

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่อง “When sky cries everyday”
2D COMPUTER ANIMATION “When sky cries everyday”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่อง “When sky cries everyday”

2D COMPUTER ANIMATION : “When sky cries everyday”

นางสาว ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม
Miss. NATTAWAN LUANJAIBOONTAM

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่..... ๑๖/๐๖/๒๕๖๒ .

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติ ศรีมณี)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตแอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “When sky cries everyday” 2D COMPUTER ANIMATION : “When sky cries everyday”
ชื่อ	นางสาวณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มิเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติ ศรมณี

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องชีวิต ที่ต้องเผชิญความเปลี่ยนแปลงไม่แน่นอนอยู่เสมอ นำมาซึ่งความทุกข์ที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ สิ่งที่เราจะบรรเทาให้เบาบางลงคือการตระหนักรู้ และอยู่กับปัจจุบัน

โดยนำเสนอผ่านเรื่องราวภายในห้องสี่เหลี่ยมของผู้หญิงคนหนึ่งที่ยอมอยู่กับความทุกข์เพราะฝนที่ตกลงมาในทุกตอนกลางคืนและมันอาจจะเป็นอย่างนี้ไปตลอดชีวิต หากแต่เธอได้ค้นพบคำตอบว่า สาเหตุของความทุกข์นั้นเกิดจากตัวเธอเอง

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
สารบัญ.....	ข
สารบัญภาพประกอบ.....	ง

บทที่

1 บทนำ1

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะโครงการ.....	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2

2. การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูลด้านการเขียนบท.....	3
2.1.1 วิทยุในพระพุทธศาสนา.....	3
2.1.2 Le Mythe se Sisyphe เขียนโดย Albert Camus.....	4
2.3 ค้นคว้าข้อมูลเทคนิคด้านการตัดแปะ (collage).....	5
2.4 ภาพยนตร์อ้างอิงเพื่อออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร.....	6

3. บทภาพยนตร์.....

3.1 แรงบันดาลใจ.....	7
3.2 แนวความคิด (Theme).....	7
3.3 เรื่องย่อ (Plot).....	7
3.4 การพัฒนาบทภาพยนตร์.....	8
โครงเรื่อง (Treatment).....	10
Storyboard.....	11

บทที่	หน้า
4	ขั้นตอนการทำงาน.....15
4.1	Pre-Production.....15
4.1.1	การออกแบบในการผลิตแอนิเมชัน.....15
4.1.2	Mood board.....17
4.1.3	การออกแบบตัวละคร.....18
4.1.4	การออกแบบฉาก.....26
4.1.5	การอุปกรณ์ประกอบฉาก.....30
4.1.6	Animatic.....32
4.2	Production.....35
4.2.1	การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop.....35
4.2.2	การเคลื่อนไหวใน Adobe After Effects.....36
4.2.3	เทคนิคการ Track Matte ใน Adobe After Effects.....39
4.2.4	การจัดแสง.....41
4.2.5	การตัดต่อ.....43
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....49
5.1	บทสรุปของการทำงาน.....49
5.2	ข้อเสนอแนะในการทำงาน.....49
5.2.1	ขั้นตอนการเตรียมงาน.....49
5.2.2	ขั้นตอนการผลิต.....49
5.3	ข้อเสนอแนะอื่นๆ.....50
	บรรณานุกรม.....51
	ประวัติผู้วิจัย.....52

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

หน้า

บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพที่ 2.1 หนังสือ Le Mythe de Sisyphe.....	4
ภาพที่ 2.2 ช่องบรรจุอัฐิ	5
ภาพที่ 2.3 ผนังติดรูป.....	5
ภาพที่ 2.4 ภาพรูปติดบัตร.....	6
ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างงาน collage.....	7
ภาพที่ 2.6-2.7 ภาพ Face animation Test.....	8
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหว.....	8

บทที่ 3 บทภาพยนตร์

ภาพที่ 3.1 ภาพ storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “When sky cries everyday” (1)....	11
ภาพที่ 3.2 ภาพ storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “When sky cries everyday” (2)....	12
ภาพที่ 3.3 ภาพ storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “When sky cries everyday” (3)....	13
ภาพที่ 3.4 ภาพ storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “When sky cries everyday” (4)....	14

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน

ภาพที่ 4.1 ช่องบรรจุอัฐิ.....	15
ภาพที่ 4.2 ผนังติดรูป.....	16
ภาพที่ 4.3 รูปติดบัตร.....	16
ภาพที่ 4.4 mood board.....	17
ภาพที่ 4.5 Female proportion.....	18
ภาพที่ 4.6 การแยกไฟล์รูป.....	19

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.7 Skins.....	19
ภาพที่ 4.8 การพัฒนาตัวละครเด็กหญิง (1).....	20
ภาพที่ 4.9 การพัฒนาตัวละครเด็กหญิง (2).....	20
ภาพที่ 4.10 ใบหน้าตัวละครเด็กหญิง.....	21
ภาพที่ 4.11 ตัวละครเด็กหญิง	21
ภาพที่ 4.12 การพัฒนาตัวละครหญิงสาว.....	22
ภาพที่ 4.13 ตัวละครหญิงสาว.....	23
ภาพที่ 4.14 ใบหน้าตัวละครหญิงสาว.....	23
ภาพที่ 4.15 Old Lady.....	24
ภาพที่ 4.16 การพัฒนาตัวละครหญิงชรา.....	24
ภาพที่ 4.17 ตัวละครหญิงชรา.....	25
ภาพที่ 4.18 ใบหน้าตัวละครหญิงชรา.....	25
ภาพที่ 4.19 ช่องบรรจุอัฐิ.....	26
ภาพที่ 4.20 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก.....	26
ภาพที่ 4.21 การออกแบบฉาก (1).....	27
ภาพที่ 4.22 การออกแบบฉาก (2).....	27
ภาพที่ 4.23 การออกแบบฉาก (3).....	28
ภาพที่ 4.24 การออกแบบฉาก (4).....	28
ภาพที่ 4.25 การออกแบบฉาก (5).....	28
ภาพที่ 4.26 Bathroom Floor Tiles Texture White.....	29
ภาพที่ 4.27 การออกแบบฉาก (6).....	29
ภาพที่ 4.28 Holocaust Memorial.....	30
ภาพที่ 4.29 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (1).....	30
ภาพที่ 4.30 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (2).....	31
ภาพที่ 4.31 ภาพตัวอย่าง animatic (1).....	32
ภาพที่ 4.32 ภาพตัวอย่าง Animatic (2).....	33
ภาพที่ 4.33 ภาพตัวอย่างAnimatic (3).....	34

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.34 การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop (1).....	35
ภาพที่ 4.35 การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop (2).....	35
ภาพที่ 4.36 การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop (3)	36
ภาพที่ 4.37 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (1).....	36
ภาพที่ 4.38 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (2).....	37
ภาพที่ 4.39 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (3).....	38
ภาพที่ 4.40 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (4).....	38
ภาพที่ 4.41 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (1).....	39
ภาพที่ 4.42 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (2).....	39
ภาพที่ 4.43 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (3).....	40
ภาพที่ 4.44 การ Track Matte ใน Adobe. After Effects (4).....	40
ภาพที่ 4.45 การจัดแสง ใน Adobe After Effects (1).....	41
ภาพที่ 4.46 การจัดแสง ใน Adobe After Effects (2).....	41
ภาพที่ 4.47 การจัดแสง ใน Adobe After Effects (3).....	42
ภาพที่ 4.48 การ Export วิดีโอ ใน Adobe After Effects.....	42
ภาพที่ 4.49 การตัดต่อ ใน Adobe Premiere Pro.....	43
ภาพที่ 4.50 หน้าต่างตั้งค่าก่อนที่จะ Export ไฟล์งาน.....	43
ภาพที่ 4.51 Rough cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (1)	44
ภาพที่ 4.52 Rough cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (2).....	45
ภาพที่ 4.53 Rough cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (3).....	46
ภาพที่ 4.54 Fine cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (1).....	47
ภาพที่ 4.55 Fine cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (2).....	48

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

มีความทุกข์อยู่ในทุกชีวิต ท่ามกลางรูปภายนอกที่มีการเกิดดับ เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงวัย ความทุกข์เป็นสิ่งที่มั่นคงกับเราเสมอมา และเราเองนั่นแหละที่เป็นผู้สั่งสมมันให้พอกพูนขึ้นเรื่อยๆ อย่างไม่รู้ตัวด้วยการนึกเสียดาย คิดถึงสิ่งที่ล่วงเลยไป กังวลถึงสิ่งที่ยังไม่เกิด สิ่งเหล่านี้เพิ่มภาระหนักให้ตัวเราในปัจจุบันจนเกิดเป็นความทุกข์ ดังนั้น เราจำเป็นต้องรู้ตัวและเติบโตขึ้นไม่ใช่เพื่อแสวงหาความสุข หากแต่เป็นการรู้จักกับความทุกข์ให้มากขึ้น ยอมรับ เรียนรู้ และอยู่กับมันอย่างเข้าใจ

จึงเป็นความสำคัญของโครงการนี้จะถ่ายทอดแนวความคิดออกมาในรูปแบบของงาน collage animation ผ่านเรื่องราวภายในห้องสี่เหลี่ยมของผู้หญิงคนหนึ่งที่ตั้งชีวิตจมอยู่กับอารมณ์ทุกข์เมื่อฝนตกทุกกลางคืน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดเกี่ยวกับความทุกข์
2. เพื่อทดลองใช้เทคนิค Collage มาประยุกต์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิค Collage โดยโปรแกรม Adobe Photoshop และเคลื่อนไหวโดยโปรแกรม Adobe Aftereffect ความยาวไม่เกิน 5 นาที

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ว่าด้วยเรื่องของผู้หญิงคนหนึ่งภายในห้องสี่เหลี่ยมที่ใช้เวลาทั้งชีวิตแต่ละวันวนเวียนอยู่กับการบันทึกภาพตัวเองเก็บไว้ และชื่นชมภาพชีวิตที่ผ่านมา ทุกวัน เธอนอนหลับไปพร้อมกับฝันและคราบน้ำตา และที่กล่าวมาทั้งหมดนี้จะไม่ใช่เพียงแค่ความฝันในคืนฝันตกของหญิงสาว หากเธอลืมส่องกระจกในทุกเช้า

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาแนวความคิดทางพระพุทธศาสนา เพื่อนำมาพัฒนาบท
2. ศึกษาที่มา ความเป็นมาของงาน collage
3. ปรีกษาและต่อยอดแนวความคิดกับครูที่ปรีกษา
4. รวบรวมรูปภาพที่ไม่มีลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์ต่างๆ
5. นำมาประกอบภาพรวมเพื่อดู mood and tone ของงาน
6. ร่าง storyboard
7. ประกอบภาพผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop
8. เคลื่อนไหวผ่านโปรแกรม Adobe After effect
9. ตัดต่อใส่เสียงผ่านโปรแกรม Adobe Premiere Pro

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดแนวความคิดเกี่ยวกับความทุกข์ให้ออกมาเป็นรูปธรรม
2. ได้เพิ่มพูนทักษะการประยุกต์ใช้เทคนิค ภายใต้ความสามารถที่มีอยู่อย่างจำกัด ในการเล่าเรื่อง

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูลด้านการเขียนบท

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่น่าสนใจต่างๆเพื่อนำมาประยุกต์ในเนื้อเรื่องและการออกแบบ ในงานแอนิเมชันสองมิติ ซึ่งมีหัวข้อดังต่อไปนี้

1. วัยในพระพุทธศาสนา
2. Le Mythe se Sisyphe เขียนโดย Albert Camus

2.1.1 วัยในพระพุทธศาสนา

ตามคัมภีร์วิสุทธิมรรคได้กล่าวถึงความแตกดับของรูปที่เติบโตขึ้นตามวัย โดยได้แบ่งออก เป็น 3 วัย ได้แก่ ปฐมวัย (วัยต้น) มัชฌิมวัย (วัยกลาง) ปัจฉิมวัย(วัยสุดท้าย) โดยจะกำหนดเป็นช่วงละ 10 ปี ได้แก่

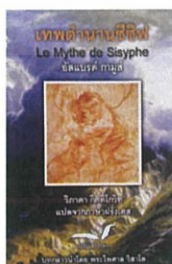
1. มันททสกะ ช่วง 10 ปีของเด็กอ่อน
2. ชิตททสกะ ช่วง 10 ปีของการเล่น
3. วัณณทสกะ ช่วง 10 ปีของผิวพรรณ
4. พลทสกะ ช่วง 10 ปีของกำลัง
5. ปัญญาทสกะ ช่วง 10 ปีของปัญญา
6. หานิทสกะ ช่วง 10 ปีของความเสื่อม
7. ปัพพการทสกะ ช่วง 10 ปีของความโค้ง
8. วังกทสกะ ช่วง 10 ปีของความงอ
9. โมมุททสกะ ช่วง 10 ปีของความหลงลืม
10. สยนะทสกะ ช่วง 10 ปีของการนอน

