การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “ จุดประกายสีสันแห่งความสุข ”

ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ LIGHT UP ”

พัทธนันท์ ภคนันท์ศุภวงค์

PATTANUN PAKKANUNSUPPAWONG

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ LIGHT UP ”
นักศึกษา	นางสาวพัทธนันท์ ภคนันท์ศุภวงค์
รหัสประจำตัว	62020310
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ ดลชนก วรางค์มาตา

()

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....25.....เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ.....2565.....

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ LIGHT UP ”
นักศึกษา	นางสาวพัทธนันท์ ภคนันท์ศุภวงค์
รหัสประจำตัว	62020310
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ ดลชนก วรางค์มาตา

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนายวินัย จำปาพรม ซึ่งเป็นช่างแต่งหน้าที่เพื่อนข้าพเจ้าได้ร่วมทำงานด้วยเป็นเวลา 4 เดือน ที่ได้รู้จักการใช้ชีวิต ความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา โดยเขาเป็นเด็กต่างจังหวัดเป็นลูกคนเดียวและพ่อแม่เสียชีวิตไปแล้ว ไม่มีคนรักหรือญาติพี่น้อง อาศัยและใช้ชีวิตคนเดียวมาเป็นเวลานาน ทำให้เขาคิดถึงครอบครัว คิดถึงบ้านเกิด มีความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยวขึ้นมาบ่อยๆ ในเวลาที่รู้สึกท้อจากการทำงานหรือช่วงที่ชีวิตแบกรับภาระที่หนักและเหน็ดเหนื่อยจากการใช้ชีวิต มีคำพูดหนึ่งของเขากล่าวว่า “คิดถึงบ้านแต่ไม่รู้จะกลับไปหาใคร” มันทำให้รู้สึกถึงความโดดเดี่ยวและความเศร้าในใจของเขา ผู้คนที่อยู่เคียงข้างกับเขาพร้อมจะมอบความรักและพร้อมช่วยเหลือเสมอ “แม้เราจะถูกห้อมล้อมหรืออยู่กับผู้คนจำนวนมากๆ แต่ถ้าเราไม่รู้จักไม่คุ้นชินกับผู้คนเหล่านั้น เราก็อาจจะรู้สึกโดดเดี่ยวได้ ในทางตรงกันข้าม แม้เราจะอยู่กับคนเพียงไม่กี่คน แต่คนเหล่านั้นเป็นคนสำคัญกับเรา เราก็จะไม่รู้สึกโดดเดี่ยวและมีคุณค่า” ข้อความที่กล่าวมาเป็นคำอธิบายมโนทัศน์ความโดดเดี่ยวของ ดร.สถิต นิยมญาติ ซึ่งเป็นข้อความที่ตรงกับแรงบันดาลใจแรก และแนวคิดที่ต้องการจะสะท้อนออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “LIGHT UP” สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณ คณาจารย์และกรรมการทุกๆท่าน ที่คอยช่วยเหลือและชี้แนะแนวทางการแก้ปัญหา ขั้นตอน และกระบวนการต่างๆ ตลอดการทำงานในครั้งนี้ ทำให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงออกมาได้ด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนๆและรุ่นน้องนักศึกษาทุกคนที่เข้ามามีส่วนช่วยเหลือในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนคำแนะนำ ช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ และคอยสนับสนุนในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านจิตใจและด้านการทำงาน

ขอขอบคุณนางสาว โยสิตา และ นางสาว สิตาวรรณ สมาชิกภายในกลุ่มที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุนในการทำงานร่วมกัน คอยผลักดันและให้คำแนะนำ และให้กำลังใจซึ่งกันและกันตลอดจนทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ออกมาสำเร็จลุล่วงไปได้

และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้า ที่ผ่านอุปสรรคและปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ขอบคุณที่เชื่อมั่นในตนเองและเชื่อมั่นในสมาชิกในกลุ่มทุกคนจนสามารถผ่านทุกปัญหาต่างๆ และรับมือทุกเรื่องได้ ตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้นในทุกกระบวนการในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

พัทธนันท์ ภคนันท์ศุภวงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....I

กิตติกรรมประกาศ.....II

สารบัญ.....III

สารบัญรูป.....IV

บทที่ 1 บทนำ.....1

1.1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....1

1.2. วัตถุประสงค์ของโครงการ.....2

1.3. ขอบเขตโครงการ.....2

1.4. ลักษณะของโครงการ.....2

1.5. วิธีดำเนินงาน.....2

1.6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....2

บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....3

2.1. อาชีพช่างแต่งหน้า(Makeup Artist).....3

- บุคลิกลักษณอาชีพช่างแต่งหน้า.....3
- การแต่งกายของช่างแต่งหน้า.....5
- การแข่งขันของช่างแต่งหน้าระดับโลก.....6

2.2. ห้างสรรพสินค้าในประเทศไทย.....6

- ไอคอนสยาม (ICONSIAM).....6
- สยามพารากอน (SIAM PARAGON).....9
- 5 อันดับ ตึกสูงที่สุดในประเทศไทย.....9

