

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง “วาดไว้”

ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”



วิภาวี พงษ์ประยูร  
WIPAWEE PONGPRAYOON

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน 2 มิติ  
เรื่อง “วาดไว้”

ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”

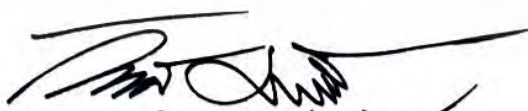


ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “วาดไว้”  
ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”  
นักศึกษา นางสาววิภาวี พงษ์ประยูร  
รหัสประจำตัว 62020321  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
ปีการศึกษา 2565  
อาจารย์ที่ปรึกษานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ ศรีมณี

  
( นส. กิตติ ศรีมณี )  
อาจารย์ที่ปรึกษา  
วันที่ 27 เดือน 10 พ.ศ. ๒๕๖๕

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “วาดไว้” ANIMATING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”
นักศึกษา	นางสาววิภาวี พงษ์ประยูร
รหัสประจำตัว	62020321
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

### บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ศิลปินเรื่องนี้ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์การทำงานร่วมกันกับเพื่อนๆ เพื่อนำเสนอถึงมิตรภาพที่ถึงแม้จะต้องพบปัญหา ทำให้เกิดเรื่องทะเลาะเบาะแว้งกันเกิดขึ้น แต่นั่นก็ทำให้เกิดการแก้ไขปัญหามา นำไปสู่การร่วมมือ และก้าวข้ามอุปสรรคนี้ไปด้วยกันกัน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม โดยข้าพเจ้าและสมาชิกภายในกลุ่มก็ได้มีความสนใจที่ตรงกันในการนำเสนอภาพยนตร์เกี่ยวกับมิตรภาพ การบอกเล่า และการก้าวข้ามความกลัวของตัวละครหลักที่ไม่กล้าเข้าหาผู้อื่น ในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ข้าพเจ้าได้มีการศึกษาค้นคว้าวิธีการในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบ 2 มิติแบบเฟรมต่อเฟรมเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง โดยสิ่งที่คาดหวังจากศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้คือความสำเร็จในส่วนของวัตถุประสงค์ และประสบการณ์ที่สามารถนำไปเรียนรู้ ปรับปรุง และเกิดทักษะในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น รวมถึงทักษะในการทำงานภายในองค์กร และพัฒนาตนเองได้ในอนาคต

## กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้านั้น สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้จากการร่วมงานกับบุคคลจำนวนมาก ทั้งผู้มีส่วนช่วยสนับสนุนการเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำทางด้านความคิดและในทางด้านเทคนิคในกระบวนการทำงานต่าง ๆ

ขอขอบคุณ เบญญาภา กกฝ่าย และ วาสนา เอี่ยมสะอาด เพื่อนร่วมสมาชิกของข้าพเจ้า ผลงานชิ้นนี้จะออกมาสมบูรณ์ไม่ได้เลย ถ้าขาดความตั้งใจ มานะบากบั่น ทำงานนี้อย่างสุดความสามารถ ร่วมแรงร่วมใจ ให้ความเข้าใจ ให้คำปรึกษาที่ดีและให้กำลังใจกันและกันอยู่เสมอ จนทำงานได้ออกมาสำเร็จตามที่มุ่งหวังไว้

ขอขอบคุณบุคคลอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมในการก่อให้เกิดผลงานชิ้นนี้ทุกคน ทั้งเพื่อน ๆ และครอบครัวที่ให้กำลังใจ และให้คำปรึกษาที่ดีเสมอ

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเอง ที่พยายามรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองอย่างสุดความสามารถ ถึงแม้จะมีปัญหาหรือข้อผิดพลาดเกิดขึ้น แต่ก็พยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้งนี้ข้าพเจ้าอยากขอบคุณเพื่อน ๆ ของข้าพเจ้าอีกครั้งที่คอยให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ผ่านไปด้วยดีจนออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้

วิภาวี พงษ์ประยูร

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ .....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ .....	1
1.4 ลักษณะโครงการ.....	1
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.5.1 Pre-production .....	2
1.5.2 Production.....	2
1.5.3 Post-production.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล .....	3
2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร.....	3
2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร.....	3
2.2 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	5
2.2.1 การเคลื่อนไหวของวาฬ.....	5
2.2.2 การเคลื่อนไหวของของเหลว .....	6
2.3 เทคนิคการประกอบภาพ .....	7
2.3.1 พื้นฐานการประกอบภาพ.....	7
2.3.2 การใส่เลนส์แฟลร์.....	8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	9
3.1 ประเด็น (Theme).....	9
3.2 ประโยคขาย (Log line).....	9
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	9
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	10
3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	13
3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	14
3.7 บทภาพ (Story board).....	20
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	21
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Preproduction).....	21
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	25
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction).....	29
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	30
5.1 บทสรุป.....	30
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	30
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	31
5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต.....	31
5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต.....	31
5.3.2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ.....	31
เอกสารอ้างอิง.....	32
ประวัติผู้เขียน.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญรูปภาพ

หน้า

2.1 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของวาฬ “Whale animations” .....	5
2.2 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของวาฬ.....	5
2.3 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของของเหลว เรื่อง “IQOO”, 2562 .....	6
2.4 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของของเหลว เรื่อง “IQOO”, 2562 .....	6
2.5 ภาพตัวอย่างการเปลี่ยนสีตัวละครและฉากในขั้นตอนการประกอบภาพ เรื่อง “Spring Herald”, 2562.....	7
2.6 ภาพตัวอย่างการเพิ่มแสงและเงาให้ตัวละครในขั้นตอนการประกอบภาพ เรื่อง เรื่อง “Spring Herald”, 2562.....	7
2.7 ภาพตัวอย่างการเพิ่มแสงและเงาให้ตัวละครในขั้นตอนการประกอบภาพ เรื่อง “Spring Herald”, 2562.....	7
2.8 ภาพตัวอย่างการเพิ่มแสงและเงาให้ตัวละครในขั้นตอนการประกอบภาพ เรื่อง “Spring Herald”, 2562.....	8
2.9 ภาพตัวอย่างการเพิ่มแสงและเงาให้ตัวละครในขั้นตอนการประกอบภาพ เรื่อง “Spring Herald”, 2562.....	8
2.10 ภาพตัวอย่างการใส่เลนส์แฟลร์ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect.....	8
2.11 ภาพตัวอย่างการใส่เลนส์แฟลร์ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect.....	8
3.1 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “วาดไว้ (Footstep)” โดย เบญญาภา กกฝ่าย, 2565.....	20
4.1 ใบแสดงรายละเอียดรูปร่างของ “ปลายฟ้า” ในมุมต่าง ๆ โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2565.....	21
4.2 แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	22
4.3 แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

4.4	ใบแสดงรายละเอียดรูปร่างของ “อิงดาว” ในมุมต่าง ๆ โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2565.....	23
4.5	แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	24
4.6	แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	24
4.7	ขั้นตอนการจัดทำจัดวางภาพ (Layout) เพื่อจัดตำแหน่งตัวละคร.....	25
4.8	ขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวในส่วนแอนิเมชันส่วนผลิตด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	25
4.9	ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการใช้ Vector Layer ด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	26
4.10	ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการใช้ Vector Layer ด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	26
4.11	ขั้นตอนการลงสีผลงานด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	27
4.12	ภาพตัวอย่างการแอนิเมท Frame by Frame.....	27
4.13	ภาพตัวอย่างการแอนิเมท Frame by Frame.....	28
4.14	แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	28
4.15	แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	29
4.16	แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	29
4.17	แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	29
4.18	แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	29
4.19	แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect.....	29

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพจน์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวข้าพเจ้าเองที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนมาตลอดหลายปีการศึกษา

ซึ่งในปีที่ได้ทำศิลปินพจน์เรื่องนี้ เป็นปีสุดท้ายที่ข้าพเจ้าจะได้ร่วมงานกัน ก่อนจะแยกย้ายไปตามเส้นทางของตนเอง ข้าพเจ้าจึงอยากที่จะถ่ายทอดความรู้สึกของมิตรภาพ ตลอดเวลาที่ผ่านมา ออกมาเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "วาดไว้"

โดยแอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปลายฟ้า เด็กหญิงที่เข้าสังคมไม่เก่ง มีความฝันอยากที่จะเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมวาดภาพฝาผนังโรงเรียน จึงฝึกฝนการวาดรูปมาโดยตลอด จนในวันเปิดรับสมัครมาถึง มันได้นำไปสู่เรื่องราวมิตรภาพ และการพิสูจน์ความสัมพันธ์ ระหว่างปลายฟ้าและเพื่อนที่รู้จักกัน

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอเรื่องราวของการก้าวข้ามความกลัวของตัวเองที่ไม่กล้าเข้าหาผู้คนเมื่อได้เข้ามาในสังคม และได้พัฒนาตัวเองต่อไปจนสามารถก้าวข้ามอุปสรรคของความสัมพันธ์ไปด้วยกันกับเพื่อน
2. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติ
3. สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ

### 1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 3 นาที โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint , Adobe After Effect , Adobe Premiere Pro เป็นหลัก

### 1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เล่าถึงเรื่องราวมิตรภาพ การพูดคุย และการเผชิญหน้าเพื่อแก้ไขปัญหา

## 1.5 แนวทางบรรลุป้าหมาย

### 1.5.1 Pre-production

- 1.1 หาหัวข้อและสิ่งที่สนใจเพื่อช่วยพัฒนาบทร่วมกัน
- 1.2 ค้นคว้า Reference การเคลื่อนไหวตัวละคร และหลักการ Animate
- 1.3 ตัดต่อทำ Animatic เพื่อลำดับเหตุการณ์ การดำเนินเนื้อเรื่อง และให้เห็นความต่อเนื่องของเนื้อเรื่องทั้งหมด
- 1.4 ทำ Test Scene เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานในรูปแบบแอนิเมชัน
- 1.5 ถ่าย Reference การเคลื่อนไหวหรือค้นคว้าจากวิดีโอที่มีท่าทางเดียวกับตัวละคร เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์

### 1.5.2 Production

- 2.1 เริ่มสร้างภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรม Clip Studio Paint โดยอาศัยแนวทางจากวิดีโอ Reference และ Animatic ที่ได้ทำเอาไว้

### 1.5.3 Post-production

- 3.1 นำไฟล์ตัวละครที่ Animate เสร็จแล้ว มาจัดวางใส่พื้นหลังในโปรแกรม Adobe After Effect โดยแยกทำทีละช็อต
- 3.2 นำไฟล์วิดีโอที่ Animate เป็นภาพเคลื่อนไหวเสร็จแล้วมาตัดต่อ เรียงลำดับภาพตาม Animatic ที่วางไว้ และใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
- 3.3 ส่งผลงานตรวจครั้งแรกในฉบับ Rough Cut
- 3.4 ส่งผลงานตรวจครั้งที่สองในฉบับ Final Cut ถือว่าเสร็จสมบูรณ์

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถนำเสนอเรื่องราวที่ต้องการจะถ่ายทอดมาแก่ผู้ชมได้
2. ได้เรียนรู้และพัฒนาเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติ
3. ผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “วาดไว้” ผู้ทำได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

#### 2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร

##### 2.1.1 พฤติกรรมกักขังต่อการเข้าสังคมในเด็ก

#### 2.2 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

##### 2.2.1 การเคลื่อนไหวของภาพ

##### 2.2.2 การเคลื่อนไหวของของเหลว

#### 2.3 เทคนิคการประกอบภาพ

##### 2.3.1 พื้นฐานการประกอบภาพ

##### 2.3.2 การใส่เลนส์แฟลร์

#### 2.1 ข้อมูลเพื่อสร้างมิติตัวละคร

##### 2.1.1 พฤติกรรมกักขังต่อการเข้าสังคมในเด็กช่วงวัยประถม

ในส่วนนี้ นักศึกษาได้ไปสัมภาษณ์คุณครูที่สอนอยู่ที่โรงเรียนประถมเชิดเฉลิมศิลป์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร เพื่อสอบถามถึงพฤติกรรมเด็กวัยอนุบาล-ประถมที่ไม่กล้าเข้าสังคม และอยู่อย่างโดดเดี่ยวว่ามีสาเหตุจากอะไร และยังได้ไปค้นคว้าหาเรื่อง “โรคกักขังต่อการเข้าสังคมในเด็ก” เพื่อสรุปลงมาเป็นขั้นตอนการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเด็กที่ไม่กล้าเข้าสังคม ส่วนมากจะมาจากการไม่ค่อยได้คุยกับคนที่บ้าน พอมาโรงเรียนก็เลยไม่ค่อยได้คุยกับเพื่อน แต่ทักษะอื่น ๆ ในเรื่องของการเรียน การทำงาน จะยังทำได้เหมือนเด็กทั่วไป วิธีการทำงานจะยังทำได้เหมือนกับเด็กทั่วไป วิธีการพัฒนาทักษะการเข้าสังคมจึงจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างครูกับผู้ปกครอง ให้มีการฝึกฝนการเข้าสังคมให้กับเด็กที่พบปัญหาในเรื่องนี้ เพื่อให้พวกเขาามีพัฒนาการที่ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในที่สุด (ครูประถมจากโรงเรียนเชิดเฉลิมศิลป์, 2566)

อาการหลัก ๆ ของโรคนี้คือความกลัวต่อการถูกเฝ้ามองหรือถูกประเมินจากคนอื่น เด็กเหล่านี้

จะกลัวโดยคิดไปว่าเขาอาจจะทำหรือพูดอะไรที่ดู “ เป็น ๆ เซย ๆ ผิด ซ้ำ ๆ ไม่เข้าท่า ” ออกไปทำให้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวเองได้อาย หรืออาจตกเป็นเป้า สายตาของการถูกการวิพากษ์วิจารณ์ ความแตกต่างของโรคนี้จาก ความ “ ซื่อาย ” ทั่วไปก็คือ เด็กเหล่านี้จะแทบทำอะไร ต่อหน้าคนอื่นไม่ได้เลย และอาการเหล่านี้มัก ไม่ดีขึ้นเมื่อโตขึ้นแบบ “ หายไปเองตอนโต ” เหมือนเด็กซื่อาย คนอื่น ๆ เวลาที่เด็กเหล่านี้กลัว เด็ก อาจมีอาการทางร่างกายต่าง ๆ ตามมา เช่น เวียนหัว มึนงง ท้องไส้ปั่นป่วน มือสั่น ใจสั่น เหงื่อแตก หน้าแดงหรือเกร็งกล้ามเนื้อต่าง ๆ หรือบางคนอาจกลัวลานลาน วังหนีเข้าห้องน้ำบ่อย ๆ ก็เป็นไปได้ สถานการณ์หลัก ๆ ที่มักทำให้เด็กเหล่านี้แสดงอาการออกมาคือ การต้องเป็นคนนำการสนทนาให้กับ คนที่ไม่คุ้น การ ไปงานกิจกรรม ที่ไม่มีระเบียบแบบแผนดู “ มั่ว ๆ ” การต้องแสดงหรือพูดหน้าชั้น ถามคำถามในห้อง ซึ่งเด็กเหล่านี้ก็จะ “ ช่วยตนเอง ” โดยการ “ หลีกหนี ” การเข้าสู่สถานการณ์ สังคมเหล่านั้นไป ทำให้พวกเขาพลาดโอกาสที่จะได้รู้จัก ความสามารถของคน รู้จักคนเพิ่มหรือรักษา มิตรภาพกับเพื่อน ๆ ไว้ (นพ.ไกรสิทธิ์ นฤชัตพิชัย; โรงพยาบาลมหารมย์, 2566)

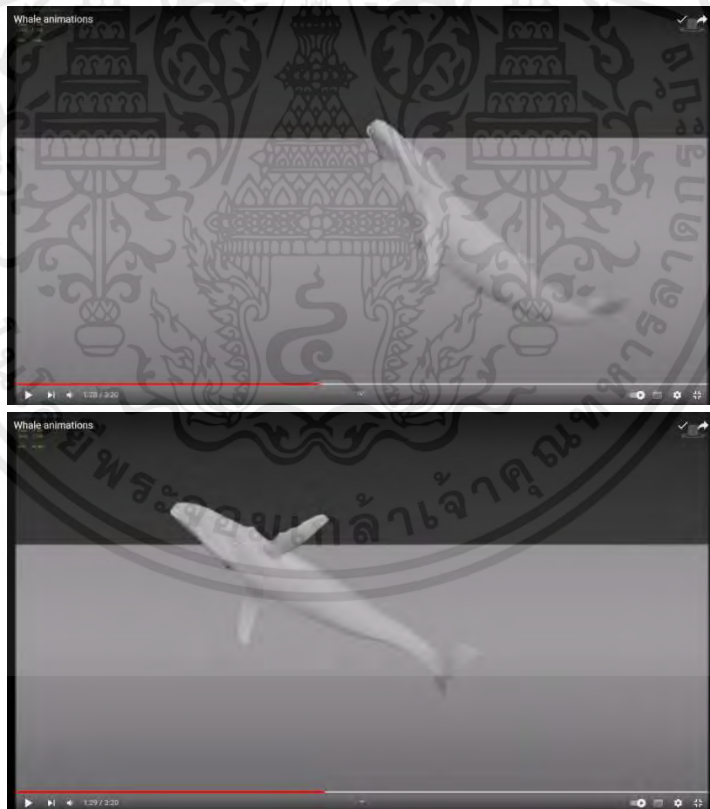
โดยจากข้อมูลที่ได้หามาเบื้องต้น ได้นำมาสรุปผล และต่อยอดในการเสริมสร้างบุคลิกสร้างตัว ละครหลัก “ ปลายฟ้า ” ซึ่งเป็นเด็กที่มีอาการกลัวการเข้าสังคมตั้งแต่ยังเด็ก เนื่องจากตัวเธอเองกลัวการ ถูกมองจากผู้อื่น และเป็นผลให้การออกแบบตัวละครปลายฟ้าในตอนโตขึ้นมาไว้ผมปรกหน้า นั่น เพราะปมในการก้าวข้ามความกลัวของเธอนี้ยังไม่หมดไป พัฒนาการของบุคลิกปลายฟ้าที่แสดงออกมา ในเรื่องจะเริ่มต้นด้วยความเงอะงะ ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นอะไร และในภายหลังที่ปลายฟ้าได้เรียนรู้ มิตรภาพ และซึมซับพฤติกรรมจากตัวละครรองที่เป็นเพื่อนภายในเรื่อง ปลายฟ้าจะก้าวข้ามผ่าน อุปสรรคต่อความกลัว และนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป

## 2.2 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

### 2.2.1 การเคลื่อนไหวของวาฬ

เนื่องจากศิลปินพินซ์ขึ้นนี้มีการเคลื่อนไหวของวาฬที่มาจากภาพวาดที่ตัวละครของเรื่องวาด จึงได้ทำการเคลื่อนไหวของม้าตามที่เราเห็นควรต่อการนำมาใช้

หลังจากการศึกษาพฤติกรรมและการเคลื่อนที่ของวาฬ ได้ข้อมูลทางกายภาพของวาฬซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงด้วยนมขนาดใหญ่ และชนิดของวาฬที่เราเลือกศึกษาเพื่อนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติคือวาฬหลังค่อม ซึ่งเป็นวาฬขนาดใหญ่อันดับ 8 ของวาฬทั้งหมด น้ำหนักตัวอาจถึง 45 ตัน ความยาว 25 เมตร และด้วยสรีระที่มีขนาดใหญ่มาก ทำให้วาฬหลังค่อมมีการกระโดดขึ้นมาเหนือน้ำด้วยความสูงที่ไม่มากนัก และเมื่อพุ่งขึ้น วาฬหลังค่อมจะมีการหมุนตัวกลางอากาศเพื่อเอาส่วนหลังกลับไปในน้ำ เพื่อลดแรงกระแทก



ภาพที่ 2.1, 2.2 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของวาฬ “Whale animations”

อ้างอิง: <https://youtu.be/dQdxDQyG9g>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.2 การเคลื่อนไหวของของเหลว

ศึกษาการเคลื่อนไหวของของเหลว ซึ่งจะปรากฏในฉากที่จินตนาการของตัวละครที่มีความอิสระ และไร้รูปทรงคงที่ จึงเลือกศึกษาเทคนิคนี้ในศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้

ต่อมาจึงได้ศึกษาเทคนิคการเคลื่อนไหวจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “IQOO” ที่ใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเฟรมต่อเฟรม โดยในตัวภาพยนตร์มักจะใช้รูปร่างอิสระ เช่น วงกลม ประกอบกันกลายเป็นรูปร่างของวัตถุอื่น หรือใช้ในการเชื่อมฉาก (Transition) โดยรูปทรงที่ไม่คงที่ และเคลื่อนที่อย่างอิสระทำให้เกิดจังหวะความเร็ว และสนุกสนานขึ้น



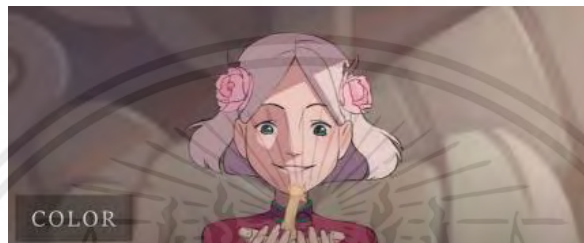
ภาพที่ 2.3, 2.4 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของของเหลว เรื่อง “IQOO”, 2562

อ้างอิง: <https://vimeo.com/323727730>

## 2.3 เทคนิคการประกอบภาพ

### 2.3.1 พื้นฐานการประกอบภาพ

1) Blending Character and Background เป็นขั้นตอนหลังจาก Color & Shadow Pass เรียบร้อยก็จะมีการปรับสีตัวละครให้มีโทนสีที่กลมกลืนกับพื้นหลังโดยใช้  
Layer > Overlays Multiply

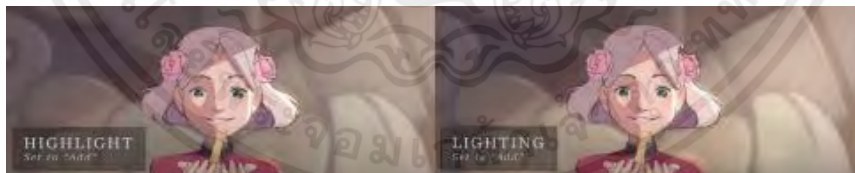


ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างการเกลี่ยสีตัวละครและฉากในขั้นตอนการประกอบภาพ

เรื่อง “Spring Herald”, 2562

อ้างอิง: [https://youtu.be/yW\\_PI\\_dVHF4](https://youtu.be/yW_PI_dVHF4)

2) Character Lighting ใส่แสงเพิ่มในส่วน of ตัวละคร โดยทำการ  
Mark layer mode > Add ในส่วนที่มีแสง



ภาพที่ 2.6, 2.7 ภาพตัวอย่างการเพิ่มแสงและเงาให้ตัวละครในขั้นตอนการประกอบภาพ

เรื่อง “Spring Herald”, 2562

อ้างอิง: [https://youtu.be/yW\\_PI\\_dVHF4](https://youtu.be/yW_PI_dVHF4)

3) Scene Lighting เพิ่มแสงในฉาก layer > Inner shadow และ Gradient

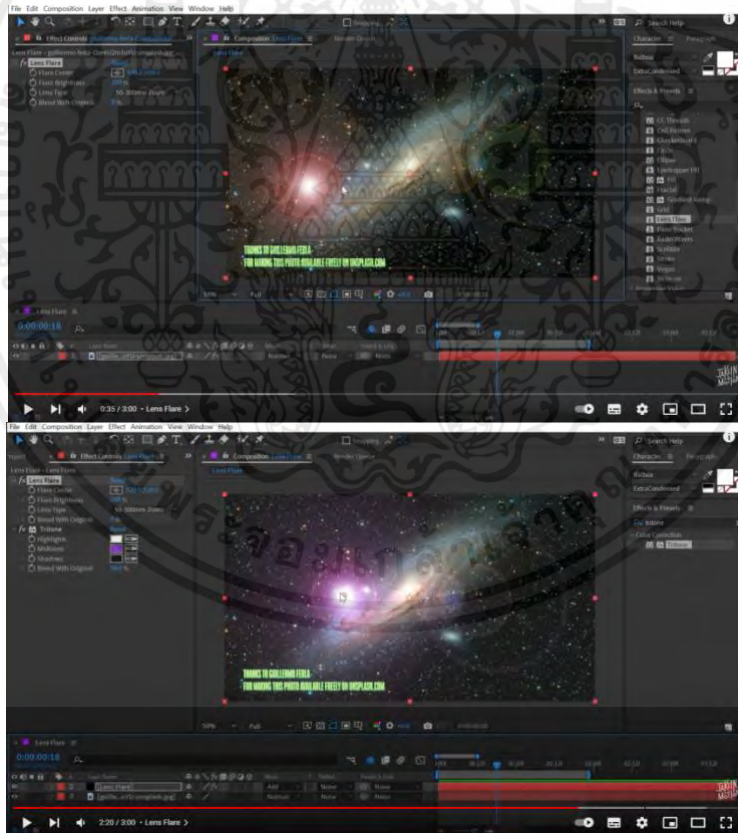


ภาพที่ 2.8, 2.9 ภาพตัวอย่างการเพิ่มแสงและเงาให้ตัวละครในขั้นตอนการประกอบภาพ  
เรื่อง “Spring Herald”, 2562

อ้างอิง: [https://youtu.be/yW\\_PI\\_dVHF4](https://youtu.be/yW_PI_dVHF4)

### 2.3.2 การใส่เลนส์แฟลร์

ศึกษาการใส่เลนส์แฟลร์เพื่อทำให้ศิลปินพจน์ขึ้นนี้มีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยใช้โปรแกรม  
Adobe After Effect ในการทำขั้นตอนนี้



ภาพที่ 2.10, 2.11 ภาพตัวอย่างการใส่เลนส์แฟลร์ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

อ้างอิง: [https://youtu.be/bgiA3\\_-9abw](https://youtu.be/bgiA3_-9abw)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 3.1 ประเด็น (Theme)

มิตรภาพที่คงอยู่ตลอดไป

#### 3.2 ประโยคขาย (Log line)

เมื่อความฝันของปลายฟ้าเด็กหญิงที่ไม่กล้าเข้าสังคม คือการได้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมวาดภาพฝาผนังที่โรงเรียน จากเป้าหมายนั้น ได้นำพาเธอให้ได้พบกับเหตุการณ์พิสดารมิตรภาพที่เธอไม่เคยฝันมาก่อน