รูปในปฐมวัย ไม่ทันถึงมัชฌิมวัย ก็ดับลงในปฐมวัยนั่นเอง รูปแต่ละช่วงที่เกิดขึ้น ก็ดับลงไปในช่วงนั่นเอง ความตาย เกิด ขึ้นในทุกช่วงของชีวิต รูปทั้งหมดจึงเป็นอนิจจัง เป็นทุกขัง เป็นอนัตตา ข้าพเจ้าได้ใช้ตัวละครทั้งสามแทน ปฐมวัย มัชฌิมวัย ปัจฉิมวัย และรูปทั้ง 10 มาแสดงในตอนจบของเรื่อง เพื่อบ่งบอกถึงการดับลงหรือการตายของวัยซึ่งเกิดขึ้นอยู่เสมอ ในทุกช่วงของชีวิต

2.1.2 Le Mythe se Sisyphé เขียนโดย Albert Camus

ในตำนานเทพปกรณัมกรีก ซีซิฟ (Sisyphé) คือกษัตริย์ที่ชอบหลอกลวงเทพเจ้าจนถูกเทพเฮดีส (Hades) ลงโทษให้กลิ้งหินขนาดมหึมาขึ้นภูเขาเพื่อไปถึงที่หมายแล้วก็ตกลงมาให้เขาต้องกลิ้งกลับขึ้นไปใหม่ เขาต้องทำเช่นนี้ไปซ้ำกับซ้ำกลับ ในความเรียงเรื่อง Le Mythe se Sisyphé การ์มูส์ได้นำเรื่องราวของ ซีซิฟ มาเปรียบเทียบกับชะตากรรมของมนุษย์ที่แต่ละวันต้องใช้ชีวิตไปกับการทำงานซ้ำซากจำเจ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆไม่มีที่สิ้นสุด เขาได้สรุปว่าโลกนี้ไร้เหตุผลและสิ่งที่ไร้สาระ (absurd) คือการที่มนุษย์พยายามจะหาเหตุผลของมัน พยายามที่จะค้นหาคุณค่าหรือความหมายของโลกทั้งที่จริงๆแล้วไม่ได้มีความหมายใดๆ พร้อมทั้งตั้งคำถามว่าหากเป็นเช่นนั้นแล้ว เราสมควรที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไปหรือไม่? การ์มูส์ไม่เห็นด้วยกับการฆ่าตัวตายและเขาเห็นว่ายังมีทางออกอยู่สำหรับปัญหานี้ เขาได้เสนอท่าทีสามประการ คือ “กบฏ” (ปฏิเสธการฆ่าตัวตายและปฏิเสธที่จะแสวงหาความหมาย) “อิสรภาพ” (ไม่ถูกครอบงำด้วยศรัทธาทางศาสนาหรือกฎเกณฑ์ทางศีลธรรม) และ “ความปรารถนาอันแรงกล้า” (การอยู่อย่างมีชีวิตชีวาเต็มเปี่ยม) ในเมื่อไม่สามารถคาดหวังสาระใดๆกับชีวิตและมีอาจหวังชีวิตเบื้องหน้าที่ดีกว่า เราจึงควรใช้ชีวิตทุกขณะด้วยความรู้สึกเต็มร้อย ในทัศนะการ์มูส์เชื่อว่าสิ่งที่ทำให้ซีซิฟแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไปคือ เขายอมรับในชะตากรรม อย่างไม่บ่นก่นด่า และทำหน้าที่ที่เขาได้อยู่ซึ่งคือการเข็นหินขึ้นไปอย่างไม่ย่อท้อ ซึ่งการยอมรับในยถากรรมโดยไม่ได้คาดหวังใดๆนั่นเองคือการเป็นอิสระ และเขาเชื่อว่า ซีซิฟมีความสุข แนวคิดของเขามีส่วนสอดคล้องกับพระพุทธศาสนาที่กล่าวถึงการเวียนอยู่ในทุกข์ที่ หลีกเลี่ยงไม่ได้และการให้ความสำคัญกับ ณ ปัจจุบันขณะ หากแต่ในทางพุทธศาสนามีจุดมุ่งหมายไกลกว่านั้นคือการหลุดพ้นออกจากวัฏวนนี้ไปในที่สุด

ข้าพเจ้าได้ดึงเอาความซ้ำซากจำเจจากการเข็นหินขึ้นลงของซีซิฟ มาสร้างเป็นกิจวัตรของตัวละครในเรื่องที่วนอยู่กับอะไรเดิมๆในทุกๆวัน และการเน้นย้ำให้ความสำคัญกับการอยู่กับปัจจุบันมาใช้เป็นแนวคิดหลักของเรื่อง



ภาพ 2.1 หนังสือ Le Mythe de Sisyphé

ที่มา <https://www.visalo.org/prefaces/sisyphé.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ค้นคว้าข้อมูลเทคนิคด้านการตัดแปะ (collage)

Collage มีความหมายว่า การติดกาว (to glue) หากเราพูดถึงงาน Collage ผู้คนมักจะนึกถึง Pablo Picasso หรือ Georges Braque ทั้งที่งาน collage เริ่มตั้งแต่มีกระดาษเกิดขึ้นมาที่ประเทศจีน ราวคริสต์ศักราชที่ 200 โดยการติด(mounting)ภาพพื้นที่บนกระดาษขาวที่ใหญ่กว่า เพื่อเป็นกรอบของภาพ

ในคริสต์ศตวรรษที่18 นิยมนำรูปถ่ายส่วนบุคคล ภาพครอบครัว มาใช้ collage เพื่อทำสมุดปิดภาพ(scrapbook) รวมถึงทำเป็นของขวัญแลกเปลี่ยนกัน คริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นไป งาน collage ไปได้ไกลกว่านั้น งานcollage ถูกใช้เป็นเทคนิคแสดงออกทางศิลปะของศิลปินเพื่อปกป้องภาวะในจิตใจ และยังถูกใช้เป็นเครื่องมือ สัญลักษณ์ในการแสดงออกทางการเมือง

จากการค้นคว้าข้างต้น ในทัศนะของข้าพเจ้านงานcollage สามารถเป็นอะไรก็ได้ ตั้งแต่ภาพตัดแปะในกรอบคร่าวไปจนถึงเครื่องมือแสดงออกทางศิลปะหรือการเมืองของศิลปิน ดังนั้นเทคนิค collage จึงเป็นการสร้างสรรค์ที่ไม่ถูกจำกัด ซึ่งเป็นสาเหตุที่ตัวข้าพเจ้าเองที่มีทักษะไม่มากนักในด้านเทคนิคทางศิลปะได้เลือก collage มาใช้ในการเล่าเรื่อง



ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างงาน collage

ที่มา หนังสือ Collage-Make the Impossible Possible

2.3 ภาพยนตร์อ้างอิงเพื่อออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร

ศึกษาการเคลื่อนไหวของตัวละครผ่านผลงานของ Jonathan campo ที่ใช้เทคนิค collage ภาพแบบ frame by frame ให้ออกมาเป็น stopmotion เพื่อแสดงสีหน้าความรู้สึกของตัวละคร



ภาพที่ 2.3-2.4 Face animation Test

ที่มา <https://vimeo.com/26971216>

ข้าพเจ้าได้ดัดแปลงมาใช้กับงานของข้าพเจ้าในส่วนที่ต้องใช้สีหน้าเพื่อแสดงออก



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหว ,
ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม , 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าเริ่มเป็นกังวลกับความไม่มั่นคงของชีวิต จากประณม สุ่มธัยม สุ่มหาลัย เป็นเหมือนการกลิ้งหินของซีซีฟที่พอถึงยอด มันก็หล่นลงมาให้ข้าพเจ้าต้องลงไปเข็นขึ้นมาใหม่ทุกที トラบไตที่ยังมีชีวิต มันไม่มีจุดสิ้นสุดที่ข้าพเจ้าจะหยุดมันได้เลย ความเรียงของ กามูส ที่ข้าพเจ้ากล่าวถึงใน บทที่ 2.1.2 จึงเป็นข้อเขียนที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ข้าพเจ้ารู้สึก เราต่างมีชะตากรรมไม่ต่างจากซีซีฟ ในขณะที่หนักอึ้งใหญ่ที่เชื่อว่าหาลัยใกล้ถึงยอดพร้อมที่จะตกลงไปใหม่ การดำเนินรอยตามซีซีฟ ยอมรับและทำสิ่งที่อยู่ตรงหน้าอย่างเต็มที่อยู่ในปัจจุบันขณะ จึงเป็นแนวทางที่ดีที่จะยึดเป็นหลักในการดำรงชีวิต

3.2 แนวความคิด (Theme)

ทั้งชีวิตล้วนเป็นทุกข์ หากแต่เราสามารถหาสุขได้จากการทำใจยอมรับและอยู่กับปัจจุบัน

3.3 เรื่องย่อ (Plot)

ชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่งที่ใช้เวลากลางวันไปกับความคิดถึง กลางคืนร้องไห้กับสายฝน จนวันที่เธอได้ตื่นขึ้นมาส่องกระจกแล้วมองตัวเอง นั่นทำให้เธอเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้เธอร้องไห้

3.4 การพัฒนาภาพยนตร์

3.4.1 โครงเรื่อง (Treatment) ครั้งที่ 1

ในคืนที่ฝนตก หญิงชราในชุดคอกระเช้าออกมาเฝ้ามองภาพนั้นที่ริมหน้าต่างน้ำตาไหลริน เช้าวันรุ่งขึ้นเด็กหญิงในชุดมัธยมต้นตื่นขึ้นมาตื่นขึ้น เธอถ่ายรูปตัวเองและติดไว้ที่กำแพง ตะวันลับฟ้า ฝนเริ่มตก เด็กหญิงออกมาเฝ้ามองที่ริมหน้าต่างเดิมแล้วน้ำตาเธอก็เริ่มไหล เรื่องราวแต่ละวันผ่านไปผ่านช่องมองภาพของกล้อง ฝนยังคงตกทุกกลางคืนเช่นเดียวกับน้ำตาของหญิงต่างคน ต่างวัย ไม่ซ้ำหน้า ที่ตื่นมาบันทึกภาพตัวเองติดไว้ในตอนเช้าและโคกเศร้าที่ริมหน้าต่างกับสายฝนในตอนกลางคืน จนกระทั่งเช้าวันหนึ่งกำแพงเต็มไปด้วยภาพจนไม่มีที่เหลืออีกต่อไป ผู้หญิงในชุดครุยเฝ้ามองรูปในมือสลับกับรูปที่อยู่เต็มกำแพง ภาพบนกำแพงทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นคนแปลกหน้า นำความสับสนมาสู่ตัวเอง ภาพหน้าไม่ซ้ำหน้าต่างๆปรากฏขึ้นบนใบหน้าเธอนั้นทำให้เธอเริ่มตั้งรูปต่างๆที่ติดบนกำแพงออก เหลือเพียงตัวเธอกับกำแพงว่างเปล่า และหน้าเธอใบเดียวปรากฏอยู่ที่หน้ากระจก

เวลากลางคืน ฝนเริ่มตก บัณฑิตสาวออกมาเฝ้ามองฝนที่ตกลงมา ไม่ได้ร้องไห้เหมือนอย่างเคย

โครงเรื่องแบบแรกนี้มีหลายอย่างที่ขาดและเกิน โดยข้าพเจ้าได้เลือกให้การตื่นมาของตัวละครเป็นอีกคนหนึ่งเลยที่ไม่เหมือนกัน รวมถึงกำหนดบทบาททางสังคมผ่านเครื่องแต่งกายตัวละคร ซึ่งอาจทำให้ถูกตีความหลุดประเด็นไปจากสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอและข้าพเจ้าต้องการเพิ่มการเอาชนะความทุกข์ของตัวละครให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น จึงนำมาสู่การแก้ไขในครั้งที่ 2 ที่ข้าพเจ้าได้กำหนดให้ตัวละครเปลือยเปล่า มีเพียงแค่สร้อย ใบหน้า ที่แสดงถึงช่วงวัยเพื่อบ่งบอกลักษณะของตัวละคร รวมถึงปรับให้ ฝน (สิ่งที่ตัวละครเข้าใจว่าเป็นสาเหตุของความทุกข์) ที่ตกลงมาในตอนท้าย เป็นเวลากลางวัน เพื่อเน้นย้ำถึงความเข้าใจอันแจ่มแจ้งของตัวละคร ที่ไม่ว่าฝนจะตกลงในเวลาใดก็ไม่มีผลใดๆต่อจิตใจของตัวละครอีกแล้ว

3.4.2 โครงเรื่อง (Treatment) ครั้งที่2

คืนที่ฝนตก หญิงชราว่างเปลือยเปล่านอนอยู่บนเตียงปูนที่ดูไม่สุขสบายนักในห้องพระอรัง น้ำตาค่อยๆไหลริน เช้าวันรุ่งขึ้น หญิงสาวในร่างเปลือยเปล่าตื่นขึ้นมา ถ่ายภาพตัวเองทีละภาพ ทีละภาพ หลายๆภาพ ตัดไว้ที่กำแพงที่ปรากฏหลายภาพของหญิงชราคนเมื่อวาน หญิงสาวกระทำเช่นนี้ จนตะวันตกดิน ฝนค่อยๆตกลงมา หญิงสาวออกมายืนมองฝน น้ำตาไหล วันรุ่งขึ้นในห้องเดิม เด็กหญิงตื่นขึ้นมาแล้วก็ทำเช่นนั้น ถ่ายรูป แปะไว้ ร้องไห้ในตอนกลางคืน วันถัดไปเด็กทารกก็ตื่นขึ้น วันแล้ววันเล่ารูปเหล่านั้นปรากฏเต็มกำแพง เธอยืนมองภาพข้างหน้า ค่อยๆเอามือลูบหน้าทีสลับกันไปเรื่อยๆของตัวเอง ที่หน้ากระจกในห้องน้ำ หญิงมีครรภ์ยืนมองภาพข้างหน้าที่มีแค่ตัวเอง เธอเดินออกจากห้องน้ำ กำแพงว่างเปล่าไม่มีรูปติดอีกต่อไป เสียงฝนเริ่มตกแม้วันนี้จะเป็นเวลากลางวัน เธอหันไปยิ้มให้กับมัน.

