

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "HIGH(DE)"
Directing Short 2D Animation Titled "HIGH(DE)"



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "HIGH(DE)"

Directing Short 2D Animation Titled "HIGH(DE)"



นางสาวพิมพ์วี วิสุโลกานนท์
MS. PIMRAWEE WISULOKANON

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ..... วันที่ 10/07/2563

(อ.จรรยา หะตะโยธิน)
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "HIGH(DE)"
	Directing Short 2D Animation Titled "HIGH(DE)"
ชื่อ	นางสาวพิมพ์วี วิสุโลกานนท์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.จรรยา หะทะโยธิน

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "HIGH(DE)" ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวของข้าพเจ้าเองที่เป็นโรคกลัวความสูง ข้าพเจ้าจึงนำเอาความรู้สึกและประสบการณ์ต่าง ๆ มาพัฒนาต่อยอด ถ่ายทอดอาการกลัวความสูงของข้าพเจ้าผ่าน 3 เหตุการณ์ที่ต้องเผชิญกับความสูงไปพร้อม ๆ กับความรู้สึกกลัวภายในจิตใจ ได้แก่ การขึ้นลิฟต์ การนั่งชิงช้า และการเดินขึ้นลงบันได สุดท้ายแล้วเมื่อเป็นกิจกรรมที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงส่งผลให้เป็นเหตุการณ์ที่จะยังคงดำเนินต่อไปเป็นลูบในที่สุด เหมือนกับตัวข้าพเจ้าเองที่ยังไม่สามารถก้าวข้ามขีดจำกัดความกลัวของตัวเองไปได้จนถึงทุกวันนี้ นำเสนอผ่านรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แบบเฟรมบายเฟรม (frame-by-frame) และ 2. เพื่อถ่ายทอดอาการกลัวความสูงจากประสบการณ์ของข้าพเจ้า ผ่านการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ที่สร้างความบันเทิงและทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกับอาการกลัวความสูง โดยสิ่งที่คาดหวังจะได้รับจากศิลปนิพนธ์นี้คือ การเข้าใจในแนวทางการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects ที่มีความยาวไม่เกิน 5 นาที

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์เรื่องนี้คงสำเร็จลุล่วงมิได้ หากไม่มีผู้สนับสนุนที่คอยอยู่เบื้องหลัง ให้กำลังใจและคำแนะนำต่าง ๆ ช่วยให้ข้าพเจ้านำมาพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "HIGH(DE)" ให้ออกมาสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อ.จรรยา เตะโยธิน ที่คอยให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และสนับสนุน ข้าพเจ้ามาตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ช่วยทำให้ข้าพเจ้าสามารถทำศิลปินพจน์เรื่องนี้ได้อย่างสำเร็จและสมบูรณ์ที่สุด

ขอขอบคุณ เจโน่ ลี และสมาชิกวง NCT ที่สร้างผลงานดี ๆ ออกมาเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าในยามที่เหนื่อยล้าและท้อกับการทำศิลปินพจน์

ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนของข้าพเจ้าที่คอยให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำ และมอบกำลังใจให้ มาตลอดการทำศิลปินพจน์เรื่องนี้

พิมพ์วี วิสุโลกานนท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1	บทนำ
	ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ..... 1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ..... 2
	ขอบเขตของโครงการ..... 2
	ลักษณะโครงการ..... 2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย..... 3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 3
2	การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล
	โรคกลัวความสูง..... 4
	ลักษณะอาการของโรคกลัวความสูง..... 5
	สาเหตุของอาการกลัวความสูง..... 6
	แนวทางการรักษาโรคกลัวความสูง..... 7
	Mood & Tone และ Concept art อ้างอิง..... 9
	ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง..... 13
3	บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ
	ประเด็นของเรื่อง (Theme)..... 15
	โครงเรื่องย่อ (Plot)..... 15
	การเขียนบทและออกแบบภาพ..... 15
4	ขั้นตอนการสร้าง
	Pre-production..... 26
	Production..... 36
	Post-production..... 39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5	สรุปผล	
	Scene 1.....	42
	Scene 2.....	42
	Scene 3.....	43
	Scene 4.....	44
	Scene 5.....	45
6	ข้อเสนอแนะ	
	ปัญหาอันเนื่องมาจากทักษะของตนเอง.....	46
	ปัญหาอันเนื่องมาจากอุปนิสัยส่วนตัว.....	47
	บรรณานุกรม.....	49
	ประวัติผู้วิจัย.....	50



สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 โรคกลัวความสูง (Acrophobia).....	5
ภาพที่ 2.2 ACROPHOBIA.....	8
ภาพที่ 2.3 Cat city.....	9
ภาพที่ 2.4 Cat city.....	9
ภาพที่ 2.5 Cat city.....	9
ภาพที่ 2.6 Agoraphobia.....	10
ภาพที่ 2.7 Agoraphobia.....	10
ภาพที่ 2.8 Agoraphobia.....	10
ภาพที่ 2.9 Catscape.....	10
ภาพที่ 2.10 Catscape.....	10
ภาพที่ 2.11 A face in the crowd.....	11
ภาพที่ 2.12 Chaos.....	11
ภาพที่ 2.13 Sunflowers.....	12
ภาพที่ 2.14 Poppies.....	12
ภาพที่ 2.15 Afternoon Class.....	13
ภาพที่ 2.16 Afternoon Class.....	13
ภาพที่ 2.17 Afternoon Class.....	13
ภาพที่ 2.18 Afternoon Class.....	13
ภาพที่ 2.19 Afternoon Class.....	13
ภาพที่ 2.20 (OO).....	14
ภาพที่ 2.21 (OO).....	14
ภาพที่ 2.22 (OO).....	14
ภาพที่ 2.23 (OO).....	14
ภาพที่ 2.24 (OO).....	14
ภาพที่ 2.25 (OO).....	14
ภาพที่ 2.26 (OO).....	14
ภาพที่ 3.27 Storyboard ที่ 1.....	15
ภาพที่ 3.28 Storyboard ที่ 1.....	16
ภาพที่ 3.29 Storyboard ที่ 1.....	16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.30 Storyboard ที่ 1.....	17
ภาพที่ 3.31 Storyboard ที่ 2.....	17
ภาพที่ 3.32 Storyboard ที่ 2.....	18
ภาพที่ 3.33 Storyboard ที่ 2.....	18
ภาพที่ 3.34 Storyboard ที่ 3.....	19
ภาพที่ 3.35 Storyboard ที่ 4.....	19
ภาพที่ 3.36 Storyboard ที่ 4.....	20
ภาพที่ 3.37 Storyboard ที่ 4.....	21
ภาพที่ 3.38 Storyboard ที่ 4.....	22
ภาพที่ 3.39 Storyboard ที่ 4.....	23
ภาพที่ 3.40 Storyboard ที่ 4.....	24
ภาพที่ 4.41 Character design #1.....	26
ภาพที่ 4.42 Character design #2.....	27
ภาพที่ 4.43 Character design #3.....	27
ภาพที่ 4.44 Character design #4.....	28
ภาพที่ 4.45 Character sheet.....	28
ภาพที่ 4.46 Concept art.....	29
ภาพที่ 4.47 มุมมองบนยอดตึกในฉากที่ 2.....	30
ภาพที่ 4.48 พื้นหลังฉากที่ 3.....	30
ภาพที่ 4.49 มุมมองจากยอดตึกในฉากที่ 3.....	31
ภาพที่ 4.50 มุมมองจากขอบฟ้าในฉากที่ 3.....	31
ภาพที่ 4.51 มุมมองจากนอกโลกในฉากที่ 3.....	32
ภาพที่ 4.52 พื้นหลังฉากที่ 4.....	32
ภาพที่ 4.53 คอนโดของตัวละครในฉากที่ 5.....	33
ภาพที่ 4.54 มุมมองจากหน้าต่างคอนโดในฉากที่ 5.....	33
ภาพที่ 4.55 Animatic.....	34
ภาพที่ 4.56 ภาพเปรียบเทียบระหว่าง Concept art และ Test scene.....	34
ภาพที่ 4.57 ภาพเปรียบเทียบระหว่าง Concept art และ Test scene.....	35
ภาพที่ 4.58 ภาพเปรียบเทียบระหว่าง Concept art และ Test scene.....	35
ภาพที่ 4.59 การลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	36
ภาพที่ 4.60 ความแตกต่างก่อนและหลังลงสี.....	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.61 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects.....	37
ภาพที่ 4.62 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects.....	37
ภาพที่ 4.63 แอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	38
ภาพที่ 4.64 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอในแต่ละซ็อต.....	38
ภาพที่ 4.65 เรียงซ็อตในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	39
ภาพที่ 4.66 สร้างเพลงประกอบใน Application GarageBand.....	39
ภาพที่ 4.67 ลูปดนตรีใน Application GarageBand.....	40
ภาพที่ 4.68 นำดนตรีประกอบมาใส่ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	40
ภาพที่ 4.69 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	41
ภาพที่ 5.70 Scene 1.....	42
ภาพที่ 5.71 Scene 2.....	42
ภาพที่ 5.72 Scene 3.....	43
ภาพที่ 5.73 Scene 4.....	44
ภาพที่ 5.74 Scene 5.....	45
ภาพที่ 6.75 ภาพที่ออกแบบแล้วไม่ได้ใช้จริง.....	46
ภาพที่ 6.76 ภาพในงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	47
ภาพที่ 6.77 ภาพที่ถูกเพิ่มขึ้นมาจาก Animatic.....	47
ภาพที่ 6.78 ลายเส้นตอนต้นเรื่อง.....	47
ภาพที่ 6.79 ลายเส้นตอนท้ายเรื่อง.....	48
ภาพที่ 6.80 ความแตกต่างก่อนและหลังแก้ลายเส้น.....	48

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

โรคกลัวความสูง (Acrophobia) เป็นความผิดปกติที่เกิดจากการกลัวความสูงขั้นรุนแรง ทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัยและกังวลว่าจะตกลงมา อาการเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่กับความสูงเสมอไป แต่ยังรวมไปถึงขณะกำลังมองรูปภาพ ดูหนัง หรือแม้แต่ในจินตนาการก็ตาม ความกลัวเหล่านี้ อาจส่งผลให้เกิดการตื่นตระหนก วิงเวียนศีรษะ ไปจนถึงคลื่นไส้ อาเจียน และอาจส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันได้

ข้าพเจ้าเองก็เป็นหนึ่งในคนที่มีอาการกลัวความสูงเช่นกัน ถ้านึกย้อนกลับไปถึงสาเหตุที่ทำให้รู้สึกขยาดกับความสูงเป็นครั้งแรกก็อาจเป็นช่วงตอนประถมต้น ซึ่งข้าพเจ้านั่งถูกเพื่อนแกล้งแรงจนชวนให้เวียนหัว รู้ตัวอีกทีก็หน้ามืดล้มลงมาอาเจียนในที่สุด แม้จะเป็นเพียงแค่เหตุการณ์เล็ก ๆ แต่หลังจากครั้งนั้นเป็นต้นมา ข้าพเจ้าก็เริ่มรู้สึกได้ถึงความผิดปกติของตัวเองเมื่อต้องเผชิญหน้ากับความสูง มันอาจไม่ใช่อาการที่ชัดเจนมากจนไม่สามารถใช้ชีวิตแบบปกติได้อีก แต่ความรู้สึกเหล่านั้นแทรกซึมเข้ามาเรื่อย ๆ และก่อตัวเป็นกล่องครอบทั้งจิตใจและร่างกายข้าพเจ้าเอาไว้ ข้าพเจ้าพยายามเอาชนะความกลัวเหล่านั้นอยู่หลายครั้ง ทำได้บ้างและไม่ได้บ้าง บางครั้งก็หลีกเลี่ยง บางครั้งก็เผชิญหน้าด้วยความมั่นใจ แต่สุดท้ายก็ผินกลไกร่างกายของตัวเองไม่ไหว ถือเป็นขีดจำกัดเส้นบาง ๆ ที่น่าอึดอัด

ความรู้สึกทั้งหมดนี้ที่เกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้าเอง จึงนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง HIGH(DE) ถ่ายทอดอาการกลัวความสูงของข้าพเจ้าผ่าน 3 เหตุการณ์ที่ต้องเผชิญกับความสูงไปพร้อม ๆ กับความรู้สึกกลัวภายในจิตใจ ได้แก่ การโดยสารลิฟต์ การนั่งชิงช้า และการเดินขึ้นลงบันได สุดท้ายแล้วเมื่อเป็นกิจวัตรที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงส่งผลให้เหตุการณ์เหล่านี้จะยังคงดำเนินต่อไปเป็นลูปในที่สุด โครงการนี้นำเสนอผ่านรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์แบบเฟรมบายเฟรม (frame-by-frame)
2. เพื่อถ่ายทอดอาการกลัวความสูงจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าผ่านการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ที่สร้างความบันเทิงและทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกับอาการความกลัวความสูง

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects ที่มีความยาวไม่เกิน 5 นาที

1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ โดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ นำเสนอ 3 สถานการณ์ที่ถ่ายทอดอาการกลัวความสูงจากประสบการณ์ส่วนตัว

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. Pre-production

1. เริ่มเขียนบทและพัฒนาบท
2. ศึกษาลักษณะตัวละคร สถานที่ สิ่งของและอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปพัฒนาเป็น Art Direction ที่เข้ากับเรื่องราวให้ได้มากที่สุด
3. ค้นคว้าตัวอย่างงานแอนิเมชันเรื่องอื่นเพื่อเป็นไอเดีย Mood and Tone ของเรื่อง
4. ออกแบบ Art Direction และแก้ไขพัฒนาเป็น Concept Art เพื่อให้เห็นภาพรวมงานและโทนสี
5. ศึกษามุมมองจากแอนิเมชันหรือภาพยนตร์ที่มี Mood and Tone คล้ายกัน
6. ออกแบบ Storyboard เพื่อกำหนดมุมมองและการลำดับภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ทำ Animatic เพื่อดูความต่อเนื่องของงาน

2. Production

1. ถ่าย reference การเคลื่อนไหวหรือคั่นคว่ำจากวิดีโอที่มีท่าทางเดียวกับตัวละคร เพื่อนำเป็นแนวทางการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่อในคอมพิวเตอร์
2. เริ่มสร้างภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop โดยอาศัยแนวทางจากวิดีโอ reference และ Animatic
3. ตัดเส้นและลงสีตัวละคร ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop
4. ทำ Test Scene เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานในรูปแบบแอนิเมชัน

3. Post-Production

1. นำไฟล์ตัวละครที่แอนิเมทเสร็จแล้วมาจัดวางใส่พื้นหลังในโปรแกรม Adobe After Effects โดยแยกทำทีละช็อต
2. นำไฟล์วิดีโอที่แอนิเมทเป็นภาพเคลื่อนไหวเสร็จแล้วมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตาม Animatic ที่วางไว้และใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
3. ส่งตรวจครั้งแรกเป็น Rough Cut
4. ส่งตรวจครั้งที่สองเป็น Final Cut ถือว่าเสร็จสมบูรณ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้และพัฒนาทักษะการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติโดยเทคนิคคอมพิวเตอร์
2. สามารถถ่ายทอดอาการกลัวความสูงจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าผ่านการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติที่สร้างความบันเทิงและทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกับอาการกลัวความสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูล

เนื่องจากตัวข้าพเจ้าเองมีอาการกลัวความสูงอยู่แล้ว นอกจากประสบการณ์ร่วมส่วนตัวที่เคยมีมา ข้าพเจ้าได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับโรคกลัวความสูงเพิ่มเติม เพื่อเรียนรู้ลักษณะอาการ สาเหตุและแนวทางการรักษาให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังมีความสนใจด้านการออกแบบ Concept Art เป็นพิเศษ จึงได้ศึกษางานในลักษณะต่าง ๆ ทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันและ Digital Painting จากแนวทางที่สนใจ เพื่อเรียนรู้การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สีและการออกแบบตัวละคร นำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ โดยสามารถแบ่งหัวข้อการค้นคว้าข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. โรคกลัวความสูง
 - 1.1 ลักษณะอาการของโรคกลัวความสูง
 - 1.2 สาเหตุของอาการกลัวความสูง
 - 1.3 แนวทางการรักษาโรคกลัวความสูง
2. Mood & Tone และ Concept art อ้างอิง
3. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง

