

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “คำขอสีเขียว”

DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM : “GREEN WISH”



พັນฝน ทรัพย์สิงห์

PHANFON SAPSING

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “คำขอสีเขียว”

DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM : “GREEN WISH”



พันธ์พน ทรัพย์สิงห์

PHANFON SAPSING

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “คำขอสีเขียว”  
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM : “GREEN WISH”

นักศึกษา นางสาวพันฝน ทรัพย์สิงห์  
รหัสประจำตัว 62020312  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
ปีการศึกษา 2565  
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์ ดลชนก วรวงศ์มาตา

(  )

อาจารย์ที่ปรึกษา

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “คำขอสีเขียว” DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM : “Green Wish”
นักศึกษา	นางสาวพันฝน ทรัพย์สิงห์
รหัสประจำตัว	62020312
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
ปีการศึกษา	2565
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ ดลชนก วรวงศ์มาตา

### บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “คำขอสีเขียว” จุดเริ่มต้นจากความชอบและแรงบันดาลใจจากตัวของข้าพเจ้าเอง ที่มีโอกาสเข้าร่วมการฝึกงานในบริษัทที่ส่งเสริมด้านสิ่งแวดล้อมและพยายามเข้าถึงปัญหาการสร้างมลพิษ จึงทำให้ข้าพเจ้ามีความคิดว่า หากธรรมชาติเองมีตัวตน มีความรู้สึกนึกคิด มีชีวิตจิตใจ และมีความไรรู้เพียงสาคคล้ายกับมนุษย์ เราจะมีปฏิกริยาอย่างไรกับมลพิษที่เกิดจากน้ำมือของมนุษย์ อีกทั้งการรุกรานป่าในปัจจุบันที่มีมาอย่างยาวนาน เบียดเบียนธรรมชาติและหากตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนธรรมชาติได้เผชิญพบเจอกับมนุษย์เข้า ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ของความ เป็นเพื่อน คอยเกื้อหนุนอาหารต่อกันและกัน แต่ในวันที่เกิดปัญหาจะสามารถแก้ไขได้อย่างไร จากความคิดข้างต้น จึงนำมาสู่การนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ที่เล่าเรื่องในมุมมองของเด็กชายคนหนึ่งที่เคยพบ และเป็นเพื่อนกับภูติธรรมชาติที่อาศัยอยู่ในป่าแต่แล้วมนุษย์เข้ามารุกราน โดยเนื้อหาต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวจากเหตุการณ์ที่เด็กคนนี้ได้พบเจอเพื่อต้องการสะท้อนถึงปัญหาที่ยังคงเกิดขึ้นในปัจจุบัน และหวังว่าผู้ชมจะตระหนักหันมารักษสิ่งแวดล้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “คำขอสีเขียว” สามารถดำเนินการได้จนถึงบัดนี้ ต้องขอบคุณ

อาจารย์ ดลชนก วรารค์มาตา ที่นอกจากคอยแนะนำและให้คำปรึกษาและยังช่วยให้กำลังใจในทุกครั้งที่ประสบ  
เจอปัญหาในช่วงที่เกิดความสับสนที่จะต้องตัดสินใจระหว่างการพัฒนาศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

อีกทั้งข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวทรัพย์สิงห์ เพื่อน รวมถึงตัวข้าพเจ้าเอง ที่คอยให้กำลังใจเสมอมาจน  
สามารถทำให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ออกมาได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณอย่างสูง

พันฝน ทรัพย์สิงห์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญภาพ.....	V
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
3. ขอบเขตการวิจัย.....	2
4. ขั้นตอนการศึกษา.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	3
1.1 การรื้อกล้าพื้นที่ป่า.....	3
1.2 รูปทรงของต้นไม้.....	4
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์.....	5
2.1 ความสมดุลในภาพ.....	5
2.2 รูปทรง.....	5
2.3 Staging.....	6
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	7
1. แนวความคิด (Theme).....	7
2. ประโยคขยาย (Logline).....	7
3. เรื่องย่อ (Synopsis).....	7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	7
5. บทภาพ (Storyboard).....	8
บทที่ 4 การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	15
1. ขั้นตอนการเตรียมงาน.....	15
1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น.....	15
1.1.1 แนวคิด (Theme).....	15
1.1.2 ประโยคขยาย (Logline).....	15
1.1.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	15
1.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	15
1.2 การออกแบบตัวละคร.....	15
1.2.1 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งป่า.....	15
1.2.2 เด็กหนุ่มแปลกหน้า.....	17
1.3 การออกแบบฉากหลัง.....	18
1.3.1 การออกแบบฉากใจกลางป่า.....	18
1.3.2 การออกแบบฉากบ้านของเด็กหนุ่มแปลกหน้า.....	19
1.4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	20
1.5 การตัดต่อ.....	20
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	21
1. ปัญหาในการทำงาน.....	21
2. ข้อเสนอแนะ.....	21
บรรณานุกรม.....	22
ภาคผนวก.....	23
ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” .....	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพตัวอย่างปัญหาการรुक้าพื้นที่ป่า.....	4
2 ภาพตัวอย่างรูปทรงของต้นไม้.....	4
3 ภาพตัวอย่างการใช้รูปทรง.....	5
4 ภาพตัวอย่างการใช้ Staging .....	6
5 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 1.....	8
6 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 2.....	9
7 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 3.....	9
8 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 4.....	10
9 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 5.....	10
10 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 6.....	11
11 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 7.....	11
12 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 8.....	12
13 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 9.....	12
14 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 10.....	13
15 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 11.....	13
16 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 12.....	14
17 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 13.....	14
18 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ Draft ที่ 1.....	15
19 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ Draft ที่ 2.....	16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

20 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ (รูปแบบของต้นไม้) Final.....	16
21 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ (รูปแบบของน้ำ).....	17
22 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ (รูปแบบของแก๊ส).....	17
23 การออกแบบตัวละครเด็กหนุ่มแปลกหน้า.....	18
24 ฉากใจกลางป่า Draft ที่ 1.....	18
25 ฉากใจกลางป่า Draft ที่ 2.....	19
26 ฉากบ้านของเด็กหนุ่มแปลกหน้า.....	19
27 การสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	20
28 การตัดต่อ.....	20
29 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 1.....	24
30 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 2.....	25
31 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 3.....	26
32 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 4.....	27
33 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 5.....	28
34 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 6.....	29
35 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 7.....	30

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องด้วยสภาพแวดล้อมของโลกในปัจจุบันค่อยๆ เสื่อมโทรมลง และมีสัญญาณเตือนด้วยภัยจากธรรมชาติมาโดยตลอด ทำให้มนุษย์รับรู้ถึงความอันตรายร้ายแรงที่จะมาเยือนสู่เผ่าพันธุ์ของตนในไม่ช้า จากเหตุการณ์นี้จึงมีผู้คนที่พยายามออกมารณรงค์เพื่อรักษาและชะลอภัยพิบัติจากธรรมชาติ เพราะปัญหานี้ไม่เพียงแต่จะทำร้ายมนุษย์ แต่สัตว์ทุกชนิดก็ได้รับผลกระทบด้วยเช่นกัน แต่ในขณะที่เดียวกันมนุษย์บางกลุ่มก็ยังหาผลประโยชน์จากธรรมชาติและบุกรุกพื้นที่ป่าอยู่ สิ่งเหล่านี้ทำให้เห็นว่าปัญหาสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติไม่ใช่ภัยเพียงแต่เรื่องของการอยู่รอด แต่ทำให้เกิดภัยในด้านความขัดแย้งของประชากรโลกด้วย