โครงเรื่องแบบที่สองนี้ ข้าพเจ้าเพิ่มเติมเรื่องพฤติกรรมการถ่ายรูปของตัวละครให้วันหนึ่ง จดจ่ออยู่กับการถ่ายภาพตัวเองวันละหลายๆภาพ ซึ่งการเพิ่มมานี้ไม่ได้ช่วยขบขันประเด็นในการเล่าเรื่องแต่อย่างใด และยังมีเรื่องตัวหลัก ซึ่งคือแต่ละวัยที่หลากหลายของตัวละครซึ่งอาจจะมีเยอะเกินพอดีจนถูกเฉลยความสำคัญ ข้าพเจ้าจึงต้องแก้ไขโดยการลดตัวละครหลักลง

โดยในโครงเรื่องที่ 3 ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่ถูกต้องใช้จริง พฤติกรรมการถ่ายรูปของตัวละครถูกปรับกลับมาใช้ตามแบบโครงเรื่องครั้งที่1 และตัวละครหลักจะมีเพียงหญิงสาววัยกลางคน เด็กหญิง และหญิงชรา ซึ่งเป็นตัวแทนแห่งวัยทั้งสาม

3.4.3 โครงเรื่อง (Treatment) ครั้งที่3

คืนที่ฝนตก หญิงสาวนอนอยู่บนเตียงปูนที่ดูไม่สุขสบายนักในห้องเชรอะกรัง เธอหลับไปพร้อมกับน้ำตา เช้าวันรุ่งขึ้น เด็กหญิงตื่นขึ้นมาเพื่อทำกิจวัตรประจำวันเดิมๆ นั่นคือการบันทึกภาพตัวเอง แล้วติดไว้ที่ผนัง ภาพของเธอวันนี้ปรากฏเคียงข้างภาพวันก่อนๆ เธอมักจะมีความสุขอยู่กับการใช้เวลาอมดูภาพเหล่านั้น จนกระทั่งเวลากลางคืน ฝนเริ่มตก น้ำที่ตาเธอก็เริ่มเอ่อ เธอยืนที่ริมหน้าต่างมองฝนตกลงมา แล้วร้องไห้ไปกับมัน วันต่อมา หญิงชราตื่นขึ้น แล้วก็ทำกิจวัตรเดิมๆ นั่นคือการบันทึกภาพตัวเอง แล้วก็ติดไว้ วันแล้ววันเล่า รวยแล้วรวยเล่า สิ่งเหล่านั้นถูกส่งสมขึ้นมาจนก่อตัวเป็นมวลทุกข์แล้วตกลงมาเป็นฝน ที่ตกอย่างหนักภายในจิตใจของเธอ ภาพเธอในวัยต่างๆปรากฏขึ้น ทั้งสองมือสาดน้ำล้างหน้าทำให้หญิงสาวตื่นขึ้นมาในความเป็นจริง มองภาพตัวเองที่ปรากฏ ณ กระจกที่อยู่ตรงหน้า ในห้องน้ำแคบ กระจกสะท้อนภาพตัวเธอ ณ ตอนนี้มีมืออยู่ และหากเมื่อเธอเดินหลุดออกจากกรอบของมันก็ยอมไม่มีเธออยู่ตรงนั้นแล้ว

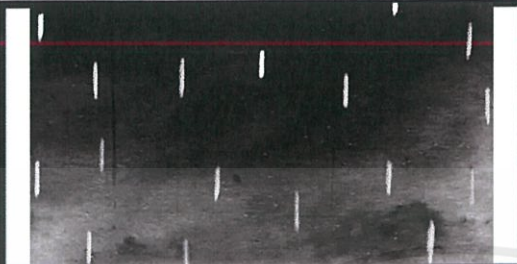




วันนี้ไม่เหมือนเคย ฝนตกในเวลาเช้า แต่ไม่ว่าเวลาไหน หากสายตาของเธอที่มองฝนได้เปลี่ยนไป ทำให้วันนี้ที่เธอเดินออกไปดูฝนตกที่ริมหน้าต่าง เธอไม่ต้องเสียน้ำตาให้กับมันอีก มองจากภายนอกท่ามกลางสายฝนโปรยปราย ปรากฏภาพตึกที่เธออาศัยอยู่ดูคล้ายช่องเก็บอัฐิที่บรรจุรูปเธอในวัยเด็กและในวัยชรา หากมีเธอ ณ ปัจจุบันเท่านั้นที่เป็นตัวจริง.

Storyboard

PRODUCTION TITLE:

SCENE:

PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		ฝนตก		
2		หญิงสาวหลับตาลง น้ำตาค่อยๆไหล		
3				
4		พระอาทิตย์ขึ้น		
5		เด็กหญิงตื่นขึ้นมา		

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 3.1 Storyboard (1) , ญัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม , 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:

PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
6		ภาพออกจากกล้อง		
7		เธอแปะรูปตัวเองไว้ที่กำแพง		
8		เธอยืนมองภาพวันที่ผ่านมาด้วยความสุข ท้องฟ้าเปลี่ยนเป็นกลางคืน		
9		เธอออกมายืนมองฝนตก แล้วก็ร้องไห้		
10		หญิงชราตื่นขึ้นมา		

Frame aspect ratio = 2:1

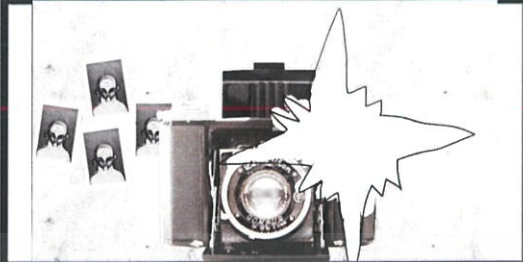
ภาพที่ 3.2 Storyboard (2) , ธีรยุทธ ล้วนใจบุญธรรม , 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION TITLE:

SCENE:

PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
11		แสงแฟลชวาบจากกล้อง		
12				
13		ภาพวัยต่างๆปรากฏขึ้นตรงหน้า		
14		หน้าเธอในวัยต่างๆปรากฏขึ้นสลับกัน เธอล้างหน้า		
15		หญิงสาวส่องกระจก มองภาพตัวเอง แล้วยิ้ม		





Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 3.3 Storyboard (3) , ญัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม , 2562

PRODUCTION TITLE:

SCENE:

PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
16		เธอเดินออกจากห้องน้ำ		
17		กระจกว่างเปล่า		
18		เธอยิ้มให้กับฝนที่ตกลงมาในตอนกลางวัน		
19		ภาพเธอในวัยต่างๆบนตึกที่มีลักษณะเหมือนช่องเก็บอัฐิ		

Frame aspect ratio = 2:1

ภาพที่ 3.4 Storyboard (4) , ญัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม , 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิตแอนิเมชัน 2d (Pre-production)

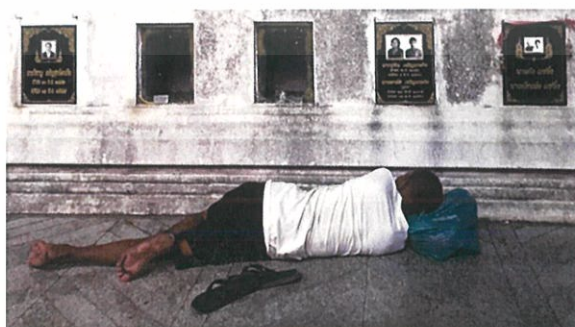
ในขั้นตอนการเตรียมตัวก่อนผลิตถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญเพราะจะเป็นขั้นตอนที่กำหนดทิศทางของการทำงาน โดยข้าพเจ้าเริ่มด้วยการสร้าง mood board ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ทำ animatic รูปภาพรวมและแก้ไข เพื่อให้ขั้นตอนการผลิตเป็นไปอย่างราบรื่น

4.1.1 การออกแบบในการผลิตแอนิเมชัน

การออกแบบ คือ กระบวนการสำคัญที่จะกำหนดภาพเพื่อแสดงเรื่องราวทั้งหมดให้ออกมาตามเนื้อหาที่วางไว้ โดยจะต้องสอดคล้อง มีความหมายเพื่อให้สิ่งที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอสื่อสารไปสู่คนดู โดย element ต่างๆที่เกิดขึ้นในการออกแบบล้วนส่งผลต่อชิ้นงานและความรู้สึกต่อผู้ชมทั้งสิ้น ดังนั้นจึงเป็นกระบวนการที่ต้องใช้เวลาและใส่ใจเป็นอย่างมาก โดยแรงบันดาลใจในการออกแบบของข้าพเจ้าเกิดจากสิ่งรอบตัวที่ข้าพเจ้าพบเจอ

ช่องบรรจุอัฐิ

ข้าพเจ้าได้นำลักษณะของช่องบรรจุอัฐิ ซึ่งมีความเป็นแบบแผนเดียวกันสื่อถึงความเท่าเทียมที่ไม่อาจหลุดพ้น มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบที่อยู่อาศัยของตัวละคร และเพื่อแสดงภาพให้เห็นชัดเจนในตอนจบของเรื่อง สื่อถึงการดับลงของแต่ละวัยที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 4.1 ช่องบรรจุอัฐิ วัดราชคฤห, ญัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม ,2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผนังติดรูป

ข้าพเจ้ามักจะพบภาพเหตุการณ์สำคัญบ้าง ไม่สำคัญบ้าง ใสกรอบติดอยู่ตามผนังบ้าน เพื่อบันทึกสมาชิกในครอบครัว เพื่อเป็นที่ระลึก เพื่อเป็นหลักฐานแห่งความภาคภูมิใจ ในภาพ เราล้วนเป็นคนที่ยากไปไม่ต่างจากรูปผู้เสียชีวิตที่ยากไปจริงๆ เพียงแค่เราไม่ได้เห็น รูป ถัดไป ของพวกเขาอีก

ซึ่งข้าพเจ้าได้นำกิจกรรมการติดรูปที่ผนังมาเป็นพฤติกรรมแสดงลักษณะนิสัยของตัวละคร ที่สุดโต่งกับการยึดติด รูป ของตัวเอง



ภาพที่ 4.2 กำแพงร้านข้าวมันไก่ ลิ้มตลาดพลู , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม ,2561

รูปติดบัตร

เราจำเป็นต้องถ่ายรูปติดบัตร และข้าพเจ้าคิดว่ารูปติดบัตรนั้นเป็นเหมือนรูปที่สรุปชีวิตเราอย่างสั้นๆ ในแต่ละช่วง โดยการอยู่ภายใต้มีกฎเกณฑ์เล็กๆคือการอยู่ในขนาดภาพเดียวกัน ฉากหลังเดิม ทำท่าที่เหมือนกัน ในช่วงวัยที่เปลี่ยนไปทำให้เราเห็นเปลี่ยนแปลงไปของตัวเราอย่างชัดเจน

ข้าพเจ้าได้นำลักษณะของรูปติดบัตรมาเป็นแรงบันดาลใจในภาพถ่ายที่ตัวละครถ่ายออกมาเพื่อบันทึกตัวเอง



ภาพที่ 4.3 ร้านถ่ายรูปเซอร์รี่ ท่าพระจันทร์ , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม , 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 Mood board

ข้าพเจ้าได้ทำ mood board ขึ้น เพื่อแสดงภาพรวมและกำหนดทิศทางของ art direction โดยข้าพเจ้าได้เลือกสีเทาหม่นๆเป็นโทนสีหลักของเรื่อง เพื่อแสดงบรรยากาศหม่นๆให้อารมณ์เหมือนภาพขาวดำซึ่งให้ความรู้สึกถึงความเป็นอดีต โดยในที่นี้ข้าพเจ้าตีความอนาคตเป็นสีขาวดำด้วยเช่นกัน เพราะสิ่งที่มีร่วมกันระหว่างอดีตและอนาคตคือเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงในตอนี้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของเรื่อง โดยคงความเป็นสีสันทับกับสิ่งที่ในปัจจุบันเท่านั้นคือ ตัวละคร และดวงอาทิตย์ ถึงกระนั้นก็ยังเป็นสีสันทม่นๆ