1. โรคกลัวความสูง

1.1 ลักษณะอาการของโรคกลัวความสูง

อาการกลัวที่สูง (อังกฤษ: Acrophobia; มาจากรากศัพท์ภาษากรีก *ἄκρος*, "ยอด จุดสูงสุด") เป็นความกลัวต่อความสูงอย่างมาก อาการดังกล่าวอาจก่อให้เกิดอันตรายได้เพราะผู้ป่วยอาจเกิดอาการตื่นตระหนกเมื่ออยู่ในที่สูงจนไม่สามารถลงจากบริเวณนั้นได้อย่างปลอดภัย การกลัวความสูงมักจะใช้สับสนกับอาการรู้สึกหมุน (vertigo) หรือเวียนศีรษะ เพราะอาการดังกล่าวเป็นความรู้สึกเหมือนสถานที่นั้นหมุนซึ่งเกิดจากการมองลงมาจากที่สูง รวมทั้งมีสิ่งกระตุ้นอื่นๆ

คนที่ เป็นโรคกลัวความสูง และไปอยู่ที่สูง อาจสับสน งุนงง และก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองได้ เพราะอาจจะตื่นตระหนกมากจนไม่สามารถลงจากบริเวณนั้นได้อย่างปลอดภัย ความกลัวส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลมักจะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ซึ่งอาจจะรุนแรงที่เกิดขึ้นในอดีต มันส่งผลต่อความรู้สึกและอารมณ์ของผู้ที่ประสบ และแน่นอนว่าหากความรู้สึกมากพอ มันก็จะสะสมอยู่ในสมองของเราและทำให้เราคิดซ้ำ ๆ หรือเกิดเป็นภาพซ้อน ซึ่งทำให้กลัวว่าจะเกิดสิ่งที่เคยประสบมาในอดีตอีกครั้ง เช่น หากคุณเคยถูกสุนัขกัด ร่างกายของคุณรับรู้ว่ามีเจอสุนัข มันอาจจะกัด และจะทำให้เกิดความเจ็บปวดบริเวณแผล แผลหายช้า ต้องไปล้างแผลเป็นประจำที่โรงพยาบาล และความรู้สึกเจ็บปวดทั้งหมดนี้ จะสะสมและทำให้คุณคิดย้อนกลับไปถึงครั้งที่ถูกสุนัขกัด รวมถึงความเจ็บปวดที่เคยเจอมาในทุก ๆ ครั้งที่คุณเจอกับสุนัขตัวเดิม หรือตัวอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับตัวที่เคยกัดคุณ หรืออาจจะเป็นสุนัขทุก ๆ ตัวเลยก็ได้ แต่สำหรับโรคกลัวความสูงนั้น มันอาจจะเกิดขึ้นกับใครก็ได้ มันไม่จำเป็นว่าคุณต้องเคยตกจากที่สูง หรืออยู่บนที่สูง หรือมีประสบการณ์ที่ไม่ดีกับความสูงมาก่อนจึงจะเกิดอาการกลัว



ภาพที่ 2.1 โรคกลัวความสูง (Acrophobia), Doi News, 2017

จากบทความ “อาการกลัวที่สูง” เขียนโดย BotKung

แหล่งที่มา <https://adaa.org/>

จากบทความ “โรคกลัวความสูง (Acrophobia)” เขียนโดย Plook Creator

แหล่งที่มา <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/62723/-heabod-hea->

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 สาเหตุของอาการกลัวความสูง

Phobia แบ่งชนิดตามสิ่งที่แต่ละคนรู้สึกกลัว เช่น โรคกลัวความสูง โรคกลัวเข็มฉีดยา โรคกลัวเลือด โรคกลัวการเข้าสังคม เป็นต้น ซึ่งทางการแพทย์ยังไม่พบสาเหตุที่แน่ชัดของอาการกลัวเหล่านี้ แต่เชื่อว่าอาจเกิดจากปัจจัยต่อไปนี้

1.2.1 การรับฟังหรือประสบกับเหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ เป็นต้นเหตุของความรู้สึกกลัว เช่น ผู้ที่เสพข่าวเครื่องบินตกอาจเกิดความรู้สึกกลัวจนไม่กล้าขึ้นเครื่องบิน เป็นต้น

1.2.2 การถ่ายทอดทางพันธุกรรม ผู้ที่มีพ่อหรือแม่เป็นโรคนี้อาจมีความเสี่ยงมากกว่าคนทั่วไป

1.2.3 การเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยเฉพาะพฤติกรรมของคนใกล้ชิดและลักษณะการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง

1.2.4 ภาระงานหรือความเครียดที่มากเกินไป

นอกจากนี้ โรค Phobia มีแนวโน้มเกิดขึ้นในเด็ก ผู้ที่มีอารมณ์อ่อนไหว หรือผู้ที่ต่อต้านสังคม มากกว่าบุคคลช่วงวัยอื่นหรือผู้ที่มีจิตใจเข้มแข็ง

จากบทความ “โรคกลัว (Phobia)” เขียนโดย Pobpad.com
แหล่งที่มา <https://www.pobpad.com/phobia>

1.3 แนวทางการรักษาโรคกลัวความสูง

ถ้าไม่อยากกลัวความสูงจนตัวสั่น ทำตัวไม่ถูก ทรงตัวไม่อยู่ จนต้องหาหลักจับเอาไว้ ก็มีหลายทางเลือกเพื่อที่จะหายจากความกลัวนี้ เริ่มจากไปปรึกษาแพทย์ก่อน ความจริงก็คือความกลัวนี้เกิดจากจิตใจและความคิดที่สั่งการออกมา คงไม่สามารถใช้การรักษาแบบทั่วไปได้ แพทย์อาจจะสั่งยาเพื่อไม่ให้ฟุ้งซ่านหรือสติแตกเวลาต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่ตัวเองกลัว มันไม่ใช่ยาที่จะทำให้ผู้ป่วยหายกลัวในทันที แต่เป็นการใช้สารเคมีเพื่อกดอาการที่เป็นผลพวงจากความกลัวเอาไว้ และแน่นอนว่าย่าเหล่านี้อันตรายหากไม่ได้รับใบสั่งยาหรือคำแนะนำจากแพทย์ก็ไม่ควรจะหามารับประทานเอง

การรักษาทางเลือกอื่น ๆ เช่น การสะกดจิต ซึ่งก็ไม่ใช้การแก้ปัญหาที่ตรงจุดนัก อีกครั้งที่เป็นการแก้ที่ปลายเหตุไม่ให้ร่างกายแสดงอาการที่อาจเกิดตามมาจากการกลัวที่สูง รวมถึงการฝึกฝนค่อย ๆ ละลายความกลัวให้หายไปโดยค่อย ๆ ปรับตัวให้คุ้นชินกับความสูงที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นทีละเล็กละน้อย สมมติว่าคุณกลัวความสูงระดับตึก 2 ชั้น การปรับตัวอาจจะเริ่มจากการขึ้นไปยืนบนโต๊ะ และคิดว่าว่ามันไม่ได้น่ากลัวเท่าไร ทุกสิ่งมันคงและควบคุมได้ ก่อนจะค่อย ๆ ปรับขึ้นไปอยู่บนที่สูงขึ้น และทำซ้ำโดยพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ที่สร้างความมั่นคงให้กับจิตใจว่าไม่มีอะไรต้องกลัว ทุกสิ่งควบคุมได้ คุณจะไม่ต้องเสียวหรือจะไม่มีอุบัติเหตุเกิดขึ้นเพียงเพราะยืนอยู่บนที่สูง เป็นต้น

อย่างไรก็ตามทุกวิธีที่กล่าวมาต้องอยู่ภายใต้คำแนะนำและการดูแลของแพทย์ผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น เพราะความกลัวไม่ใช่เรื่องล้อเล่น การศึกษาและทำความเข้าใจทำให้เรารู้จักตัวเองและคนอื่นดีขึ้น รวมถึงสามารถรับมือในสถานการณ์คับขันดีขึ้น และทำให้เรามีความสุขที่จะอาศัยอยู่ในโลกที่มีความหลากหลายนี้ ที่ซึ่งคนหน้าตาต่างกัน ชื่นชอบสิ่งต่าง ๆ ต่างกัน เกลียดและกลัวสิ่งที่ไม่เหมือนกัน ความคิดและทัศนคติไม่เหมือนกัน แต่ทุกคนล้วนเป็นคนเหมือนกันและสามารถอยู่ร่วมกันได้



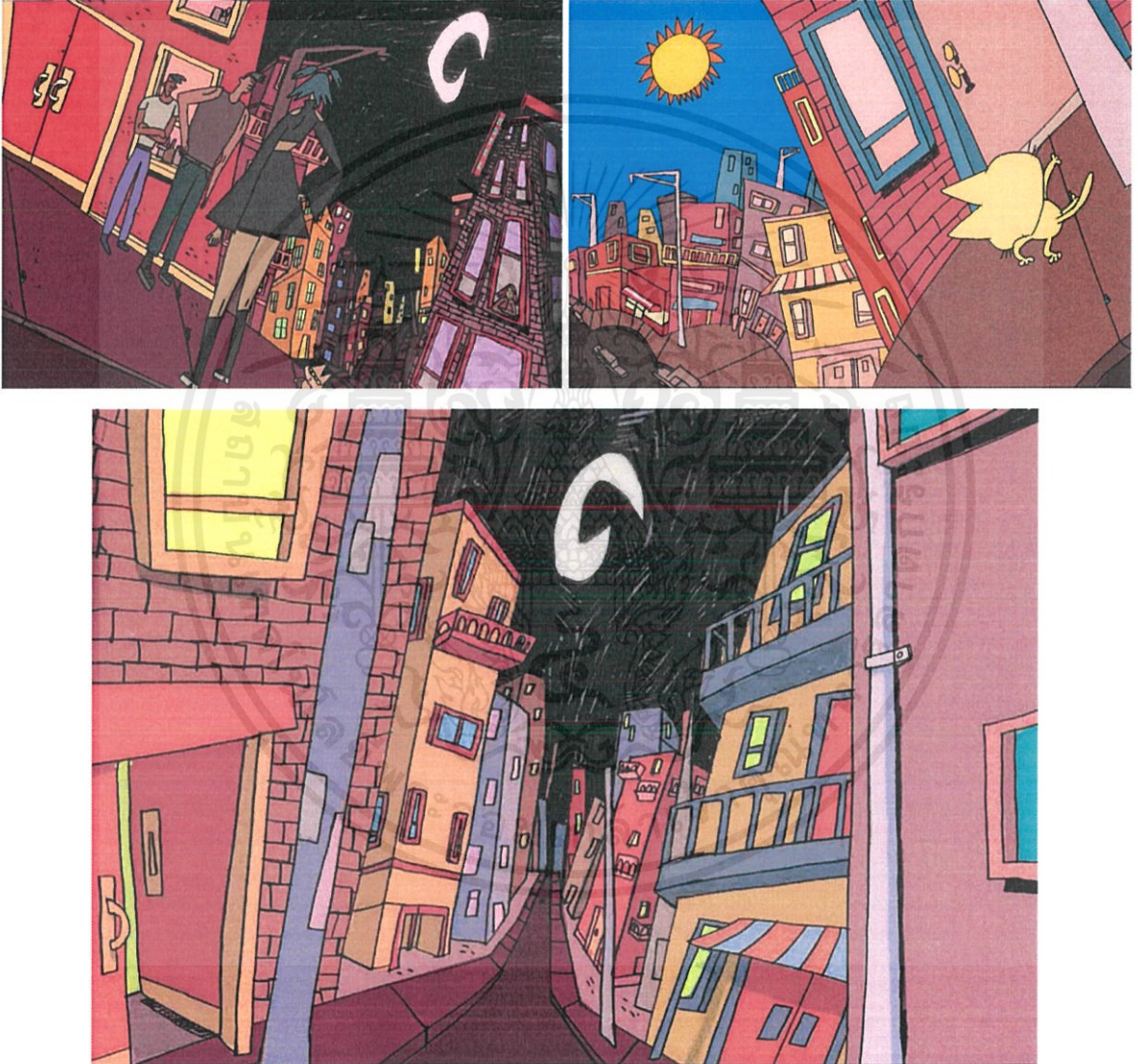
ภาพที่ 2.2 ACROPHOBIA, kayboy36, 2018

จากบทความ “โรคกลัวความสูง (Acrophobia)” เขียนโดย Plook Creator
แหล่งที่มา <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/62723/-heabod-hea->

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Mood & Tone และ Concept art อ้างอิง

เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ว่าด้วยเรื่องอาการของโรคและความกลัว ข้าพเจ้าจึงสนใจการออกแบบภาพให้มีความ surreal ทั้งด้านการใช้เส้นที่บิดเบี้ยวและสีที่ฉูดฉาดเกินจริง เพื่อให้ไปในแนวทางเดียวกับการถ่ายทอดสภาวะผิดปกติของจิตใจ ขณะกำลังเผชิญหน้ากับความกลัว

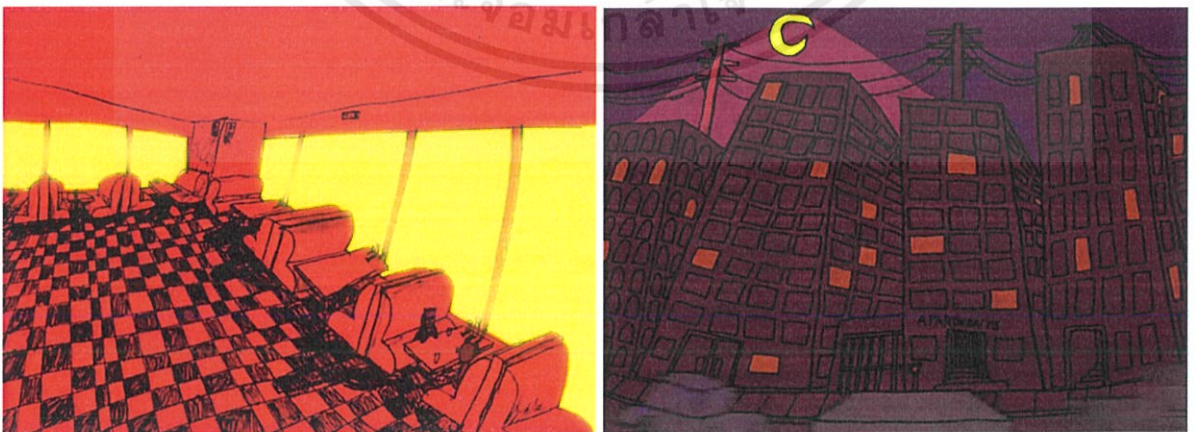


ภาพที่ 2.3 - 2.5 Cat city, vewn, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 - 2.8 Agoraphobia, vewn, 2017

