

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง
“กาลครั้งหนึ่ง ในคืนพายุพัดผ่าน”

ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ONCE, A STORMY NIGHT”



ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์
POONYAPORN UDARWUDHIPONG

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง
“กาลครั้งหนึ่ง ในคืนพายุพัดผ่าน”

ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ONCE, A STORMY NIGHT”



ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์
POONYAPORN UDARWUDHIPONG

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “กาลครั้งหนึ่ง ในคืนพายุพัดผ่าน” ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ONCE, A STORMY NIGHT”
นักศึกษา	นางสาวปณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์
รหัสประจำตัว	62020309
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ. จรรยา หะตะโยธิน



(ผศ. จรรยา หะตะโยธิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...24....เดือน...พฤษภาคม...พ.ศ...2566....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “กาลครั้งหนึ่ง ในคืนพายุพัดผ่าน” ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ONCE, A STORMY NIGHT”
นักศึกษา	นางสาวปุกญาพร อุทาร์วุฒิพงศ์
รหัสประจำตัว	62020309
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ. จรรยา เตะโยธิน

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ เป็นอุปมาที่สื่อถึงความรู้สึกของตนเองในฐานะลูกที่มีเพศสำนึกไม่ตรงกับเพศสภาพ, ต่อความสัมพันธ์ของตนกับพ่อแม่ในช่วงหนึ่งของชีวิต และต่อความคาดหวังของพวกเขาไม่ตรงกับสิ่งที่เราเป็น โดยมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอเรื่องราวหนึ่งจากประสบการณ์ในชีวิตออกมาผ่านทางรูปแบบที่สร้างความบันเทิงแก่ผู้ชม และเรียนรู้ศึกษาแนวทางการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ โดยสิ่งที่คาดหวังจากศิลปนิพนธ์นี้คือความสำเร็จในส่วนของวัตถุประสงค์ และประสบการณ์ที่สามารถนำไปเรียนรู้ ปรับปรุง และพัฒนาตนเองได้ในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้จะไม่สามารถสำเร็จลงได้ หากขาดผู้ช่วยสนับสนุนและผู้ให้คำปรึกษาทุกท่านที่เป็นทั้งร่างกายและแรงใจที่ช่วยผลักดันให้ข้าพเจ้าจัดทำแอนิเมชันสั้น เรื่อง “Once, a Stormy Night” ออกมาให้ดีที่สุดที่ข้าพเจ้าสามารถทำได้

ขอขอบคุณ ดวงแก้ว อ้นมัย เพื่อนร่วมจัดทำศิลปินพจน์ของข้าพเจ้า ผู้เป็นแรงและกำลังสำคัญในการทำให้ศิลปินพจน์ขึ้นนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้อย่างภาคภูมิใจ อีกทั้งยังเป็นคู่หูที่กอดคอบุกน้ำลุยไฟด้วยกันมาโดยตลอดตั้งแต่วันแรกที่ร่วมงานกันจนถึงวันสุดท้ายในรั้วมหาวิทยาลัย

ขอขอบคุณ คณาจารย์จากวิชาแอนิเมชัน (อาจารย์ จรรยา หะตะโยธิน และ อาจารย์ ดลชนก วรารค์มาตา) ที่สั่งสอนวิชาความรู้และคอยให้คำปรึกษาเสมอมาตลอดระยะเวลาการศึกษา 4 ปี และ พี่ใหม่ (วรภัฏ บุญเมือง) อาจารย์รับเชิญในช่วงปีการศึกษาที่ 3 ผู้สละเวลามาให้คำแนะนำอีกครั้ง ในการจัดทำ Storyboard และ Animatic ของศิลปินพจน์ขึ้นนี้

ขอขอบคุณ กฤตภัค รินนาศักดิ์ ผู้ซึ่งคอยช่วยเหลือในหลาย ๆ ภาคส่วนของศิลปินพจน์ขึ้นนี้ อีกทั้งยังคอยรับฟังและช่วยเหลือข้าพเจ้าในปัญหาทุกเรื่องมาโดยตลอด

ขอขอบคุณ ธันยพร กิจกล้า ผู้กรุณาหาเวลาว่างมาช่วยชี้แนะแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) ของศิลปินพจน์ขึ้นนี้ให้ออกมาได้ตรงใจตามความต้องการ

ขอขอบคุณ รสสิกานต์ เส้นติระ, ศิรภัตสร ไกรศรีสิริกุล, ธีรภัทร์ นาควิโรจน์, และ อรรณา ลีเลิศพันธ์ ผู้เสนอตัวเข้ามาช่วยแบ่งเบาภาระของข้าพเจ้าในการจัดทำศิลปินพจน์ขึ้นนี้

ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ ฉาก 37 ทุกคน ที่แม้พวกเขายังคงมีชิ้นงานของตัวเองที่ต้องทำ แต่ก็ยังคงแวะเวียนมาให้กำลังใจและคอยสนับสนุนกันตลอดระยะเวลาทำงาน

ขอขอบคุณ สหายนักผจญภัยในโลกของ Dungoens and Dragons ของข้าพเจ้า ที่ยังคงเป็นเสมือนแสงสว่างที่ปลายทาง รอคอยที่จะร่วมเดินทางด้วยกันต่อในวันที่ข้าพเจ้าปลดปล่อยซึ่งความรับผิดชอบต่อโครงการศิลปินพจน์ขึ้นนี้

ขอขอบคุณ สมาชิกในครอบครัวของข้าพเจ้า ที่เข้าอกเข้าใจและคอยดูแลสนับสนุนข้าพเจ้าเสมอมา

และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ ตัวข้าพเจ้าเอง ที่แม้จะไม่เชื่อมั่นในความสามารถของตนเหมือนที่ครอบครัวเชื่อมั่นในตัวข้าพเจ้า แต่ก็ได้พยายามอย่างดีที่สุดแล้ว

ขอขอบคุณจากใจจริง

ปุลยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร.....	4
2.1.1 Non-binary กับ ความหลากหลายทางสำนึกและรสนิยมทางเพศ.....	4
2.1.2 ผลกระทบของการที่ถูกเป็นควีรี่กับความคาดหวังของพ่อแม่ผู้ปกครอง.....	5
2.1.3 Five stages of grief ระยะก้าวผ่านความสูญเสีย.....	5
2.2 การแทนค่าหลักในการเล่าเรื่อง.....	7
2.2.1 ลูกสาวกับเจ้าหญิงน้อย.....	7
2.2.2 ตึกตากับความรัก มงกุฎกับความคาดหวัง.....	7
2.2.3 เกราะอัศวิน และความยึดมั่น.....	7
2.3 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	8
2.3.1 การเคลื่อนไหวของม้า.....	8
2.3.2 การใช้ดาบของอัศวินฝั่งยุโรป.....	9
บทที่ 3 บทภาพยนตร์และการออกแบบ	10
3.1 ประเด็น (Theme).....	10
3.2 ประโยคขาย (Logline).....	10
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	10
3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment/Outline).....	11
3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	11
3.7 บทภาพ (Storyboard).....	14
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน	20
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production).....	20
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	23
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction).....	27
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	29
5.1 บทสรุป.....	29
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	29
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	30
5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต.....	30
5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต.....	30
5.3.2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ.....	30
บรรณานุกรม.....	31
ประวัติผู้เขียน.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จุดเริ่มต้นของศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้นั้นเริ่มต้นจากบทสนทนาหนึ่ง ที่ข้าพเจ้าในวัย 21 ปีผู้ยังไม่ได้เปิดเผยอัตลักษณ์ทางเพศของตนต่อครอบครัวได้สนทนากับผู้เป็นมารดา โดยที่มารดาของข้าพเจ้ากล่าวว่าตอนที่ข้าพเจ้ายังเด็กนั้น ท่านได้คาดหวังไว้ว่าจะได้ทำอะไรหลายอย่างด้วยกันอย่างที่ว่า “เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ทำกัน” และตั้งความหวังว่าข้าพเจ้าจะมีความเป็นผู้หญิงมากกว่านี้ ถึงแม้ท่านจะยืนยันว่ารักข้าพเจ้า แต่การที่ข้าพเจ้าโตมาไม่ได้เป็นอย่างที่ท่านหวังได้ทำให้พวกเราห่างเหินกันเป็นระยะเวลานานเมื่อตอนข้าพเจ้าอยู่ในระดับชั้นมัธยม ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้จึงถูกจัดทำขึ้นเพื่อเป็นอุปมาที่คนนำเสนอและทำความเข้าใจถึงความคาดหวังของพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีต่อลูกหลานผู้ไม่สามารถเป็นตามความคาดหวังของพวกเขาได้ เพราะตัวตนของพวกเขาเหล่านั้นกลับขัดกับภาพลักษณ์ที่ถูกผู้ใหญ่คาดหวังเอาไว้ในชีวิต

โดยเนื้อเรื่องของภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้นั้น จะได้นำการเปรียบเทียบในรูปแบบเทพนิยาย กล่าวถึงแม่คนหนึ่งซึ่งคาดหวังและเลี้ยงดูลูกของตนโดยมองว่าเธอเป็น “เจ้าหญิงน้อย” ผู้อ่อนหวานและน่ารัก มีเธอที่พร้อมจะใส่เกราะของบทบาท “อศวิน” ผู้คอยปกป้องลูกให้ถึงที่สุดกับในวันที่ภาพลักษณ์เจ้าหญิงน้อยถูกทำลายไป เมื่อผู้เป็นลูกไม่สามารถทนกับความขัดแย้งที่เกิดจากความคาดหวังของแม่ที่วางไว้กับเธอไม่ตรงกับตัวตนที่แท้จริงของเธอได้อีกต่อไป โดยที่ผู้เป็นแม่จะต้องยอมรับและมองเห็นในสิ่งนั้นก่อนที่ดาบของอศวินอันมีไว้ปกป้องเจ้าหญิงจะกลายเป็นสิ่งที่ตัดขาดความสัมพันธ์ของเราทั้งคู่

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อนำเสนอเรื่องราวของแม่ที่ตั้งความคาดหวังให้ลูกสาวเป็นอย่างที่ตนวาดฝันเอาไว้ กับลูกผู้ที่ตัวตนของเธอทำให้ไม่สามารถเป็นตามที่ต้องการได้
- 2) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติ
- 3) สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที 40 วินาที จัดทำและลำดับภาพด้วยระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p โดยโปรแกรมที่ใช้เป็นหลัก คือ Adobe Premiere Pro และ Clip Studio Paint

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติในรูปแบบเทพนิยายแฟนตาซี เล่าเรื่องผ่านสายตาของแม่ (Point of View) ที่มอบความรักที่มาพร้อมกับความคาดหวัง ให้กับลูกผู้ไม่สามารถมีความสุขอย่างแท้จริงได้ ภายใต้อุปสรรคเหล่านั้น

1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1) วางแผนและจัดตารางในแต่ละกระบวนการผลิต
- 2) ศึกษาค้นคว้าทั้งข้อมูลและเทคนิคที่เหมาะสมในการนำมาประยุกต์เล่าเรื่อง
- 3) เขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์
- 4) กำกับและจัดทำ Storyboard
- 5) จัดทำ Animatic ตรวจสอบภาพรวมและประสิทธิภาพการเล่าเรื่องของผลงาน
- 6) ทดสอบการเคลื่อนไหวของคาร์แรคเตอร์ และทดลองรูปแบบงาน