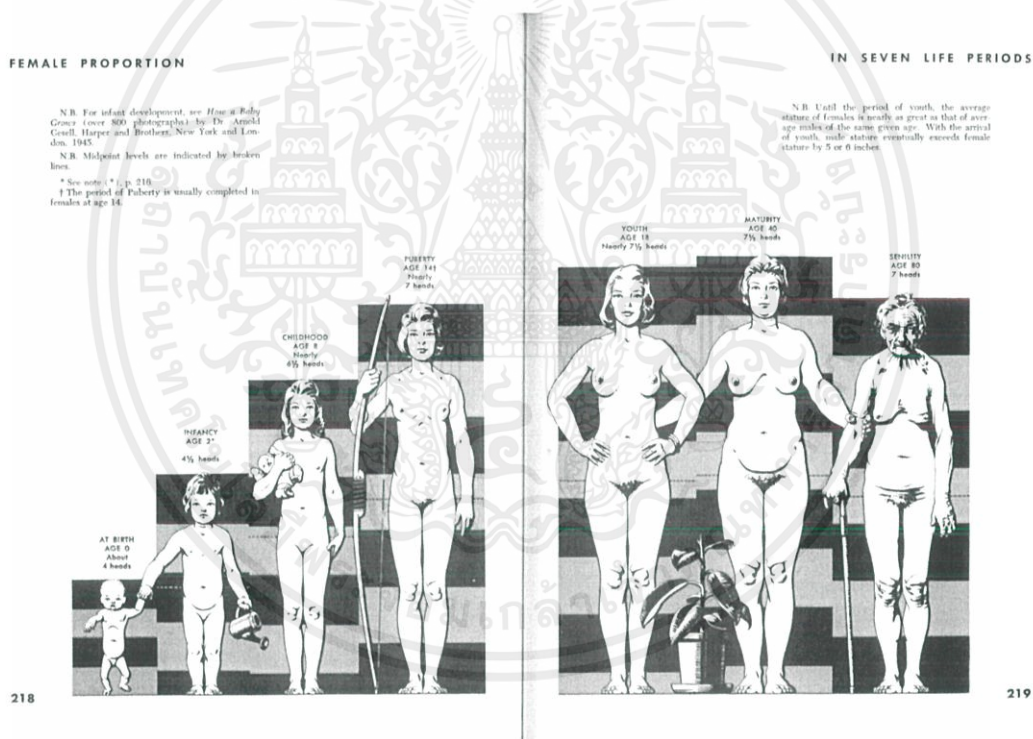
ภาพที่ 4.4 mood board , ญัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

4.1.3 การออกแบบตัวละคร

ตัวละครผู้หญิง ทั้ง 3 วัย

ข้าพเจ้าตั้งใจออกแบบตัวละครให้เปลือยกายเพื่อแสดงให้เห็นขีดถึงการเติบโตของรูป
ในแต่ละช่วง ผ่านสรีระของร่างกายในแต่ละวัยที่ต่างกัน

เนื่องด้วยเทคนิคที่ข้าพเจ้าใช้คือการ collage จึงเกิดการทดลองปะติดตัวละครใน
แบบต่างๆ ก่อนจะเลือกแบบที่ลงตัวกับชิ้นงานมากที่สุด โดยข้าพเจ้าตีความการออกแบบ
ผ่านการแบ่งวัยตามคัมภีร์วิสุทธิมรรค โดยทั้งสามตัวละครหลักจะเป็นตัวแทนแห่ง ปฐมวัย
มัธยมวัย ปัจฉิมวัย



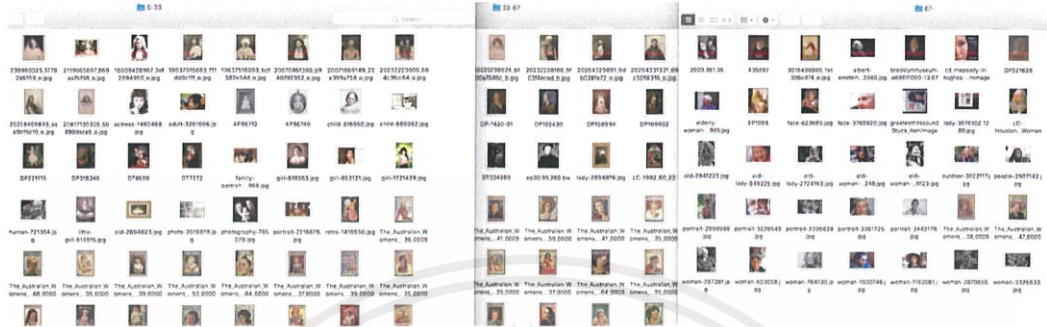
ภาพ 4.5 Female proportion

ที่มา [http://3.bp.blogspot.com/--ToiQg2X3sE/TX5SSFS2vjl/AAAAAAAAADiY/](http://3.bp.blogspot.com/--ToiQg2X3sE/TX5SSFS2vjl/AAAAAAAAADiY/EBrqKGWcJZY/s1600/FemaleProportionPeck.jpg)

[EBrqKGWcJZY/s1600/FemaleProportionPeck.jpg](http://3.bp.blogspot.com/--ToiQg2X3sE/TX5SSFS2vjl/AAAAAAAAADiY/EBrqKGWcJZY/s1600/FemaleProportionPeck.jpg)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้ารวบรวมรูปผู้หญิงวัยต่างๆที่ถูกลิขสิทธิ์จากหลายๆเว็บไซต์ รวมถึงถ่ายเอง บางส่วน แบ่งโฟลเดอร์ตามช่วงอายุดังนี้ 0-33, 33-67, 67-100 เพื่อเตรียมนำไป ประกอบเป็นตัวละครแต่ละตัว



ภาพที่ 4.6 การแยกไฟล์รูป , ฌีจัวร์รณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

โดยรวบรวมหน้าหนังสือเก่าที่มี Texture หลากหลาย เพื่อใช้ประกอบเป็นผิวหนัง ของตัวละคร



ภาพที่ 4.7 Skins, ฌีจัวร์รณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กหญิง ตัวแทนแห่งวัยต้นหรือปฐมวัย

ข้าพเจ้ากำหนดให้ตัวละครอยู่ในช่วงวัยมัธยมต้น ซึ่งอยู่ในวัยที่ร่างกายยังไม่เจริญเติบโตเต็มที่

การพัฒนาตัวละครเด็กหญิง



ภาพที่ 4.8 การพัฒนาตัวละครเด็กหญิง (1) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

ภาพที่ 4.9 การพัฒนาตัวละครเด็กหญิง (2) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครเด็กหญิงที่นำไปใช้ในงานจริง



ภาพที่ 4.10 ใบหน้าตัวละครเด็กหญิง , ธีฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562



ภาพที่ 4.11 ตัวละครเด็กหญิง , ธีฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หญิงสาว ตัวแทน วัยกลางคนหรือมััจฉิมวัย

ข้าพเจ้ากำหนดให้เป็นหญิงสาววัยกลางคน อายุ 30 ปลายๆ ซึ่งเป็นช่วงวัยเจริญพันธุ์ สะโพกจะผาย ร่างกายจะสมบูรณ์ที่สุดในวัยนี้

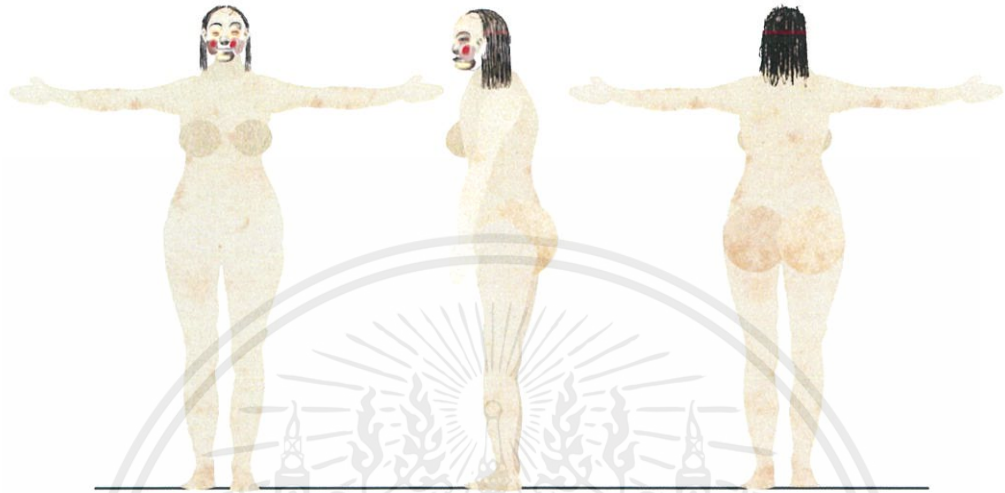
การพัฒนาตัวละครหญิงสาว



ภาพที่ 4.12 การพัฒนาตัวละครหญิงสาว , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหญิงสาวที่นำไปใช้ในงานจริง



ภาพที่ 4.13 ตัวละครหญิงสาว , ฉัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

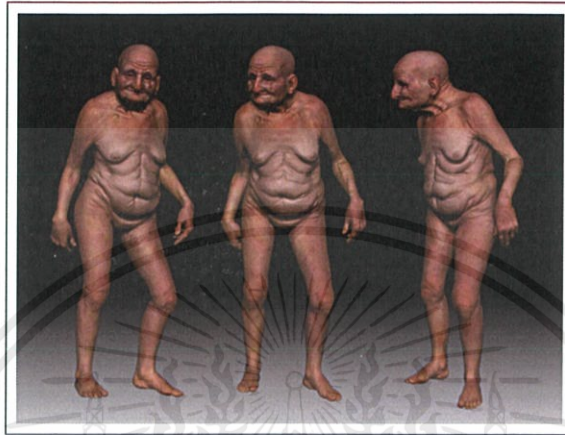


ภาพที่ 4.14 ใบหน้าตัวละครหญิงสาว , ฉัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หญิงชรา ตัวแทนวัยสุดท้ายแห่งชีวิตหรือปัจฉิมวัย

ในวัยชราร่างกายจะเสื่อมถอย ข้าพเจ้าอ้างอิงจากลักษณะจากหญิงชราหลายๆที่ ข้าพเจ้าเคยพบ ร่างกายเริ่มผอมแห้ง ท้องป่อง หน้าอกหย่อนยาน ผมเริ่มร่วง และขาโก่ง



ภาพ 4.15 Old Lady

ที่มา <https://dorothyballarini.wordpress.com/2010/02/#jp-carousel-14>

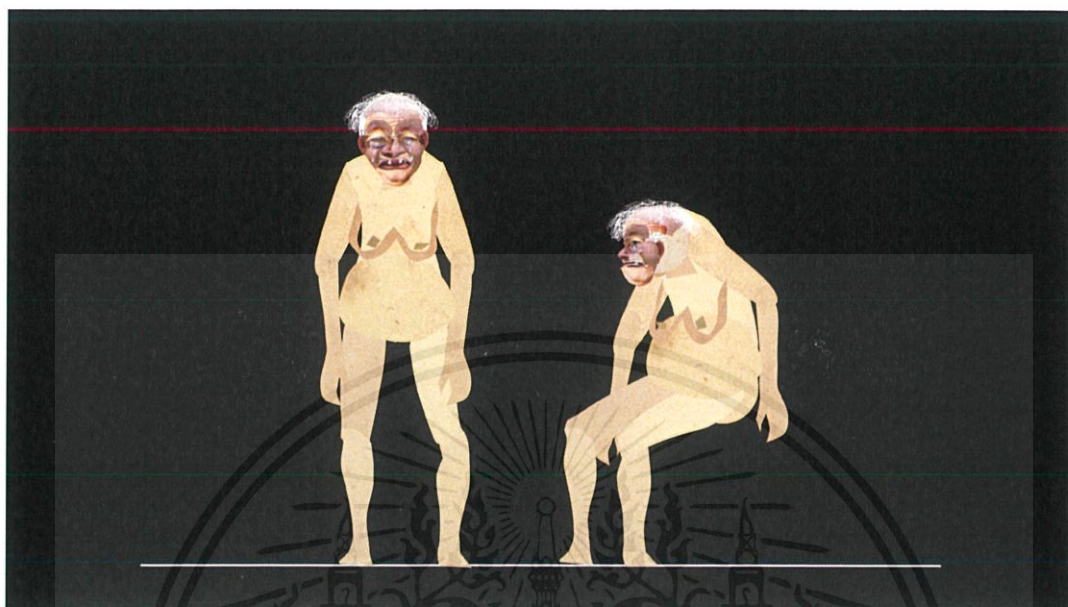
การพัฒนาตัวละครหญิงชรา



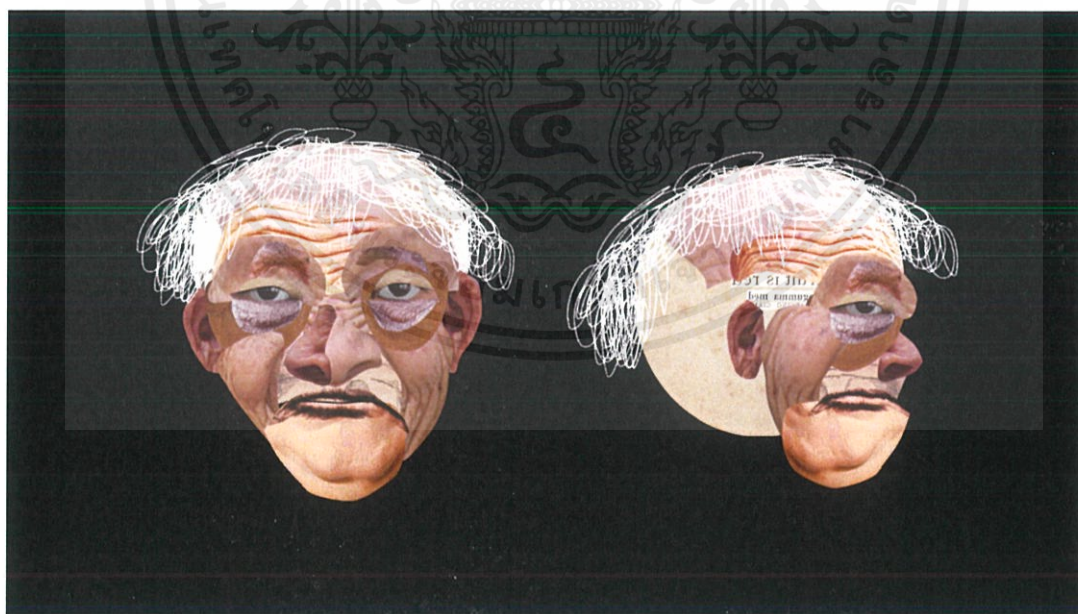
ภาพที่ 4.16 การพัฒนาตัวละครหญิงชรา , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหญิงชราที่นำไปใช้ในงานจริง



