

ภาพยนตร์แนวศิลปะเชิงทดลอง เรื่อง “ดินแดนไร้วันจันทร์ (FOREVER NEVERLAND)”  
AN EXPERIMENTAL FILM : “FOREVER NEVERLAND”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ภาพยนตร์แนวศิลปะเชิงทดลอง เรื่อง “ดินแดนไร้วันจันทร์ (FOREVER NEVERLAND)”

AN EXPERIMENTAL FILM : “FOREVER NEVERLAND”



นายกิจจา ศรีทัศนีย์  
Mr. KITJA SEETUSANEE

ภาควิชาศิลปะการถ่ายภาพ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัล มีเดีย

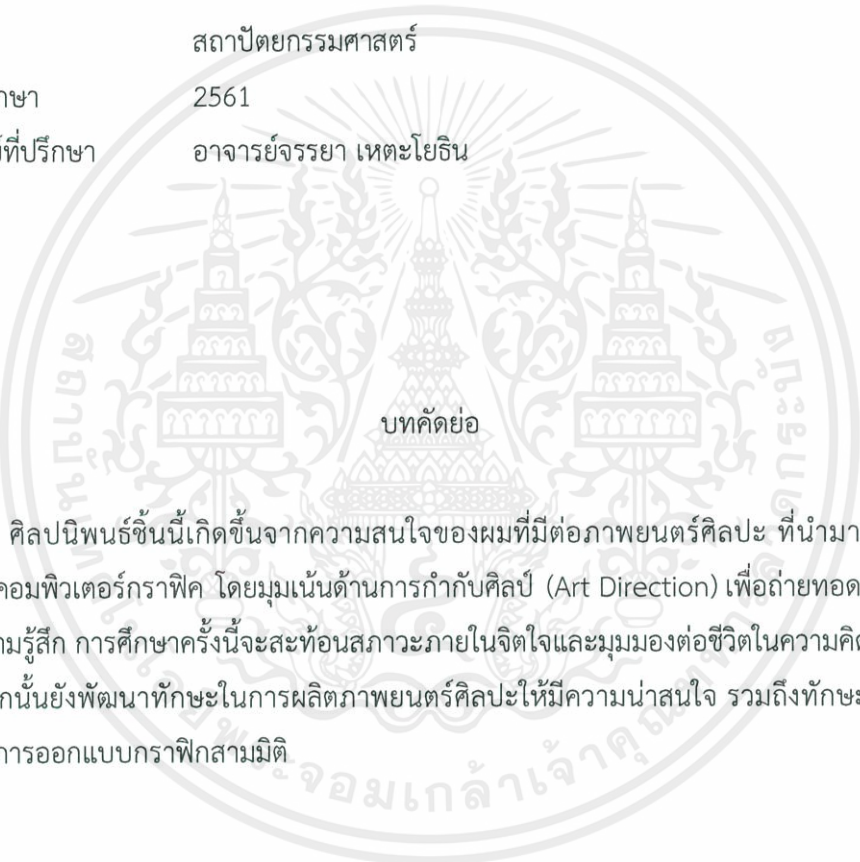
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ..... วันที่ 5 สิงหาคม 2562

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพยนตร์แนวศิลปะเชิงทดลอง  
เรื่อง “ดินแดนไร้นิรันดร์ (FOREVER NEVERLAND)”  
AN EXPERIMENTAL ART FILMS : “FOREVER NEVERLAND”

ชื่อ นายกิจจา ศรีทัศนีย์  
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2561  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา หะทะโยธิน



ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดขึ้นจากความสนใจของผมที่มีต่อภาพยนตร์ศิลปะ ที่นำมาผสมกับเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยมุ่งเน้นด้านการกำกับศิลป์ (Art Direction) เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก การศึกษาครั้งนี้จะสะท้อนสภาวะภายในจิตใจและมุมมองต่อชีวิตในความคิดของผม นอกจากนั้นยังพัฒนาทักษะในการผลิตภาพยนตร์ศิลปะให้มีความน่าสนใจ รวมถึงทักษะในด้านเทคนิคการออกแบบกราฟิกสามมิติ

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะบุคคลจากหลายฝ่ายต่อไปนี้

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน ที่คอยให้คำปรึกษารวมถึง  
ช่วยแนะนำวิธีต่างๆทั้งด้านการออกแบบและการเล่าเรื่อง

ขอขอบคุณนายวิจิตร ศรีทัศนีย์ และนางมลลีย์ ศรีทัศนีย์ พ่อและแม่ของผมในด้านทุน  
ในการทำและคำปรึกษา

รวมถึงขอขอบคุณสถานศึกษา ครูบาอาจารย์ ที่ได้มอบความรู้ให้ตลอดสี่ปีจนทำให้  
โครงการขึ้นนี้สำเร็จลุล่วง



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บทที่	
1    บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	1
วิธีดำเนินงาน.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2    การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาด้านแนวคิดของภาพวาด.....	3
ศึกษาภาพยนตร์เชิงทดลองที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	10
ศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก.....	12
ศึกษาโปรแกรมในการสร้างและพัฒนางานคอมพิวเตอร์กราฟิก.....	15
3    แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์เชิงทดลอง.....	18
แนวคิดในการนำเสนอ.....	18
การพัฒนาภาพยนตร์.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
4	ขั้นตอนการทำงาน ..... 36
	ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ ..... 36
	ขั้นตอนการทำภาพยนตร์ ..... 42
	ขั้นตอนหลังการทำภาพยนตร์ ..... 47

5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ ..... 50
	บรรณานุกรม ..... 49
	ประวัติผู้เขียน ..... 52



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	
2.1 Not to be reproduced (1937).....	3
2.2 The False Mirror (1928).....	4
2.3 The Black Square (1915).....	5
2.4 Relativity (1953).....	6
2.5 a short tour and farewell (2017).....	7
2.6 Blossom (2018).....	8
2.7 The Creation Of Adam (1512).....	9
2.8 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Under the Skin (2013).....	10
2.9 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Gyeol (2018).....	11
2.10 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (1).....	12
2.11 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (2).....	12
2.12 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (3).....	13
2.13 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (4).....	13
2.14 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Dreams (2018).....	14
2.15 ตัวอย่างภาพโปรแกรม Cinema 4D.....	15
2.16 ตัวอย่างภาพโปรแกรม TouchDesigner.....	16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.17 ตัวอย่างภาพโปรแกรม Adobe Fuse CC.....	17
--	----

### บทที่ 3 แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์เชิงทดลอง

3.1 ภาพ Sequence 1.....	18
3.2 ภาพ Sequence 2.....	19
3.3 ภาพ Sequence 3.....	20
3.4 ภาพ Sequence 4.....	21
3.5 ภาพ Sequence 5.....	22
3.6 ภาพ Sequence 6.....	23
3.7 ภาพ Sequence 7.....	24
3.8 ภาพ Sequence 8.....	25
3.9 ภาพ Sequence 9.....	26
3.10 ภาพ Sequence 10.....	27
3.11 Storyboard ภาพยนตร์เชิงทดลองเรื่อง Forever Neverland.....	28
3.12 ภาพ Sequence 1 ชุดที่ 2.....	29
3.13 ภาพ Sequence 2 ชุดที่ 2.....	29
3.14 ภาพ Sequence 3 ชุดที่ 2.....	30
3.15 ภาพ Sequence 4 ชุดที่ 2.....	30
3.16 ภาพ Sequence 5 ชุดที่ 2.....	31

3.17 ภาพ Sequence 6 ชุดที่ 2.....	31
3.18 ภาพ Sequence 7 ชุดที่ 2.....	32
3.19 ภาพ Sequence 8 ชุดที่ 2.....	32
3.20 ภาพ Sequence 9 ชุดที่ 2.....	33
3.21 ภาพ Sequence 10 ชุดที่ 2.....	33
3.22 ภาพ Sequence 11 ชุดที่ 2.....	34
3.23 ภาพ Sequence 12 ชุดที่ 2.....	34
3.24 ภาพ Sequence 13 ชุดที่ 2.....	35
 บทที่ 4 ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง	
4.1 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Premiere Pro .....	36
4.2 ตัวอย่าง Storyboard ชุดที่ 1.....	37
4.3 ตัวอย่าง Storyboard ที่มีรายละเอียดเวลาของแต่ละ shot .....	37
4.4 ตัวอย่าง Storyboard ที่นำมาตัดต่อเป็นแอนิเมติกแล้ว.....	38
4.5 ตัวอย่างเสียงบรรยากาศและเสียงเอฟเฟคต่างๆที่ใช้ในแอนิเมติก.....	38
4.6 ตัวอย่างการตั้งค่าในการประมวลผลออกมา.....	39
4.7 ตัวอย่างภาพ scene9 ในโปรแกรมCinema 4D .....	40
4.8 ภาพตัวอย่างตัวละครในโปรแกรม Adobe Fuse CC.....	41
4.9 ภาพแคบตัวละครในโปรแกรม Adobe Fuse CC.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.10 ภาพโปรแกรมเสริมที่นำมาใช้ในโปรแกรม Cinema 4D.....	42
4.11 ภาพตัวอย่างการทำ Simulation ในโปรแกรม Cinema 4D (1).....	42
4.12 ภาพตัวอย่างการทำ Simulation ในโปรแกรม Cinema 4D (2).....	43
4.13 ภาพตัวอย่างการทำ Simulation ในโปรแกรม Cinema 4D (3).....	43
4.14 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบ ในโปรแกรม Cinema 4D.....	44
4.15 ภาพตัวอย่างการวางกล้อง ในโปรแกรม Cinema 4D.....	44
4.16 ภาพการตั้งค่ากล้อง ในโปรแกรม Cinema 4D.....	45
4.17 ภาพการตั้งค่าการประมวลผลภาพ ในโปรแกรม Cinema 4D.....	45
4.18 ภาพการทดลองปรับแต่งภาพในโปรแกรม TouchDesigner(1).....	46
4.19 ภาพการทดลองปรับแต่งภาพในโปรแกรม TouchDesigner(2).....	46
4.21 ภาพการตัดต่อครั้งที่1ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	47
4.22 ภาพการตัดต่อครั้งที่2ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	47
4.23 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง Forever Neverland.....	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดขึ้นจากความสนใจของผมที่มีต่อภาพยนตร์ศิลปะ ที่นำมาผสมกับเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถและเพิ่มพูนทักษะในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกของผม ให้สามารถประกอบอาชีพต่อไปได้ ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ศิลปะเชิงทดลองด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ให้ออกมามีความสวยงาม จึงเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ทุกๆคนนั้นล้วนแล้วแต่หาคำตอบของการมีอยู่ของชีวิต ผมเป็นคนหนึ่งที่สนใจในคำถามนี้ และพยายามแสวงหาคำตอบในหลายรูปแบบว่าชีวิตนั้นมีความสำคัญอย่างไร งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ นำเสนอการตีความ มุมมอง และความหมายของการมีชีวิตอยู่ในรูปแบบภาพยนตร์ศิลปะเชิงทดลอง

การศึกษาครั้งนี้จะสะท้อนสภาวะภายในจิตใจและมุมมองในการชีวิตของผม และเกิดทักษะในการผลิตภาพยนตร์ศิลปะให้มีความน่าสนใจ รวมถึงทักษะในด้านเทคนิคการออกแบบกราฟิกสามมิติ

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อถ่ายทอดทัศนคติ สื่อความหมายของชีวิตตามมุมมองของผมผ่านภาพยนตร์แนวศิลปะเชิงทดลอง
2. เพื่อศึกษาการสร้างภาพยนตร์ศิลปะด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก

#### ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แนวศิลปะเชิงทดลอง นำเสนอทัศนะและแนวคิดของผู้สร้าง ความยาวไม่เกิน 15 นาที และสรุปผลการทำงานทั้งหมดเป็นรูปเล่มศิลปนิพนธ์

#### ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แนวศิลปะเชิงทดลองด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ นำเสนอแนวคิดและมุมมองของการมีชีวิตของผม สภาวะจิตใจ กับการถ่ายทอดความหมาย

## วิธีดำเนินงาน

### 1.Pre- Production

- 1.1 ศึกษาและเก็บข้อมูลความหมายของการมีชีวิตอยู่ ความเชื่อ และภาวะจิตใจ
- 1.2 ศึกษาและเก็บข้อมูลการทำงานเชิงภาพยนตร์ศิลปะ
- 1.3 วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด นำมาเขียนคอนเซ็ปต์ในการนำเสนอ
- 1.4 ศึกษาตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในงานกำกับศิลป์
- 1.5 ออกแบบเทคนิคคอมพิวเตอร์ให้เข้ากับภาพยนตร์
- 1.6 เขียน Storyboard
- 1.7 วางแผนการทำงาน Production

### 2. Production

- 1.1 นำ Storyboard มาจัดเรียงเป็น Animatic
- 1.2 ขึ้นโมเดล 3D ของตัวละครหลักทั้งหมด
- 1.3 ทำ Simulation และเทคนิคต่าง
- 1.4 จัดวางเฟรมภาพ
- 1.5 รวบรวมและทำการ Composite

### 3. Post-Production

- 2.1 ลำดับภาพและเสียงตามลำดับเหตุการณ์
- 2.2 ลำดับภาพและเสียงแบบละเอียด ตามรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์
- 2.3 ใส่เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ
- 2.4 ปรับแต่งเทคนิคให้เข้ากับภาพ
- 2.5 ปรับแต่งสีและเสียง ใส่คำบรรยาย
- 2.6 สรุปผลและเขียนข้อเสนอแนะ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. แสดงออกมุมมองชีวิตผ่านผู้สร้าง
2. เรียนรู้การทำภาพยนตร์แนวศิลปะ
3. ได้เรียนรู้เทคนิคการทำงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้าเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ศิลปะเชิงทดลอง ความหมายของมีชีวิต มุมมองและทัศนะจากหนังสือ อินเทอร์เน็ตตลอดจนค้นหาข้อมูลด้านเทคนิคมาประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์เชิงทดลอง โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาด้านแนวคิดทางด้านศิลปะ
2. ศึกษาภาพยนตร์เชิงทดลองที่เป็นแรงบันดาลใจ
3. ศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก
4. ศึกษาโปรแกรมในการสร้างและพัฒนางานคอมพิวเตอร์กราฟิก

#### 1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาด้านแนวคิดของภาพวาด

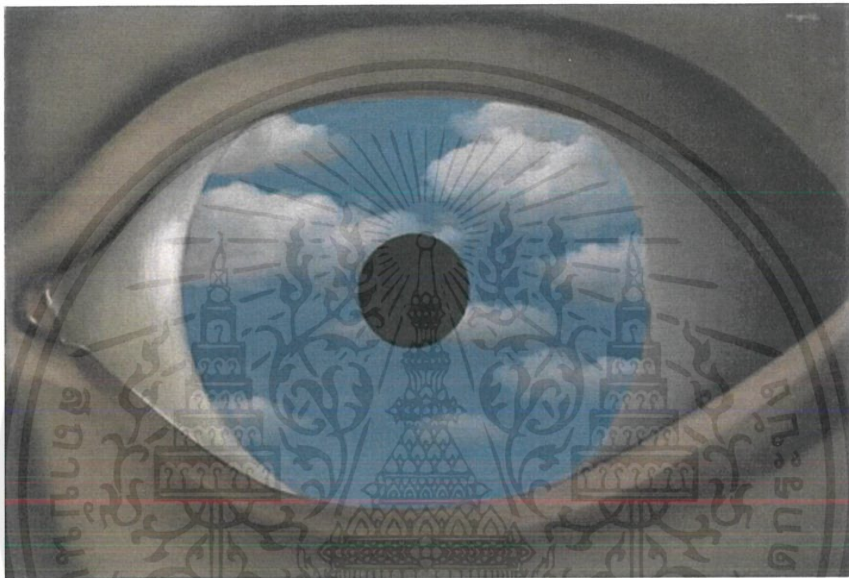
- 1.1. ศึกษาลักษณะของภาพวาด ยุค Surrealism เรื่องคอนเซ็ปต์งานในการเล่าเรื่อง
  - 1.1.1 รูปภาพ Not to be reproduced (1937) ผลงานของ René Magritte



