

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “เลี้ยงให้โลกรู้”

ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “Sharenting”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่อาจารย์ผู้สอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ปีการศึกษา 2565
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “เลี้ยงให้โลกรู้”
ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “Sharenting”

นักศึกษา นางสาวองค์อร จงประสิทธิ์

รหัสประจำตัว 62020333

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา ภาพยนตร์ และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา 2565

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์งามนิส เมาชฎากร

()
อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 28 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “เลี้ยงให้โลกรู้” ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “Sharenting”
นักศึกษา	นางสาวองค์อร จงประสิทธิ์
รหัสประจำตัว	62020333
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์ และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์งามนิส เขมาชฎากร

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “เลี้ยงให้โลกรู้” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวในโลกโซเชียลมีเดียจากการที่ผู้ปกครองชอบที่จะถ่ายรูปลูกของตนเองออกเผยแพร่สู่อินเทอร์เน็ต ด้วยเหตุผลที่ต่างกัน โดยอาจมีผลตามภายหลังไม่ว่าในทางดีหรือร้าย จากประเด็นนี้ข้าพเจ้าจึงมองเห็นความน่าสนใจและนำมาสะท้อนผ่านความคิดของตัวเอง โดยนำมาเล่าในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “เลี้ยงให้โลกรู้” จะไม่สำเร็จลุล่วงได้หากขาดองค์ประกอบทั้ง 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก คณะอาจารย์ กรรมการ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ อาทิเช่น การให้คำปรึกษา แนะนำติชม เพื่อพัฒนาโครงการให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไปพร้อมนำเสนอสู่สาธารณะ นอกเหนือจากการทำงานในโครงการแล้ว คณะอาจารย์ยังแนะนำ แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน และให้กำลังใจตลอดระยะเวลาการทำโครงการ

ประการที่สอง การสนับสนุนจากครอบครัวที่ซึ่งแม้จะไม่เกี่ยวข้องกับการทำโครงการโดยตรง แต่หากเป็นการดูแลเอาใจใส่ในสุขภาพของข้าพเจ้าที่แม้ตัวข้าพเจ้าเองอาจจะละเลยไป อาทิเช่น การกินมื้ออาหารให้ตรงเวลา การหากิจกรรมยามว่างเพื่อให้ผ่อนคลายจากการทำโครงการ ความเชื่อมั่นในตัว of ข้าพเจ้าว่าจะสามารถก่อสร้างโครงการให้สำเร็จด้วยดี เป็นต้น

ประการที่สาม ตลอดการศึกษาทั้งหมด 4 ปีของข้าพเจ้าห้อมล้อมไปด้วยเพื่อนฝูง มิตรสหาย ที่ร่วมกันศึกษากระบวนการ การทดลอง สร้างสรรค์ จนนำมาสู่ประสบการณ์ที่ประยุกต์ใช้กับการแก้ไขปัญหาในโครงการ รวมถึงเป็นกำลังใจตลอดการทำโครงการ

ทั้งหมด 3 ประการที่ข้าพเจ้ากล่าวเป็นการสนับสนุนให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตามประสงค์ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

องค์อร จงประสิทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญภาพ	V
บทที่ 1 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตงานวิจัย.....	1
1.4 ขั้นตอนของการศึกษา	1
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	3
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์	7
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	11
1. แนวความคิด (Theme).....	11
2. ประโยคขยาย (Log line).....	11
3. เรื่องย่อ (Synopsis)	11
4. เนื้อเรื่อง (Treatment).....	11
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	13
1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์.....	13
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	34
1. บทสรุปจากการทำงาน	34
2. ข้อเสนอแนะ.....	34
บรรณานุกรม	35
ภาคผนวก	36
ประวัติผู้วิจัย.....	38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่

1	เพลง “Little Monster” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัวและการเลี้ยงดูเด็ก	3
2	การโฆษณาร่วมกันของผู้ปกครองและเด็ก	3
3	การแต่งตัวของแม่ลูกสบายๆ	4
4	คุณแม่ในเสื้อลายทาง	4
5	เสื้อลายทาง	4
6	การแต่งตัวของแม่และลูก	4
7	การออกงานของแม่และลูก	4
8	การแต่งตัวของลูกในวันธรรมดา	5
9	การแต่งตัวของลูก	5
10	การแต่งตัวตามเทศกาล	5
11	การแต่งตัวตามแฟชั่นเสื้อชั้นในตัวแรกของลูก	5
12	การแต่งตัวตามซีรี่ส์ดัง	5
13	การแต่งตัวของลูกในชุดนักเรียนอนุบาล	5
14	การแต่งตัวของลูกในชุดนักเรียนประถม	5
15	การแต่งตัวของลูกในชุดนักเรียนมัธยม	5
16	หมู่บ้านจัดสรรเฉลี่ยราคา 7-10 ล้านบาท	6
17	ภายในสวนของตัวบ้าน	6
18	ห้องนั่งเล่น	6
19	ของเล่นเด็ก	6
20	รั้วกันเด็ก	6
21	เก้าอี้รับประทานอาหาร	6
22	โภชนาการสำหรับเด็ก	6
23	โล่ Youtuber รูปแบบต่างๆ	7
24	รางวัลเกี่ยวกับแม่	7
25	ถ้วยรางวัลแบบอื่นๆ	7
26	เวทีรูปแบบโพรณีเซียม	7
27	จุดดิจิทัลประดับอยู่ข้างหลัง	7
28	การ Push	8
29	ภาพ Sketch ขณะพัฒนาตัวละคร	8
30	ตัวอย่างงาน Sketch ขณะค้นคว้า	8
31	ภาพ Silhouette	9
32	ภาพ Silhouette	9
33	ลวดทอนรายละเอียด	9
34	ตัวอย่างของการสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกันในสภาพแวดล้อมที่เดียวกัน	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นชอบให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

35	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Draft ที่ 1.....	13
36	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Draft ที่ 2.....	14
37	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Draft ที่ 3.....	14
38	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยกลางคน) Draft ที่ 1.....	14
39	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Final	15
40	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) และลูกชาย (วัยหนุ่ม) Final.....	15
41	การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยประถม) Sketch	15
42	การออกแบบตัวละครลูกชาย (ทุกวัย) Draft ที่ 1.....	16
43	การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยทารก) Final	16
44	การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยอนุบาล) Final.....	16
45	การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยประถม) Final.....	17
46	การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) และลูกชาย (วัยหนุ่ม) Final.....	17
47	การออกแบบตัวละครสุนัขประกอบ Final.....	18
48	การออกแบบฉากเวทีประกาศรางวัล Sketch	18
49	การออกแบบฉากเวทีรับรางวัล Draft ที่ 1	19
50	การออกแบบฉากเวทีรับรางวัล Draft ที่ 2.....	19
51	การออกแบบฉากเวทีรับรางวัล Final.....	19
52	บ้านทาร์นฮ์สของแม่และลูกชาย	20
53	การออกแบบแบบแผนภายในบ้าน	20
54	การออกแบบฉากภายในบ้าน ขณะที่แม่กำลังให้นมลูก Draft ที่ 1.....	21
55	การออกแบบฉากภายในบ้าน ขณะที่แม่กำลังให้นมลูก Draft ที่ 2.....	21
56	การออกแบบฉากภายในบ้าน Draft ที่ 1.....	21
57	การออกแบบฉากภายในบ้าน (Final).....	22
58	การออกแบบฉากภายในบ้าน (Final).....	22
59	การออกแบบฉากภายในบ้าน (Final).....	22
60	สนามเด็กเล่นในพื้นที่หมู่บ้าน	23
61	ฉากภายในสนามเด็กเล่น Draft ที่ 1	23
62	ฉากภายในสนามเด็กเล่น Draft ที่ 2	23
63	ฉากภายในสนามเด็กเล่น Draft ที่ 3	24
64	ฉากภายในสนามเด็กเล่น (Final).....	24
65	ฉากภายในจิตใจของแม่ ขณะที่แม่กำลังลงจากรถ Draft ที่ 1	25
66	ฉากภายในจิตใจของแม่ ขณะที่แม่กำลังลงจากรถ Draft ที่ 2.....	25
67	ฉากภายในจิตใจของแม่ ขณะที่แม่กำลังลงจากรถ Final	25
68	ฉากภายในจิตใจของแม่ที่กำลังเดินอยู่บนเส้นทางของรางวัลต่างๆ Draft ที่ 1.....	26
69	ฉากภายในจิตใจของแม่ที่กำลังเดินอยู่บนเส้นทางของรางวัลต่างๆ Final.....	26
70	การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 1	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

71	การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย (ช่วงแรก) Draft ที่ 2.....	26
72	การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย (ช่วงแรก) Final.....	27
73	การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย (ช่วงที่สอง) Draft ที่ 1	27
74	การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย (ช่วงที่สอง) Draft ที่ 2	27
75	การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย (ช่วงที่สอง) Draft ที่ 2.....	27
76	ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 1	28
77	ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 2.....	28
78	ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 3.....	28
79	ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 4.....	28
80	ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Final.....	28
81	ฉากภายในจิตใจของลูกชาย ในส่วนของป่าไม้ Draft ที่ 1	29
82	ฉากภายในจิตใจของแม่และลูกชายโดยการแบ่งฉาก Final.....	29
83	ฉากภายในจิตใจของแม่และลูกชายโดยการแบ่งฉาก Final.....	29
84	การออกแบบด้วยรางวัล Draft ที่ 1.....	30
85	การออกแบบด้วยรางวัล Draft ที่ 1.....	30
86	การออกแบบด้วยรางวัลประกอบฉากภายในจิตใจของแม่ (Final)	30
87	การออกแบบโทรศัพท์และกระเป๋าของแม่ Final	31
88	การออกแบบเครื่องใช้และของเล่นของลูกวัยทารก Final.....	31
89	การออกแบบกระเป๋านักเรียนของลูกวัยประถม Final.....	32
90	การออกแบบพลาสติกทั้ง 4 แบบ Final.....	32
91	การออกแบบ Logo Channel Draft ที่ 1.....	32
92	การออกแบบ Logo Channel Final.....	33
93	การออกแบบรถตู้รับส่งสำหรับเด็กอนุบาล Final.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ศิลปะฉบับนี้สร้างขึ้นจากปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ซึ่งได้นำเหตุการณ์มาจากเหล่าดารารหรือคนดังที่มีพฤติกรรมชอบบันทึกวิดีโอการใช้ชีวิตประจำวัน กิจกรรมต่างๆ ของลูก และวิธีการเลี้ยงดูลูกในแบบของตนเอง แต่สำหรับใครบางคนมีวัตถุประสงค์แอบแฝงอยู่ คือการนำคลิปวิดีโอเหล่านี้ไปเผยแพร่เพื่อหารายได้ ถึงแม้ว่าสิ่งที่ทำอยู่อาจจะคล้ายกับการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของลูก

ทั้งนี้ข้าพเจ้าจึงอยากจะตั้งคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของเหล่าคนดัง หรือดารารว่าพวกเขาละเมิดความเป็นส่วนตัวของลูกมากเกินไปหรือเปล่า โดยเล่าเรื่องราวผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง “หัวใจ” เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับแม่คนหนึ่งที่กำลังหาผลประโยชน์จากคลิปวิดีโอการใช้ชีวิตของลูกตัวเองด้วยโซเชียลมีเดีย

1.2 วัตถุประสงค์

1. นำเสนอปัญหาของผู้ปกครองที่มีการละเมิดความเป็นส่วนตัวของเด็กโดยโซเชียลมีเดีย
2. นำเสนอมุมมองในการเล่าเรื่องโดยเน้นให้เห็นพฤติกรรมของแม่
3. ศึกษาการออกแบบตัวละคร ฉาก องค์ประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.3 ขอบเขตการวิจัย

ภาพยนตร์ 2 มิติ แอนิเมชันขนาดสั้น ความยาวประมาณ 3 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติเกี่ยวกับแม่ที่รุกล้ำความเป็นส่วนตัวของลูกด้วยโซเชียลมีเดีย เพื่อแลกกับชื่อเสียงและเงินทองที่ตามมา

1.4 ขั้นตอนของการศึกษา

Pre-Production

- 1.1. วางแผนและจัดตารางงานในแต่ละกระบวนการผลิต
- 1.2. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อ ที่นำมาส่งเสริมเนื้อหา ที่ต้องการนำเสนอมาเพื่อพัฒนาบทภาพยนตร์ และปรับปรุงบทภาพยนตร์
- 1.3. ศึกษาเทคนิคอื่นๆ เพื่อนำมาผสมกับเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ
- 1.4. ออกแบบตัวละครหลักและฉาก
- 1.5. เขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อลำดับภาพ
- 1.6. จัดทำอนิเมติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production