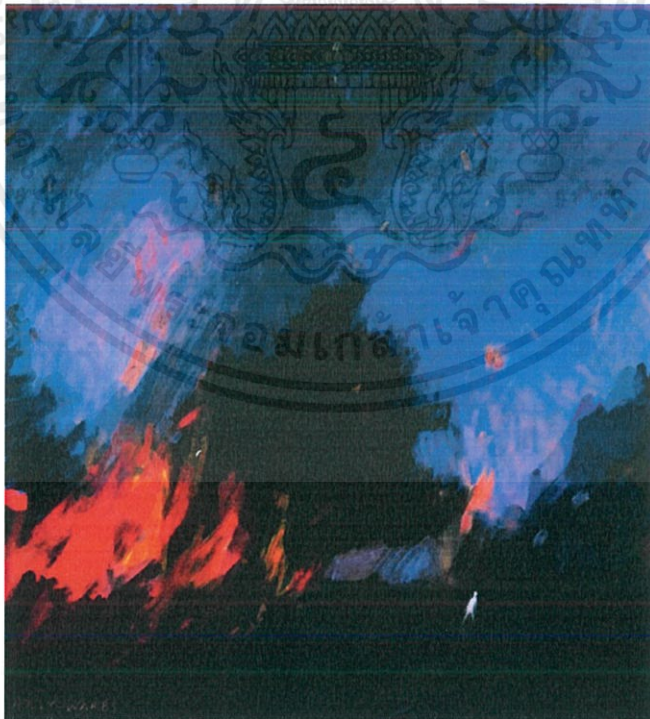


ภาพที่ 2.9 - 2.10 Catscape, vewn, 2019

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

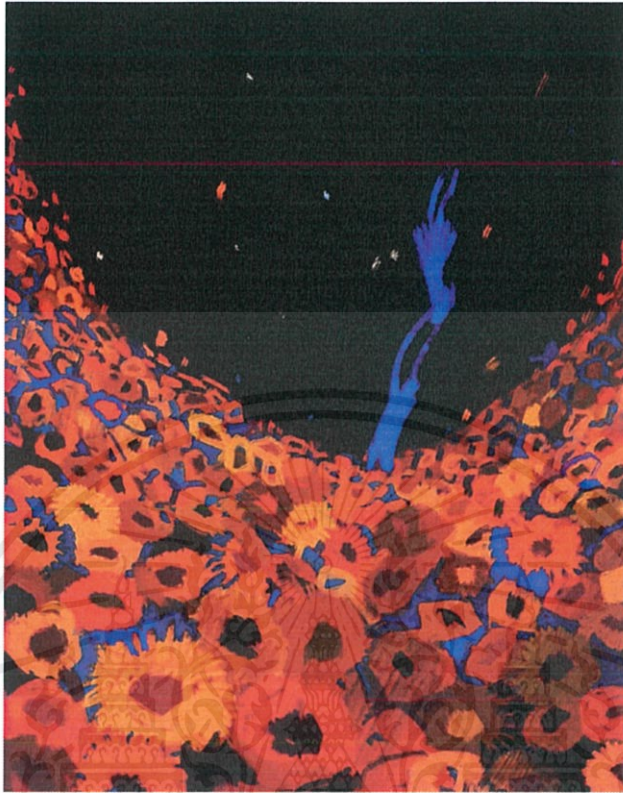


ภาพที่ 2.11 A face in the crowd, Holly Warburton, 2019

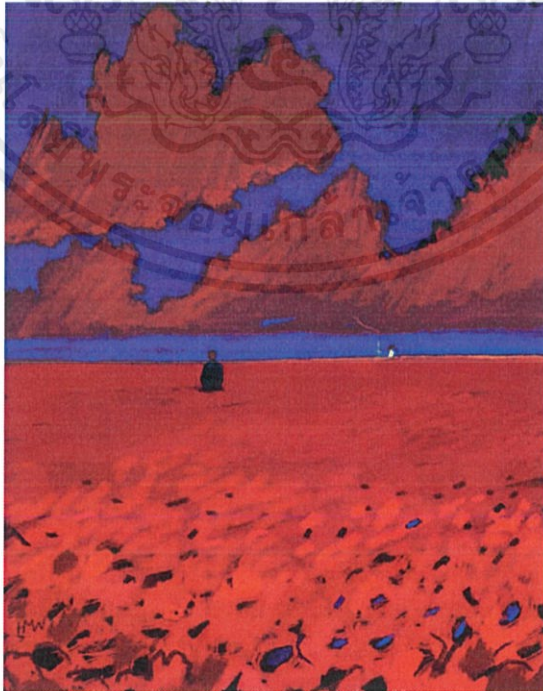


ภาพที่ 2.12 Chaos, Holly Warburton, 2019

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 Sunflowers, Holly Warburton, 2018



ภาพที่ 2.14 Poppies, Holly Warburton, 2018

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิง

3.1 Afternoon Class (2016) โดย Seoro Oh

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความหวังในห้องเรียนที่บังคับตัวเองให้ฝืน ลืมตาต่อไม่ไหวจนต้องหลับหงกไปมา อาการหัวหนักเพราะง่วงถูกเปรียบเทียบกับสัญลักษณ์ภาพหลายๆอย่าง เช่น หัวหนักเหมือนก้อน เหมือนก้อนหิน เป็นเทคนิคการเล่าเรื่องที่ขยายช่วงเวลาหรือเหตุการณ์เล็ก ๆ ออกมา อย่างเกินจริงจนทำให้คนดูแม้จะไม่ได้รู้สึกง่วงแต่ก็เกิดประสบการณ์ร่วมเกี่ยวกับความยากลำบากที่จะฝืนลืมตา ต่อในสถานการณ์แบบนี้



ภาพที่ 2.15 - 2.19 Afternoon Class, Seoro Oh, 2016

ที่มา : <https://youtu.be/UwoQinuH7p0>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 (OO) (2019) โดย Seoro Oh

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความรู้สึกคันจมูกเพราะอยากจาม อาการคันจมูกทำให้ทรมานจนจินตนาการเปรียบเทียบไปต่าง ๆ นานา ว่าการจามแต่ละครั้งนั้นรุนแรงแค่ไหนสำหรับตัวละครนี้ เช่น การยิงปืน อุโมงค์ถล่ม ท่อระบายน้ำเสีย เป็นต้น



ภาพที่ 2.20 - 2.26 (OO), Seoro Oh, 2019

ที่มา : <https://youtu.be/UwoQinuH7p0>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์และการออกแบบภาพ

1. ประเด็น (Theme)

ถ่ายทอดอาการกลัวความสูงของข้าพเจ้าผ่าน 3 เหตุการณ์ที่ต้องเผชิญกับความสูงไปพร้อม ๆ กับความรู้สึกกลัวภายในจิตใจ ได้แก่ การโดยสารลิฟต์ การนั่งชิงช้า และการเดินขึ้นลงบันได

2. โครงเรื่องย่อ (Plot)

ถ่ายทอดอาการกลัวความสูงในเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยเริ่มต้นจากการโดยสารลิฟต์ การไกวชิงช้า และการเดินขึ้นลงบันได ตามลำดับ สุดท้ายแล้วแม้ตัวละครจะวิ่งหนีทุกเหตุการณ์ก็กลับเข้ามาในบ้านที่ควรจะเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับตัวเองแล้ว เมื่อเปิดหน้าต่างออกไปก็พบว่ากำลังอยู่ในห้องบนตึกชั้นสูงไม่ต่างจากเดิม

3. การเขียนบทและออกแบบภาพ

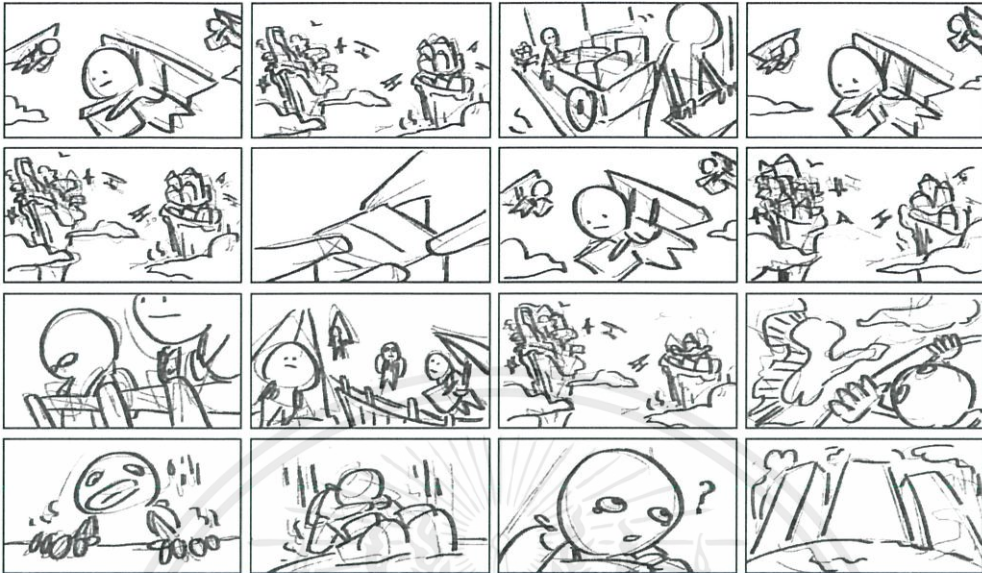
ในการเขียนบทและออกแบบ Storyboard ของแอนิเมชันเรื่อง HIGH(DE) ได้มีการปรับเปลี่ยนเรื่องทั้งหมด 4 ครั้ง

3.1 Storybard ที่ 1



ภาพที่ 3.27 Storyboard ที่ 1, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.28 Storyboard ที่ 1, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020



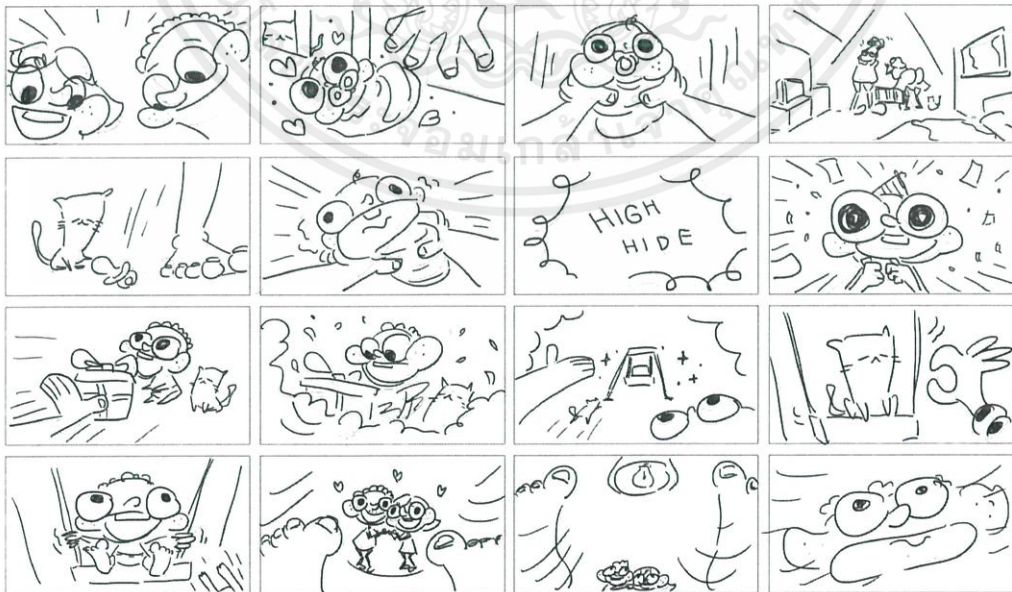
ภาพที่ 3.29 Storyboard ที่ 1, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



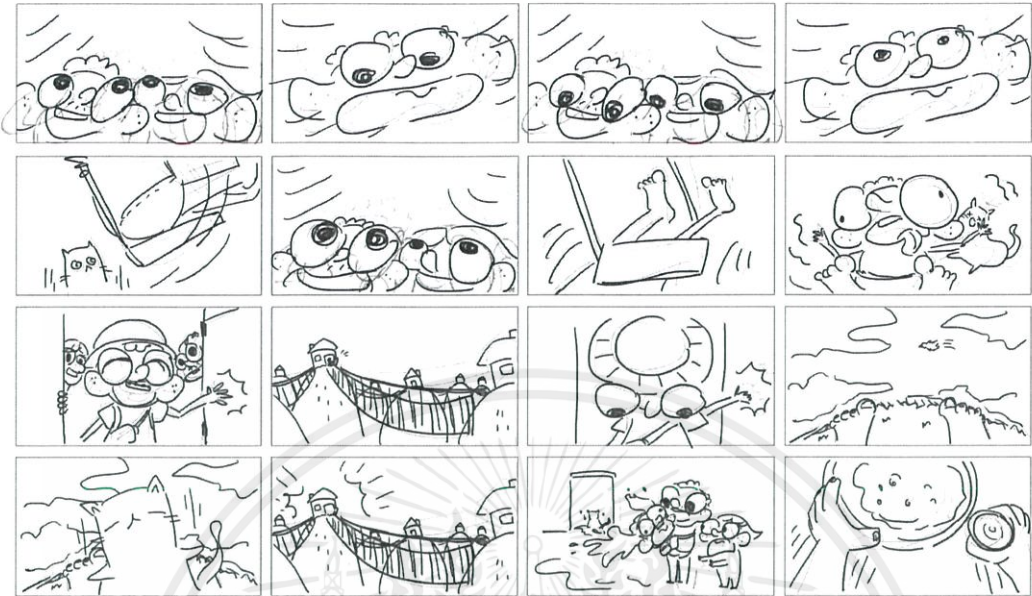
ภาพที่ 3.30 Storyboard ที่ 1, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

3.2 Storybard ที่ 2

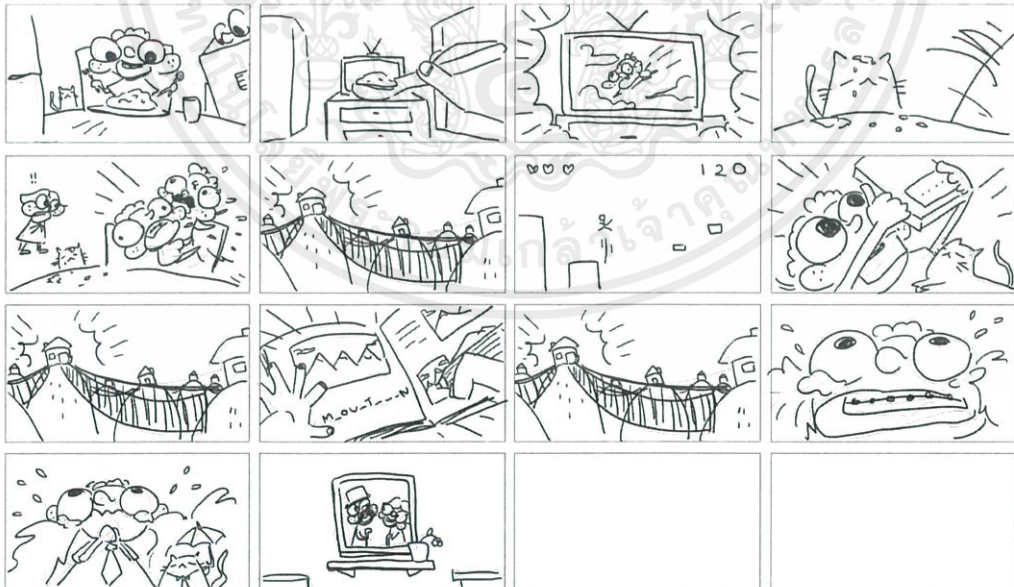


ภาพที่ 3.31 Storyboard ที่ 2, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



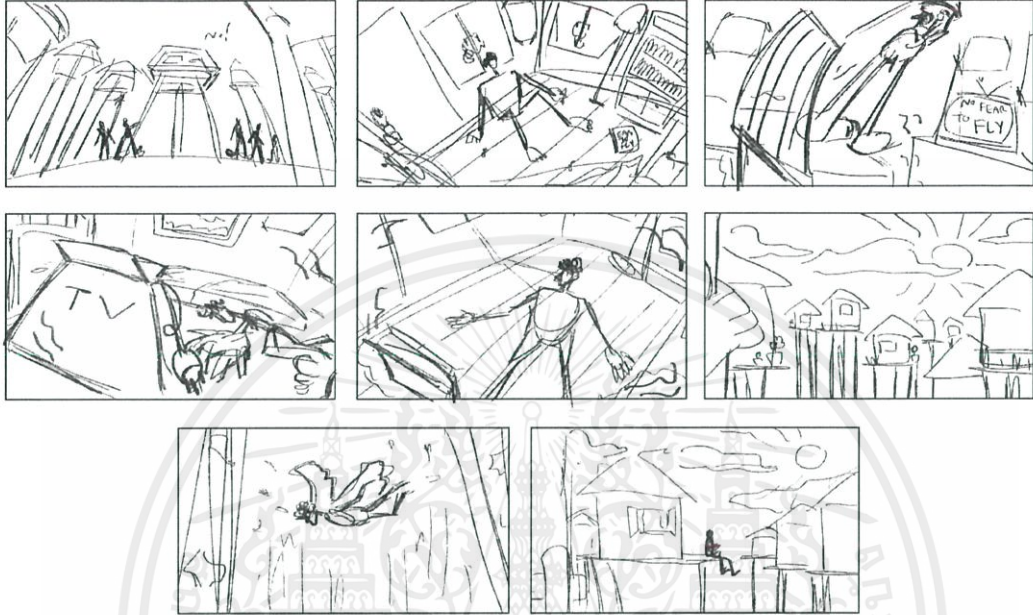
ภาพที่ 3.32 Storyboard ที่ 2, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020