1.5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

- 1) ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยวาดในโปรแกรม Clip Studio Paint
- 2) ตัดเส้น และลงสีตัวละคร
- 3) แอนิเมตและเก็บรายละเอียดเอฟเฟกต์ต่างๆในฉาก

1.5.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

- 1) Compositing แสงเงาให้ตัวละครอยู่ในบรรยากาศเดียวกับฉากมากขึ้น
- 2) ตัดต่อและเรียบเรียงฉากแต่ละฉากให้เป็นผลงานที่เล่าเรื่องได้
- 3) กำกับทำการใส่เสียงและดนตรีประกอบ
- 4) Final Cut
- 5) นำข้อมูลที่สืบค้นและภาพที่ออกแบบไว้มารวบรวมเพื่อการทำหนังสือศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) สามารถนำเสนอเรื่องราวที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาแก่ผู้ดูได้
- 2) ได้เรียนรู้และพัฒนาเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติ
- 3) ผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้เกิดจากการต้องการสื่อสารความกังวลในการ Coming Out ของวัยรุ่น LGBTQ+ ต่อครอบครัวและความต้องการทำความเข้าใจต่อผู้ปกครองที่ตั้งความคาดหวังต่าง ๆ ไว้กับลูก ๆ แต่ลูกของตนกลับไม่เป็นดังความคาดหวังตรงนั้น โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลที่เกิดทั้งกับตนเอง กับเพื่อนร่วมโครงการ กับคนรู้จัก หรือผ่านการบอกเล่าทางบทความออนไลน์ ที่ข้าพเจ้าได้นำมาสรุปรวบรวมด้วยตนเองและการช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมโครงการ โดยมีการรวบรวมข้อมูลในเรื่องอื่น ๆ เพื่อสนับสนุนในการออกแบบและเล่าเรื่องราวที่พวกเราต้องการจะถ่ายทอดออกมาในศิลปินพจน์ขึ้นนี้ตามที่ข้าพเจ้าต้องการศึกษา โดยแบ่งได้เป็น 3 ส่วนดังนี้

2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร

2.1.1 Non-binary กับ ความหลากหลายทางสำนึกและรสนิยมทางเพศ

2.1.2 ผลกระทบของการที่ลูกเป็นเคียวีร์กับความคาดหวังของพ่อแม่ผู้ปกครอง

2.1.3 Five stages of grief ระยะก้าวผ่านความสูญเสีย

2.2 การแทนค่าหลักในการเล่าเรื่อง

2.2.1 ลูกสาวกับเจ้าหญิงน้อย

2.2.2 ตุ๊กตาและการยึดติด

2.2.3 เกราะ ดาบ และความยึดมั่น

2.3 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

2.3.2 การเคลื่อนไหวของม้า

2.3.3 การใช้ดาบของอัศวินฝั่งยุโรป

2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร

2.1.1 Non-binary กับ ความหลากหลายทางสำนึกและรสนิยมทางเพศ

นอน-ไบนารี (Non-binary) หรือ เจนเดอร์เคียวีร์ (Genderqueer) คือคำนิยามทางเพศรูปแบบหนึ่งที่กล่าวถึงสำนึกทางเพศ (Gender Identity) ว่าเรามองหรือสะท้อนความเป็นตัวเองอย่างไร ซึ่งแตกต่างจากรสนิยมทางเพศ (Sexual Orientation) ที่เป็นการพูดถึงรูปแบบความใคร่ชอบและสนใจทางเพศ ไม่ว่าจะมีความรักชายในเพศหญิง เพศชาย ทั้งคู่ หรือชอบในกลุ่มคนไม่ระบุเพศด้วยกันเอง (นัชชา ตันติวิทยาพิทักษ์; ประชาไท, 2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอน-ไบนารี เป็นสำนึกทางเพศรูปแบบหนึ่ง เป็นคำกว้างๆที่พูดถึงเพศต่างๆ สามารถแยกย่อยออกไปอีกในหลายรูปแบบ แต่แนวความคิดหลักคือความไม่ชี้ชัดว่าเป็นชายหรือหญิง รวมถึงความหลากหลายและการเปลี่ยนแปลงของสำนึกทางเพศ เราเลือกที่จะนำเสนอตัวละครลูกในเรื่องนี้ด้วยสำนึกนี้ เพราะนักศึกษาทั้งสองคนในชิ้นงานนี้ในปัจจุบันต่างเรียกตนเองว่าเป็นนอน-ไบนารีทั้งคู่ จึงเป็นการนำเสนอประสบการณ์ของตนเองมาเป็นพื้นฐานของศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

2.1.2 ผลกระทบของการที่ลูกเป็นควีร์ (Queer) กับความคาดหวังของพ่อแม่ผู้ปกครอง

ในส่วนนี้นักศึกษาจึงได้นำประสบการณ์ส่วนตัวมาเป็นต้นแบบ รวมถึงทำการพูดคุยกับครอบครัวที่เคยแลกเปลี่ยนกันมา เพื่อสรุปลงมาเป็นขั้นตอนการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

โดยทั่วไปแล้ว เมื่อพ่อแม่รับรู้เพศสภาพของลูกก็จะเกิดความคาดหวังตามที่ลูกฝังมาจากในสังคม ไม่ว่าจะการที่แม่จะอยากแต่งชุดสวย ๆ กับลูกสาว พ่อต้องการให้ลูกชายเล่นกีฬา ทั้งพ่อและแม่อยากให้ลูกมีความรัก และแต่งงานกับเพศตรงข้ามเพื่อจะได้มีลูกมีหลานสืบสกุล หรือไว้คอยดูแลยามแก่เฒ่า เป็นต้น ซึ่งเมื่อตัวลูกนั้นมีการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมือนกับ ความคาดหวังของพ่อแม่ ก็มักจะเกิดปัญหาขึ้นในครอบครัวที่ไม่มีการอ่อนข้อหรือไม่ยอมทำความเข้าใจ หรืออย่างเลวร้ายคือรุ่นพ่อแม่ถูกปลุกฝังความเกลียดชัง และเรียนรู้ฝังใจว่า ความแตกต่างเป็นสิ่งที่ผิด (Rin Reczek, 2020)

ตัวอย่างความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ลูกเป็นกับความต้องการของพ่อแม่ ที่เกิดขึ้นเมื่อลูกมีการแสดงออกทางเพศไม่ตรงกับเพศสภาพของตนเองนั้น ได้แก่ การที่ลูกอาจมีเพศสภาพเป็นลูกสาว แต่สำนึกทางเพศของลูกเอนไปทางความเป็นชาย พ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องการให้ลูกสาวอยู่ในกรอบที่พวกเขารู้จักในนาม “สิ่งที่ผู้หญิงควรกระทำ” อาจจะบีบบังคับลูกให้ทนอยู่กับสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีต่อสุขภาพจิตใจของเด็กโดยไม่ได้ตั้งใจ หรือการที่ลูกชายชอบกิจกรรมละเอียดอ่อน แต่พ่อแม่ผู้ปกครองไม่อนุญาตเนื่องจากพวกเขาจากมองว่าสิ่งเหล่านั้นไม่ใช่ “สิ่งที่ลูกผู้ชายควรกระทำ” และเป็นการสร้างบาดแผลในจิตใจให้ตัวเอง อีกประเด็นหนึ่งที่ยังคงเป็นข้อถกเถียงในขณะนี้นักศึกษากำลังค้นคว้าข้อมูล คือธรรมเนียมการแต่งงานสร้างครอบครัว ที่ในปัจจุบันนี้การแต่งงานของ LGBTQ+ ยังไม่ถูกต้องตามหลักกฎหมายของประเทศไทย และแม้จะมีการสนับสนุนสมรสเท่าเทียมมากมาย ก็ยังมีผู้ที่ไม่ให้เกียรติคนในสังคมนี้ว่าเป็นมนุษย์เท่ากัน จึงทำให้ตัววัยรุ่นที่มีอัตลักษณ์ทางเพศไม่ตรงตามเพศสภาพ มักไม่มีความต้องการจะแต่งงานมีลูกตามชนบ

และในหมู่ผู้เป็นลูกนั้น สิ่งหนึ่งที่ทำให้ไม่กล้าบอกผู้ปกครองถึงอัตลักษณ์ทางเพศของตนเอง ก็เกิดจากความกลัวการตอบสนองของพ่อแม่ต่อตัวลูกไม่สามารถเป็นไปอย่างที่พวกเขาต้องการได้ ยกตัวอย่างที่เห็นได้ชัดได้แก่ การกระทำของผู้ใหญ่ที่ยังไม่เข้าใจสถานการณ์ของลูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลานของตนตี ีรับตัดสินว่าเด็กเพียงแค่อับสนและไม่ให้การสนับสนุน จนไปถึงการตัดความสัมพันธ์ในบางครอบครัว (Rin Reczek, 2020)

2.1.3 Five stages of grief ระยะก้าวผ่านความสูญเสีย (ชนะศักดิ์ จิตมั่นคงธรรม, 2022)

เมื่อเราได้สูญเสียสิ่งที่ผูกพันไป ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน คนรัก ครอบครัว ความสัมพันธ์ หรือความผูกพันที่อาจเกิดขึ้นกับสัตว์ สิ่งของ สถานที่ ช่วงเวลา หรือสิ่งใดๆ ที่เราได้ให้คุณค่าให้มีความสำคัญ ในบางครั้งการพลัดพรากอาจเป็นความจำเป็นที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ย่อมเป็นเรื่องธรรมดาที่ต้องเกิดความทุกข์ใจ ไม่ว่าจะแสดงออกมาในรูปแบบใดก็ตาม เพราะว่าใจเราได้สูญเสียสิ่งเหล่านี้ไปจริง ๆ

Dr. Elisabeth Kübler Ross จิตแพทย์ ชาวสวิส-อเมริกัน ได้สร้างรูปแบบในการอธิบายภาวะการสูญเสียขึ้นมาในปี ค.ศ. 1969 ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ภาวะช็อกและปฏิเสธความจริง (Shock and Denial)

ช่วงแรกสุดของการรับรู้ว่าการกำลังสูญเสียสิ่งที่รักไป มนุษย์เรามักเกิดภาวะช็อก ปฏิเสธความจริงที่เกิดขึ้นอยู่ตรงหน้า ยังคงเชื่อว่าอาจเป็นเรื่องบังเอิญหรือเกิดความผิดพลาดบางอย่าง แน่ใจว่าไม่ใช่เรื่องง่ายเลยในการยอมรับสิ่งเหล่านี้ให้ได้

ระยะที่ 2 ความโกรธ (Anger)

ความโกรธเป็นอารมณ์แรก ๆ สุดที่อาจแสดงออกมาผ่านทางความคิด พฤติกรรม หรือคำพูด แน่ใจว่าภายใต้ความโกรธอาจมีอารมณ์อื่น ๆ ปะปนกันอยู่ข้างใน เช่น ความกลัว ความเศร้า ความสับสน ความรู้สึกผิด เป็นต้น

ระยะที่ 3 การเจรจาต่อรอง (Bargaining)