- 2.1. ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Photoshop
- 2.2. ตัดเส้นและลงสีตัวละครกับพื้นหลัง เก็บรายละเอียด Texture ในแต่ละฉาก
- 2.3. ทำ Test Scene พร้อมดนตรีประกอบเพื่อเช็คภาพรวมของแอนิเมชัน

Post-Production

- 3.1. Compositing
- 3.2. ทำการใส่เสียงประกอบนอกเหนือจากเสียงดนตรี
- 3.3. นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตาม animatic
- 3.4. Final Cut

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดประเด็นการละเมิดความเป็นส่วนตัวจากผู้ปกครอง
2. ได้เรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการคิดการทำงานในตำแหน่งผู้กำกับศิลป์
3. ผู้ชมได้รับความเพลิดเพลินจากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเทคนิคด้านการออกแบบและกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1 พฤติกรรมของผู้ปกครองสมัยใหม่

เมื่อเทคโนโลยี การสื่อสาร โซเชียลมีเดีย สามารถเข้าถึงได้ถึงทุกคน รวมถึงผู้ปกครองก็มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเลี้ยงดูตามไปด้วยจึงเกิดพฤติกรรมที่มีชื่อเรียกว่า “Sharenting” เกิดจากการผสมคำว่า Share ผสมกับ Parenting ใช้เรียกกิจกรรมที่พ่อแม่ยุคใหม่ชอบโพสต์แชร์ภาพลูกน้อยจนเกินพอดี ซึ่งอาจนำไปสู่การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวและรายละเอียดกิจกรรมที่เด็กๆ ทำจนอาจส่งผลกระทบต่อได้ในอนาคตเป็น จากพฤติกรรมดังกล่าวทำให้มีผู้ปกครองส่วนหนึ่งผันตัวมาสู่อาชีพ “อินฟลูเอนเซอร์” เป็นการเรียกภาพรวมไม่ว่าจะเป็น ยูทูบเบอร์ นักแคสเกม ดีกิต็อกเกอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 1 เพลง “ Little Monster” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัวและการเลี้ยงดูเด็ก

ภาพที่ 2 การโฆษณาาร่วมกันของผู้ปกครองและเด็ก <https://adaymagazine.com/sharenting/>

1.2 ลักษณะของผู้ปกครองและลูกที่เป็นอินฟลูเอนเซอร์สายเด็ก

วิถีชีวิตของผู้ปกครองสมัยใหม่ที่ต้องถ่ายทำเนื้อหาลงบนโซเชียลมีเดีย ที่ใช้ชีวิตเพื่อการถ่ายลูก เป็นสาระหลักและเลี้ยงลูกในเวลาเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่วนประชาสัมพันธ์จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



8 การแต่งตัวของลูกในวันธรรมดา



9 การแต่งตัวของลูก

เรามักจะเห็นอินฟลูเอนเซอร์บางส่วนมีลักษณะการแต่งตัวที่หรูหราและประดับไปด้วยลวดลายต่างๆ แต่ในส่วนของอินฟลูเอนเซอร์ที่ทำเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเด็กและครอบครัวจะมีความเรียบง่ายมากกว่า ทั้งด้วยภาพลักษณ์และการเคลื่อนไหวที่สะดวกเหมาะแก่การติดตามถ่ายลูกๆ เว้นแต่จะถ่ายทำวิดีโอที่มีเนื้อหาสาระเจาะจงไปที่สถานการณ์เทศกาล อาทิเช่น เนื้อหาเกี่ยวกับวันวันคริสต์มาส การไปโรงเรียน ออกกำลังกาย เป็นต้น



ภาพที่ 10 การแต่งตัวตามเทศกาล

ภาพที่ 11 การแต่งตัวตามพาไปซื้อ
เสื้อผ้าในตัวแรกของลูก

ภาพที่ 12 การแต่งตัวตามซีรีส์ดัง



ภาพที่ 13 การแต่งตัวของลูกในชุด



ภาพที่ 14 การแต่งตัวของลูกในชุด



ภาพที่ 15 การแต่งตัวของลูกในชุด

นักเรียนอนุบาล นักเรียนประถม นักเรียนมัธยม

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทีมงานก็ห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาหรือข้อมูลอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกฉบับที่ปรากฏในเล่มนี้

1.3.ลักษณะของบ้านสำหรับผู้ปกครองอินฟลูเอนเซอร์สายเด็ก

หลังจากที่เริ่มก้าวสู่การเป็นอินฟลูเอนเซอร์ ผู้ครองสามารถออกจากงานประจำและซื้อบ้านเดี่ยวอยู่อาศัย นอกจากนั้นยังสามารถซื้อรถและข้าวของเครื่องใช้ฟุ่มเฟือยอื่นๆ ได้

1.3.1.ภายนอกบ้าน

เฉลี่ยจากรายได้ที่เข้าประมาณเดือนละ 100,000 บาท (รายได้สามารถมากหรือน้อยกว่านั้นขึ้นอยู่กับปริมาณงาน) เท่ากับภายใน 1 ปี มีรายได้เฉลี่ยทั้งหมด 1,200,000 โดยนิยมซื้อบ้านเดี่ยวราคาประมาณ 6 ล้านบาทใช้เวลาประมาณ 5 ปีนับจากวันที่เริ่มเป็นประแส หากเป็นอินฟลูเอนเซอร์ที่ไม่ได้มีพื้นฐานจากความดาราทหรือคนร่ำรวยมาก่อน จะนิยมอาศัยในหมู่บ้านจัดสรร มีสวนภายในตัวบ้านที่มีเครื่องเล่นของเด็ก



ภาพที่ 16 หมู่บ้านจัดสรรเฉลี่ยราคา 7-10 ล้านบาท



ภาพที่ 17 ภายในสวนของตัวบ้าน

<https://www.sanook.com/home/22661/>

1.3.2.ห้องนั่งเล่น

เฟอร์นิเจอร์ภายในบ้านมีความเรียบง่าย เฟอร์นิเจอร์ประกอบไปด้วย โซฟา ทีวี โต๊ะกาแฟ เพิ่มเติมด้วยของเล่นเช่น ตุ๊กตา ตัวตา เฟอร์นิเจอร์สำหรับเด็ก เช่น เก้าอี้สำหรับเด็ก โถสุขาสำหรับเด็ก รั้วกั้นเด็ก



ภาพที่ 18 ห้องนั่งเล่น



ภาพที่ 19 ของเล่นเด็ก



ภาพที่ 20 รั้วกั้นเด็ก



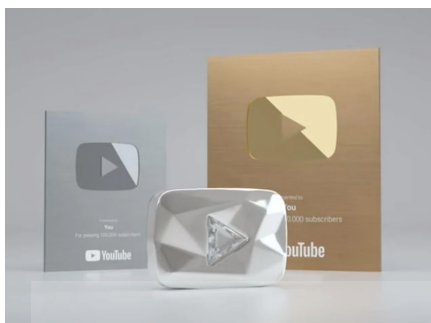
ภาพที่ 21 เก้าอี้รับประทานอาหาร



ภาพที่ 22 โถสุขาสำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับเป็นคำแนะนำในการค้า
ไม่ว่าการณ์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

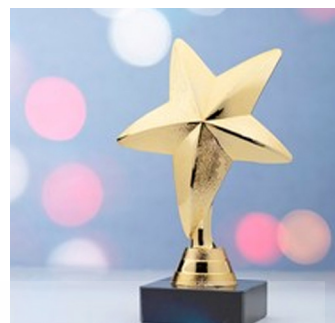
นอกเหนือจากข้างต้นที่กล่าวไป ยังตกแต่งด้วยโล่รางวัลต่างๆ จากหลากหลายหัวข้อ เช่น ฉลองยอดผู้ติดตามรูปแบบต่างๆ, รางวัลอินฟลูเอนเซอร์, รางวัลเกี่ยวกับแม่ เป็นต้น



ภาพที่ 23 โล่ Youtuber รูปแบบต่างๆ



ภาพที่ 24 รางวัลเกี่ยวกับแม่

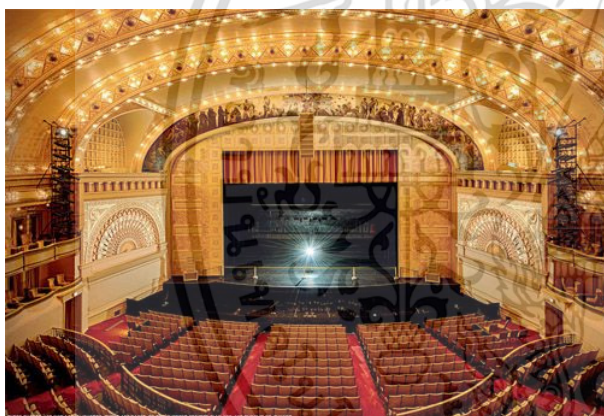


ภาพที่ 25 ถ้วยรางวัลแบบอื่นๆ

1.4 งานประกาศรางวัล

1.4.1 เวทีประกาศรางวัล

เวทีเป็นรูปแบบโพรนีเซียม พื้นที่การแสดงถูกแบ่งออกจากบริเวณที่นั่งของผู้ชมอย่างชัดเจน ด้วยกรอบของเวที มีจุดจิจิทัลสำหรับฉายชื่องานหรือผู้ร่วมงานต่างๆ ตามลำดับ



ภาพที่ 26 เวทีรูปแบบโพรนีเซียม



ภาพที่ 27 จุดจิจิทัลประดับอยู่ข้างหลัง

<http://theprosceniumbyrockwell.com/proscenium-theater.html>

2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

2.1 เทคนิคการออกแบบ Character

หน้าที่ของ Character design เหมือนการแคสนักแสดง ในภาพยนตร์ Live-Action ตัวละครจะต้องสื่อถึงบุคลิก อาชีพ ส่งเสริมด้วยวิธีการออกแบบที่มีหลากหลายเหมือนกับการตีบทให้เข้าถึงบทบาทของนักแสดงที่สามารถดึงดูดในการติดตาม

2.1.1 Push

การเพิ่มความน่าสนใจของตัวละครด้วยวิธีการ “เพิ่ม” หรือ “ลด” สัดส่วนต่างๆ บนร่างกายของตัวละคร เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ลำดับความสำคัญจากคิดถึงบุคลิกของตัวละคร ลำดับต่อมาคืออายุ และสุดท้ายความรู้สึกเบื้องต้น ความรู้สึกเบื้องต้นในที่นี้เกิดจากสัดส่วนของตัวละครที่มีเท่ากันจนมากเกินไป ไม่เพียงแต่สัดส่วนของร่างกายเท่านั้น แต่รวมถึงเสื้อผ้า หมวก เครื่องประดับ สามารถประยุกต์ใช้แนวคิดนี้นำมาออกแบบได้



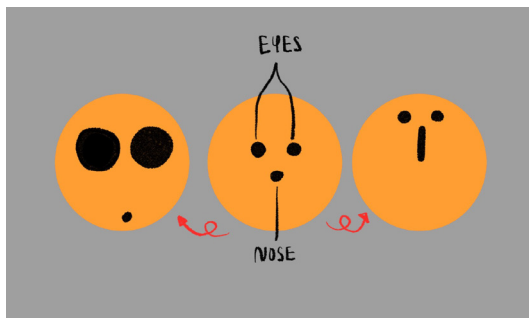
ภาพที่ 28 การ Push



ภาพที่ 29 ภาพ Sketch ขณะพัฒนาตัวละคร

2.1.2 ลูกโบว์ลิ่ง

การออกแบบลักษณะหน้าตาของตัวละครโดยอิงจาก 3 จุดหลักบนหน้าได้แก่ ตาทั้ง 2 ข้างและจมูก เพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับส่วนของหน้าตาและสามารถส่งเสริมบุคลิกเฉพาะให้แก่ตัวละคร



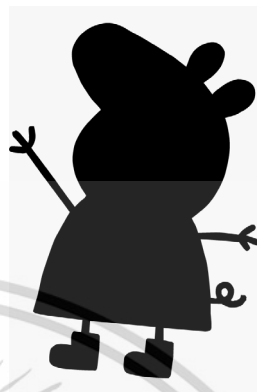
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปภายนอกโดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 Silhouette

ประสิทธิภาพในข้อมูลไม่ขึ้นอยู่กับรายละเอียดแต่เป็นการอ่านรูปร่าง ถึงแม้ว่ารูปร่างนั้นจะถูก ลดทอนไปจนเป็นเพียงเงา แต่ยังคงสามารถอ่านได้ง่าย