ข้าพเจ้าจึงเล็งเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อม โดยหากมนุษย์สามารถหาวิธีทำความเข้าใจและช่วยกันแก้ปัญหาได้ก็จะสามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้ยาวนานขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้น ข้าพเจ้าจึงนำข้อมูลนี้มาพัฒนาเป็นเป็นเรื่องราวของจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติตนหนึ่งผู้เป็นตัวแทนของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งปวงที่อาศัยอยู่ในป่าที่อุดมสมบูรณ์ มันพบเข้ากับเด็กชายคนหนึ่งที่เขาเข้ามาในป่าจนเกิดเป็นมิตรภาพขึ้น แต่แล้วเมื่อเด็กชายนำสิ่งของพิเศษที่ได้จากมันอวดครอบครัว มนุษย์ที่เห็นแก่ตัวก็รุกร้าเข้ามายังพื้นที่ป่าและแย่งเอาทรัพยากรไปโดยที่เด็กชายไม่ได้ตั้งใจ เขาจึงพยายามทดแทนทรัพยากรในส่วนที่ถูกขโมยไปเพื่อคืนดีกับเพื่อนของเขา

#### วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม
2. เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมในรูปแบบของแอนิเมชันสั้น 2 มิติ
3. เพื่อศึกษาการใช้องค์ประกอบศิลป์และการเคลื่อนไหวของตัวละคร

## ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนว แฟนตาซี (Drama-Fantasy) ความยาวประมาณ 3 นาที โดยใช้โปรแกรม Procreate และ Adobe Premiere Pro เป็นหลัก

## ขั้นตอนการศึกษา

1. Pre-production
  - 1.1 หาเรื่องราวและหัวข้อเพื่อนำมาเขียนบท
  - 1.2 เขียนบท และแก้ไขพัฒนาบท
  - 1.3 ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมและข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง
  - 1.4 ค้นหา Reference ทางศิลป์และการ Animate ตัวละคร
  - 1.5 จัดทำ Storyboard และ Animatic เพื่อให้เห็นภาพรวมของการดำเนินเรื่องทั้งหมด
2. Production
  - 2.1 ค้นหา Reference สำหรับการ Animate ตัวละครและฉาก
  - 2.2 เริ่มสร้างฉากเพื่อนำมาใช้ในการ Animate
  - 2.3 Animate ตัวละครและฉาก นำทั้งสองอย่างมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อสร้างเป็น Test Scene
3. Post-production
  - 3.1 นำตัวละครและฉากที่ Animate เสร็จแล้วมาตัดต่อ และประกอบเข้าด้วยกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
  - 3.2 ตัดต่อทั้งหมดเป็นวิดีโอ และใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
  - 3.3 ส่งชิ้นงานครั้งแรกเป็น Rough Cut
  - 3.4 พัฒนาชิ้นงานและส่งอีกครั้งเป็น Fine Cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจเทคนิคด้านการออกแบบและการกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าจึงค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

#### 1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

##### 1.1 ปัญหาการรุกรานพื้นที่ป่า

ปัญหาการรุกรานพื้นที่ป่าไม้นั้นเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาและยังเป็นปัญหาที่ไม่ได้จำกัดอยู่ในประเทศใดประเทศหนึ่ง รวมถึงประเทศไทยด้วย ซึ่งมนุษย์เรายังคงไม่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ก่อให้เกิดการหายไปของพื้นที่สีเขียวและเกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา โดยสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหานี้ 30 ปี ในไทยที่ผ่านมานั้นรวมไปด้วย

- การตัดต้นไม้เพื่อไปใช้สอยทำกิจกรรมต่างๆ โดยไม่ควบคุมปริมาณการนำไปใช้ให้สมดุลกับทรัพยากรที่มี
- การเพิ่มขึ้นของจำนวนประชากร ทำให้ความต้องการทรัพยากรมีมากขึ้น
- การส่งเสริมปลูกพืชเลี้ยงสัตว์เพื่อเศรษฐกิจ ทำให้การขยายพื้นที่การทำเกษตรและรุกรานพื้นที่ป่ามากขึ้น
- การกำหนดแนวเขตพื้นที่ป่าที่ไม่ชัดเจน ทำให้ไม่เป็นระบบระเบียบถูกรุกป่าไปเรื่อยๆ
- การจัดสร้างสาธารณูปโภคของรัฐ เช่น เขื่อน อ่างเก็บน้ำ เส้นทางคมนาคมที่มาแทนพื้นที่ป่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การทำเหมืองแร่ แหล่งแร่ที่ถูกค้นพบมักถูกป่าไม้ปกคลุมอยู่ จึงมีความจำเป็นต้องถางป่าไม้ก่อน



ภาพที่ 1 ตัวอย่างปัญหาการรुक้าพื้นที่ป่า

แหล่งที่มา : <https://today.line.me/th/v2/article/6vYPnX?imageSlideIndex=2>

## 1.2 รูปทรงของต้นไม้

รูปทรงของต้นไม้ก็นำมาพูดถึงในการจัดสวนหรือสร้างบรรยากาศให้กับพื้นที่รอบๆ ตัวบ้านโดยถูกจำแนกเป็น 9 แบบเป็น รูปทรงร่ม รูปทรงกรวย รูปทรงกลม รูปทรงกระบอก รูปทรงแผ่กว้าง รูปทรงห้อย รูปทรงไม้สนำเสมอ และรูปทรงแผ่เป็นชั้น โดยมีความแตกต่างกันดังนี้



ภาพที่ 2 ตัวอย่างรูปทรงของต้นไม้

แหล่งที่มา : [https://www.baanlaesuan.com/159938/ideas/tree\\_form/2](https://www.baanlaesuan.com/159938/ideas/tree_form/2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