พอใจเราเริ่มยอมรับได้บ้างแล้ว แต่ก็อาจยังไม่สนิทใจ มนุษย์เริ่มเกิดการต่อรอง และค้นหาวิธีการอื่น ๆ ในการจัดการ ขอความคิดเห็นต่าง ๆ จากคนอื่น เพื่อให้ใจรู้สึกได้ว่ายังพอมีอะไรที่สามารถควบคุมได้บ้างทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยภายในใจ

ระยะที่ 4 โศกเศร้าเสียใจ (Depression)

เมื่อเกิดการสูญเสีย ไม่ว่าจะในความสัมพันธ์ใด ๆ อย่งไรแล้วความโศกเศร้าเสียใจก็เป็นของคู่กัน อาจเกิดเป็นอารมณ์เศร้าเล็ก ๆ ที่อยู่ภายใน จนถึงระดับความเศร้ารุนแรงที่สามารถพัฒนาเป็นภาวะซึมเศร้าได้ เพราะฉะนั้นในระยะนี้ จึงต้องพึงการดูแลตัวเองให้ดีขึ้นกว่าจะก้าวไปถึงระยะต่อไป

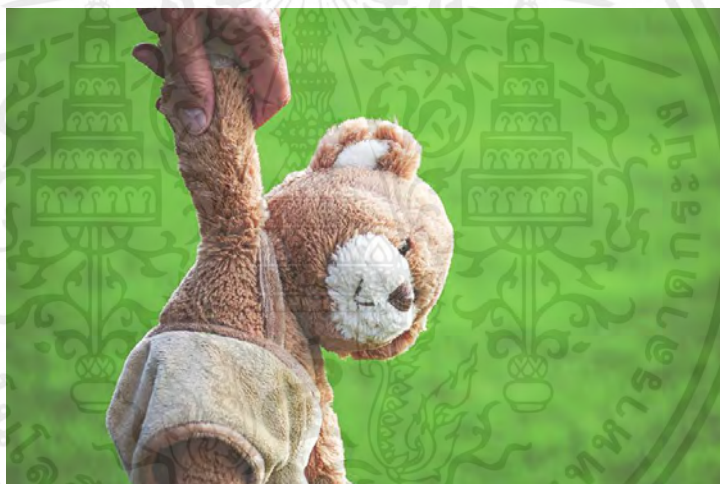
2.2 การแทนค่าหลักในการเล่าเรื่อง

2.2.1 ลูกสาวกับเจ้าหญิงน้อย

“เจ้าหญิงน้อยของแม่” เป็นประโยคที่ได้ยินอยู่บ่อยครั้งทั้งจากทางสื่อและจากคนรู้จัก จากความเข้าใจที่ว่าลูกสาวเกิดมาต้องอยากเป็นเจ้าหญิง แม้จะเป็นตำแหน่งสูงที่โชคดีเกิดมา และได้รับความรักอย่างดี แต่นั่นก็ไม่ใช่สิ่งที่เธอเป็นหรือต้องการ จนถึงวันหนึ่งที่เธอเก็บซ่อนตัวเองไว้ไม่ได้ คนที่ควรปกป้องเธอก็กลับหันดาบใส่เธอ

2.2.2 ตึกตากับความรัก มงกุฏกับความคาดหวัง

การแทนค่าในจุดนี้เลือกมาด้วยความที่ว่า จากการหาข้อมูล ตึกตามีมีประโยชน์มากมายกับเด็ก ทั้งยังเป็นสิ่งที่รักและนิยม นักศึกษาจึงได้ให้ตัวละครผู้เป็นแม่มอบตุ๊กตาทมิให้กับลูกแทนความรักที่เธอมอบให้ และก็เป็นความรักที่ลูกยึดมั่น ในขณะที่เดียวกัน ได้แทนค่ามงกุฏที่เป็นเสมือนสิ่งแทนในส่วนของหน้าที่และฐานะ ในตำแหน่งของความคาดหวังที่ผู้เป็นแม่วางไว้กับลูกสาว (Bossblink ; The Asian Parent, 2022)



ภาพที่ 2.1 ที่มา : Susanne Jutzeler, suju-foto : <https://www.pexels.com/th-th/photo/1261572/>

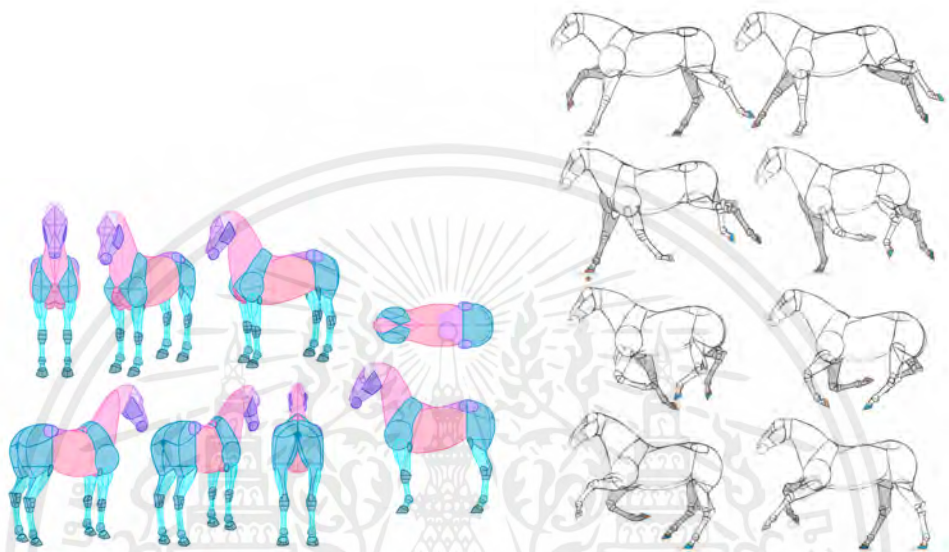
2.2.3 เกราะอัศวิน และความยึดมั่น

นักศึกษาได้หยิบยกความเป็นอัศวินและรูปแบบของเพนนิยาที่อัศวินจะเป็นผู้มาช่วยเจ้าหญิง มาเพื่อเล่าเรื่องถึงรูปแบบ ความยึดติดกับอดีตและสิ่งเก่า ในขณะที่เกราะเป็นการสวมกำบังจิตใจที่กลัวความไม่รู้และไม่กล้าที่จะยอมเปิดให้แม้แต่กับลูกของตนเอง เพราะความยึดติดอยู่กับความคิดที่ตนเชื่อว่าถูก โดยในตอนสุดท้ายที่อัศวินถอดเกราะ เป็นการบอกว่าในที่สุดก็พยายามที่จะทำความเข้าใจลูกแล้ว

2.3 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

2.3.1 การเคลื่อนไหวของม้า (Monika Zagrobelna, 2019)

เนื่องจากในศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้มีการเคลื่อนไหวของอัศวินแม่บนหลังม้าในช่วงต้น ข้าพเจ้าจึงได้ทำการเคลื่อนไหวของม้าตามความเห็นควรต่อการนำมาใช้ ทั้งเรื่องกล้ามเนื้อ การขยับ และฟิสิกส์ของบุคคลหรือสิ่งของที่อยู่บนหลังของม้า



ภาพที่ 2.2 ที่มา : SKETCHBOOK ORIGINAL - HOW TO ANIMATE HORSES

(<https://monikazagrobelna.com/2019/09/10/sketchbook-original-how-to-animate-horses/>)



ภาพที่ 2.3 ที่มา : Galloping Horse in Super Slow Motion

(https://www.youtube.com/watch?v=OcD1_jvhc_g)

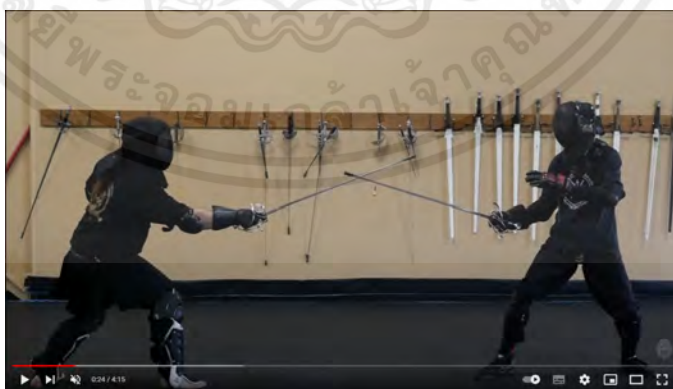
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 การใช้ดาบของอัศวินฝั่งยุโรป

ศึกษาการเคลื่อนไหวและท่าทางการใช้ดาบในทั้งรูปแบบมือเดียวและสองมือ จากการวิเคราะห์ท่าทางจากวิดีโอต่าง ๆ ที่สอนหรือบันทึกรูปแบบการต่อสู้โดยใช้



ภาพที่ 2.4 ที่มา : Single Handed Sword (technique)
(<https://www.youtube.com/watch?v=xuUnikQEoxs>)



ภาพที่ 2.5 ที่มา : HEMA instructors in rapier sparring: Lee Smith vs. Richard Marsden
(<https://www.youtube.com/watch?v=S-NqH1-L5x4>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์และการออกแบบ

3.1 ประเด็น (Theme)

ฉันยังเป็นลูกแม่อู่นะ

3.2 ประโยคขาย (Logline)

ณ อาณาจักรแห่งหนึ่ง อัครวินออกตามหาลูกสาวที่ตนคิดว่าถูกจับตัวไป แต่เธอได้ก็พบว่าสิ่งมีชีวิตที่เธอที่คิดว่าจับตัวลูกสาวไปก็คือตัวลูกสาวของเธอเอง

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

กาลครั้งหนึ่ง ในคืนที่ฝนตก เจ้าหญิงของอาณาจักรได้หายตัวไป โดยสิ่งที่ราชินีผู้เป็นแม่ของเจ้าหญิงเห็นอยู่นั้นคือห้องที่พังกระจายของลูกสาว และกระแสนเวทมนตร์ที่รุนแรงที่หลุดรอดไปจากเงื้อมมือของเธอ โดยราชินีมั่นใจว่าจะต้องเป็นก้อนพลังเวทมนตร์นั้นอย่างแน่นอนที่ลักพาตัวลูกสาวไป ผู้เป็นแม่จึงสวมเกราะและควมม้าตามเจ้าพลังเวทมนตร์นั้นไปอย่างรีบเร่ง เพื่อหวังจะตามหาและช่วยเจ้าหญิงที่หายไป

เมื่อเธอมาถึงยังปราสาทที่ตัวร้ายอาศัยอยู่และคาดว่าจะซุกซ่อนลูกของเธอไว้ เธอจึงได้พบพลังเวทตัวร้ายนั้นอีกครั้ง เมื่อมันไม่มีท่าทีจะมอบลูกสาวคืนให้เธอ ราชินีจึงเข้าโจมตีมันโดยไม่ลังเล แต่ทว่า หลังจากการต่อสู้เธอก็ได้ค้นพบว่า เจ้าสิ่งนั้นนี้แหละ คือลูกสาวของเธอที่เปลี่ยนไป

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

แม่: ผู้หญิงคนหนึ่งที่รักและปกป้องลูกตั้งไข่ในหิน ต้องการให้ลูกโตขึ้นมาเป็นกุลสตรีผู้นำรังดงาม แต่แล้ววันหนึ่งลูกสาวก็หายตัวไป ในคืนนั้นเธอได้พบเงาดำร่างหนึ่งในห้องของลูก ตัวเธอคิดว่ามันเป็นคนเอาตัวลูกของเธอไป เธอจึงต้องออกตามหาลูกให้พบ