ภาพที่ 3.33 Storyboard ที่ 2, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

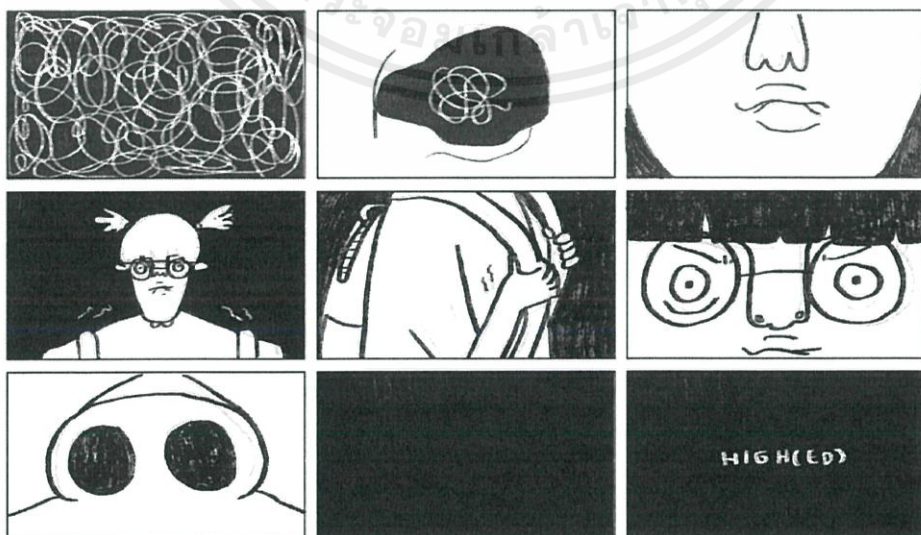
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 Storybard ที่ 3



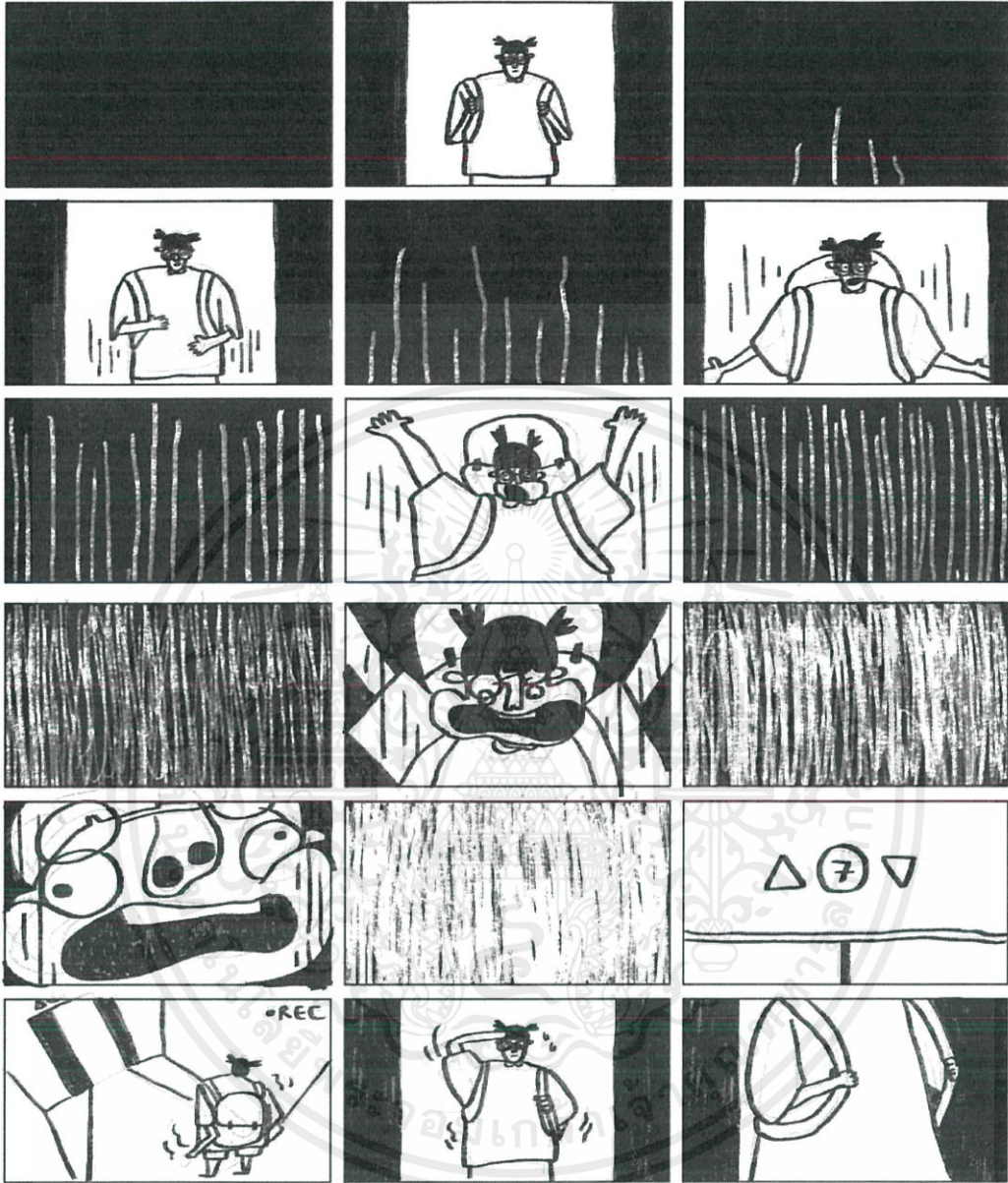
ภาพที่ 3.34 Storybard ที่ 3, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

3.4 Storybard ที่ 4



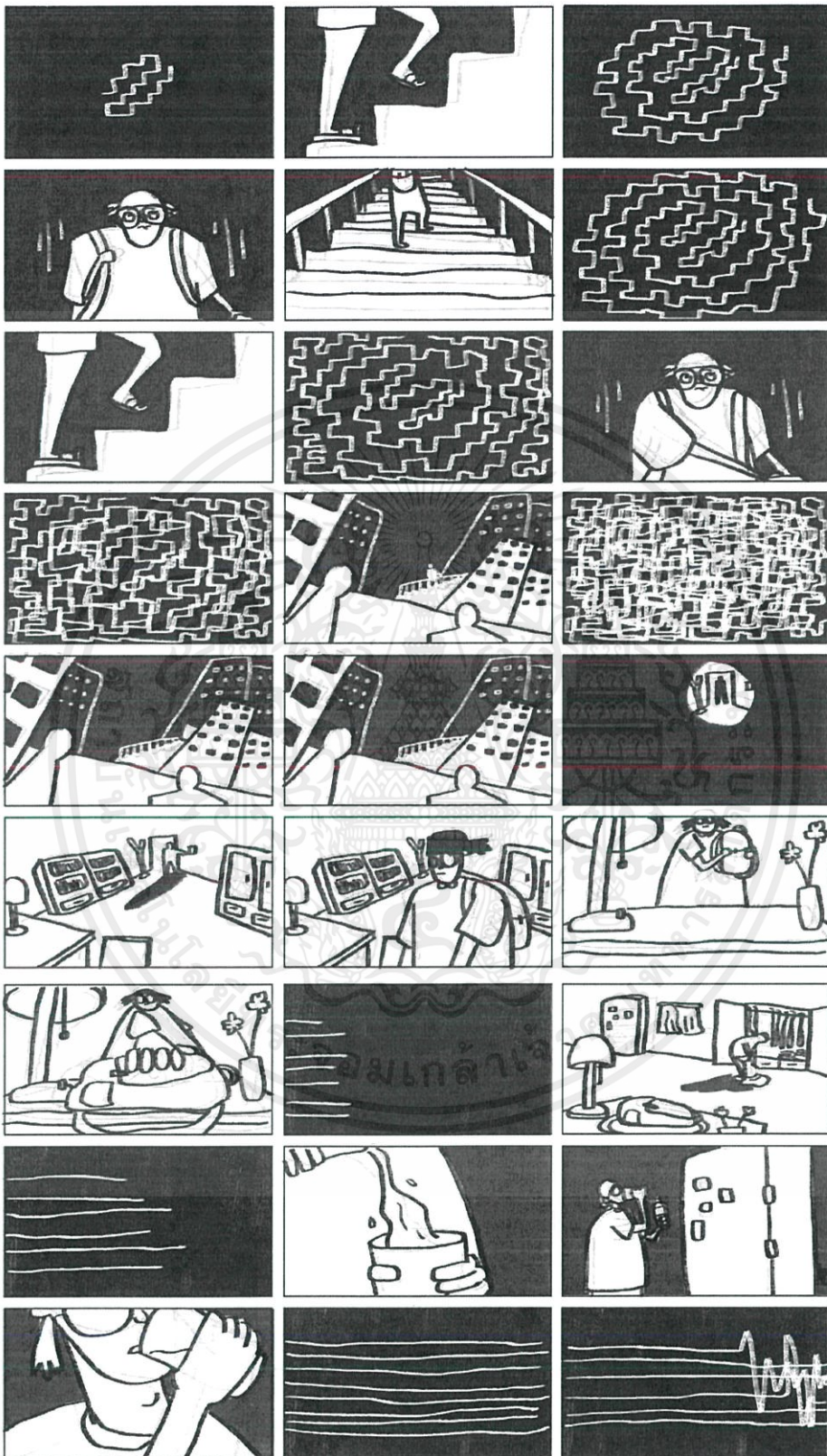
ภาพที่ 3.35 Storybard ที่ 4, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



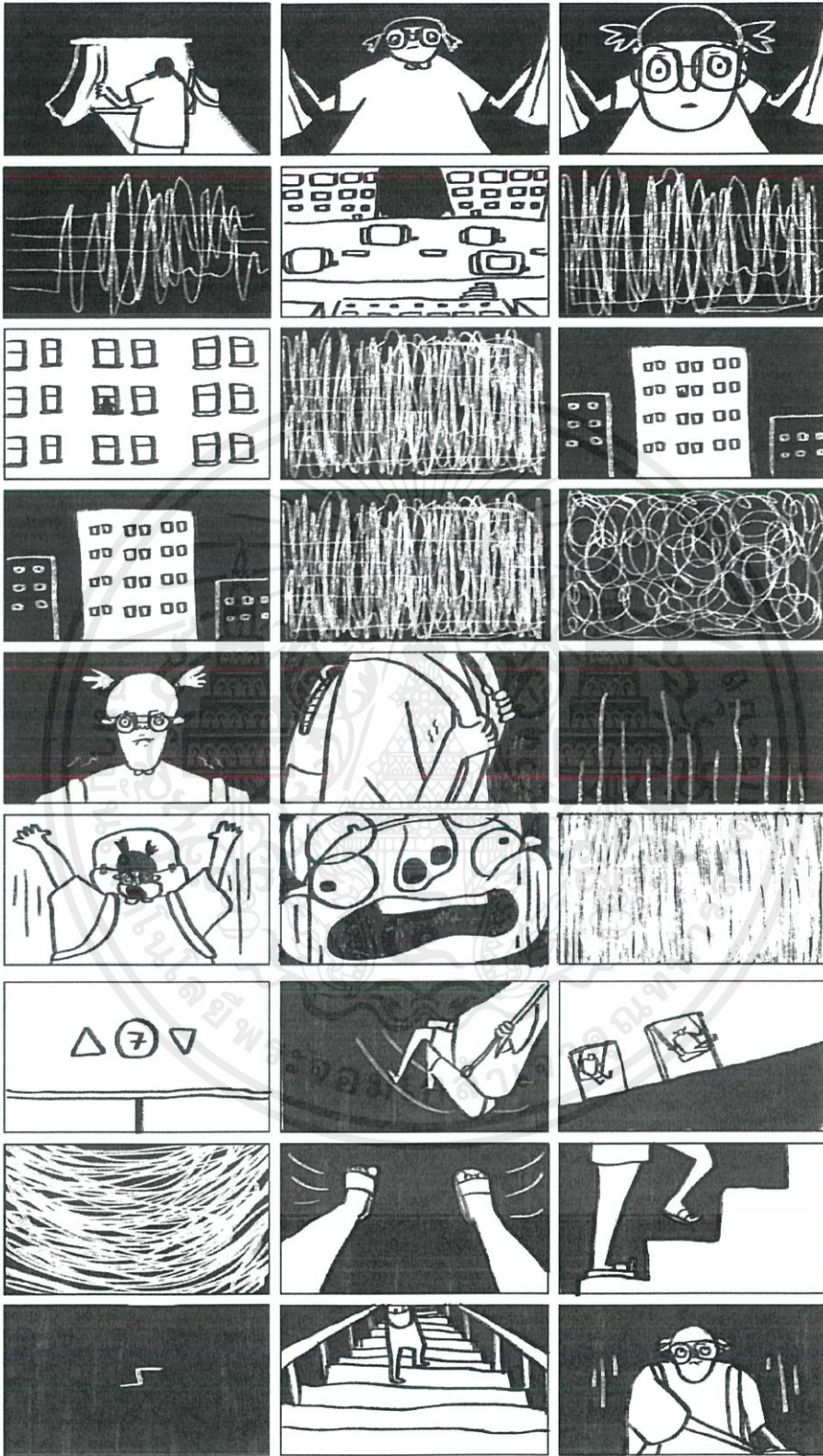
ภาพที่ 3.36 Storyboard ที่ 4, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.38 Storyboard ที่ 4, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.39 Storyboard ที่ 4, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใน Storyboard ที่ 1-3 ข้าพเจ้าเลือกใช้วิธีผูกเรื่องเพื่อนำเสนอตัวละครที่มีภาวะกลัวความสูง แต่มีสถานการณ์ให้เขาต้องพิชิตความกลัวนั้น อย่างไรก็ตาม Storyboard ดังกล่าวยังไม่สามารถนำเสนอความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจน ข้าพเจ้าจึงเลือกวิธีการเล่าผ่านสถานการณ์จริงทั้ง 3 อย่างตรงไปตรงมา ได้แก่ การโดยสารลิฟต์ การนั่งชิงช้า และการขึ้นลงบันได ใน Storyboard ที่ 4 เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกขณะกำลังกลัวความสูงให้ชัดเจนได้มากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการสร้าง

Pre-production

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง โดยออกแบบเหตุการณ์ สถานที่ ตัวละคร โดยรวมให้เสร็จก่อนโดยละเอียด งานดีไซน์นี้มีไว้ใช้อ้างอิงเมื่อเวลาทำงานจริง ช่วยทำให้ตัวละครในแต่ละซ็อตเป็นดีไซน์เดียวกัน และสามารถเตรียมกำหนดการให้งานเสร็จได้ตามเวลาอีกด้วย

1. Character design

เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้ว่าด้วยเรื่องความกลัวภายในจิตใจ จึงออกแบบให้ตัวละครหลักเป็นเด็กผู้หญิงที่มีอุปนิสัยและการแสดงออกที่ซุกซน ซ้ำกั้วล เริ่มต้นด้วยการร่างตัวละครออกมาในหลาย ๆ สไตล์ ใช้รูปร่างรูปทรงที่แตกต่างกัน ก่อนจะนำมาเลือกตามความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอีกครั้ง สุดท้ายแล้วได้เลือกตัวละครที่มีรูปร่างอ้วนท้วม ใส่แว่น สะพายกระเป๋าเป้ ดูเทอะทะและเคลื่อนไหวไม่คล่องตัว เพื่อให้เข้ากันได้กับการแสดงออกที่ซุกซนของเธอ

