2.3.1 ภาพอ้างอิงอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Ghibli.....	14
2.3.2 ภาพอ้างอิงอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Disney.....	14
2.4 ภาพอ้างอิงของตัวละครวิญญาน.....	14
2.4.1 Mulan (1998).....	14
2.4.2 Mother “she works until she became a ghost of herself” (2016).....	15
2.5 ภาพอ้างอิงการทำเคาหยกจากการลงพื้นที่ ณ หมู่บ้าน กม. 19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา.....	15
2.6 ข้อมูลการออกแบบตัวละคร.....	16
2.6.1 แคน.....	16
2.6.2 ติม.....	17
2.7 ภาพข้อมูลสำหรับการออกแบบฉาก.....	18
2.7.1 ฮวงซุ่ย.....	18
2.7.2 คริวของแคน.....	19
2.7.3 ร้านของแคน.....	19

## บทที่

3	บทภาพยนตร์.....	20
	3.1 แรงบันดาลใจ.....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 แรงบันดาลใจ.....	20
3.2 แนวคิด (Theme).....	20
3.3 เรื่องย่อ (Plot).....	20
3.4 โครงเรื่อง (Treatment).....	20
Screenplay.....	22
Storyboard.....	24

## บทที่

4	บทภาพยนตร์.....	38
	ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน.....	38
4.1	ขั้นตอนการเตรียมการผลิต.....	38
	4.1.1 ขั้นตอนการเตรียมบท.....	38
	4.1.2 ขั้นตอนการทำ Animatic.....	38
	4.1.3 การออกแบบตัวละคร.....	39
	4.1.4 การออกแบบฉาก.....	39
4.2	ขั้นตอนการผลิต.....	41
	4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	41
	4.2.2 การตัดเส้นด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	42
	4.2.3 การลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	42
	4.2.4 การเขียนใบ Tracking.....	43
	ตัวอย่างใบ Tracking.....	44
4.3	ขั้นตอนหลังการผลิต.....	50
	4.3.1 การ Composite.....	50
	4.3.2 การเรียบเรียงวิดีโอเข้าด้วยกัน.....	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 การออกแบบเสียง..... 51

บทที่

5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 52

5.1 บทสรุปของการทำงาน..... 52

5.2 ปัญหาในขั้นตอนการเตรียมการผลิต..... 52

5.3 ปัญหาในขั้นตอนการผลิต..... 52

5.4 ปัญหาในขั้นตอนหลังการผลิต..... 53

5.5 ข้อเสนอแนะ..... 53



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้าที่
1	ทัศนียภาพของวังชัชจากมุมสูง..... 6
2	ชวงชัชประเภท เจ้าอ่อง..... 6
3	ชวงชัชประเภท สกกี..... 7
4	ชวงชัชประเภท แหกกี..... 7
5	ขั้นตอนการเตรียมหลุมฝังศพ..... 7
6	ป้ายชวงชัช..... 8
7	สุสานชวงชัชแบบสมบูรณ..... 8
8	เคาหยกสูตรฮากกา..... 13
9	ภาพอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Ghibli..... 14
10	ภาพอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Disney..... 14
11	ภาพตัวละครวิญญานจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mulan (1998)..... 14
12	ภาพตัวละครวิญญานจากแอนิเมชัน เรื่อง Mother “She Worked Until She Became a Ghost of Herself” (2016)..... 15
13	งานไหว้เจ้าประจำปี หมู่บ้าน กม.19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 15
14	ตัวละครเซฟจากภาพยนตร์โฆษณา เรื่อง ทุกคำ ที่ไม่มีใครแทนได้ CP (2016)..... 16
15	ตัวละคร ทามากิ สุโอะ จากเรื่อง ชมรมรักคลับมหาสนุก (2006)..... 16
16	ตัวละคร ฮารุฮิ ฟุจิโอกะ จากเรื่อง ชมรมรักคลับมหาสนุก (2006)..... 17
17	ตัวละคร อีโก้ จากเรื่อง พ่อครัวตัวจิ๋ว หัวใจคับโลก (2007)..... 17
18	ตัวละครแม่จากภาพยนตร์โฆษณา เรื่อง ทุกคำ ที่ไม่มีใครทำแทนได้ CP (2016)..... 17
19	ตัวละคร โอโทโกะ ฟุจิโอกะ จากเรื่อง ชมรมรักคลับมหาสนุก (2006)..... 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปภาพ	หน้าที่
20	ชวงชัยหมู่บ้าน กม.4 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 18
21	ห้องครัว ณ ร้านอาหารรวงข้าว อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 19
22	ห้องครัว ณ ร้านพีดาวหมีแกง อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 19
23	ร้านอาหาร ณ ร้านพีดาวหมีแกง อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 19
24	ร้านอาหาร ณ ร้านติ่มซำ ไต้ซี้ อำเภอบางขัน จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 19
25	Storyboard หน้าที่ 1 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 24
26	Storyboard หน้าที่ 2 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 25
27	Storyboard หน้าที่ 3 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 26
28	Storyboard หน้าที่ 4 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 27
29	Storyboard หน้าที่ 5 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 28
30	Storyboard หน้าที่ 6 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 29
31	Storyboard หน้าที่ 7 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 30
32	Storyboard หน้าที่ 8 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 31
33	Storyboard หน้าที่ 9 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 32
34	Storyboard หน้าที่ 10 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 33
35	Storyboard หน้าที่ 11 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 34
36	Storyboard หน้าที่ 12 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 35
37	Storyboard หน้าที่ 13 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)..... 36
38	การตัดต่อ Animatic..... 38
39	ภาพออกแบบตัวละครโดย นายภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร (2018)..... 39
40	ภาพการออกแบบฉากโดย นายภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร (2018)..... 40
41	ภาพการออกแบบฉากโดย นายภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร (2018)..... 40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปภาพ

## หน้าที่

42	การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC.....	41
43	การตัดเส้นด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	42
44	การลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์.....	42
45	การเขียนใบ Tracking ใน Google Spreadsheet.....	43
46	การ Composite.....	50
47	การเรียงเรียงวิดีโอ.....	50
48	ขั้นตอนการแต่งเพลงประกอบ โดย นายทเวา ไชยดำ (2018).....	51



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากความคิดถึงบ้านและความเป็นลูกคนจีนเบตงของตนเอง ในปัจจุบันนี้ผู้คนมักละเลยการให้เวลากับครอบครัวกันเสียมากและใช้เวลาไปกับวัตถุต่างๆ อีกทั้งยังละเลยประเพณีบางอย่างที่เคยทำกันมาในครอบครัว ซึ่งแต่ละคนล้วนมีเหตุผลที่ต่างกันออกไป ผมมีความต้องการสื่อถึงความเป็นครอบครัวและกระตุ้นความทรงจำที่ชาวไทยเชื้อสายจีนส่วนมากเคยได้รับประสบการณ์นี้มา จึงเลือกทำแอนิเมชันสั้นเรื่อง “ชิง หมิง เจีย” ขึ้นมา “ชิง หมิง เจีย” ในภาษาจีนนั้นแปลว่า เทศกาลไหว้บรรพบุรุษหรือที่คนไทยคุ้นเคยกันในชื่อ “วันเซ็งเม้ง” โดยจุดประสงค์ของวันเซ็งเม้งนี้คือการแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษและให้ญาติมิตรได้กลับมาพบปะกันอีกครั้งรวมถึงให้ผู้ที่มิชีวิตได้ตระหนักว่าความตายเป็นสิ่งปกติเกิดขึ้นได้กับทุกคน

วันเซ็งเม้งนั้นจะมีขึ้นในวันที่ 20 มีนาคม - 5 เมษายนของช่วงเปลี่ยนผ่านฤดูจากฤดูหนาวสู่ฤดูใบไม้ผลิซึ่งเป็นช่วงที่อากาศอบอุ่นและสดชื่นเป็นที่สุด แต่หากเป็นประเทศไทยจะเป็นช่วงของฤดูร้อน

ขั้นตอนจะเริ่มจากการไหว้เจ้าที่ก่อนจะทำความสะอาดฮวงซุ้ยหรือสุสานของบรรพบุรุษแล้วจึงทำการเซ่นไหว้ด้วยของคาวหวานรูปเทียนและน้ำชาให้เสร็จสิ้นก่อนจะเผากระดาษเงินกระดาษทอง แล้วจุดประทัดเป็นการเชิญวิญญาณบรรพบุรุษกลับไป

สำหรับผมเทศกาลนี้เป็นเหมือนวันรวมญาติทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่และล่วงลับไปแล้ว จึงเลือกที่จะนำมาเป็นเหตุการณ์หลักในการเล่าเรื่องและนำเมนูอาหารที่เรียกว่า “เคาหยก” อาหารพื้นเมืองชาวเบตงมาเป็นปมในเรื่อง เพื่อเป็นสิ่งที่จะสื่อถึงรสชาติของครอบครัว ผมต้องการนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเพื่อสื่อถึงคุณค่าของการใช้เวลากับครอบครัวและกระตุ้นความทรงจำของคนไทยเชื้อสายจีนที่เคยมีประสบการณ์วันเซ็งเม้ง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและเสริมสร้างทักษะการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิคคอมพิวเตอร์
2. เสริมสร้างทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. แสดงถึงสายสัมพันธ์ในครอบครัวผ่านความทรงจำของตัวละครเอกในเรื่อง

## 1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติเทคนิคคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Toombloom Harmony Stage ความยาวไม่เกิน 5 นาทีสำหรับผู้ชมทุกเพศทุกวัยและสรุปกระบวนการทำงานทั้งหมดเป็นรูปเล่มศิลปนิพนธ์

## 1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติความยาว 3-5 นาที ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับแดน พ่อครัวมือใหม่ที่ไม่พอใจในอาหารของตนเองเนื่องจากรสชาติไม่อร่อยเหมือนที่แม่ทำให้ทานในวัยเด็ก จึงตัดสินใจไปไหว้เซ็งเม้งเพื่อรำลึกความหลัง ณ ฮวงซุ้ยที่เบตง แต่แล้วผีเสื้อกลุ่มหนึ่งที่เขาพบที่สุสานได้พาเขาไปยังโลกวิญญาณทำให้เขาได้พบกับแม่และรำลึกความหลัง เขาได้เข้าใจว่ารสชาติอาหารที่ขาดหายไปคือรสชาติที่เคยทำให้ครอบครัวทาน ทำให้เขาเลือกที่จะปฏิบัติกับลูกค้าเหมือนคนในครอบครัว ทำให้รสชาติและบริการกลายเป็นจุดเด่นของร้านที่ลูกค้าทยอยกันเข้ามารับประทานอาหาร

## 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาประเพณีและการดำเนินพิธีกรรมของงานเซ็งเม้ง
2. ลงพื้นที่ศึกษาขั้นตอนปรุงเมนูเคาหยก ณ อำเภอเบตง จังหวัดยะลา
3. ศึกษาทัศนียภาพของเมืองเบตงเพื่อนำมาทำฉากของภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน
4. นำความคิดและข้อมูลมาพัฒนาเนื้อหาของบทแอนิเมชันเพื่อการดำเนินเรื่องเป็นโครงเรื่อง (Plot)
5. เขียนเนื้อเรื่องโดยย่อเพื่อเรียบเรียงเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่อง
6. เขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเรียบเรียงและตีความบทออกมาให้เป็นภาพ
7. นำสตอรี่บอร์ดมาทำเป็นแอนิเมติกเพื่อกำหนดระยะเวลาของภาพและกำกับการเคลื่อนไหวของตัวละคร
8. ศึกษากายวิภาคและการเคลื่อนไหวของมนุษย์เพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว
9. ศึกษากรณีตัวอย่างจากแอนิเมชันเพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว
10. ถ่ายวิดีโอเพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. กำหนดท่าทางสำคัญของการเคลื่อนไหว (Key Frame) ก่อนเรียบเรียงให้ภาพเคลื่อนไหวเกิดความลื่นไหลด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop
12. วาดการเคลื่อนไหวระหว่างเฟรม (In-between) เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหวจนเป็น Rough Animation
13. นำ Rough Animation มาตัดเส้นพร้อมแก้ไขจุดผิดพลาดพร้อมกับลงสีในโปรแกรม Toonboom Harmony Stage
14. วาดและกำกับฉากให้ตรงตามทีออกแบบไว้ด้วยโปรแกรม SAI
15. ทำการ Composite เพื่อจัดองค์ประกอบและรวมตัวละคร ฉากและเอฟเฟคเข้ากันด้วยโปรแกรม Adobe After Effects
16. ทำการตัดต่อเรียบเรียงภาพเคลื่อนไหวและเสียงให้สมบูรณ์ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro
17. สรุปผลและรายงานผลพร้อมเสนอแนะปัญหาและวิธีแก้ปัญหา

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้กระบวนการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ
2. ศึกษาและพัฒนาทักษะการสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ
3. สื่อให้ผู้ชมได้เห็นค่าความสัมพันธ์และความทรงจำที่มีต่อครอบครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าข้อมูล

#### 2.1 วันเซ็งเม้ง

ผมได้รวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ของวันเซ็งเม้งในด้านประวัติศาสตร์ พิธีการ และสถานที่เพื่อนำมาพัฒนา บทภาพยนตร์และการกำกับศิลป์

##### 2.1.1 ที่มาของวันเซ็งเม้ง

“ชิงหมิงเจี๋ย” (清明节) คือเทศกาลไหว้บรรพบุรุษหรือที่คนไทยเรียกกันว่า “วันเซ็งเม้ง” เป็น 1 ใน 8 เทศกาลสำคัญของจีนโดยเกิดจากคำว่า เซ็ง (เฉิง) ซึ่งหมายถึงความสะอาด มารวมกันกับคำว่า เม้ง (เบ้ง) ซึ่งแปลว่า สว่าง ทำให้วันเซ็งเม้งมีความหมายแปลว่า ช่วงเวลาแห่งความแจ่มใสและรื่นรมย์ พิธีไหว้จะมีขึ้นในวันที่ 4-5 เมษายนของช่วงเปลี่ยนผ่านฤดูจากดูหนาวสู่ฤดูใบไม้ผลิซึ่งเป็นช่วงที่อากาศอบอุ่นและสดชื่นเป็นที่สุดแต่หากเป็นประเทศไทยจะเป็นช่วงของฤดูร้อน

แรกเริ่มเดิมทีเทศกาลเซ็งเม้งมีที่มายาวนานกว่าสองพันปีและไม่มีหลักฐานใดสามารถระบุชี้ชัดได้มีเพียงคำบอกเล่าถึงวันเซ็งเม้งว่าเป็นประเพณีที่มีไว้ให้ลูกหลานที่อยู่ห่างไกลกันได้กลับมารวมตัวกันเพื่อกราบไหว้บรรพบุรุษของตัวเองตามนัยหมาย ณ สุสาน (ฮวงซุ้ย) หรือวัดที่มีดอกบัวบรรจุกระดูกของบรรพบุรุษและตีกรอบให้เกิดจิตสำนึกในความกตัญญูและเตือนสติให้ตระหนักเสมอว่าความตายเป็นสิ่งที่มิอยู่ทั่วไปเกิดขึ้นกับทุกคนรวมถึงชีวิตนั้นไม่เที่ยง

จนกระทั่งยุคชุนชิว (春秋) 770 – 453 ปีก่อนคริสต์ศักราช ณ แคว้นจิ้น (晋国) องค์ชายฉวงเอ่อ (重耳) ต้องหนีภัยไปใช้ชีวิตอย่างลำบากนอกแคว้น โดยมีเจี๋ยจื่อ (介子) เป็นบริวารคอยดูแลรับใช้องค์ชายมาตลอด เจี๋ยจื่อเป็นผู้ที่มีจิตใจเมตตาเอ็นดูเอ็นขอของตนเพื่อให้องค์ชายฉวงเอ่อได้รับประทานเพื่อประทังชีวิต 19 ปีผ่านไปองค์ชายฉวงเอ่อได้กลับไปยังแคว้นจิ้นแล้วสถาปนาเป็นผู้ครองแคว้นนามจิ้นเหวินกง (晋文公) พร้อมทั้งได้สถาปนาขุนนางทุกคนที่เคยช่วยเหลือตนเหลือเพียงแต่เจี๋ยจื่อที่ปลื้มกวีเวกไปอยู่ในป่ากับแม่ของตนและถูกสืม จนกระทั่งวันหนึ่งมีคนไปเตือนจิ้นเหวินกงเรื่องเจี๋ยจื่อ ทำให้เขารีบให้การตอบแทนโดยการจัดหาบ้านให้เขาและมารดา แต่ทว่าเจี๋ยจื่อปฏิเสธทำให้จิ้นเหวินกงเลือกที่จะไปตามหาเจี๋ยจื่อในป่าเพื่อชกชวนด้วยตนเองแต่หาเท่าไรก็หาไม่เจอจึงวางแผนที่จะเผาภูเขาเพื่อบีบบังคับให้เจี๋ยจื่อและมารดาของเขามาใช้ชีวิตในบ้านที่ตนจัดหาให้ แต่แล้วแผนการกลับล้มเหลวเมื่อเจี๋ยจื่อและมารดาไม่ยอมหนีออกมาจากภูเขาที่ถูกเผาทำให้เสียชีวิต จิ้นเหวินกงเสียใจมากจึงทำการเปลี่ยนชื่อภูเขาจาก “เหมี่ยน” เป็น “เจี๋ย” ซึ่งในปัจจุบันภูเขาเจี๋ยมีตำแหน่งอยู่ ณ อำเภอเจี๋ยชิว มณฑลซานซี และได้สั่งห้ามประชาชนทุกคนก่อกองไฟและทานอาหารเย็นๆ เพื่อรำลึกถึงเจี๋ยจื่อและมารดาที่ถูกไฟครอกเสียชีวิต จนกลายเป็นเทศกาล “หานสือ (熟食节)” และได้หลอมรวมเข้ากับเทศกาลเซ็งเม้งเมื่อกาลเวลาผ่านไปแต่แล้วเทศกาลหานสือก็ได้หายไปเนื่องจากการทานอาหารเย็นๆ นั้นไม่ดีต่อสุขภาพ<sup>1</sup>