ลูก: เด็กสาวคนหนึ่งที่เคยโตภายใต้สายตาของแม่ แต่เธอนั้นไม่ใช่ลูกสาวดั่งที่แม่ต้องการ และไม่ว่าจะอย่างไรเธอก็ยังไม่สามารถทำให้แม่เข้าใจสิ่งที่เธอเป็นได้

ของโต๊ะเครื่องแป้ง ผู้เป็นแม่นำมงกุฎเจ้าหญิงมาสวมให้เธอ แม่มองเงาของลูกสาวในกระจกอย่าง
ภูมิใจ ก่อนจะเดินออกไป ลูกมองตามหลังแม่ไป แม่ปิดประตูห้อง

CUT TO

ฉาก 3 ภายใน/ห้องลูกสาว/กลางวัน

ก่อนจะหันกลับมามองกระจกอีกครั้ง แสงจากนอกหน้าต่างค่อยๆมืดลง จากนั้นก็มีเสียงฟ้าผ่า
ดังสนั่น ภาพตัดดำขึ้น title ของเรื่อง (Once, a Stormy Night)

CUT TO

ฉาก 4 ภายใน/ห้องแม่/กลางวัน

มีเสียงโครมครามดังมาจากโถงทางเดิน แม่ที่กำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่ที่ปลายเตียงจึงปิดหนังสือ
และลุกขึ้นเดินไปที่ประตู ก่อนที่จะออกจากห้อง เธอได้หยิบดาบเรเปียร์ที่แขวนอยู่บนกำแพงใกล้กับ
ประตูติดไปด้วย ด้วยความเป็นห่วง แม่รีบตรงไปยังห้องลูกสาว เธอเป็นประตูและยกดาบขึ้นเตรียม
พร้อมสำหรับการต่อสู้

CUT TO

ฉาก 5 ภายใน/ห้องลูกสาว/กลางวัน

ข้าวของในห้องของลูกสาวกระจัดกระจาย แก้วน้ำโต๊ะเครื่องแป้งล้มกับพื้น ม่านข้าง
หน้าต่างขาดวิน อัครวินองครักษ์บาดเจ็บนอนคว่ำอยู่กับพื้น ไม่ว่าจะมองไปที่ใดก็ไม่มีแม่แต่เงาของ
ลูกสาว ก้อนพลังเวทขนาดใหญ่ลุกไหม้อยู่หน้าหน้าต่าง แม่พยายามเอื้อมมือคว้ากระแสพลังนั้น แต่
มันกลับหลุดมือออกไปท่าอีกฟากของอาณาจักร แม่ค่อยๆลดมือ ก่อนที่จะหันไปมองห้องที่ถูกทำลาย
และ มงกุฎเจ้าหญิงที่แตกสลายอยู่บนพื้น เธอก้มลงสัมผัสสมันอย่างอาลัยอาวรณ์ และนำเศษมงกุฎมา
ไว้แนบอก ท่ามกลางทุกอย่างที่พังทลาย

CUT TO

ฉาก 6 ภายใน/ห้องเก็บอาวุธ/ฝนตกหนักไม่รู้วันรู้คืน

แม่มีสีหน้าโกรธจัด เปิดประตูตู้้ออก ในตู้มีชุดเกราะอัครวินองครักษ์เก็บอยู่ในนั้น แม่สวมหมวก
เกราะเป็นอย่างสุดท้ายก่อนที่จะมุ่งหน้าไปสู่ปราสาทร้างอย่างรวดเร็ว

CUT TO

ฉาก 7 ภายนอก/ภูมิประเทศที่อันตราย/ฝนตกหนักไม่รู้วันรู้คืน

อัครวินองครักษ์ผู้เป็นแม่ควบบำชีขาวอย่างไม่ลดละท่ามกลางสายฝนที่โหมกระหน่ำ เธอขี่ม้าตรงไปที่
ปราสาทซึ่งตั้งอยู่บนภูเขาสูงชันและเต็มไปด้วยขวากหนาม ฝนยังคงตกลงมาอย่างไม่ขาดสาย และยัง
คงมีฟ้าผ่ารุนแรง

CUT TO

ฉาก 8 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

แม่ถือประตูเข้ามาในโถงปราสาทที่มีตสนิท เธอจับดาบเตรียมพร้อมที่จะต่อสู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CUT TO

ฉาก 9 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

เมื่อเธอเดินมาถึงโถงใหญ่ของปราสาท เธอก็เห็นอะไรบางอย่างที่ทางตา เมื่อหันไปมองก็พบว่า เป็นพลังงานแบบเดียวกันกับที่เคยปรากฏในห้องของลูกสาว

CUT TO

ฉาก 10 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

กระแสพลังงานนั้นลอยไปรวมกันกลางอากาศ และกลายสภาพเป็นบางสิ่งบางอย่างมีรูปร่างคล้ายมนุษย์ สิ่งนั้นค่อยๆลอยลงมาบนพื้น ก่อนที่จะยืนขึ้นประจัญหน้ากับอัศวินหญิง แม่ยกดาบซึ่งสิ่งมีชีวิตปริศนานั้น แต่มันกลับไม่มีท่าที่ตอบสนองต่อการข่มขู่ของเธอ เห็นเช่นนั้นแล้วอัศวินผู้เป็นแม่จึงเข้าโจมตีมันอย่างไม่ลังเล

CUT TO

ฉาก 11 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

อัศวินพุ่งเข้าฟันสิ่งมีชีวิตปริศนาอย่างแรง

CUT TO BLACK

ฉาก 12 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

สิ่งมีชีวิตปริศนาบาดเจ็บหมดสภาพนั่งหลังพิงเสาหินขนาดใหญ่ที่อยู่ใกล้ตัว อัศวินหญิงยังไม่ลดความระวังตัวลง แต่แล้วเธอก็ตกใจกับสิ่งที่เห็น สิ่งมีชีวิตนั้นค่อยๆหยิบบางสิ่งบางอย่างออกมาจากหลังของมัน ซึ่งก็คือตุ๊กตาหมีตัวเดียวกับที่เธอเคยมอบให้ลูกสาวนั่นเอง

CUT TO

ฉาก 13 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

หมอกควันพลังงานที่เคยปกคลุมใบหน้าของมันสลายออก ปรากฏให้เห็นใบหน้าที่เศร้าสร้อยของลูกของอัศวินหญิง ภาพในอดีตหวนกลับมา

FLASHBACK

ลูกมีสีหน้าไม่มีความสุขตอนที่แม่นำมงกุฎมาสวมให้

ลูกไม่พอใจที่แม่เอาดอกไม้ และของหวานแหวนมาแต่งห้องของตนจนมีปากเสียงกัน

ลูกมองแม่ที่เดินออกจากห้องไปด้วยสายตาโศกเศร้า เพราะแม่ไม่เคยสนใจความรู้สึกของลูกเลย

FLASHBACK END

ตัดกลับมาที่ปัจจุบัน อัศวินหญิงยังคงยืนมองลูกอยู่

CUT TO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉาก 14 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/ฝนตกไม่รู้วันรู้คืน

แม่ปล่อยดาบตกลงกับพื้น และนั่งลงต่อหน้าลูกของเธอ ลูกหยิบตุ๊กตาที่แม่เคยให้ขึ้นมาถือไว้ และมองแม่ด้วยสายที่มีความหวัง อัครวินหญิงถอดหมวกเกราะออก

CUT TO

ฉาก 15 ภายใน/โถงปราสาทร้าง/รุ่งสาง

ทั้งสองสบตากันตรงๆเป็นครั้งแรก พายุฝนสงบลง แสงแรกของวันใหม่สาดส่องเข้ามาจากหน้าต่าง

จบ

3.7 บทภาพ (Storyboard)

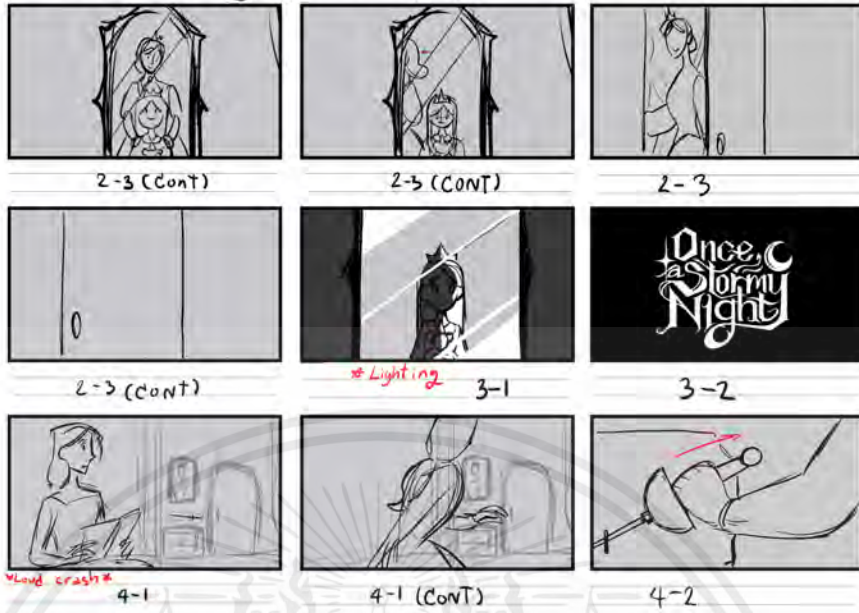
โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์



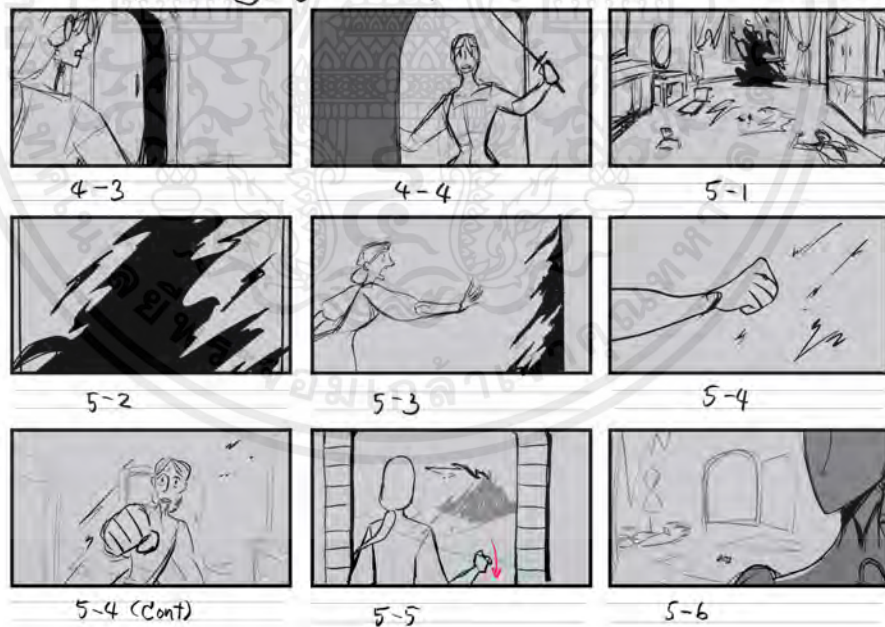
ภาพที่ 3.1 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”