รูปภาพที่ 2.1 Not to be reproduced (1937)

แรงบันดาลใจที่ได้รับจากภาพนี้คือ การที่ศิลปินเล่นในข้อเท็จจริงที่ว่า กระจกโดยธรรมชาติจะสะท้อนสิ่งที่เห็น แต่ในรูปกลับไม่เป็นแบบนี้ทำให้คนที่ชมงานเกิดคำถามในภาพ

### 1.1.2 รูปภาพ The False Mirror (1928) ผลงานของ Rene Magritte



รูปภาพที่ 2.2 The False Mirror (1928)

จากมุมมองของผม การที่ศิลปินใช้ดวงตาที่สะท้อนเห็นเมฆที่เคลื่อนผ่านท้องฟ้า เปรียบเสมือนกับการผ่านไปของเวลา การตื่นมาเพื่อยอมรับการผ่านไปของเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.1.3 รูปภาพ The Black Square (1915) ผลงานของ Kazimir Malevich

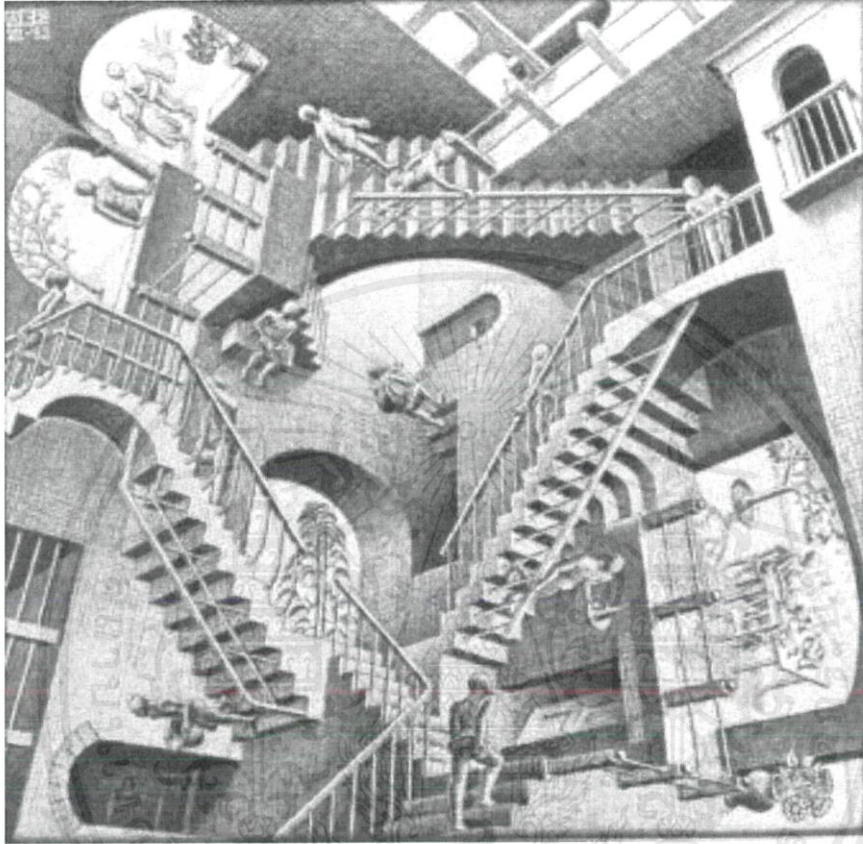


รูปภาพที่ 2.3 The Black Square (1915)

แรงบันดาลใจที่ได้จากภาพนี้คือ ความว่างเปล่า สีดำทำให้รู้สึกถึงความไม่มีอะไร (Nothingness) สำหรับผมมันเป็นจุดเริ่มต้นของความอยาก อยากได้ อยากมี อยากเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 1.1.4 รูปภาพ Relativity (1953) ผลงานของ M. C. Escher



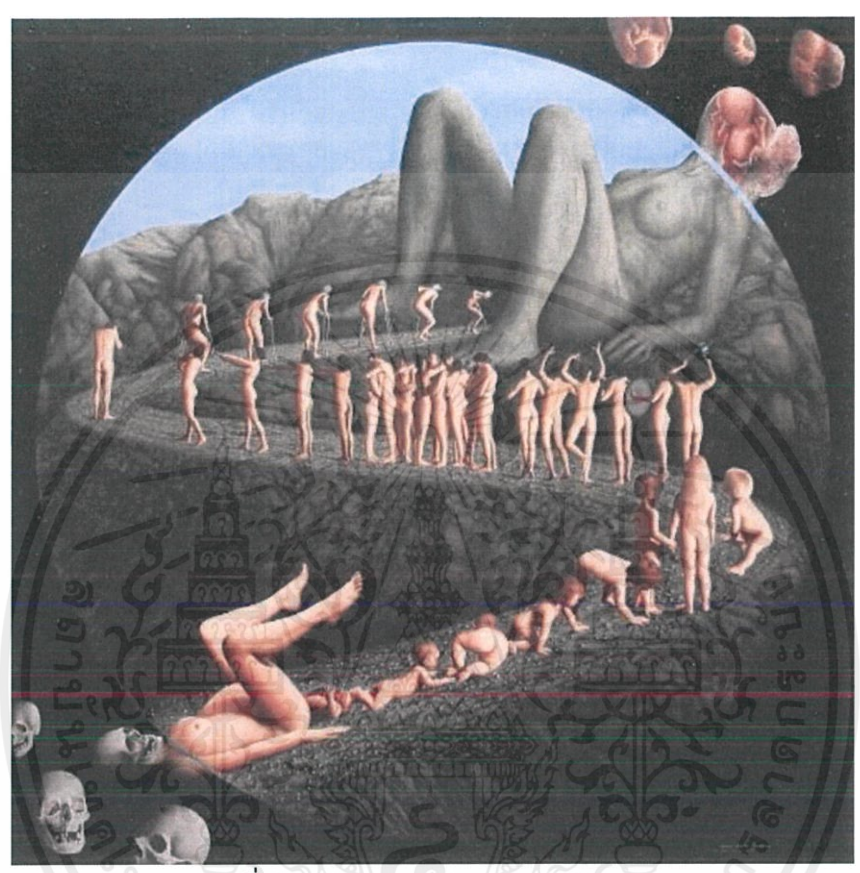
รูปภาพที่ 2.4 Relativity (1953)

มุมมองที่ผมได้รับจากภาพนี้คือ การดำรงชีวิตในแต่ละวัน ตั้งคำถามว่า  
ชีวิตนั้นกำลังก้าวขึ้นไป ยังจุดบนสุดของชีวิตหรือกำลังวนอยู่ที่เดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1.5 รูปภาพ a short tour and farewell (2017)

ผลงานของ Raymond Douillet

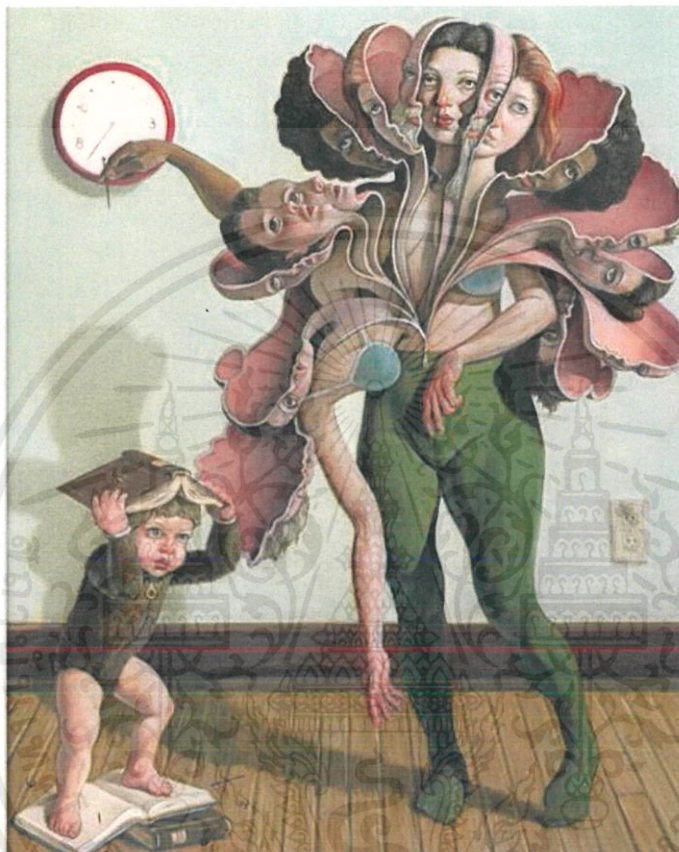


รูปภาพที่ 2.5 a short tour and farewell (2017)

ภาพที่แสดงเรื่อง วัฏจักรชีวิต มีเกิด แก่ ตาย เป็นช่วงเวลาสั้นๆเมื่อเรามี  
ชีวิตเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1.6 รูปภาพ Blossom (2018) ผลงานของ Erik Thor Sandberg

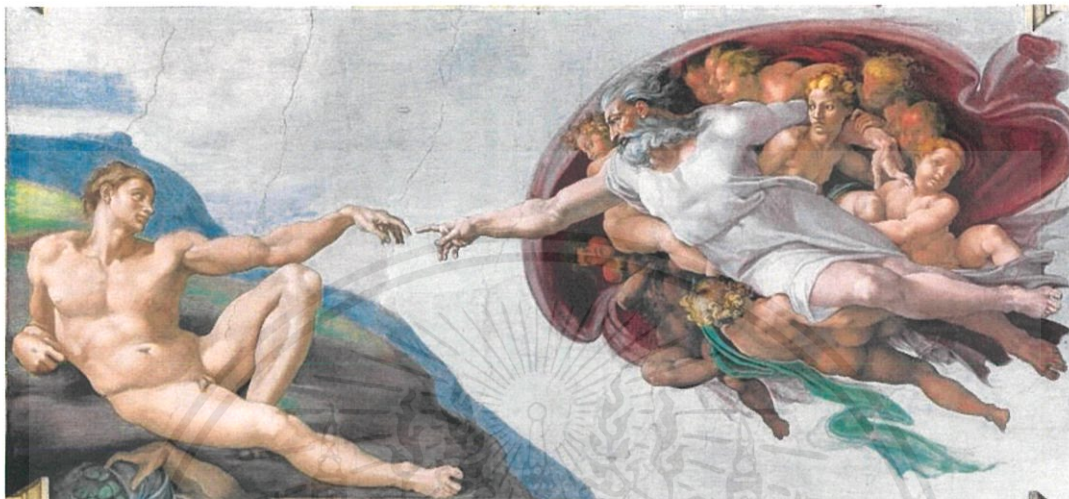


รูปภาพที่ 2.6 Blossom (2018)

จากมุมมองของผม ศิลปินจะนำเสนอถึงเรื่องการหาตัวตน ว่าตัวของเราที่เป็นเราในตอนนี้ ได้มีแบบอย่างมาจากคนอื่น มาจากพ่อแม่ ครูที่สอนและสภาพแวดล้อม ภาพจึงเป็นคนที่ถูกหล่อเป็นชั้นๆ ด้วยหน้าตาของคนอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.1.7 รูปภาพ The Creation Of Adam (1512) ผลงานของ Michelangelo



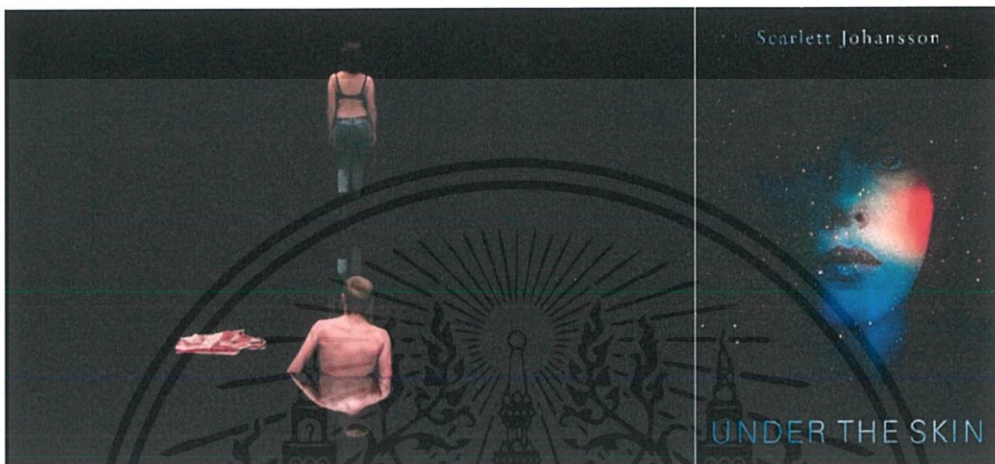
รูปภาพที่ 2.7 The Creation Of Adam (1512)

คนส่วนมากตีความภาพนี้ไปในทางศาสนา หากแต่เราใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ยอมตีความหมายไปในทางต่างกัน Journal of the American Medical Association ในปี 1990 กล่าวไว้ว่า “ภาพของพระเจ้าใน The Creation of Adam นี้เป็นภาพของสมองมนุษย์”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ศึกษาภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

### 2.1 ภาพยนตร์เรื่อง Under the Skin (2013) กำกับโดย Jonathan Glazer



รูปภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Under the Skin (2013)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องสะท้อนจิตใจและความซับซ้อนของมนุษย์  
 ผมได้ศึกษาวิธีการแทนความหมายด้วยภาพ และการใช้เสียงของภาพยนตร์เรื่องนี้  
 และนำมาเป็นตัวอย่างทางการเล่าเรื่อง

## 2.2 ภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง Gyeol (2018) กำกับโดย Jin Angdoo



รูปภาพที่ 2.9 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Gyeol (2018)

ศึกษาการนำเอาสิ่งของหรือวัสดุต่างๆมาแทนความหมายในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิต ลักษณะการตัดต่อและการใช้เสียงเพลงร่วมกับวัสดุที่นำมาเสนอและได้การเล่าเรื่องแบบใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