<sup>1</sup> เรียบเรียงจากเฟิงสุ่ยทาวน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อถึงยุคราชวงศ์ฮั่น (漢朝) 206 ปีก่อนคริสต์ศักราช - ค.ศ. 220 พระเจ้าฮั่นเกาจู (汉高祖) ได้เกิดสำนึกในบุญคุณบิดามารดาจึงต้องการกราบไหว้สุสานเพื่อแสดงความกตัญญู แต่ป้ายสุสานนั้นเลื่อนรางจนไม่สามารถรู้ได้ว่าป้ายสุสานใดเป็นของบุพการีตนจึงทำการอธิษฐานต่อสวรรค์เพื่อให้ได้พบกับสุสานของบุพการีตนแล้วจึงไประกระดาศสืขึ้นฟ้าให้ลมพัดพาไปจนตกที่ป้ายสุสานแห่งหนึ่ง และพระเจ้าฮั่นเกาจูได้ตรวจสอบป้ายสุสานให้ชัดเจนจึงได้พบว่านี่คือป้ายสุสานของบุพการีตนตามที่ได้อธิษฐานไว้ ทำให้พระเจ้าฮั่นเกาจูเริ่มประเพณีทำความสะอาดขงขี้และไประกระดาศสืบนสุสานสืบต่อมาจนปัจจุบัน<sup>2</sup>

ต่อมาในสมัยราชวงศ์ถัง (唐) คริสต์ศักราชที่ 618 – 907 พระเจ้าถังไท่จงขึ้นครองราชย์ใหม่ๆ ทรงเกรงว่าบ้านเมืองจะไม่สงบ อัครเสนาบดีจึงเสนออุบายให้พระองค์สร้างว่าประชวรอย่างหนักแล้ววิญญานได้ไปประภาสในอีกโลกหนึ่ง ทำให้วิญญานตนอื่นๆ มาขอความเมตตาสงเคราะห์พวกตน ทำให้พระเจ้าถังไท่จงทรงให้คำสัญญาว่าหากกลับไปโลกมนุษย์จะหาวิธีส่งสิ่งของมาสงเคราะห์ให้ ทำให้วิญญานเหล่านั้นได้รับการสงเคราะห์ อุบายนี้มีเหตุผลอยู่ 2 ประการนั้นคือ

1. เป็นการสร้างอาชีพและเพิ่มรายได้แก่ประชาชนจากการทำกระดาษให้ผู้อื่นนำไปเผาให้บรรพบุรุษของตน
2. เพื่อให้ประชาชนรู้จักบาปบุญคุณโทษของการทำผิดกฎหมายและจารีตประเพณีรวมถึงศีลธรรมอันดีงาม

อุบายของพระเจ้าถังไท่จงนั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากทำให้บ้านเมืองร่มเย็นเป็นสุขตลอดมา<sup>3</sup>



<sup>2</sup> เรียบเรียงจากเว็บไซต์จีวูเต่า 2561

<sup>3</sup> เรียบเรียงจากเว็บไซต์กูรูสนุก 2651

## 2.1.2 รูปแบบการตั้งฮวงซุ้ย

ฮวงซุ้ยหรือสุสานสำหรับชาวจีนเกิดจากการนำคำว่า ฮวง ที่แปลว่า ลม และ ซุ้ย ที่แปลว่า น้ำ มารวมกันตามความเชื่อที่ต้องคอยดูทิศทางลมและน้ำของสุสาน และจุดตั้ง ณ พื้นที่จัดสรรของมูลนิธิต่างๆ ที่สร้างไว้ให้ผู้คนสร้างสุสานของครอบครัว โดยก่อนจะทำการสร้างจำเป็นต้องขออนุญาตทางกฎหมายก่อนเนื่องจากพื้นที่มีจำกัด โดยการจัดตั้งสุสานจะจัดตั้งตามความเชื่อสิริมงคล จะเป็นเนินเขาเพื่อเสริมดวงชะตาให้ผู้คนคอยหนุนนำช่วยเหลือและต้องมีแม่น้ำเพื่อเสริมดวงชะตาให้เก็บเงินทองได้มากไม่ไหลออกไปไหนอีกทั้งต้องหันหัวของผู้เสียชีวิตให้นอนหันไปทิศตะวันตกตามความของชาวจีนว่าทิศตะวันตกนี้คือทิศของคนทีล่วงลับไปแล้ว แต่ในบางพื้นที่ก็หันทิศของศีรษะผู้เสียชีวิตไปขึ้นทิศที่ทิศเกิดเช่นกัน อีกทั้งขนาดของสุสานจะแตกต่างกันไปตามกำลังทรัพย์ที่ครอบครัวจะสามารถสร้างให้แก่เจ้าของสุสานได้ รูปแบบของฮวงซุ้ยจะแบ่งออกเป็น 3 ประเภทตามความเชื่อในการสร้างสุสานตามความเชื่อดังนี้<sup>4</sup>



ภาพที่ 1 ทิวทัศน์ภาพฮวงซุ้ยจากมุมสูง

### 2.1.2.1 ประเภทของฮวงซุ้ย<sup>5</sup>

1. เจ่าอู่ หรือสุสานคนเป็น เป็นสุสานจีนที่สร้างไว้ฝังของแทนเจ้าของสุสานเพื่อเปลี่ยนดวงชะตาชีวิตของผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่และไม่สามารถใช้งานได้เช่น ผิวหนัง, กระดูก และเลือด โดยปัจจุบันจะใช้เส้นผม เนื่องจากเส้นผมในความเชื่อของจีนเป็นสิ่งแทนกระดูกและผิวหนังของเจ้าของสุสาน



ภาพที่ 2 ฮวงซุ้ยประเภท เจ่าอู่

<sup>4</sup> ถอดความจากรายการ กบนอกกะลา ตอน มังกรกตัญญู ภาค 2

<sup>5</sup> เรียบเรียงจากเว็บไซต์เฟิงสุ่ยทาวน์

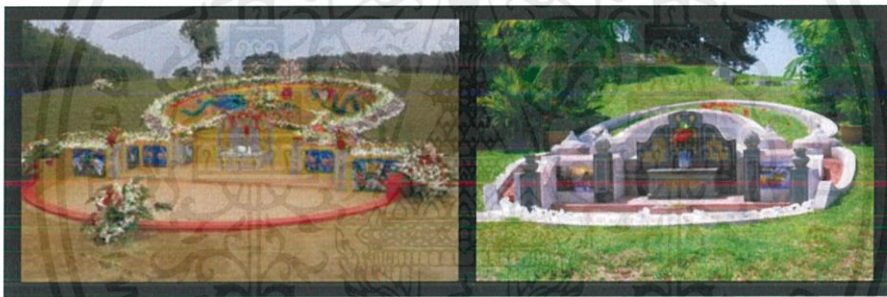
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฮกกี เป็นสุสานจีนที่สร้างไว้เพื่อให้เจ้าของสุสานได้ใช้งานเมื่อเสียชีวิตแล้วและช่วยเสริมดวงชะตาให้ดีเป็นมงคล โดยหลักของการสร้างจะซับซ้อนกว่า ที่ต้องตรวจดวงชะตาของคู่ครองบุตรหลานต่างๆ มากมาย



ภาพที่ 3 ฮวงซุ้ยประเภท ฮกกี

- แชกกี คือสุสานที่สร้างก็ต่อเมื่อเจ้าของสุสานเสียชีวิตแล้วเท่านั้นโดยอาศัยหลักการสร้างจากการตรวจดวงชะตาของคู่ครอง บุตรหลานและครอบครัวเสียก่อนเช่นเดียวกับสุสานแบบฮกกี



ภาพที่ 4 ฮวงซุ้ยประเภท แชกกี

ดังนั้นเมื่อเลือกประเภทของสุสานและดูฤกษ์ชัยแล้วการสร้างสุสานจึงจะเริ่มขึ้นตามขั้นตอนและรูปแบบดังนี้

- ขุดหลุมเพื่อก่อปูนขนาด 2.4 x 1.3 เมตร และลึกพอให้สามารถใส่โลงศพของผู้เสียชีวิตได้ ก่อนจะเจาะรูสี่เหลี่ยมขนาดเล็กตามความเชื่อว่าเป็นประตูให้วิญญาณสามารถเข้าออกได้



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการเตรียมหลุมฝังศพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. หลังจากชุดหลุมเพื่อก่อปูนแล้วจึงจะทำการสร้าง “เจียะปี่” หรือที่เรียกว่าป้ายสุสานเป็นตัวแทนของผู้เสียชีวิตโดยป้ายจะสลักชื่อของเจ้าของสุสาน แล้วตามด้วยคู່ครอง ลูกหลาน ตามลำดับเพื่อแสดงให้เห็นว่าครอบครัวนี้ประกอบไปด้วยผู้ใดบ้าง โดยตัวอักษรจะมีการแบ่งแยกเป็นสองสีได้แก่สีเขียวสำหรับผู้เสียชีวิตไปแล้วและสีแดงสำหรับผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ และแบ่งให้ชื่อที่อยู่ฝั่งซ้ายคือผู้หญิง ขวาคือผู้ชาย ขั้นตอนการสร้างป้ายสุสานคือขั้นตอนที่สำคัญมาก ต้องใช้ทรัพย์สินเยอะเนื่องจากมีราคาแพงตั้งแต่หลักหมื่นไปจนถึงหลักล้าน เนื่องจากผู้คนนิยมใช้หินก้อนใหญ่เพียงก้อนเดียวมาสลักเพื่อให้ป้ายสุสานสวยงามสมเกียรติของครอบครัวและไม่มีรอยต่อของแผ่นหิน



ภาพที่ 6 ป้ายฮวงซู่ย

3. เมื่อสร้างป้ายสุสานเสร็จสิ้น ผู้รับเหมาสร้างฮวงซู่ยจะสร้างกำแพงเตี้ยทรงโค้งชื่อว่าประตูฮวงซู่ยเพื่อเชื่อมเป็นทางเข้าออกของดวงวิญญาณก่อนจะสร้างลานกว้างให้ลูกหลานได้มาราบไหว้ แล้วสร้างป้ายหินเล็กด้านหน้าซึ่งเป็นที่ตั้งของเจ้าที่ ที่ดูแลป้ายสุสานแห่งนี้



ภาพที่ 7 สุสานฮวงซู่ยแบบสมบูรณ

4. ทันที่ทำการสร้างป้ายสุสาน ลานกราบไหว้ทุกอย่างเรียบร้อยจะทำการตกแต่งสุสานให้สวยงามตามความต้องการและกำลังทรัพย์ของครอบครัว การตกแต่งจะมีทั้งการวาดภาพจีนเพื่อตกแต่งหรือแกะสลักลวดลายโดยจะใช้ลวดลายเป็นพืชมงคลและสัตว์นำโชคตามความเชื่อจีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เมื่อสร้างสุสานเสร็จจะเข้าสู่การทำพิธีฝังศพและนำดินกลบหลุมให้เรียบร้อยเรียกว่าเนินหลังเต่า

แม้สุสานแต่ละแห่งจะตกแต่งต่างกันไปและมีความหมายรวมไปถึงขนาดไม่เหมือนกัน แต่สุสานทุกแห่งมีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันในความเชื่อของชาวจีนเป็นตัวแทนจุดศูนย์รวมของครอบครัวและความกตัญญูต่อบรรพบุรุษ

### 2.1.3 เครื่องเซ่นไหว้

การไหว้เซ่นไหว้ประกอบด้วยอาหาร สุรา น้ำชา ผลไม้ ของหวานและอื่นๆ รวมไปถึงกระดาษเงินกระดาษทองที่ปัจจุบันนอกจากจะมีกระดาษที่ถูกพับเป็นเงินเป็นทองตามความเชื่อแล้ว ยังมีของใช้ต่างๆ เช่น ธนบัตร, รถ, เสื้อผ้า, อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และบ้านที่ทำจากกระดาษ โดยจะมีการแบ่งของไหว้เป็น 5 หมวดหมู่หลักได้แก่

1. อาหารคาวจากเนื้อสัตว์มงคลหรือที่เรียกว่า “ซาแซ” เช่น ไก่ เป็ด หมู ปลาหมึก บางครอบครัวอาจนำหอยแครงไปไหว้บรรพบุรุษด้วย
2. อาหารหวานตามแต่ละบ้านชอบ เช่น ซาลาเปา, ขนมถ้วยฟู, ข้าวเหนียวหวาน, ขนมขง เป็นต้น
3. ผลไม้ 5 อย่าง เช่น กัลฉ่าย แอปเปิ้ล สาลี่ แก้วมังกร องุ่น ส้ม สับปะรด ขนุน เป็นต้น
4. กระดาษเงินกระดาษทอง
5. ของตกแต่งอวซัยเช่น กระดาษสะท้อนแสง, กระดาษสี, ดอกไม้ เป็นต้น<sup>6</sup>

### 2.1.4 ประเภทของกระดาษเงินกระดาษทอง

คนจีนโบราณเชื่อกันว่าการไหว้เจ้าและเผากระดาษเงินกระดาษทองเพื่อให้วิญญาณของบรรพบุรุษได้นำเงินกระดาษเหล่านั้นไปใช้แทนเงินทองในอีกโลกหนึ่งที่เรียกว่า “อิมกั๊ง” และแสดงความกตัญญูของผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ และเพื่อเสริมดวงชะตาและความเป็นมงคลแก่ชีวิตอีกด้วย โดยกระดาษเงินกระดาษทองจะมีอยู่หลากหลายประเภทและจะมีความหมายแตกต่างกันไป ได้แก่ กอจีหรือจีจี้ยี้ กิมจั้วหรือจั้งจั้ว กิมเต้าหรือจั้งเต้า กิมเตี้ยว ค้อซี้ อิมกั๊งจั้วยี้ อว่งแซจั้ว เพ้า และตัวกิม<sup>7</sup>

<sup>6</sup> อ้างอิงจากเว็บไซต์โอเพ่นไรซ์

<sup>7</sup> อ้างอิงจากเว็บไซต์บรรลือสาส์น

## 2.1.5 ขั้นตอนการไหว้เชิงเม้ง

1. กราบไหว้ศาลเจ้า (ที่กง) ด้วยเครื่องเซ่นไหว้
  - ธูป 1 คู่ เทียน 5 ดอก น้ำชา 5 ถ้วย ส้ม 5 ผล กระดาษไหว้ได้แก่ หิ้งเดี่ยว 5 ชุด
  - ค้อซี่ 12 ใบ ใส่ในกระหว่องป้อ 1 ชุด หรืออาจมีขนมถ้วยฟูต่างๆ
  - ถวายเพิ่มเติมพร้อมบอกจุดประสงค์ของการมากราบไหว้
2. ทำความสะอาดสุสานบรรพบุรุษแล้วโรยกระดาษสี กระดาษสะท้อนแสง หรือดอกดาวเรืองให้สวยงาม
3. กราบไหว้เจ้าที่ประจำฮวงซุ้ยด้วยเครื่องเซ่นไหว้เพื่อเป็นการขอบคุณและแสดงความเคารพ
  - น้ำชา 5 ถ้วย ส้ม 5 ใบหรือซาลาเปาก็ได้ สุรา และกระดาษไหว้ได้แก่ หิ้งเดี่ยว 5 ชุด
  - ค้อซี่ 12 ใบ ใส่ในกระหว่องป้อ 1 ชุด
4. กราบไหว้ฮวงซุ้ยบรรพบุรุษด้วยเครื่องเซ่นไหว้ตามขั้นตอนดังนี้
  - 4.1 จัดสุราและชาอย่างละ 3 ถ้วยและข้าวสวย 1 ถ้วย
  - 4.2 จัดสำหรับอาหารได้แก่ของควา ของหวานและผลไม้
  - 4.3 ปักเทียน 1 คู่ และธูปคนละ 1 ดอก
  - 4.4 กราบป้ายหลุมศพ 4 ครั้งเพื่อสื่อถึง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ และตัวบรรพบุรุษเอง หรือไหว้เพียงหนึ่งครั้งตามความสะดวกก็ได้
  - 4.5 เมื่อทำการไหว้เสร็จสิ้นและธูปใกล้หมดหมดก้านจึงจะทำการเผากระดาษเงินกระดาษทอง
  - 4.6 เมื่อธูปหมดหมดจึงจะทำการจุดประทัดเพื่อเป็นการเชิญวิญญาณของบรรพบุรุษหรือผู้เสียชีวิตกลับสู่สรวงสวรรค์
  - 4.7 รับประทานหอยแครงและอาหารร่วมกันเพื่อความเป็นสิริมงคลสิริมงคลก่อนจะนำเปลือกหอยไปโปรยบนหลุมศพ
  - 4.8 สังสรรค์ตามโอกาสของครอบครัวตามสะดวก ก่อนแยกย้ายกลับ<sup>8</sup>