#### 3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

ปลายฟ้า เป็นเด็กสาวผู้เงียบขรึม และไม่กล้าเข้าสังคม จึงทำให้เธอเป็นเด็กที่ไม่มีเพื่อน ในวัยอนุบาล ปลายฟ้าได้บังเอิญไปเห็นรุ่นพี่กำลังทำกิจกรรมวาดภาพบนกำแพงโรงเรียนกันอย่างสนุกสนาน ตั้งแต่นั้นปลายฟ้าจึงมีความฝันที่อยากจะทำกิจกรรมวาดภาพผนังของโรงเรียน ปลายฟ้าเริ่มพยายามฝึกฝนสักรวาดภาพของตนเองเรื่อยมาจนกระทั่งขึ้น ป. 6 แต่เมื่อถึงวันรับสมัคร ปลายฟ้าคิดกลัวจนไม่กล้าส่งใบสมัครไป เธอกลับบ้านไปใช้เวลาครุ่นคิดกับตัวเองอยู่หนึ่งคืนเต็มก่อนจะตัดสินใจนำไปสมัครมาส่งใหม่อีกครั้งที่ห้องชมรม แต่ถึงแม้จะมาถึงหน้าประตูแล้วก็ตาม ปลายฟ้าก็ยังไม่กล้าที่จะเข้าไป จนกระทั่งมีเพื่อนคนหนึ่งในวันนั้นได้บังเอิญออกมาเจอเธอเข้าและพาเธอเข้าร่วมกิจกรรม ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาปลายฟ้าจึงได้เริ่มต้นทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ในทีมอีกสามคนในที่สุด

ในระหว่างการทำงานปลายฟ้าได้รู้จักการผูกมิตรและได้เป็นเพื่อนกันกับทั้งสามคน ทุกอย่างดำเนินไปอย่างราบรื่นจนกระทั่งเพื่อนสองคนในกลุ่มดันเกิดเหตุการณ์ทะเลาะกันขึ้น และพลาดท่าทำให้ผลงานที่ทำกันมาหลายสัปดาห์เกิดเสียหาย หลังจากเหตุการณ์วันนั้นเพื่อนทั้งสองคนที่ทะเลาะกันก็ไม่ยอมกลับมาทำงาน มีเพียงแค่ว่ากับเพื่อนอีกคนที่ยังคงพยายามทำงานต่อไปแต่ในใจทั้งคู่กลับไม่เป็นสุข สุดท้ายเพื่อนคนนั้นจึงได้ตัดสินใจไปตามเพื่อนอีกสองคนที่มีเรื่องทะเลาะกันให้มาพูดคุยปรับความเข้าใจ และบอกว่าตัวเองก็ต้องย้ายโรงเรียนในเร็ว ๆ นี้แล้ว ทุกคนที่ทราบเรื่องตกใจเมื่อได้ยินข่าวนี้ บรรยากาศจึงตกอยู่ในความเงียบอันน่าอึดอัด จนกระทั่งปลายฟ้าได้ตัดสินใจพูดคุยกับเพื่อน ๆ ขึ้นมาจากใจว่า อยากที่จะช่วยกันทำงานนี้ให้เสร็จไปด้วยกันกับทุกคน ทุกคนจึงได้เริ่มปรับความเข้าใจและกลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้ง จนในท้ายที่สุดผลงานของพวกเขาก็สำเร็จไปได้ด้วยดี มิตรภาพที่แตกร้าวก็กลับมาเชื่อมกันอีกครั้ง ก่อนจะปิดท้ายว่าเรื่องที่ย้ายโรงเรียนนั้นเป็นเพียงแค่ความเข้าใจผิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

#### 3.4.1 ตัวละครหลัก

ชื่อ ปลายฟ้า

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

งานอดิเรก : ชอบวาดรูป

#### ลักษณะภายนอก

เพศ : หญิง

สีผม : ดำอมน้ำเงิน

สีตา : ดำ

ส่วนสูง : 150

น้ำหนัก : 35

อื่น ๆ : ผมสั้น ผมหน้าม้าจะยาวปรกหน้าข้างหนึ่ง ตาโต แต่ตาดำเล็ก หน้าตาดูเล็กล่ำ  
ตลอดเวลา

#### ลักษณะบุคลิกภาพ

Type : - MBTI : INFJ-A / INFJ-T เป็นคนเงียบ ๆ และดูลึกลับ แต่มักสร้างแรง บันดาลใจ  
และยึดมั่นในอุดมการณ์อย่างไม่เหน็ดเหนื่อย

- 9 Type : ลักษณะ 4 ผู้โศกซึ่ง

จุดแข็ง : เมื่อตั้งมั่นทำสิ่งใดแล้วจะทำมันอย่างเต็มที่จนกว่าจะสำเร็จ

จุดอ่อน : ขาดความมั่นใจในตนเอง ซ้ำแล้วไม่กล้า

Condition: - Biography : มีอาการกลัวสังคม

- Psycho: สภาพจิตใจไม่มั่นคง มีความอ่อนไหวและขาดความมั่นใจ

- Social : เข้ากับคนอื่นได้ยากเพราะตัวเองไม่กล้าที่จะทำความรู้จัก จึงมี  
อิงดาวเป็นเพื่อนแค่คนเดียว

Change : อยากเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเองมากขึ้นและกล้าที่จะเริ่มเรียนรู้จักความสัมพันธ์ใหม่ ๆ

Motivation : อยากวาดรูปผาผนัง

Goal : อยากมีเพื่อน

Dramatic need : เป็นคนที่มีความมั่นใจมากขึ้น

#### ประวัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลายฟ้า เด็กหญิงชาวไทย วัย 12 ปี เป็นเด็กกลัวการสบตาคนอื่น เธอจึงมักจะก้มหน้าก้มตา เอาผมหน้าม้ามาปรกหน้าตน ด้วยอาการกลัวสังคมของตัวเอง เลยทำให้มีงานอดิเรกเป็นการวาดรูป ที่สามารถทำด้วยตัวคนเดียวได้

อื่น ๆ

ลักษณะการเดิน : มักจะเดินก้มหน้า มองพื้น ไม่ไกวแขน การก้าวในแต่ละก้าวจะคล้ายลากขา เป็นคนที่ดูแรงน้อย เหยาะเหยะ

ลักษณะการพูด : ถ้าเจอคนที่เข้ามาคุยครั้งแรกก็ไม่กล้าสบตาคู่สนทนา มักจะก้มหน้าลง พูดติด ๆ ขัด ๆ ไปจนถึงขั้นไม่ค่อยพูด - พูดไม่ออก

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การมีเพื่อนสนิท

### 3.4.1 ตัวละครสมทบ

1.) ชื่อ อิงดาว

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

ลักษณะภายนอก

เพศ : หญิง

สีผม : สีน้ำตาล

สีตา : สีเหลือง ตาเป็นประกายรูปดาว

ส่วนสูง : 157

น้ำหนัก : 39

อื่น ๆ : ผมยาว มัดหางม้าสูง มัดด้วยที่มัดผมรูปดาว

ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย : ร่าเริง เป็นมิตร

จุดแข็ง : เข้ากับทุกคนได้ง่าย

จุดอ่อน : ซื่อป้อ

สถานะทางสังคม : นักเรียน

ประวัติ

อิงดาว เป็นคนอหฺยาศัยดีชอบเข้าหาคนอื่น พอเธอได้เห็นปลายฟ้ามาสัครเข้าร่วมกิจกรรม จึงเป็นคนพามาให้ทุกคนรู้จัก

ลักษณะการเดิน : กิ่งเดินกิ่งกระโดด ดูร่าเริง เปี่ยมไปด้วยพลัง

ลักษณะการพูด : พูดเสียงดังด้วยน้ำเสียงสดใส ไม่มีหางเสียง ใช้คำพูดที่เป็นมิตร

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การจากลาไปกับเพื่อนด้วยดี

## 2.) ชื่อ คุณหนู

อายุ : 12

การศึกษา : ป.6

อาชีพ : นักเรียน

ลักษณะภายนอก

เพศ : หญิง

สีผม : สีน้ำตาล

สีตา : สีดำ

ส่วนสูง : 153

น้ำหนัก : 38

อื่น ๆ : ผอมยาว มัดแกละ

ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย : คุณหนู ขี้ไวยวาย

จุดแข็ง : มั่นใจในตัวเอง

จุดอ่อน : ไม่พอใจง่าย

สถานะทางสังคม : นักเรียน

ประวัติ

เด็กผู้หญิงอีกคนในกลุ่มกิจกรรมวาดภาพฝาผนัง มั่นใจในตัวเอง มักทะเลาะกับเอกบ่อยครั้งเพราะความเห็นไม่ตรงกัน