หน้าที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”
หน้าที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิมงคล, 2565



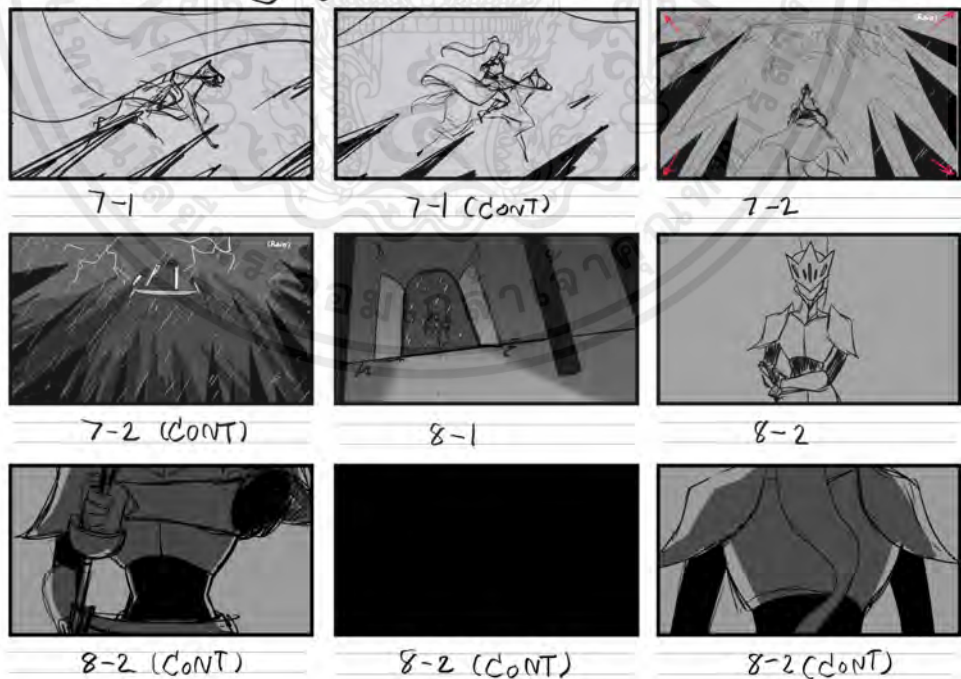
ภาพที่ 3.3 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”
หน้าที่ 3 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิมงคล, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”

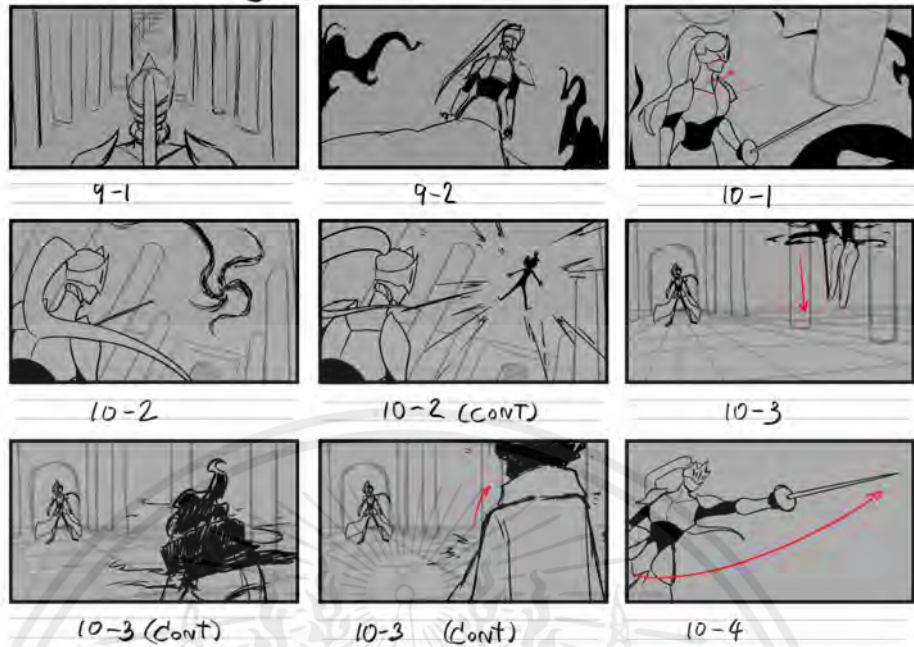
หน้าที่ 4 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์, 2565



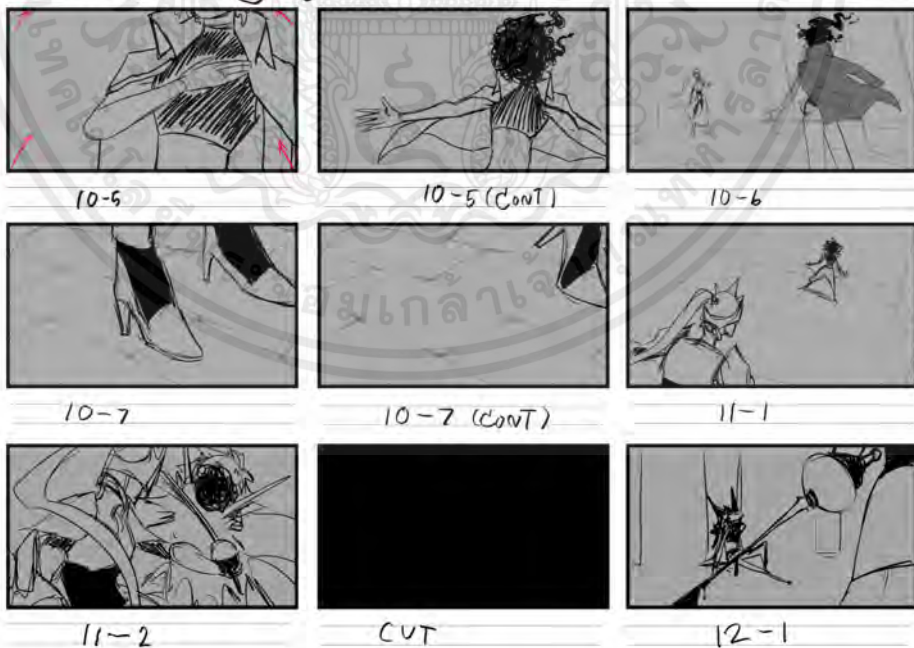
ภาพที่ 3.5 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”

หน้าที่ 5 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

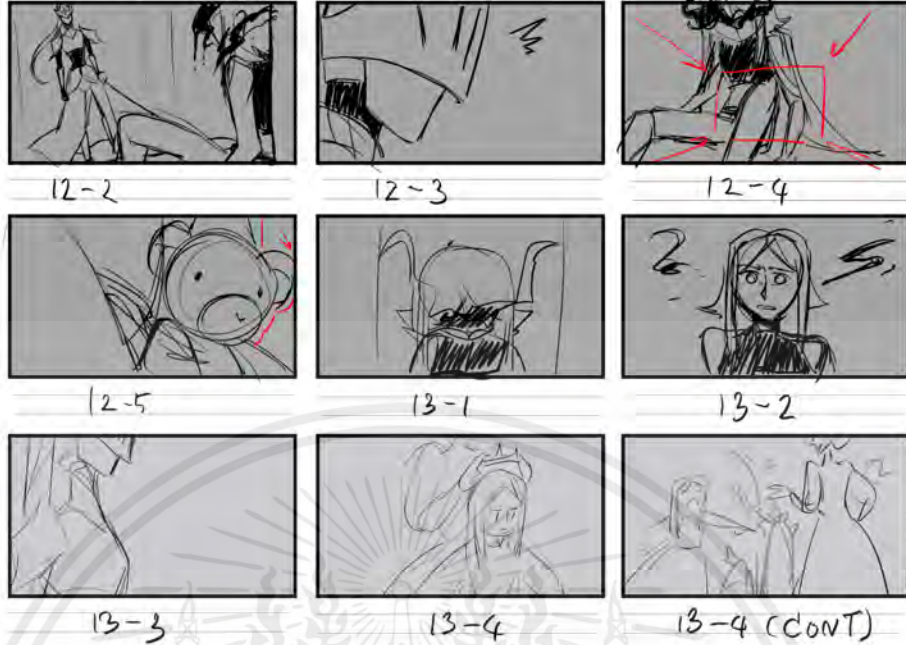


ภาพที่ 3.6 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”
หน้าที่ 6 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์, 2565



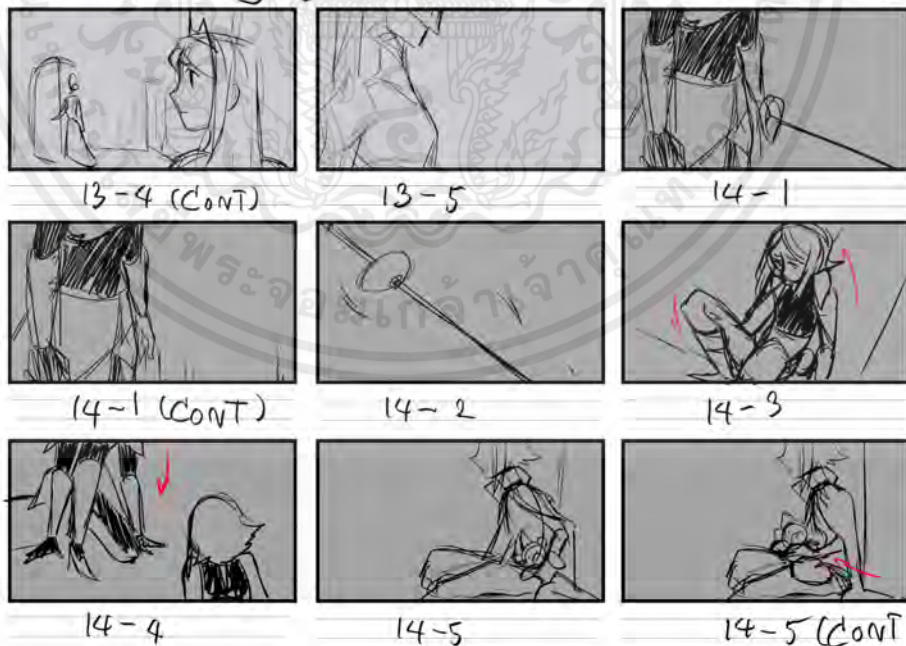
ภาพที่ 3.7 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”
หน้าที่ 7 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”