ภาพที่ 31 ภาพ Silhouette



ภาพที่ 32 ภาพ Silhouette

<https://www.pngitem.com/>

2.2.การออกแบบฉาก

ฉากคือช่วงเวลานั้นของเหตุการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในแอนิเมชัน ซึ่งสามารถทำให้เกิด มิติกับแอนิเมชันได้

2.2.1 น้อยแต่มาก

การลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบในฉากหรือการใช้เส้นเพื่อให้ดูง่ายขึ้น เพื่อเหลือพื้นที่ คนดูสามารถใส่จินตนาการของแบบของตัวเองได้ โดยที่ไม่ลดทอนข้อมูลในภาพและกำจัดรายละเอียดอย่างมี จุดมุ่งหมายในบางจุดเท่านั้น



ภาพที่ 33 ลดทอนรายละเอียด

<https://twitter.com/claireonacloud>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Mood and Tone

Mood หมายถึงความรู้สึกและอารมณ์ของภาพซึ่งประกอบไปด้วย อารมณ์ร้ายแรง เศร้า โกรธ และกลัว เป็นต้น ส่วน Tone นั้นหมายถึงสีของการออกแบบ สีสามารถใช้บอกความรู้สึก ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 โทนได้แก่ โทนร้อน และโทนเย็น โดยสรุปแล้ว Mood and Tone สามารถมิติให้แอนิเมชัน อีกทั้งยังสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกในเหตุการณ์นั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบการใช้เส้นหรือฉากตามความเหมาะสม



ภาพที่ 34 ตัวอย่างของการสร้างบรรยากาศที่ต่างกันในสภาพแวดล้อมที่เดียวกัน

<https://ccadillustration.tumblr.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. แนวความคิด (Theme)

แม่ที่ถ่ายทำคอนเท้นท์ลูกที่ต้องระมัดระวังความเป็นส่วนตัวของเด็กมากขึ้นมีเช่นนั้นจะต้องสูญเสียลูกอันเป็นที่รักไป

2. ประโยคขยาย (Log line)

แม่ตามเก็บภาพรูปลูกตั้งแต่เกิดและเผยแพร่ลงสาธารณะเพื่อเงินและชื่อเสียงจนในท้ายที่สุดลูกของเธอเลือกที่จะไม่อยู่ร่วมกับเธอ

3. เรื่องย่อ (Synopsis)

อินฟูเลนเซอร์สาวท่านหนึ่งได้ทำการเก็บบันทึกรูปและวิดีโอลูกตนเองตั้งแต่เกิดจนโตเพื่อเก็บเป็นคอนเท้นท์ลงบนโซเชียล จนเกิดเป็น กระแสตอบรับจากสังคมมากขึ้นเพราะด้วยใบหน้าหลุดของลูก ทำให้เธอต่อยอดความเป็นกระแส โดยนำลูกมาทำเป็นคอนเท้นท์ที่หลากหลายผ่านชีวิตประจำวัน จนเริ่มรบกวนเวลาส่วนตัวของลูกและพิศดารมากขึ้น รางวัลและชื่อเสียงต่างๆ เริ่มทยอยเข้ามาทำให้แม่รู้สึกหลงละเหิงไปจนกลายเป็นการกระหายคอนเท้นท์และหลงลืมความรู้สึกของลูกชายไป จนกระทั่งเขาโตพอที่จะมีความคิดเป็นของตัวเองทำให้เขาเลือกที่จะจากแม่ของเขาไปอย่างเงียบๆ

4. เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

ณ งานประกาศรางวัล “Popular Content Aware” รางวัลตกเป็นของคุณแม่วัย 55 ปีจากช่อง “Koosetongue family” แยกในงานมอบให้กับสองแม่ลูกคู่นี้ โดยคนเป็นแม่เป็นผู้หญิงวัย 40 ปีแต่งตัวด้วยชุดราตรีพร้อมเครื่องประดับที่มีท่าทางเร้าและภูมิใจกับรางวัล และข้างๆ ของเธอนั้นคือลูกชายหัวแก้วหัวแหวนของเธอที่อายุจวน 19 ที่หน้าตาดีแต่ดูไร้ความมั่นใจ แม่เดินขึ้นไปรับรางวัลนี้ และได้กล่าวขอบคุณที่ได้รางวัลตัดสลับ ในช่วงเวลาที่ภาคภูมิใจผู้เป็นแม่น้ำตาไหลออกมา ในน้ำตาแห่งความปลื้มปตินั้นสะท้อนเรื่องราวการเลี้ยงดูลูกที่ผ่านมาของเธอ

Sequence B (Action)

น้ำตาตกเป็นรูปหัวใจที่มีน้ำคร่ำแตกออกมาเป็นน้ำผสมเหรียญ และใบหน้าของแม่ทรมาณอย่างมากจากอาการเจ็บปวดของการคลอด กระพริบตามองที่ลูกของเธอ หมอพยายามตบตูดเด็กเพื่อให้เด็กร้องทันทีนั่น เสียงซัดเตอร์กล้องก็ดังขึ้น ตัดมาเป็นแม่เข่าขวิดแป้งลงฝ่ามือ ตบบนก้นลูกเบา ตัดมาเป็นแม่เปลี่ยนแพมเพิตให้ลูก ตัดมาเป็นเธอให้นมลูก ตัดมาเป็นแม่เป่าข้าวคลุกความร้อนให้ลูก แล้วค่อยๆ ป้อน ตัดไปที่ลูกตีสังกา ตัดมาที่ลูกวัยทารกว่ายน้ำ ลูกวัยทารกเดินมาพร้อมกับรถจำลองเดินผ่านไป ทันใดนั้นรถโรงเรียนก็แล่นตามมา ประตูเปิดออกปรากฏเป็นลูกวัยอนุบาล ลูกวัยอนุบาลเดินลงมาอย่างร่าเริง แม่อ้าแขนหนึ่งข้างและไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกข้างถือโทรศัพท์คู่มือไว้ แม่และลูกกอดกันอย่างอบอุ่น ตัดมาที่มือแม่รัดชิปเสื่อกีฬาให้ลูก ถอยออกมาเป็นภาพกว้างแม่ รวมถึงภาพคู่กันระหว่างแม่กับลูก ตัดมาที่แม่ตั้งกล้องรอถ่ายลูก ขณะที่เขากำลังวิ่งมาหาเธอ ทันใดนั้นมีเด็กสไลด์ลงสไลด์เดอร์มาชนลูกชาย กล้องของแม่จับภาพเอาไว้ได้ ใบหน้าของลูกเธอที่เป็นหน้าที่ผลอและตุตลก ภาพใบหน้านั้นถูกเผยแพร่ไปอย่างรวดเร็วในฐานะมุกตลก ยอดผู้ติดตามของแม่ก็เพิ่มไปด้วยเช่นเดียวกัน ตัดมาที่แม่เช็คยอดคอมเมนต์และกดติดตามเห็นกราฟยอดรับชมกำลังขึ้นเขาดีใจจนตาเบิกโพลง ยิ้มค้างหัวใจเต้นเร็วด้วยความตื่นเต้น ตัดสลับกับลูกชายวัยประถมของเธอที่กำลังตกเป็นจุดสนใจ แม่เห็นว่าลูกชายเริ่มเป็นกระแส จึงเริ่มที่จะต่อยอดทำคอนเท้นท์เกี่ยวกับลูก คอนเท้นท์แรกของเธอเปิดมาเป็นโลโก้รายการขึ้น เธอตั้งใจปล่อยให้หมาวิ่งไล่กัดลูกชายวัยประถมของเธอพร้อมทั้ง ตามถ่ายไปด้วย ตัดภาพมาที่แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เธอโพสรูปขณะที่ลูกชายของเธอกำลังจะถูกฉีดยา ตัดมาที่ลูกวัยประถมกำลังนอนบนโซฟา เธอถกทางแกงลูกลงจนเห็นแก้มกันและได้ใช้ปากกวาดตาสองข้างลงตรงกันทั้งสองข้างและถ่ายลงโซเชียลพร้อมโฆษณาผลิตภัณฑ์พลาสติกที่อยู่บนแก้มกันของลูกชาย ตัดสลับกับยอดรับรายรับที่เพิ่มขึ้น เธอได้เงินค่าสปอนเซอร์มาจำนวนมาก

Sequence C (Action)

นำพาเข้าสู่ความคิดของแม่ที่กำลังก้าวขาจากรถสปอร์ตพร้อมกระเป๋าแบรนด์เนม ก้าวเดินลงบนเส้นทางที่ปูด้วยพรมแดง มีถ้วยรางวัลมากมายผ่านไป ในขณะที่เดียวกันลูกชายของเธอที่เริ่มโดนคนรอบข้างมอง อันมีสาเหตุมาจากโซเชียลมีเดียของแม่ที่โพสรูปของเธอ ลูกชายเริ่มมีท่าทีอึดอัด เขารู้สึกกระวนกระวายและอยากจะหายตัวไป เขาวิ่งสู่ป่าที่มีดมิต ประสงค์ที่จะไม่ให้มีใครพบเขา แต่ในป่าก็ล้อมรอบไปด้วยสายตาคู่ที่ซ่อนกำลังมองอยู่ แต่เขาก็หนีไม่พ้นเมื่อเขาถูกล้อมไปด้วยผู้คนที่สนใจเขาและแอบถ่ายเขา ในขณะเดียวกันแม่ก็ยังเดินอยู่บนเส้นทางพรมแดง แม่กับลูกถูกถ่ายด้วยแสงแฟลชที่สาดส่องเข้ามา แม่รู้สึกยินดี แต่ลูกกลับหลีกเลี่ยง ลูกชายกลายเป็นลูกโป่งพยายามจะหนีผู้คนที่ล้อมรอบเขา แต่ผู้เป็นแม่กลับจับไว้และได้พากันลอยขึ้นสู่ฟ้า ลอยผ่านความสำเร็จที่ผ่านมาของพวกเขา อาทิเช่น ยอดรับชมจากโซเชียลมีเดีย รางวัลต่างๆ ผลิตภัณฑ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากใบหน้าที่เป็นกระแสของลูก รายได้ที่มาจากการโฆษณาพวกเขาลอยสูงขึ้น พร้อมกลับมีพลังหัวใจ จุดขึ้นรอบๆ แม่ได้ลอยใกล้กับแสงสว่างเจิดจรัสด้านบน

Sequence D (Resolution)

งานรับรางวัลหายไปยังแก้วที่ไม่มีลูกนั่งแล้ว เขาหายตัวไปในขณะที่แม่ยังปรารถนาปลื้มดีใจอยู่บนเวที ใบหน้าของแม่มีน้ำตาหยดลงมา ตัดภาพไปที่ลูกชายกำลังนั่งรถเดินทางจากไปพร้อมมองกระจกข้างรถซึ่งเขาเห็นแม่ที่วิ่งออกมาตาม

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยวางแผนการดังนี้

1.1.1 แนวคิด

1.1.2 โครงเรื่อง

1.1.3 เรื่องย่อ

1.1.4 โครงเรื่องขยาย

1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

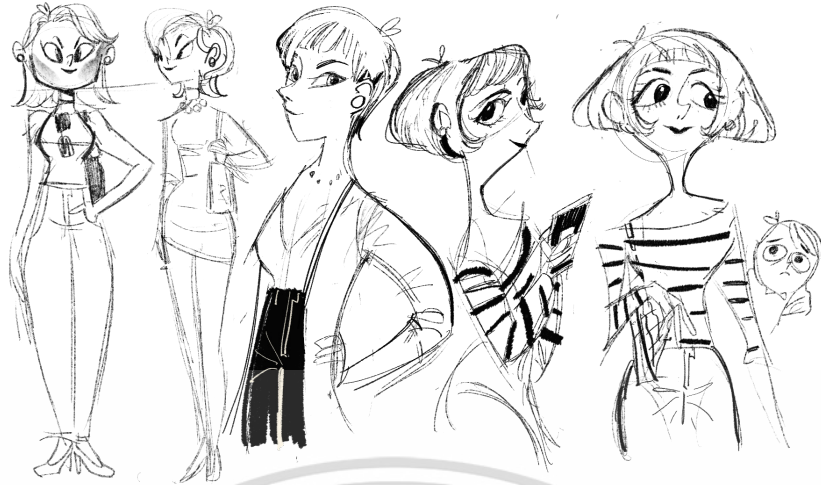
1.2.1 แม่

เนื่องด้วยตัวละครนี้มีลักษณะของความเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ต้องมอบความรักให้แก่ลูก แต่ในขณะเดียวกัน ตัวละครนี้สามารถรบกวนลูกด้วยวิธีการตามถ่ายชีวิตส่วนตัวส่งผลให้ลูกชายของเธอ ชื่อเสียงโด่งดังรวมถึงรายได้ที่เข้ามา ทำให้ตัวละครแม่ผันตัวมาเป็น “อินฟลูเอนเซอร์” เพราะเหตุนี้จึงทำให้ตัวละครนี้จึงมีลักษณะนิสัยร่าเริง ชอบเข้าสังคม เปิดเผย มีหน้าตาที่สวยงามแม่ตัวละครจะเริ่มมีอายุมากก็ตาม เพราะจำเป็นต้องดูแลตัวเอง ลักษณะการแต่งตัวที่ดูกระฉับกระเฉงในการทำกิจกรรมต่างๆ ขึ้นอยู่กับบริบทในเหตุการณ์นั้นๆ มันวอกกับการต้องถ่ายทำกิจกรรมของลูกชาย