<sup>8</sup> เรียบเรียงจากเว็บไซต์เฟิงสุ่ยทาวน์

## 2.1.6 ประโยชน์ของการไหว้เซ็งเม้ง

1. เพื่อได้รำลึกถึงคุณความดีของบรรพบุรุษที่ทำให้ครอบครัวมีชีวิตดีปัจจุบันและรำลึกถึงความทรงจำที่มีต่อกัน
2. เป็นจุดศูนย์รวมให้พี่น้องและเครือญาติที่ห่างไกลได้มาพบกันเสมือนวันรวมญาติ
3. เป็นแนวทางให้ลูกหลานได้สืบทอดประเพณีอันดีงามและตระหนักถึงความเป็นคนเชื้อสายจีนของตนเอง โดยเน้นไปที่ความกตัญญูที่มีต่อบุพการี
4. เป็นการเตือนสติแก่ผู้ที่ยังมีชีวิตให้ตระหนักว่าความตายเป็นสิ่งที่อยู่ทั่วไปปกติและเกิดขึ้นได้กับทุกคน

## 2.1.7 ข้อเสียของการไหว้เซ็งเม้ง

1. สภาพอากาศที่ร้อนของเมืองไทยสามารถทำให้ป่วยหรือเป็นลมได้
2. สภาพความติดขัดของจราจร
3. ก๊าซคาร์บอนฯ ที่ส่งผลทำให้โลกร้อนและเป็นหนึ่งในสาเหตุของการเกิดมะเร็งเนื่องจากการเผากระดาษกับการจุดประทัด
4. ต้องใช้จ่ายเงินจำนวนมากไปกับการเตรียมของเซ่นไหว้และการเดินทาง

## 2.2 เคาหยก

เคาหยกหรือเกาหยุก เป็นอาหารจีนกวางตุ้งมีความหมายว่าเนื้อหมูคั่ว เนื่องจากกรรมวิธีการปรุงจะต้องคั่วเนื้อหมูสามชั้นที่นำไปหมักกับน้ำซุ้ให้แห้งด้านเนื้อออกต่อนึ่งแล้วคว่ำมันอีกครั้งเวลาเสิร์ฟเพื่อรับประทาน เป็นสูตรอาหารจีนที่มีความซับซ้อนในการปรุงขึ้นอยู่กับแต่ละสูตร เป็นที่นิยมกันในพื้นที่ของเบตง จนถือว่าเป็นอาหารพื้นเมืองที่มีสูตรเฉพาะต่างจากที่อื่นโดยสูตรหลักนั้นมี 2 สูตร ได้แก่ สูตรมุ่มฉวยและสูตรฮากกา ซึ่งสูตรเคาหยกตามฉบับฮากกาเป็นที่มาของสูตรเคาหยกที่ชาวจีนในเบตงนิยมรับประทานกัน<sup>9</sup>

ในบทของศิลปินพจน์นี้ได้รับแรงบันดาลใจในเรื่องของอาหารมาจากเมนูเคาหยกที่เป็นอาหารพื้นเมืองเบตง เพราะความซับซ้อนที่ต้องใช้คนในครอบครัวมาช่วยกันปรุงและหมักข้ามคืนเพื่อให้รสชาติออกมาตามแบบฉบับของคนเบตง จึงนำเสนอสูตรฮากกาที่ใช้นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชัน

<sup>9</sup> ถอดความจากรายการกบนอกกะลาตอนตะลุยเบตง

## 2.2.1 สูตรหากกา

เคาหยกสูตรหากกาเป็นสูตรที่ชาวเบตงนิยมรับประทานมากที่สุด มีขั้นตอนที่ใช้เวลาในการทำงานและซับซ้อนที่จำเป็นต้องอาศัยแรงจากคนในครอบครัวมาช่วยกันทำเพื่อให้ได้เมนูนี้ออกมา

ส่วนผสม

1. เนื้อหมูสามชั้น 800 กรัม
2. เผือก 900 กรัม
3. กระเทียมจีน 15 กรัม
4. หอมแดง 20 กรัม
5. ขิง 10 ชิ้นฝาน
6. น้ำตาล 200 กรัม
7. พริกไทยขาว 1 หยิบมือ
8. สมุนไพรจีนเช่น ผงพะโล้
9. ซอสถั่วเหลืองดำ
10. ซอสปรุงรส 2 ช้อนโต๊ะ
11. ซอสหอยนางรม 2 ช้อนโต๊ะ
12. เหล้าจีน 1 ช้อนโต๊ะ
13. น้ำมันพืช
14. เต้าหู้ยี้
15. เต้าซี่ (ถั่วดำหมักเกลือ)
16. เกลือ 1 หยิบมือ
17. น้ำเปล่าหรือน้ำซุปล 300 มิลลิลิตร

ขั้นตอน

1. นำหมูสามชั้นมาต้มในน้ำเดือด 5 นาที แล้วนำมาจุ่มน้ำเย็นก่อนซับน้ำให้แห้ง
2. ใช้ส้อมจิ้มหนังหมูสามชั้นให้ทั่วก่อนทาเกลือบริเวณหนังหมู ทาซอสถั่วเหลืองดำที่บริเวณหนังหมูบางๆ ก่อนนำไปทอดในน้ำมันให้หนังกรอบสวยแล้วนำมาหันเป็นชิ้น
3. นำผงหมูแดง 40 กรัม ซอสหอยนางรม 6 ช้อนโต๊ะ เหล้าจีน 6 ช้อนโต๊ะ ผงสมุนไพรจีนหรือผงพะโล้ 1 ช้อนโต๊ะ ตามด้วยพริกไทยขาวครึ่งช้อนโต๊ะ มาผสมให้เข้ากันแล้วมาทาเนื้อหมูให้ทั่ว หมักเป็นเวลา 1 ชั่วโมง
4. นำเผือกมาหันเป็นชิ้นแล้วทอดให้เหลือง
5. ตั้งกระทะใส่น้ำมันพืช 2 ช้อนโต๊ะ ใส่หอมแดง ขิงสับ และกระเทียมสับมาผัดให้หอม แล้วจึงเติมผงหมูแดง 50 กรัมแล้วผัดให้เข้ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เติมน้ำตาลลงไป 1 ช้อนโต๊ะ เหล้าจีน 2 ช้อนโต๊ะ น้ำเปล่าหรือน้ำซุปรกก็ได้ 300 มิลลิลิตรผสมให้เข้ากัน นำเครื่องปรุงหมักหมูและเผือกที่เหลื้อมาใส่ลงไปเติมเต้าหู้ยี้ เต้าซี่ และผงสมุนไพรรจีนหรือผงพะโล้ ลงไปเล็กน้อย
7. แยกน้ำซุพออกมาเล็กน้อยเพื่อนำหมูสามชั้นหมักและเผือกทอดที่เตรียมไว้มาคลุกเคล้าให้เข้ากันแล้วหมักเอาไว้ 1-2 ชั่วโมงหรือข้ามคืน
8. เมื่อหมักเสร็จแล้วให้นำหมูและเผือกมาเรียงสลับกันแล้วจัดใส่ถ้วยโดยคว่ำด้านที่เป็นหนังหมูลง
9. จากนั้นนำน้ำซุพทั้งหมดมาราดใส่หมูและเผือกในถ้วยให้ท่วมประมาณ  $\frac{3}{4}$  ของถ้วย ก่อนนำไปนึ่งเป็นเวลา 3 ชั่วโมง
10. เมื่อนึ่งเสร็จให้นำไปคว่ำลงบนจานหรือชามก่อนตกแต่งด้วยผักชีเป็นอันเสร็จสิ้น<sup>10</sup>



ภาพที่ 8 เคาหยกสูตรฮากกา

<sup>10</sup> ถอดความจากวิดีโอสอนทำอาหารแชนแนล theMEATMENchannel

## 2.3 ข้อมูลด้านภาพอาหารในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

### 2.3.1 ภาพอ้างอิงอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Ghibli



ภาพที่ 9 ภาพอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Ghibli

### 2.3.2 ภาพอ้างอิงอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Disney

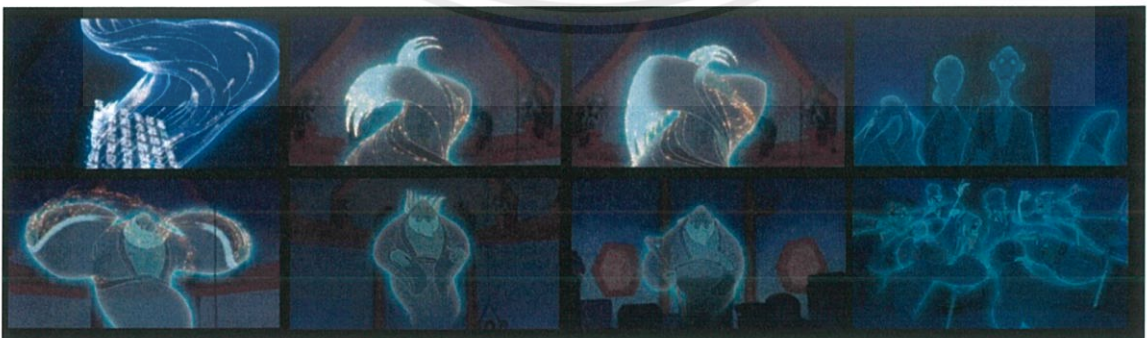


ภาพที่ 10 ภาพอาหารจากแอนิเมชันของสตูดิโอ Disney

## 2.4 ข้อมูลด้านภาพสำหรับการออกแบบตัวละคร

เนื่องจากในเนื้อเรื่องมีโลกวิญญานจึงหยิบยกตัวอย่างของตัวละครวิญญานจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองเรื่องดังนี้

### 2.4.1 Mulan (1998)



ภาพที่ 11 ภาพตัวละครวิญญานจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Mulan (1998)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4.2 Mother “She Worked Until She Became a Ghost of Herself” (2016)



ภาพที่ 12 ภาพตัวละครวิญญาณจากแอนิเมชันสั้น

เรื่อง Mother “She Worked Until She Became a Ghost of Herself” (2016)

## 2.5 ภาพอ้างอิงการทำเคาท์จากการลงพื้นที่ ณ หมู่บ้าน กม. 19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา

ถ่าย ณ วันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ซึ่งเป็นพิธีไหว้เจ้าที่ประจำปี ชาวบ้าน กม.19 จึงได้ร่วมกันบริจาคเงิน แล้วร่วมมือกันปรุงเคาท์และอาหารอื่นๆ เป็นโต๊ะจีน เพื่อรับประทานร่วมกันหลังพิธีเสร็จสิ้น



ภาพที่ 13 งานไหว้เจ้าประจำปี หมู่บ้าน กม.19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6 ข้อมูลในการออกแบบตัวละคร

2.6.1 แตน – พ่อครัวหนุ่มมือใหม่ผู้ไม่พอใจในอาหารของตนเองเนื่องจากมีรสชาติที่ไม่อร่อยเหมือนที่แม่ของตนเคยทำ ให้รับประทานเมื่อยังเด็ก อีกทั้งเลือกใช้เพศชาย ที่มาของตัวละครจึงอาศัยตัวละครเหล่านี้เป็นแหล่งอ้างอิงในด้านสภาวะจิตใจอันส่งผลต่อการกระทำของตัวละคร ได้แก่

**เชฟ (ทุกคำ ที่ไม่มีใครทำแทนได้ CP 2016)**

ตัวละครเชฟจากเรื่องนี้มีปมในจิตใจเนื่องจากเขาไม่สามารถปรุงไข่เจียวมะเขือเทศได้อร่อยเหมือนแม่ที่จากไปของเขา เฉกเช่นเดียวกันกับแดนที่เขาไม่สามารถปรุงอาหารได้อร่อยเหมือนที่แม่ของเขาเคยทำให้รับประทานในวัยเด็ก



ภาพที่ 14 ตัวละครเชฟจากภาพยนตร์โฆษณา เรื่อง ทุกคำ ที่ไม่มีใครทำแทนได้ CP (2016)

**ทามากิ สึโอะ (ชมรมรักคลับมหาสนุก 2006)**

ตัวละครทามากิเป็นต้นแบบนิสัยของแดนที่ช่างเป็นห่วงผู้อื่น เนื่องจากตัวละครทั้งสองเรื่องนี้ต้องคอยดูแลแม่ที่ล้มป่วยเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 15 ตัวละคร ทามากิ สึโอะ จากเรื่อง ชมรมรักคลับมหาสนุก (2006)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ฮารุอิ ฟุจิโอกะ (ชมรมรักคลับมหาสนุก 2006)

เนื่องจากตัวละครฮารุอินั้นเป็นต้นแบบของการทำอาหารของแดน เนื่องจากตัวละครแม่ทั้งสองต่างเสียไปอีกทั้งยังได้รับตำราทำอาหารที่แม่ของตนได้เขียนทิ้งไว้ให้แทนต่างหน้า



ภาพที่ 16 ตัวละคร ฮารุอิ ฟุจิโอกะ จากเรื่อง ชมรมรักคลับมหาสนุก (2006)

### อิกโก (พ่อครัวตัวจิ๋ว หัวใจคับโลก 2007)

ในส่วนลึกของจิตใจแดนนั้นมีความคล้ายคลึงกับอิกโกจากมุมมองที่ตัวละครทั้งสองต่างตั้งใจในรสมือของแม่ตนเองและมีอาหารของแม่เป็นกำลังใจให้ผ่านพ้นวันต่างๆ ไปได้



ภาพที่ 17 ตัวละคร อิกโก จากเรื่อง พ่อครัวตัวจิ๋ว หัวใจคับโลก (2007)

2.6.2 ตีม - แม่ของแดน เป็นแม่ผู้ที่ทำอาหารได้อร่อยจนแดนที่เป็นลูกชายนั้นตั้งใจแม่จะเป็นเพียงพนักงานบริษัทก็ตาม จึงมีลักษณะตามตัวละครที่ได้ไปค้นคว้ามาได้แก่

### แม่ (ทุกคำ ที่ไม่มีใครทำแทนได้ CP 2016)

เป็นต้นแบบตัวละครแม่ของแดนที่คอยดูแลเอาใจใส่ลูกของตนจนกระทั่งวันหนึ่งที่เธอได้จากลูกของเธอไป



ภาพที่ 18 ตัวละครแม่จากภาพยนตร์โฆษณา เรื่อง ทุกคำ ที่ไม่มีใครทำแทนได้ CP (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### โอบิโกะ ฟุจิโอบะ (ชมรมรักคลับมหาสนุก 2006)

เป็นต้นแบบแม่ของแดนเป็นผู้หญิงที่ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวอีกทั้งยังคอยทำอาหารให้ลูกได้ทานจนวันที่ล้มป่วย ตัวละครนี้ได้ทิ้งตำราอาหารไว้ให้ลูกตัวเองได้ฝึกทำเพื่อให้ลูกได้ดูแลตัวเองและใช้ชีวิตอย่างมีความสุข



ภาพที่ 19 ตัวละคร โอบิโกะ ฟุจิโอบะ จากเรื่อง ชมรมรักคลับมหาสนุก (2006)

## 2.7 ภาพข้อมูลสำหรับการออกแบบฉาก

ผมได้รับแรงบันดาลใจจากเทศกาลเซ็งเม็งที่เบตงจึงทำการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลของสถานที่ต่างๆ สำหรับการออกแบบฉากได้แก่

### 2.7.1 ฮวงซุ้ย

เป็นตัวอย่างของสถานที่ที่แดนตัวละครหลักของเรื่องไปไหว้เซ็งเม็งเพื่อระลึกถึงแม่ตัวเองก่อนจะหลุดเข้าไปในโลกของวิญญาณ