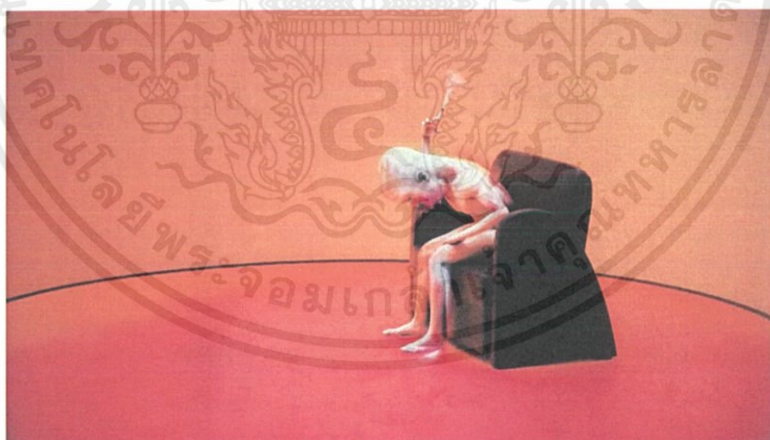
#### 3.1 เทคนิคภาพยนตร์คอมพิวเตอร์กราฟิก

##### 3.1.1 ภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง Underground Frustration (2018)

กำกับโดย El Popo Sangre



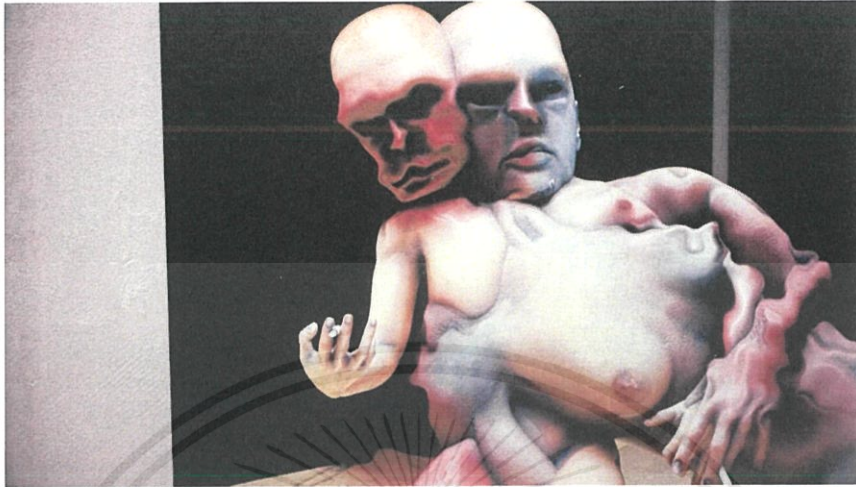
รูปภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (1)



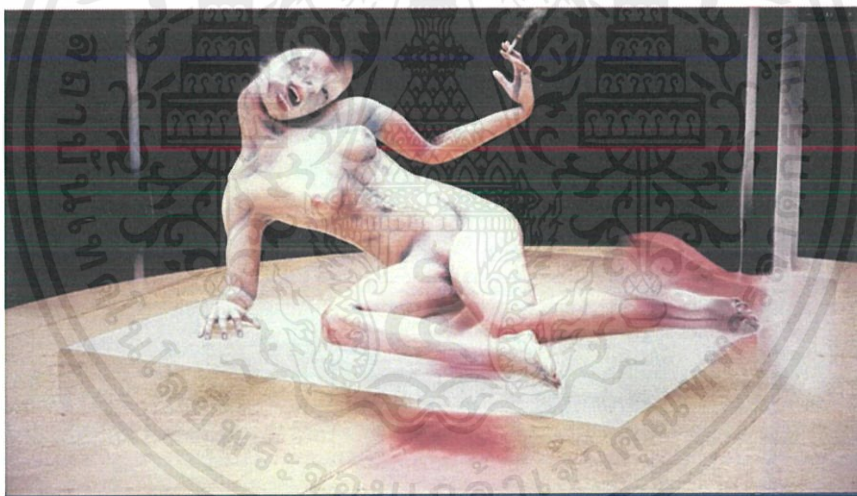
รูปภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (2)

ศึกษาเทคนิคการใช้สีสื่ออารมณ์ และพื้นผิวของวัสดุในภาพนำมา  
ประยุกต์ในงานของผม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (3)

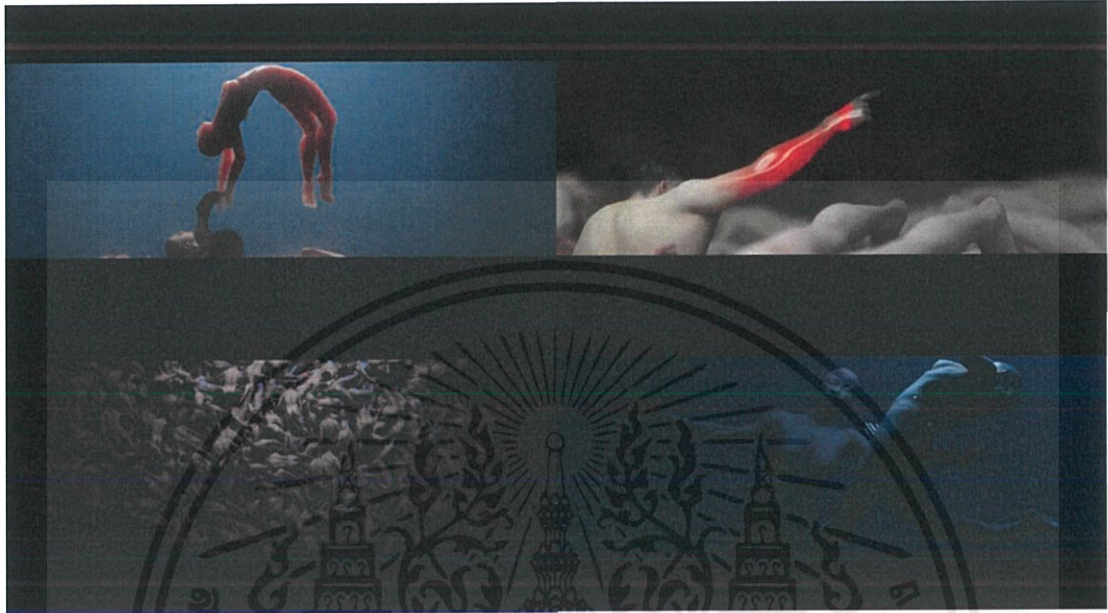


รูปภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Underground Frustration (2018) (4)

ศึกษาเทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้ตัวละครมีลักษณะที่บิดเบี้ยวไม่สมประกอบ และการจัดวางองค์ประกอบของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 ภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง Dreams (2018)



รูปภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Dreams (2018)

ศึกษาการกำกับศิลป์ (Artdirection) ของหนัง การใช้สีและจังหวะการตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

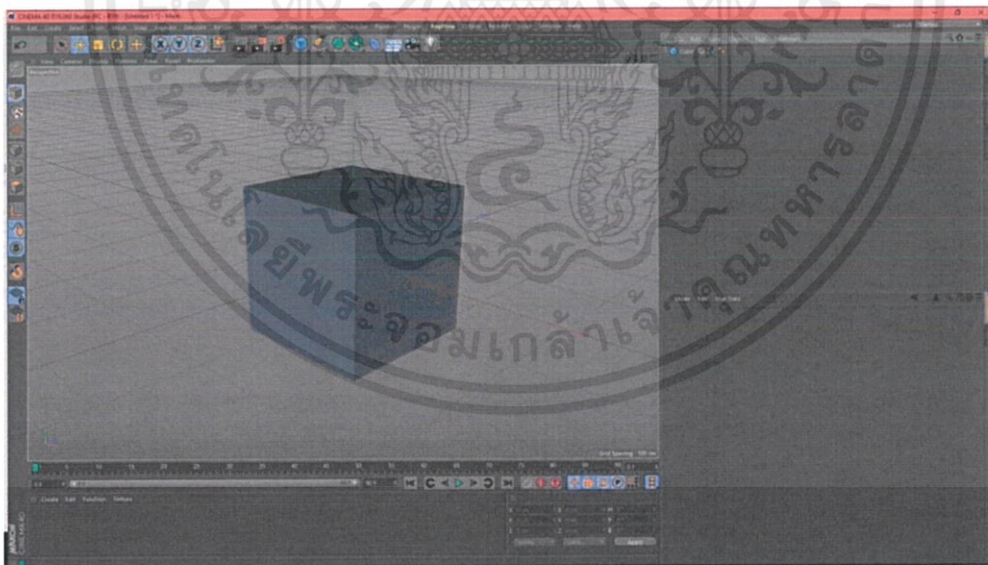
#### 4. ศึกษาโปรแกรมในการสร้างและพัฒนางานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

ในส่วนของการค้นคว้าครั้งนี้ ผมได้ศึกษาโปรแกรมที่ตั้งใจนำมาใช้งานอยู่ 3 โปรแกรมด้วยกัน ซึ่งก็คือ

1. Cinema 4D
2. TouchDesigner
3. Adobe Fuse CC

##### 4.1 Cinema 4D

โดยโปรแกรมนี้สามารถทำได้หลากหลายตั้งแต่ขึ้นโมเดล 3 มิติ, การสร้างการภาพเคลื่อนไหวให้กับโมเดล, การสร้างเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติและภาพยนตร์แบบ Live-Action ที่ต้องการใช้เทคนิคพิเศษประกอบในเรื่อง แต่ผมจะเน้นไปที่การวางองค์ประกอบภาพและวางแผนไฟ

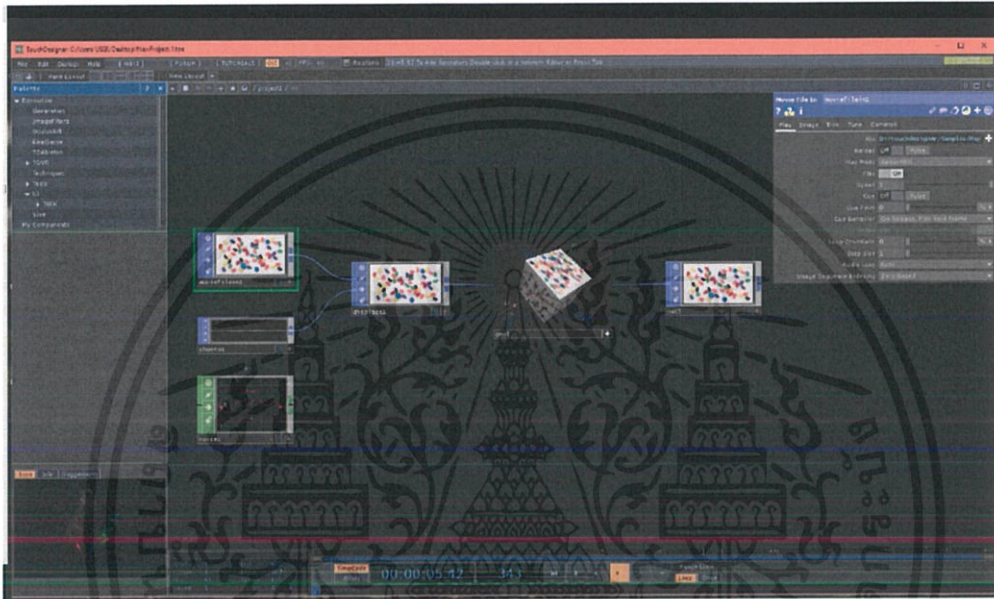


รูปภาพที่ 2.15 ตัวอย่างภาพโปรแกรม Cinema4D

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2 TouchDesigner

โปรแกรมนี้สามารถทำได้หลากหลาย ส่วนมากใช้ในงานอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) ทำให้จุดเด่นของโปรแกรมคือการสร้างงานที่มีปฏิสัมพันธ์กับคน โดยผมเลือกนำมาใช้ในงานกำกับศิลป์ (Art direction) ให้มีความแปลกใหม่และสื่อสารอารมณ์

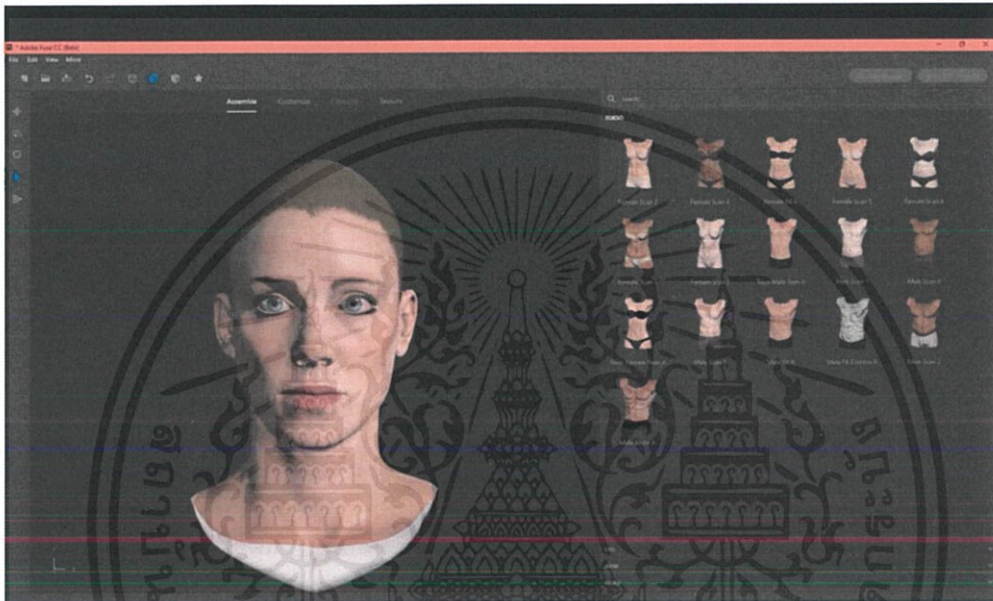


รูปภาพที่ 2.16 ตัวอย่างภาพโปรแกรม Touchdesigner

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 Adobe Fuse CC

เป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบมาเพื่อไว้ออกแบบตัวละคร 3มิติ โดยเฉพาะ  
และผมนำมาพัฒนาและจัดวางองค์ประกอบต่อในโปรแกรม Cinema 4D



รูปภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพโปรแกรม Adobe Fuse CC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

## แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ศิลปะเชิงทดลอง

## 1. ประเด็น

สภาวะจิตใจที่ซับซ้อนของมนุษย์ที่พยายามหาคำตอบและให้ความหมายของชีวิต

## 2. ประโยคขยาย

วังวนของชีวิตมนุษย์

## 3. แนวคิดในการนำเสนอเป็นภาพ

เพื่อสะท้อนสภาวะจิตใจและมุมมองของผู้สร้างเกี่ยวกับความหมายของชีวิต

## Sequence 1 จุดกำเนิด



รูปภาพที่ 3.1 ภาพ Sequence 1

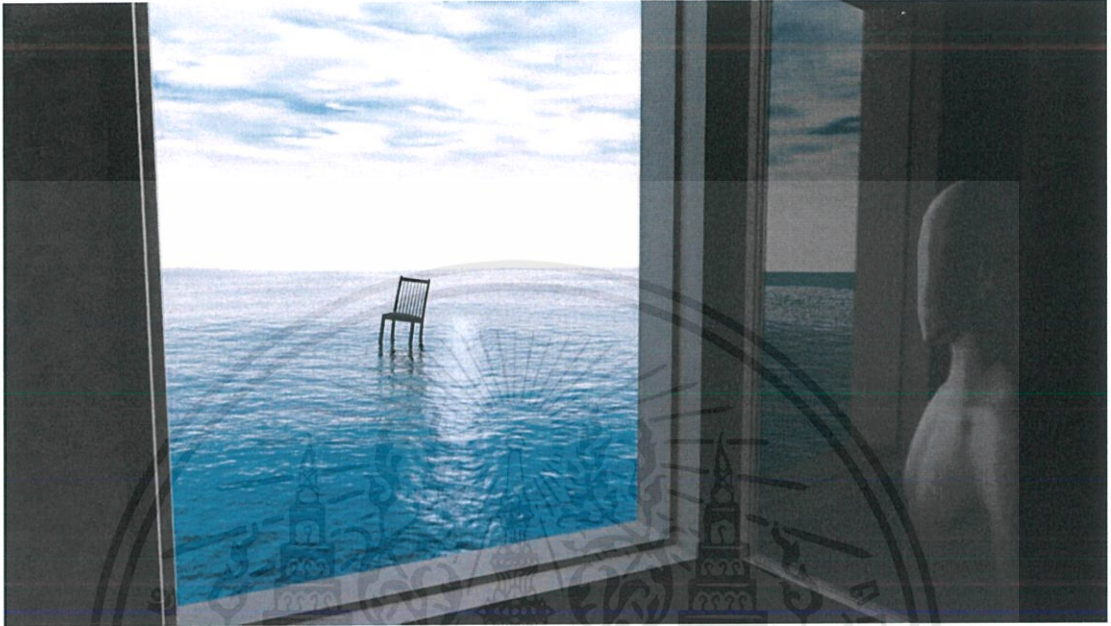
ดวงตาที่เปิดออกสะท้อนเป็นรูปของทองฟ้า

ดวงตาที่กำลังเปิดออกแสดงถึงการกำเนิดหรือจุดเริ่มต้น

ฟ้าที่สะท้อนในดวงตาคือสิ่งที่บ่งบอกว่าเรามีชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 2 การสะท้อน



รูปภาพที่ 3.2 ภาพ Sequence 2

ภาพนี้ตั้งใจให้คนดูเหมือนกำลังส่องกระจกแล้วมีเงาสะท้อนในบานหน้าต่างที่กำลังมองออกไปสู่ด้านนอก เงาสะท้อนในกระจกหมายถึงสภาวะภายในจิตใจที่กำลังมองหาและตั้งคำถามเกี่ยวกับชีวิต

ภาพทะเลเปรียบเหมือนโลกภายนอกที่กำลังดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่อง

## Sequence 3 การดำรงชีวิต

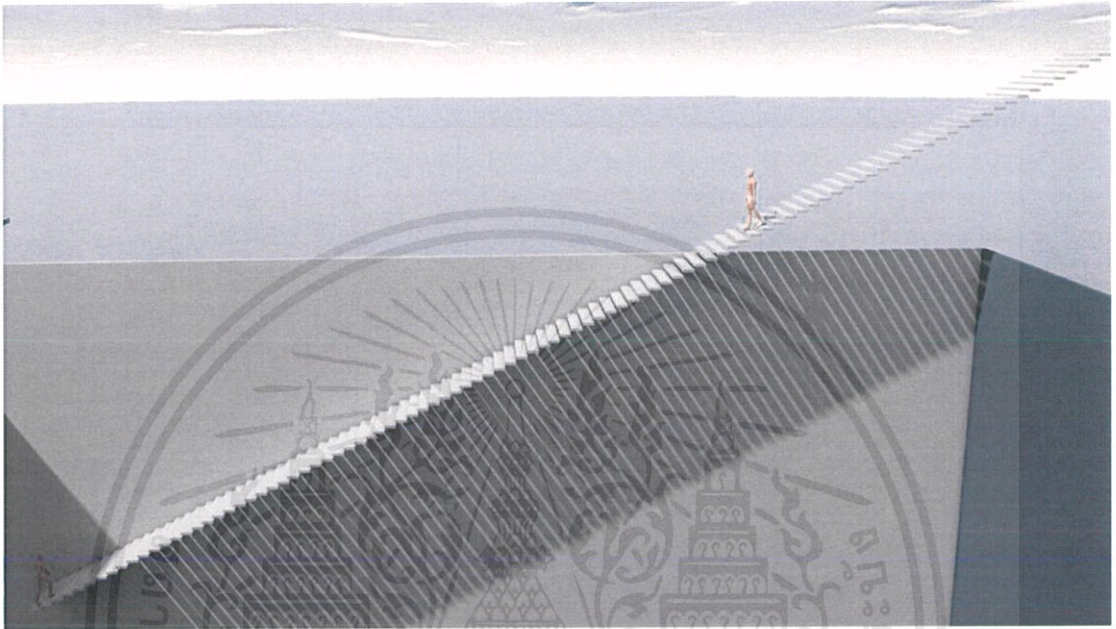


รูปภาพที่ 3.3 ภาพ Sequence 3

- คนที่กำลังเดินขึ้นบันไดไปเรื่อยๆและไม่รู้ว่าจุดสิ้นสุดนั้นอยู่ตรงไหน
- การเดินขึ้นหมายถึงการดำรงชีวิตเดินทางไปเรื่อย
  - การวางตัวละครให้อยู่ในเงาหมายถึง ที่ที่ปลอดภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 4 จุดสูงสุด



รูปภาพที่ 3.4 ภาพ Sequence 4

คนที่เดินไปยังด้านบนและมีคนอื่นคนเดินสวนกลับไป แสดงถึงการตั้งคำถามว่าจุดสูงสุดของชีวิตมันคืออะไร ว่าจุดสูงสุดอยู่ตรงไหน คนหนึ่งเดินลงอีกคนกำลังเดินขึ้น คนหนึ่งกำลังเดินไปที่สว่าง แต่อีกคนกลับเดินลงไปในที่มืด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 5 การหาตัวตน

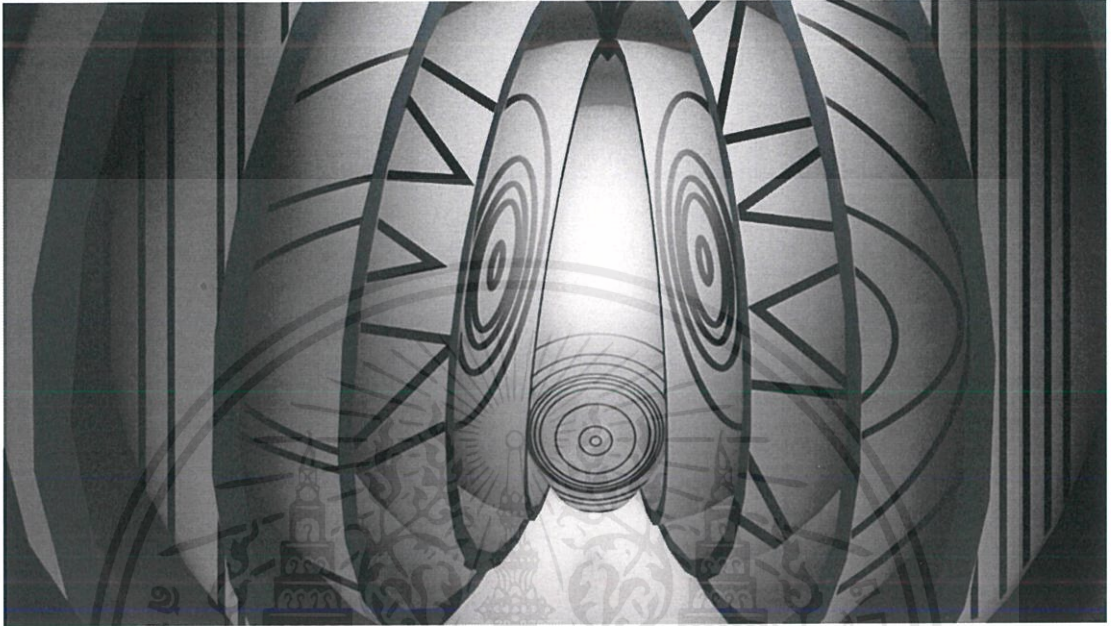


รูปภาพที่ 3.5 ภาพ Sequence 5

ภาพของร่างกายที่เหมือนกำลังหลุดออกที่ละเปลือก สะท้อนถึงการหาตัวตนของตัวเองว่า  
เราเป็นใคร แต่ภายในกลับดำมืดและว่างเปล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

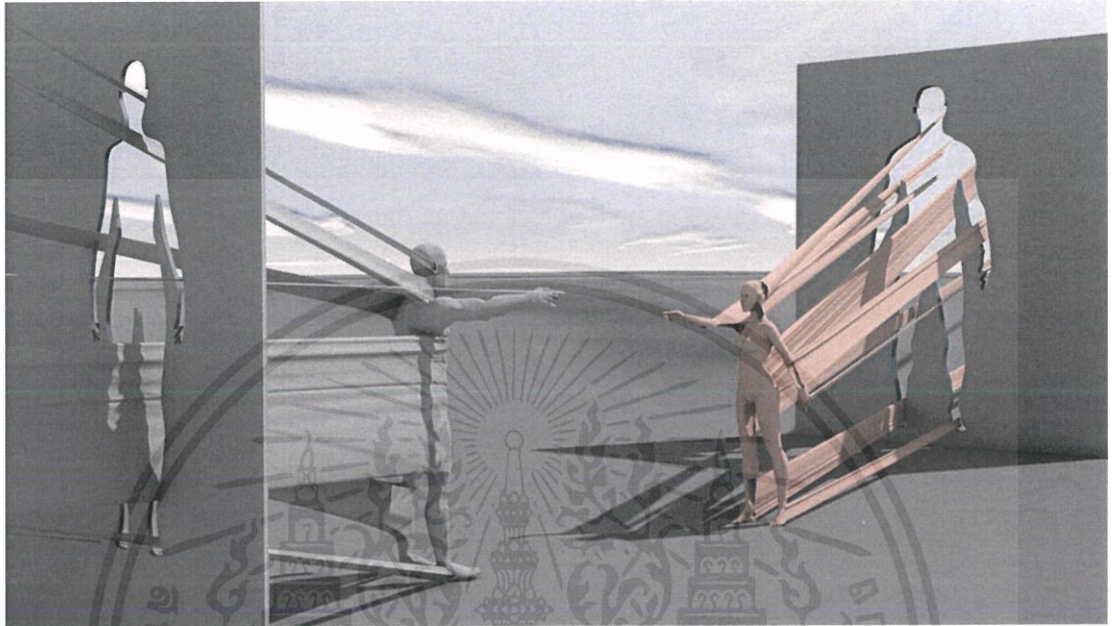
## Sequence 6 การหมกมุ่น



รูปภาพที่ 3.6 ภาพ Sequence 6

ภาพของเปลือกที่กำลังถูกดูดกลับด้วยศูนย์กลางของมันคือตัวเราเองลวดลายที่อยู่บนเปลือกนั้นแสดงถึงสภาวะอารมณ์ภายในจิตใจของตัวละคร มีทั้ง สับสน ร่าเริง และนิ่งเฉย

## Sequence 7 หนีไม่พ้น

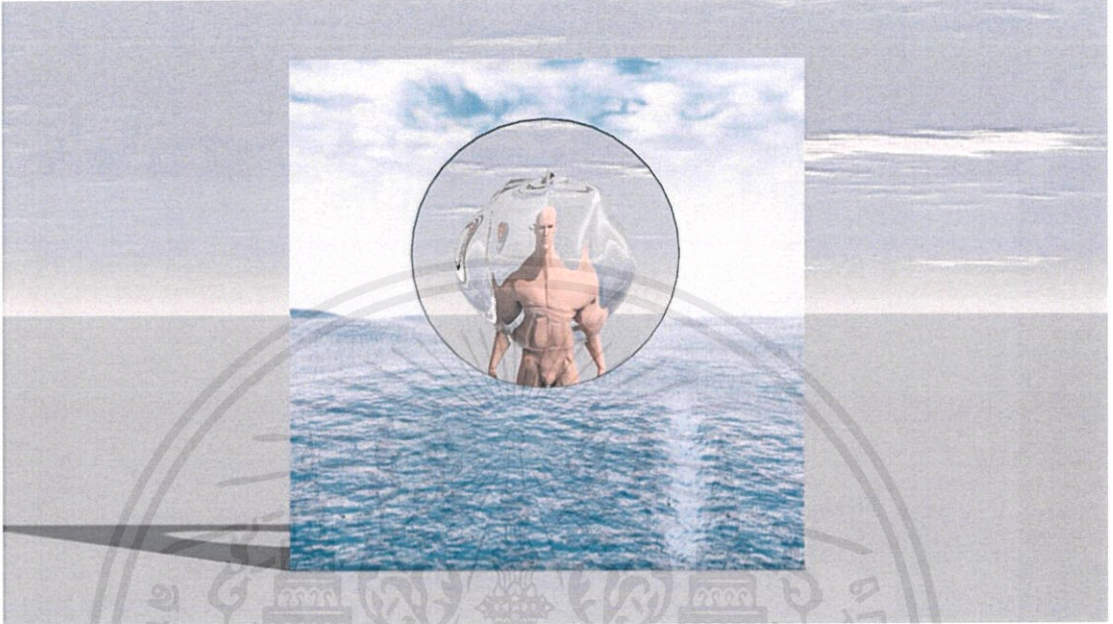


รูปภาพที่ 3.7 ภาพ Sequence 7

ภาพของชายหญิงที่โดนตรึงไว้ด้วยสิ่งบางอย่าง พยายามเข้าหากันเท่าไหนก็ไปไม่ถึง แสดงถึงการถูกกักตักที่ไม่สามารถออกไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 8 โลกเสมือน

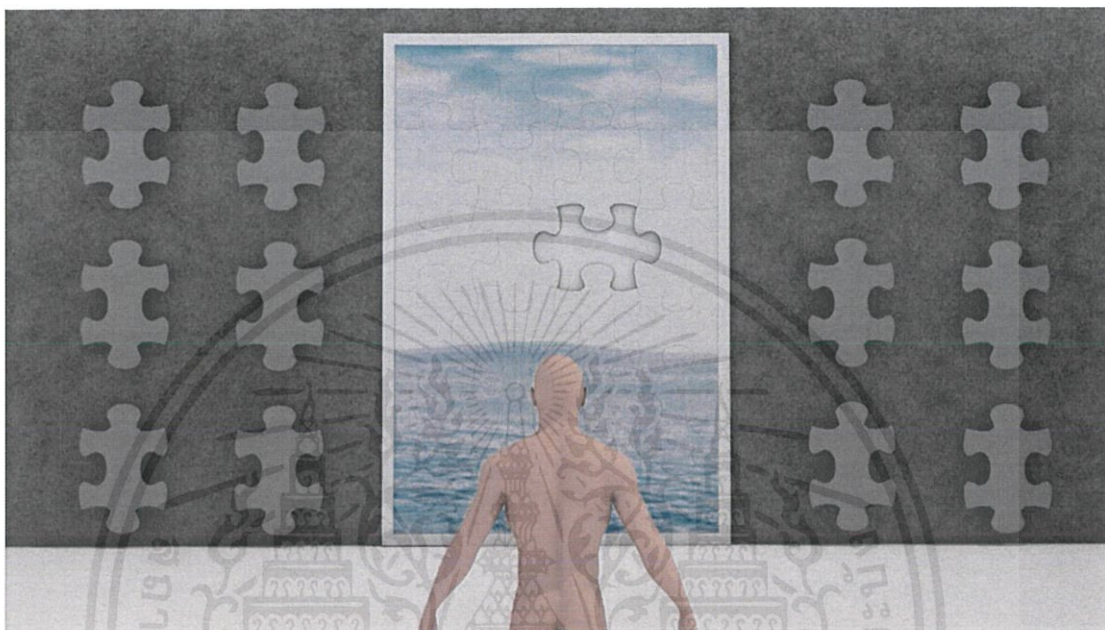


รูปภาพที่ 3.8 ภาพ Sequence 8

คนที่ถูกห่อหุ้มด้วยแก้วใสบิดเบี้ยว ทำให้เห็นโลกภายนอกผิดเพี้ยนไป ผมตีความว่า แก้วใสมายถึงกฎเกณฑ์ที่บอกว่าต้องทำสิ่งนั้น ต้องเป็นแบบนี้ถึงจะดี แต่ที่จริงแล้วมันเป็นเพียงสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นไม่ได้มีความหมายที่แท้จริงอะไร นอกจากทำให้เห็นโลกที่ควรจะเห็นผิดเพี้ยนไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 9 ส่วนเติมเต็ม