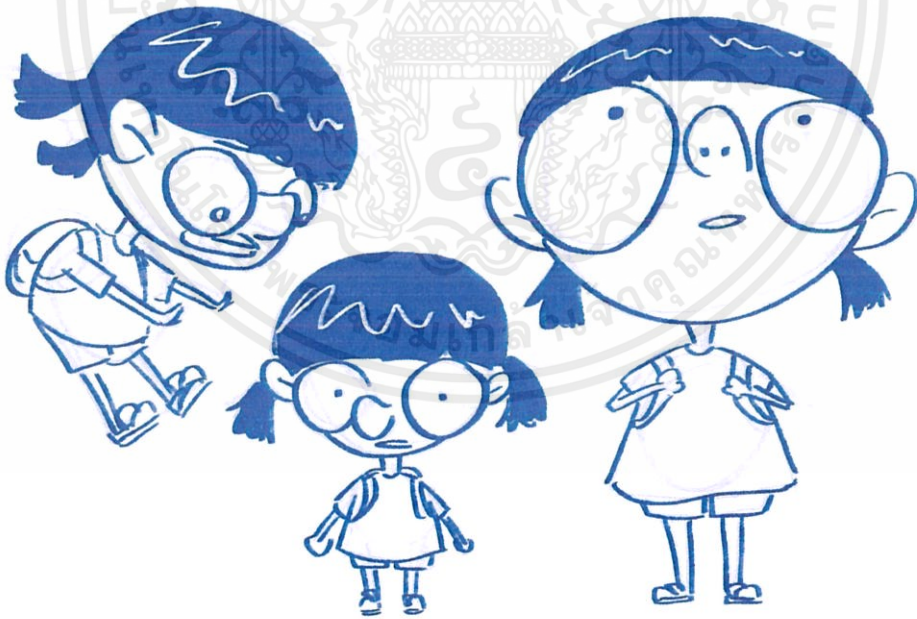


ภาพที่ 4.41 Character design #1, พิมพ์วิ วิสุทธกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.42 Character design #2, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

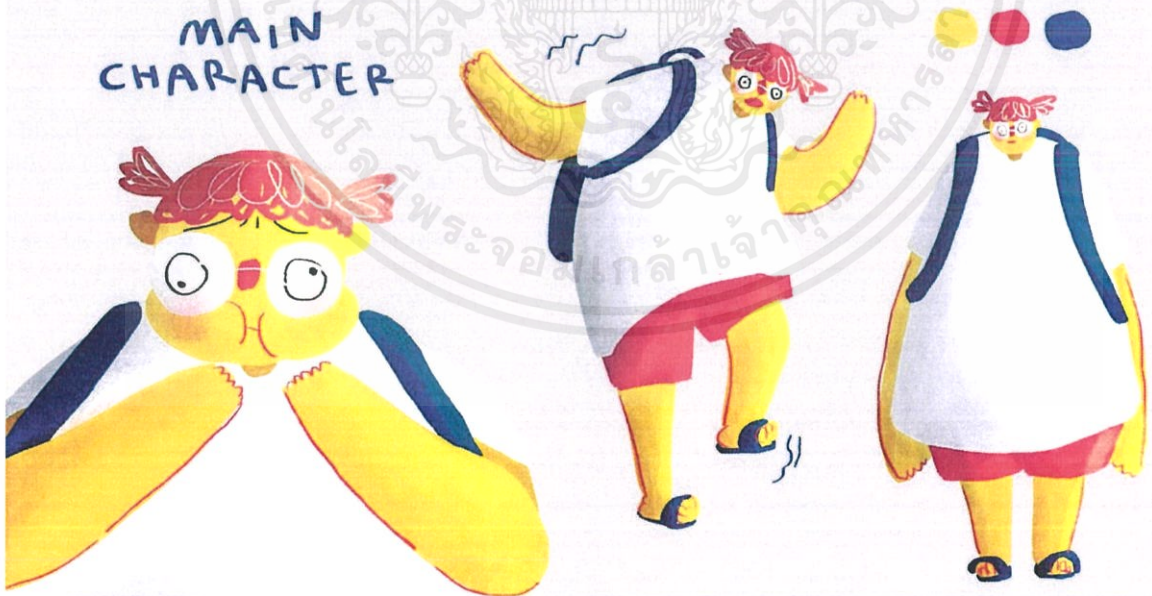


ภาพที่ 4.43 Character design #3, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.44 Character design #4, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020



ภาพที่ 4.45 Character sheet, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Concept art

มีการออกแบบ mood & tone กำหนดคู่สี และภาพโดยรวมของแต่ละเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในฉากนั้น ๆ โดยเลือกใช้บริบทที่มีลักษณะคล้าย ๆ กับการวาดลงบนกระดาษ แสดงให้เห็น texture สาก ขรุขระ ใช้คู่กับโทนสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง ได้แก่ เหลือง น้ำเงิน แดง เพราะต้องการลักษณะภาพที่แปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่แบนเรียบหรือเนี้ยบจนเกินไป มานำเสนอเรื่องราวของความบิดเบี้ยวและผิดปกติของจิตใจขณะกำลังกลัวความสูง



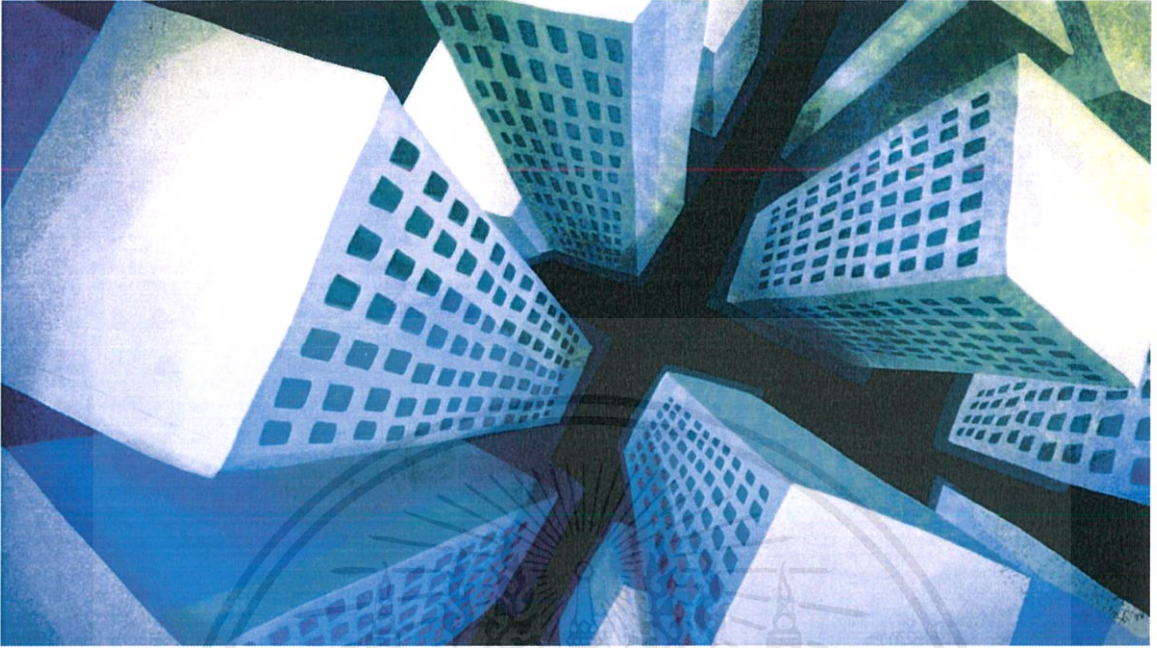
ภาพที่ 4.46 Concept art, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

3. Background design

ออกแบบสถานที่ในแต่ละฉากเพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนการผลิตจริง ส่วนใหญ่จะเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับความสูง เช่น ยอดตึก บนบันได และเน้นการใช้มุมมองที่กดต่ำ เสมือนว่าเป็นมุมมองของตัวละครขณะกำลังมองลงมาจากที่สูงจริง ๆ โดยจะสร้างขนาดไฟล์ให้ยาวและใหญ่เกินกว่าเฟรมภาพในแอนิเมชัน เพื่อนำมาเคลื่อนกล้องเข้ากับตัวละครในขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวอีกครั้งหนึ่ง

นอกจากนี้ในแต่ละฉากจะแทรกด้วยภาพจากจินตนาการของตัวละครที่คิดไปไกลเกินกว่าภาพในโลกความเป็นจริงที่กำลังอยู่ขณะนั้น เนื่องจากจินตนาการของคนที่กลัวความสูง อาจทำให้มองเห็นบันไดธรรมดาแล้วจิตปรุงแต่งเกินไปเป็นยอดตึกได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.47 มุมมองบนยอดตึกในฉากที่ 2, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020



ภาพที่ 4.48 พื้นหลังฉากที่ 3, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.49 มุมมองจากยอดตึกในฉากที่ 3, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

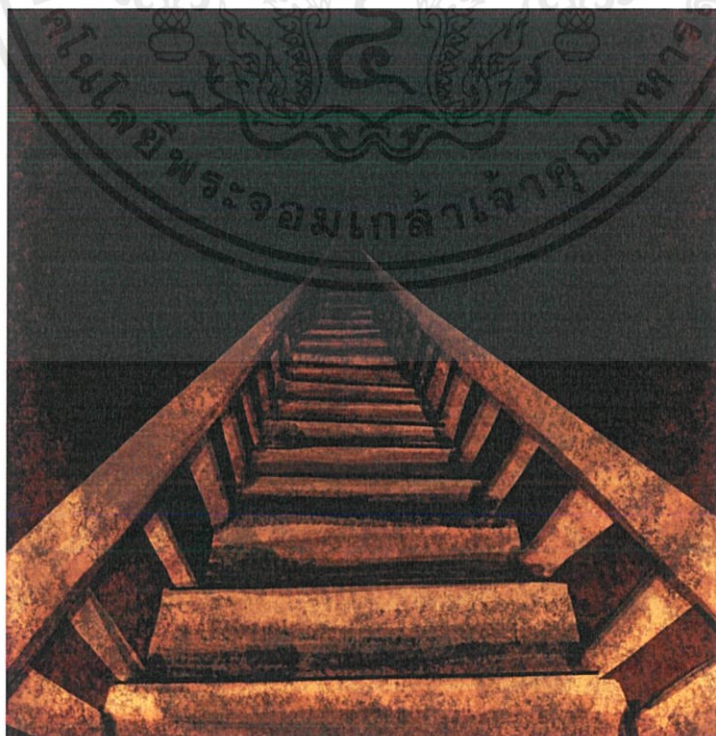


ภาพที่ 4.50 มุมมองจากขอบฟ้าในฉากที่ 3, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.51 มุมมองจากนอกโลกในฉากที่ 3, พิมพ์รวิ วิสุโลกานนท์, 2020

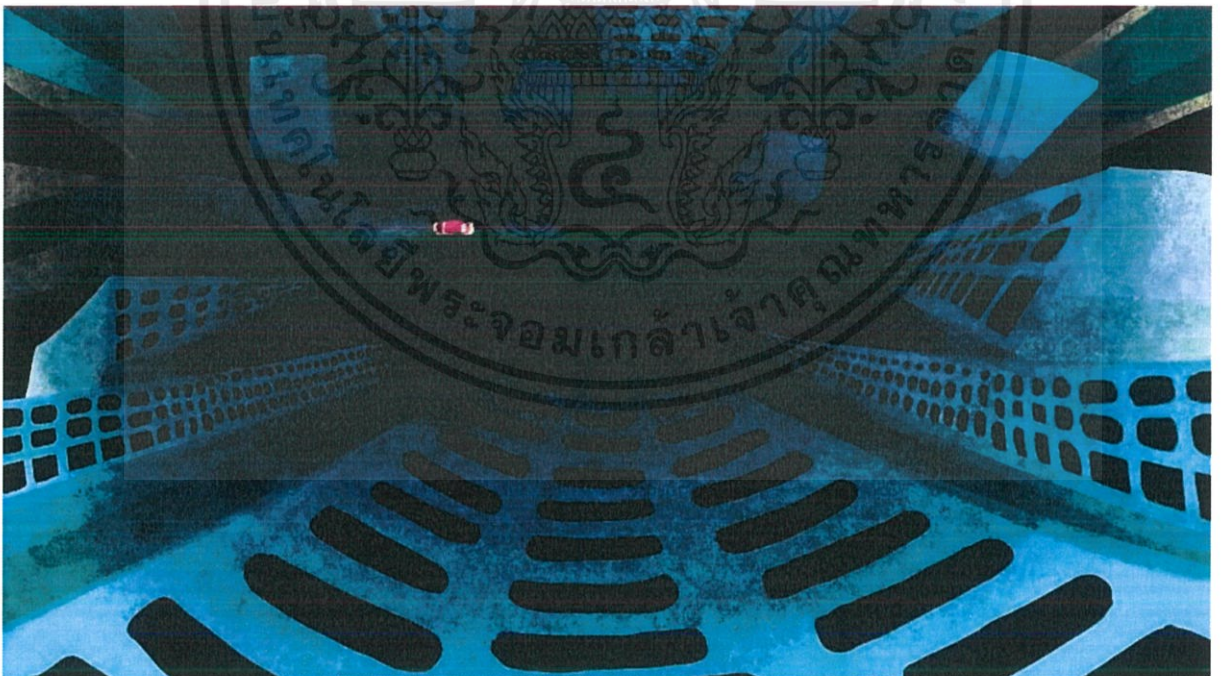


ภาพที่ 4.52 พื้นหลังฉากที่ 4, พิมพ์รวิ วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.53 คอนโดของตัวละครในฉากที่ 5, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

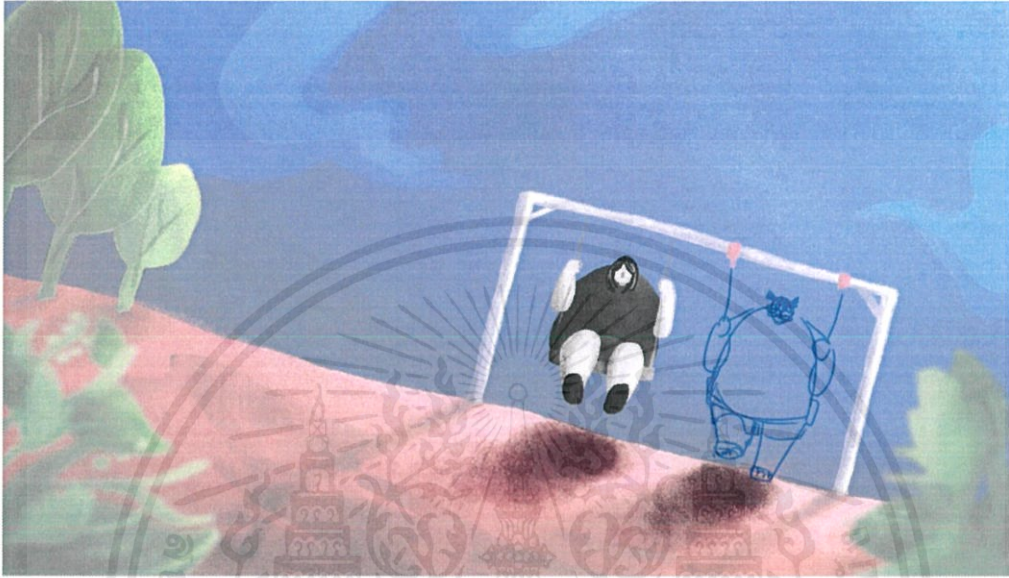


ภาพที่ 4.54 มุมมองจากหน้าต่างคอนโดในฉากที่ 5, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Animatic

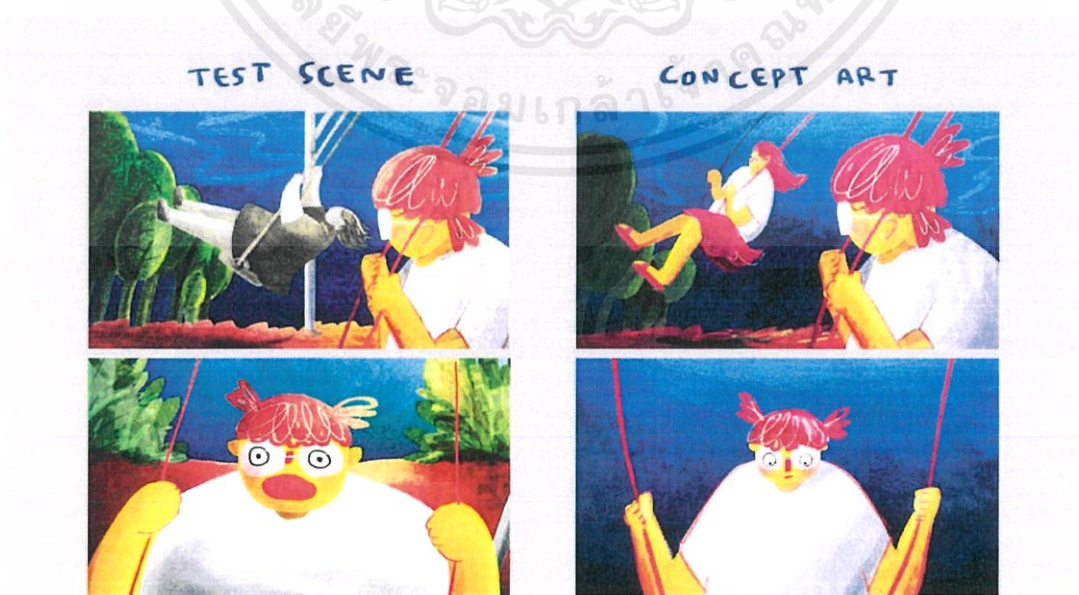
ทำ Animatic เพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน จัด Timing การเคลื่อนไหวของตัวละครในแต่ละฉาก และใส่เสียงประกอบต่างๆ