ภาพที่ 35 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และสงวนไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่สามารถนำเอกสารนี้ไปเผยแพร่หรือใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Draft ที่ 2



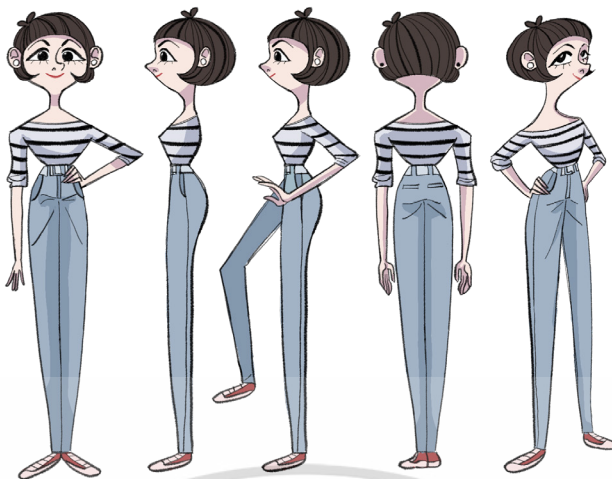
ภาพที่ 37 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Draft ที่ 3

โดยใน Draft ที่ 2 และ 3 นั้นข้าพเจ้าได้เพิ่มลักษณะที่ส่งเสริมให้ตัวละครแม่ที่สาวและอุปนิสัยดูร่าเริง



ภาพที่ 38 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยกลางคน) Draft ที่ 1

เมื่อได้ลักษณะ รูปร่างของตัวละครแม่ในวัยสาว การออกแบบตัวละครแม่ในวัยกลางคน ข้าพเจ้าอยาก
 ให้มีความแตกต่างจากวัยสาวในส่วนรูปร่างที่อวบมากขึ้นเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างและฐานะทางการเงินที่
 มีมากขึ้น เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) Final



ภาพที่ 40 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) และลูกชาย (วัยหนุ่ม) Final

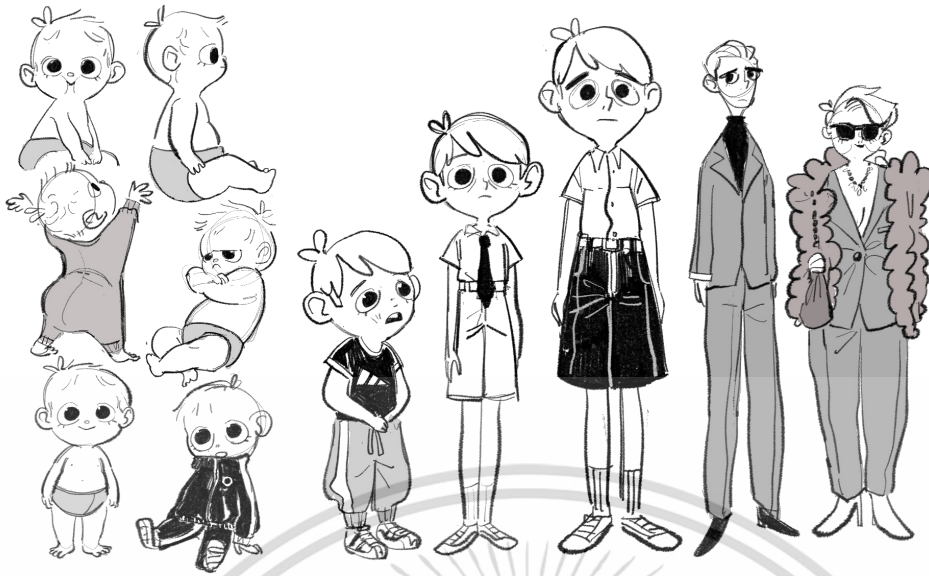
1.2.2 ลูกชาย

ข้าพเจ้าแบ่งการออกแบบตัวละครลูกชายเป็น 4 ช่วงวัยได้แก่ วัยทารก วัยอนุบาล วัยประถม และวัยรุ่น โดยวัยทารกและวัยอนุบาล การออกแบบใน 2 วัยนี้จะใช้ตาที่ใหญ่และรูปร่างที่อวบ โดยอ้างอิงจากบุคลิกภาพของเด็กทั้ง 2 วัย ร่าเริง แจ่มใส มีแววตาของความไร้เดียงสา แต่เนื่องด้วยลักษณะการเลี้ยงของตัวละครแม่ที่รบกวนความเป็นส่วนตัวของเขา ส่งผลให้การพัฒนาของตัวละครนี้ที่อยู่ในวัยประถมและวัยรุ่น มีลักษณะขาดความมั่นใจ กังวล และมีอาการประหม่ากังวลต่อหน้าสังคม ถึงแม้จะมีชื่อเสียงโด่งดัง การแต่งตัวที่เป่งบอกไปถึงวัยนั้นๆ เช่น เด็กทารกสวมกางเกงใน เด็กประถมสวมชุดนักเรียน เป็นต้น

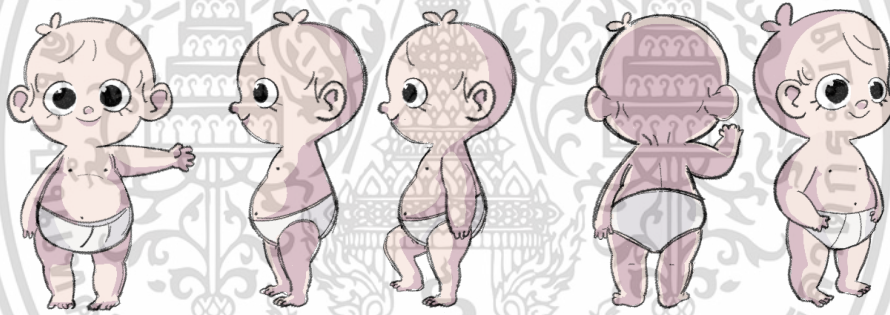


ภาพที่ 41 การออกแบบตัวละครลูกชาย (ประถม) Sketch

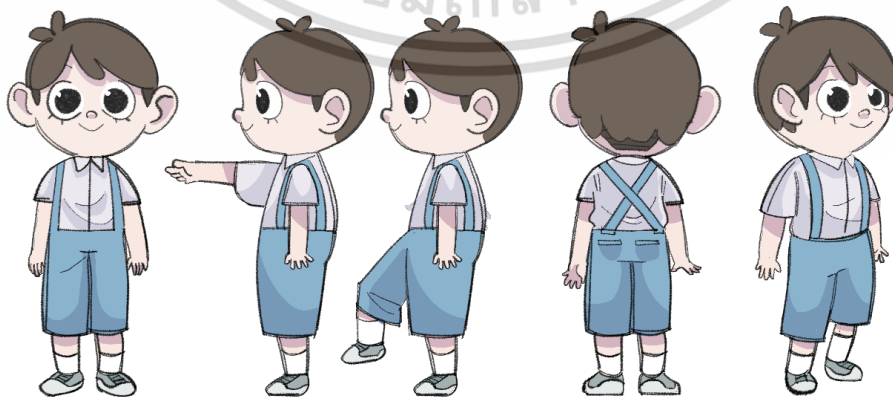
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะของคณะผู้จัดทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



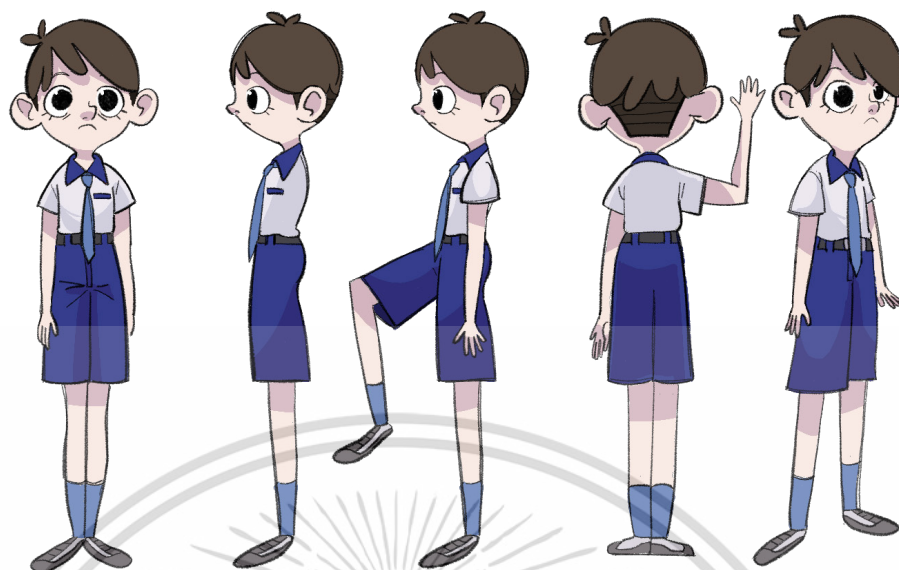
ภาพที่ 42 การออกแบบตัวละครลูกชาย (ทุกวัย) Draft ที่ 1



ภาพที่ 43 การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยทารก) Final



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 44 การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยอนุบาล) Final
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 การออกแบบตัวละครลูกชาย (วัยประถม) Final



ภาพที่ 46 การออกแบบตัวละครแม่ (วัยสาว) และลูกชาย (วัยหนุ่ม) Final

1.2.3 ตัวประกอบ

1.2.3.1 เด็กชายในสนามเด็กเล่น

ข้าพเจ้าออกแบบให้เป็นเด็กธรรมดาที่รูปร่างสูงกว่าลูกชายวัยอนุบาลเพราะจำเป็น ต้องมีแรงมากพอที่จะสามารถเตะตัวลูกชายวัยอนุบาลให้กระเด็นได้มากพอ

1.2.3.2 สุนัขจรจัด

สุนัขไล่กัดลูกชายวัยประถม เป็นสุนัขพันธุ์ไทยที่หน้าตาดุและพร้อมที่จะกัดคนเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



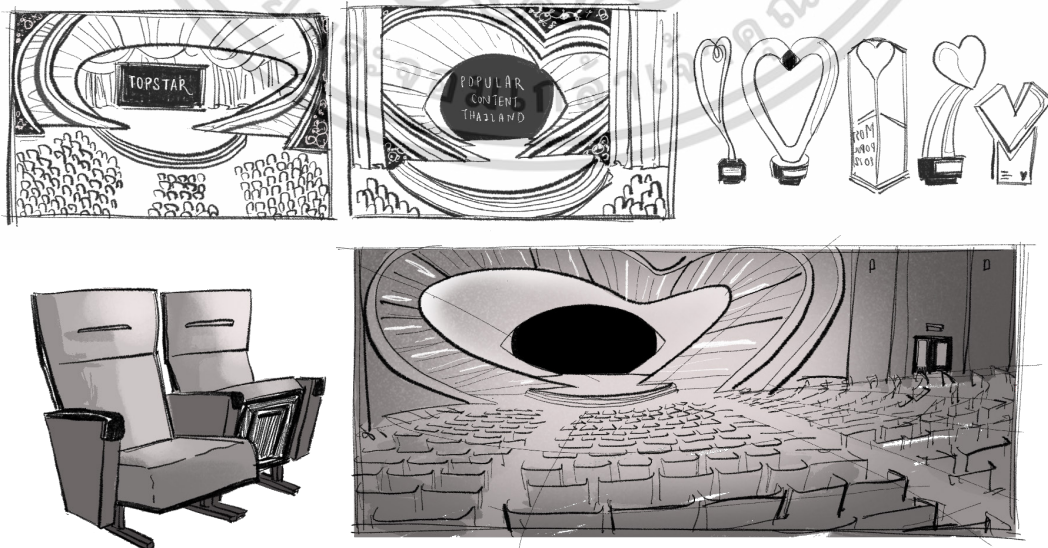
ภาพที่ 47 การออกแบบตัวละครสุนัขประกอบ Final