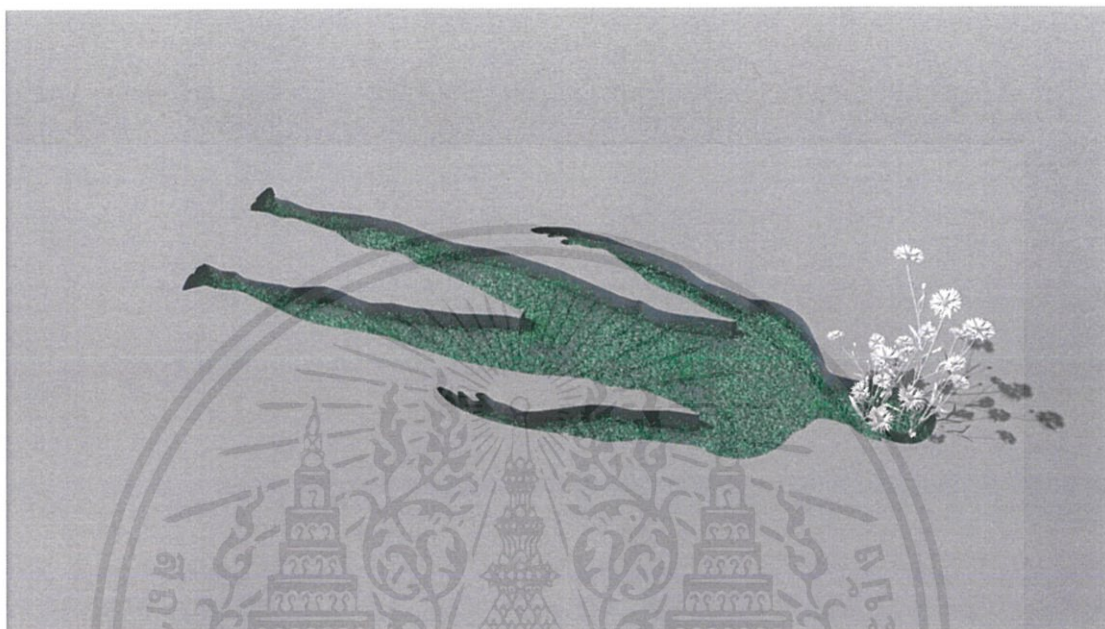


รูปภาพที่3.9 ภาพ Sequence 9

คนที่กำลังมองจิกซอที่ขาดหายไป ภาพจิกซอหมายถึงชีวิตที่มีบางอย่างขาดหายไป  
 ชิ้นส่วนของจิกซอหมายถึง ความเชื่อที่คนอื่นบอกว่าสิ่งนี้จะเป็นส่วนที่เติมเต็มชีวิต แต่จิกซอกับมี  
 หลายชิ้นจนไม่สามารถเลือกได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 10 การแทนที่



รูปภาพที่ 3.10 ภาพ Sequence 10

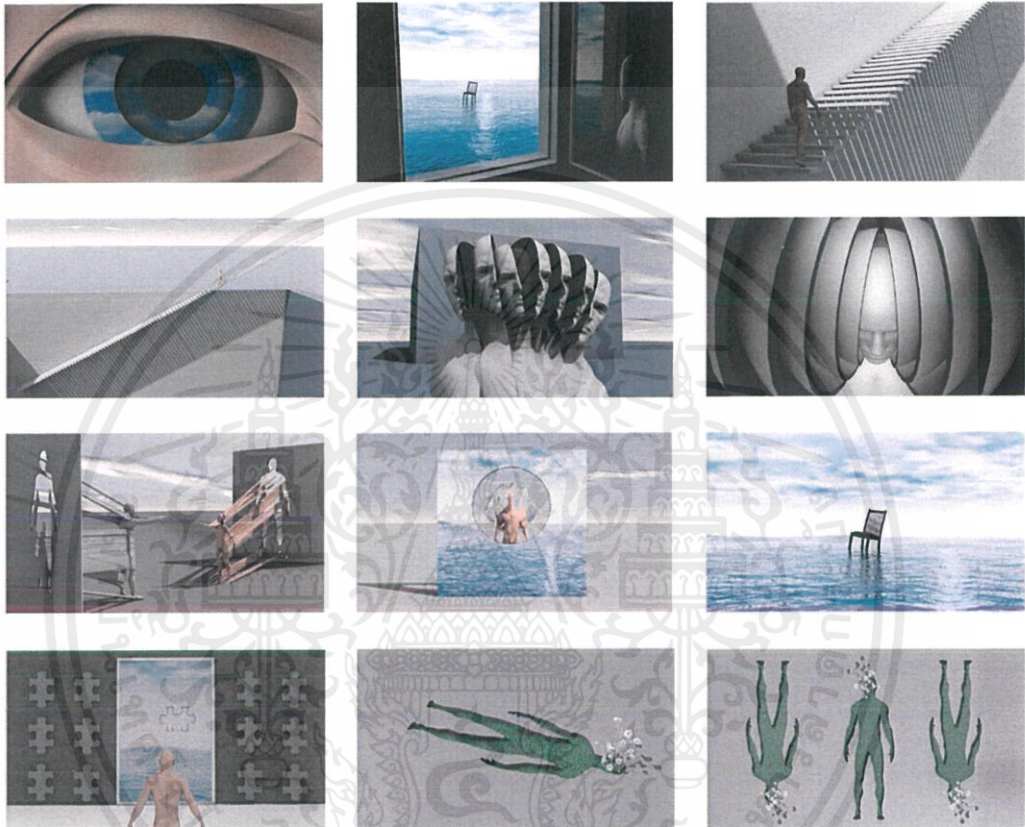
พื้นที่หายไปเป็นลักษณะของตัวคนและมีต้นไม้สีขาวงอกขึ้นมา

- หมายถึง ไม่ว่าสิ่งใดจะสูญสลายไปก็จะมีสิ่งใหม่ขึ้นมาทดแทนเสมอ
- ลักษณะร่องรอยที่เป็นรูปคนหมายถึงร่างกายซึ่งวันหนึ่งมันจะหายไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Storyboard

### Forever Neverland

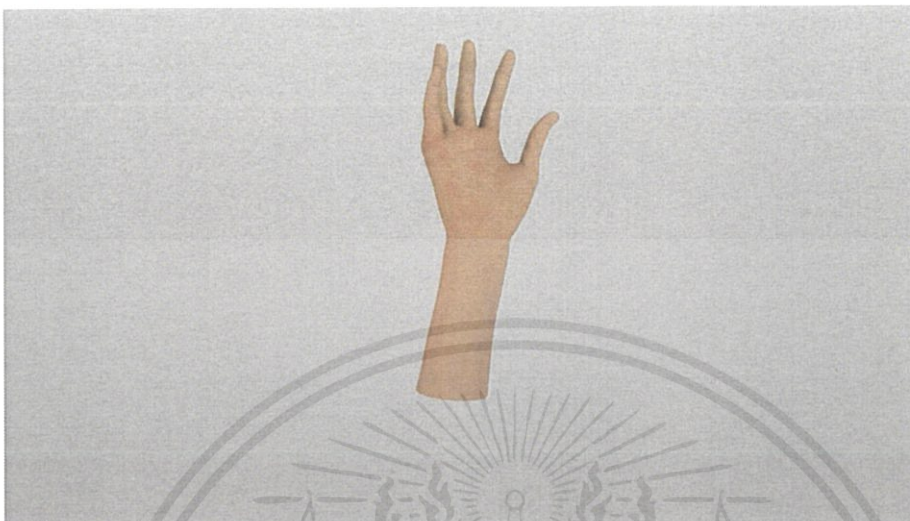


รูปภาพที่ 3.11 Storyboard ภาพยนตร์เชิงทดลองเรื่อง Forever Neverland

หลังจากมี Storyboard ชุดที่1 ผมได้มีการแก้ไข และเปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่อง เพิ่มเติมดังจะ  
เห็นใน Storyboard ชุดต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 1



รูปภาพที่ 3.12 ภาพ Sequence 1 ชุดที่ 2

มือที่ไขว่คว้าไปในอากาศเข้าไปมา แทนความหมายของความอยากได้อย่างมีที่ไม่มีที่สิ้นสุด

## Sequence 3

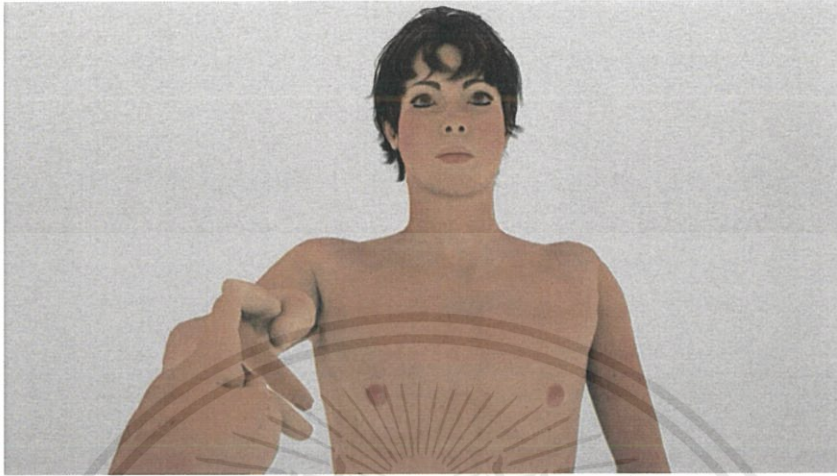


รูปภาพที่ 3.13 ภาพ Sequence 3 ชุดที่ 2

ดวงตาที่เปิดออกเป็นส่วนหนึ่งของกิเลส ที่ได้จากการรับรู้จึงเกิดอารมณ์ความรู้สึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 2



รูปภาพที่ 3.14 ภาพ Sequence 2 ชุดที่ 2

ภาพนี้ตั้งใจให้คนดูเหมือนตัวละครกำลังส่องกระจก มือที่กำลังชี้ไปในกระจก ชี้ไปที่ตัวเอง  
ที่ไปชี้ข้อบกพร่องของตัวเอง ทำให้ไม่พอใจในสิ่งที่

## Sequence 4

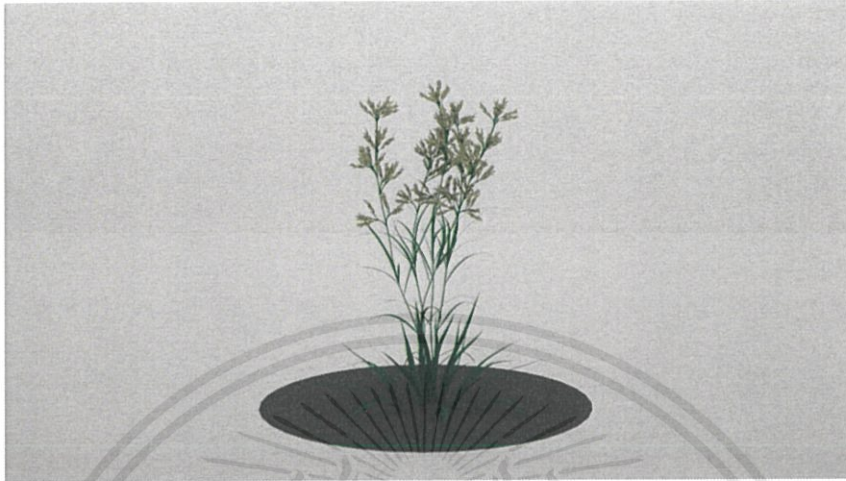


รูปภาพที่ 3.15 ภาพ Sequence 4 ชุดที่ 2

คนที่กำลังเดินไปเรื่อยๆแบบไม่รู้จุดหมาย แคร่รู้สึกได้เดินไปข้างหน้าได้เติบโตขึ้น แต่กับไม่รู้  
ว่าได้เสียอะไรไปไว้ข้างหลังไว้บ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 5



รูปภาพที่ 3.16 ภาพ Sequence 5 ชุดที่ 2

เปรียบเทียบร่างกายกับดอกไม้ที่สักวันก็ต้องตายไปตามกาลเวลา

## Sequence 6



รูปภาพที่ 3.17 ภาพ Sequence 6 ชุดที่ 2

ความไม่เข้าใจในสภาวะจิตใจทำให้ความคิดไม่เป็นหนึ่งเดียว และได้จมลงไปในห้วงความคิดนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 7



รูปภาพที่ 3.18 ภาพ Sequence 7 ชุดที่ 2

ความไม่เข้าใจในร่างกายนี้ทำให้นักชิวบูชาในสิ่งที่ตัวเองไม่สามารถอธิบายได้

## Sequence 8

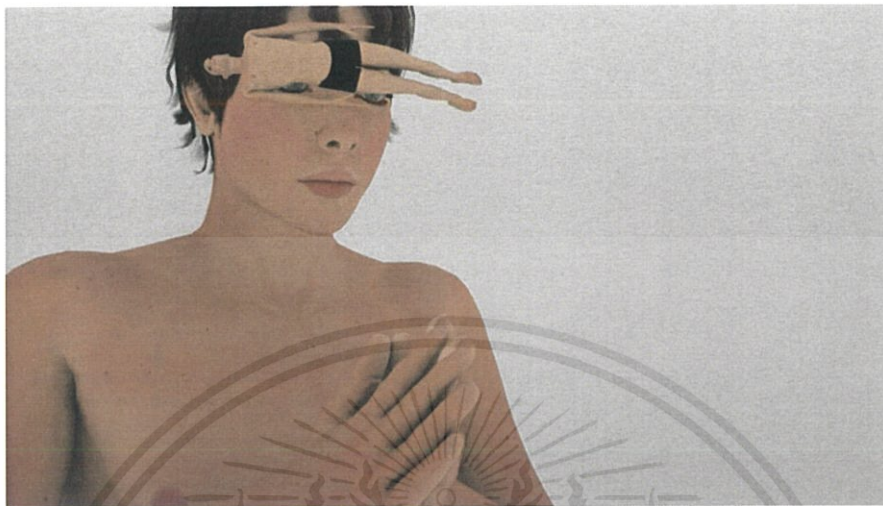


รูปภาพที่ 3.19 ภาพ Sequence 8 ชุดที่ 2

ร่างกายที่วนเวียนอยู่ในร่างอีกร่าง เหมือนกับการไม่สามารถหลุดพ้นในเรื่องกามได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 9