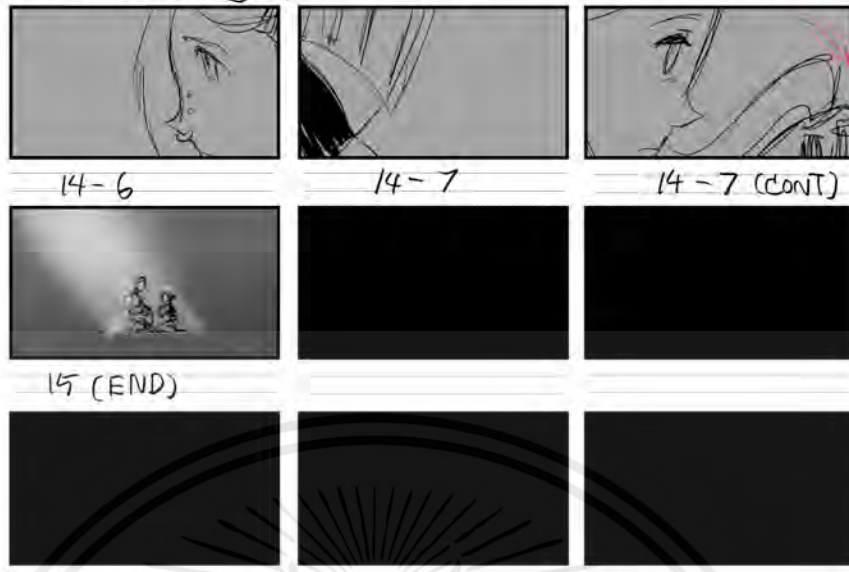
หน้าที่ 8 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์, 2565



ภาพที่ 3.9 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”

หน้าที่ 9 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 Storyboard เรื่อง “Once, a Stormy Night”
หน้าที่ 10 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์, 2565

บทที่ 4

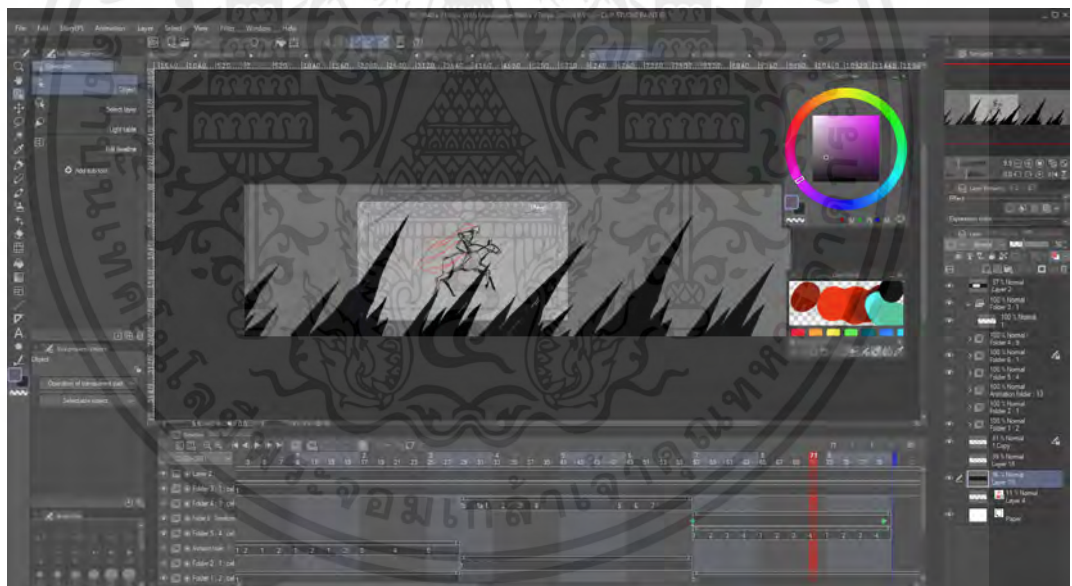
การสร้างสรรคภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในแอนิเมชัน 2D เรื่อง "Once, A Stormy Night" ได้แบ่งเป็นออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)
- 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Preproduction)

- 4.1.1 จัดทำ Animatic และกำหนดการเคลื่อนไหวโดยคร่าวโดย Clip Studio Paint และรวบรวมโดย Adobe Premiere Pro
- 4.1.2 Test การเคลื่อนไหวของตัวละคร และมู้ดโทนของงาน



ภาพที่ 4.1 ขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Clip Studio Paint
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงศ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

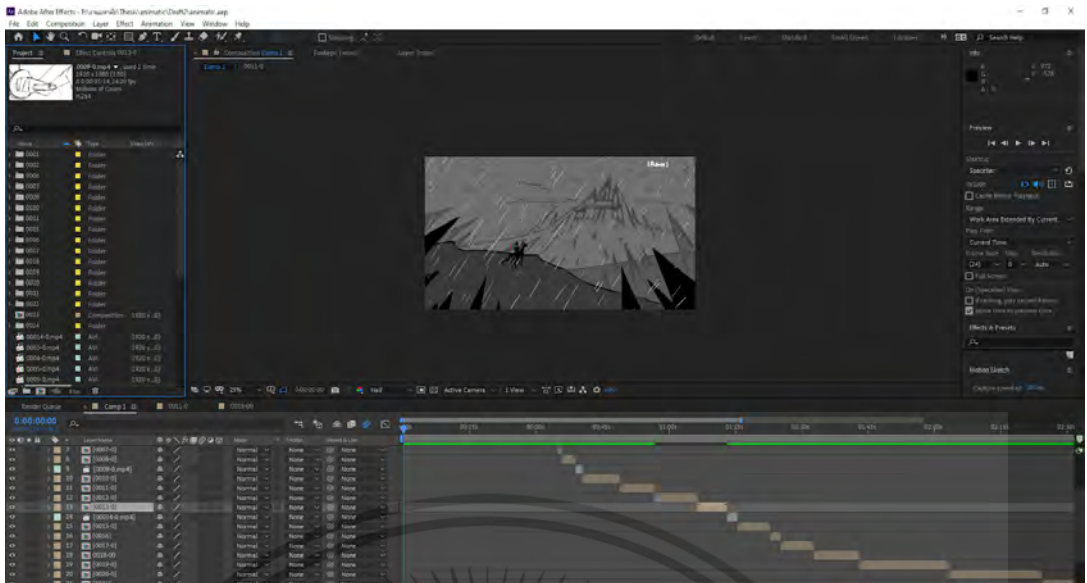


ภาพที่ 4.2 ขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Clip Studio Paint
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงศ์, 2565

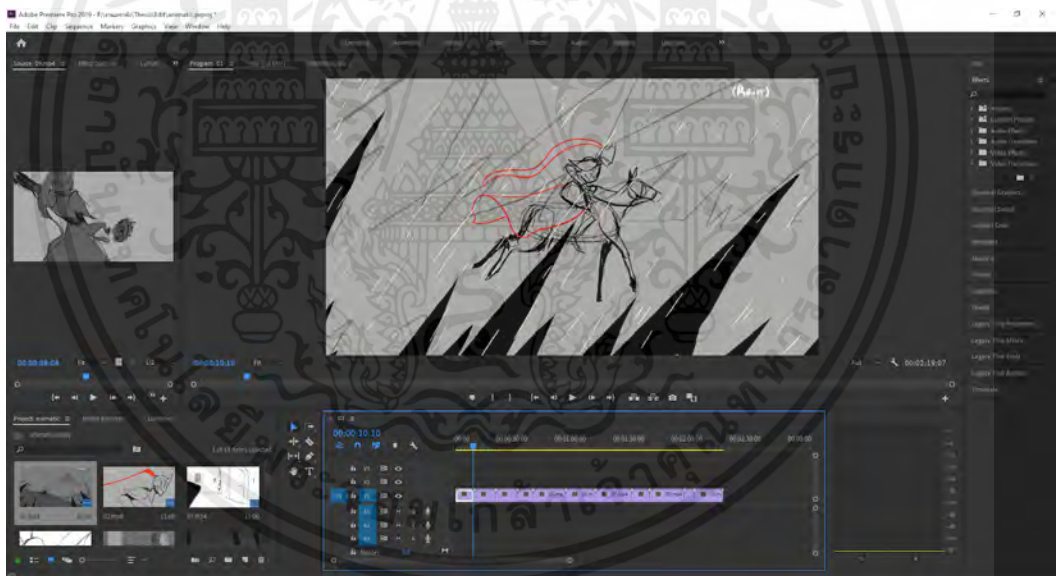


ภาพที่ 4.3 ขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Clip Studio Paint
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 3 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงศ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Adobe After Effect
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์, 2565

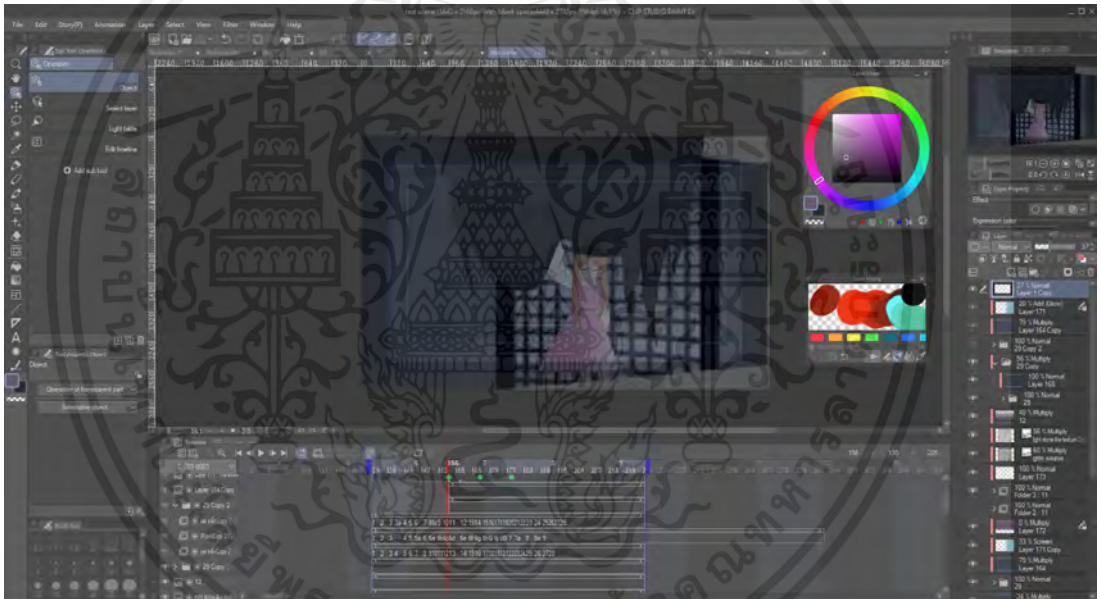


ภาพที่ 4.5 ขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Adobe Premier Pro
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ภาพขั้นตอนการทดสอบการเคลื่อนไหวของตัวละคร และมู้ดโทนของงาน เรื่อง “Once, a Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์, 2565



ภาพที่ 4.7 ขั้นตอนการทดสอบการเคลื่อนไหวของตัวละคร และมู้ดโทนของงาน เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์ 2565

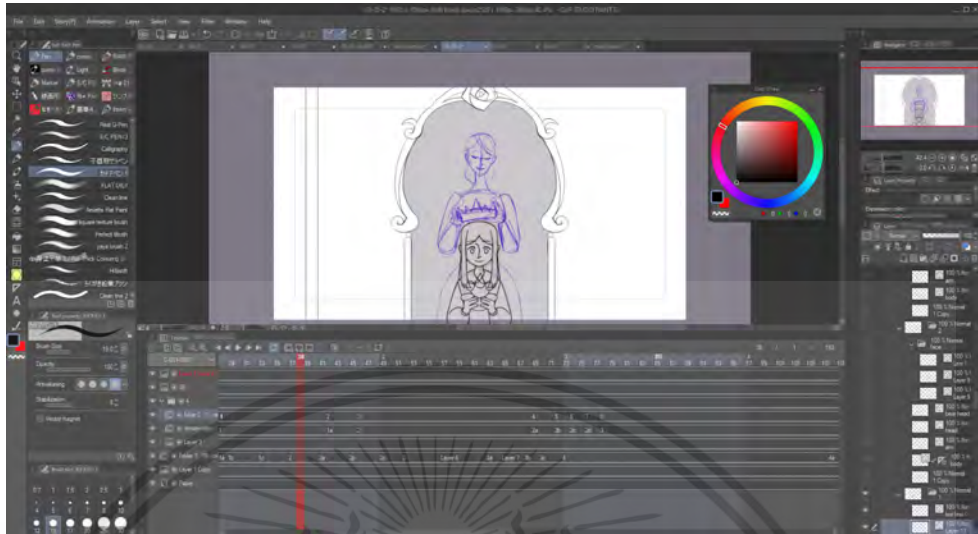
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