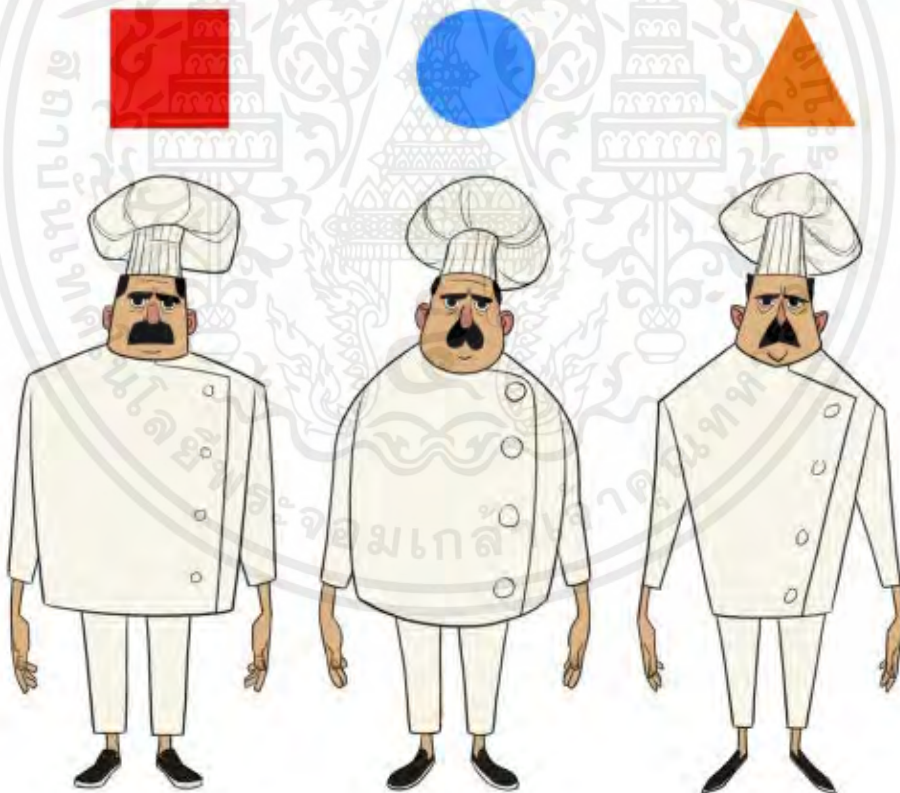
## 2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

### 2.1 ความสมดุลในภาพ

การศึกษาความสมดุลในภาพ หรือฉากเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างจากปริมาณของส่วนประกอบที่ใส่เข้าไปในภาพ หากมีการถ่ายปริมาณไปฝั่งใดก็จะทำให้สมดุลของภาพเปลี่ยนและช่วยเล่าถึงเนื้อเรื่องได้มากขึ้น

### 2.2 รูปทรง

การใช้รูปทรงที่แตกต่างสามารถนำไปสู่ความรู้สึกที่แตกต่างได้ เช่น รูปทรงมีมุมแหลมหรือแข็งตรงจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างรูปทรงโค้งมน ซึ่งสามารถเลือกใช้กับบริบทของตัวละครหรือแม้แต่การออกแบบฉากหลังได้



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการใช้รูปทรง

แหล่งที่มา : <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 Staging

หลักการนี้คล้ายกับการแสดงละครในโรงละครทั่วไป วัตถุประสงค์คือ การสร้างความสนใจให้กับผู้ชม ดังนั้นควรกำหนดว่าจะให้อะไรสำคัญสุดในการแสดงในฉากนั้นๆ การนำไปใช้สามารถทำได้หลากหลายวิธี ยกตัวอย่าง เช่น จัดตัวละครให้อยู่ในฉากพร้อมกับไฟไฟ และแสงเงาในมุมที่เหมาะสม จุดประสงค์คือการรักษาสิ่งที่ต้องโฟกัส หลีกเลี่ยงรายละเอียดที่ไม่จำเป็นให้มากที่สุด



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการใช้ Staging

แหล่งที่มา : <https://www.dsource.in/course/principles-animation/staging>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 1. แนวความคิด (Theme)

ธรรมชาติถูกมนุษย์ช่วงชิงเอาทรัพยากรไปใช้ประโยชน์ โดยไม่คำนึงถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นตามมา

#### 2. ประโยคขยาย (Logline)

จิตวิญญาณแห่งธรรมชาติที่ถูกมนุษย์เข้ามาช่วงชิงทรัพยากรในป่าไปใช้ แต่ก็มีเด็กชายคนหนึ่งที่ไม่เห็นด้วย และพยายามทดแทนสิ่งที่ถูกช่วงชิงไป

#### 3. เรื่องย่อ (Synopsis)

จิตวิญญาณแห่งธรรมชาติคนหนึ่งผู้เป็นตัวแทนของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งปวงที่อาศัยอยู่ในป่าที่อุดมสมบูรณ์ มันพบเข้ากับเด็กชายคนหนึ่งที่มาในป่าจนเกิดเป็นมิตรภาพขึ้น แต่แล้วเมื่อเด็กชายนำสิ่งของพิเศษที่ได้จากมันมาอวดครอบครัว มนุษย์ที่เห็นแก่ตัวก็รุกร้าเข้ามายังพื้นที่ป่าและแย่งเอาทรัพยากรไปโดยที่เด็กชายไม่ได้ตั้งใจ เขาจึงพยายามทดแทนทรัพยากรในส่วนที่ถูกขโมยไปเพื่อคืนดีกับเพื่อนของเขา

#### 4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

##### Sequence A (Intro)

ณ ป่าอันอุดมสมบูรณ์สมบูรณ์แห่งหนึ่ง มีเด็กชายจากนอกป่าแอบเข้ามาเพื่ออ่านหนังสือและวาดรูป เขาพบเข้ากับต้นกล้าอ่อนสีทองแวววาวต้นหนึ่ง ด้วยความสนใจเขาจึงเปิดหนังสือหาข้อมูลและวาดรูปของมันเก็บไว้ แต่ในระหว่างนั้นจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติในรูปแบบเหมือนภูติต้นไม้ต้นหนึ่งก็แอบดูเขาอยู่ เมื่อทั้งคู่เห็นอีกฝ่ายก็ตกใจสะดุ้งออกห่าง ภูติต้นนั้นเหลือบเห็นสมุดวาดรูปของเด็กคนนั้นจึงคิดว่าคงไม่เป็นอันตรายและนอกจากนั้นยังดูสนใจในต้นไม้ต้นนั้น มันจึงเสกต้นกล้าสีทองแบบเดียวกันให้เด็กคนนั้นหายหวาดกลัวตัวมันเอง พอเด็กชายไม่เห็นท่าทีที่มีพิษภัยเขาจึงยอมรับต้นกล้านั้นมา ภูติต้นนั้นอยู่เล่นและสอนการปลูกต้นไม้ให้เขาจนตกเย็น เด็กชายจึงตระหนักได้ว่าเขาควรรีบกลับบ้านได้แล้ว