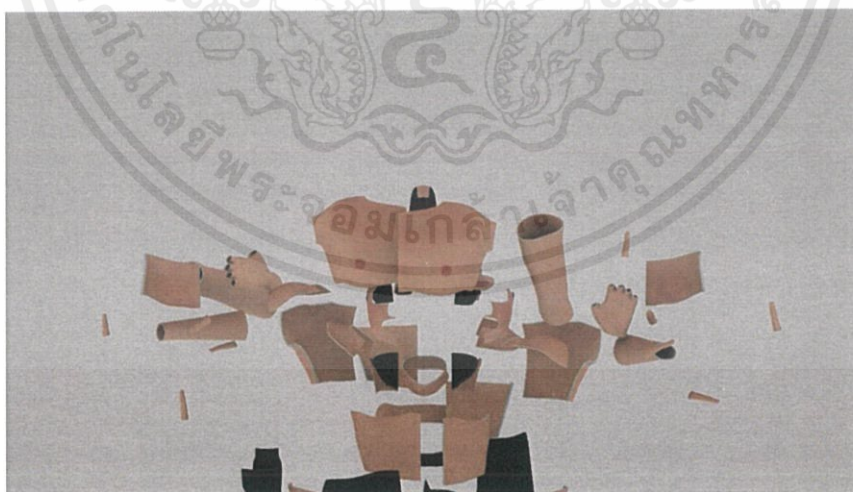


รูปภาพที่ 3.20 ภาพ Sequence 9 ชุดที่ 2

เมื่อมนุษย์มีความเชื่อที่สามารถบดบังสิ่งที่ควรจะเข้าใจได้ ทำให้มนุษย์จมอยู่กับสิ่งนั้น

ต่อไป

## Sequence 10



รูปภาพที่ 3.21 ภาพ Sequence 10 ชุดที่ 2

สภาวะจิตใจที่แตกสลาย ทำให้มนุษย์ไม่ยอภาคังชีวิตต่อไปและเริ่มตั้งคำถามถึงชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 11



รูปภาพที่ 3.22 ภาพ Sequence 11 ชุดที่ 2

กิเลสที่มากมายและเพิ่มขึ้นเรื่อยพร้อมไปกับทุกกริยา

## Sequence 12

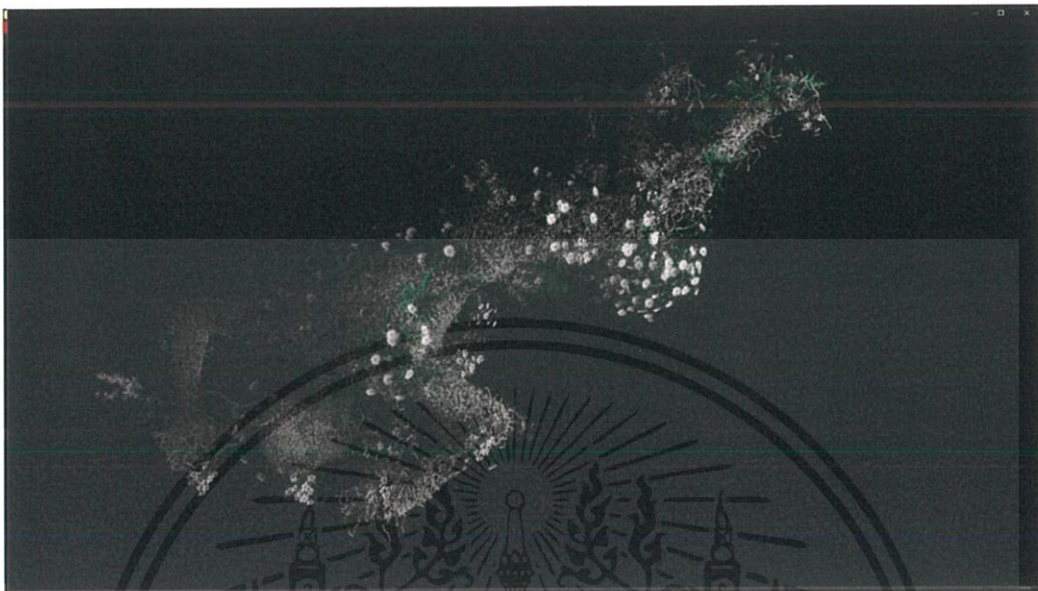


รูปภาพที่ 3.23 ภาพ Sequence 12 ชุดที่ 2

จมดิ่งการกระทำและสิ่งที่มีกระทบต่อสภาวะจิตใจ ยิ่งทำให้ความรู้สึกนั้นจมดิ่งลงไปอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sequence 13



รูปภาพที่ 3.24 ภาพ Sequence 13 ชุดที่ 2

จุดจบของวงเวียนนี้คือความตายที่เรียบง่าย และจะเกิดสิ่งใหม่ขึ้นมาทดแทนเรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

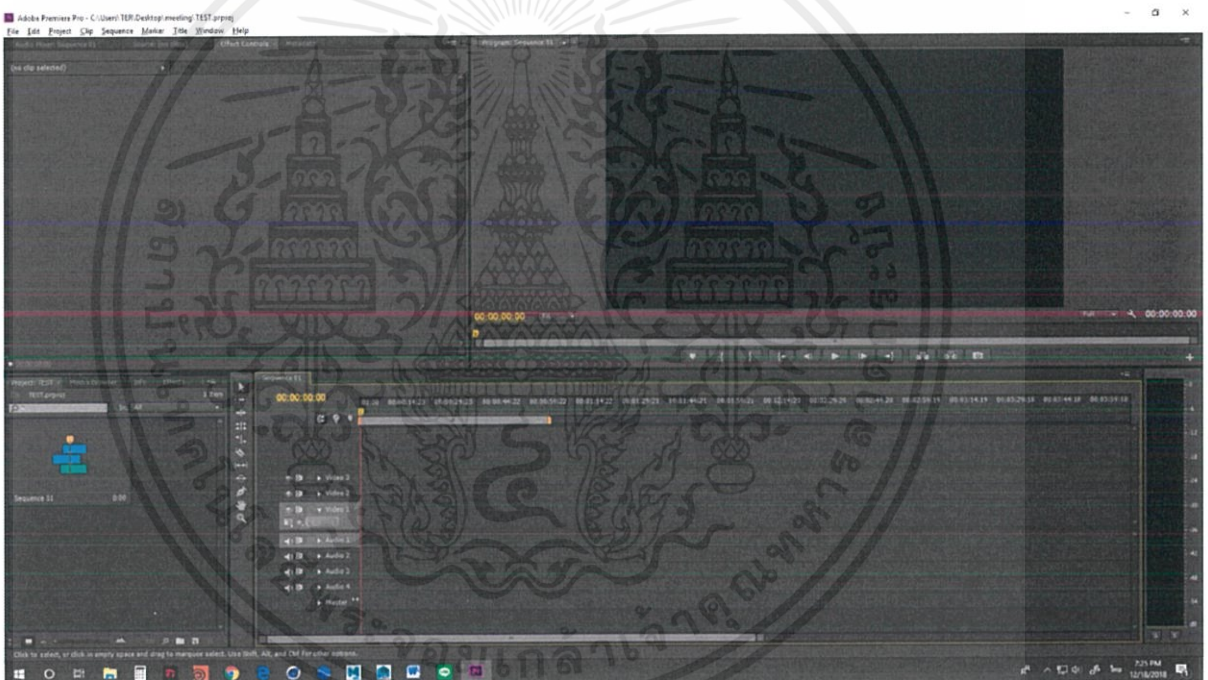
### ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง

#### 4.1. Pre – Production

##### 4.1.1 การทำแอนิเมติก

เมื่อสตอรี่บอร์ดสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนต่อไปคือ การทำแอนิเมติก โดยมีรายละเอียดดังนี้

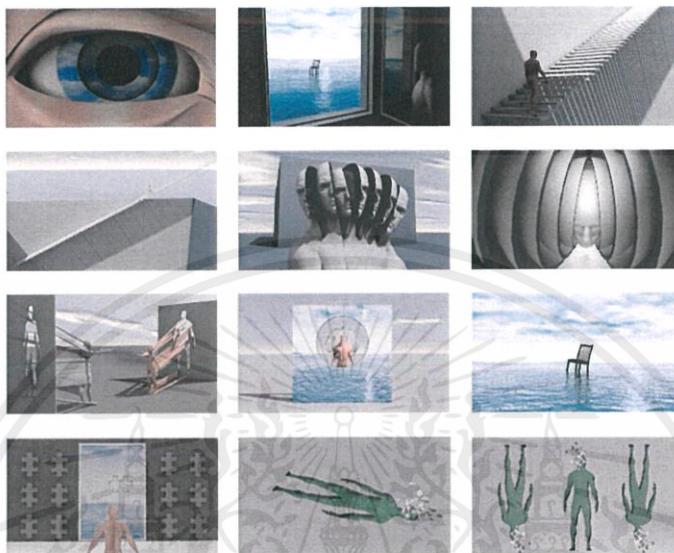
#### 1. เปิดโปรแกรม Adobe Premiere Pro แล้วทำการสร้าง New Project ขึ้นมา



ภาพที่4.1 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Premiere Pro

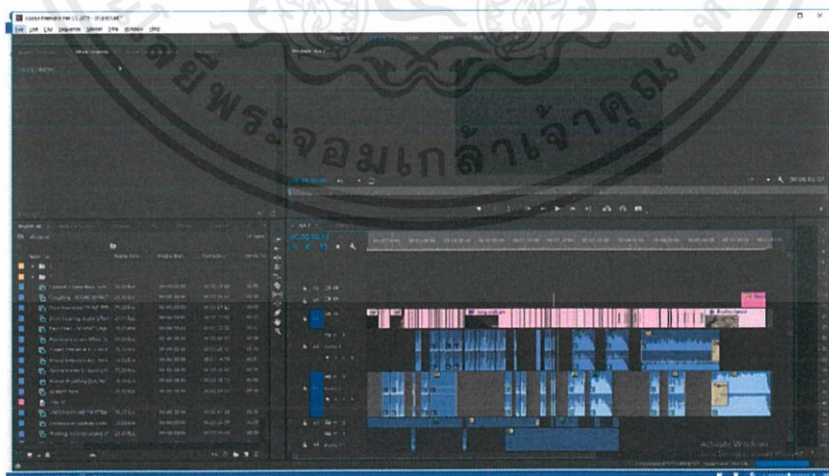
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ทำการนำ Storyboard ที่สมบูรณ์เรียบร้อยเข้า Project ที่สร้างขึ้น



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่าง Storyboard ชุดที่ 1

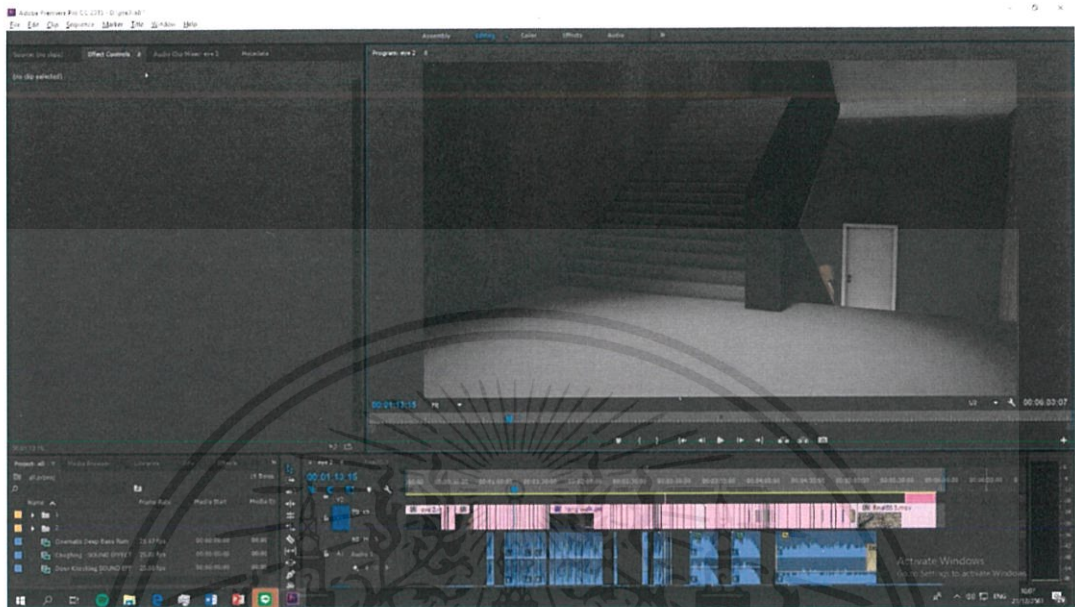
## 3. ทำการนำ Storyboard ที่เตรียมนั้นวางบน Timeline แล้วตัดให้สั้นลงตามเวลาที่กำหนดในสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่าง Storyboard ที่มีรายละเอียดเวลาของแต่ละ shot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. เมื่อนำStoryboardมาตัดเรียงกันเป็นแอนิเมติกที่มีความยาวทั้งหมด 6.02 นาที



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างStoryboardที่นำมาตัดต่อเป็นแอนิเมติกแล้ว

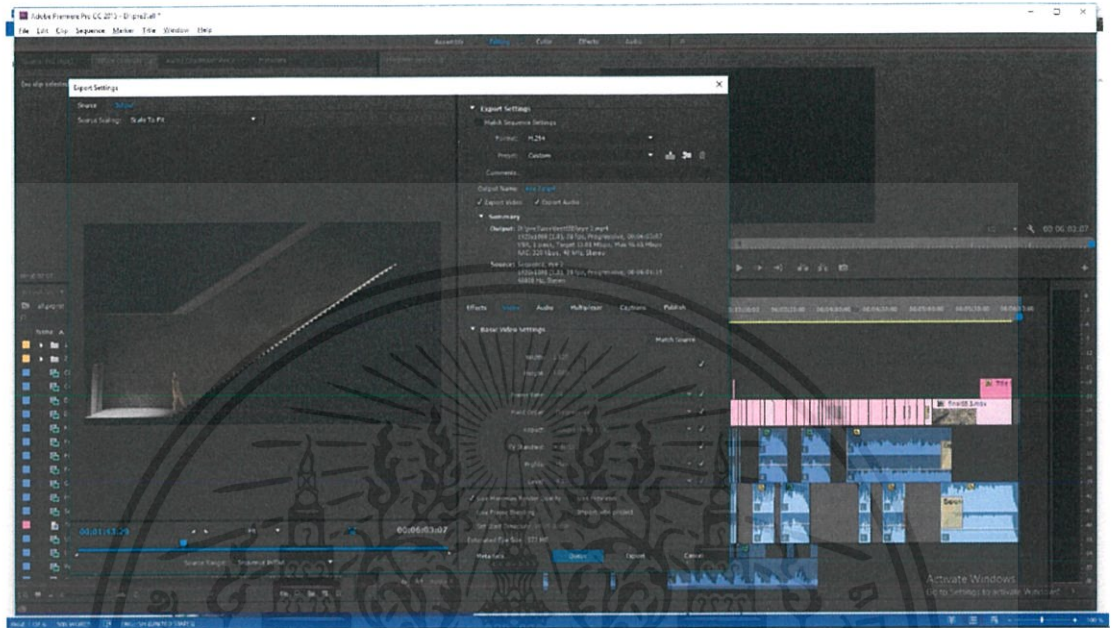
#### 5. เมื่อทำการตัดต่อสตอรี่บอร์ดเป็นแอนิเมติกเวลาเรียบร้อยแล้วก็ใส่เสียงบรรยากาศและเสียงเอฟเฟค เพื่อเพิ่มบรรยากาศให้กับตัวแอนิเมติกมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างเสียงบรรยากาศและเสียงเอฟเฟคต่างๆที่ใช้ในแอนิเมติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เมื่อทำการตัดต่อภาพและเสียงเข้าด้วยกันเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการประมวลผลภาพโดยใช้ Format H.264 ความละเอียดอยู่ที่ HD1080p Frame Rate 30