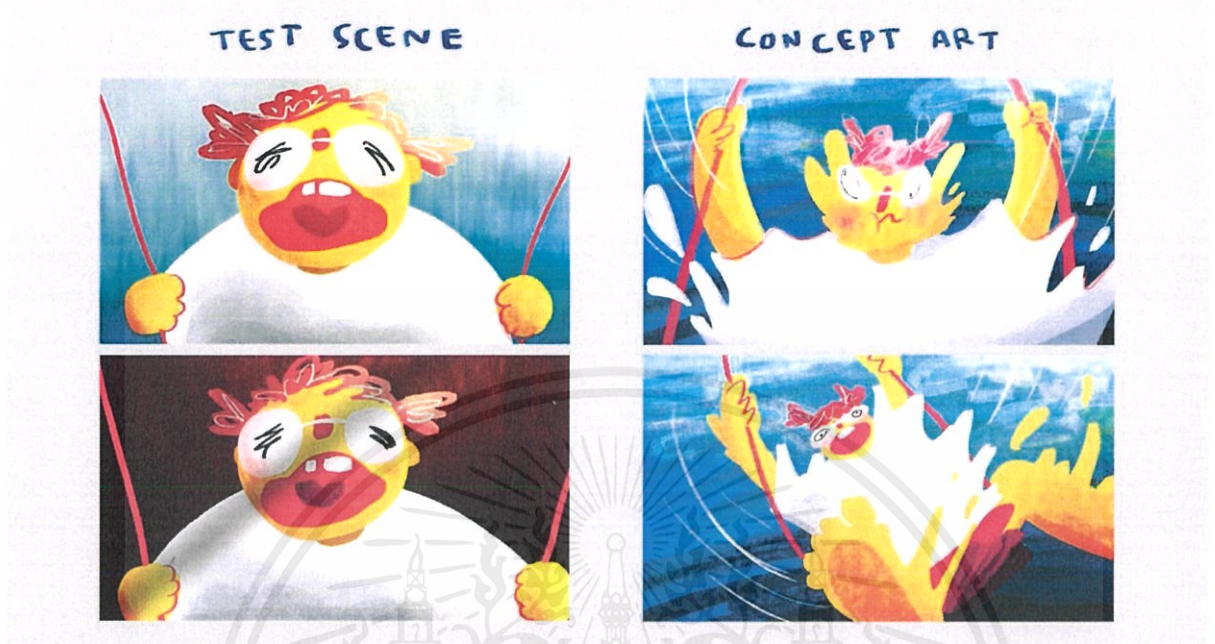
ภาพที่ 4.55 Animatic, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

5. Test scene

ทำ Test scene โดยต่อยอดมาจาก Animatic และ Concept Art



ภาพที่ 4.56 ภาพเปรียบเทียบระหว่าง Concept art และ Test scene, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020
เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.57 ภาพเปรียบเทียบระหว่าง Concept art และ Test scene, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

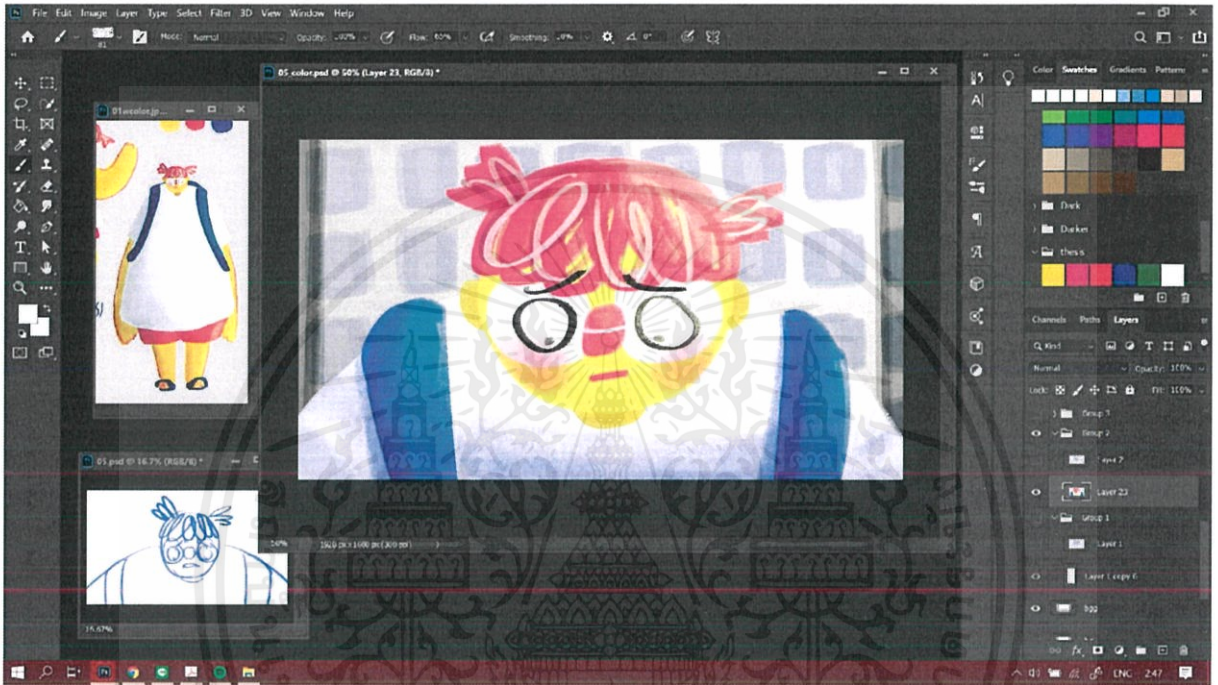


ภาพที่ 4.58 ภาพเปรียบเทียบระหว่าง Concept art และ Test scene, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production

หลังจากเรียง Animatic และทดลองทำ Test scene เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็นำภาพจาก Animatic มาลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop โดยแยกเลเยอร์ตัวละครกับฉากไว้ เพื่อจะได้นำไปขยับในโปรแกรม Adobe After Effects ต่อ

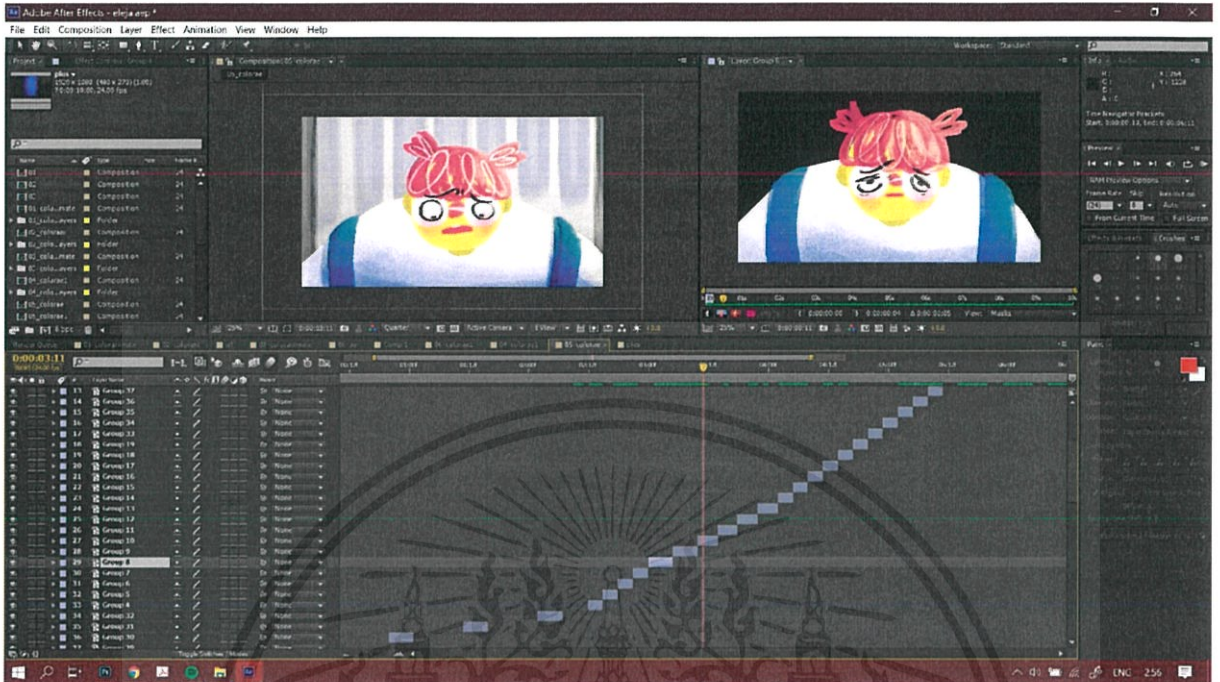


ภาพที่ 4.59 การลงสีในโปรแกรม Adobe Photoshop, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

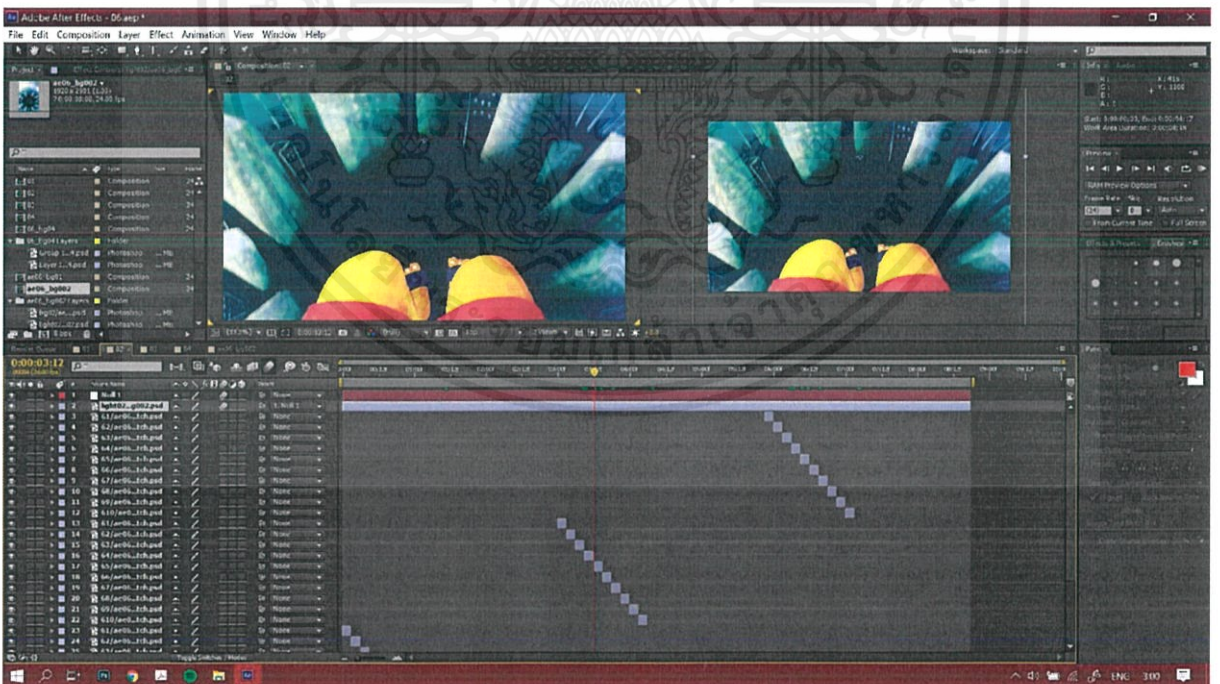


ภาพที่ 4.60 ความแตกต่างก่อนและหลังลงสี, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



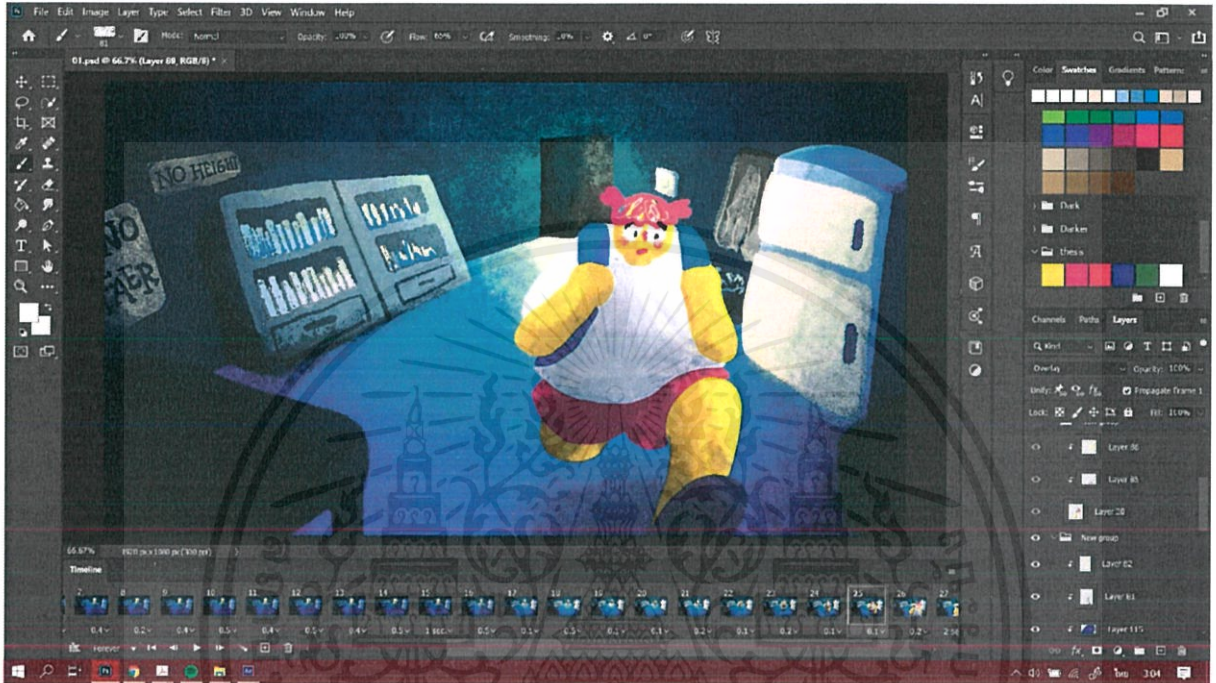
ภาพที่ 4.61 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020