4.2.1 แอนิเมต (Animate)

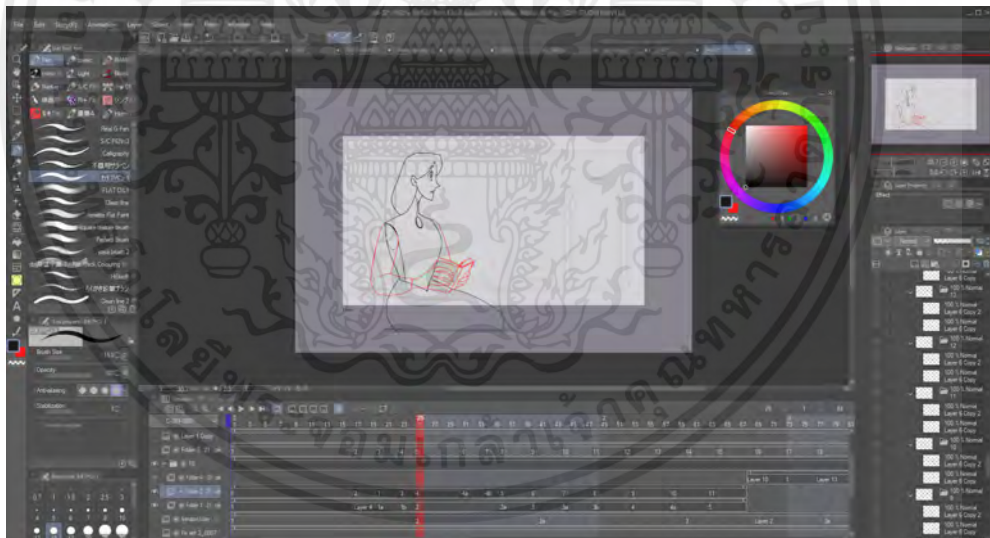
การทำภาพเคลื่อนไหวในแอนิเมชันส่วนผลิต โดยใช้ Clip Studio Paint เริ่มจากการนำร่างในส่วนของ Keyframe จาก Animatic มากัดเกล้าให้ชัดเจนมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนจะจัดการทำการ Inbetween และ Tied down ระหว่าง Frame โดยคำนึงถึงมุม
กล้องใน Layout จริงที่ได้มา



ภาพที่ 4.8 ขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวในแอนิเมชันส่วนผลิต โดย Clip Studio Paint
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์ 2565



ภาพที่ 4.9 ขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวในแอนิเมชันส่วนผลิต โดย Clip Studio Paint
เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์ 2565

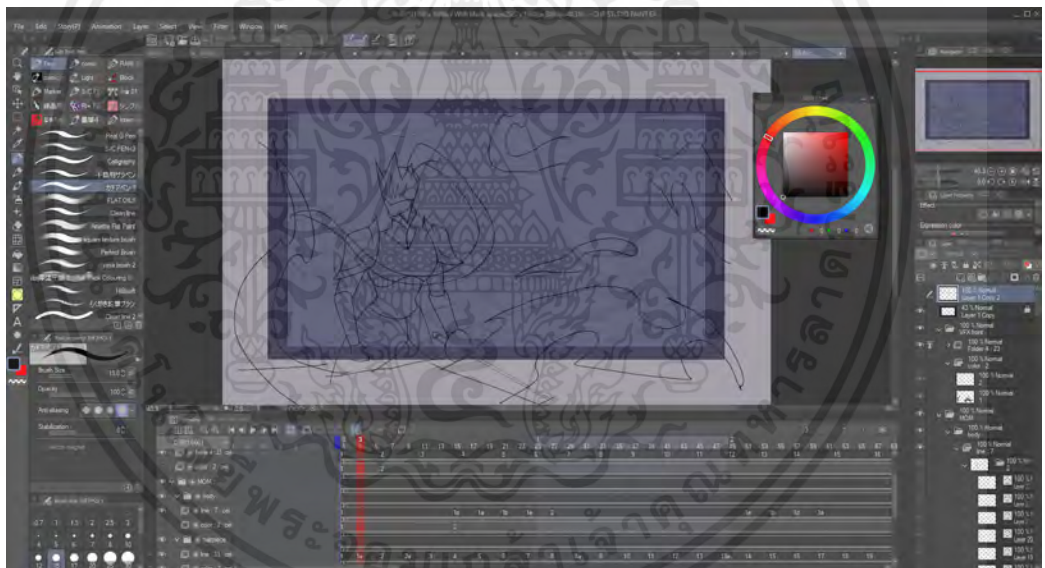
4.2.2 Cleanup

เมื่อทราบ Timing และตำแหน่งของ Frame บน Animation Timeline แล้ว
จึงเข้าสู่การ Cleanup ด้วยการใส่ Vector Layer เพื่อให้ได้เส้นที่คมชัดและไม่เกิดการ
เปลี่ยนแปลงของคุณภาพเมื่อต้องแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการใช้ Vector Layer โดย Clip Studio Paint เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์ 2565



ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการใช้ Vector Layer โดย Clip Studio Paint เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์ 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการใช้ Vector Layer โดย Clip Studio Paint เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 3 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงค์ 2565

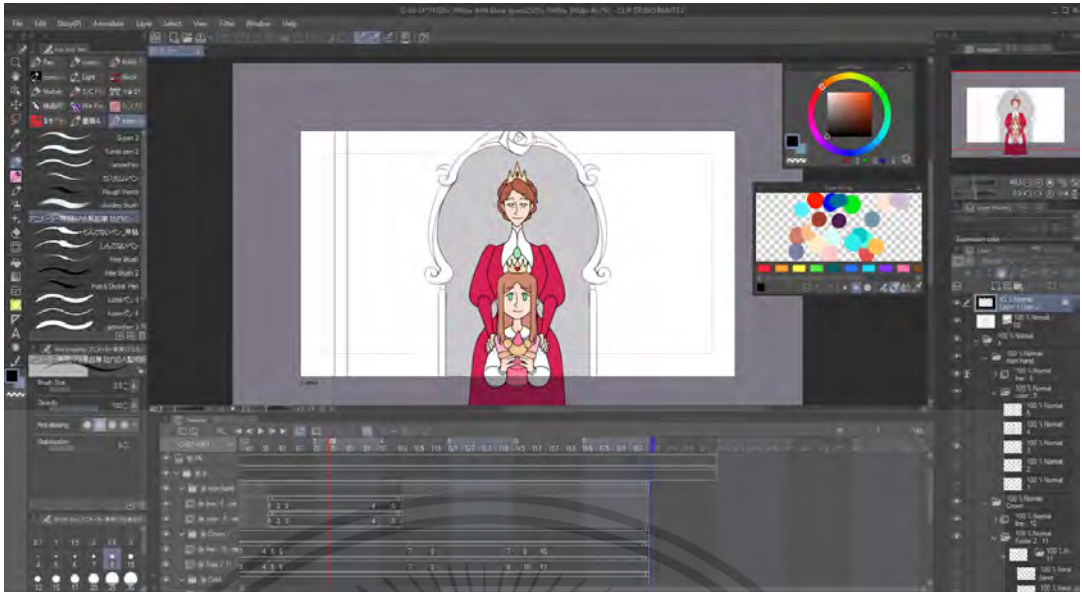
4.2.3 Color

ในส่วนของการลงสี ข้าพเจ้าตั้งค่า Line Layer ให้เป็น Reference Layer ก่อน จะใช้เครื่องมือลงสี ลงสีพื้นฐานในส่วนต่าง ๆ ของตัวละครตามที่ได้ตั้งค่าไว้



ภาพที่ 4.13 ขั้นตอนการลงสีผลงาน โดย Clip Studio Paint เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงค์ 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 ขั้นตอนการลงสีผลงาน โดย Clip Studio Paint เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงศ์ 2565



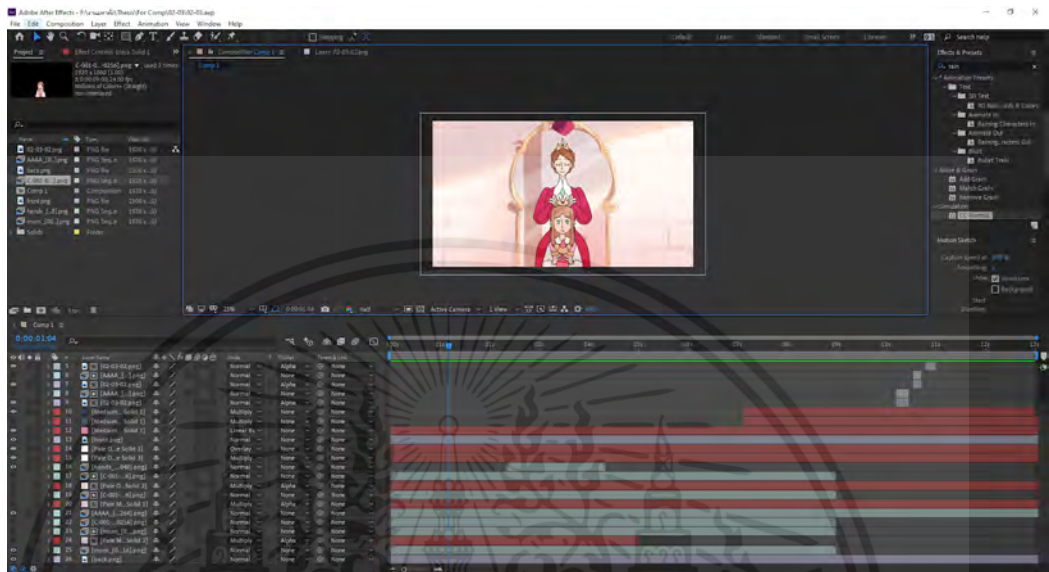
ภาพที่ 4.15 ขั้นตอนการลงสีผลงาน โดย Clip Studio Paint เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 3 โดย ปุณยาพร อุทารวุฒิพงศ์ 2565

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

เมื่อเสร็จสิ้นกับการจัดทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Clip Studio Paint เรียบร้อยแล้ว จึง Export ผลงานแต่ละ Shot ออกมาเป็น PNG Image Sequence without เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Background แล้วนำมาประกอบกันกับภาพพื้นหลังในโปรแกรม After Effect เมื่อประกอบกันเสร็จ จึงได้ทำการ Composite แสง เงา และบรรยากาศในโปรแกรมเดียวกัน