ภาพที่ 20 ฮวงซุ้ยหมู่บ้าน กม.4 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.7.2 ห้องครัว

เนื่องจากตัวละครเป็นพ่อครัวต้องมีห้องครัวที่ดูเหมาะแก่การเปิดร้านอาหารเป็นของตัวเองจึงเลือกร้านอาหารรวงข้าว และร้านพี่ดาวหมีแกง ณ อำเภอเบตง จังหวัดยะลา เป็นต้นแบบของการออกแบบฉาก



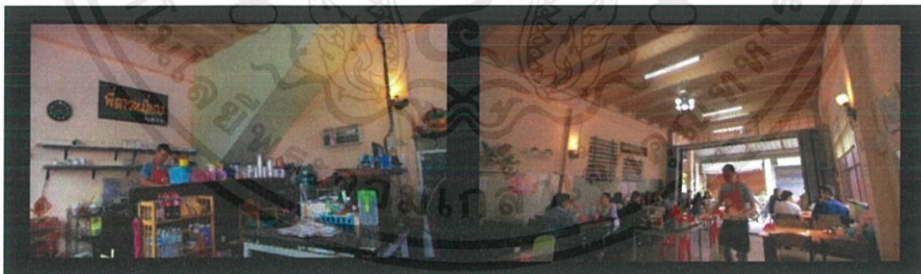
ภาพที่ 21 ห้องครัว ณ ร้านอาหารรวงข้าว อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)



ภาพที่ 22 ห้องครัว ณ ร้านพี่ดาวหมีแกง อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

### 2.7.3 ร้านของแดน

ในร้านของตัวละครนั้นมีต้นแบบมาจากร้านพี่ดาวหมีแกงและร้านติ่มซ่าได้ซี่อี่ ณ อำเภอเบตง จังหวัดยะลา เป็นต้นแบบ



ภาพที่ 23 ร้านอาหาร ณ ร้านพี่ดาวหมีแกง อำเภอเบตง จังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)



ภาพที่ 24 ร้านอาหาร ณ ร้านติ่มซ่า ได้ซี่อี่ อำเภอเบตงจังหวัดยะลา โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 3.1 แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจที่ผมนำมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ชิงหมิงเจีย” เริ่มจากการที่ผมนั้นไม่ได้กลับไปไหว้เซ็งเม้งกับทางครอบครัวหลายปีตั้งแต่เรียนมหาวิทยาลัยและเกิดความคิดถึงครอบครัว จึงเกิดเป็นความคิดว่าหากเราไปไหว้เซ็งเม้งแล้วสามารถพบกับคนตายได้สักครั้งจะเป็นอย่างไร ผมเลือกปมของตัวละครเกี่ยวกับอาหารเนื่องจากผมมีความชอบในการชมและศึกษาการทำอาหารเป็นหลัก จึงเลือกให้ตัวเองเป็นพ่อครัวที่กำลังจะเปิดร้านอาหาร

#### 3.2 แนวความคิด (Theme)

รสชาติของอาหารที่อร่อยคือรสชาติที่มาจากการปรุงผ่านความรู้สึกและความทรงจำดีๆ ที่มีต่อครอบครัว

#### 3.3 เรื่องย่อ (Plot)

แดนเซฟหนุ่มมือใหม่ผู้ไม่พอใจในอาหารของตนเองเนื่องจากรสชาติที่ไม่อร่อยเหมือนที่แม่เคยทำให้ในวัยเด็กเขาจึงตัดสินใจไปไหว้เซ็งเม้ง ณ ฮวงซุ้ยเบตง แต่แล้วเหตุมหัศจรรย์ก็ได้เกิดขึ้นทำให้เขาได้รำลึกความหลัง เขาได้พบคำตอบว่าเหตุใดอาหารของเขาถึงไม่อร่อยเหมือนที่เขาเคยทำให้แม่ของเขาทาน

#### 3.4 โครงเรื่อง (Treatment)

ณ ร้านอาหารแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ วัตถุดิบมากมายถูกเทออกมาจากถุงผ้าเพื่อนำไปประกอบอาหาร สองมือเปิดตำราอาหาร ก่อนลงมือหั่นฝือกด้วยท่าที่การจับวัตถุดิบอาหารและมีตัวอย่างถูกวิธี เสียงซู่ซ่าของน้ำมันที่ค่อยๆ ทอดหมูสามชั้นกลายเป็นหมูกรอบสีทองสวย และแสงจากบานหน้าต่างทอดมายังแดน มีดอืดค่อยๆ บรรเลงเสียงกรอบของหนังหมูสามชั้นที่ถูกทอดจนเป็นสีทองก่อนจะนำมาจัดเรียงกับฝือกแล้วนำไปหมักและนึ่ง แดนค่อยๆ เปิดฝาต้มร้บกลิ่นแล้วจึงนำมาชิมตามวิธีที่ถูกต้อง แต่เขากลับพบว่ารสชาติมันไม่อร่อยเหมือนที่แม่เขาทำเลย มันทำให้เขาท้อแท้ใจมาก สายตาของเขาค่อยๆ เหลือบไปที่รูปของตนกับแม่ในวัยเด็กก่อนจะเหลือบไปมองปฏิทิน

ในวันที่ 4 เดือน 4 แดนตัดสินใจไป ณ ฮวงซุ้ยที่เบตง เพื่อมาไหว้แม่ของเขาในเวลาเข้ามีดขณะที่แสงอาทิตย์ยังไม่ส่องประกาย ขาววาวๆ ของชายหนุ่มเดินตามทางชันขึ้นจนถึงที่หมาย เขาได้แต่อึ้งเล็กน้อยกับสภาพสุสานของแม่ที่สกปรกเนื่องจากไม่ได้มาเยียนนานหลายปี เขาเริ่มทำความสะอาดและจัดวางของไหว้พร้อมจุดธูปเทียนตามประเพณี สองมือก้มลงกราบ ณ หน้าป้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฮวงซู่ของแม่เขา ชายหนุ่มได้แต่มองด้วยสายตาเศร้าสร้อยพลางคะนิงจิต หากแม่ของเขายังอยู่อาจจะให้คำตอบเรื่องวิธีการปรุงเคาหยกกับเขา พลันเขาหันหลังไปได้เพียงครู่ ฝี่เสื่อจำนวนหนึ่งบินมาจากด้านหลังของเขา ทำให้แดนต้องหันไปมองด้านหลังของเขา เมื่อเขาหันไปตรงหน้าของเขาคือกลุ่มควันจากรูปค่อยๆ เข้ามารวมตัวกัน แดนเดินเข้าไปดูใกล้ๆ ด้วยความใคร่รู้ แต่ทันทีที่เขาหันกลับมองก่อนควันกลับระเบิดตัวเป็นฝูงฝี่เสื่อไล่เขา แดนได้แต่ถอยออกมาพลางเอามือป้องกันตัวเองไว้

รู้สึกตัวอีกที แสงในยามเช้าได้กลายเป็นแสงราตรี แดนรู้สึกสับสน เขาหันไปสังเกตรอบๆ ไกลออกไปมีเมืองบนภูเขาสว่างไสวอยู่ เขาไม่มีทางเลือกมากนักนอกจากเดินเข้าไป สองเท้าก้าวเข้าไป ใบหน้าที่เขามองเห็นภาพในสายตาของเขาคือเมืองที่มีผู้คนลอยไปมาราวกับโลกวิญญาณในทีวีที่เขาเคยดู ในขณะที่เขากำลังทิ้งกับสิ่งตรงหน้า เหล่าฝี่เสื่อได้บินมาจากด้านหลังเช่นเคย จนมีตัวหนึ่งบินมาเกาะจมูกของแดน รวากับมือะโหลกอย่างทำให้แดนต้องเดินตามไป ทันทีที่เลียหัวมุม ดาบสองเล่มปะทะกันข้างหน้า เขาทำให้แดนต้องสะดุดล้มลงไปกับพื้น วิญญาณของชายชราสองตนกำลังห้าหน้ากันไม่ต่างจากในภาพยนตร์กำลังภายใน ทันทีที่แดนเห็นฝี่เสื่อบินผ่านไปเขารับอภัยจึงหวั่นวิ่งตามไปฝี่เสื่อจนเขาเข้าไปในตรอกแห่งหนึ่ง แดนเดินเข้าไปด้วยท่าที่ก้มเล็กน้อย แต่ทว่ากลิ่นที่เขาคุ้นเคยกลับค่อยๆ พาเดินลึกเข้าไปเรื่อยๆ จนถึงบานประตูที่ฝี่เสื่อได้นำเข้าไป

ตรงหน้าเขามีหญิงชราที่เขาคุ้นเคยดีซึ่งนั่นคือแม่ของเขา ในห้องครัวที่คล้ายคลึงกับที่ร้านของเขา แม่ของแดนกวักมือเรียกให้แดนมารับประทานเคาหยกที่แม่ของเขาได้เตรียมไว้เพียงคำเดียวทำให้แดนได้รำลึกถึงวัยเด็กของเขาที่ต้องดูแลแม่ของเขา จนวันที่แม่เขามอบตำราอาหารให้ ทำให้เขาได้เรียนต่อในด้านคหกรรมกลายเป็นพ่อครัว จากนั้นแม่ของเขาที่ชื่นชอบในอาหารของเขาได้จากไป ภาพทุกอย่างได้ให้คำตอบต่อแดนโดยเฉพาะช่วงเวลาที่เขาได้ทานร่วมกับแม่

รู้สึกตัวอีกครั้งแดนและวิญญาณแม่ของเขาได้มายืนด้วยกัน ณ หน้าฮวงซู่ แสงตะวันสีทองของยามเช้าค่อยๆ ส่องลอดไปไม่ลงมา แดนส่งยิ้มอย่างเข้าใจก่อนจะมองด้วยเคาหยก เขาพบคำตอบที่เขาตามหาแดนสวมกอดกับแม่ของเขาขณะที่แม่ของเขาจะสลายกลายเป็นฝี่เสื่อบินกลับไปบนท้อง แดนมองเหล่าฝี่เสื่อกลับไปก่อนจะหันไปจุดประทัด

หลายวันผ่านไป ณ ร้านของแดน แดนได้นำอาหารมาเสิร์ฟแก่หญิงชราคนหนึ่ง แดนบริการเธอรวากับคนในครอบครัว อาหารฝีมือของเขาถูกปากหญิงชราจนเธอต้องยกนิ้วให้นั่นกลายเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ร้านอาหารของเขาเริ่มมีผู้คนที่หลั่งเข้ามา เพราะการปฏิบัติต่อลูกค้าของแดนที่ทำเหมือนลูกค้าทุกคนคือคนในครอบครัว นั่นคือคำตอบจากระชาตอาหารของแม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Screenplay

บทภาพยนตร์ โดย นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

ฉากที่ 1 เคาหยก

ภายใน/ห้องครัว/เย็น

แดนนำวัตถุติดจากถุงผ้าของเขามาปรุงเป็นเคาหยกตามขั้นตอนตั้งแต่หั่นเปลือกทอด หมูกรอบ ไปจนหมัก ก่อนราดน้ำซุปล้วนนี้ เขาเปิดฝาลังถึงขึ้นมาเพื่อรับกลิ่นหอมๆ ในครัวของร้านที่แสงลอดจากหน้าต่างมายังตัวของเขา เมื่อชิมทำให้เขาพบว่ามันไม่อร่อยเลย เขาถอนหายใจก่อนมองไปที่รูปแม่ของเขาแล้วจึงเหลือบไปมองปฏิทินที่วงวันที่ 4 เดือน 4 เอาไว้

ฉากที่ 2 ฮวงซู่และผีเสื้อสีขาว

ภายนอก/ฮวงซู่เบตง/เช้ามีด

แดนเดินทางมาถึงฮวงซู่ เขาทำความสะอาดมันเนื่องจากความสกปรกที่สะสมมานานแรมปีที่เขาไม่มาไหว้ตามประเพณีเลย เขาจัดแจงของไหว้จุดธูปเทียนรินเหล้า 5 ขา 5 ตามธรรมเนียม ระหว่างรอธูปมอดแดนได้แต่มองรูปของแม่ที่ถูกพิมพ์ไว้บนป้ายของฮวงซู่ ทันทีที่เขาหันหลังได้มีผีเสื้อสีขาวพุกกลุ่มหนึ่งบินผ่านหลังเขาทำให้เขาต้องหันไปมอง ตรงหน้าของเขาคือกลุ่มควันที่จับตัวทันทีที่แดนเข้าไปใกล้ๆ มันก็ระเบิดเป็นผีเสื้อกลุ่มใหญ่ถาโถมใส่แดนจนเขาต้องถอยและเอาแขนมาป้องกันตัวไว้

ฉากที่ 3 เมืองวิญญาน

ภายนอก/เมืองวิญญาน/กลางคืน

แดนลืมหันตรงหน้าของเขาคือเมืองบนภูเขาสว่างไสว เขาเลือกที่จะเข้าไปจนได้พบว่ามันคือเมืองที่มีคนลอยไปมา ซึ่งเขารู้ทันทีว่าที่นี่คือโลกวิญญานแน่นอน เหล่าวิญญานทั้งหลายต่างใช้ชีวิตกันราวกับคนปกติ ในขณะที่เขากำลังตั้งกับภาพตรงหน้ากลุ่มผีเสื้อได้บินผ่านเขาอีกครั้ง หนึ่งในผีเสื้อบินไปเกาะจมูกเขา แดนตัดสินใจวิ่งตามผีเสื้อไปราวกับอะไรมาดลใจให้เขาเดินทางทันทีที่เขาเลี้ยวตรงหัวมุมเขาต้องอาศัยจังหวะที่ผีชายชราสองตนกำลังต่อสู้กันวิ่งตามผีเสื้อที่เกือบจะคลาดกันไปเสียแล้วจนเข้าไปในตรอกมืด แม้แดนจะกลัวแต่ด้วยกลิ่นที่เขาคุ้นเคยทำให้เขาเดินทางตามผีเสื้อผ่านไปหลังประตูที่มีแสงสีขาวลอดออกมา

ฉากที่ 4 แม่

ภายใน/ห้องครัว/เย็น

หลังบานประตูคือห้องครัวที่คล้ายคลึงกับร้านของเขา หญิงชราตรงหน้าของแดนคือแม่ของเขากำลังกวักมือเรียกเขาตรงเคาท์เตอร์ริมหน้าต่างที่แสงลอดมายังตัวเธอเพื่อให้แดนมารับประทานเคาหยกที่แม่ของเขาได้เตรียมไว้ให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากแฟนตาซีมอนทาจ ความหลังและคำตอบของรสชาติที่โหยหา

จากน้ำซุปรสเค็มที่หยดลงมาจากชั้นหมู ค่อยๆ คลีคลายกลายเป็นตัวอ่อนทารกแล้วจึงกลายเป็นแดนในวัยแบเบาะที่แม่อุ้มไว้ในห่อผ้า แม่ดึงผ้าออกเผยให้เห็นตัวแดนในวัยที่โตมาเป็นเด็กชายตัวน้อยกำลังมีความสุขกับอาหารฝีมือแม่ ช้อนที่เด็กน้อยตักข้าวค่อยๆ สลายไปคล้ายหยดน้ำเพื่อก่อตัวเป็นดินปั้นราดน้ำมีดอกไม้และเศษกิ่งไม้ประดับคล้ายอาหารที่เด็กเล่นขายของทำกันแดนน้อยใช้สองมือยื่นถ้วยอาหารเด็กเล่นนี้ให้แม่ที่กำลังป่วย ทำให้แม่ของเขาเอ็นดูเป็นอย่างมากก่อนจะมอบมือตำราทำอาหาร เขาเริ่มฝึกฝนจนได้เรียนต่อต้านทำอาหารในที่สุด แต่ทว่าแม่ของเขาก็ได้จากไปก่อนฝันจะกลายเป็นจริง มือของแม่พยายามเอื้อมไปจับที่หน้าแดนแต่แล้วมือก็ค่อยๆ สลายกลายเป็นเพียงกลีบใบไม้ปลิวผ่านไปตามสายลม

ฉากที่ 5 ประทัด

ภายนอก/ฮวงซู่/เข้าตู่

แดนได้กลับมา ณ หน้าฮวงซู่อีกครั้งพร้อมกับวิญญาณแม่ของตน เขาได้เข้าใจแล้วว่าตลอดมา อาหารที่อร่อยสำหรับเขาคืออาหารที่เขาปรุงจากความรู้สึกและความทรงจำดีๆ ที่มีต่อครอบครัว แดนยิ้มอย่างเข้าใจ แสงตะวันค่อยๆ ส่องผ่านภูเขาด้านหลัง ล้อกับแม่น้ำด้านหน้าแดน แม่ของเขาใช้ตะเกียบชิม แต่ด้วยความไม่มั่นใจของแดน เขาตั้งถ้วยเคาหยกของเขาออกมา ไม่กล้าให้แม่ชิม แต่เพราะท่าทีที่แม่เขาไม่พอใจ จนสุดท้ายเขาจึงต้องยอมให้แม่ชิมเคาหยกถ้วยที่เขาปรุง สิ่งที่เขาได้รับคือการยกนิ้วชม แดนยิ้มให้แม่ของเขาเป็นครั้งสุดท้ายก่อนสวมกอดแม่เป็นครั้งสุดท้ายก่อนแม่ของเขาจะสลายร่างเป็นกลุ่มผีเสื้อบินจากไปบนท้องฟ้า แดนมองท้องฟ้าอยู่ครู่หนึ่งก่อนจะหันไปจุดประทัดเพื่อเป็นการปิดพิธี