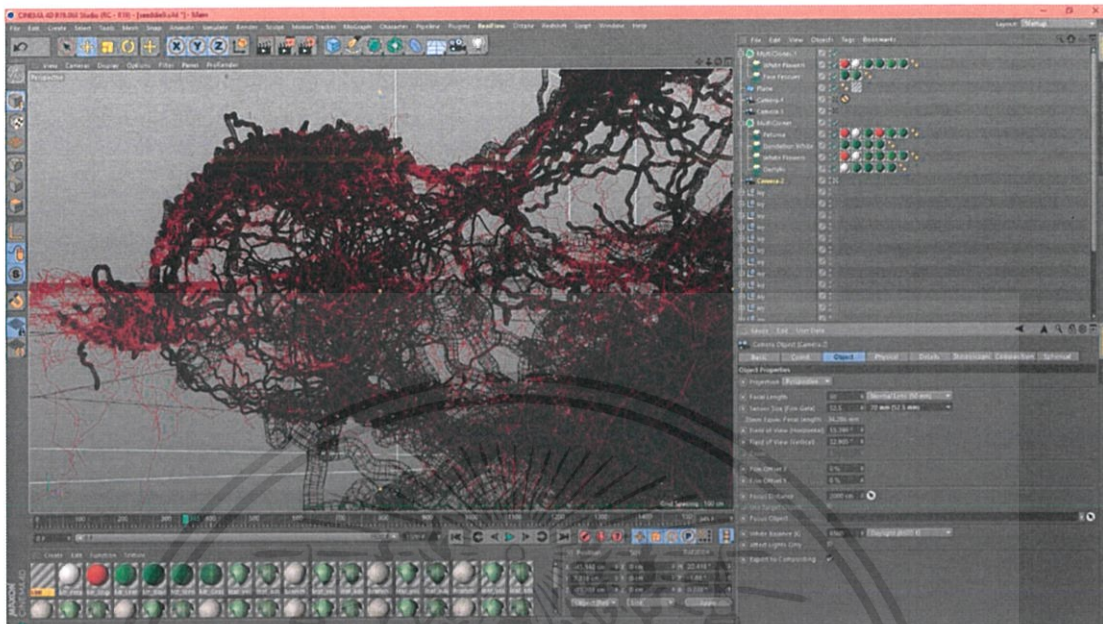


ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างการตั้งค่าในการประมวลผลออกมา

การทดสอบการประมวลผล (Test Rendering)

ก่อนที่จะเริ่มการทำงานจริงข้าพเจ้าได้ทำการคำนวณระยะเวลาในการทำงานทั้งหมดโดยคิดจากเวลาทั้งหมดของแอนิเมชันในช่วงท้ายเป็นความยาว 2:18 นาทีโดยคิดจาก 30 เฟรมต่อ 1 วินาที จะได้เฟรมทั้งหมดของแอนิเมชันเรื่องนี้ 4,140 เฟรม หลังจากได้จำนวนเฟรมทั้งหมดแล้วผมได้นำเอา scene 9 ซึ่งเป็นฉากที่ต้องใช้เวลานานที่สุดมาประมวลผลเป็นงานสามมิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่4.7 ตัวอย่างภาพ scene9 ในโปรแกรมCinema 4D

หลังจากทำการประมวลผลภาพออกมาแล้ว(ขนาด 1920x1080 DPI 72) ใช้เวลาในการประมวลผล1ภาพเป็นเวลา 8 นาที จึงต้องใช้เวลาในการประมวลผลทั้งหมดเป็นเวลา 8 วัน

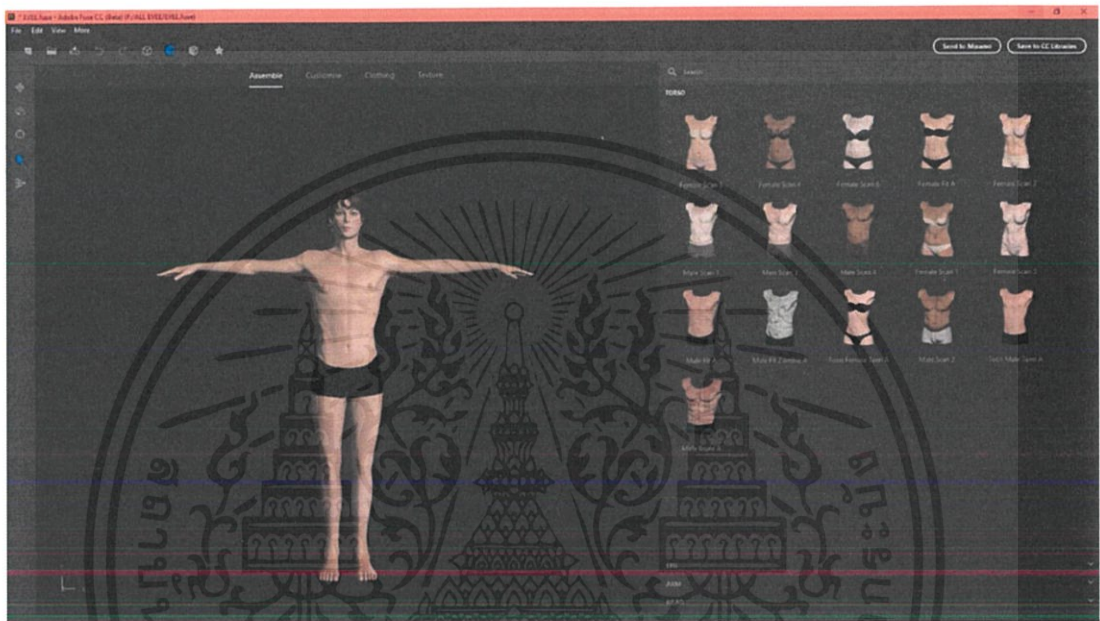
เมื่อได้เวลาในการประมวลผลภาพออกมาทั้งหมดแล้วผมจึงกำหนดระยะเวลาในการเตรียมการงานทั้งหมดโดยประมาณคือ

การทำงาน	เวลาในการทำงาน	รวมเวลาทั้งหมด
ทำ3D	1เดือน	3เดือน 20วัน
ทำวีซอลเอฟเฟค	1เดือน	
จัดแสง	2อาทิตย์	
ประมวลผลภาพ	20 วัน	
ตัดต่อทำเสียง	2อาทิตย์	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 ออกแบบตัวละคร

ในการออกแบบตัวละครหลักนั้น ผมตั้งใจให้คนตั้งคำถามเรื่องเพศโดยออกแบบให้ตัวละครมีหน้าตาคล้ายผู้หญิงแต่หน้าขนตายาว แต่มีร่างกายเป็นผู้ชายรูปร่างสมส่วน



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่างตัวละครในโปรแกรม Adobe Fuse CC



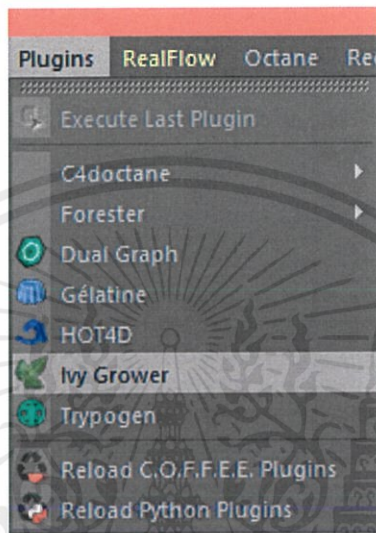
ภาพที่ 4.9 ภาพแคบตัวละครในโปรแกรม Adobe Fuse CC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

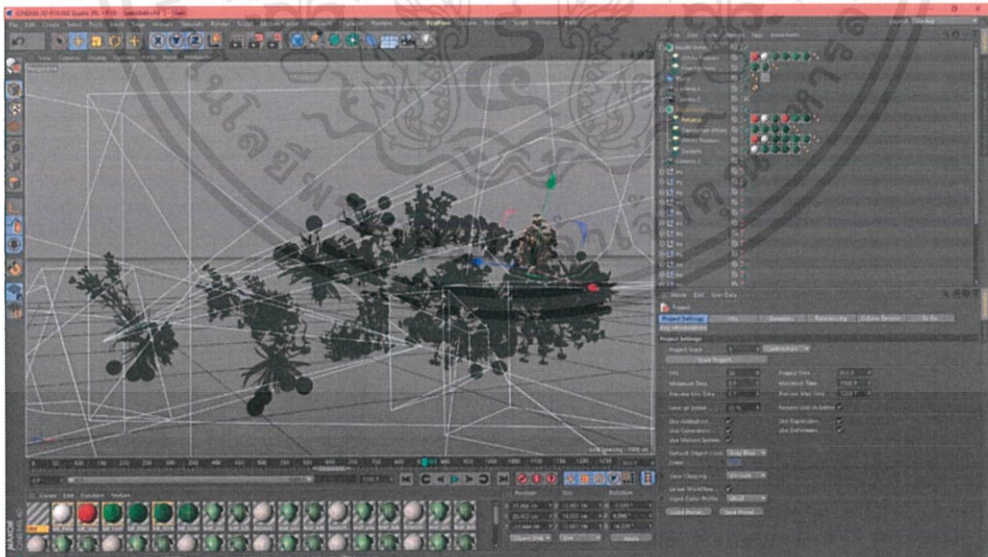
## 4.2 Production

### 4.2.1 ทำ Simulation

การทำ Simulation ด้วยโปรแกรมเสริมที่ชื่อ Ivy Grower ในโปรแกรม Cinema4D เป็นโปรแกรมเสริมในการทำต้นไม้ ผมนำมาปรับใช้ให้เข้ากับงานโดยการสร้างต้นไม้ด้วยตัวคน

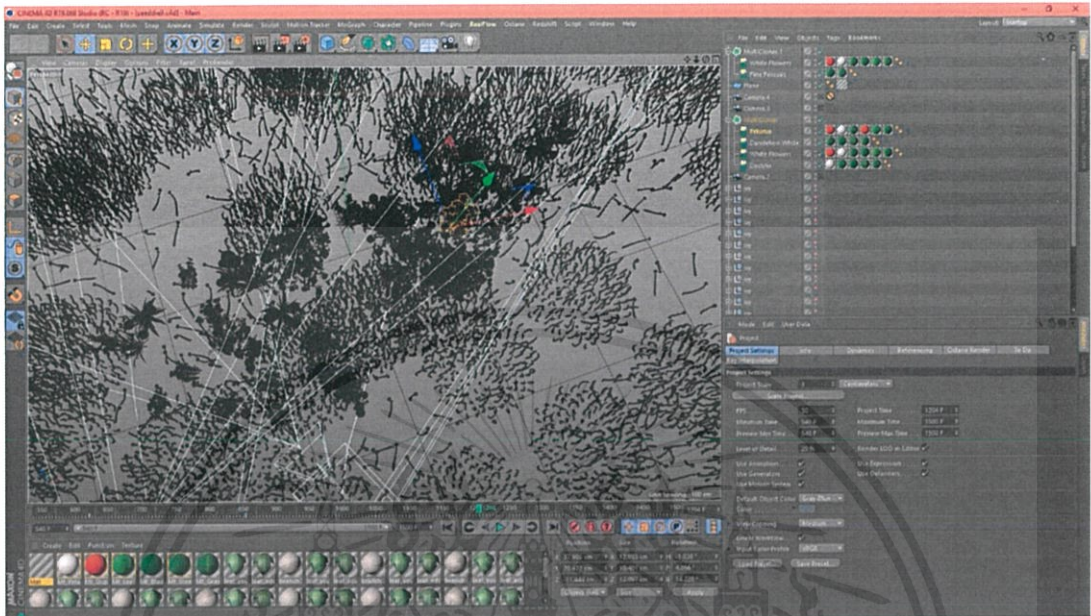


ภาพที่ 4.13 ภาพโปรแกรมเสริมที่นำมาใช้ในโปรแกรม Cinema 4D

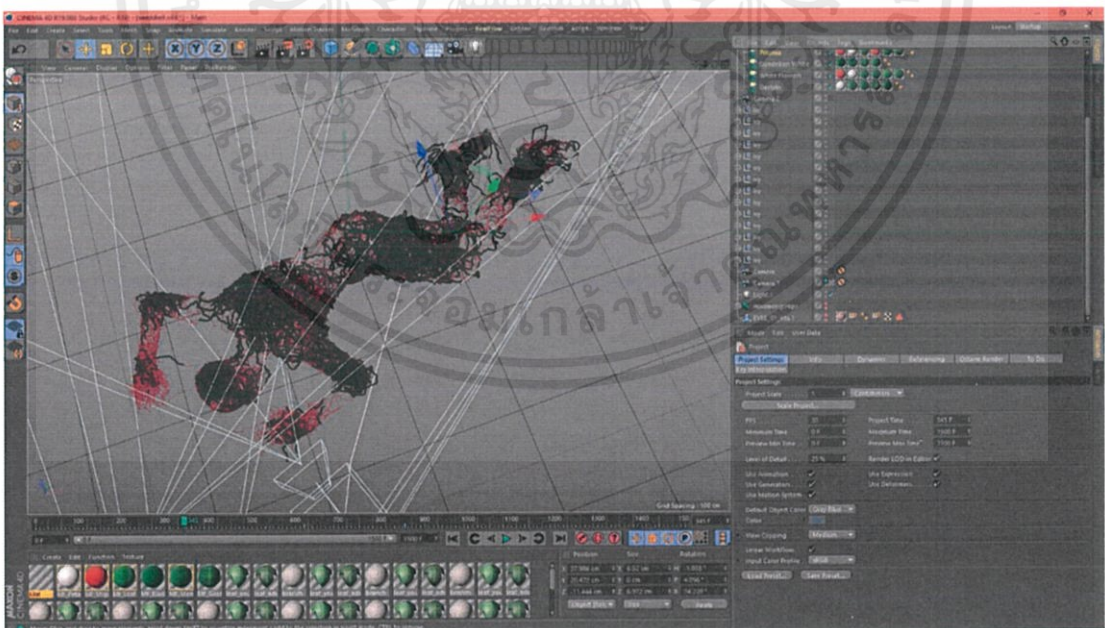


ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างการทำ Simulation ในโปรแกรม Cinema 4D (1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ภาพตัวอย่างการทำ Simulation ในโปรแกรม Cinema 4D (2)