เมื่อได้แต่ละฉากมาเรียบร้อยแล้ว จึงนำมาตัดต่อและใส่เสียงประกอบใน Premiere Pro รวมถึงเก็บรายละเอียดการเล่าเรื่องอื่น ๆ ที่เหลือ เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.16 ขั้นตอนหลังการผลิต โดย Adobe After Effect เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 1 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์ 2565



ภาพที่ 4.17 ขั้นตอนหลังการผลิต โดย Adobe Premiere Pro เรื่อง “Once, A Stormy Night” ภาพที่ 2 โดย ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงค์ 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

หลังจากได้ผลิตศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้รับบทสรุปว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำงานนั้นคือการมุ่งเน้นเป้าหมายไปที่การทำให้ผลงานสำเร็จในภาพรวม เมื่อการสร้างสรรค์ผลงานนั้นอยู่ในขอบเขตภายใต้เวลาที่จำกัด มีองค์ประกอบและคุณสมบัติที่จะต้องสำเร็จภายในกำหนด ดังนั้นการผลิตผลงานให้เสร็จ มีเริ่มมีจบในภาพรวมที่ประกอบไปด้วยเสียง, การเคลื่อนไหว, การเล่าเรื่อง ย่อมเป็นความสำคัญอันดับแรกมากกว่าการมัวแต่จดจ่อและย้ำแก้ไขจุดที่ดูขี้ตาเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่แม้ไม่ควรมองข้าม แต่ถ้าหากเรามัวแต่สนใจในรายละเอียดที่ย่อยยอนนั้นมากจนลืมนั่งสังเกตมวลรวมทั้งหมด จะทำให้การทำงานที่ยังคงตั้งอยู่ในขอบเขตที่กำหนดเวลานั้นไม่สำเร็จได้ ดังนั้นการลำดับความสำคัญในการทำงานจึงมีความจำเป็นอย่างมาก และการทำให้ผลงานมีภาพรวมที่ดูเสร็จก่อนจะมองเห็นมวลรวมได้ดีกว่า จึงค่อยเกลางส่วนที่ละเอียดละออในขั้นตอนถัดไป

การรับรู้ถึงข้อดีของตนเองนั้นไม่ใช่เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและความกล้าเพียงอย่างเดียว หากแต่จะทำให้สามารถพัฒนาผลงานให้ไปในทางที่ถนัดและต่อยอดได้ไวขึ้น และในขณะเดียวกัน การสังเกตจุดอ่อนของตนเองจะยิ่งทำให้ช่วยให้เห็นอีกด้านของการทำงานเช่นกัน และการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้นั้นเป็นประสบการณ์สำคัญในการค้นพบทั้งข้อดีและข้อบกพร่องในตนเองมากขึ้น

นอกจากนั้นแล้ว ทั้งการเรียนรู้ผ่านทฤษฎีและได้ทดลองทำชิ้นงานมาก่อนแล้ว จึงยังทำให้สามารถพัฒนาความสามารถในการจัดทำภาพเคลื่อนไหว (Animating) และการตัดเส้น (Clean up) รวมถึงขั้นตอนวิธีการลงสีได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมบูรณ์

5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

อุปสรรคที่อันตรายเป็นการทำงานนั้นคือการตั้งเป้าหมายที่ไม่สอดคล้องภายใต้ข้อจำกัดของจำนวนบุคลากร ความสามารถ และระยะเวลาที่มีจำกัด การมัวสนใจรอยขีดข่วนจนทำให้ช่วง “ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)” เข้ามากินเวลาในช่วง “ขั้นตอนการผลิต (Production)” มากจนเกินความจำเป็น ทำให้มีเวลาทำงานจริงน้อยลง แผนการที่จะต้องพึงจำนวนบุคลากรเข้ามาช่วยจึงรวนและติดขัดตามไปด้วย

ปัญหาทางร่างกายโดยเฉพาะการอักเสบบริเวณเอ็นข้อมือส่งผลทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานช้าลง มีคุณภาพงานที่ไม่สมบูรณ์เท่าสภาวะร่างกายปกติ และเมื่อรู้สึกว่ามีมาตรฐานการทำงานนั้นตกลงจากที่เคยเป็น ภาวะของสุขภาพจิตที่มักจะถูกมองข้ามความอันตรายของมัน และซับซ้อน

กว่าปัญหาสุขภาพร่างกาย ยิ่งเกิดความรู้สึกว่าผลงานตนเองต่ำกว่าที่ข้าพเจ้าตั้งมาตรฐานเอาไว้ บนสถานะที่มีแรงกดดันพร้อมปัจจัยต่าง ๆ ยิ่งเป็นอุปสรรคในการทำงานให้ช้าลง

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

การวางแผนให้ละเอียดชัดเจนจะเป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าที่ดีมาก แม้จะไม่ตรงตามแผนเสมอไปแต่การคาดเดาการทำงานล่วงหน้า และกำหนดเวลาให้ตัวเองนั้นจะทำให้งานเสร็จตามความคิดได้ดีที่สุด สิ่งที่สำคัญของการวางแผนก่อนผลิตคือการยึดใจความสำคัญเอาไว้ให้มั่นคงที่สุด เพราะเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตแล้ว จะพบกับทั้งอุปสรรคและเส้นทางอื่นในขณะนั้นกำลังอยู่กับกระบวนการทำงาน และอาจทำให้ผลลัพท์ที่สิ่งนั้นไปหลังจากรับฟังเสียงอีกหลายเสียงจนลืมหันมาถามตนเอง

5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ระมัดระวังอย่าให้ขั้นตอนของการวางแผนก่อนการผลิตนั้นกินเวลานานเกินไปจนมาทับในส่วนของขั้นตอนการผลิต ในขณะเดียวกันควรคำนวณส่วนที่จำเป็นจะต้องพึ่งพาจำนวนคนมาช่วยเหลือเพิ่มเติมในจุดเล็กจุดน้อย (เช่น เพราะยังมีความจำเป็นอย่างสูงที่จะต้องมียุติงานคอยช่วยสนับสนุนในด้านที่เจ้าของผลงานสามารถนำเวลาไปจัดการกับสิ่งที่ต้องเป็นฝีมือและการตัดสินใจจากเจ้าของผลงาน

5.3.2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ไม่นับการออกแบบเชิงแนวคิด การทำงานแอนิเมชัน 2 มิติ นั้น ยังคงเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะผ่านลายเส้นที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และมีความละเอียดทางลายเส้นแตกต่างกัน ทั้งนี้ลายเส้นบางประเภทยังมีความเป็นไปได้ยากที่จะทำงานให้เสร็จสมบูรณ์ภายใต้ระยะเวลา และกำหนดการความยาวของศิลปนิพนธ์ให้จบแล้วเสร็จอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด หากแต่เป็นไปได้ที่จะถูกบีบให้ลดรายละเอียดลงเพื่อให้ทันกับกำหนดนั้นอาจเป็นจุดที่อันตรายต่อการทำผลงานของตนเองโดยไม่รู้ตัว มีความเป็นไปได้หรือไม่ที่จะเพิ่มจำนวนคนในการร่วมกันทำศิลปนิพนธ์ หรือลดเวลาของชิ้นงานตามความเหมาะสมของสไตล์รายบุคคล หรือพิจารณาจำนวนคนต่อโครงการศิลปนิพนธ์และความยาวของผลงานตามความสมควร หรือมีความเป็นไปได้หรือไม่ที่จะเพิ่มแผนการเรียนการสอนในจุดที่จำเป็น (เช่น หลักการเขียนรูปเล่มศิลปนิพนธ์) เพื่อความเหมาะสมและสร้างแบบแผนที่ถูกต้องต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- โคตรตุ๊กตา. (2022). **ทำไมเด็กถึงชอบเล่นตุ๊กตาทมิกันนะ?**,
เข้าถึงได้จาก : <http://www.krodtookkata.com/article/18>
- ชนะศักดิ์ จิตมั่นคงธรรม. (2022). **Stages of Grief 5 ระยะเวลา ก้าวผ่านความสูญเสีย**,
เข้าถึงได้จาก : https://www.manarom.com/blog/5_stages_of_grief.html
- นัชชา ตันติวิทยาทักซ์. (2018). **‘นอน-ไบนารี’ สำนึกทางเพศที่ไม่ใช่ชาย-หญิง หรือความเรื่อง
มากของคนที่ไม่เข้าพวก?** เข้าถึงได้จาก : <https://prachatai.com/journal/2018/01/74982>
- American Psychological Association. (2009). **Parents' rejection of a child's sexual
orientation fuels mental health problems**,
เข้าถึงได้จาก : <https://www.apa.org/monitor/2009/03/orientation>
- Bossblink ; The Asian Parent. (2022). **นักวิจัยมีคำตอบให้ ทำไมเด็กชอบเล่นตุ๊กตาทมิ เล่น
ตุ๊กตาทมิมียุทธวิธีอย่างไร, (Online)** เข้าถึงได้จาก : <https://th.theasianparent.com/why-kids-love-teddy-bears>
- Higgins Iqp. (2013). **Single Handed Sword (technique)**,
เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=xuUnikQEoxs>
- National Center for Transgender Equality. (2023). **Understanding Nonbinary
People : How to Be Respectful and Supportive**, เข้าถึงได้จาก : <https://transequality.org/issues/resources/understanding-nonbinary-people-how-to-be-respectful-and-supportive>
- Reczek, Rin. (2020). **Parental Responses to Coming out by Lesbian, Gay,
Bisexual, Queer, Pansexual, or Two-Spirited People across Three Age Cohorts**,
เข้าถึงได้จาก : <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jomf.12731>
- Tassana, P. ; The Matter. (2022). **ในวันที่ Come Out การตอบรับแบบไหนที่เราอยากได้
จากครอบครัว?**, เข้าถึงได้จาก : <https://thematter.co/social/ideal-reaction-coming-out/174637>

Sellsword Arts. (2023). **Why was the Rapier so DEADLY?**,
เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/shorts/waagJeOIRPY>

Ua-boon Chongsomchai ; The Matter. (2017). **จะบอกยังไง จะบอกดีไหม บอกแล้วจะเป็น
ไง? ประสบการณ์ Come Out ของชาว LGBT**, เข้าถึงได้จาก : <https://thematter.co/social/coming-out/27934>

Zagobelna, Monika. (2019). **SKETCHBOOK ORIGINAL - HOW TO ANIMATE
HORSES**, เข้าถึงได้จาก : <https://monikazagobelna.com/2019/09/10/sketchbook-original-how-to-animate-horses/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นามสกุล ปุณยาพร อุทารุฒิพงศ์
วัน เดือน ปีเกิด 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2544
ที่อยู่ 1149 ซ.อ่อนนุช 46 แขวงอ่อนนุช เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 1149
โทร. 091-0101841
Email. poon.nropay@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2556 มัธยมศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
พ.ศ.2559 มัธยมศึกษา แผนการเรียน Intensive สาขาคณิตศาสตร์-ภาษาอังกฤษ
โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
พ.ศ.2562 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2564 ฝึกงาน ตำแหน่ง Animator
บริษัท DIN animation

ผลงาน

พ.ศ. 2563 ผู้กำกับและออกแบบภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันสั้น
“The Daily Life of Princess Candy”
พ.ศ. 2564 ออกแบบภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชันสั้น “ความเหงาสีชมพู”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้