### Sequence B (Action)

เด็กชายที่เพิ่งกลับถึงบ้านรีบอวดต้นกล้าสีทองให้กับคนที่บ้านดูทันที ทุกคนเห็นแล้วก็ตื่นตกใจอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน พ่อของเขาหยิบต้นกล้านั้นไปดูใกล้ๆ แล้วยิ้มอย่างมีเล่ห์เหลี่ยม วันถัดมาเขาให้ลูกชายของตนพาไปยังที่ๆ พบกับญาติคนอื่นๆ เด็กชายดีใจที่จะได้พาพ่อไปพบกับเพื่อนของเขาจึงพาไปโดยไม่คิดอะไร แต่เมื่อถึงจุดที่พวกเขาพบกัน พ่อและคนอื่นๆ กลับพากันขุดเอาต้นกล้าสีทองที่เขาเพิ่งจะปลูกไปเมื่อวานออกมา และถึงเขาจะห้ามยั้งก็หยุดครอบครัวของเขาไม่ได้ เมื่อพวกเขาขุดจนหมดก็พากันออกจากป่าไป ในขณะที่เด็กชายกำลังนั่งเสียใจอยู่นั้นญาติที่แอบมองอยู่ก็ออกมา เขาโกรธและตัดสินใจว่าตนไม่น่าเชื่อใจมนุษย์ จึงหายไปจากสายตาเด็กคนนั้น เด็กชายเสียใจที่ทำให้เพื่อนไม่กี่คนที่เขามีเสียใจจึงนั่งอยู่ตรงนั้นสัปดาห์ และเหลือบไปเห็นสมุดวาดรูปที่มีขั้นตอนการปลูกต้นกล้าอยู่ เขาจึงนึกขึ้นได้ว่าถ้าหากสามารถทดแทนส่วนที่หายไป ญาติคนอื่นๆ อาจจะหายโกรธเขาก็ได้

### Sequence C (Resolution)

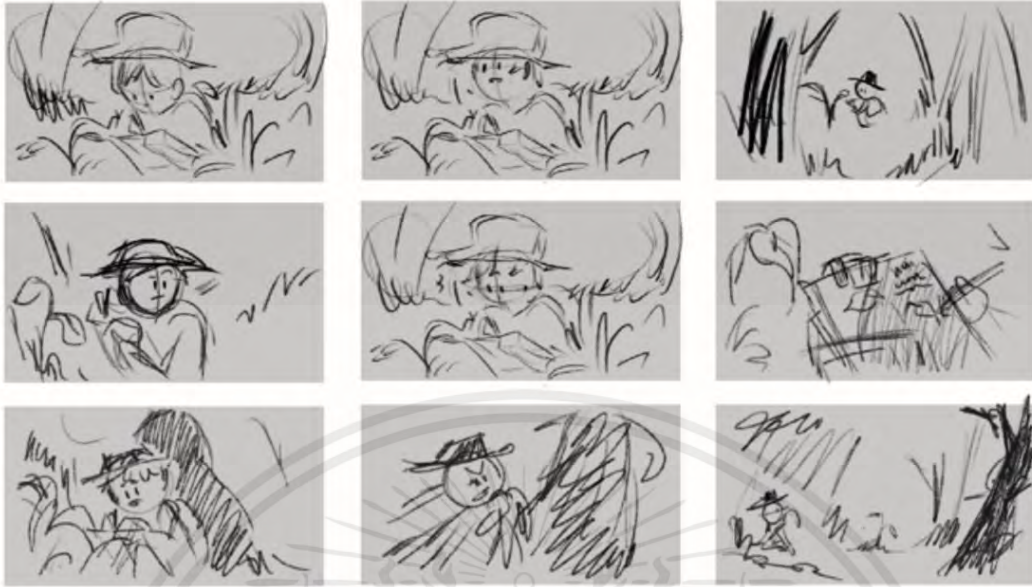
เด็กชายกลับบ้านด้วยความระแวง เขาแอบเข้าไปหยิบต้นกล้ามาหนึ่งต้นแล้วกลับไปป่าเพื่อปลูกมันวันคืนผ่านไปต้นกล้าค่อยๆ โตขึ้นและเพิ่มจำนวนทีละนิด ญาติต้นไม้ก็เริ่มสนใจ และเห็นความพยายามของเขา จนวันหนึ่งที่ต้นกล้าต้นนั้นโต มันก็ออกมาเพื่อเจอกับเด็กน้อยอีกครั้ง ซึ่งญาติยอมที่จะให้อภัยเขา นอกจากนั้นญาตินั้นก็เสกต้นกล้าสีทองขึ้นมา แล้วยื่นต้นกล้าให้กับเด็กอีกครั้ง ซึ่งญาติต้นไม้มองว่าเค้าสมควรได้มันไป แต่เด็กน้อยปฏิเสธที่จะรับมันและนำภาพที่เคยวาดไว้มาให้กับญาติต้นไม้ดูเพื่ออธิบายว่าเขาไม่จำเป็นที่จะต้องได้สิ่งใดจากธรรมชาติมาแทนความเป็นเพื่อนของทั้งคู่ และต้องการให้คงความสวยงามของธรรมชาติ ไม่จำเป็นต้องแย่งชิงมาเป็นของตนเอง ทั้งคู่ได้จากลากันไปและเด็กชายคนนั้นก็เดินทางกลับบ้านพร้อมกับสมุดจดบันทึกธรรมชาติเล่มโปรด