ภาพที่ 4.17 ตัวละครหญิงชรา , ณีฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

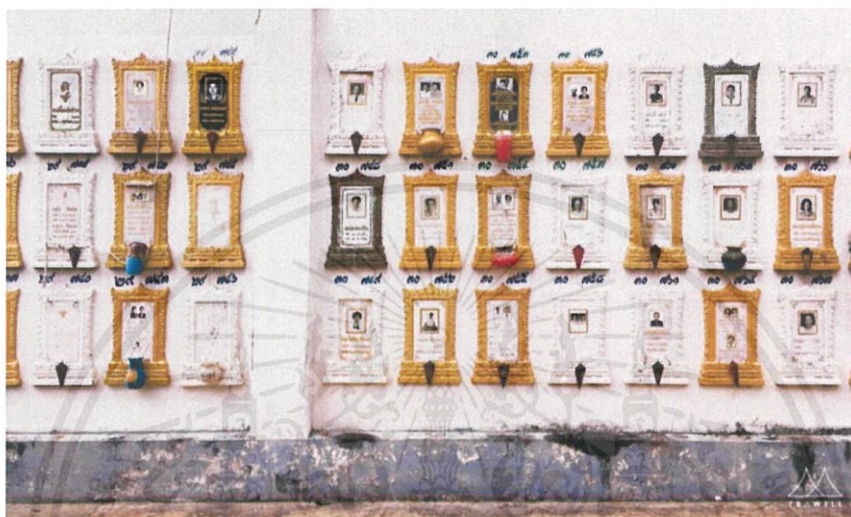


ภาพที่ 4.18 ใบหน้าตัวละครหญิงชรา , ณีฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 การออกแบบฉาก

แรงบันดาลใจหลักสำหรับฉากในเรื่องมีที่มาจากช่องบรรจุอัฐิภายในวัด โดยนำ element ความเป็นเหลี่ยมมุม โทนสีหม่นจากร่องรอยกาลเวลา มาออกแบบเป็นที่อยู่อาศัยของตัวละคร ความเป็นช่องสี่ถึงกรอบหรือกฎเกณฑ์ที่ตัวละครต้องอยู่ภายในนั้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ความตายของแต่ละวัยที่เกิดขึ้นอยู่เสมออย่างเท่าเทียมและเที่ยงตรง



ภาพ 4.19 ช่องบรรจุอัฐิ
ที่มา <http://trawellthailand.com/th/after-life/>

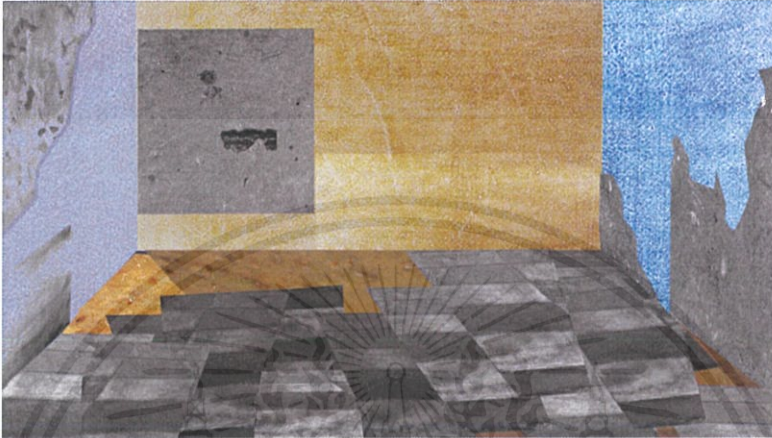


ภาพที่ 4.20 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉาก , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

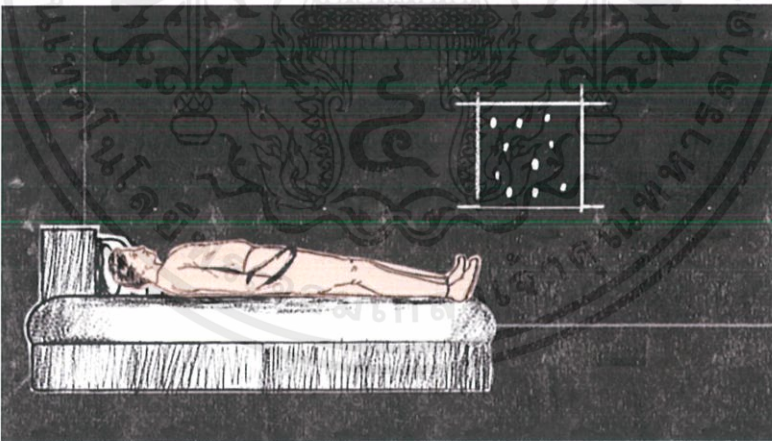
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากห้องนอน

เกิดจากการจินตนาการถึงบรรยากาศภายในช่องเก็บอัฐิ ที่เหมือนห้องเช่าเก่าๆที่ผู้คนแวะเวียนสับเปลี่ยนมาพักชั่วคราวมาอย่างยาวนาน ทุกห้องเป็นแบบเดียวกันหมด ภายในห้องไม่กว้างนัก มีพื้นที่อย่างจำกัด จึงมีเพียงข้าวของเครื่องใช้ที่จำเป็น

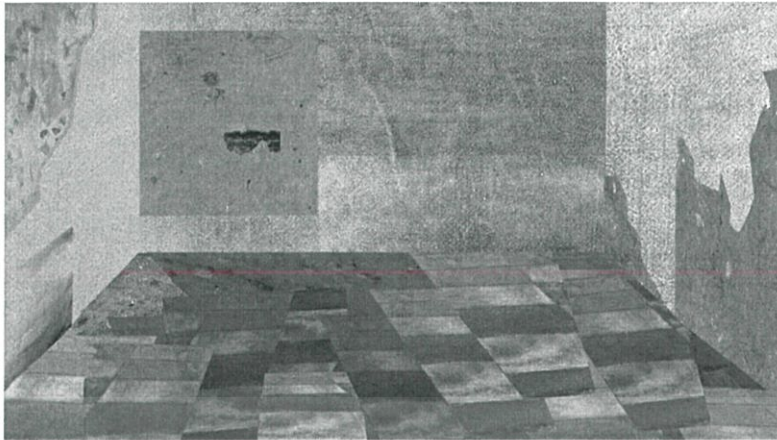


ภาพที่ 4.21 การออกแบบฉาก (1) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562



ภาพที่ 4.22 การออกแบบฉาก (2) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 การออกแบบฉาก (3) , ผนังวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562



ภาพที่ 4.24 การออกแบบฉาก (4) , ผนังวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

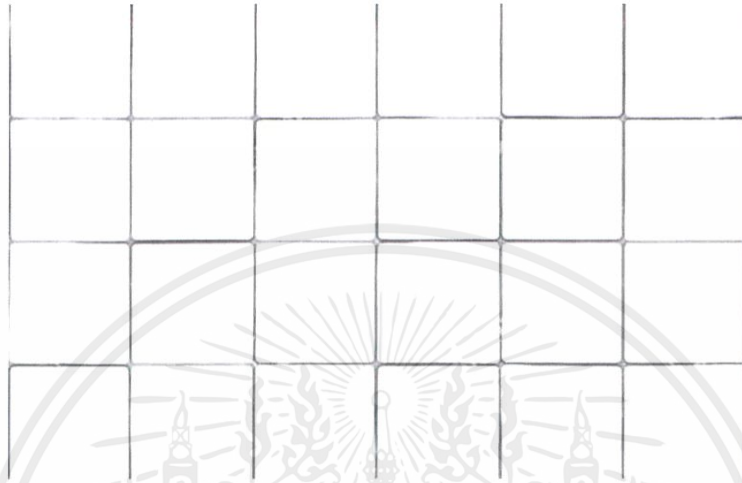


ภาพที่ 4.25 การออกแบบฉาก (5) , ผนังวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

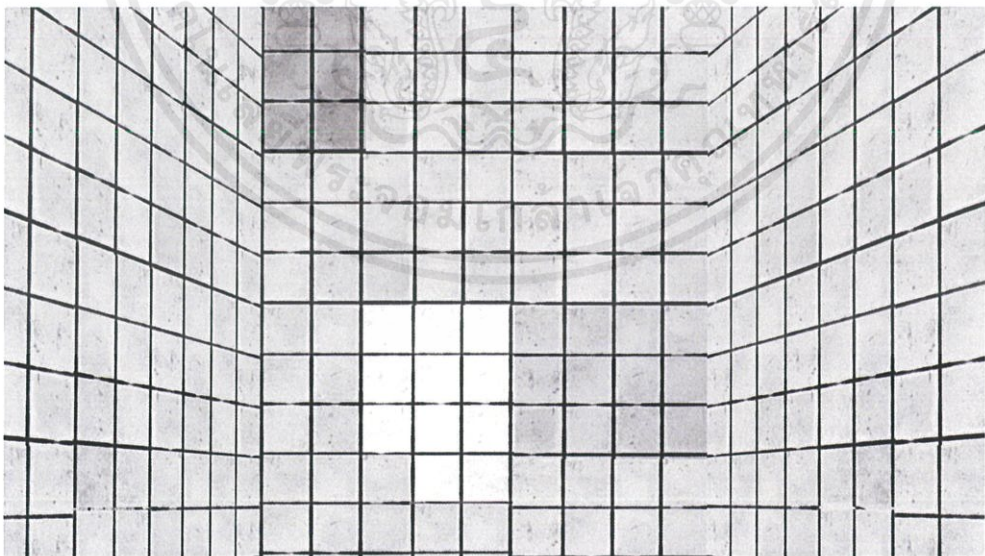
ฉากห้องน้ำ

ออกแบบตามลายของกำแพงที่นิยมใช้ในห้องน้ำ



ภาพ 4.26 Bathroom Floor Tiles Texture White

ที่มา <http://sainsponsel.com/next/>



ภาพที่ 4.27 การออกแบบฉาก (6) , ธีรยุทธ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้ในเรื่อง ไซ้โชนสีชาวดำ เพื่อประกอบเข้ากับบรรยากาศหม่นเศร้าโหดเหี้ยมของเรื่อง

เตียง

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปทรงของ อนุสรณ์สถานฮอโลคอสต์ (Holocaust Memorial) ออกแบบโดย Peter Eisenman มีลักษณะความเป็นปูนเปลือย แข็งเรียบ ให้ความรู้สึกถึงความสงบ



ภาพ 4.28 Holocaust Memorial

ที่มา <https://www.visitberlin.de/en/memorial-murdered-jews-europe>



ภาพที่ 4.29 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (1) , ฐานพร นุชผดุง , 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.30 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (2) , ธีรวัชรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

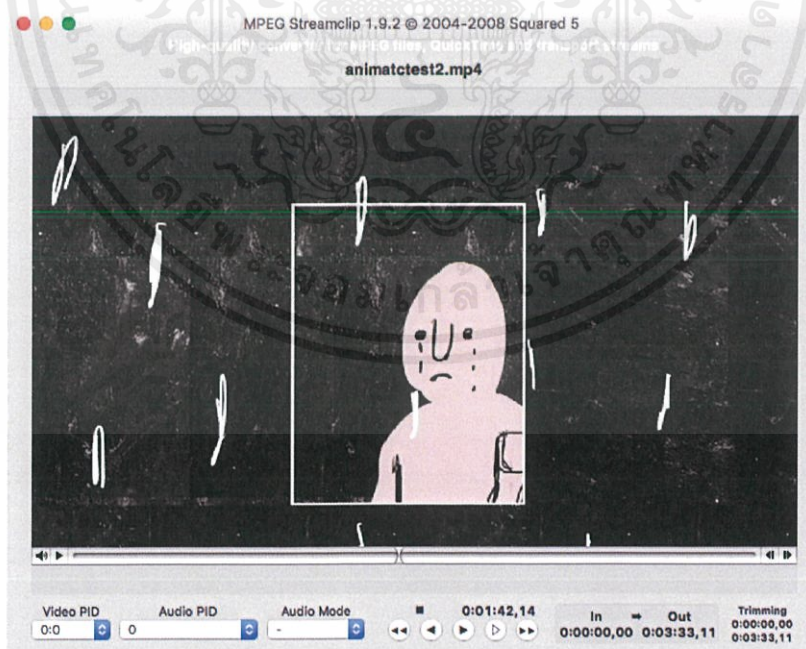
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.6 Animatic

Animatic คือ การนำภาพตามแนวความคิดมาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราว เพื่อให้สามารถทบทวนแนวความคิด กรอบเวลา และการดำเนินเรื่องราวอย่างมีเหตุผลและต่อเนื่อง ก่อนที่จะผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน

จุดมุ่งหมายในการทำ Animatic ไม่ได้เพียงเพื่อตรวจสอบหรือวิเคราะห์เทคนิคของการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่ยังช่วยในการตรวจสอบไอดีหลัก ตรวจสอบจังหวะ และเวลาจากภาพที่เคลื่อนไหวว่าควรเพิ่มหรือตัดออกหรือไม่ เพื่อให้มีความต่อเนื่องและสื่ออารมณ์ได้อย่างเหมาะสมมากที่สุด ทำให้ได้ความแม่นยำ ถูกต้อง สะดวกรวดเร็วตรงความต้องการ เป็นการลดความผิดพลาดให้น้อยลง ช่วยให้ประหยัดเวลา และงบประมาณในการผลิตมากขึ้น

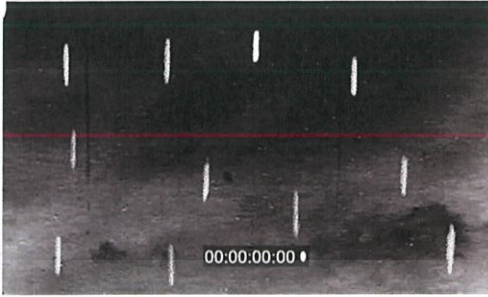
โดยก่อนจะถึงขั้นกระบวนการผลิต ข้าพเจ้าได้ทำ Animatic ขึ้น โดยนำภาพจากสตอรี่บอร์ด รวมถึงวาดขึ้นมาคร่าวๆขึ้นในบางฉากเพื่อดูการเคลื่อนไหว จากนั้นนำมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro พร้อมใส่เสียงประกอบ ซึ่ง Animatic มีส่วนอย่างมากที่ช่วยให้ข้าพเจ้าเห็นภาพรวมของงานชัดที่สุด ทำให้เกิดการแก้ไขบางส่วนที่ยังไม่เหมาะสม ซึ่งในงานจริง จะมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมคลาดเคลื่อนไปจาก Animatic เล็กน้อย



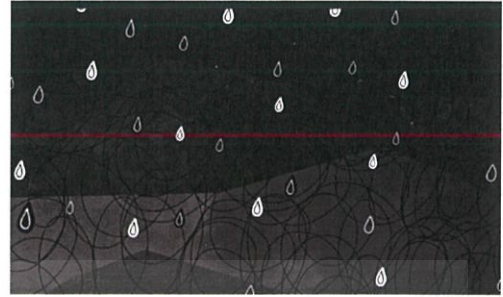
ภาพที่ 4.31 ภาพตัวอย่าง animatic (1) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

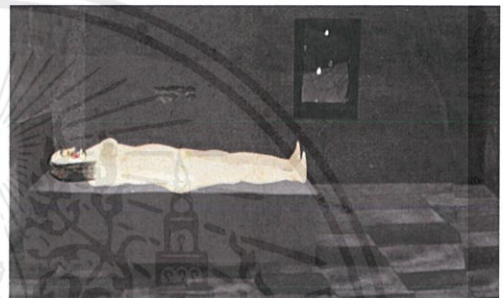
ภาพตัวอย่างบางส่วนจากแอนิเมติกเปรียบเทียบกับงานจริง



ฉากฝนตก



ฉากตัวละครนอนหลับ



ฉากพระอาทิตย์ขึ้น



ฉากตัวละครตื่นนอน



ภาพที่ 4.32 ภาพตัวอย่าง Animatic (2) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

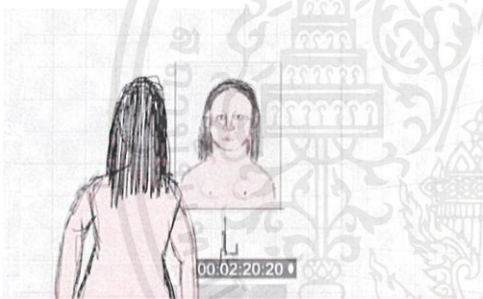
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ฉากกล้องถ่ายรูป



ฉากติดรูป



ฉากส่องกระจก



ฉากจบ



ภาพที่ 4.33 ภาพตัวอย่างAnimatic (3) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 2d (Production)

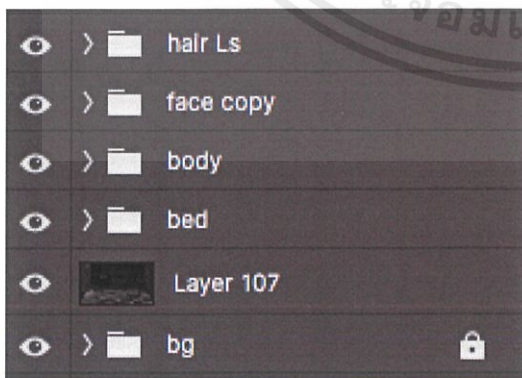
หลังจากผ่านขั้นตอนการออกแบบ รวมถึงทำ animatic แล้ว นำตัวละครมาประกอบเข้ากับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจัดเรียงไปตามฉากด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop นำมาเคลื่อนไหวต่อไปในโปรแกรม Adobe After Effects

4.2.1 การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop

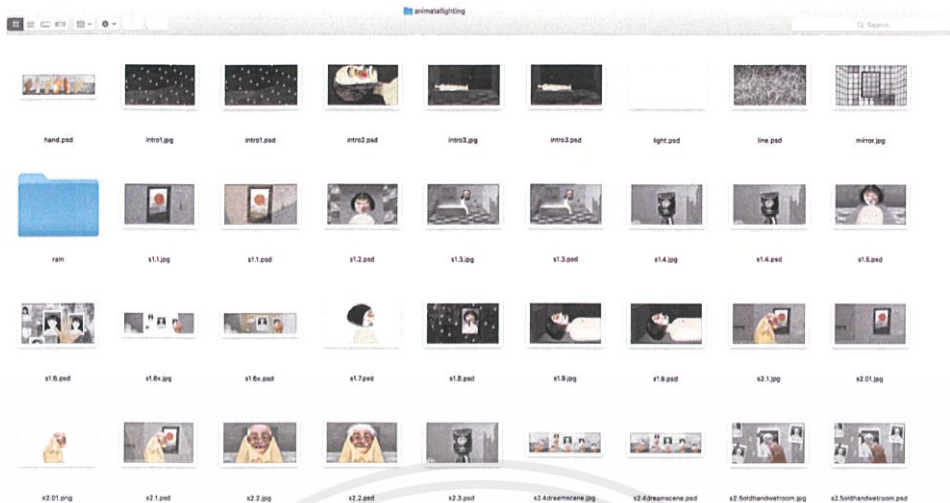
ขั้นตอนนี้จะทำในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยสิ่งที่สำคัญคือการแบ่ง Layer และตั้งชื่อ Layer ตามความเข้าใจให้เรียบร้อย ก่อนจะ Save ออกมาเรียงไฟล์ตามฉากที่เราต้องการให้เรียบร้อย



ภาพที่ 4.34 การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop (1) ,
ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562



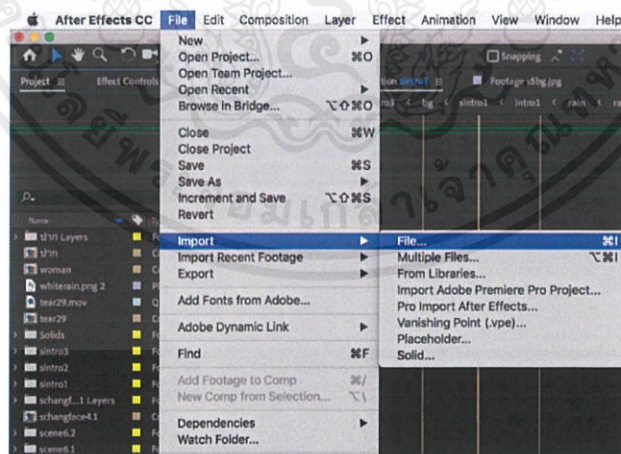
ภาพที่ 4.35 การประกอบตัวละครเข้ากับฉาก
ใน Adobe Photoshop (2) , ณัฐวรรณ ล้วน
ใจบุญธรรม, 2562



ภาพที่ 4.36 การประกอบตัวละครเข้ากับฉากใน Adobe Photoshop (3) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

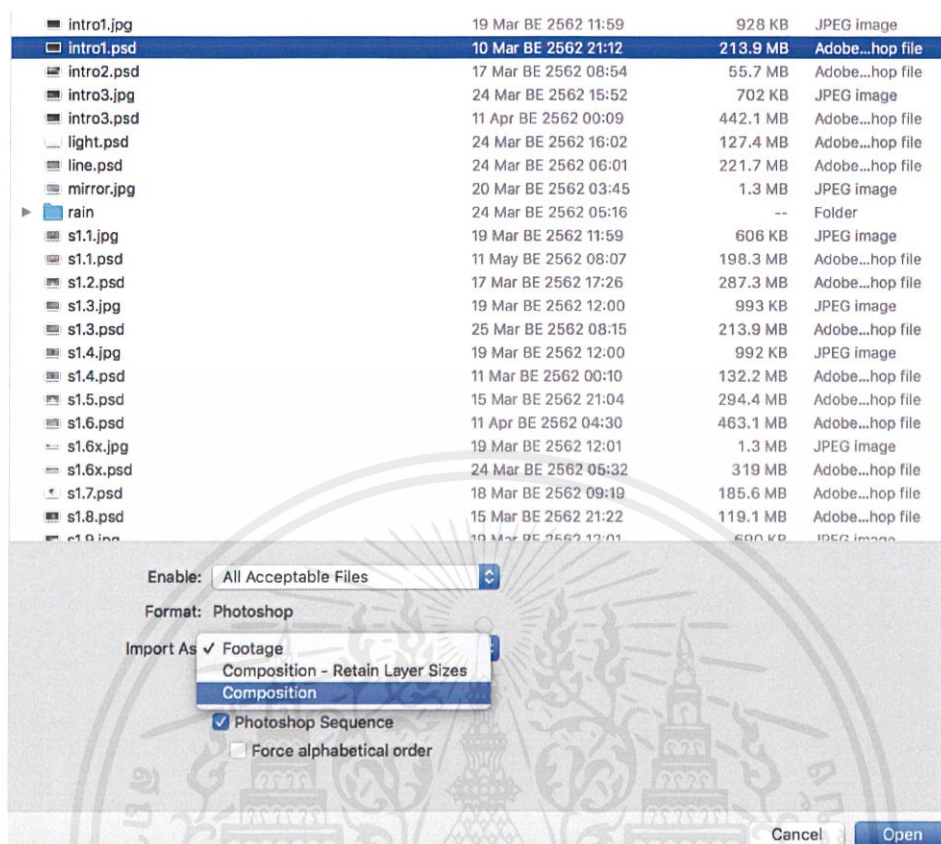
4.2.2 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects

หลังจาก save ไฟล์จาก Adobe photoshop แล้ว ให้เข้าโปรแกรม Adobe After Effects คลิกที่ File > เลือกไฟล์ที่เราต้องการ > Import As > Composition เพื่อเรียกไฟล์แบบแยก Layer เข้ามาในโปรแกรมสำหรับ Animate



ภาพที่ 4.37 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (1) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

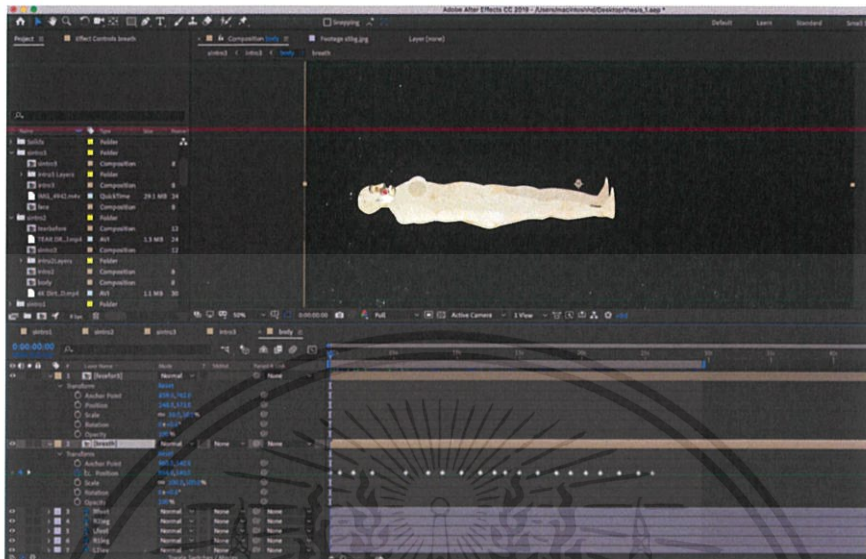
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