ฉากที่ 6 ลูกค้าคือครอบครัว

ภายใน/ร้านอาหารของแดน/กลางวัน

แดนนำอาหารมาเสิร์ฟบนโต๊ะของหญิงวัยกลางคนคนหนึ่งและบริการเธอรวากับเป็นสมาชิกในครอบครัว รสชาติอาหารที่อร่อยและบริการที่ดีเป็นจุดเริ่มต้นของลูกค้าที่ค่อยๆ หลั่งไหลเข้ามาร้านของเขา ทำให้ร้านของเขาขายดีมาก ๆ และทำให้แดนได้เข้าใจความหมายของรสชาติอาหารว่า อาหารที่อร่อยคือรสชาติของอาหารที่ปรุงจากมุมมองของความรู้สึกและความทรงจำที่ดีต่อครอบครัวนั่นเอง

-จบ-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

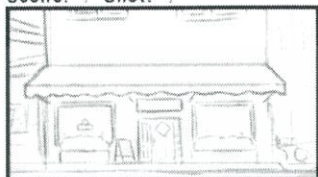
# Storyboard

Storyboard โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Title: ชิงหมิงเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 1 Shot: 1




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 2




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 3-1



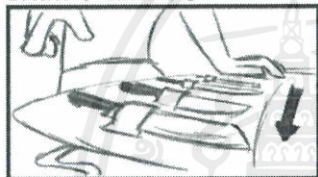

---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 3-2



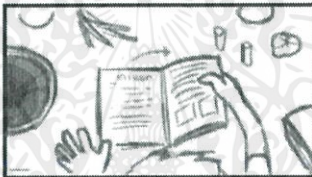

---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 4-1




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 4-2




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 4-3




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 5



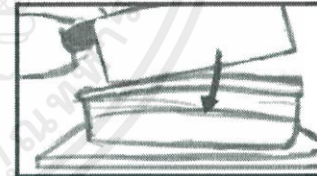

---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 6-1



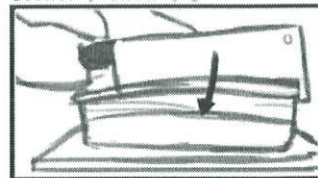

---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 6-2




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 7-1




---

---

---

---

Scene: 1 Shot: 7-2




---

---

---

---

ภาพที่ 25 Storyboard หน้าที่ 1 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหมิงเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม

Scene: 1 Shot: 8-1

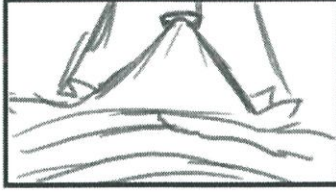


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 8-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 9-1

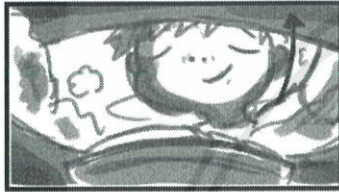


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 9-2

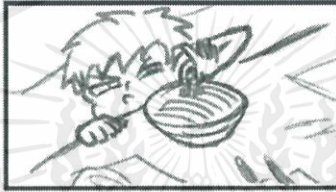


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 10



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 11-1

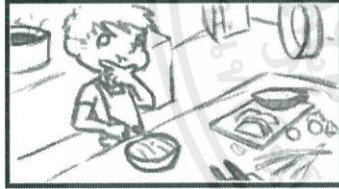


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 11-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 11-3

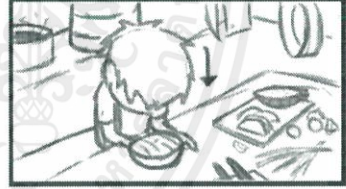


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 11-4



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 12

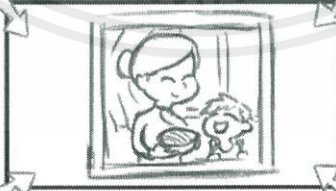


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 13



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 14-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ภาพที่ 26 Storyboard หน้าที่ 2 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงฉิ่งเจี๋ย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

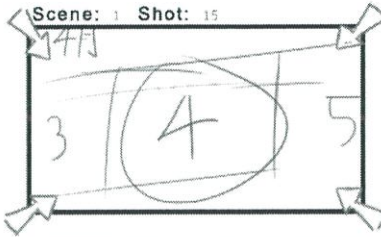
Scene: 1 Shot: 14-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

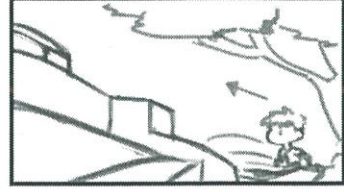
Scene: 1 Shot: 15



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

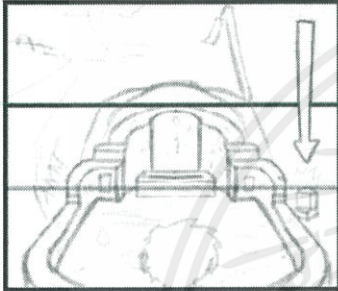
Scene: 2 Shot: 1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 3-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 2 Shot: 3-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

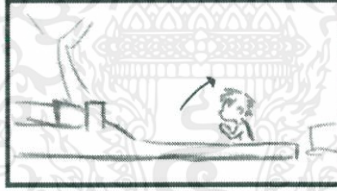
Scene: 2 Shot: 4



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

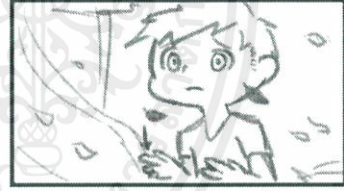
Scene: 1 Shot: 5



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 6-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

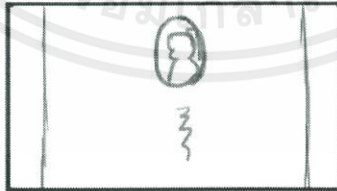
Scene: 1 Shot: 6-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 7 (insert)



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 1 Shot: 8-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ภาพที่ 27 Storyboard หน้าที่ 3 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชিংหิงเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม

Scene: 2 Shot: 8-2



---

---

---

Scene: 2 Shot: 8-3



---

---

---

Scene: 2 Shot: 8-4

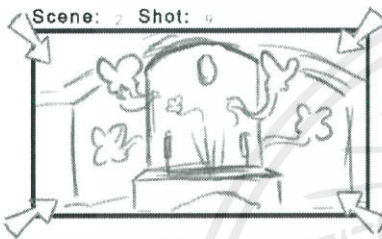


---

---

---

Scene: 2 Shot: 9



---

---

---

Scene: 2 Shot: 10-1



---

---

---

Scene: 2 Shot: 10-2

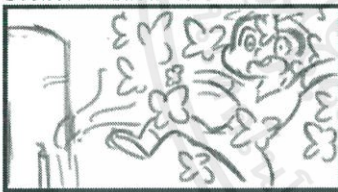


---

---

---

Scene: 2 Shot: 10-3



---

---

---

Scene: 2 Shot: 11



---

---

---

Scene: 2 Shot: 12

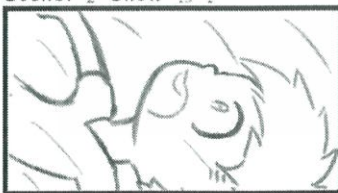


---

---

---

Scene: 2 Shot: 13-1

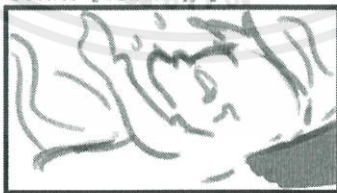


---

---

---

Scene: 2 Shot: 13-2

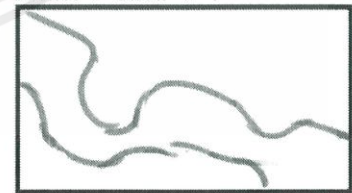


---

---

---

Scene: 2 Shot: 13-3



---

---

---

ภาพที่ 28 Storyboard หน้าที่ 4 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหญิงเจ็ย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 2 Shot: 13-4

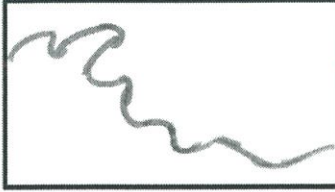


---

---

---

Scene: 2 Shot: 13-5

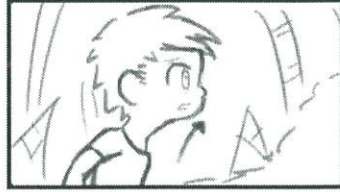


---

---

---

Scene: 3 Shot: 1



---

---

---

Scene: 3 Shot: 2



---

---

---

Scene: 3 Shot: 3-1



---

---

---

Scene: 3 Shot: 3-2

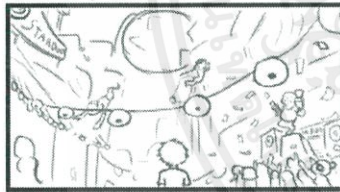


---

---

---

Scene: 3 Shot: 4-1

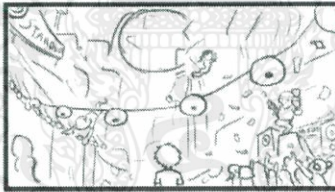


---

---

---

Scene: 3 Shot: 4-2

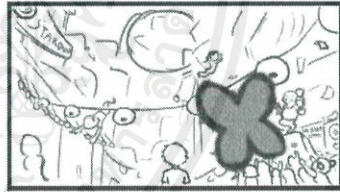


---

---

---

Scene: 3 Shot: 4-3

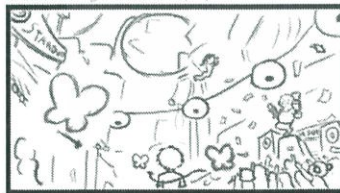


---

---

---

Scene: 3 Shot: 4-4

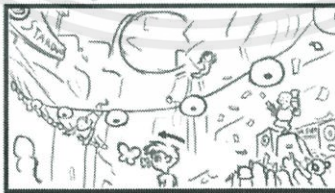


---

---

---

Scene: 3 Shot: 4-5

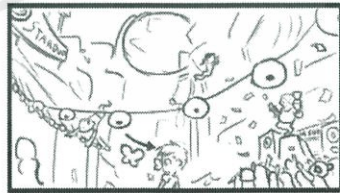


---

---

---

Scene: 3 Shot: 4-6



---

---

---

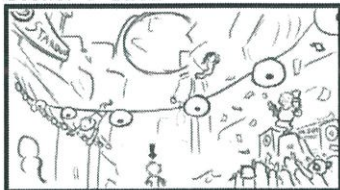
ภาพที่ 29 Storyboard หน้าที่ 5 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหมิงเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 3 Shot: 4-7



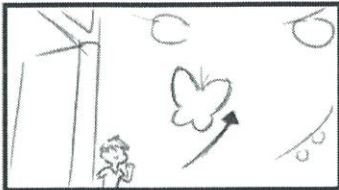

---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 5-1



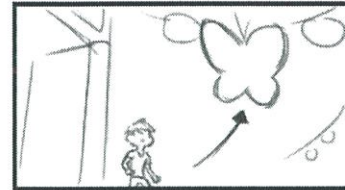

---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 5-2




---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 5-3




---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 6



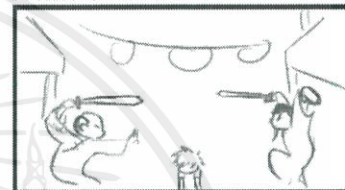

---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 7-1



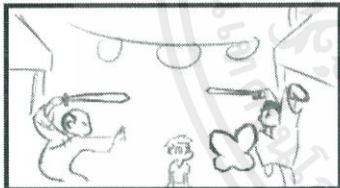

---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 7-2



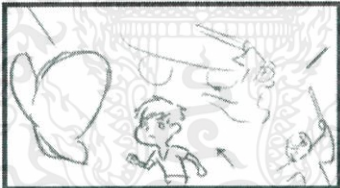

---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 7-3




---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 8



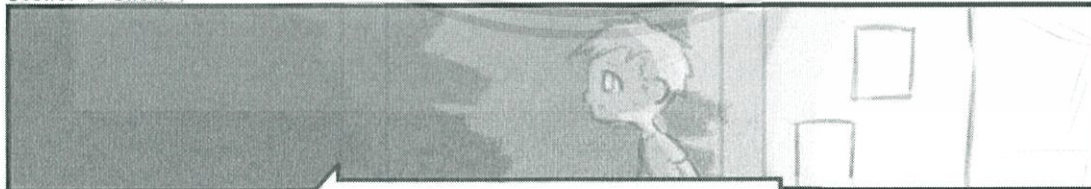

---

---

---

---

Scene: 3 Shot: 9




---

---

---

---

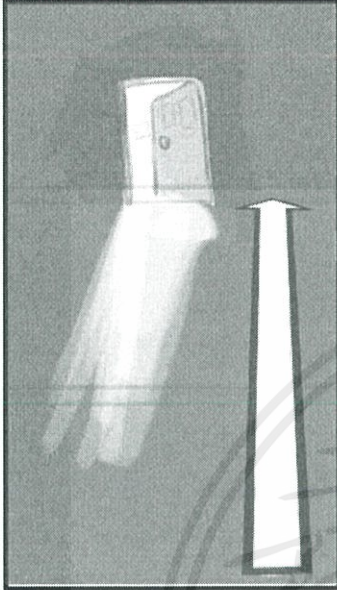
ภาพที่ 30 Storyboard หน้าที่ 6 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหมิงเจี๋ย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 3 Shot: 10



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: 1-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

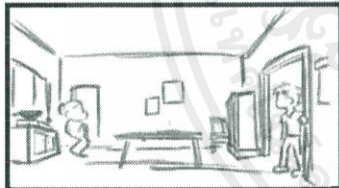
Scene: 4 Shot: 1-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: 2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: 3



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

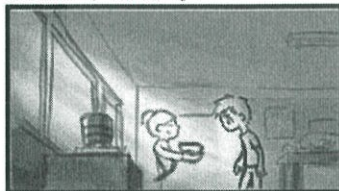
Scene: 4 Shot: 4



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: 5



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: 6



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: 7



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

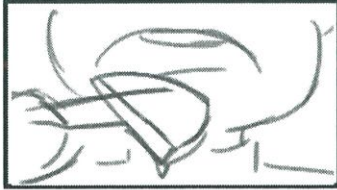
ภาพที่ 31 Storyboard หน้าที่ 7 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงฉิ่งเจี๋ย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวีโลเกษม

Scene: 4 Shot: 8-1




---



---



---

Scene: 4 Shot: 8-2




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 1




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 2




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 3




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 4




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 5




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 6




---

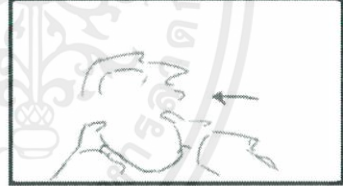


---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 7




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 8




---

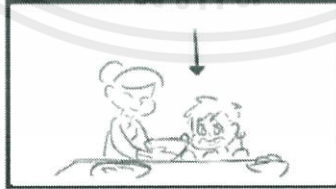


---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 9




---



---



---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 10




---



---



---

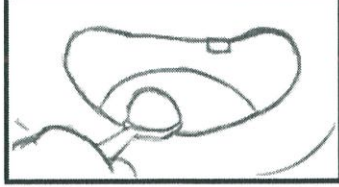
ภาพที่ 32 Storyboard หน้าที่ 8 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวีโลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหมิงเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 11



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 12

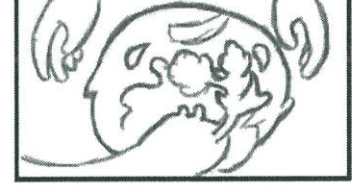


---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 13

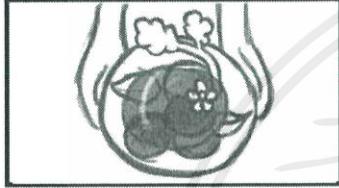


---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 14

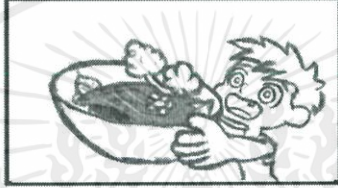


---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 15



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 16



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 17 - 1



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 17 - 2



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 17 - 3



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 17 - 4



---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 17 - 5

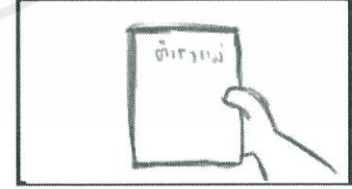


---

---

---

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 18



---

---

---

ภาพที่ 33 Storyboard หน้าที่ 9 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหมิงเจี๋ย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 19