ลักษณะการเดิน : เดินอย่างมั่นใจ

ลักษณะการพูด : พูดด้วยความมั่นใจ มีความเชิดอยู่ในน้ำเสียง

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การได้แสดงฝีมือของตัวเอง

## 3.) ชื่อ เอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุ : 12  
 การศึกษา : ป.6  
 อาชีพ : นักเรียน

#### ลักษณะภายนอก

เพศ : ชาย  
 สีผม : สีน้ำตาลเข้ม  
 สีตา : สีดำ  
 ส่วนสูง : 153  
 น้ำหนัก : 39  
 อื่น ๆ : ผมสั้น ทรงกะลา ใส่แว่น

#### ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย : มีความมั่นใจในตัวเอง เจียบขริม  
 จุดแข็ง : ความมั่นใจ  
 จุดอ่อน : ไม่ระมัดระวัง  
 สถานะทางสังคม : นักเรียน

#### ประวัติ

เด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรมวาดฝาผนัง ไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยระวัง จึงมักชนเข้ากับคุณหนูบ่อย ๆ ทำให้มีเรื่องทะเลาะกัน

ลักษณะการเดิน : เดินหลังตรง มั่นใจ  
 ลักษณะการพูด : พูดด้วยน้ำเสียงสุขุม ชี้แก้ก  
 สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การได้แสดงฝีมือของตัวเอง

### 3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ณ โรงเรียนแห่งหนึ่ง เวลาพักกลางวันที่สนามเด็กเล่น มีเด็กออกมาเล่นกันอย่างสนุกสนาน กลุ่มเด็กที่เล่นลูกบอลกันอยู่ทำลูกบอลกลิ้งมาโดนเท้าของ “ปลายฟ้า” ที่กำลังดูหนังสือภาพอยู่ ก่อนที่เด็กที่ตามมาเก็บลูกบอลจะชวนเธอมาเล่นด้วยกัน ด้วยความไม่กล้าเข้าสังคม ปลายฟ้าจึงนั่งเงียบ ๆ แทน ทำให้เด็กคนนั้นกลับไปเล่นกับเพื่อนตามเดิม ปลายฟ้าถอนหายใจ ก่อนจะได้ยินเสียงหัวเราะสนุกสนานดังมาจากฝั่งตรงข้ามของรั้วสนาม เธอหันไปพบกับพี่ชั้นป.6 ที่กำลังสนุกสนานกับการวาดภาพบนกำแพงโรงเรียน เด็กหญิงจึงเริ่มมีความฝัน อยากที่จะได้มีส่วนร่วมกิจกรรมนั้นบ้าง

เธอฝึกฝนการวาดรูป วันแล้ววันเล่า จนเติบโตเป็นนักเรียนชั้น ป.6 และวันเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมวาดภาพฝาผนังโรงเรียนก็มาถึง “อิงดาว” เดินเข้ามาในห้องเพื่อเก็บใบสมัคร ปลายฟ้าที่ยังคงอ้าอึ้ง ไม่นั่นใจในตัวเองอยู่ ทำให้พลาดโอกาสที่จะได้ส่งใบสมัครให้กับอิงดาว ปลายฟ้ากลับมาคิดต่ที่บ้านว่าจะทำอย่างไรต่อดี เช้าวันถัดมาจึงได้มายังห้องกิจกรรมเพื่อส่งใบสมัคร แต่สุดท้ายก็ยังไม่กล้าเข้าไป กลายเป็นอิงดาวที่เดินออกมาเจอเธอเข้า เมื่อเห็นปลายฟ้าถือใบสมัครอยู่ จึงดีใจที่มีคนมาสมัครร่วมกิจกรรมเพิ่ม จึงรับพาปลายฟ้าเข้าไปแนะนำตัวกับคนอื่น ๆ ในห้อง แต่ขณะนั้นเอง ในห้องก็มีคนสองคนที่ทะเลาะกันอยู่ “คุณหนู” และ “เอก” กำลังทะเลาะกันว่าจะใช้ไอเดียของใครในการวาดภาพฝาผนัง อิงดาวที่เห็นแบบนี้เลยห้ามทัพ ด้วยการเสนอให้เอาไอเดียของทุกคนมารวมกันแทน ปลายฟ้าที่เห็นว่าอิงดาวสามารถแก้ปัญหาได้ง่าย ๆ จึงรู้สึกประทับใจ ทั้งหมดแนะนำตัวกัน และเริ่มลงมือวาดภาพฝาผนังกันอย่างสนุกสนาน คุณหนูและเอกมีทะเลาะกันอยู่บ้าง จนทำให้สีแป้นหน้าของอิงดาว แต่อิงดาวก็ไม่ถือสา ทั้งยังเอาสีมาเล่นสนุกกับเพื่อน ๆ จนทำให้บรรยากาศสนุกสนาน ถึงแม้ตอนท้ายจะถูกคุณครูดุก็ตาม ช่วงพัก ทุกคนก็พักกินไอศกรีม ปลายฟ้าไม่ทันระวัง ทำให้เผลอทำไอศกรีมร่วง แต่คุณหนู และอิงดาวก็แบ่งไอศกรีมให้เธอ กลายเป็นมิตรภาพเล็ก ๆ ขึ้นระหว่างทุกคน ปลายฟ้าที่ไม่เคยมีเพื่อนมาก่อนจึงรู้สึกยินดี

วันหนึ่ง ขณะที่ช่วยกันลงสีอยู่ ระหว่างที่อิงดาวเดินไปเติมน้ำ เอกก็ชนเข้ากับคุณหนูอย่างไม่ตั้งใจ ทำให้คุณหนูโมโห และทั้งคู่ก็เริ่มทะเลาะกัน ปลายฟ้าที่อยู่ด้วยก็ทำตัวไม่ถูก คุณหนูตรงเข้าไปตีเอกจนต้องถอยหลัง และชนเข้ากับบันไดที่มีกระป๋องสีอยู่ด้านบน จนสีสาดกระจ่ายไปทั่วกำแพง ทุกคนตกใจ อิงดาวที่เดินกลับมาถึงก็ตกใจ หลังจากนั้นคุณหนู และเอกก็ไม่ยอมคุยกัน อิงดาวที่รู้สึกว่าการปล่อยเอาไว้ไม่ได้ จึงได้พาทั้งคู่ให้มาเปิดใจพูดคุยกัน แต่บรรยากาศก็ยังคงอยู่ในความเงียบ อิงดาวจึงพูดเศร้า ถึงความรู้สึก ที่เธออยากให้ภาพที่เป็นเหมือนตัวแทนมิตรภาพของกลุ่ม สำเร็จให้ได้ เพราะว่าตัวเองจะย้ายโรงเรียนเร็ว ๆ นี้ และการบอกขานี้ทำให้ทุกคนตกใจ และบรรยากาศก็แย่ลงไปอีก ปลายฟ้าที่ทนไม่ไหวอีกต่อไปจึงพูดความในใจของตัวเองออกมาว่าต้องการที่จะทำงานนี้ต่อให้เสร็จร่วมกันกับทุกคน จึงทำให้ทั้งกลุ่มกลับมารวมมือกันอีกครั้ง และช่วยกันลงสีฝาผนังจนเสร็จได้ในที่สุด ทุกคนนั่งพิงกันอย่างสบายใจ พร้อมกับแสงดวงอาทิตย์ที่กำลังจะลับขอบฟ้า

### 3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

#### ฉาก 1 ข้างนอก/สนามเด็กเล่น/ตอนกลางวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีเด็กเล่นกันอยู่ ลูกบอลกลิ้งมาโดนเท้าปลายฟ้า เด็กหญิงชวนปลายฟ้าเล่นด้วย ปลายฟ้าก้มหน้า เด็กหญิงจึงกลับไปเล่นต่อ มีเสียงหัวเราะดังมาจากฝั่งตรงข้าม ปลายฟ้าหันไปมอง

ตัดไป

ฉาก 2 ข้างนอก/ตรงข้ามสนามเด็กเล่น/ตอนกลางวัน

ฝั่งตรงข้าม มีกลุ่มเด็กป.6 กำลังวาดรูปบนกำแพงกันอย่างสนุกสนาน ปลายฟ้าเห็นแล้วรู้สึกบางอย่าง ภาพชุมออกให้เห็นชื่อเรื่อง

ตัดไป

ฉาก 3 ข้างนอก / ม้านั่ง / ตอนกลางวัน

ปลายฟ้าฝึกวาดรูป ภาพเล่าไปเรื่อย ตั้งแต่อนุบาล ประถมต้น ประถมปลาย ปลายฟ้ายังคงหัดวาดรูป อยู่ แต่การแต่ตัวเปลี่ยนไปเป็นมีดมน

ตัดไป

ฉาก 4 ข้างใน/ ห้องเรียน / ??