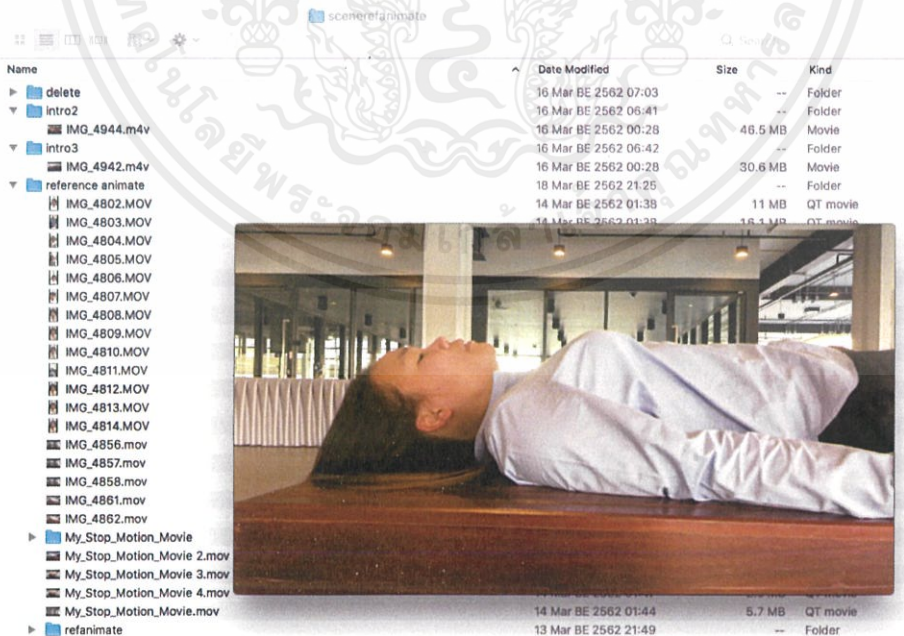
ภาพที่ 4.38 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (2) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มเคลื่อนไหวแต่ละส่วน โดยใช้คลิป reference ที่ถ่ายมา เป็นต้นแบบ



ภาพที่ 4.39 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (3) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562



ภาพที่ 4.40 การเคลื่อนไหว ใน Adobe After Effects (4) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

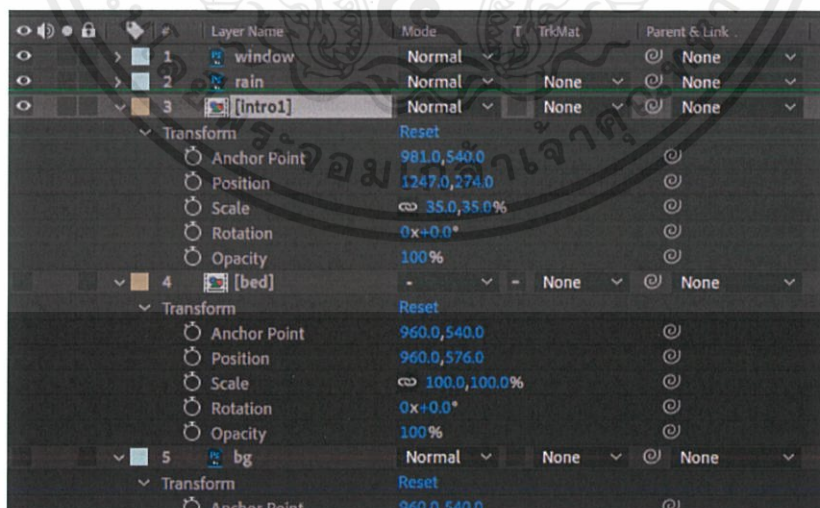
4.2.3 การ Track Matte ใน Adobe after effect

ข้าพเจ้าใช้การ Track matte เพื่อซ่อนฉากน้ำฝนที่ Animate แล้วในโปรแกรม แทนที่ภาพนิ่งฝนตก



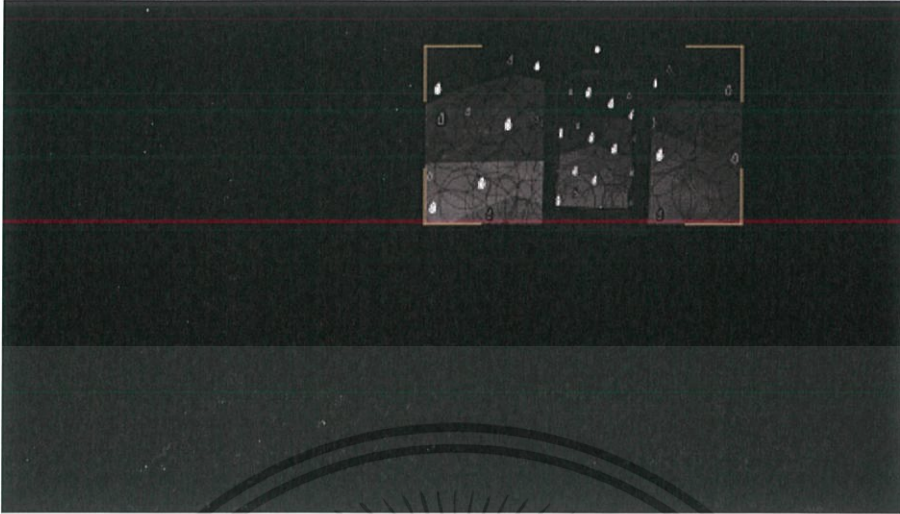
ภาพที่ 4.41 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (1) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

โดยในที่นี้ข้าพเจ้าต้องการนำ composition ที่ชื่อว่า intro1 ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวฝนตกที่ข้าพเจ้า animate แทนที่ภาพนิ่งข้างบนที่ชื่อว่า rain



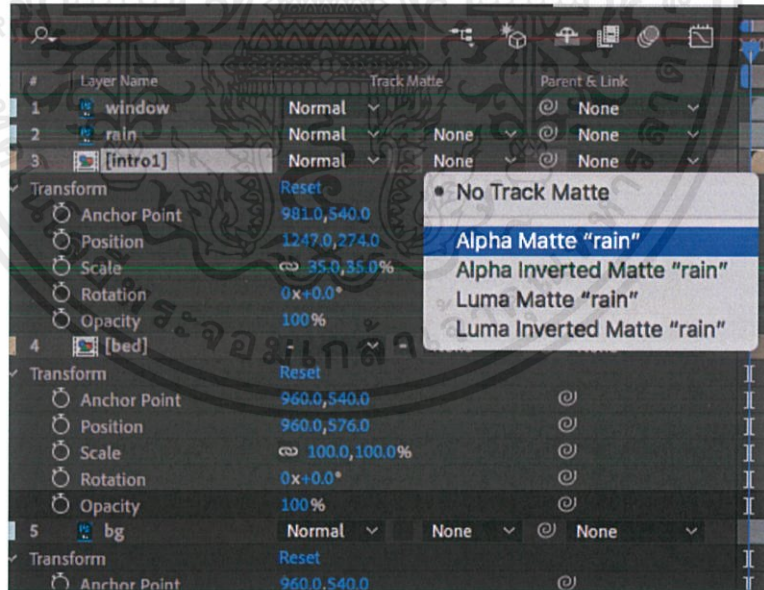
ภาพที่ 4.42 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (2) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.43 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (3) , ธีรยุทธ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

คลิกลูกศรตรงคำว่า None ที่อยู่ตรงแถว Track Matte เลือก Alpha Matte "rain"

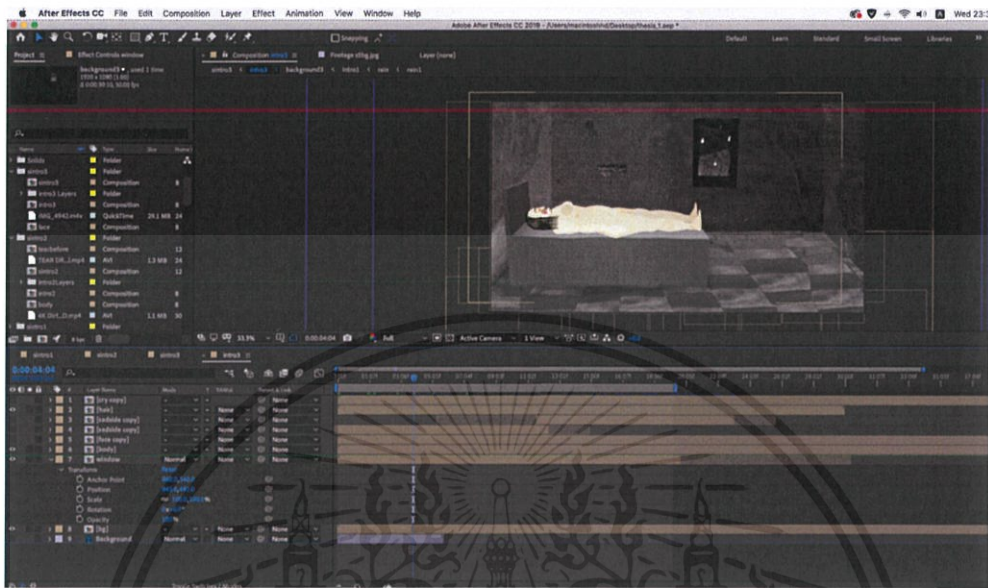


ภาพที่ 4.44 การ Track Matte ใน Adobe After Effects (4) , ธีรยุทธ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

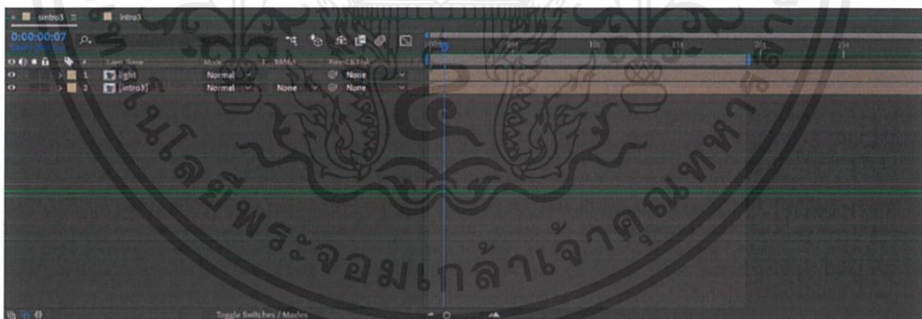
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 การจัดแสง

หลังจาก Animate ได้ตามที่เราต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการจัดแสง

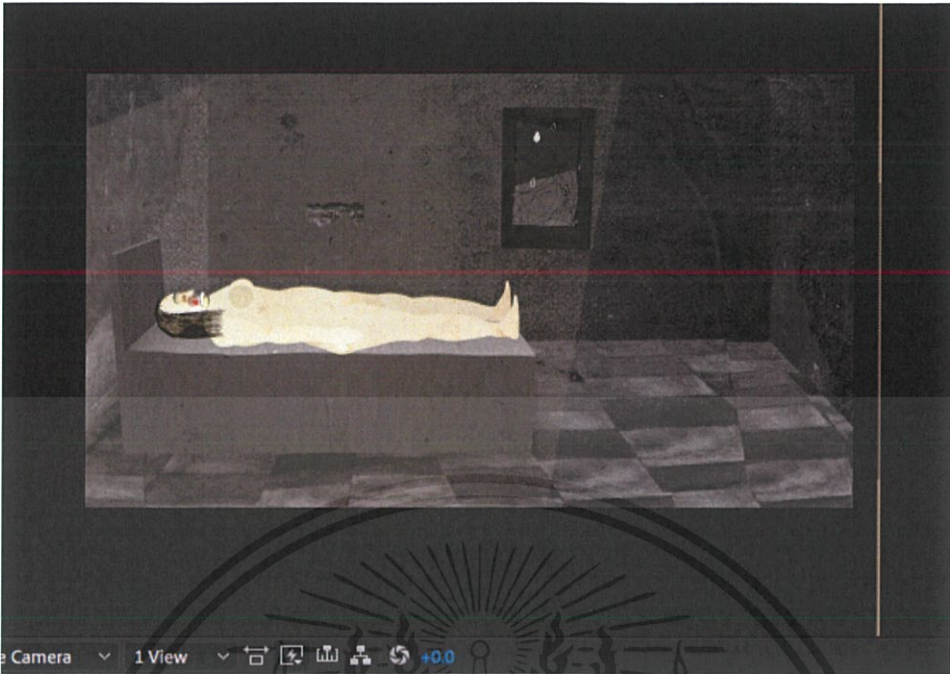


ภาพที่ 4.45 การจัดแสง ใน Adobe After Effects (1) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562



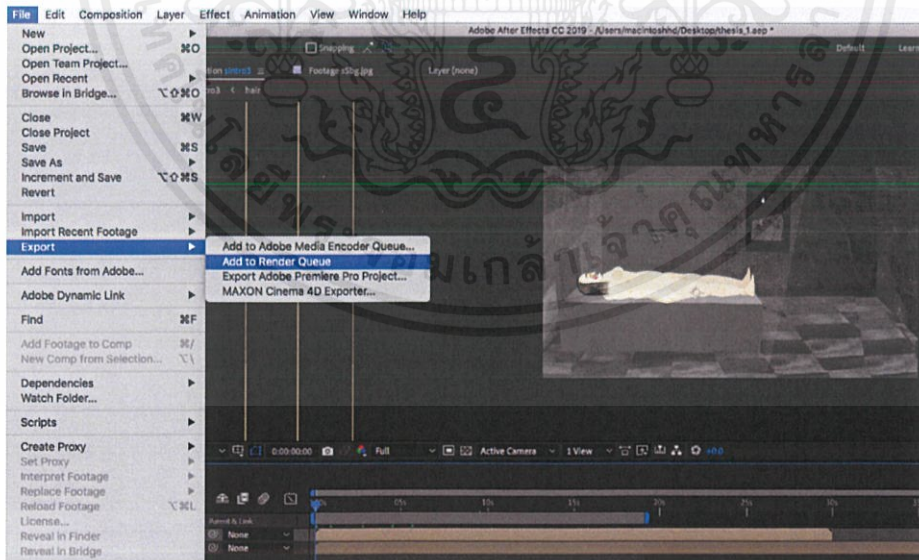
ภาพที่ 4.46 การจัดแสง ใน Adobe After Effects (2) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.47 การจัดแสง ใน Adobe After Effects (3) , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