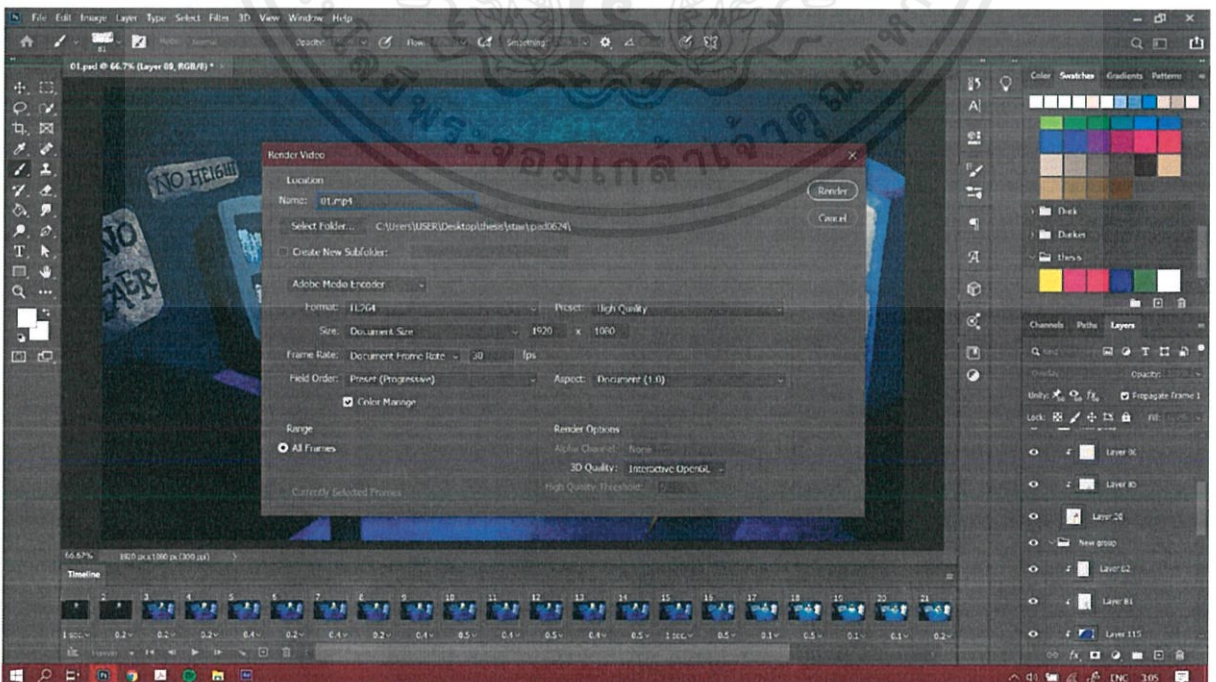
ภาพที่ 4.62 Composite ในโปรแกรม Adobe After Effects, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าเป็นข้อที่เน้นการเคลื่อนไหวของตัวละคร ไม่เน้นการเคลื่อนกล้องหรือฉาก ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคการแอนิเมทแบบ Frame by Frame ในโปรแกรม Adobe Photoshop เมื่อเสร็จเรียบร้อยจึงเรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอในแต่ละข้อ



ภาพที่ 4.63 แอนิเมทในโปรแกรม Adobe Photoshop, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

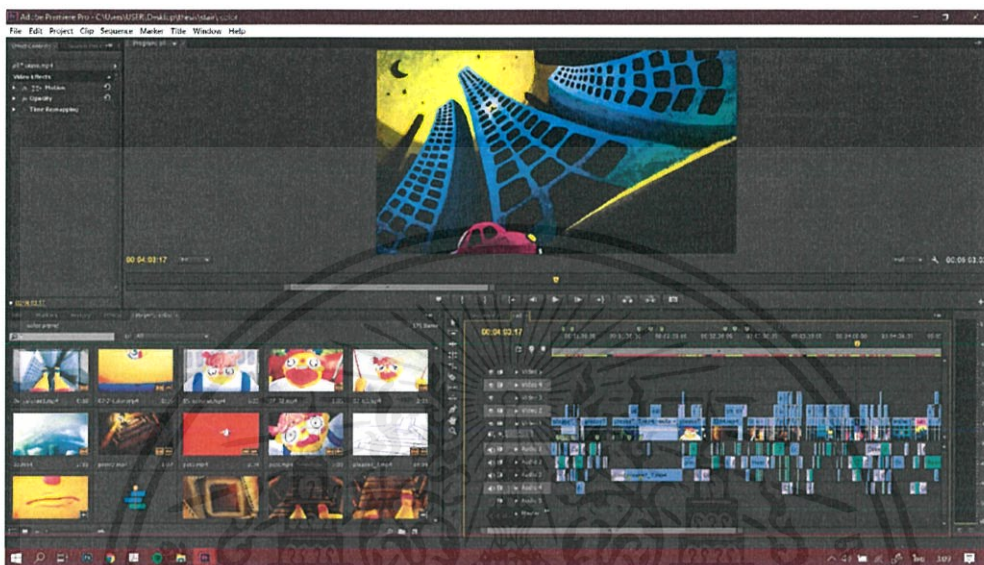


ภาพที่ 4.64 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอในแต่ละข้อ, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารทงสวนวสสำหรับกรเซงนเพอกรศกษเทहनน ไมอนุญนที่เหนนไปเซประยชนदनกรค้
ไม่วกรณใด ๆ ทงสิ้น อิกทงห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

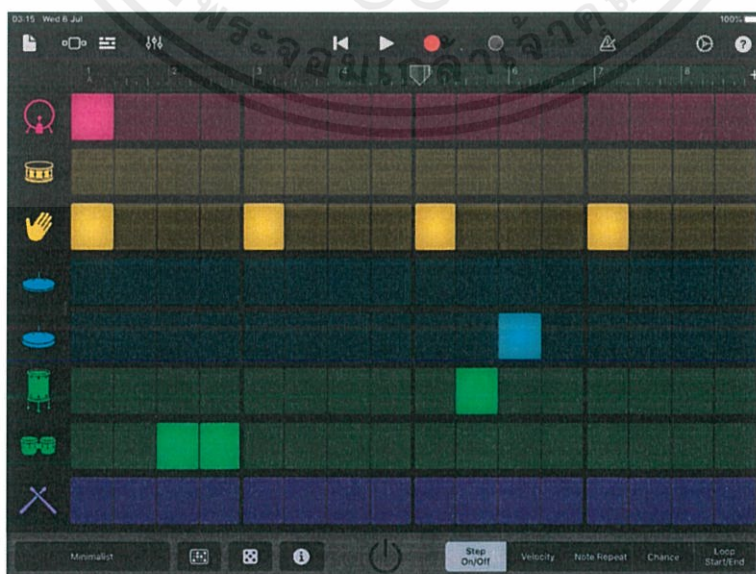
Post-Production

นำวิดีโอแต่ละช็อตไปเรียงกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ให้เข้ากับ Timing ที่จัดไว้ใน Animatic และ Test sence และใส่ Sound Effects ประกอบ

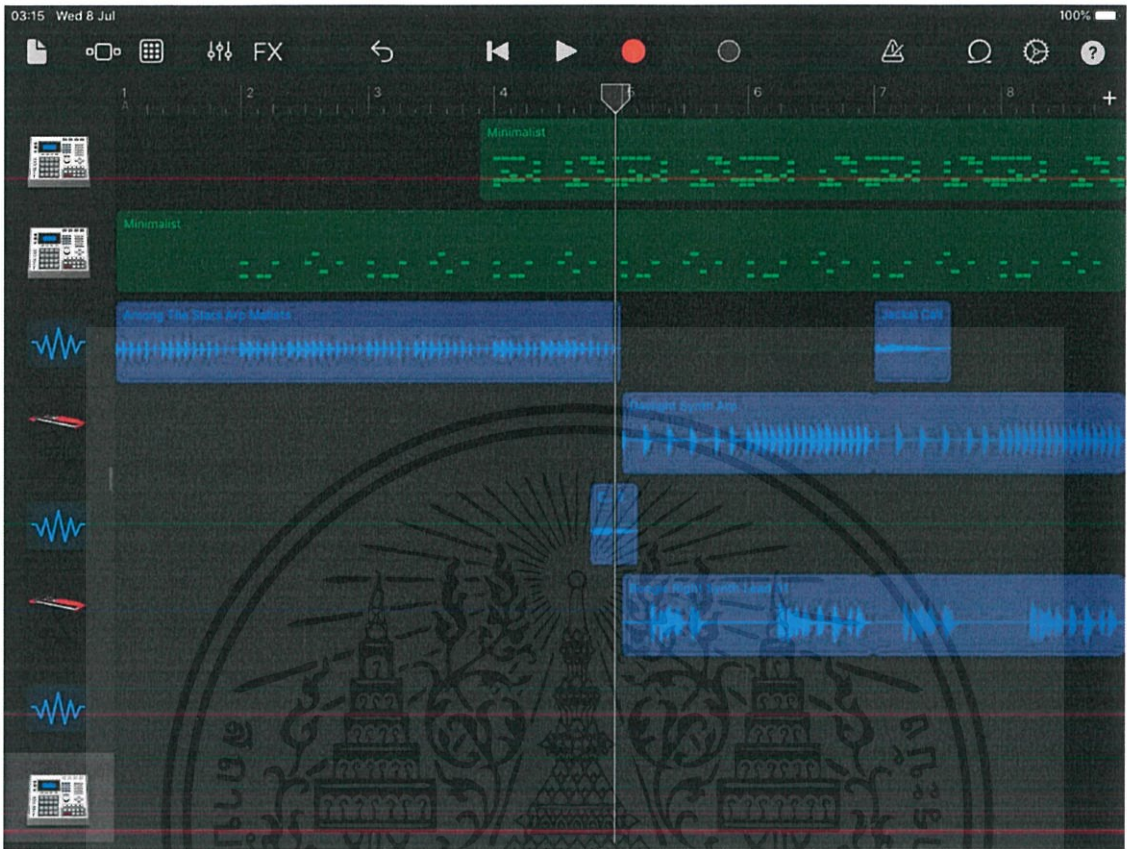


ภาพที่ 4.65 เรียงช็อตในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

นอกจากเสียงการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้ว ยังต้องใส่เพลงประกอบเข้าไปเพื่อช่วยขับอารมณ์ในแต่ละฉากให้ตีมากยิ่งขึ้นด้วย โดยขั้นตอนการสร้างเพลงประกอบนั้น ข้าพเจ้าเลือกใช้ Application GarageBand ใน iPad Gen7 ด้วยการกด Beat Sequencer สร้างเป็นลูปของเพลงในแต่ละฉากขึ้น

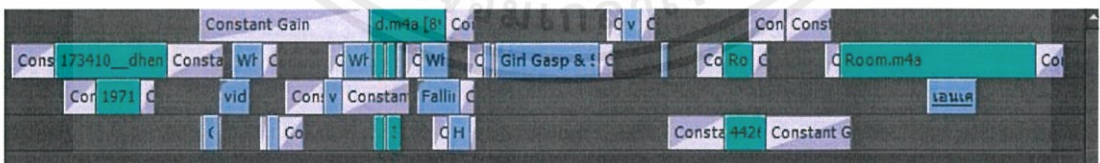


ภาพที่ 4.66 สร้างเพลงประกอบใน Application GarageBand, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.67 ลูปดนตรีใน Application GarageBand, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

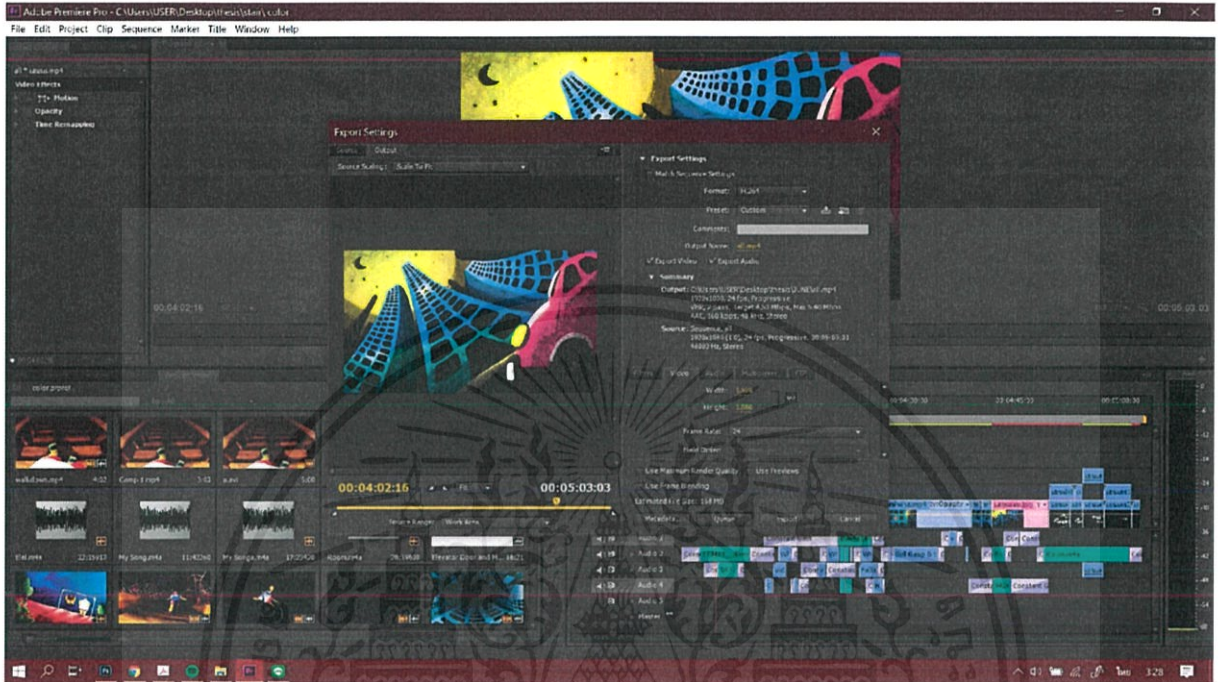
หลังจากนั้นจึง Export ไฟล์ออกมาใส่เป็นดนตรีประกอบในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 4.68 นำดนตรีประกอบมาใส่ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อใส่ดนตรีและเสียงประกอบให้เข้ากับแต่ละช็อตเรียบร้อยแล้ว จึง Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 4.69 Export ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, พิมพ์วี วิชาโลกาณนธ์, 2020

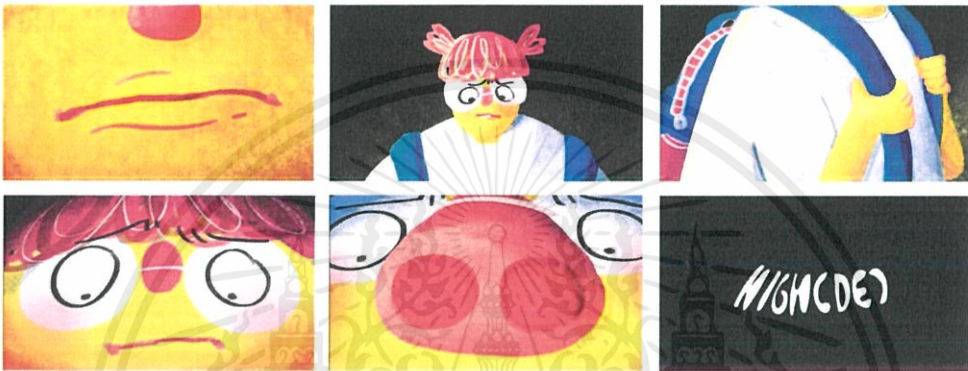
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผล

Scene 1

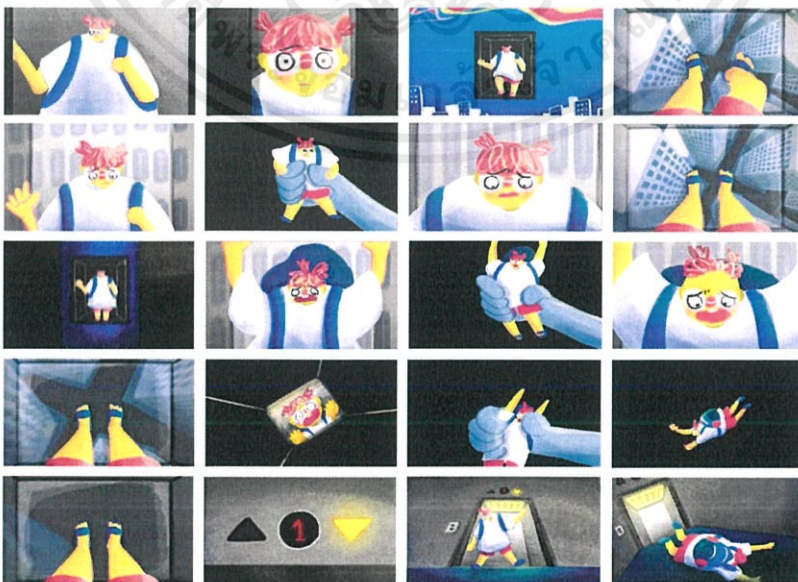
ความรู้สึกปั่นป่วนภายในขณะกำลังเผชิญหน้ากับความสูงแสดงออกมาพฤติกรรมของร่างกาย กังวลจนกัดปาก มือไม้สั่น เหงื่อออกและหอบหายใจถี่ จบฉากที่หนึ่งด้วยโลโก้ชื่อเรื่อง