### 5. บทภาพ (Storyboard)

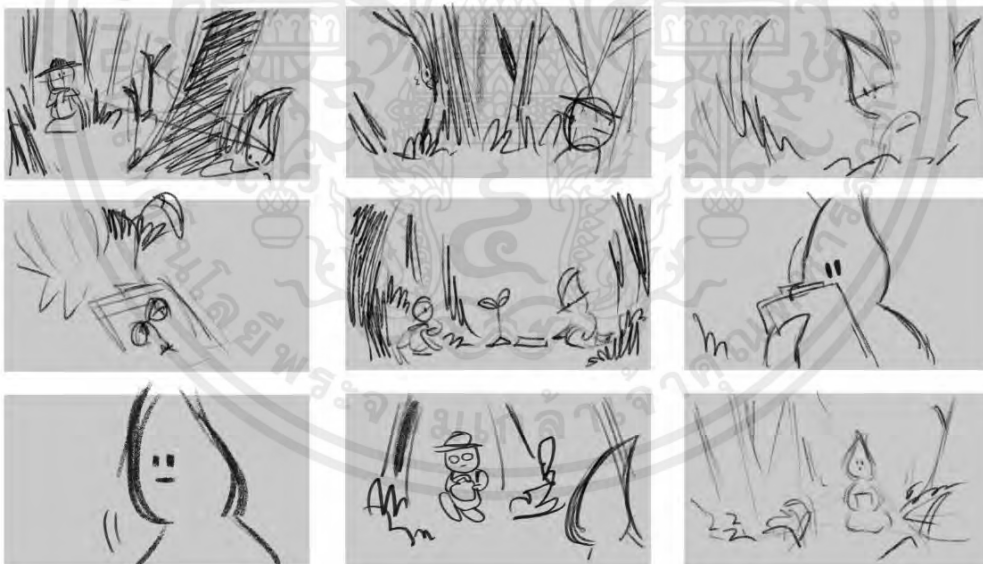


ภาพที่ 5 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

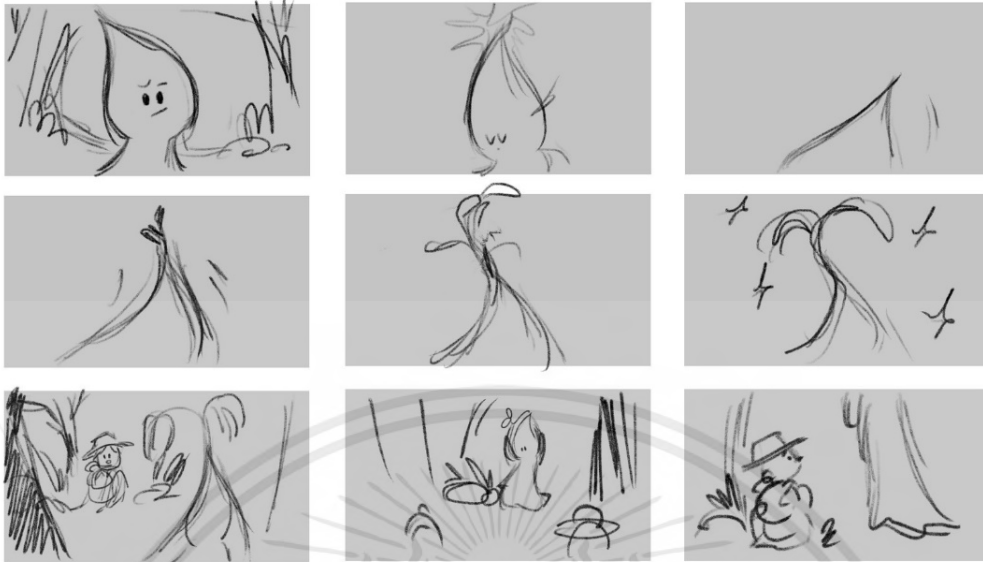


ภาพที่ 6 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 2

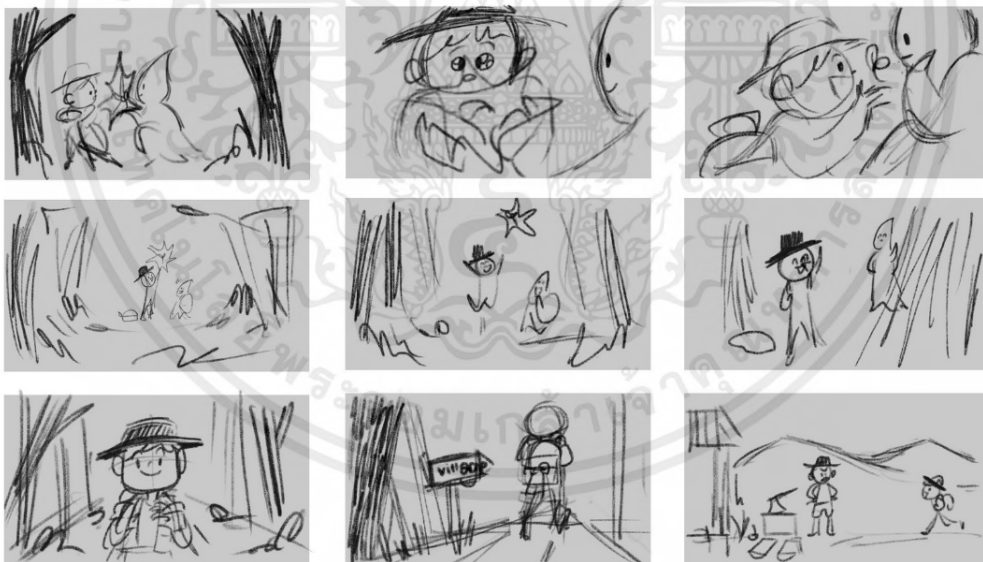


ภาพที่ 7 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

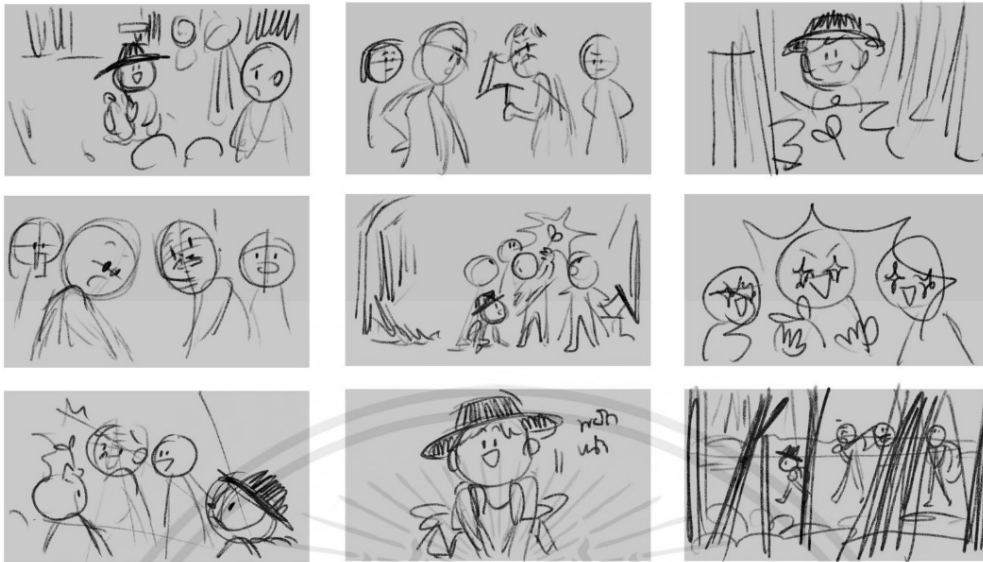


ภาพที่ 8 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 4

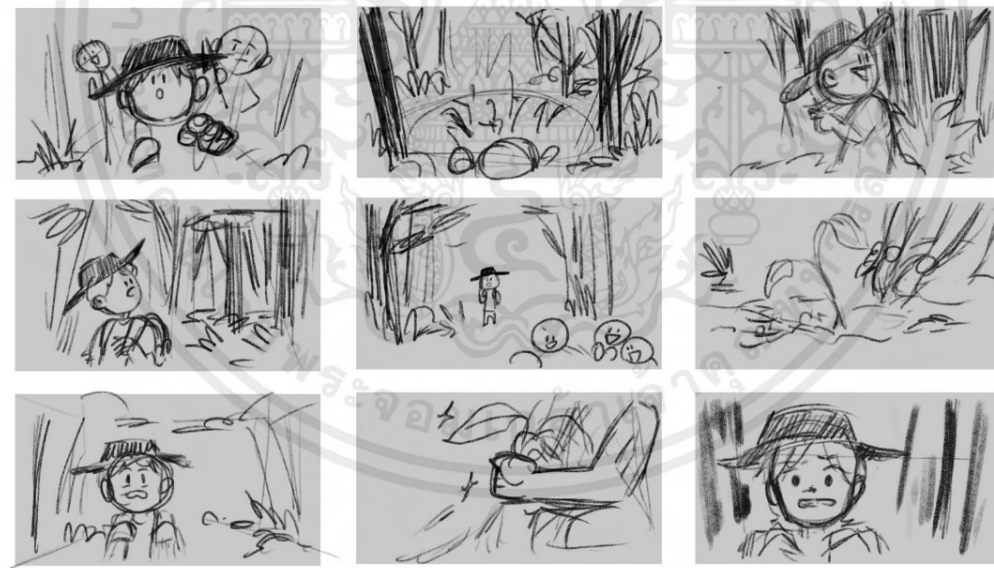


ภาพที่ 9 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 6

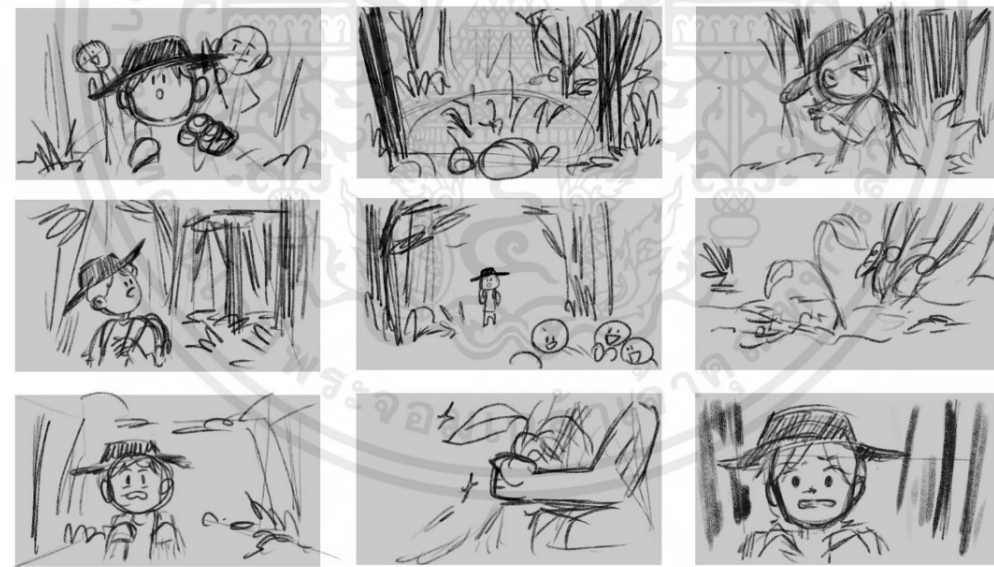


ภาพที่ 11 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

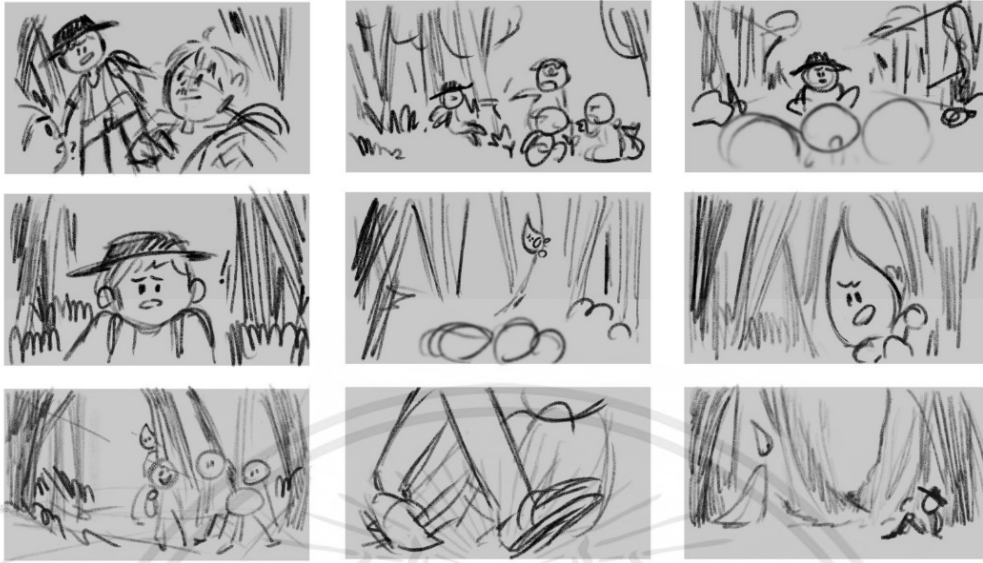


ภาพที่ 12 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 8

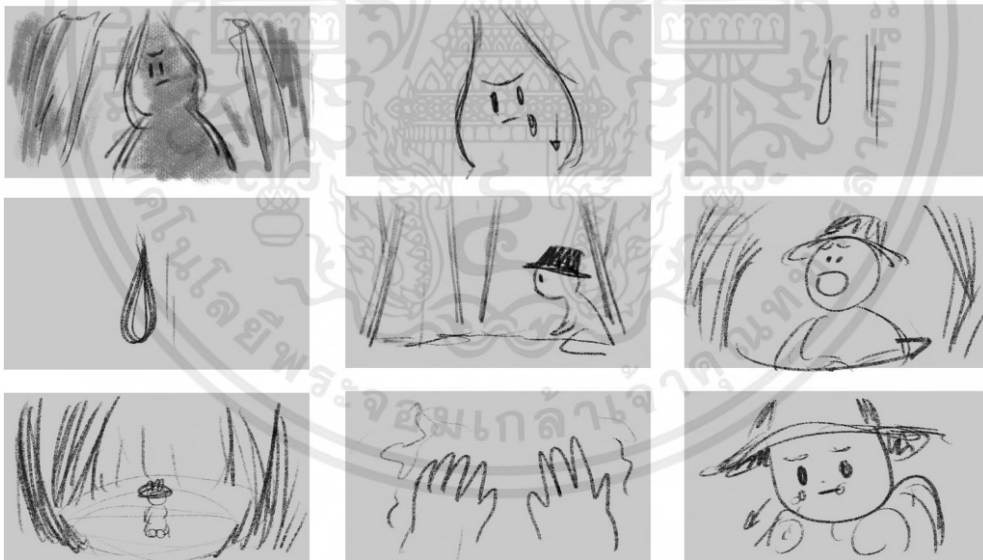


ภาพที่ 13 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

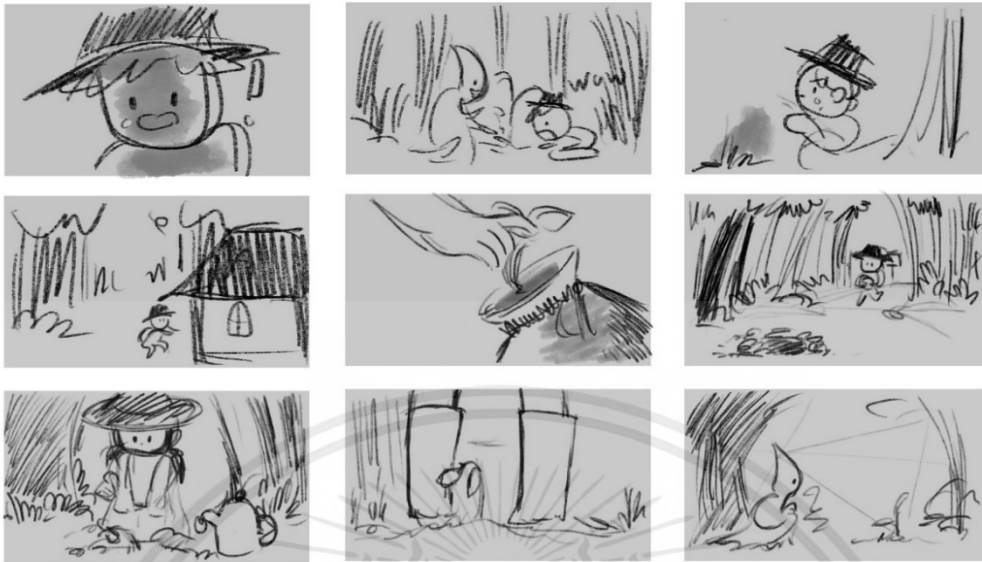


ภาพที่ 14 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 10

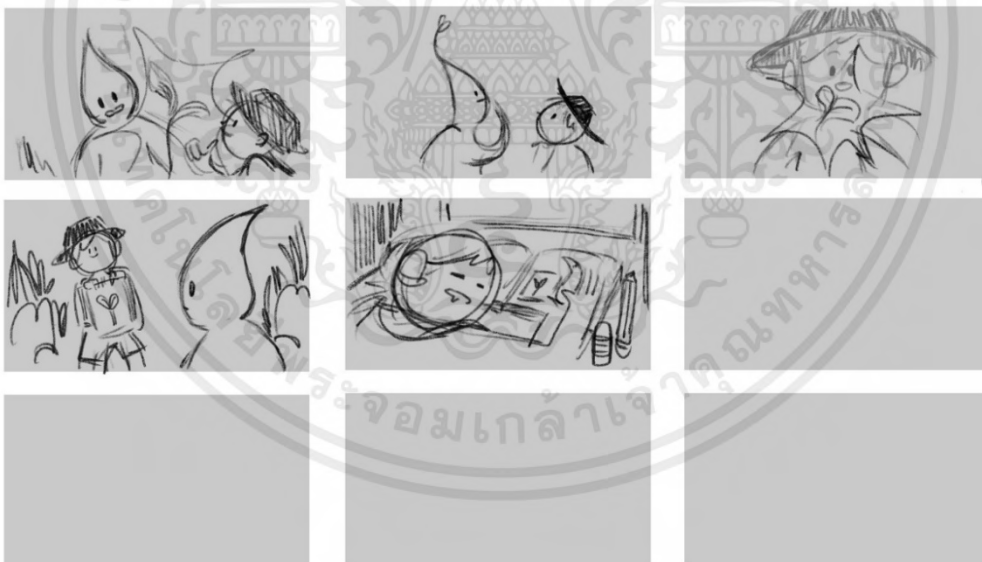