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 20



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 21 - 1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 21 - 2

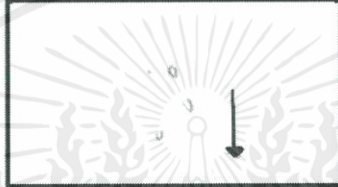


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 21 - 3

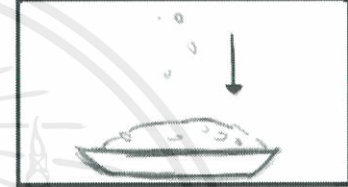


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 21 - 4

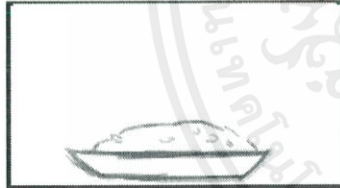


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 21 - 5



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 22



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 23



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 24



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 25



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 26



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ภาพที่ 34 Storyboard หน้าที่ 10 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหิ้งเจี๋ย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 27

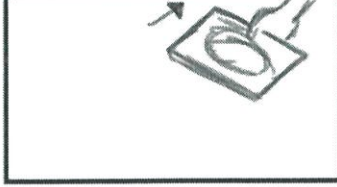


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 28

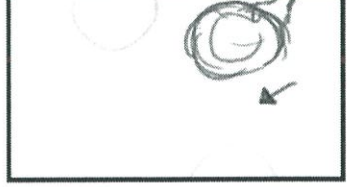


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 29



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 30



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 31



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 32 - 1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 32 - 2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 32 - 3



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 32 - 4

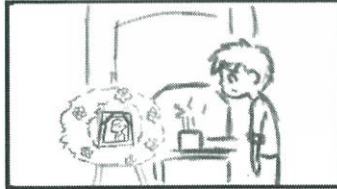


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 33

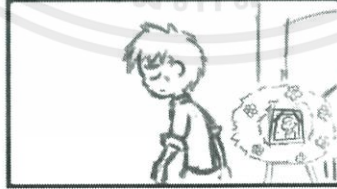


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 34



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 35



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

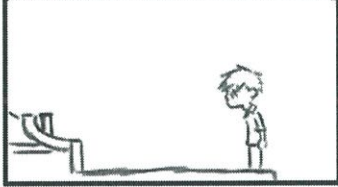
ภาพที่ 35 Storyboard หน้าที่ 11 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชিংหมิงเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 36

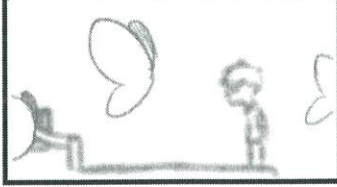


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 37



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 4 Shot: metamorphosis montage 38



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 5 Shot: 1

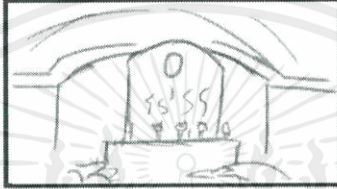


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 5 Shot: 2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 5 Shot: 3-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

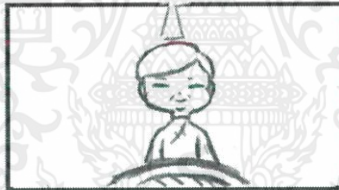
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

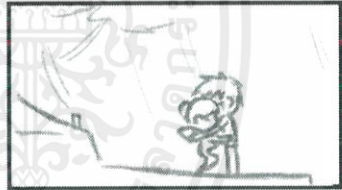
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

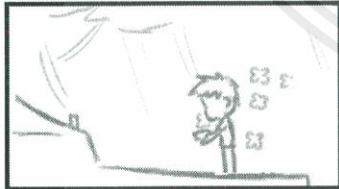


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 5 Shot: 5-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 5 Shot: 6-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 5 Shot: 6-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

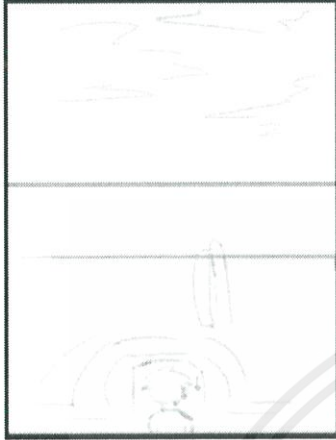
ภาพที่ 36 Storyboard หน้าที่ 12 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title: ชิงหิ้งเจีย

Name: นาย ชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม

Scene: 5 Shot: 7

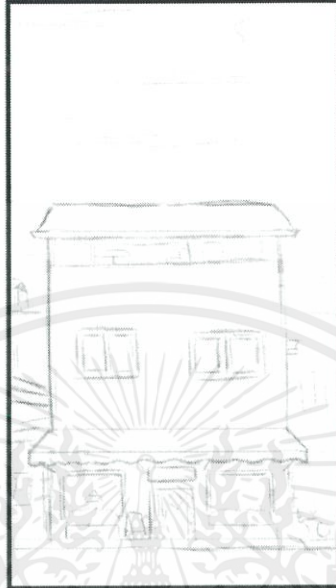


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 1

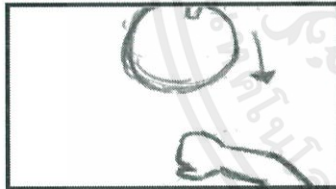


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 2-1

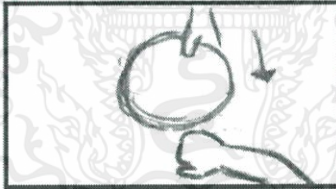


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 2-2



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 3-1



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 3-2

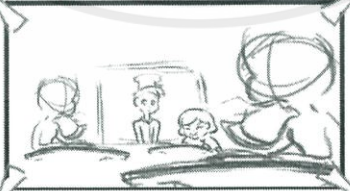


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 4

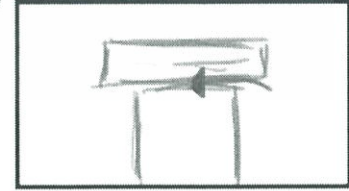


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Scene: 6 Shot: 5



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ภาพที่ 37 Storyboard หน้าที่ 13 โดย นายชัยพฤกษ์ จงวีไลเกษม (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนได้แก่

1. การเตรียมการผลิต
2. ขั้นตอนการผลิต
3. ขั้นตอนหลังการผลิต

#### 4.1 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

##### 4.1.1 การเตรียมบท

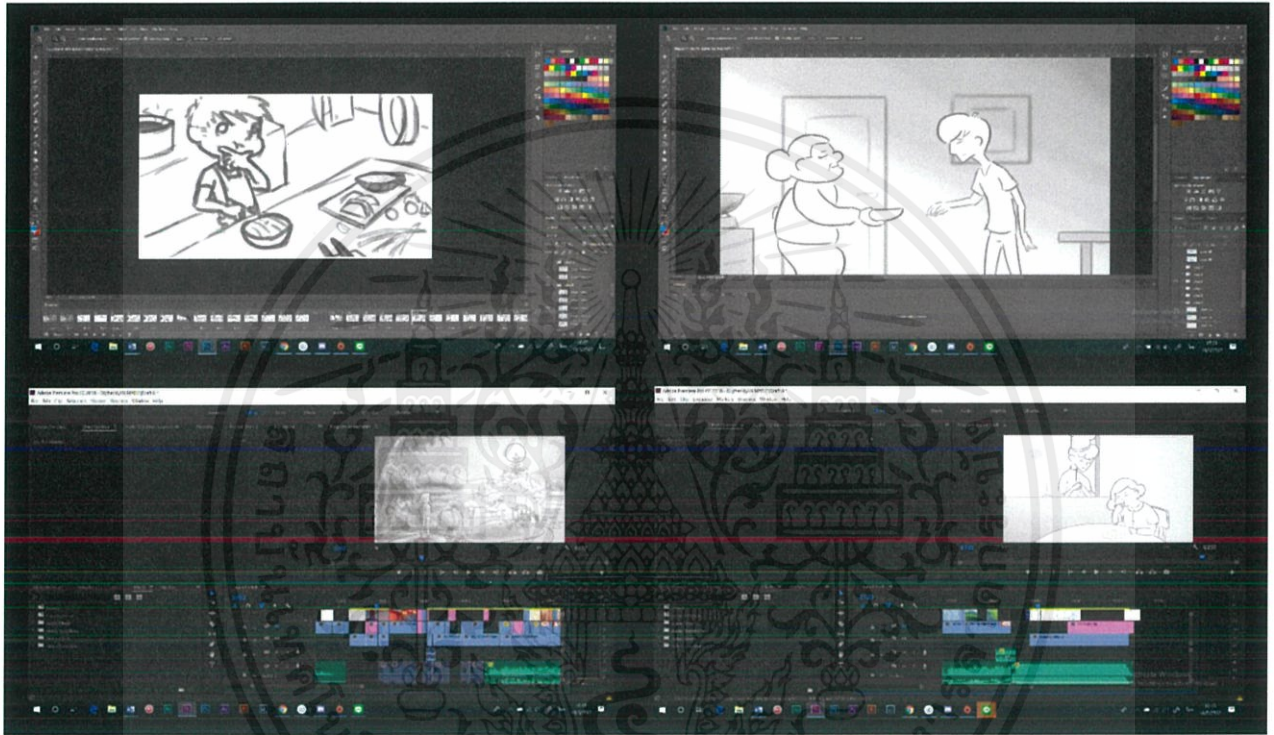
ในขั้นตอนการเขียนบทจะเริ่มจากการนำแรงบันดาลใจมาเรียบเรียงเป็นถ้อยคำสั้นๆ เพื่อกำหนดเนื้อเรื่องทั้งหมด (Logline) ก่อนเขียนเป็นเนื้อเรื่องสรุปสั้นๆ (Plot) เพื่อขยายให้เห็นการดำเนินเรื่องทั้งหมดว่าตัวละครทำอะไรที่ไหน อย่างไร เป็นภาพรวมแล้วจึงแตกออกมาเป็นบทภาพยนตร์ (Screenplay)

จากนั้นจึงจะนำตัวบทที่ทำการลงรายละเอียดแบ่งฉากกับช่วงเวลาและกำกับการกระทำของตัวละครให้เห็นภาพรวมแล้วจึงนำมาวาดสตอรี่บอร์ดเพื่อเรียบเรียงและตีความบทภาพยนตร์ทั้งหมดออกมาเป็นภาพทั้งหมด

เมื่อสตอรี่บอร์ดได้ถูกวาดออกมาแล้วการทำแอนิเมติกจึงจะเริ่มขึ้น โดยจะมีการวาดการกระทำของตัวละครเพิ่มเติมซึ่งเรียกว่า Key Pose อย่างละเอียดแล้วจึงนำมาติดต่อกับโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อกำกับจังหวะความข้เร็วการขยับของตัวละครและความยาวของข้อตในการดำเนินเรื่องโดยอ้างอิงภาพบางส่วนและการดำเนินเรื่องทั้งหมดจากสตอรี่บอร์ดซึ่งเรียกว่าแอนิเมติก

#### 4.1.2 การทำ Animatic

เมื่อสตอรี่บอร์ดได้ถูกวาดออกมาแล้วการทำแอนิเมติกจึงจะเริ่มขึ้น โดยจะมีการวาดการกระทำของตัวละครเพิ่มเติมที่เรียกว่า Key Pose ให้สมบูรณ์แล้วจึงนำมาตัดต่อกับโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อกำกับจังหวะความช้าเร็วในการขยับตัวละครตลอดจนความยาวของช็อตในการดำเนินเรื่องโดยอ้างอิงภาพบางส่วนและการดำเนินเรื่องทั้งหมดจากสตอรี่บอร์ด

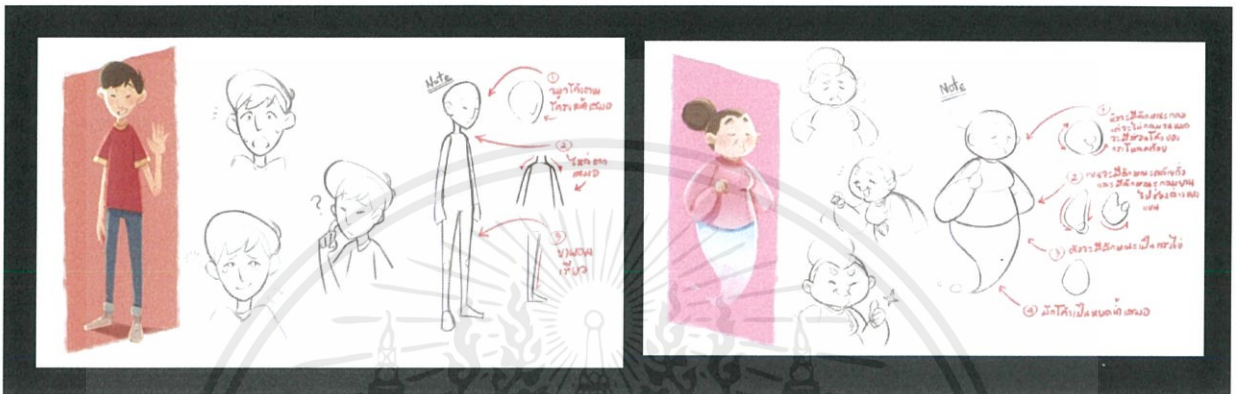


ภาพที่ 38 การตัดต่อ Animatic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.1.3 การออกแบบตัวละคร

ตัวละครจะถูกออกแบบทันทีหลังจากการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenplay) เสร็จ และจะทำควบคู่ไปกับการทำสตอรี่บอร์ดและแอนิเมติก โดยจะอ้างอิงบุคลิกจากบทภาพยนตร์เพื่อเป็นข้อมูลในการกำกับศิลป์ให้ตัวละครออกมาดูมีเสน่ห์และเข้ากับฉากหลังที่จะถูกออกแบบ โดยทำการออกแบบในโปรแกรม SAI



ภาพที่ 39 ภาพออกแบบตัวละครโดย นาย ภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร (2018)

### 4.1.4 การออกแบบฉาก

การออกแบบฉากจากสตอรี่บอร์ดให้เห็นภาพรวมว่ามีสถานที่ใด เวลาใดบ้าง และควรออกแบบอย่างไรให้ฉากนั้นเล่าเรื่อง มีโทนสี และลักษณะที่ดึงดูดต่อคนดูมากที่สุด ซึ่งจะทำการออกแบบและลงสีโดยโปรแกรม SAI



ภาพที่ 40 ภาพการออกแบบฉากโดย นายภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 ภาพการออกแบบฉากโดย นายภัทรวีร์ เบญญาจิราพัชร (2018)

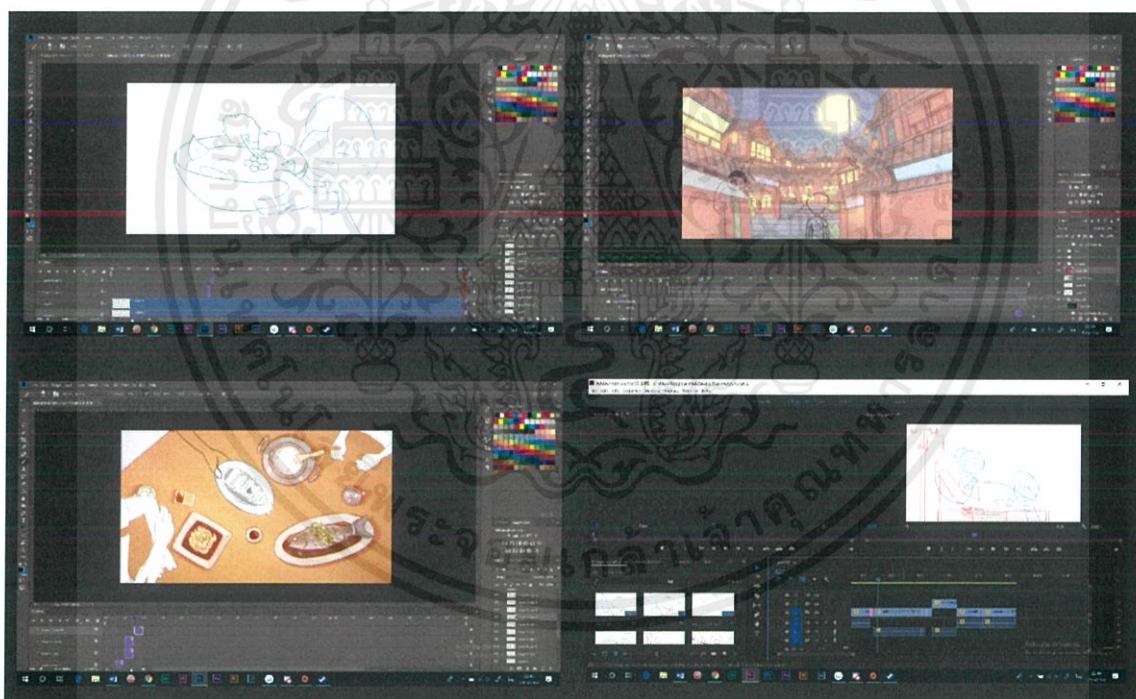
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 ขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิตนั้น ได้นำการตัดต่อจาก Animatic มาใช้กำกับ Key Animate แล้วจึงนำมาทำเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อสร้างภาพรวมของงานในโปรแกรม Adobe Photoshop CC ก่อนจะทำการตัดเส้นและแก้ไขจุดผิดพลาดแล้วจึงลงสีในโปรแกรม Toonboom Harmony Stage