ปลายฟ้าวาดรูปอยู่ อิงดาวเข้ามาในห้องเรียน เพื่อเก็บใบสมัครกิจกรรมวาดรูป

อิงดาว

“ ขอโทษนะ พอดีว่าเรามาเก็บใบสมัคร มีใครจะส่งหรือเปล่า ”

ปลายฟ้าหลบสายตาของอิงดาว

อิงดาว

“ ไม่มีใช้ไหม จ้าเราไปนะ ”

อิงดาวกลับออกไป ปลายฟ้ายังตัดสินใจไม่ได้

ตัดไป

ฉาก 5 ภายใน / ห้องนอน / ???

ปลายฟ้าคิดกับตัวเองว่าจะทำยังไงดี ทำทางดูคิดไม่ตก และถอนหายใจบ่อย

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉาก 6 ภายใน / ทางเดินหน้าห้องกิจกรรม / ??

ปลายฟ้าหยุดอยู่หน้าห้อง ไม่เข้าไป ก้มหน้ากับใบสมัคร จนอิงดาวเดินมาเจอ อิงดาวหยิบใบสมัครมาดู

อิงดาว

“ จ๊ะเอ๋ ทำอะไรอยู่นะ ”

“ มาเข้าชมรมหรือ! ”

“ ดีละ งั้นไปกัน! ”

อิงดาวดีใจ พาปลายฟ้าเข้าไปแนะนำตัวในห้องกิจกรรม

ตัดไป

ฉาก 7 ภายใน / ห้องกิจกรรม / ??

ในห้องกิจกรรม อิงดาวพาปลายฟ้าเข้ามา

อิงดาว

“ นี่ทุกคน มีเพื่อนใหม่มาละ ”

เอกกับคุณหนูกำลังทะเลาะกันอยู่ว่าจะใช้เอเดียวของใคร

คุณหนู

“ ของฉันดีกว่า! ”

เอก

“ ของฉันต่างหาก! ”

อิงดาวเข้ามาห้ามทัพ ปลายฟ้าทำตัวไม่ถูก

อิงดาว

“ หน้า หน้า อย่าทะเลาะกัน ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ ก็แค่เอาไอเดียของทุกคนมารวมกันก็พอแล้ว ”

ทุกคนเห็นด้วยกับอิงดาว ปลายฟ้าประทับใจกับการรับมือของอิงดาว

ตัดไป

ฉาก 8 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ???

ทั้งสี่คนช่วยกันลงสีกำแพงโรงเรียน เอกไม่ระวังทำสีเปื้อนใส่คุณหนู คุณหนูเลยพยายามเอาคืนแต่ไปโดนอิงดาว อิงดาวเลยเอาสีที่เปื้อนมาทำเป็นหมวดแมว แล้วจะป้ายคุณหนูคืน ก่อนจะเล่นกันสนุกสนาน อิงดาวหันไปแกล้งปลายฟ้าให้ตกใจ ก่อนจะปลอบใจแล้วหัวเราะคิกคัก สุดท้ายโดนคุณครูดุกันทั้งสี่คน

ทั้งสี่คนพากันไอศกรีมกัน ปลายฟ้าไม่ทันระวังทำไอศกรีมร่วง คุณหนูกับอิงดาวเลยแบ่งไอศกรีมให้ ก่อนที่คุณหนูจะทะเลาะกับอิงดาวเรื่องใครจะเป็นคนแบ่งไอศกรีม ปลายฟ้าหัวเราะออกมา

ตัดไป

ฉาก 9 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ???

อิงดาวกำลังเติมน้ำ เอกชนคุณหนูอย่างไม่ตั้งใจ คุณหนูเลยโมโห ผลักเอกชนกับบันได ทำให้สีด้านบน กระเด็นใส่กำแพง ทุกคนยืนอึ้ง อิงดาวที่เพิ่งเดินกลับมาที่ยืนอึ้ง

คุณหนู

“ โอ๊ย ถอยหลังมาไม่ดูเลย! ”

เอก

“ ก็เธอนั้นแหละ ไม่ดูเอง ”

คุณหนู

“ ว่าไงนะ! หนอยแม่ นี่ ๆ ๆ ๆ ๆ ”

//ชนกับบันได สีร่วงลงมา

คุณหนู, เอก, ปลายฟ้า

“ อ๊ะ.... ”

//อิงดาวยืนอึ้ง

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉาก 10 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ???

อิงดาวพาเอกและคุณหนูมาคุยกัน แต่ทั้งคู่ไม่คุย สถานการณ์ดูกลืนไม่เข้าคलयไม่ออก

อิงดาว

“ จริง ๆ แล้วฉันอยากให้ภาพนี้เป็นตัวแทนของพวกเราทุกคน แต่คงไม่ได้แล้วสินะ ...

เฮ้อ ฉันก็ไม่อยากจะทำผิดหรอก... แต่เดี๋ยวฉันก็ต้องย้ายโรงเรียนแล้วนะ ”

เอก, คุณหนู

“ ห๊ะ... ”

เอก

“ เธอจะย้ายเหรอ? ”

บรรยากาศตลกสู่ความเจ็บ ไม่มีใครพูดอะไร ปลายฟ้าก้มหน้า ตัดสินใจบางอย่าง

ปลายฟ้า

“ ฉันทะ... อยากจะทำงานนี้ด้วยกันกับทุกคนนะ อยากให้ภาพนี้เป็นตัวแทนของพวกเราจริง ๆ ”

ทุกคนได้ยื่นปลายฟ้าพูด เห็นด้วยกับปลายฟ้า ปลายฟ้ารู้สึกดีใจ

ตัดไป

ฉาก 11 ภายนอก/ กำแพงโรงเรียน / ???

เริ่มลงมือเตรียมถึงสี่ พู่กัน ทั้งสี่คนยืนหน้ากระดาน พร้อมลงมือวาดภาพบนกำแพงใหม่ ปลายฟ้าลงมือเป็นคนแรก สีของพู่กันลากเส้นสายออกมา ตามด้วยอิงดาวตวัดพู่กันไปมา ต่อด้วยคุณหนู และเอกที่บังเอิญมาชนกัน แต่ครั้งนี้ไม่มีทะเลาะ ทั้งคู่ช่วยกันวาด และจบที่ปลายฟ้า

ตัดไป

ฉาก 12 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน/ ตอนเย็น

ภาพวาดบนกำแพงเสร็จแล้ว ปลายฟ้ามองด้วยดวงตาเป็นประกาย ทั้งสี่คนมองด้วยสายตาสชื่นชม ก่อนจะนั่งเอาหลังพิงกัน แล้วถอนหายใจออกมา

ตัดไป

ฉาก 13 ภายนอก / วิวอาคารเรียน / ตอนเย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นบรรยากาศโรงเรียนตอนเย็นหลังจากที่วาดภาพกันเสร็จแล้ว ปลายฟ้าถามขึ้น

ปลายฟ้า

“ ถึงแยกย้ายกันไป... แต่มิตรภาพของเราจะอยู่ตรงนี้เสมอ ”

ตัดไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3.7 บทภาพ (Story board)



ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “วาดไว้ (Footstep)” โดย เบญญภา กกฝ้าย, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “วาดไว้” ได้แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

- 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Preproduction)
- 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

#### 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Preproduction)

##### 4.1.1 ศึกษาลักษณะภายนอกและบุคลิกภาพ

ศึกษาลักษณะของตัวละครเพื่อที่สามารถทำความเข้าใจในการออกแบบทิศทางในการ เคลื่อนไหวของตัวละคร เพื่อจะส่งเสริมบุคลิกและนิสัยให้ออกมาโดดเด่น และชัดเจนให้มากที่สุด



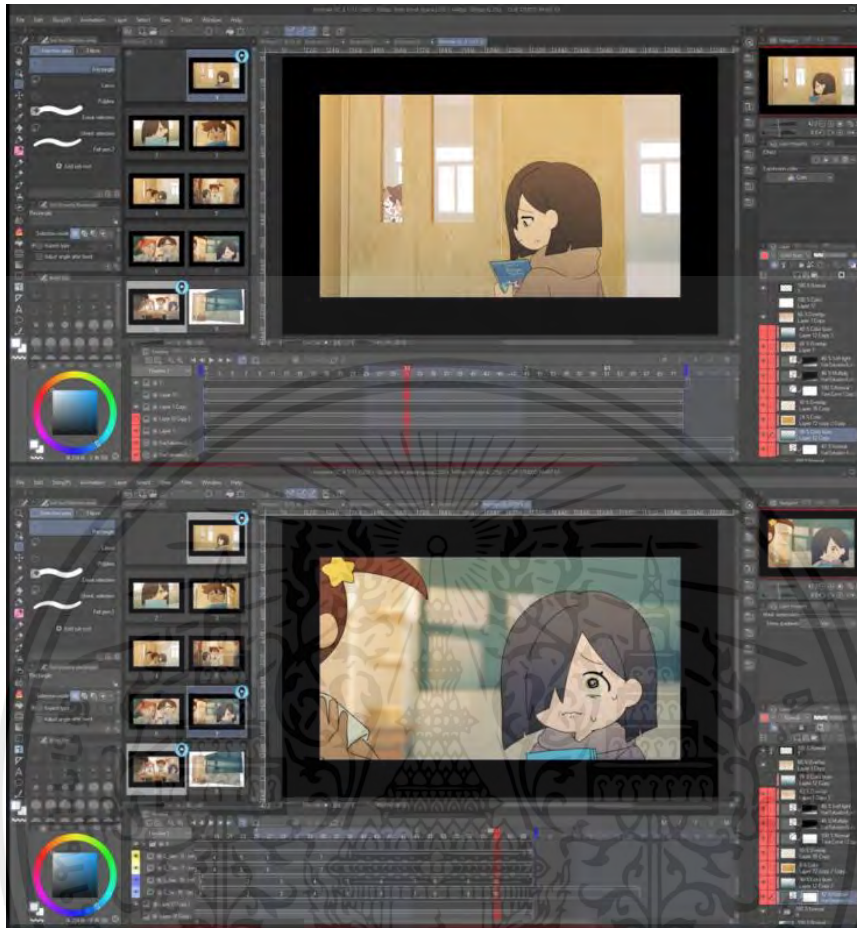
ภาพที่ 4.1 ใบแสดงรายละเอียดรูปร่างของ “ปลายฟ้า” ในมุมมองต่าง ๆ โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2565