โดยการออกแบบสุนัขนั้น ข้าพเจ้าได้ปรับรูปแบบให้ขนาดเล็กที่สวนทางกับการกระทำโดยการไล่กัดลูกชายวัยประถมที่หวาดกลัว

1.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง

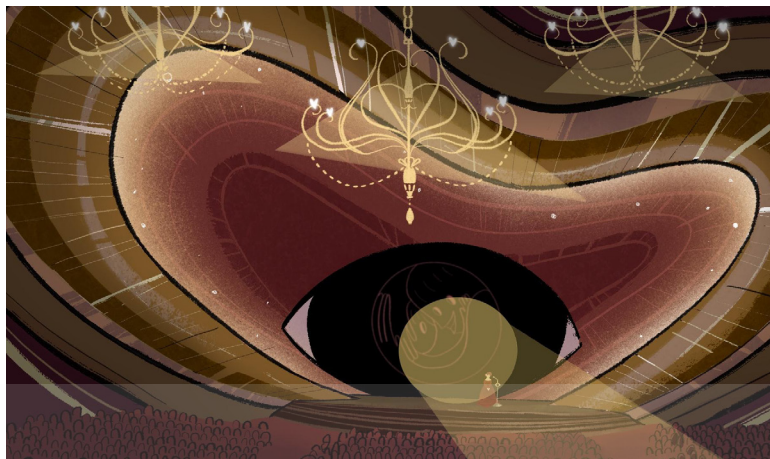
1.3.1 เวทีประกาศรางวัล

เป็นเวทีที่ใช้ประกาศรางวัล “Popular Content Award” ภายในเรื่อง ข้าพออกแบบให้รู้สึกโอ้อ่า กว้างขวาง เสริมความรู้สึกหรูหราด้วยสีทองและแดงอมน้ำตาล สามารถจุผู้ร่วมงานได้ประมาณ 100-200 ราย และใช้สัญลักษณ์ภายในเรื่อง อาทิ รูปทรงหัวใจ นำเข้ามาประกอบการออกแบบเพื่อสื่อไปถึงยอดรับชม

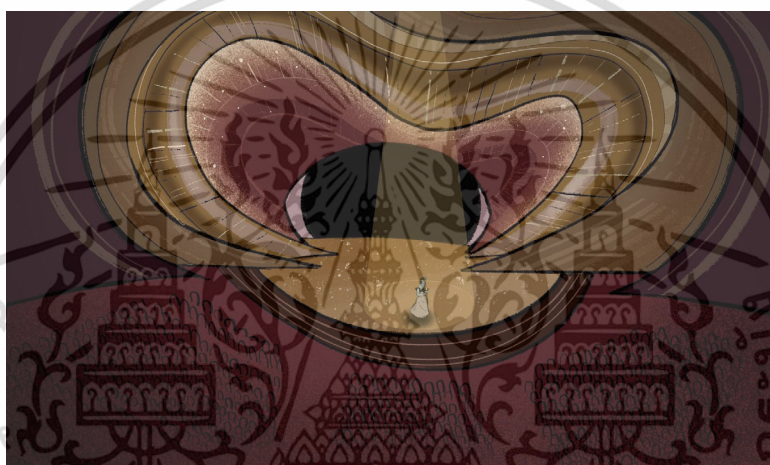


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 48 การออกแบบฉากเวทีประกาศรางวัล Sketch
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

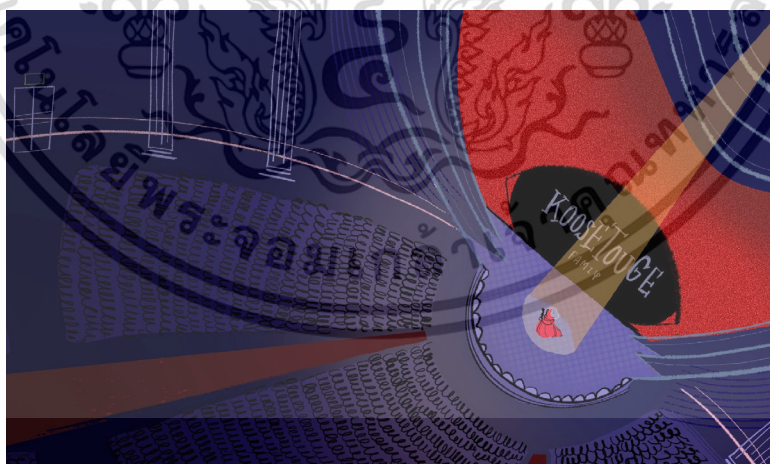
๗



ภาพที่ 49 การออกแบบฉากเวทีรับรางวัล Draft ที่ 1



ภาพที่ 50 การออกแบบฉากเวทีรับรางวัล Draft ที่ 2



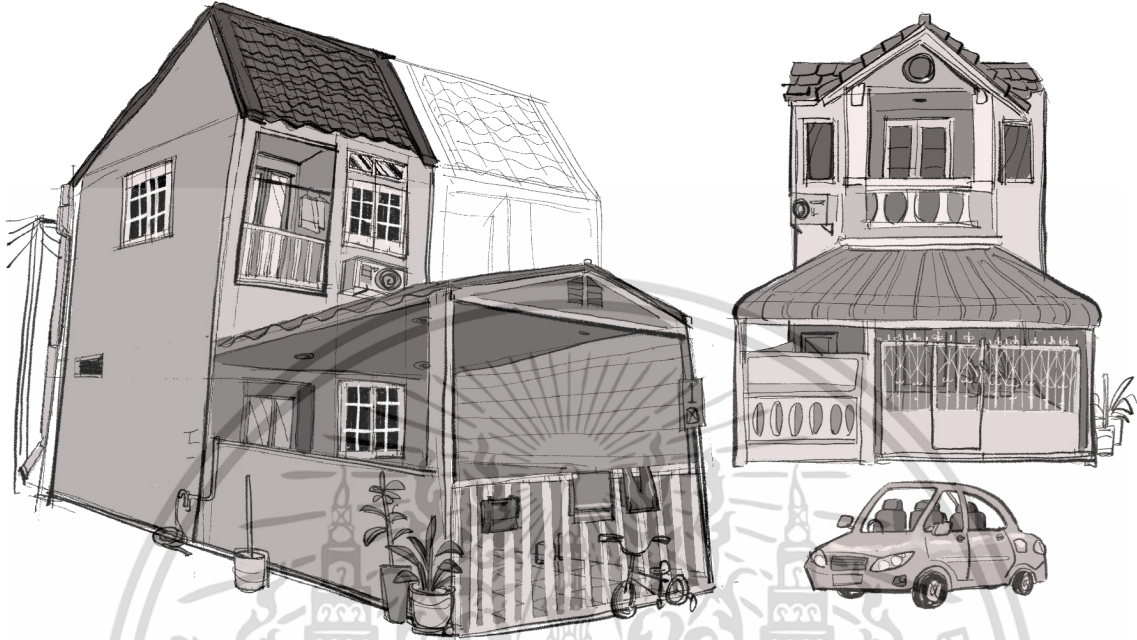
ภาพที่ 51 การออกแบบฉากเวทีรับรางวัล Final

ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนคู่มือโดย สีแดงเป็นตัวแทนของแม่และสีน้ำเงินเป็นตัวแทนของลูกชาย โดยสีแดงจะใช้ในส่วนของเวทีเป็นหลัก เนื่องจากเป็นพื้นที่แทนความรู้สึกของแม่ที่ผสมผสานกันจากความรักของแม่ที่มีต่อลูก ความรักของผู้ชม และความหลงใหลในชื่อเสียงที่ตามมาจากการเผยแพร่คลิปของลูกชาย และส่วนของพื้นที่สีน้ำเงินที่แทนพื้นที่ความรู้สึกของลูกชายที่โศกเศร้าและกลัวจากโลกแห่งความเป็นจริง

นอกจากนี้เรื่องเอกสารที่ผู้เรียนการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 ทาวน์เฮ้าส์ในหมู่บ้าน

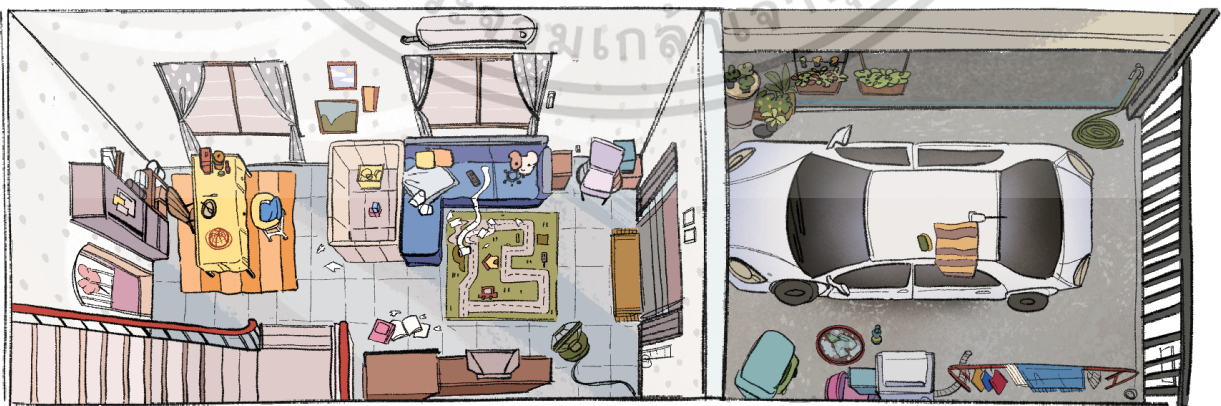
เป็นทาวน์เฮ้าส์ 2 ชั้นในหมู่บ้านและเป็นที่อยู่อาศัยหลักของตัวละคร ฐานะปานกลาง เพียงพอกับการเลี้ยงดูลูกโดยคุณแม่เลี้ยงเดี่ยว ลักษณะเป็นตึกแถวที่มีลานจอดรถยาวออกมาใกล้ถนนของชุมชน



ภาพที่ 52 บ้านทาวน์เฮ้าส์ของแม่และลูกชาย

1.3.3 ห้องรับแขกในบ้าน

ห้องรับแขกที่เป็นส่วนที่ใช้เลี้ยงดูลูกในวัยทารก ภายในบ้านสื่อให้เห็นถึงฐานะปานกลางและไม่ได้ขัดสนทางการเงินของครอบครัวตัวละคร ข้าวของที่กระจัดกระจายเพราะแม่ต้องใช้เวลาส่วนใหญ่เลี้ยงดูลูก เฟอร์นิเจอร์จะความธรรมดาและเรียบง่าย

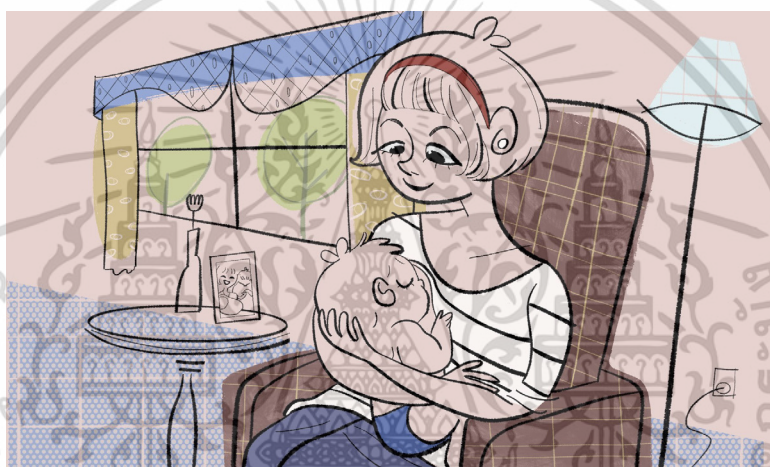


ภาพที่ 53 การออกแบบแบบแผนภายในบ้าน

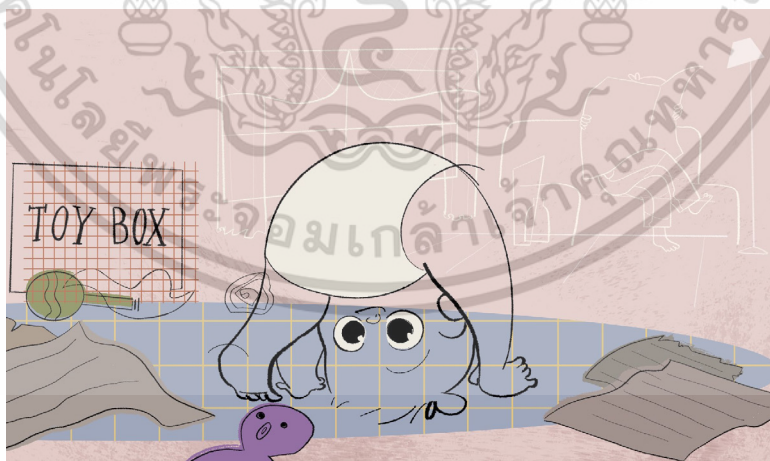
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 54 การออกแบบฉากภายในบ้าน ขณะที่แม่กำลังให้นมลูก Draft ที่ 1