### 4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

ในขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะเริ่มจากการนำแอนิเมติกที่ได้มีการกำกับ Key Pose ของตัวละครแล้วมาเร่งความเร็วเป็น 2 เท่า ก่อนจะนำ Key Pose มาแก้ไขให้สวยงามและมีจังหวะที่เหมาะสมก่อนจะทำการแบ่ง Key Frame หลักให้ตรงกับช่วงเวลาที่กำหนด จากนั้นจึงเติม In-between ให้เกิดความต่อเนื่องในการขยับในแต่ละท่าทางอย่างละเอียด ก่อนและจึงนำมาชะลอความเร็วของตัวแอนิเมชันเป็น 2 เท่า เพื่อให้ได้ออกมาเป็น Rough Animation ที่จะเคลื่อนไหวตรงตามที่กำกับไว้ในแอนิเมติกและช่วยทำให้เห็นภาพรวมของการเล่าเรื่องมากขึ้น

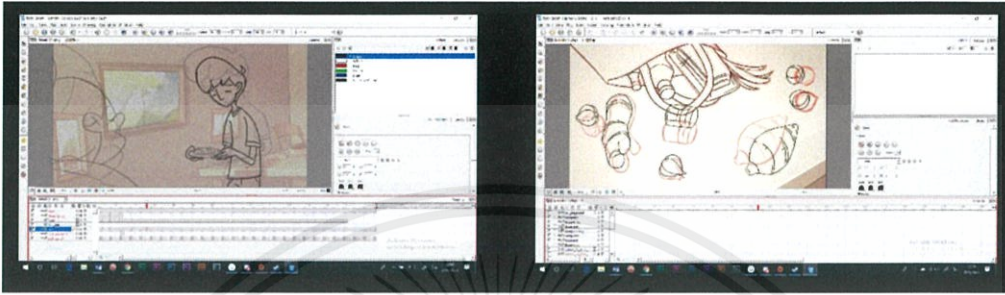


ภาพที่ 42 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2 การตัดเส้นด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

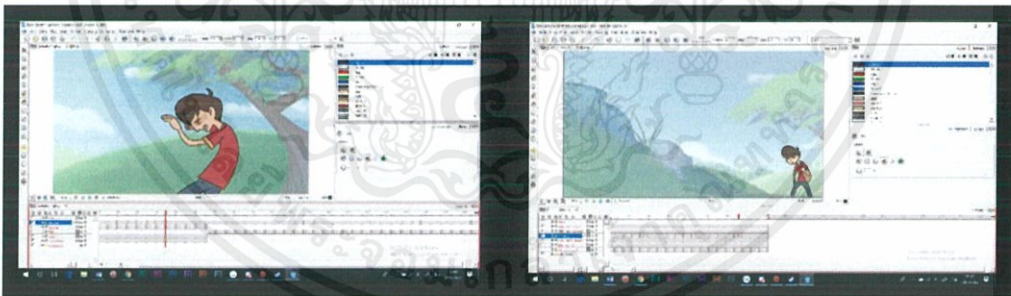
หลังจากเสร็จสิ้นการทำ Rough Animation แล้วการตัดเส้นจะเริ่มด้วยการแบ่งวิดีโอมาแก้ไขและตัดเส้นให้ตัวละครมีลักษณะหน้าตาที่ตรงตามที่ออกแบบไว้ให้ตรงกับการกำกับทางศิลปะที่สุดด้วยโปรแกรม Toonboom Harmony Stage โดยอ้างอิงการเคลื่อนไหวจาก Rough Animation ที่ได้ทำไว้แล้ว



ภาพที่ 43 การตัดเส้นด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

#### 4.2.3 การลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

ทันทีที่ตัดเส้นเสร็จจะทำการลงสีทันทีด้วยโปรแกรม Toonboom Harmony Stage ผ่านเครื่องมือ Paint ซึ่งจะเป็นการทำให้สะดวกและรวดเร็วขึ้นมาก อีกทั้งยังสามารถบันทึกเฉดสีไว้ทำให้ไม่เกิดการลงสีที่ผิดพลาด โดยทุกข้อจะทำการกำหนดสีโดยอ้างอิงจาก Character Sheet ที่ได้ออกแบบไว้แล้ว

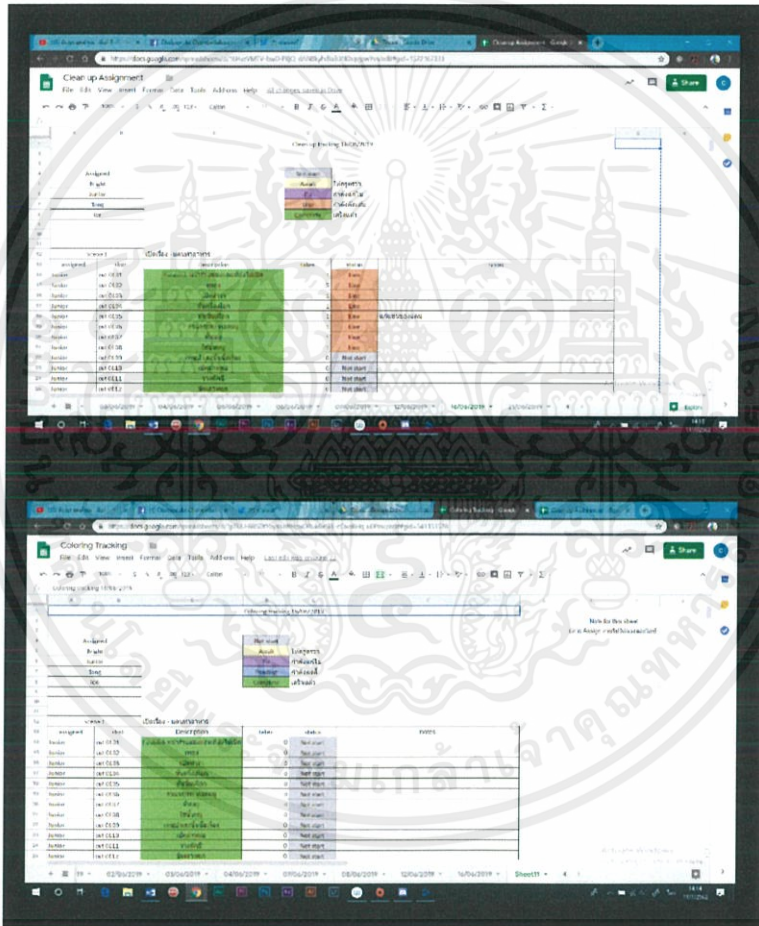


ภาพที่ 44 การลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.2.3 การเขียนใบ Tracking

ผมทำการเขียนใบ Tracking ขึ้นมาเพื่อติดตามตัวชิ้นงานทั้งหมดโดยจะแบ่งเป็นแต่ละซ็อด แต่ละชิ้น เพื่อความง่ายในการแบ่งงานรวมถึงได้แยกแต่ละเอกสารไว้หนึ่งชิ้นเอกสารต่องานหนึ่งขั้นตอน ทำเป็นตาราง โดยมีการระบุชื่อไว้ในแต่ละขั้นตอนมีผู้ใดได้ร่วมทำในขั้นตอนนั้นๆ และระบุลงในตารางว่าชิ้นงานที่ได้มีการกระจายให้แก่ผู้ร่วมงานว่าใครทำอะไร ซ็อดไหน ซินอะไร เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนในการติดตามและกระจายงาน รวมถึงระบุในแต่ละชิ้นงานว่าเกิดข้อบกพร่องใดเพื่อทำการแก้ไขอย่างถูกต้อง อีกทั้งยังบันทึกแยกแต่ละหน้าของเอกสารไว้เป็นรายวัน โดยจะมีการบันทึกวันที่ที่มีการส่งงาน โดยตัวเอกสารติดตามชิ้นงานเหล่านี้ถูกจัดทำขึ้นใน Google Spreadsheet



ภาพที่ 45 การเขียนใบ Tracking ใน Google Spreadsheet

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวอย่างของใบ Tracking

Clean up tracking 16/06/2019					
Assigned			Not start		
Bright			Await	ให้ครูตรวจ	
Junior			Fix	กำลังแก้ไข	
Tong			Line	กำลังตัดเส้น	
Ice			Complete	เสร็จแล้ว	
Scene 1		เปิดเรื่อง - แดนทำอาหาร			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Junior	cut 0101	Establish หน้าร้านของแดนที่ยังไม่เปิด	1	Line	
Junior	cut 0102	เพลง	5	Line	
Junior	cut 0103	เปิดตำรา	1	Line	
Junior	cut 0104	หันครึ่งเผือก	1	Line	
Junior	cut 0105	หันขึ้นเผือก	1	Line	แก้แขนของแดน
Junior	cut 0106	กวนกระทะ ทอดหมู	1	Line	
Junior	cut 0107	หันหมู	1	Line	
Junior	cut 0108	ใส่ชิ้นหมู	1	Line	
Junior	cut 0109	เทซูป และขึ้นชื่อเรื่อง	0	Not start	
Junior	cut 0110	เปิดฝาหม้อ	0	Not start	
Junior	cut 0111	วางผักชี	0	Not start	
Junior	cut 0112	ชิมเคาหยก	0	Not start	
Junior	cut 0113	ถอนหายใจมองรูป	0	Not start	
Junior	cut 0114	ภาพแดนและแม่	1	Complete	
Junior	cut 0115	ฟังโต๊ะ มองปฏิทิน	0	Not start	
Junior	cut 0116	ซูมปฏิทิน	1	Complete	
	Total	16			
Scene 2		ฮวงซู่ยในเวลาเช้ามีด			
assigned	shot	Description	takes	status	notes

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bright	File 2-1	แดนเดินเข้าขวงซู่	1	Fix	ไปเติมหน้าแดน และมวลของตัวละครเสีย
Bright	File 2-2	เปิดขวงซู่	1	Complete	ขยับประทัด
Bright	File 2-3	แดนวางจานของให้	1	Complete	กระดิกไฟของเทียน
Bright	File 2-4	แดนกราบขวงซู่	1	Complete	
Bright	File 2-5	MS แดนมองขวงซู่	1	Complete	
Bright	File 2-6	POVแดนมองขวงซู่	1	Complete	กระดิกไฟของเทียน
Bright	File 2-7	แอนถอนหายใจแล้วมีผีเสื้อมา	1	Complete	แก้หัวของแดน
Bright	File 2-8	POV แดนมองควีน	1	Complete	กระดิกไฟของเทียน
Bright	File 2-9	แดนเดินเข้าไปหาผีเสื้อแล้วควีนระเบิด	1	Complete	กระดิกไฟของเทียน
Bright	File 2-10	แดนโดนผีเสื้อรุม	1	Complete	
Bright	File 2-11	ข้ามมิติ	1	Complete	ใส่ Gaussian และ Motion blur ผลักระยะ

Total 11

Scene 3		เข้าเมืองผี			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	File 3-1	ข้ามมิติ	1	Fix	ไปขยับหมอก
Junior	File 3-2	เปิดเมืองผี	0	Not start	ไปขยับแสงและหมอก + เรนเดอร์ใหม่เพื่อขยับคอมพิวเตอร์ไฟเงินให้ลอย
Junior	File 3-3	เดินเข้าเมืองผี	0	Not start	เติมเงา
Junior	File 3-4	Establish ภายในเมืองผี	0	Not start	เติมผีเสื้อที่บินเกาะหน้าของแดน และเติมผีชาวบ้าน
Junior	File 3-5	วิ่งไปแล้วเจอดาบลุงผี	0	Not start	ใส่ motion และ Gaussin blur
Junior	File 3-6	แดนเจอลุงผี 2 ตัวด้วยกัน	0	Not start	ไปเบลอลุงผี
Junior	File 3-7	แดนเดินเข้าตรอก	0	Not start	อย่าลืมเติมผีเสื้อ
Junior	File 3-8	แดนเดินตามกลิ่น	0	Not start	แก้ควีน
Tong	File 3-9	POV แดนดูผีเสื้อบินเข้าตรอก	0	Fix	ไปเติมแสง overlay ใส่ประตู และซูมเข้าประตู

Total 9

Scene 4		แดนเจอกับแม่ในโลกวิญญาณ			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	File 4-1	POV แดนเจอแม่ทำกับข้าว	0	Complete	
Junior	File 4-2	Establish ห้องครัวเก่า	0	Complete	
Bright	File 4-3	แม่กวักมือเรียก	0	Complete	
Bright	File 4-4	MS แดนเดินเข้าไปหา	0	Complete	
Bright	File 4-5	2 Shot แดนเดินเข้าหาแม่	0	Complete	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bright	File 4-6	มือแดนยื่นไปเอาเคาท์ที่แม่	0	Complete	
Bright	File 4-7	แดนนำเคาท์มาทาน	0	Complete	
Bright	File 4-8	CU ปากแดนทานเคาท์	0	Not start	
	Total	8			
Morph					
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	Morph	เล่าความหลังทั้งหมด	3	Fix	แก้เนื้อหา ให้หลังแดนยกแขนแล้วจึงตัดภาพที่แม่ป่วยตาย
Scene 5					
		กลับมาโลกความจริง			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	File 5-1	กลับมาโลกปกติ	1	Complete	
Bright	File 5-2	เมทอนเคาท์ของแดน	0	Complete	
Bright	File 5-3	POVของแดนที่ดูเมทอนเคาท์	0	Complete	
Bright	File 5-4	เมื่อนิ้วให้แดน	0	Complete	
Bright	File 5-4 insert	insert CU นิ้วโป้งแม่และหน้าแดน	0	Complete	
Bright	File 5-5	แดนกับแม่ออกกัน	0	Line	
Bright	File 5-6	Follow shot แดนมองผีเสื้อ	0	Complete	
Bright	File 5-7	Pan shot ประทัด	0	Complete	
	Total	7			
Scene 6					
		แดนเปิดร้าน Reopening			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Junior	File 6-1	ร้านอาหารของแดนที่เปิดแล้ว	1	Complete	
Junior	File 6-2	Top angel แดนเสิร์ฟอาหารให้ลูกค้า	0	Complete	
Junior	File 6-3	MS ลูกค้าพอใจ	0	Complete	
Bright	File 6-4	Zoom out ร้าน	0	Complete	แก้ flow โดยการเพิ่มเฟรมให้เด็กเสิร์ฟ
	Total	4			
End credit					แก้ตำแหน่งของครูปูเป็น Advisor
	All Total	56 shots			
	Finish				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Coloring tracking 12/06/2019					
Assigned			Not start		
Bright			Await	ให้ครูตรวจ	
Junior			Fix	กำลังแก้ไข	
Tong			Pending	กำลังลงสี	
Ice			Complete	เสร็จแล้ว	
Scene 1		เปิดเรื่อง - แคนทำอาหาร			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Junior	cut 0101	Establish หน้าร้านของแคนที่ยังไม่เปิด	0	Not start	
Junior	cut 0102	เพลง	0	Not start	
Junior	cut 0103	เปิดตำรา	0	Not start	
Junior	cut 0104	หันครึ่งเฟือก	0	Not start	
Junior	cut 0105	หันขึ้นเฟือก	0	Not start	
Junior	cut 0106	กวานกระทะ ทอดหมู	0	Not start	
Junior	cut 0107	หันหมู	0	Not start	
Junior	cut 0108	ใส่ชิ้นหมู	0	Not start	
Junior	cut 0109	เทซูป และขึ้นชื่อเรื่อง	0	Not start	
Junior	cut 0110	เปิดฝาหม้อ	0	Not start	
Junior	cut 0111	วางผักชี	0	Not start	
Junior	cut 0112	ชิมเคาหยก	0	Not start	
Junior	cut 0113	ถอนหายใจมองรูป	0	Not start	
Junior	cut 0114	ภาพแคนและแม่	1	Complete	
Junior	cut 0115	ฟังโต๊ะ มองปฏิทิน	0	Not start	
Junior	cut 0116	จุมปฏิทิน	1	Complete	
	Total		16		
Scene 2		ฮวงซุ้ยในเวลาเช้ามืด			
assigned	shot	Description	takes	status	notes