ภาพที่ 15 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 12



ภาพที่ 17 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

#### ขั้นตอนการเตรียมงาน

##### 1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยมีขั้นตอนการเตรียมงานและวางแผนเบื้องต้นดังนี้

- 1.1.1 แนวคิด (Theme)
- 1.1.2 ประโยคขยาย (Logline)
- 1.1.3 เรื่องย่อ (Synopsis)
- 1.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

##### 1.2 การออกแบบตัวละคร

###### 1.2.1 จิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ

เนื่องจากตัวจิตวิญญาณหรือภูตต้นไม้ต้นนี้ถูกสร้างให้เป็นผู้ที่ยังไม่เคยเจอพิชภัยใดๆ มาก่อนและอาศัยอยู่เพียงในธรรมชาติ ทำให้เขามีความไร้เดียงสา ไร้ใจสิ่งรอบข้าง จึงแสดงออกเป็นผู้ที่สดใสและซื่อตรง



ภาพที่ 18 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ Draft ที่ 1

ต่อมาได้ลองนำมาปรับกับตัวเนื้อเรื่อง พบว่าตัวละครมีคล้ายคลึงกับมนุษย์มากเกินไป อาจทำให้สับสนได้ว่าเป็นมนุษย์ที่เข้ามาอยู่ในพื้นที่ในเรื่องเท่านั้น จึงนำมาปรับให้ตัวละครมีส่วนประกอบที่เป็นธรรมชาติเข้าไปร่วมด้วย และลดส่วนของร่างกายที่คล้ายกับมนุษย์ให้น้อยลงไป