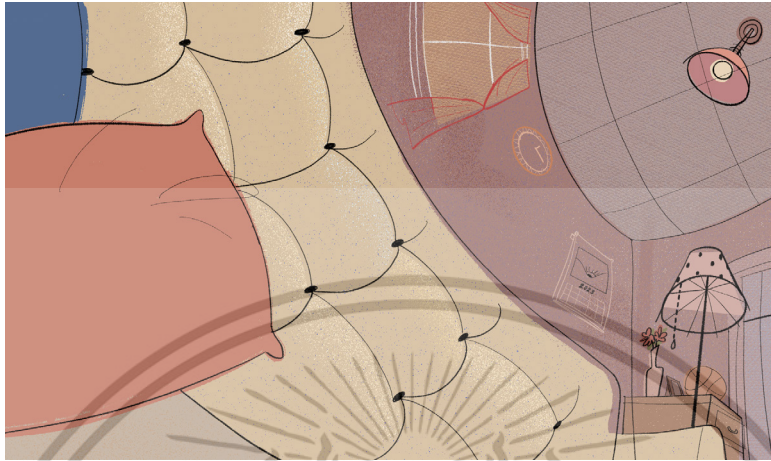
ภาพที่ 55 การออกแบบฉากภายในบ้าน ขณะที่แม่กำลังให้นมลูก Draft ที่ 2



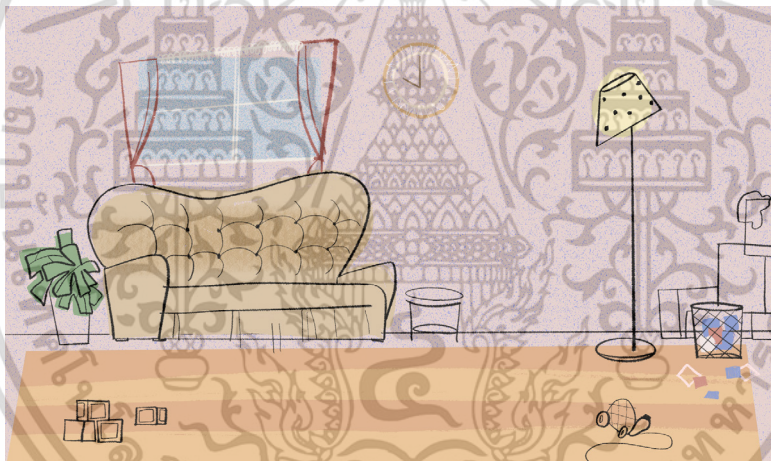
ภาพที่ 56 การออกแบบฉากภายในบ้าน Draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้ลดทอนการใช้สี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการออกแบบตัวละครหลักที่จะมีสีใกล้เคียงกับพื้นหลังหรือสามารถมองทะลุไปยังฉากหลัง เพื่อสื่อให้เห็นว่าสถานะตัวละคร ณ ฉากนี้แสดงถึงความไร้ตัวตน ไม่เด่นชัดและยังเป็นเพียงบุคคลธรรมดาที่ยังไม่ได้รับความสนใจจากสังคม



ภาพที่ 57 การออกแบบฉากภายในบ้าน (Final)



ภาพที่ 58 การออกแบบฉากภายในบ้าน (Final)



ภาพที่ 59 การออกแบบฉากภายในบ้าน (Final)

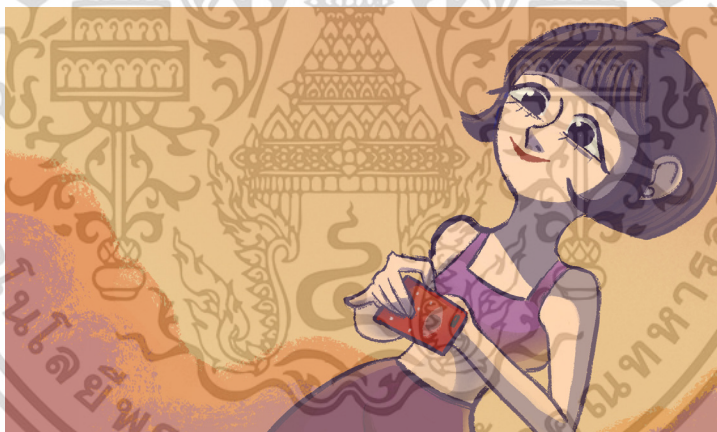
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.4 สนามเด็กเล่น

สนามเด็กเล่นใกล้บ้านของตัวละครซึ่งตัวละครแม่และลูกชายมักจะมาทำกิจกรรมร่วมกันเสมอ อาทิ ออกกำลังกาย เดินเล่น สัศจรรย์พบปะกับผู้อยู่อาศัยท่านอื่น ตั้งอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน ด้วยพื้นที่ที่จำกัดของหมู่บ้านทำให้สนามเด็กเล่นแห่งนี้ประกอบไปด้วย เครื่องเล่นสนามกลางแจ้ง ต้นไม้ 2-3 ต้นพร้อมพุ่มไม้ตัวพื้นเป็นพื้นปูนธรรมดา



ภาพที่ 60 สนามเด็กเล่นในพื้นที่หมู่บ้าน



ภาพที่ 61 ฉากภายในสนามเด็กเล่น Draft ที่ 1



ภาพที่ 62 ฉากภายในสนามเด็กเล่น Draft ที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเครือข่ายเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ให้บุคคลอื่นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในฉากสนามเด็กเล่นนั้นจะมีการใช้ในช่วงเวลาเย็นพลบค่ำ บรรยากาศสีส้มอมม่วง โดยตัวละครในฉากจะมีเงาตกกระทบผิวหนังค่อนข้างเข้มตัดกับสีส้มอมม่วงเพื่อให้การแสดงออกทางหน้าตาดูน่ากลัวเหมือนมีบางอย่างแอบแฝงโดยใน Draft ที่ 1-55 เงาที่ตกกระทบค่อนข้างเหมือนจริงมากเกินจึงได้ทำการปรับให้เงาที่ตกกระทบเข้ากับภาพรวมของภาพยนตร์



ภาพที่ 63 ฉากภายในสนามเด็กเล่น Draft ที่ 3



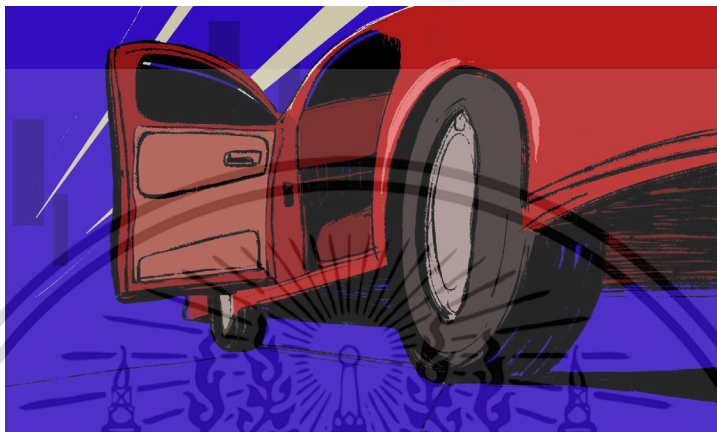
ภาพที่ 64 ฉากภายในสนามเด็กเล่น (Final)

ข้าพเจ้าและทีมงานมีความต้องการที่จะลดทอนความละเอียดของฉากและแสงเนื่องจากความต่อเนื่องของสไตล์ภาพและเน้นไปที่ส่วนประกอบสำคัญ อาทิเช่นฉากที่สุนัขกำลังวิ่งไล่เด็กชายที่แม่จะวิ่งตามไปรอบสวน ส่วนประกอบของฉากคือตัวละครพ่อที่ปรากฏอยู่ฉากหลังที่กำลังอ่านหนังสือพิมพ์อย่างตั้งใจไม่สนใจลูกชายของตนเอง นอกจากนี้ตัวละครหลักจะลงสีขาเพิ่มเติมตัวเป็นสัญลักษณ์ของการเริ่มมีตัวตนจากชื่อเสียงที่แม่และลูกชายได้รับ

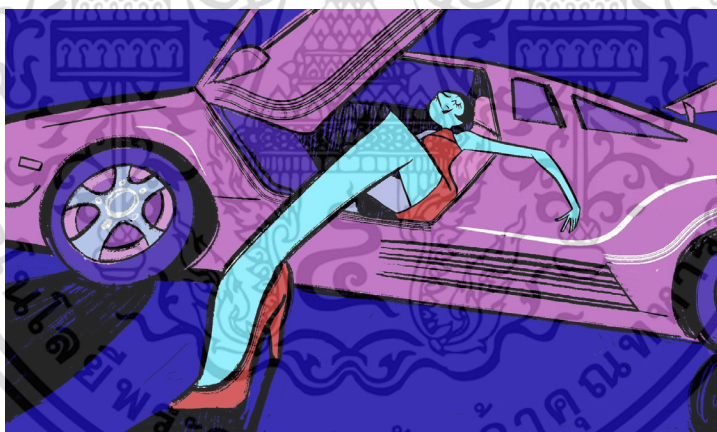
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.5 ฉากภายในจิตใจของแม่

ข้าพเจ้าตีความความรู้สึกภาคภูมิใจและหลงระเริงในชื่อเสียงและเงินทองจากการเป็น “อินฟลูเอนเซอร์” โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับลูกชายของเธอ เริ่มด้วยรถสปอร์ต เส้นทางที่ปูไปด้วยพรมแดง ข้าพเจ้าเลือกใช้พื้นหลังเป็นสีฟ้าอมม่วง ด้วยสาเหตุ 2 ประการ คือลำดับแรกเพื่อให้มีลักษณะแตกต่างจากฉากภายในจิตใจของลูกชาย ลำดับสุดท้ายด้วยลักษณะของสีที่ให้ความรู้สึกสนุกและสดชื่นของตัวละครแม่



ภาพที่ 65 ฉากภายในจิตใจของแม่ ขณะที่แม่กำลังลงจากรถ Draft ที่ 1

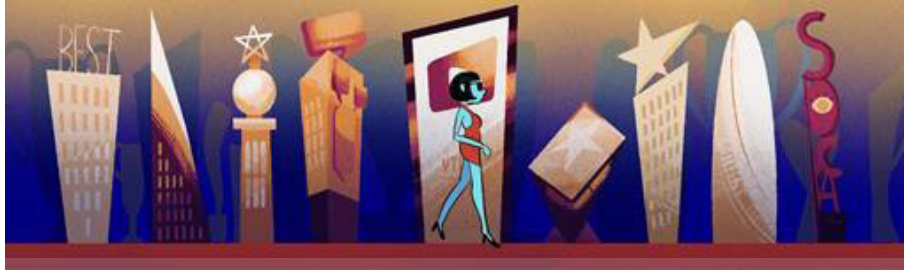


ภาพที่ 66 ฉากภายในจิตใจของแม่ ขณะที่แม่กำลังลงจากรถ Draft ที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ในชื่อของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าขอสงวนสิทธิ์ในประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกใช้สีแดงเป็นสีหลักในการออกแบบฉากภายในจิตใจของตัวละครแม่ที่ 2 คืออารมณ์ความรู้สึกของแม่แม่ที่จะหลงใหลในรางวัลและผลตอบแทนมากมายขึ้นไปในทุกๆ วัน



ภาพที่ 68 ฉากภายในจิตใจของแม่ที่กำลังเดินอยู่บนเส้นทางของรางวัลต่างๆ Draft ที่ 1



ภาพที่ 69 ฉากภายในจิตใจของแม่ที่กำลังเดินอยู่บนเส้นทางของรางวัลต่างๆ Final

การปรับรายละเอียดเงาสะท้อนต่างๆ การออกแบบด้วยรางวัลจึงมีลักษณะของเส้นมากขึ้นแต่ความเข้มข้นของสีแดงจะน้อยกว่าตัวละครหลักที่กำลังเดินอยู่คือแม่ โดยตัวละครแม่จะเดินจากซ้ายไปขวาที่มีเงาตกกระทบไปทางใต้ซ้ายซึ่งข้าพเจ้าต้องการสื่อให้เห็นว่าตัวละครแม่กำลังเดินสู่แสงสว่างที่สดใส