ภาพที่ 5.70 Scene 1, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

Scene 2

ขณะลิฟต์กำลังเคลื่อนที่ดิ่งลงทำให้เกิดความรู้สึกราวกับว่าถูกเขวี้ยงลงมาจากที่สูง กำลังจะกระแทกพื้นแต่ลิฟต์ก็เปิดออกมาพอดี ตัวละครเดินโซซัดโซเซออกมาอย่างอ่อนล้าและหน้ามืดล้มลง



ภาพที่ 5.71 Scene 2, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 3

ขณะกำลังไกวชิงช้าขึ้นลงทำให้รู้สึกหวาดเสียว พอชิงช้าเหินขึ้นฟ้ามองลงมาก็เหมือนกำลังลอยสูงขึ้นไปเรื่อยๆ จากพื้นดินธรรมดาเป็นยอดตึก จากยอดตึกเป็นขอบฟ้า จากขอบฟ้าสูงออกไปนอกโลก สุดท้ายตัวละครวงเวียนหัวจนล้มตัวลงจากชิงช้าและอ้วกออกมา

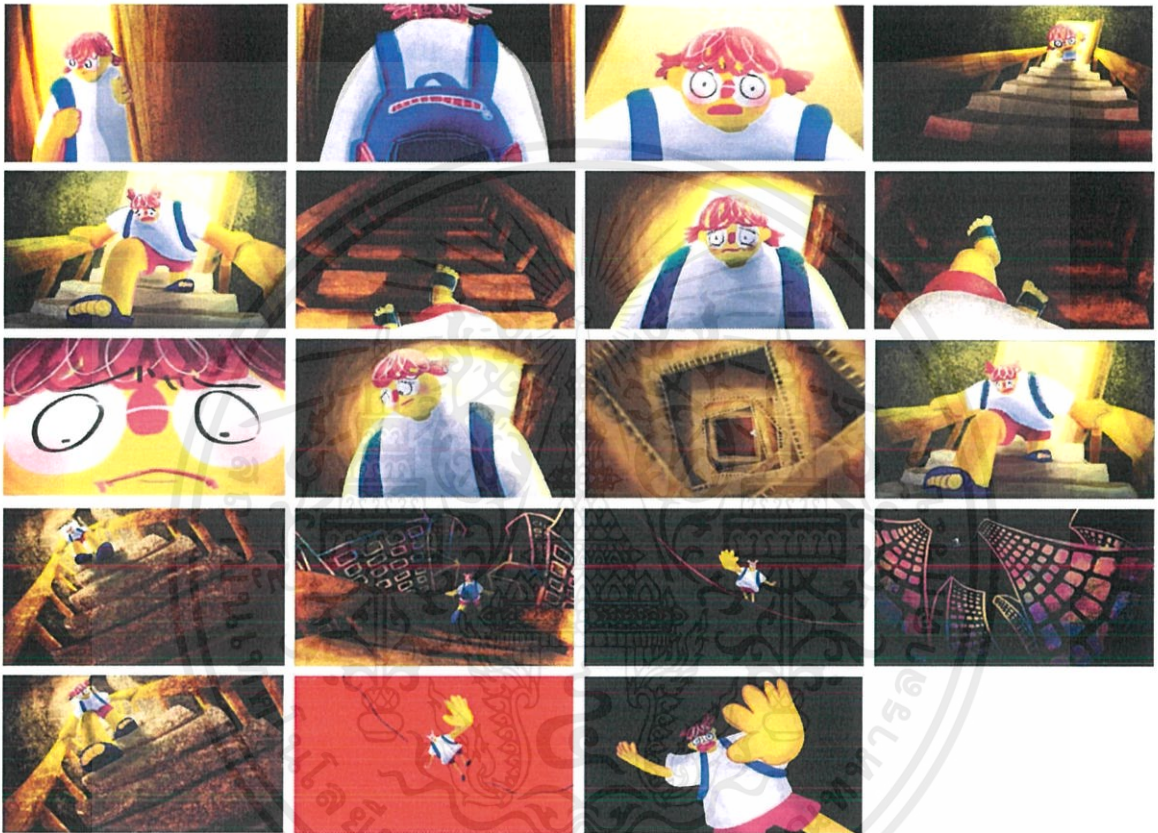


ภาพที่ 5.72 Scene 3, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 4

ขณะกำลังเดินลงบันได มองลงไปไม่เห็นที่สิ้นสุดของความสูงนี้ ทุกครั้งที่ก้าวขาลงทำให้หวาดเสียวไม่ต่างจากการเดินบนเส้นเชือกจากยอดตึกหนึ่งไปถึงอีกตึก สุดท้ายเมื่อเส้นเชือกสั้นมากขึ้นก็ขาดออกจากกันและทำให้ตัวละครร่วงลงไปสู่ความมืดมิด

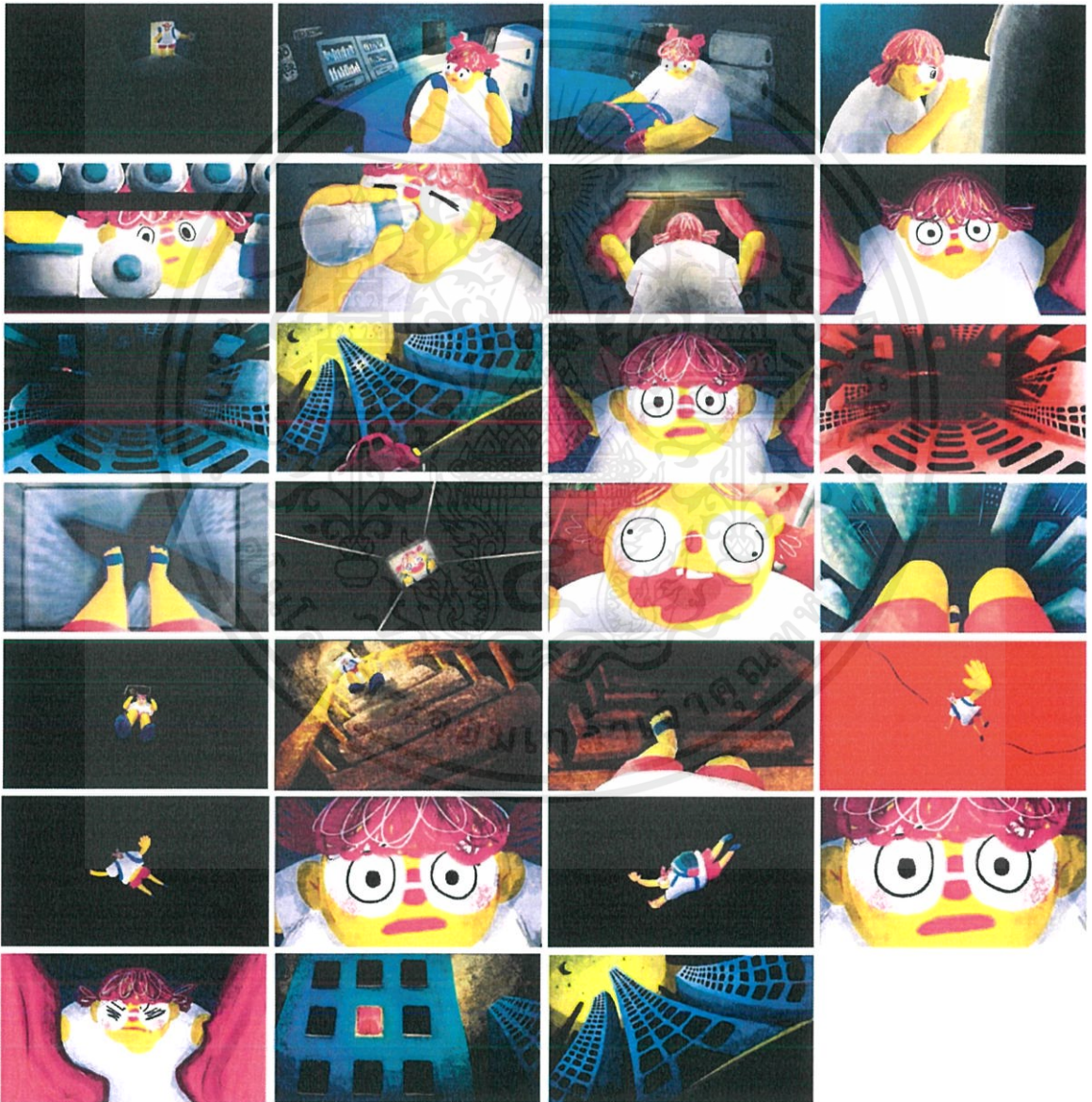


ภาพที่ 5.73 Scene 4, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 5

ตัวละครวิ่งหนีทุกเหตุการณ์กลับเข้ามาอยู่ในห้องของตัวเองและพยายามใช้ชีวิตอย่างปกติ วางกระเป๋าแล้วหาน้ำหาทำทาน ขณะที่จิตใจใกล้สงบลงกลับได้ยินเสียงแตรรถจากถนนดังเข้ามาในประสาทการรับรู้ ตัวละครจึงเดินไปเปิดหน้าต่างหวังจะดูข้างนอก แต่กลับพบว่าตอนนี้ตัวเองอยู่ในห้องบนตึกสูงหลายชั้นไม่ต่างจากเดิม ภาพแฟลชแบคความหวาดเสียวต่างๆกลับเข้ามาในหัวอีกครั้ง ตัวละครสะดุ้งก่อนจะปิดหน้าต่างหนีภาพเหล่านั้นไป



ภาพที่ 5.74 Scene 5, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์เรื่อง “HIGH(DE)” ขึ้นนี้ขึ้น ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าต้องการจะศึกษามากมาย ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นข้อบกพร่องของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นทักษะการทำงานหรือปัญหาส่วนตัวได้ชัดมากขึ้น อย่างไรก็ตามข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจเป็นอย่างยิ่งที่สามารถทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้จนเสร็จสมบูรณ์ได้ ถึงแม้จะมีข้อบกพร่องในบางออกไปบ้าง แต่ข้าพเจ้าจะจำไว้เป็นบทเรียน เพื่อพัฒนาตนเองไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำเดิมขึ้นอีก ข้าพเจ้าได้สรุปปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ไว้ ดังนี้

1. ปัญหาอันเนื่องมาจากทักษะของตนเอง

เนื่องจากข้าพเจ้ามีความถนัดในการทำงานลักษณะวาดภาพนิ่งมาตลอด ทำให้การทำศิลปนิพนธ์ที่เป็นแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วยตัวคนเดียวเป็นเรื่องที่ท้าทายและยากลำบากอย่างมาก ข้าพเจ้าพบปัญหามากมาย เช่น ไม่สามารถเล่าเรื่องผ่านบทของแอนิเมชันเรื่องนี้ให้เข้าใจได้ดีมากนัก รวมไปถึงไม่สามารถออกแบบมุกกล้องและการเคลื่อนไหวของตัวละครได้ดีมากเท่าที่ควรจะเป็น ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้กว่าศิลปนิพนธ์เรื่องนี้จะเสร็จสิ้นได้ต้องผ่านการแก้และออกแบบใหม่มาหลายต่อหลายครั้ง การทำงานในหลาย ๆ ขั้นตอนช้ากว่าที่ควรจะเป็นในกำหนดเวลาเพราะขีดจำกัดทางทักษะของข้าพเจ้าเอง

หลังจากได้รับคำติชมจากคณะกรรมการในการนำเสนอ ทำให้ข้าพเจ้าทราบว่าปัญหาของข้าพเจ้าคือไม่สามารถออกแบบภาพให้สื่อถึง “ความสูง” ได้ดีเท่าที่ควร รวมทั้งใช้ขนาดภาพแคบจนเกินไป ข้าพเจ้าจึงนำข้อติชมเหล่านั้นมาปรับแก้และเพิ่มในส่วนต่างๆที่ขาดไป



ภาพที่ 6.75 ภาพที่ออกแบบแล้วไม่ได้ใช้จริง, พิมพ์วี วิสุโลกานนท์, 2020
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.76 ภาพในงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020



ภาพที่ 6.77 ภาพที่ถูกเพิ่มขึ้นมาจาก Animatic, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

2. ปัญหาอันเนื่องมาจากอุปนิสัยส่วนตัว

เนื่องด้วยระยะเวลาการทำงานที่ยืดเยื้อจากสถานการณ์ covid-19 แทนที่จะทำให้ข้าพเจ้ามีเวลาทำงานอย่างคุ้มค่ามากขึ้น แต่ข้าพเจ้ากลับไม่ได้ใช้มันอย่างเป็นประโยชน์เท่าที่ควรเพราะความขี้เกียจของตัวเอง สุดท้ายแล้วแม้จะมีเวลาเพิ่มมากขึ้นข้าพเจ้ากลับต้องเร่งทำงานใน 1-2 เดือนสุดท้ายก่อนกำหนดส่งอยู่ดี ข้าพเจ้าคิดว่านี่เป็นปัญหาใหญ่ที่ส่งผลให้ศิลปินพร้อขึ้นนี้ออกมาไม่ดีเท่าที่ควรเมื่อเทียบกับระยะเวลาที่มากขึ้น เห็นได้ชัดจากความแตกต่างของลายเส้นจากต้นเรื่องถึงท้ายเรื่อง



ภาพที่ 6.78 ลายเส้นตอนต้นเรื่อง, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.79 ลายเส้นตอนท้ายเรื่อง, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020



ภาพที่ 6.80 ความแตกต่างก่อนและหลังแก้ลายเส้น, พิมพ์รวี วิสุโลกานนท์, 2020

หลังจากที่ข้าพเจ้าได้ทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้อะไรหลายอย่างจากการทำงาน ตั้งแต่การเขียนบท การเล่าเรื่อง การออกแบบภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อ หลาย ๆ ขั้นตอนล้วนเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่ถนัดทั้งสิ้น รวมไปถึงปัญหาด้านเทคนิค คอมพิวเตอร์ค้าง โปรแกรมดับ ยิ่งเป็นงานที่ต้องทำคนเดียว ทำให้ข้าพเจ้าเหนื่อยและท้อหลายครั้งมาก นอกจากข้อติชมจากคณะกรรมการในวันที่นำเสนองานก็แทบไม่ได้รับฟังความคิดเห็นจากใครเลย ทำให้ช่วงหลัง ๆ ข้าพเจ้าจำเป็นต้องขอคำปรึกษาจากเพื่อน ๆ และครูที่ปรึกษามากขึ้นกว่าตอนแรก จนสามารถทำงานชิ้นนี้ได้เสร็จตามเป้าหมายได้ในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

BotKung, อาการกลัวที่สูง[ออนไลน์], 5 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://adaa.org/>

Plook Creator, โรคลกลัวความสูง[ออนไลน์], 5 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/62723/-heabod-hea->

Pobpad.com, โรคลกลัว (Phobia)[ออนไลน์], 5 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://www.pobpad.com/phobia>

vewn, Cat city[ออนไลน์], 7 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://youtu.be/NWeyUpqnKuk>

vewn, Agoraphobia[ออนไลน์], 7 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://youtu.be/6ydKQDIFf1I>

vewn, Catscape[ออนไลน์], 7 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://youtu.be/Y2D0AqrOICU>

Holly Warburton, A face in the crowd[ออนไลน์], 7 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://hollywarbs.com/12>

Holly Warburton, Chaos[ออนไลน์], 7 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://hollywarbs.com/quiet-visitor>

Holly Warburton, Sunflowers[ออนไลน์], 7 ธันวาคม 2562. แหล่งที่มา <https://hollywarbs.com/sunflowers>

Seoro Oh, Afternoon Class[ออนไลน์], 14 มกราคม 2562. แหล่งที่มา <https://youtu.be/UwoQinuH7p0>

Seoro Oh, (OO)[ออนไลน์], 14 มกราคม 2562. แหล่งที่มา <https://youtu.be/UwoQinuH7p0>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นางสาวพิมพ์วี วิสุโลกานนท์
 ที่อยู่ บ้านเลขที่ 32/26 หมู่บ้าน the pine cone บางแสน
 ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20130
 E-mail : pimrawee.wis@gmail.com
 Tel : (+66)97-031-5913

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 ระดับประถมศึกษา
 โรงเรียนนารายณ์วิทยา
 พ.ศ. 2559 ระดับมัธยมศึกษา
 โรงเรียนชัยบาดาลวิทยา
 พ.ศ. 2563 ระดับปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้