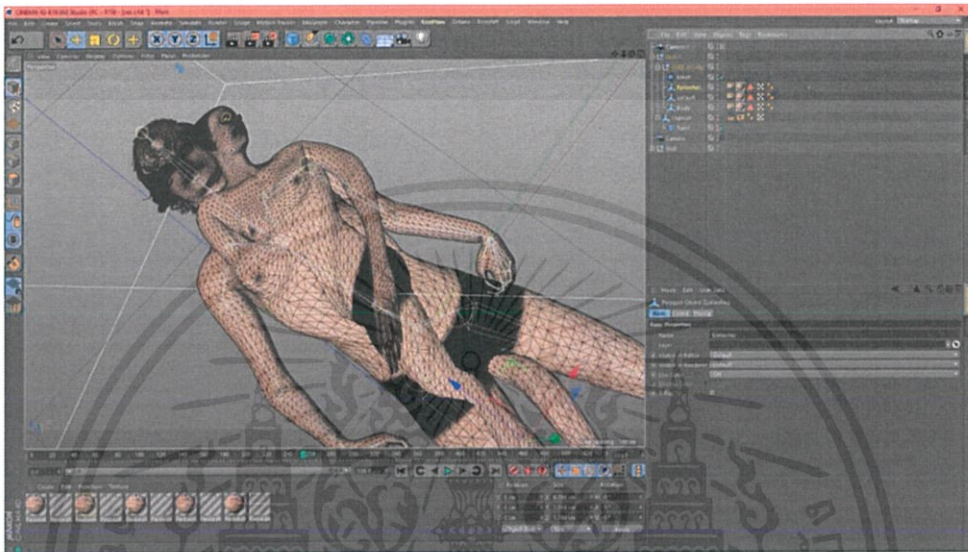


ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่างการทำ Simulation ในโปรแกรม Cinema 4D (3)

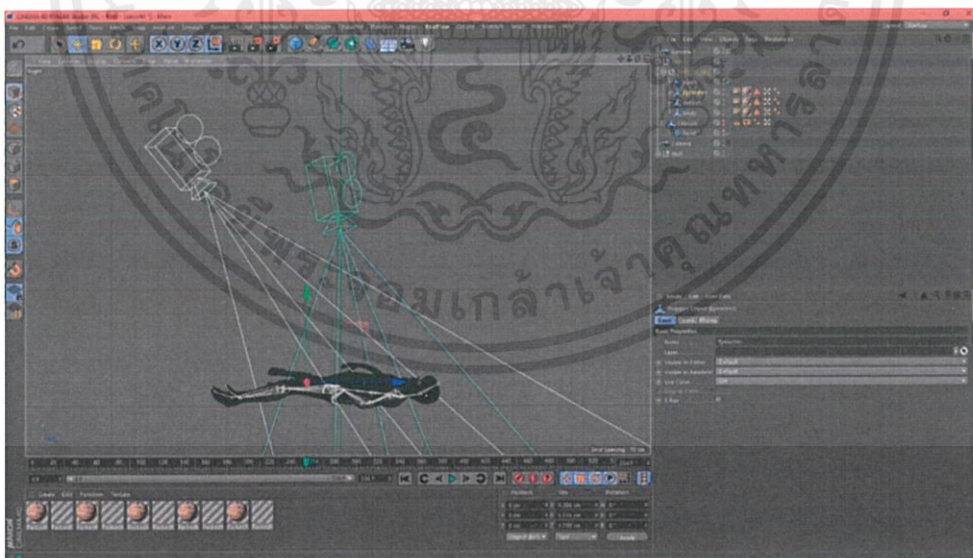
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2 จัดวางองค์ประกอบภาพ

ในการจัดวางองค์ประกอบนั้น ผมจัดแสงโดยให้แสงเข้าตัวละครชัดเจนที่สุดเพื่อง่ายต่อการนำไปตกแต่งและทดลองต่อไป



ภาพที่ 4.14 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบ ในโปรแกรม Cinema 4D

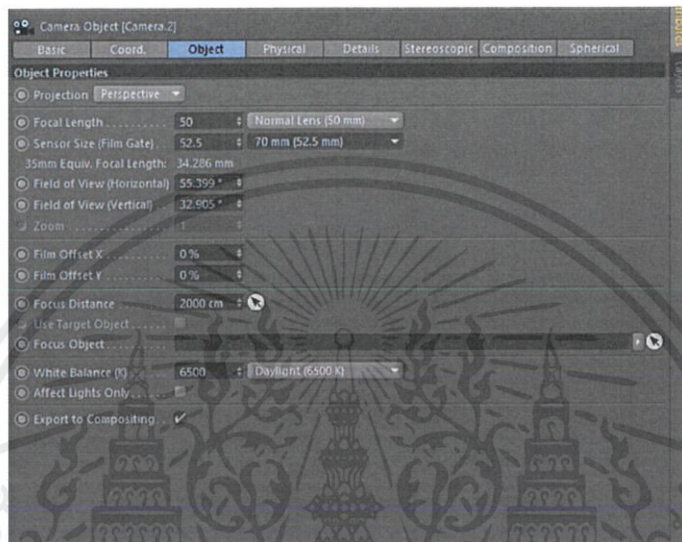


ภาพที่ 4.15 ภาพตัวอย่างการวางกล้อง ในโปรแกรม Cinema 4D

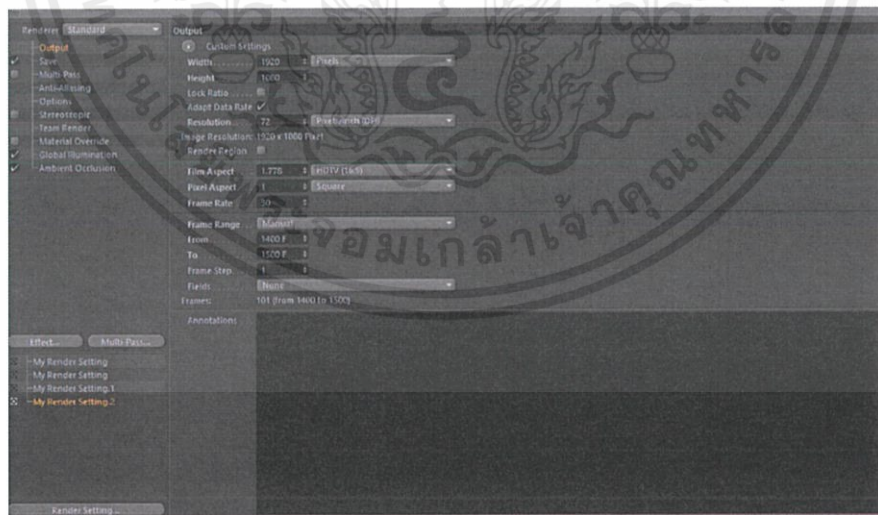
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.3 เลือกมุมกล้องในการประมวลผล

ตั้งค่ากล้องโดยใช้เลนส์ 50 มิลลิเมตร เพื่อให้ได้ภาพที่เหมือนกับตาเห็นเป็นธรรมชาติมากที่สุดและตั้งค่าการประมวลผลภาพไว้ที่ 1920 x1080 30 เฟรมต่อวินาที



ภาพที่ 4.16 ภาพการตั้งค่ากล้อง ในโปรแกรม Cinema 4D



ภาพที่ 4.17 ภาพการตั้งค่าการประมวลผลภาพ ในโปรแกรม Cinema 4D

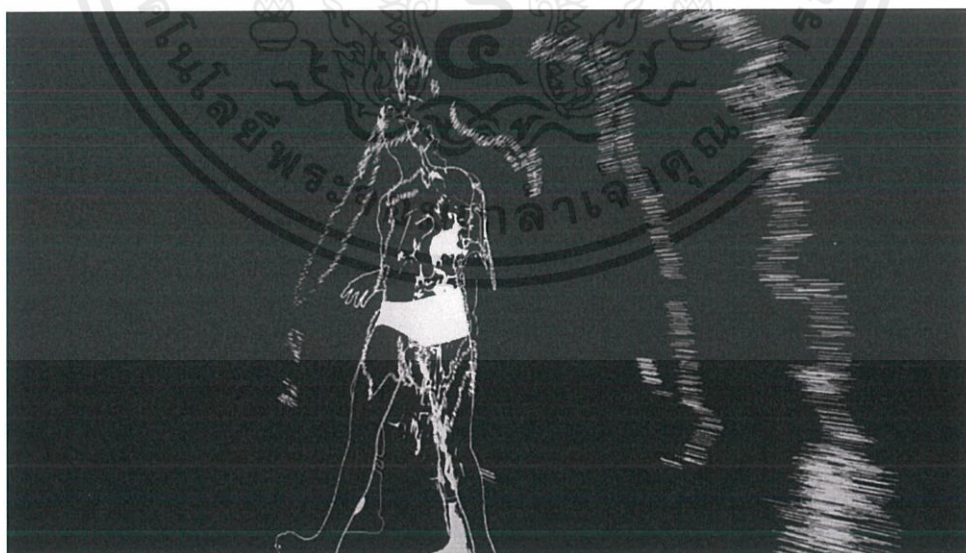
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.4 การทดลองเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก

หลังจากที่ประมวลภาพมาเรียบร้อยแล้ว ผมนำมาทดลองปรับแต่งภาพในโปรแกรม TouchDesigner โดยการสร้างเอฟเฟกต์ฝุ่นให้ออกมาเมื่อมีการเคลื่อนไหวของวิดีโอ



ภาพที่ 4.18 ภาพการทดลองปรับแต่งภาพในโปรแกรม TouchDesigner (1)



ภาพที่ 4.19 ภาพการทดลองปรับแต่งภาพในโปรแกรม TouchDesigner (2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.5 การลำดับภาพและเสียงครั้งที่ 1

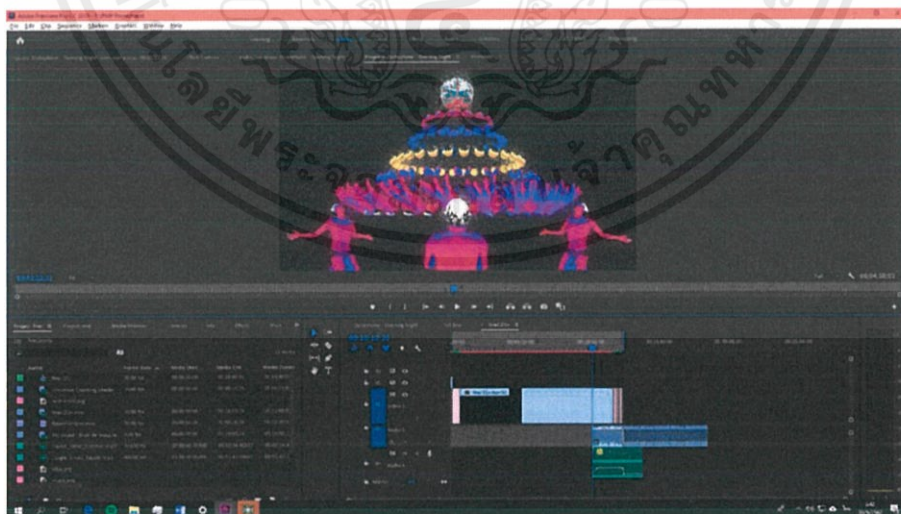
ในการลำดับภาพและใส่เสียงครั้งที่ 1 มีความยาว 5.10 นาทีโดยที่ยังใส่วีดีโอไม่ครบ



ภาพที่ 4.21 ภาพการตัดต่อครั้งที่ 1 ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

#### 4.2.6 ลำดับภาพและเสียงครั้งที่ 2

ในการลำดับภาพและใส่เสียงครั้งที่ 1 มีความยาว 12.01 นาทีโดยที่รวมเครดิตแล้ว



ภาพที่ 4.22 ภาพการตัดต่อครั้งที่ 2 ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ศิลปะเชิงทดลองเรื่อง FOREVER NEVERLAND



ภาพที่ 4.23 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง FOREVER NEVERLAND

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ภาษาต่างประเทศ

Creation Of Adam [ออนไลน์]. สืบค้น พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้จาก <https://anatomiaitaliana.com/wp-content/uploads/2013>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุปของการทำงาน

ในการทำงานทั้งหมดที่ผ่านมาจนถึงการทำรูปเล่มศิลปนิพนธ์นี้ เป็นเสมือนการ ทบทวนความรู้ของผู้ทำรวมถึงการเรียนรู้ และทดลองอะไรหลายๆอย่างในสิ่งที่ไม่เคยได้ ทำมาก่อน การทำงานชิ้นนี้เป็นเหมือนแบบฝึกหัดให้จัดตารางเวลาในการทำงาน การ ควบคุมและบริหารการทำงานด้วยตัวเอง ค้นหาข้อมูลในการนำเสนองานในรูปแบบอื่น และนำมาปรับใช้ รวมถึงการแก้ปัญหาที่อาจจะพบเจอได้ทุกครั้งในการทำงานจริง ซึ่ง ผลลัพธ์จากการทำงานทำให้รู้ว่าการจัดการระบบเวลาเป็นสิ่งสำคัญ

การสร้างภาพยนตร์ศิลปะเชิงทดลองเรื่อง FOREVER NEVERLAND นี้ทำให้รู้ถึง ขอบเขตความสามารถของผมที่มีอยู่ในการทำงาน ถึงจะทำงานเพียงคนเดียวแต่ก็ยังมี บางส่วนที่ต้องขอความช่วยเหลือจากคนอื่น หรือการใช้โปรแกรมที่ช่วยให้การทำงานนั้น ผ่านไปได้ และการเวลานั้นเป็นสิ่งสำคัญ

#### 5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

##### 5.2.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนนี้มีปัญหาอยู่หลายอย่าง ตอนแรกจะใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ผสมกับ งานคนแสดง(Live Action) แต่เกิดมีปัญหาในการออกแบบที่ไม่ลงตัวจึงทำให้เปลี่ยน รูปแบบในการเสนอ ทำให้มีเวลาในการทำงานน้อยลง อีกทั้งพอรูปแบบงานออกมาแล้วยัง มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมอีก จึงเห็นว่าไม่สมควร ควรกำหนดรูปแบบงานให้ชัดเจนกว่านี้ ก่อนลงมือทำจริงและวางแผนการทำงานให้ดีกว่านี้

##### 5.2.2 ขั้นตอนการผลิต

ในขั้นตอนนี้มีปัญหาเนื่องจากการประมวลผลภาพนานเกินกว่าตารางที่กำหนดไว้ ไปพอสมควรจึงทำให้งานล่าช้า และด้วยภาพที่ใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์จำนวนมาก ทำให้บางครั้งคอมพิวเตอร์เกิดอาการค้างหรือทำงานผิดปกติ

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

- ไม่ควรนั่งทำงานเป็นเวลานานๆเนื่องจากส่งผลต่อสุขภาพเป็นอย่างมาก ควรลุกขึ้นไปออกกำลังกายหรือยืดเส้นยืดสายให้ กล้ามเนื้อหลายๆส่วนได้คลายตัว
- ควรจัดตารางงานให้เรียบร้อยก่อนทำงาน
- ควรเผื่อเวลาในการทำงาน หากเปิดปัญหาจะได้แก้ไขได้ทัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ –สกุล นายกิจจา ศรีทัศนีย์  
 ที่อยู่ 20-22 ถ.สนามจันทร์ ต.สนามจันทร์  
 อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

E-mail : Po\_97@hotmail.com

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559 จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา  
 จากโรงเรียน พระปฐมวิทยาลัย

พ.ศ. 2562 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี  
 จากมหาวิทยาลัย พระจอมเกล้า  
 เจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะ  
 สถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชา  
 นิเทศศิลป์ สาขาวิชา ภาพยนตร์  
 และดิจิทัล มีเดีย

## ผลงาน หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ.2561 แสดงงานในเทศกาล Soundrenaline “The soul of Expression”  
 บาห์ลี ประเทศอินโดเนเซีย วันที่ 8-9 พฤศจิกายน 2561