1.3.6 ฉากภายในจิตใจของลูกชาย

ในช่วงแรกจะใช้สีม่วงอ่อนอมเทาเพราะสื่อถึง สถานการณ์ปกติในช่วงแรก ตัวละครในฉากเป็นลูกชายวัยประถมเนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มรับรู้ความเป็นไปรอบตัว ในฉากนี้จะมีการฉายภาพเหตุการณ์ที่ลูกชายรู้สึกอายเป็นอัตราภาพ 9:16 เปรียบเทียบเป็นภาพจากการถ่ายโดยโทรศัพท์ของตัวละครแม่ เพื่อย้อนให้เห็นถึงสิ่งที่ลูกชายเผชิญหลังจากที่แม่ได้เริ่มตามล่าเขา จนชีวิตของเขาเปลี่ยนไป



ภาพที่ 70 การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ภาพที่ 71 การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 2 ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

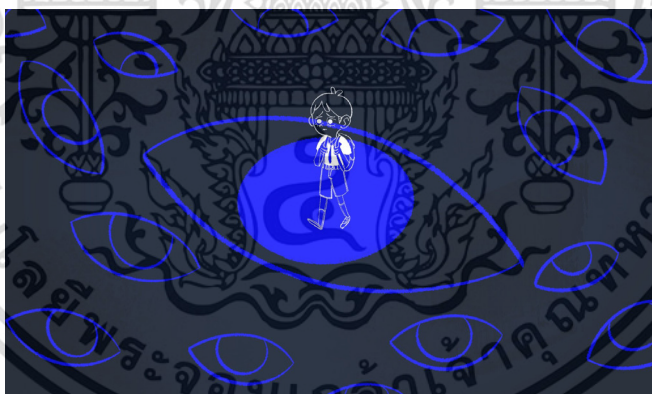
ในการปรับแก้ครั้งที่ 1 ได้ปรับองค์ประกอบภาพให้เรียบง่ายและใช้สีที่เข้มขึ้นในส่วนของกรอบแทนหน้าจอโทรศัพท์ของแม่ปรากฏเป็นสาเหตุของความรู้สึกกลัวความเป็นส่วนตัวของลูกชายที่แม่เคยทำมา



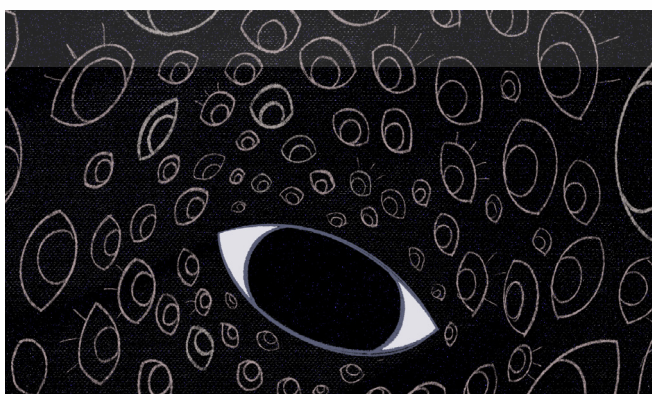
ภาพที่ 72 การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย (ช่วงแรก) Final



ภาพที่ 73 การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 1



ภาพที่ 74 การออกแบบฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ การนำออกเผยแพร่โดยไม่ขออนุญาตใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

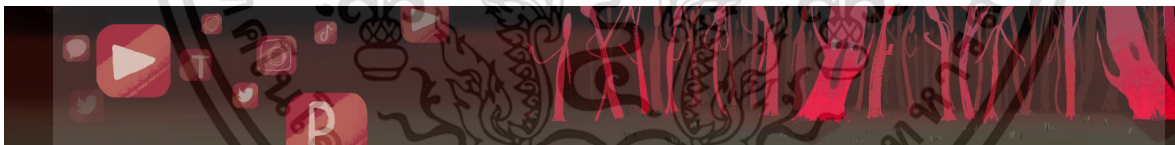


ภาพที่ 76 ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 1



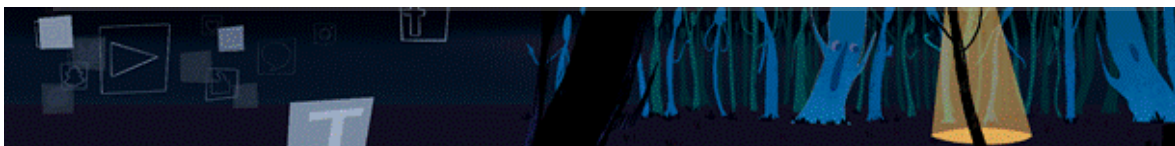
ภาพที่ 77 ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 2

ในช่วงที่สองของฉากภายในจิตใจของลูกชาย อธิบายสภาวะที่ลูกชายกำลังเผชิญอยู่ในสายตาของบุคคลที่ 3 ที่กำลังจับจ้องตัวของเขาไม่หยุด ซึ่งแทนด้วยป่าไม้ที่ไร้รู้สึกกลับ

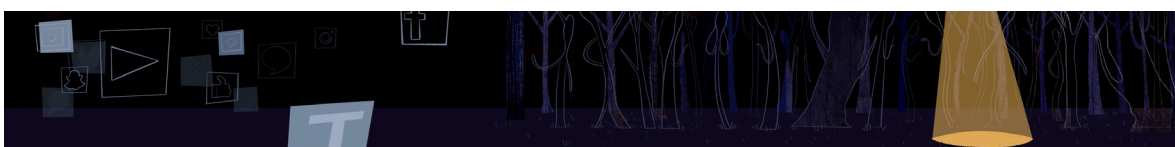


ภาพที่ 78 ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 3

ข้าพเจ้าได้ปรับการแก้ไขจากที่ใช้ป่าไม้ธรรมดาจาก Draft ที่ 2 เป็นฉากเป็นต้นไม้ที่มีการออกแบบใกล้เคียงกับคนเพื่อให้สื่อไปถึงคนรอบล้อมจ้องมองตัวลูกชาย ด้านซ้ายจะตกแต่งด้วยแอปพลิเคชันออนไลน์ที่เป็นแหล่งเผยแพร่รูปภาพของตัวลูกชายและแจ้งเตือนเป็นสัญลักษณ์สีแดงทุกครั้งที่ลูกชายเดินผ่าน



ภาพที่ 79 ฉากภายในจิตใจของลูกชาย Draft ที่ 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปรับสีจากสีแดงเป็นสีน้ำเงินเนื่องจากอาจเกิดความสับสนระหว่างฉากภายในจิตใจแม่และลูกที่ก่อนหน้านี้ใช้สีแดงในการลงฉากหลังทั้งสองฉาก



ภาพที่ 81 ฉากภายในจิตใจของลูกชาย ในส่วนของป่าไม้ Draft ที่ 1

โดยฉากภายในจิตใจของแม่และลูกชายจะมีบางช่วงที่นำมาเล่าพร้อมกันโดยแบ่งเป็น 2 ฝั่งได้แก่ ฝั่งบนเป็นส่วนของฉากภายในจิตใจแม่และฝั่งล่างเป็นส่วนของฉากภายในจิตใจลูกชาย



ภาพที่ 82 ฉากภายในจิตใจของแม่และลูกชายโดยการแบ่งฉาก Final



ภาพที่ 83 ฉากภายในจิตใจของแม่และลูกชายโดยการแบ่งฉาก Final

หลังจากนั้นจะเป็นฉากของแม่ที่ถือลูกของเธอที่กลายเป็นลูกโป่งค่อยๆ ลอยขึ้นสู่แสงสว่างที่เปรียบเสมือนแม่เข้าใจถึงความสำเร็จของตัวเองแล้ว เปรียบเสมือนแม่เข้าใจถึงความสำคัญของตัวเองแล้ว ศึกษาเท่านั้น ไม่นานญาติให้หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 การออกแบบพรีอ็อป

1.4.1 ถ้วยรางวัล

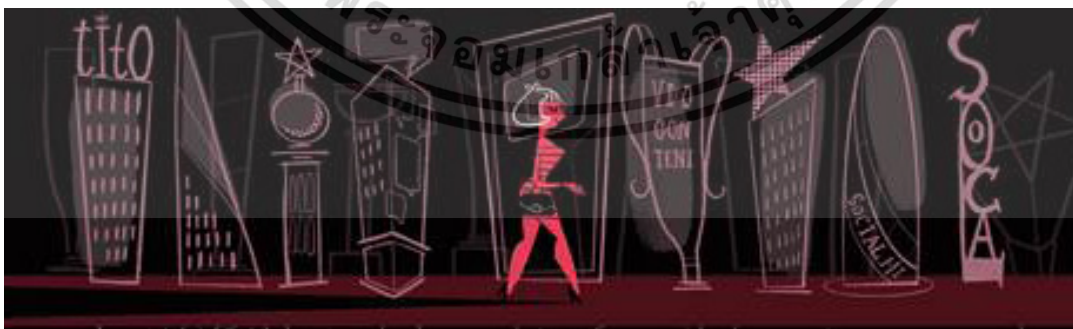
ถ้วยรางวัลเกี่ยวกับ “Popular Content Award” ข้าพเจ้าและทีมงานมีความประสงค์ที่จะให้รางวัลที่ได้รับครั้งนี้มีความธรรมดาและเรียบง่าย เนื่องจากตัวละครแม่ได้รับถ้วยรางวัลชิ้นนี้ในอีกหลายปีต่อมา รางวัลชิ้นนี้ก็เปรียบเป็นอีกรางวัลหนึ่งชิ้นที่แม่เคยได้รับมา ข้าพเจ้าจึงใช้สัญลักษณ์ รูปดาวและรูปร่างที่เพียงบาง ทรงสูง วัสดุที่นำมาใช้คือทองเหลือง



ภาพที่ 84 การออกแบบถ้วยรางวัล Draft ที่ 1



ภาพที่ 85 การออกแบบถ้วยรางวัล Draft ที่ 1



ภาพที่ 86 การออกแบบถ้วยรางวัลประกอบฉากภายในจิตใจของแม่ (Final)

โดยข้าพเจ้าและทีมงานเล็งเห็นว่าชุดถ้วยรางวัลที่ออกแบบมาแล้วนั้นสามารถนำส่วนที่ไม่ได้ใช้มาปรับใช้ในฉากภายในจิตใจของแม่ที่เส้นทางเต็มไปด้วยถ้วยรางวัล ในระหว่างกระบวนการทำงานก็ได้ทำการตัดทอนรายละเอียดเพื่อให้เข้ากับภาพรวมใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2 สิ่งของของแม่

1.4.2.1 โทรศัพท์ของตัวละครแม่

ข้าพเจ้าออกแบบโดยใช้สัญลักษณ์ดวงตาตกแต่ง สีของเคสโทรศัพท์เป็นสีแดงเพราะผู้ใช้คือตัวละครแม่จึงต้องสื่อถึงบุคลิกที่ร่าเริง เข้าสังคม

1.4.2.2 กระเป๋าแบรนด์เนม

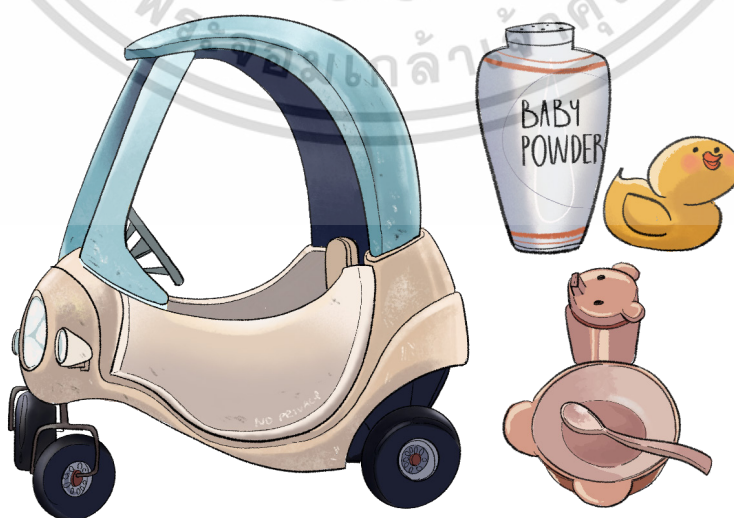
โดยการออกแบบได้รับแรงบันดาลใจจากกระเป๋าแบรนด์เนม ข้าพเจ้าได้ใช้สัญลักษณ์ดวงตามาเป็นตัวลือคของกระเป๋าเพื่อสื่อถึงพฤติกรรมของแม่ที่คอยแอบถ่ายลูกชาย