ไปที่ Export > Add to Render Queue

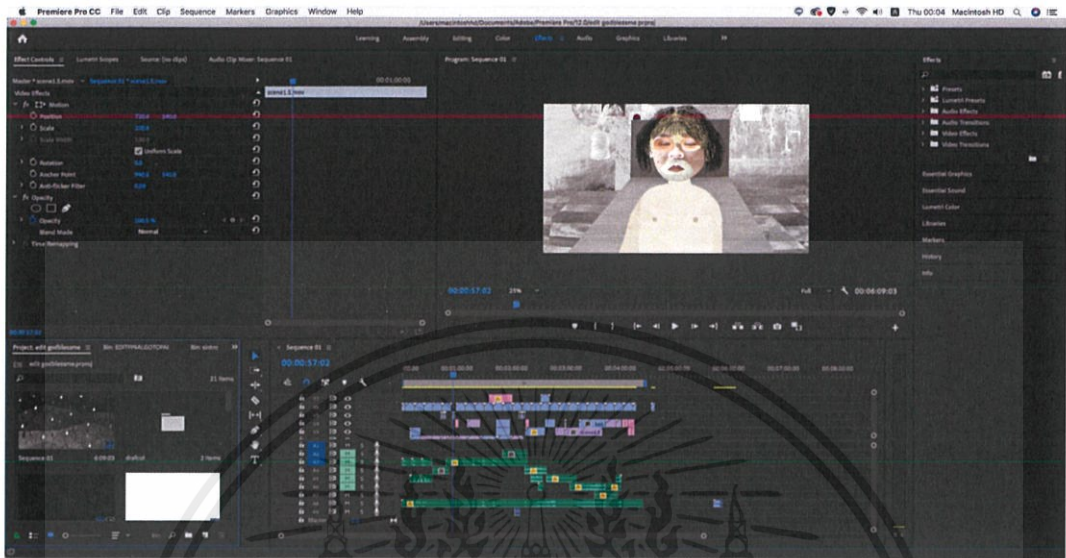


ภาพที่ 4.48 การ Export วิดีโอ ใน Adobe After Effects , ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

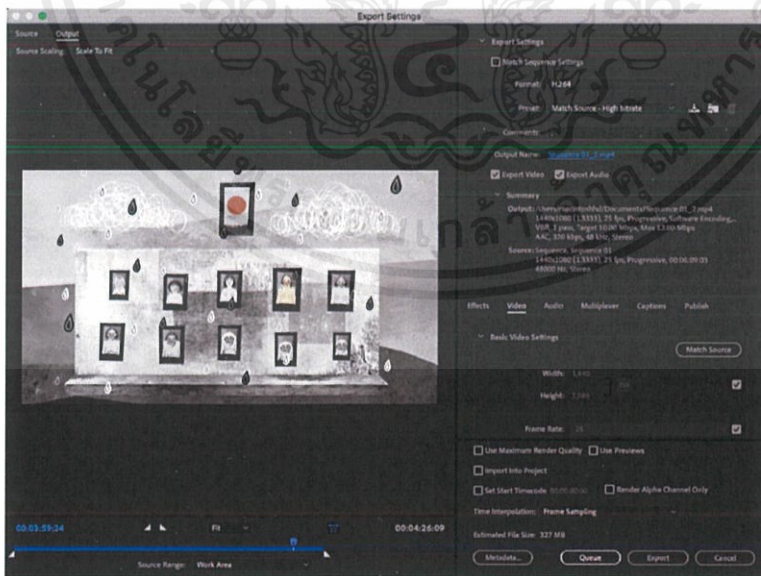
4.2.5 ขั้นตอนการตัดต่อ

ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อนำมาตัดต่อและใส่เสียงประกอบ



ภาพที่ 4.49 การตัดต่อ ใน Adobe Premiere Pro , ธีรยุทธ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เมื่อตัดต่อเสร็จแล้วให้ไปที่ File > Export > Media เพื่อทำการ Export ผลงานทั้งหมดออกมา



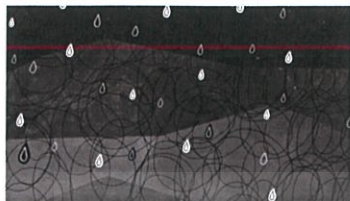
ภาพที่ 4.50 หน้าต่างตั้งค่าก่อนที่จะ Export ไฟล์งาน , ธีรยุทธ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน “when sky cries everyday”

Rough cut

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



ภาพที่ 4.51 Rough cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (1) ,

ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

13.



14.



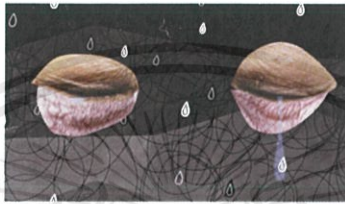
15.



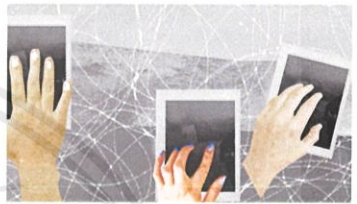
16.



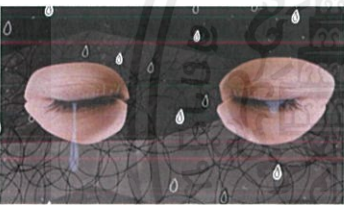
17.



18.



19.



20.



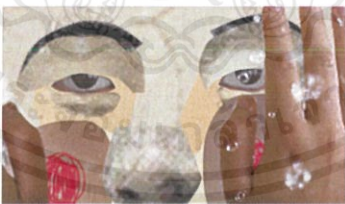
21.



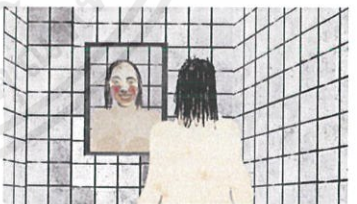
22.



23.



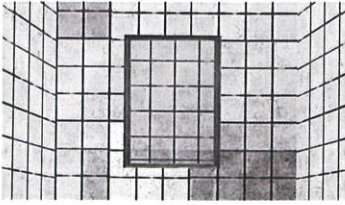
24.



ภาพที่ 4.52 Rough cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (2) ,
ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

25.



26.



27.



28.



29.



ภาพที่ 4.53 Rough cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (3) ,
ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

หลังจาก Rough cut ข้างต้นข้าพเจ้าพบว่ามียุติบทที่ตรงกันเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ที่สุด ดังนี้

-เสียงประกอบ ในฉากแรกใช้เป็นเสียงสวดมนต์ซึ่งออกมาดูรบกวนและไม่ช่วยในการดำเนินเรื่อง จึงเปลี่ยนให้เหลือเพียงเสียงลมหายใจของตัวละคร

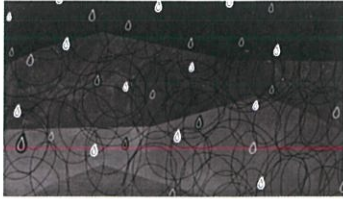
-เพิ่มฟ้าแลบเพื่อให้ฉากที่มีฝนตกสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

-ข้าพเจ้าลดทอนฉากในตอนกลางเรื่องลง โดยยังคงความหมายเดิมอยู่ และเปลี่ยนมาใช้ภาพจริงซึ่งให้ผลทางความรู้สึกมากกว่า

-ในฉากสุดท้ายข้าพเจ้าทิ้งยาวเกินไป จึงตัดให้กระชับมากขึ้นเมื่อถึงขั้นตอน fine cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

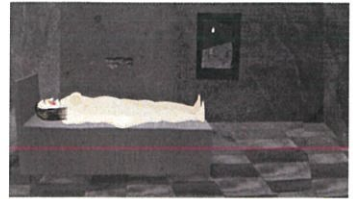
1.



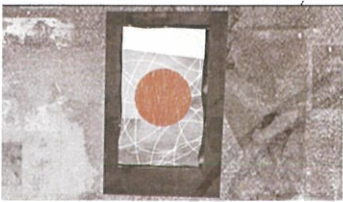
2.



3.



4.



5.



6.



7.



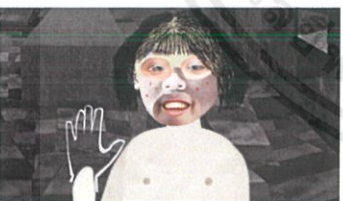
8.



9.



10.



11.



12.



ภาพที่ 4.54 Fine cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (1) ,
ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13.



14.



15.



16.



17.



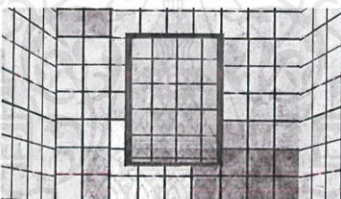
18.



19.



20.



21.



22.



23.



24.



ภาพที่ 4.55 Fine cut จากแอนิเมชันเรื่อง “when sky cries everyday” (2) ,
ณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม, 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปของการทำงาน

ข้าพเจ้าได้รู้จักตัวเองมากขึ้นตลอดการทำงานชิ้นนี้ ได้ค้นหาความชอบ ความถนัดและขีดจำกัด ในความสามารถของตัวเอง ทำให้รู้ว่าบางอย่างที่ข้าพเจ้าเคยทำได้ มันก็อาจจะทำไม่ได้แล้วหากขาด การฝึกฝนอยู่บ่อยๆ สิ่งที่ควรมุ่งไปกับข้าพเจ้าตลอดการทำงานคือความซื่อสัตย์ที่สละออกยากเหลือเกิน ข้าพเจ้าต้องหัดฝึกฝนบังคับใจตัวเองอยู่บ่อยๆและหากสุลโลบายต่าง ๆ นานาเพื่อตั้งสมาธิเข้าสู่งาน ได้ ผลบ้าง ไม่ได้ผลบ้าง

การสร้างแอนิเมชันเรื่อง “When sky cries everday” ในแง่ตัวงานอาจจะยังมีสารพัดช่อง โหว่หรือความไม่สมบูรณ์แบบปรากฏอยู่ แต่ทางด้านการศึกษาข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรหลายๆอย่าง ทั้ง เรื่องการค้นคว้าข้อมูล การนำมาประยุกต์ใช้ ทักษะทางด้านโปรแกรม การฝึกบังคับวินัยในตัวเอง การ ทำผิดพลาดซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพื่อเติบโตขึ้นจากการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

การเห็นภาพรวมของงานทั้งหมดในขั้นตอนการเตรียมงานถือว่าเป็นนิมิตหมายที่ดีต่อชิ้น งาน ดังนั้นการค้นคว้า หาแรงบันดาลใจเยอะๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญ การเตรียมงานที่ไม่เรียบร้อย อาจทำให้เกิดปัญหาในขั้นตอนการผลิต

5.2.2 ขั้นตอนการผลิต

การมีการเตรียมงานที่ดี รวมถึงการจัดการไฟล์งานให้เป็นระเบียบมีส่วนช่วยให้ง่ายต่อ การ ทำงานและการแก้ไข

5.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- ควรวางแผนการทำงานและทำตามแผนที่เราวางไว้
- รู้จักถอดถอนดราม่าต่อสิ่งชั่วร้ายที่ทำให้เราหลุดประเด็นจากงาน
- มีสติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

อาจ อาสภมหาเถร. (2548). คัมภีร์วิสุทธิมรรค [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

[https://books.google.co.th/books?](https://books.google.co.th/books?id=vLk7DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=th#v=onepage&q&f=false)

[id=vLk7DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=th#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.th/books?id=vLk7DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=th#v=onepage&q&f=false)

(วันที่สืบค้นข้อมูล : 12 กุมภาพันธ์ 2562)

Unknown. (2557). การสร้างงาน Animation [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [http://](http://kruaomanimation.blogspot.com/p/4.html)

kruaomanimation.blogspot.com/p/4.html

(วันที่สืบค้นข้อมูล : 2 พฤษภาคม 2562)

อัลแบร์ต กามูส์. เทพตำนานซีซิฟ Le Mythe de Sisyphe แปลโดย วิภาดา กิตติโกวิท.

มูลนิธิหนังสือเพื่อสังคม, 2558.

ภาษาต่างประเทศ

Collage - Make the Impossible Possible.

Copyright 2018 SendPoints Publishing Co., Ltd.

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-สกุล นางสาวณัฐวรรณ ล้วนใจบุญธรรม

ที่อยู่ 43/12 ซอยสามเสน 15 ถนนสามเสน แขวงถนนนครชัยศรี เขตดุสิต
กรุงเทพฯ 10300

Email : mild384@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2549 ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสถาพรศึกษา จังหวัดกรุงเทพฯ

พ.ศ.2557 ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนศึกษานารี จังหวัดกรุงเทพฯ

ผลงาน

พ.ศ.2559 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ผมรักพี่เป๊ปซี่ใส่น้ำแข็ง”
ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “กจตตฎภูบปอ”
ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “Fruit”

พ.ศ.2560 รวมเรื่องสั้น โลกไม่ติดต่อกัน เรื่อง ของขวัญของโต๊ด

เข้าร่วม B.a.d student workshop 2017