##### ตัวละครเอก ปลายฟ้า

ปลายฟ้า เด็กประถมศึกษาปีที่ 6 เธอมีนิสัยเก็บตัว ขี้อาย คิดมาก กลัวการสบตากับคนอื่น งานอดิเรกของเธอคือการวาดภาพ นอกจากบุคลิกภาพภายนอกที่มีลักษณะภายนอกที่มีผมปิดหน้า และสวมเสื้อฮู้ด สีหน้าของปลายฟ้ามักจะแสดงความรู้สึกเล็กน้อยออกมาอยู่เสมอ เนื่องจากปมของตัวละครนั้นคือการกังวลต่อการเข้าสังคม ปลายฟ้าเลยจะเป็นคนที่ไม่ค่อยสบตาผู้อื่น หรือหากถูกมองอยู่ก็จะสะดุ้งและรีบหลบหน้าทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ภายหลังที่ได้ใช้เวลาอยู่กับกลุ่มเพื่อน ปลายฟ้าจะค่อย ๆ แสดงสีหน้าอื่น ๆ มากขึ้น เช่นมีความสุข และนำไปสู่การก้าวข้ามความกลัวของตัวเองและบอกความในใจที่อยากจะมีเพื่อน



ภาพที่ 4.2 , 4.3 แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวละครสมทบ อิงดาว

อิงดาว เด็กสาวชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรียนห้องเดียวกับกับปลายฟ้า ด้วยอุปนิสัยร่าเริงและชื่อตรง ไม่คิดเล็กคิดน้อย ขี้เล่น ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามกับปลายฟ้า อิงดาวจะเป็นคนที่ช่วยผลักดันให้ปลายฟ้าได้พบเจอกับเรื่องราวต่างๆ อีกทั้งอิงดาวเป็นตัวละครที่ไฮเปอร์ อยู่ไม่สุข จึงจะมีการขยับที่มากกว่าเด็กคนอื่นๆ ทั้งการเดินทาง การตอบรับประโยคสนทนา และมักจะเป็นฝ่ายที่จะเข้าหาตัวละครอื่นก่อนอยู่เสมอ

อิงดาวเป็นเด็กที่มีลักษณะทางกายภาพที่แข็งแรง และด้วยการออกแบบที่ให้อิงดาวสวมกางเกงเลกกิ้งเป็นซับไว้ ทำให้ตัวอิงดาวเป็นคนที่ขยับได้อย่างอิสระ ส่งผลให้การเดินทางของตัวละครอิงดาวมักจะก้าวยาวกว่าตัวละครอื่นๆ และสามารถปีนขึ้นไปสูงได้



EngDao\_turnaround

ภาพที่ 4.4 ใบแสดงรายละเอียดรูปร่างของ “อิงดาว” ในมุมมองต่าง ๆ โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2565



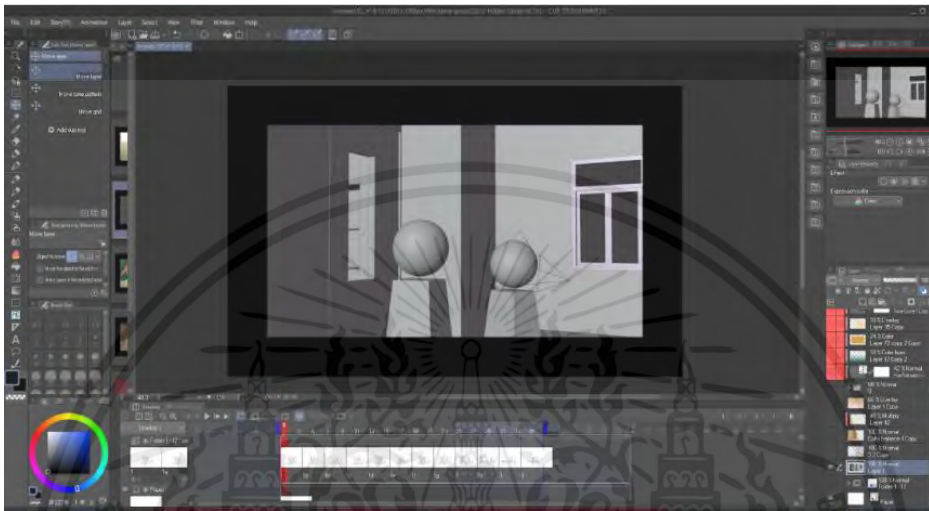
ภาพที่ 4.5 , 4.6 แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

### 4.2.1 แอนิเมต (Animate)

การทำภาพเคลื่อนไหวในแอนิเมชันในส่วนการผลิต ได้มีการจัดวางภาพ (Layout) เพื่อจัดตำแหน่งตัวละครด้วยโปรแกรม Blender เมื่อจัดวางภาพเสร็จสมบูรณ์ จึงเริ่มการร่าง Key frame กำหนด Inbetween รูปแบบของการแอนิเมตแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame) ด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint ก่อนจะจัดการทำการเพิ่ม Inbetween ระหว่างเฟรม



ภาพที่ 4.7 ขั้นตอนการจัดทำจัดวางภาพ (Layout) เพื่อจัดตำแหน่งตัวละคร



ภาพที่ 4.8 ขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหวในส่วนแอนิเมชันส่วนผลิตด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2 Cleanup

เมื่อได้ Timing และตำแหน่งของ Frame บน Timeline แล้วจึงเข้าสู่กระบวนการ Cleanup ด้วยการ ใช้ Vector Layer เพื่อให้ได้เส้นที่คมชัดและเมื่อย้อนกลับมาแก้ไขจะสามารถแก้ไขได้โดยไม่ลดคุณภาพของงาน



ภาพที่ 4.9 ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการ ใช้ Vector Layer ด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint



ภาพที่ 4.10 ขั้นตอนการ Cleanup ด้วยการ ใช้ Vector Layer ด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ขั้นตอนการลงสีผลงานด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint



ภาพที่ 4.12 ภาพตัวอย่างการแอนิเมท Frame by Frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพตัวอย่างการแอนิเมท Frame by Frame



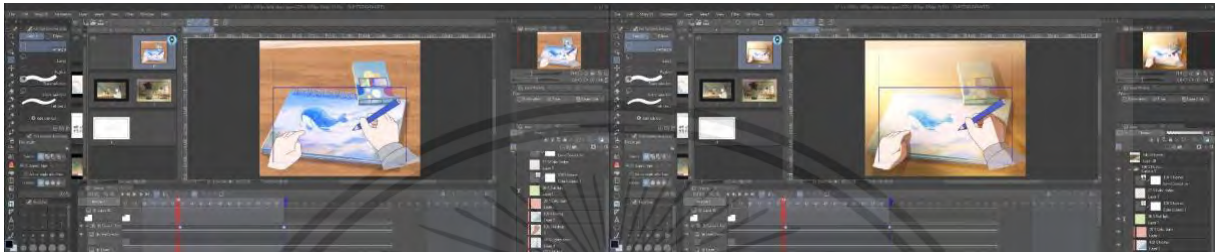
ภาพที่ 4.14 แสดงภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

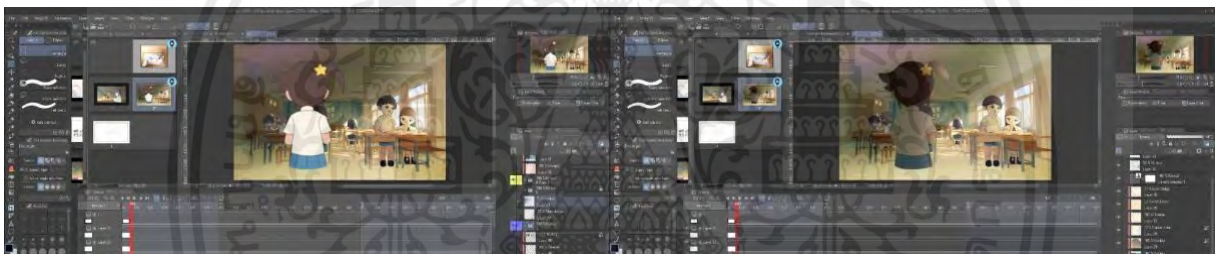
### 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