ภาพที่ 87 การออกแบบโทรศัพท์และกระเป๋าของแม่ Final

1.4.3 อุปกรณ์สำหรับทารก

ประกอบไปด้วยผ้าอ้อม ถ้วยและแก้วน้ำสำหรับทารก ของเล่น อาทิ รถจำลองพลาสติกสำหรับหัดเดิน ตุ๊กตาเป็ดยาง เป็นต้น โดยโทนสีจะใช้สีโทนอ่อนเพื่อสื่อถึงความบริสุทธิ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของข้าพเจ้าและไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.4 กระเป๋านักเรียน

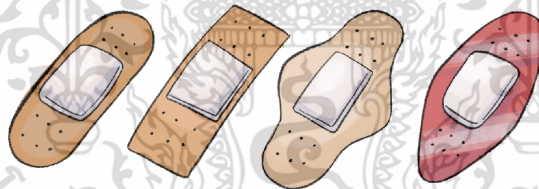
ตัวละครที่ใช้คือตัวละครลูกชายวัยประถม โดยเป็นกระเป๋านักเรียนสะพายหลัง ด้วยอุปนิสัยของลูกชายที่รู้สึกขาดความมั่นใจและกลัวสังคม กระเป๋าใบนี้เป็นสิ่งของส่วนตัวของเขาที่เขาสามารถแสดงออกถึงความชอบในการเล่นเกมนของเขาจึงถูกตกแต่งด้วยพวงกุญแจรูปตัวละครในเกมที่เขาชื่นชอบ



ภาพที่ 89 การออกแบบกระเป๋านักเรียนของลูกวัยประถม Final

1.4.5 พลาสเตอร์

พลาสเตอร์ชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจ้างทำโฆษณาโดยบริษัทพลาสเตอร์ 4 แห่งโดยแต่ละอันจะแตกต่างกันโดยสี แต่จะมีอยู่ชิ้นเดียวที่โดดเด่นมากกว่าชิ้นอื่นเพราะเป็นบริษัทพลาสเตอร์ที่ให้ค่าโฆษณาสูงกว่าเจ้าอื่น โดย 3 ชิ้นจะใช้คู่สีพื้นธรรมดา แต่ชิ้นพิเศษหรือชิ้นที่แม่เลือกใช้จะเป็นสีแดง



ภาพที่ 90 การออกแบบพลาสเตอร์ทั้ง 4 แบบ Final

1.4.6 Logo Channel

โลโก้ประจำช่อง “Koosetongue family” ซึ่งมีใบหน้าลูกชายยิ้มอ้าปากกว้างอย่างมีความสุขที่สวนทางกับความรู้สึกของลูกชายในความเป็นจริง ตัวอักษร “Koosetongue family” เรียงกันอยู่ด้านบน โดยข้าพเจ้าเลือกใช้สีส้ม เพราะให้ความรู้สึกสดใส มีพลัง ภายหลังได้เปลี่ยนวิธีการลงสีเพื่อให้สอดคล้องกับสไตล์ของภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 91 การออกแบบ Logo Channel Draft ที่ 1

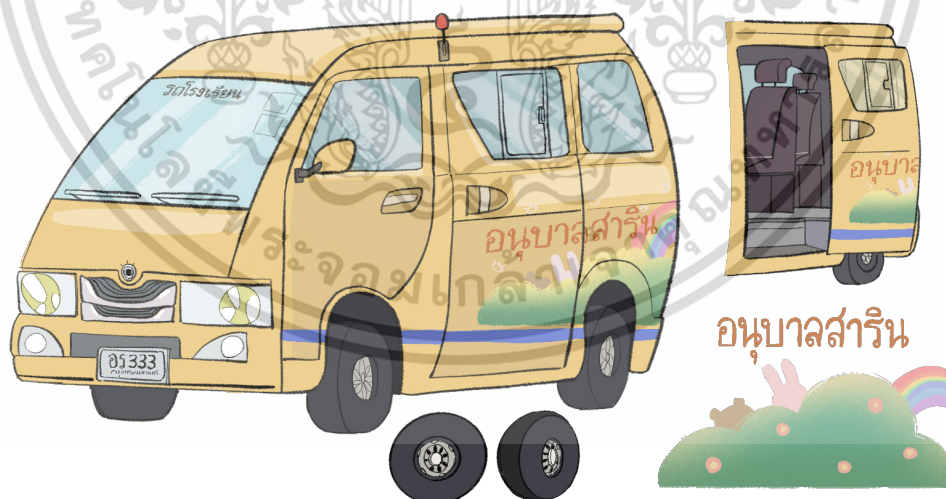


ภาพที่ 92 การออกแบบ Logo Channel Final

1.5 การออกแบบยานพาหนะ

1.5.1 รถตู้รับส่งนักเรียนอนุบาล

รถตู้สำหรับรับส่งสำหรับนักเรียนอนุบาลจากโรงเรียนอนุบาลระดับฐานะปานกลาง โดยหลักการออกแบบโดยพื้นฐานจะประกอบไปด้วย ชื่อโรงเรียน ประเภทของรถ ป้ายทะเบียน เป็นต้น สิ่งที่แตกต่างในแต่ละคันคือการตกแต่ง โดยในส่วนนี้ตัวรถเป็นสีเหลืองเพราะภาพจำที่พบเห็นได้ในหนังสือนิทานหรือภาพยนตร์ นอกจากนี้ด้านข้างตัวรถถูกตกแต่งด้วยสติ๊กเกอร์ฟุ่มไม่โดยมีกระต่ายและหมีซ่อนอยู่ด้านหลังฟุ่มไม้เพราะตกแต่งให้เข้ากับรถตู้รับส่งสำหรับอนุบาล



ภาพที่ 93 การออกแบบรถตู้รับส่งสำหรับเด็กอนุบาล Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากข้าพเจ้าได้ดำเนินโครงการภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ข้าพเจ้าได้พัฒนาทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ตลอดปีการศึกษา อาทิเช่น ทักษะการออกแบบภาพและตัวละคร การจัดการเวลาและการสื่อสาร ถึงแม้ว่าข้าพเจ้าจะมีข้อบกพร่องบางประการที่ยังต้องได้รับการแก้ไข แต่เนื่องด้วยระยะเวลาและจำนวนสมาชิกก็เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าประสงค์ไว้

1. บทสรุปจากการทำงาน

1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญของการกำกับศิลป์ อันประกอบไปด้วยการมองภาพรวมองค์ประกอบต่างๆ ภายในซีนหรือช็อตนั้นๆ นอกเหนือจากนั้นคือการวางแบบแผนต่างๆ ก่อนเริ่มโครงการ เช่น การออกแบบลักษณะสไตล์ภาพภายในภาพยนตร์เพื่อให้เหมาะสมกับปริมาณเวลาและจำนวนสมาชิก การสื่อสารระหว่างตำแหน่งงานต่างๆ เพื่อให้ความเข้าใจตรงกันภายในสมาชิก

1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ Concept Art

ตลอดการดำเนินโครงการที่ผ่านมาทำให้ข้าพเจ้าตระหนักได้ การออกแบบที่ดีนั้นไม่เพียงแต่ต้องมีความสวยงาม กระชับ หากแต่ให้ความหมายและที่มา อาทิเช่น การออกแบบตัวละครเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าถึงลักษณะนิสัยของตัวละครโดยที่ไม่จำเป็นต้องมีบทพูด

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 การจัดการเวลา

ข้าพเจ้าเข้าใจถึงอุบัติเหตุในแง่ของระยะเวลาของโครงการ อันก่อให้เกิดการเลื่อนกำหนดการส่งที่เร็วขึ้น จึงอยากเสนอแนะว่าในปีการศึกษาถัดๆ ไป การเริ่มโครงการอาจจะมีการเริ่มที่ในปีการศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียน 2 ในส่วนของการดำเนินงานในส่วนของการ Pre-production

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ภาวิณี คงฤทธิ. (2564). ‘Sharenting’ เมื่อการโพสต์รูปด้วยความรักของพ่อแม่อาจกำลัง ‘ละเมิดสิทธิ’ ของลูก. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2565. จาก <https://www.the101.world/the-perils-of-sharenting/>
- Sy Chonato. สิ่งที่คุณว่าน่ารักอาจน่าอายสำหรับลูกเมื่อเขาโต “Sharenting” เมื่อพ่อแม่รังแกฉันทันด้วยการโพสต์รูป. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2565. จาก <https://adaymagazine.com/sharenting/>
- เพจ “Little Monsters เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/littlemonsterrocknroll>
- เพจ “Dek Jew Chill Out” เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/channel/UCsB8vGD7lRFkZM-K4AkLu2Vw>
- เพจ “ple nakorn CHANNEL” เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/@plenakornChannel>
- เพจ “Beam-Oil Channel” เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/@BeamOilChannel>
- เพจ “นางแมวป่า” เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/@NangmaewpaChannel>
- เพจ “Enfa Smart Club - คลับของคุณแม่” เข้าได้ถึงจาก <https://www.youtube.com/@EnfaSmartClub>
- Stephen Silver. *The Silver Way - Techniques, Tip and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press, China, 2017.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

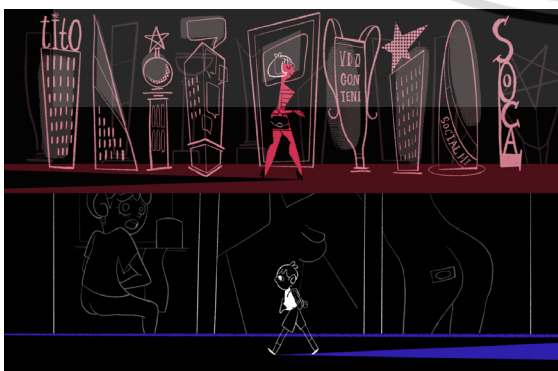
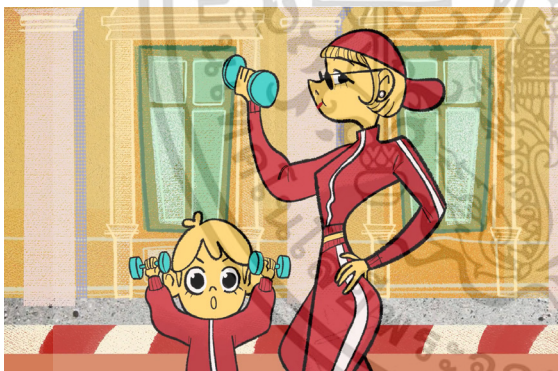
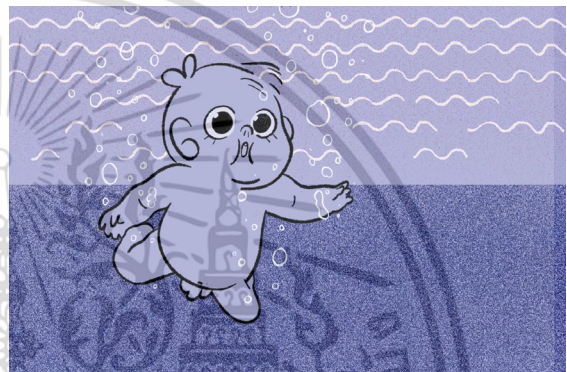
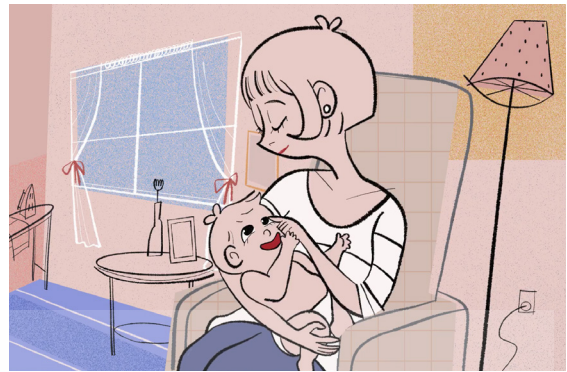


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาวองค์อร จงประสิทธิ์
 วัน เดือน ปีเกิด 19 กรกฎาคม 2543
 ที่อยู่ 1562/61 ถนนประชาราษฎร์ สาย 1 แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร 10800
 E-mail : helloitstoon@gmail.com
 ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2551 ระดับอนุบาลศึกษา โรงเรียนอนุบาลสาริน

พ.ศ. 2557 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

พ.ศ. 2559 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

พ.ศ. 2562 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้