ภาพที่ 19 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ draft ที่ 2

ในครั้งถัดมาข้าพเจ้าได้นำการออกแบบใน draft ที่ 2 มาปรับแก้ไขให้ตัวละครมีรูปทรงที่ชัดเจนมากขึ้น และเข้ากับเนื้อหาตามสถานการณ์ โดยออกแบบให้เป็นตัวละครที่อยู่ในรูปแบบของต้นไม้ น้ำ และแก๊ส



ภาพที่ 20 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ (รูปแบบของต้นไม้) Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 21 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ (รูปแบบของน้ำ)



ภาพที่ 22 การออกแบบตัวละครจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ (รูปแบบของแก๊ส)

## 1.2.2 เด็กหนุ่มแปลกหน้า

ต่อมาเนื้อเรื่องได้ถูกดัดแปลงอีกครั้ง และเกิดตัวละครใหม่ซึ่งถูกนำมาเป็นตัวเล่าเรื่อง เด็กชายแปลกหน้า คนนี้เข้ามาเล่นในป่าและวาดรูปเท่านั้น แต่กลับบังเอิญพบเข้ากับภูติต้นไม้โดยบังเอิญ

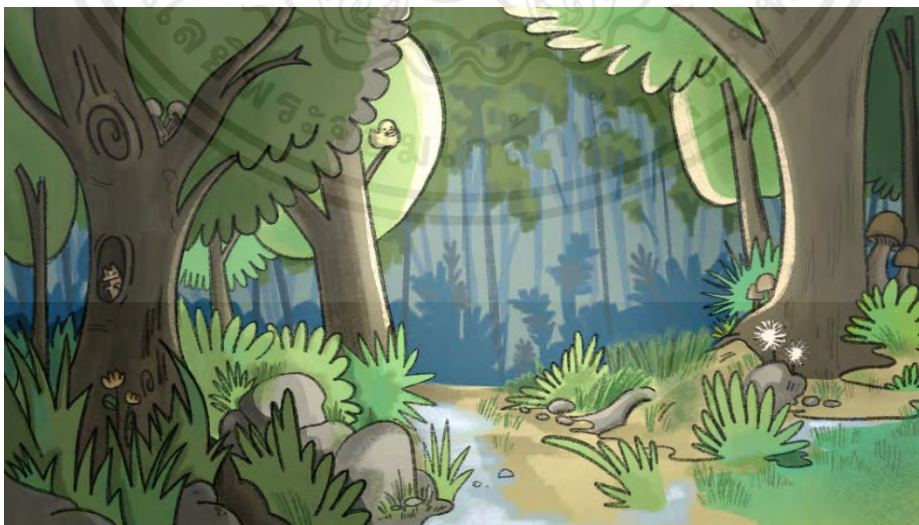


ภาพที่ 23 การออกแบบตัวละครเด็กหนุ่มแปลกหน้า

## 1.3 การออกแบบฉากหลัง

### 1.3.1 ฉากใจกลางป่า

เป็นส่วนตรงกลางของป่าลึกที่มีต้นไม้ปกคลุมรอบด้าน มีความอุดมสมบูรณ์ และสัตว์ป่าเล็กน้อย