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Ice	File 2-1	แดนเดินเข้าหองซ้อย	0	Complete	
Junior	File 2-2	เปิดหองซ้อย	0	Complete	
Bright	File 2-3	แดนวางจานของไห้	0	Complete	
Ice	File 2-4	แดนกราบหองซ้อย	0	Complete	
Ice	File 2-5	MS แดนมองหองซ้อย	0	Complete	
Junior	File 2-6	POVแดนมองหองซ้อย	0	Fix	เติมของไห้และรูปเทียน
Ice	File 2-7	แอนถอนหายใจแล้วมีผีเสื่อมา	0	Complete	
Bright	File 2-8	POV แดนมองคว้น	0	Pending	
Bright	File 2-9	แดนเดินเข้าไปหาผีเสื่อแล้วคว้นระเบิด	0	Complete	อย่าเพิ่งลงสีผีเสื่อและคว้น
Tong	File 2-10	แดนโดนผีเสื่อรุม	0	Complete	
Tong	File 2-11	ข้ามมิติ	0	Complete	

Total 11

Scene 3		เข้าเมืองผี			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	File 3-1	ข้ามมิติ	0	Complete	
Junior	File 3-2	เปิดเมืองผี	0	Not start	
Junior	File 3-3	เดินเข้าเมืองผี	0	Not start	
Junior	File 3-4	Establish ภายในเมืองผี	0	Not start	
Junior	File 3-5	วิ่งไปแล้วเจอบาหลูผี	0	Not start	
Junior	File 3-6	แดนเจอหลูผี 2 ตัวดิกัน	0	Not start	
Junior	File 3-7	แดนเดินเข้าตรอก	0	Not start	
Junior	File 3-8	แดนเดินตามกลิ่น	0	Not start	
Tong	File 3-9	POV แดนดูผีเสื่อบินเข้าตรอก	0	Not start	

Total 9

Scene 4		แดนเจอกับแม่ในโลกวิญญาณ			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Ice	File 4-1	POV แดนเจอแม่ทำกับข้าว	0	Pending	
Bright	File 4-2	Establish หองครัวเก่า	0	Complete	
Tong	File 4-3	แม่กวักมือเรียก	0	Await	
Tong	File 4-4	MS แดนเดินเข้าไปหา	0	Await	
Tong	File 4-5	2 Shot แดนเดินเข้าหาแม่	0	Await	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Tong	File 4-6	มือแดนยื่นไปเอาเคาหยกที่แม่	0	Await	
Ice	File 4-7	แดนนำเคาหยกมาทาน	0	Pending	
Bright	File 4-8	CU ปากแดนทานเคาหยก	0	Not start	
	Total		8		
Morph					
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	Morph	เล่าความหลังทั้งหมด	0	Not start	
Scene 5					
		กลับมาโลกความจริง			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Bright	File 5-1	กลับมาโลกปกติ	0	Complete	
Guy	File 5-2	แม่ทานเคาหยกของแดน	0	Await	
Bright	File 5-3	POVของแดนที่ดูแม่ทานเคาหยก	0	Complete	
Guy	File 5-4	แมยกินข้าวให้แดน	0	Await	
Bright	File 5-4 insert	CU insert นิ้วโป้งแม่และหน้าแดน	0	Pending	
	File 5-5	แดนกับแมกอดกัน	0	Not start	
Bright	File 5-6	Follow shot แดนมองผีเสื้อ	0	Pending	
Bright	File 5-7	Pan shot ประทัด	0	Complete	
	Total		7		
Scene 6					
		แดนเปิดร้าน Reopening			
assigned	shot	Description	takes	status	notes
Junior	File 6-1	ร้านอาหารของแดนที่เปิดแล้ว	0	Complete	
	File 6-2	Top angel แดนเสิร์ฟอาหารให้ลูกค้า	0	Not start	
	File 6-3	MS ลูกค้าพอใจ	0	Not start	
Bright	File 6-4	Zoom out ร้าน	0	Not start	
	Total		4		
End credit					
					แก้ตำแหน่งของครูปูเป็น Advisor
	All Total	56 shots			
	Finish				

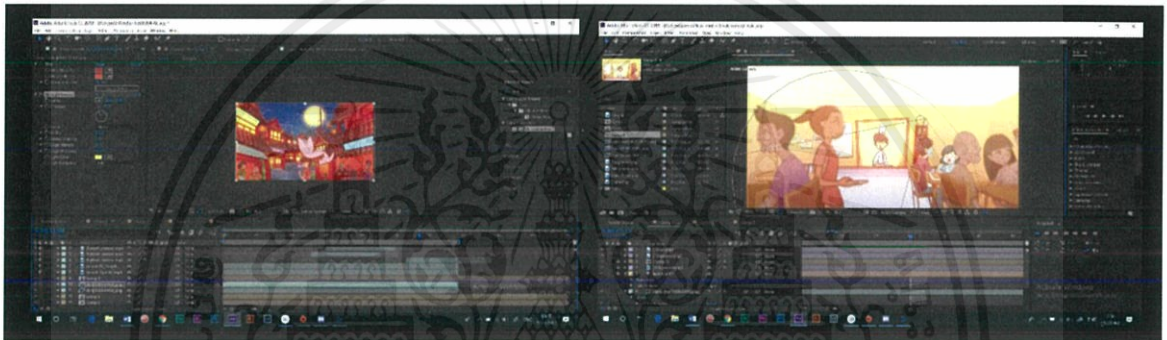
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต

ขั้นตอนนี้จะเริ่มทันทีที่เมื่อการลงสีทำเสร็จ โดยขั้นตอนนี้เป็นการนำฉากหลังมาจัดเรียงองค์ประกอบและแสงเงาให้ตรงตามที่ได้กำกับไว้จากนั้นเรนเดอร์ภาพเคลื่อนไหวจาก Toonboom Harmony Stage ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอได้โดยทันที

#### 4.3.1 การ Composite

การจัดวางฉากและตัวละครตามองค์ประกอบภาพที่ได้กำหนด ทำในโปรแกรม Toonboom Harmony Stage แต่แอนิเมชันบางส่วนยังคงต้องอาศัยโปรแกรม Adobe After Effects เพื่อแต่งเติมเอฟเฟกต์ต่างๆ เช่น มีเสียง หรือแสงไฟ ไปจนถึงคอมพोजิตในบางฉากเพื่อให้องค์ประกอบของภาพนั้นไม่แข็งและงดงามตามที่ได้กำกับไว้ แล้วจึงเรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 46 การ Composite

#### 4.3.2 การเรียงเรียงวิดีโอเข้าด้วยกัน

ภายหลังจากการจัดวางองค์ประกอบและแต่งเติมแต่ละช็อตในแอนิเมชันเสร็จเรียบร้อยแล้วจะนำมาเรียงเรียงโดยอ้างอิงจาก Rough Animation ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ให้เห็นการดำเนินเรื่องทั้งหมด

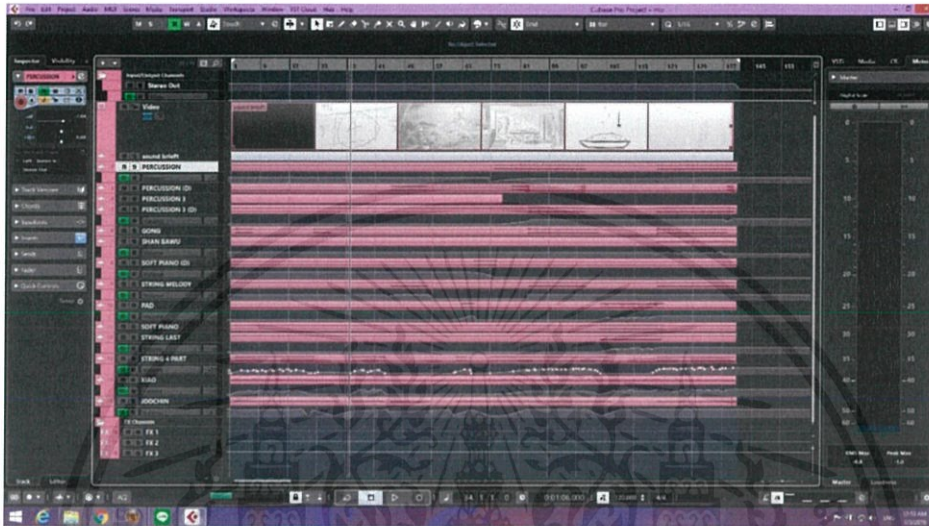


ภาพที่ 47 การเรียงเรียงวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.3 การออกแบบเสียง

เมื่อทำการเรียบเรียงวิดีโอเสร็จแล้วจึงทำการอัดเสียง Foley เสียงบรรยากาศ (Ambient) และจัดหาทีมงานทำเพลงประกอบฉากที่เหมาะสมให้กับเนื้อเรื่องแล้วจึงนำมาจัดวางและรวมกันอีกครั้งด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ก่อนจะเรนเดอร์ออกมาเป็นตัวชิ้นงานถือเป็นอันเรียบร้อย



ภาพที่ 48 ขั้นตอนการแต่งเพลงประกอบ โดย นายเทวา ไซดำ (2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุปของการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ผมได้เรียนรู้จากการวางแผนและลงมือทำในแผนงานของการผลิตแอนิเมชันสั้น อีกทั้งยังได้ประยุกต์ความรู้ที่ได้รับมาตลอดการเรียนสี่ปีและการทำงานเพื่อให้ตัวชิ้นงานนั้นออกมาได้ด้วยดี ผ่านการทำงานด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC, Adobe Premiere Pro, เพื่อการจัดทำสตอรี่บอร์ดและแอนิเมติก ใช้โปรแกรม Toon Boom Harmony Stage ควบคู่กับ Adobe Photoshop เพื่อการสร้างภาพเคลื่อนไหวจนเกิดการพัฒนากิจกรรมการสร้างภาพเคลื่อนไหวและ Composite ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects ไปด้วย

อย่างไรก็ตามการสร้างแอนิเมชันสั้นเรื่อง “ชิง หมิง เจีย” ยังประสบปัญหาในการทำงานและข้อผิดพลาดที่สมควรได้รับการแก้ไขเช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละครที่หลุดจากต้นแบบที่ได้ถูกออกแบบไว้ ทำให้ต้องเสียเวลาแก้ไขก่อนลงสี อีกทั้งการแก้ไขการเรียงเรียงทั้งในเชิงของการเล่าเรื่องและเสียงเพลงที่เข้ากับตัวแอนิเมชัน ไปจนถึงข้อจำกัดทางเวลาและกำลังคนที่ไม่เพียงพอจึงไม่สามารถสร้างผลงานออกมาให้สวยงามพอในระดับที่คาดหวังไว้ได้นัก

#### 5.2 ปัญหาในขั้นตอนก่อนการผลิต

ในเริ่มแรกการวางบทและโครงเรื่องนั้นมีขนาดใหญ่และเยอะเกินไปจนต้องทำการเรียบเรียงใหม่ ทำให้มีผลต่อการจัดการ

#### 5.3 ปัญหาในขั้นตอนการผลิต

เนื่องจากการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ซ้ำซ้อนจากโปรแกรมหนึ่งไปอีกโปรแกรมหนึ่งทำให้ต้องทำงานซ้ำๆ หลายครั้ง จาก การไม่ตรวจสอบและศึกษารูปร่างลักษณะของตัวละครที่ถูกออกแบบไว้ให้ดีกว่าก่อนทำให้ตัวละครที่ถูกทำให้เคลื่อนไหวนั้นหลุดจากรูปแบบที่ควรจะเป็นทำให้ต้องสร้างภาพเคลื่อนไหวซ้ำสองครั้ง อีกทั้งโปรแกรม Toon Boom Harmony Stage แม้จะสร้างงานได้อย่างมีคุณภาพ แต่มีขนาดไฟล์ที่หนักทำให้โปรแกรมอาจเกิดการปิดตัวเองโดยอัตโนมัติ จึงควรบันทึกงานอย่างสม่ำเสมอและ อัปโหลดไฟล์งานลงใน Google Drive เพื่อป้องกันการสูญหาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4 ปัญหาในขั้นตอนหลังการผลิต

เนื่องในขั้นตอนนี้มักมีปัญหาในการเรนเดอร์ตัวงานจาก Toonboom Harmony Stage จึงทำให้เสียเวลาในการโอนไฟล์ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเพื่อการเรนเดอร์

#### 5.5 ข้อเสนอแนะ

1. ควรให้ผู้อื่นช่วยตรวจทานงานซึ่งอาจตกหล่นหรือมิได้มองเห็นโดยตนเอง เพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับใช้
2. ควรศึกษาลักษณะท่าทางและรูปร่างของตัวละครให้ดีก่อนสร้างภาพเคลื่อนไหว
3. ควรหมั่นบันทึกงานและอัปโหลดขึ้น Google Drive เป็นประจำ
4. หมั่นเขียนและตรวจทาน Tracking เป็นประจำติดตามความเป็นไปของงานอย่างสม่ำเสมอและสะดวกต่อการจ่ายงานให้แก่ผู้ที่มาช่วยเหลือ
5. ควรหากำลังคนมาร่วมกันทำงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

เว็บไซต์สำนักพิมพ์ภาษาจีน จิวฝูเตา. ประวัติที่มาของเทศกาลเซ็งเม้งสมัยราชวงศ์ฮั่น [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <http://www.jiewfudao.com/index.php?lay=show&ac=article&id=538839064&Ntype=20>

เว็บไซต์สนุก. ประวัติการที่มาของการใช้กระดาษเงินกระดาษทองในสมัยราชวงศ์ถัง [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <https://guru.sanook.com/6660/>

รายการสารคดี กบนอกกะลา ตอน มังกรกตัญญู ภาค 2. รูปแบบการตั้งฮวงซุ้ย [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=BAZw4GV-P4Q>

เว็บไซต์ชมรมภูมิโหราศาสตร์จีน เฟิงสุ่ยทาวน์. ประเภทของฮวงซุ้ย [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <http://www.fengshuitown.com/fengshui/fengshui-tip-grave-site-yin-house.htm>

เว็บไซต์โอเพ่นไรซ์. ของเซ่นไหว้สำหรับวันเซ็งเม้ง [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <https://th.openrice.com/th/bangkok/article/วันเซ็งเม้งคืออะไร-พร้อมวิธีเตรียมของไหว้ต่างๆ-a5259>

เว็บไซต์สำนักพิมพ์บันลือสาส์น. ประเภทของกระดาษเงินกระดาษทอง [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <http://www.baanlaesuan.com/94218/diy/easy-tips/chinesenewyear-paper/>

เว็บไซต์ชมรมภูมิโหราศาสตร์จีน เฟิงสุ่ยทาวน์. ขั้นตอนการไหว้เซ็งเม้ง [ออนไลน์] สืบค้น กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <http://www.fengshuitown.com/fengshui/fengshui-tip-pray-ancestor.htm>

รายการสารคดีกบนอกกะลา ตอน ตะลุยกเบตง ภาค 1 – 2. การทำเคาหยกเคาหยก. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=tutGd-ZjJas>

การลงพื้นที่สอบถามชาวบ้านในงานไหว้เจ้าประจำปี ณ หมู่บ้าน กม. 19 อำเภอเบตง จังหวัดยะลา

รายการสอนทำอาหารบนเว็บไซต์ Youtube. สูตรการทำเคาหยก. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ กันยายน พ.ศ.2561

เข้าถึงได้จาก theMEATMENchannel <https://www.youtube.com/watch?v=aM7tz3PqvGc>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียนศิลปนิพนธ์



ชื่อ-นามสกุล นาย ชัยพฤกษ์ จงวิไลเกษม  
 ที่อยู่ 172/3 ถ.ประชาธิปไตย จ.ยะลา อ.เบตง ต.เบตง 95110  
 E-mail : chaiyaprukec@gmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา  
 โรงเรียนถนนนครคีรีศึกษา จังหวัดยะลา

พ.ศ.2555 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น  
 โรงเรียนเบตง “วีระราษฎร์ประสาน” จังหวัดยะลา อำเภอเบตง ตำบลเบตง

พ.ศ.2558 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาสามัญ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์  
 โรงเรียนเบตง “วีระราษฎร์ประสาน” จังหวัดยะลา อำเภอเบตง ตำบลเบตง

พ.ศ. 2562 ระดับปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
 สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร

### ประวัติการฝึกงาน

พ.ศ.2561 ตำแหน่ง Coordinator และ Storyboard Artist ณ The monk studio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้