#### 4.3.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

ขั้นตอนหลังการผลิตเป็นการนำมา Composition ประกอบนำฉากแต่ละฉากของแอนิเมชัน กับตัวละครมารวมกัน และปรับแต่งภาพให้มีความกลมกลืน เป็นภาพสุดท้ายที่มีความสมบูรณ์ โดยจะมีการใช้ 2 โปรแกรมดังนี้



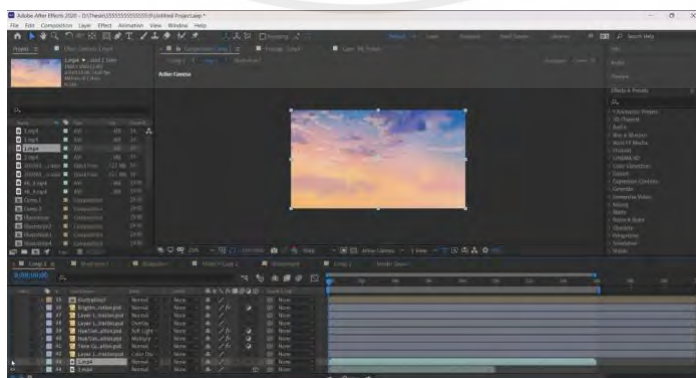
ภาพที่ 4.15 , 4.16 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint



ภาพที่ 4.17 , 4.18 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

#### 4.3.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

ใช้ในการปรับภาพต้องการความละเอียดและไหลลื่นมากขึ้น เช่น ฉากห้องเรียนที่เรา นำภาพ แยกชิ้นส่วนมาจัดวางในโปรแกรมเพื่อสร้างระยะชัดลึกให้ภาพ รวมถึงการปรับแต่งภาพรวมเป็นภาพ ขั้นสุดท้าย



ภาพที่ 4.19 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุป

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้พบแนวทางการทำงานที่เหมาะสมต่อความถนัดของข้าพเจ้าในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animating) การประกอบภาพ (Compositing) การออกแบบตัวละคร (Character Design) และความสนใจของข้าพเจ้าที่มีต่อการสร้างแอนิเมชัน และได้รับทักษะการทำแอนิเมชันที่เพิ่มขึ้น จากการเรียนรู้ที่ได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง "วาดไว้" ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเสร็จสิ้น

อีกทั้งยังทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ การทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น การรับผิดชอบในหน้าที่ของตนให้สำเร็จ และการแก้ไขอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจ และความเข้าใจกันอย่างมาก รวมไปถึงเรียนรู้ที่จะพูดคุยเพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งหมดนี้เป็นการเรียนรู้ที่ข้าพเจ้าจะนำไปต่อยอดเพื่อใช้ในการประกอบอาชีพในด้านการผลิตหรือตำแหน่งอื่นๆ ในอนาคตของข้าพเจ้าต่อไป

#### 5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

ในระหว่างการผลิตผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ปัญหาที่เกิดระหว่างการทำงานของทีม รวมไปถึงตัวข้าพเจ้าเอง เนื่องจากในส่วนกระบวนการช่วงก่อนผลิตในส่วนของการพัฒนาบทภาพยนตร์ ถูกปรับปรุงแก้ไขบ่อยหลายครั้ง ทำให้เกิดความล่าช้าลงในส่วนของเวลาการทำงานในขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต จึงต้องทำงานหนักขึ้นเพื่อให้ทันกำหนดเป้าหมาย

และในกระบวนการช่วงขั้นตอนผลิต มีการทำงานได้ช้ากว่าแผนที่ได้วางเอาไว้ จึงต้องพึ่งจำนวนบุคลากรเข้ามาช่วยในภายหลัง

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

เพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวางแผนงานเป็นส่วนสำคัญอย่างมากในการทำงานกับเพื่อนร่วมงานหลายคน ทุกคนควรพูดคุยและสรุปให้ชัดเจนก่อนลงมือทำ และเมื่อได้ข้อสรุปที่เห็นตรงแล้ว ควรมีการเตรียมตัวหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานที่ทำ ก่อนเริ่มงานจะช่วยส่งเสริมให้สามารถทำออกมาได้อย่างราบรื่นมากขึ้น

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

เมื่อมีการวางแผนในการจัดการข้อมูลและตารางต่างๆ ที่ดีแล้ว จะช่วยส่งผลให้การผลิตนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่นมากขึ้น ควรมีการวางแผนในการคำนวณระยะเวลาในการจัดทำแต่ละกระบวนการอย่างเหมาะสม และแจกแจงหน้าที่ที่ชัดเจนให้เพื่อนร่วมงานทุกคนรับทราบ รวมถึงควรมีการวางแผนสำรองในทุกๆ ครั้งการทำงาน และเมื่อพบเจอปัญหา ควรมีการพูดคุยเพื่อให้ทราบถึงปัญหาโดยทั่วกัน เพื่อช่วยลดเวลาการจัดการปัญหานั้นให้เร็วที่สุด เพื่อให้ทุกกระบวนการทำงานสามารถเสร็จสิ้นให้ได้ตามเวลาที่กำหนด

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

การทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ นั้นเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะผ่านเอกลักษณ์ของผู้วาด และด้วยความหลากหลายของเอกลักษณ์ส่วนบุคคล จึงทำให้มีรายละเอียดของลายเส้นที่แตกต่างกันออกไป และส่งผลให้การทำให้คุณภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นออกมาไม่เท่ากันด้วย หากสามารถคำนวณเวลาที่ใช้เวลาผลิตได้ต่อหนึ่งฉาก จะสามารถช่วยวางแผนในขั้นตอนก่อนการผลิตได้อย่างมาก จะสามารถช่วยในการตัดสินใจที่จะลดเวลาของชิ้นงานลง หรือลดรายละเอียดลงเพื่อให้เหมาะสมกับเวลาที่ได้มีการกำหนดไว้

## เอกสารอ้างอิง

- นพ.ไกรสิทธิ์ นฤชัตพิชัย. (2019). โรคกังวลต่อการเข้าสังคม (Social Anxiety in Children & Adolescents). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565,  
จาก <https://www.manarom.com/blog/SocialAnxiety.html>
- Ailbhe S. Kavanagh. (2016). Evidence for the functions of surface-active behaviors in humpback whales (*Megaptera novaeangliae*). สืบค้น 30 พฤษภาคม 2565  
จาก <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/mms.12374>
- Dmytro Teslenko CG. (2018). Whale animations. สืบค้น 13 ตุลาคม 2565,  
จาก <https://youtu.be/dQdxdQyG9g>
- Jake In Motion. (2021). Lens Flare | Effects of After Effects. สืบค้น 13 ตุลาคม 2565  
จาก [https://youtu.be/bgiA3\\_-9abw](https://youtu.be/bgiA3_-9abw)
- pepefei. (2019). Making Of Spring Herald 2D Animated Film. สืบค้น 13 ตุลาคม 2565,  
จาก <https://youtu.be/b9JEhQbpUsA>
- masanobu hiraoka. (2019). IQOO. สืบค้น 14 ตุลาคม 2565,  
จาก <https://vimeo.com/323727730>

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล                      วิภาวี พงษ์ประยูร  
 วัน เดือน ปีเกิด            5 เมษายน พ.ศ. 2544  
 ที่อยู่                            59/79 ม.สโรชาการ์เดนท์วิลล์  
                                       อ.ลำลูกกา ต.บึงคำพร้อย ถนนหทัยราษฎร์ จ.ปทุมธานี 12150  
                                       โทร. 062-3951311  
                                       E-mail : wipawee.pongprayoon@gmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550                      ประถมศึกษา โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย  
 พ.ศ. 2557                      มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย  
 พ.ศ. 2560                      มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย  
                                       แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์  
 พ.ศ. 2562                      ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย  
                                       ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
                                       สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2565                      ฝึกงาน ตำแหน่ง 2D Artist บริษัท Bit Egg Inc.

### ผลงาน รางวัล และทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2565                      - ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติและออกแบบตัวละคร  
                                       แอนิเมชันสั้น “ANYA , The Adventure in Fantasy World”  
                                       - ผู้ออกแบบตัวละคร แอนิเมชันสามมิติ “Her Cup , My Cup”  
 พ.ศ. 2564                      - ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติและออกแบบตัวละคร  
                                       แอนิเมชันสั้น “แม่มดเดินเท้า”  
                                       - ผู้วาดภาพประกอบ Vtuber “Marin Tera”  
 พ.ศ. 2563                      - ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ และออกแบบตัวละคร  
                                       แอนิเมชันสั้น “Finding Color”