ภาพที่ 24 ฉากใจกลางป่า Draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาหลังจากได้รับคำแนะนำเรื่องสีและเส้นของภาพ จึงปรับแก้ไขเป็นภาพที่ดูหนาและทึบน้อยลง



ภาพที่ 25 ฉากใจกลางป่า Draft ที่ 2

### 1.3.2 ฉากบ้านของเด็กหนุ่มแปลกหน้า



ภาพที่ 26 ฉากบ้านของเด็กหนุ่มแปลกหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

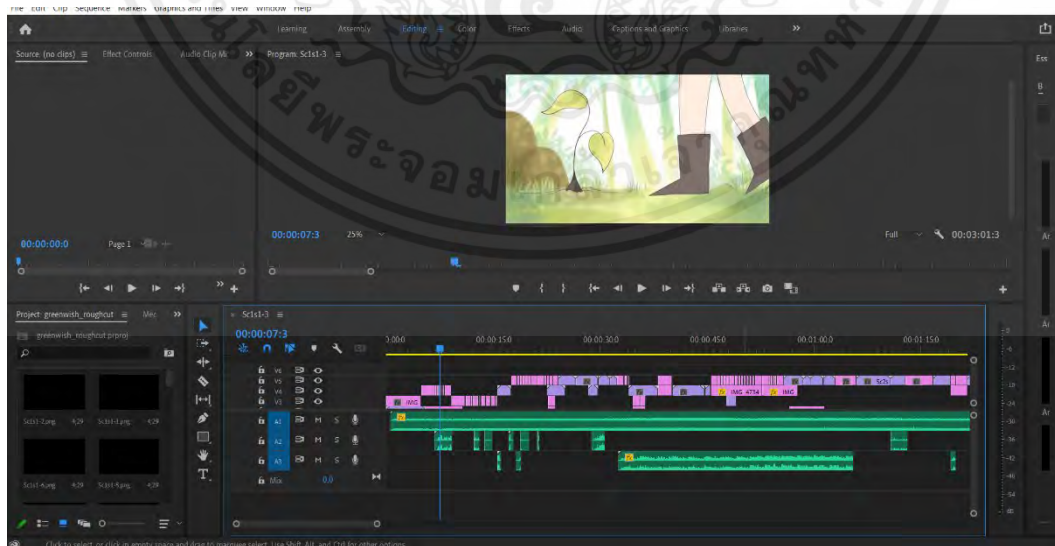
นำแอนิเมติมาขยายสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 27 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

## 1.5 การตัดต่อ

นำข้อต่อที่สร้างภาพเคลื่อนไหว และลงสีเสร็จแล้วมาเรียงตามแอนิเมติต่อกันทั้งเรื่อง และใส่องค์ประกอบเสียงให้สมบูรณ์ ประกอบไปด้วย Background และ SFX



ภาพที่ 28 การตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์เรื่อง “คำขอสีเขียว” ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ทั้งข้อมูลหลายอย่าง และบทเรียนจากการทำงานด้วย และได้พัฒนาทักษะในการใช้ความคิด การตัดสินใจ การบริหารเวลา รวมถึงการทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อนด้วยเช่นกัน แม้ว่าจะมีทั้งอุปสรรคและข้อผิดพลาดมากมายระหว่างการทำงาน แต่สิ่งเหล่านี้ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ข้อเสียต่างๆ ของตัวเองและนำไปปรับใช้ต่อไปในอนาคต

#### ปัญหาในการทำงาน

1. การเขียนบทและสร้างเนื้อเรื่องเป็นจุดที่ทำให้ตัวข้าพเจ้านั้นเกิดความลังเลและความไม่มั่นใจในการตัดสินใจในหลายครั้ง ด้วยความไม่ชำนาญทำให้เกิดการแก้ไขอยู่บ่อยครั้ง จากเหตุผลข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าใช้เวลาส่วนมากไปกับการพยายามให้ส่วนนี้ลงตัวที่สุดเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด แต่สุดท้ายแล้วอุปสรรคนี้ยังทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาด้วย
2. จากอุปสรรคในการเขียนบทที่ใช้ระยะเวลามากเกินไป ส่งผลตามมาให้ข้าพเจ้าไม่สามารถใช้เวลาตามที่กำหนดไว้ในส่วนงานที่ควรทำให้เสร็จได้ จึงทำให้คุณภาพของงานลดลงจากที่เคยตั้งใจไว้
3. ข้าพเจ้ามีปัญหาในการสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งทำให้ในหลายๆ ครั้งที่มิบุคคลอื่นเสนอเพื่อช่วยแต่ข้าพเจ้าไม่สามารถแจกจ่ายงานอย่างเป็นระบบได้และชัดเจนพอ จึงทำให้งานมีข้อผิดพลาดบ้าง ต้องกลับมาแก้ไขด้วยตนเองอีกครั้ง

#### ข้อเสนอแนะ

1. สร้างความชัดเจนให้กับงานของตัวเอง และยึดถึงแนวทางนั้นเป็นหลัก จากนั้นทำตามตารางเวลาเพื่อแจกจ่ายงาน และดำเนินงานตามเวลาที่กำหนด
2. เขียนสรุปบันทึกแนวคิดและปัญหาวิธีการจัดการงานทุกอย่างที่คิดออกมา และนำมาเรียบเรียงอยู่เสมอ เพื่อเตือนตัวเองและช่วยต่อยอดการนำข้อมูลไปสื่อสารกับผู้อื่นเพื่อการปฏิบัติงาน

## บรรณานุกรม

ปัญหาการรูก้าพื้นที่ป่า[ออนไลน์] , 8 กันยายน 2565 แหล่งที่มา

<https://today.line.me/th/v2/article/6vYPnX?imageSlideIndex=2>

รูปทรงของต้นไม้ [ออนไลน์] , 9 กันยายน 2565 แหล่งที่มา

[https://www.baanlaesuan.com/159938/ideas/tree\\_form/2](https://www.baanlaesuan.com/159938/ideas/tree_form/2)

การใช้รูปทรงเพื่อการออกแบบ [ออนไลน์] , 24 กันยายน 2565 แหล่งที่มา

<https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/>

การใช้ staging [ออนไลน์] , 3 ตุลาคม 2565 แหล่งที่มา

<https://www.dsource.in/course/principles-animation/staging>





ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว”



ภาพที่ 29 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง “คำขอสีเขียว” หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวพันฝน ทรัพย์สิงห์
วัน เดือน ปีเกิด	9 กรกฎาคม 2544
ที่อยู่	36/83 หมู่ที่ 6 ตำบลบางพระ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี 20110
ประวัติการศึกษา	
2560	สถาบันการศึกษาทางไกล
2565	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประสบการณ์การทำงาน	ฝึกงานกับ Thaiconsent (เว็บไซต์ข่าวและสื่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้