2.3. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์.....10

- การออกแบบคอนเซปต์อาร์ท (ConceptArt).....10
- 10แนวคิด Concept Art = Concept + Art.....11
- เทคนิคการลดทอน หรือ น้อยแต่มาก.....11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ.....12
- การประยุกต์ของความสวยงามทางทัศนะ (Visual aesthetic).....12
- ความสวยงามเชิงทัศนะในเรื่องของน้ำหนักและสี.....13

2.4. ภาพยนตร์ตัวอย่างกรณีศึกษา.....14

- Mary and Max.....14
- Inside Out.....15

บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....16

3.1. ประเด็น (Theme).....16

3.2. ประโยคขาย (Logline).....16

3.3. เรื่องย่อ (Synopsis).....16

3.4. เนื้อเรื่อง (Treatment).....17

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....19

4.1. ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น.....19

4.2. ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร.....19

4.3. การออกแบบฉากหลัง.....24

4.4. การออกแบบพร็อพ.....30

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....32

บรรณานุกรม.....33

ภาคผนวก.....34

ประวัติผู้วิจัย.....45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ หน้า

1. ภาพอาชีพช่างแต่งหน้า....3
2. ภาพผู้ประกอบอาชีพช่างแต่งหน้า....4
3. ภาพกระเป๋าเครื่องสำอางค์แบบพกพาและแบบใหญ่....4
4. ภาพการแต่งกายของช่างแต่งหน้า....5
5. ช่างแต่งหน้าที่ได้รางวัล Best Makeup and Hair styling....6
6. ภาพถ้วยรางวัลสาขาช่างแต่งหน้า....6
7. ภาพไอคอนสยาม....6
8. ภาพสยามพารากอน....9
9. ภาพ 5 อันดับ ตึกสูงที่สุดในประเทศไทย....9
10. ภาพการออกแบบคอนเซปอาร์ต....10
11. ภาพเทคนิคการลดทอน....11
12. ภาพการจัดองประกอบภาพในงานคอนเซปอาร์ต....12
13. ภาพความสวยงามเชิงทัศนะในเรื่องของน้ำหนักและสี....13
14. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชั่นเรื่อง Mary and Max....14
15. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชั่นเรื่อง Inside Out 14
16. ภาพการออกแบบตัวละครเนตตี้ Draft 1....19
17. ภาพการออกแบบตัวละครเนตตี้ Draft 2....20
18. ภาพการออกแบบตัวละครเนตตี้ Final....21
19. ภาพการออกแบบตัวละครมะหนุน Draft 1....21
20. ภาพการออกแบบตัวละครมะหนุน Draft 2....22
21. ภาพการออกแบบตัวละครมะหนุน Final....22
22. ภาพการออกแบบตัวละครป้าทองพิน Draft 1....23
23. ภาพการออกแบบตัวละครป้าทองพิน Final....23
24. ภาพการออกแบบตัวละครแพร์รี่พลอย Final....24
25. ภาพการออกแบบฉากชุมชนบ้านเกิดเนตตี้....24
26. ภาพการออกแบบฉากหน้าอพาร์ทเมนต์เนตตี้....25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

27. ภาพการออกแบบฉากหน้าอพาร์ทเมนต์เนตตี้.....26
28. ภาพการออกแบบฉากภายในห้องเนตตี้.....26
29. ภาพการออกแบบฉากภายนอกห้องเนตตี้.....27
30. ภาพการออกแบบฉากตึกสยามไฮไลท์ Draft 1.....28
31. ภาพการออกแบบฉากตึกสยามไฮไลท์ Draft 2.....29
32. ภาพการออกแบบฉากตึกสยามไฮไลท์ Final.....29
33. ภาพการออกแบบแปรงแต่งหน้าของเนตตี้.....30
34. ภาพการออกแบบถ้วยรางวัลเมคอัพอาร์ตติส.....30
35. ภาพการออกแบบขนมไทยของป้าทองพิน.....31
36. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 1.....34
37. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 2.....35
38. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 3.....36
39. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 4.....37
40. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 5.....38
41. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 6.....39
42. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 7.....40
43. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 8.....41
44. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 9.....42
45. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 10.....43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนายวินัย จำปาพรม ซึ่งเป็นช่างแต่งหน้าที่เพื่อนข้าพเจ้าได้ร่วมทำงานด้วยเป็นเวลา 4 เดือน ที่ได้รู้จักการใช้ชีวิต ความคิด ความรู้สึก และเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา โดยเขาเป็นเด็กต่างจังหวัดเป็นลูกคนเดียวและพ่อแม่เสียชีวิตไปแล้ว ไม่มีคนรักหรือญาติพี่น้อง อาศัยและใช้ชีวิตคนเดียวมาเป็นเวลานาน ทำให้เขาคิดถึงครอบครัว คิดถึงบ้านเกิด มีความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยวขึ้นมาบ่อยๆ ในเวลาที่รู้สึกท้อจากการทำงานหรือช่วงที่ชีวิตแบกรับภาระที่หนักและเหน็ดเหนื่อยจากการใช้ชีวิต มีคำพูดหนึ่งของเขากล่าวว่า “คิดถึงบ้านแต่ไม่รู้จะกลับไปหาใคร” มันทำให้รู้สึกถึงความโดดเดี่ยว และความเศร้าภายในใจของเขา แต่ในขณะเดียวกันผู้คนที่อยู่เคียงข้างกับเขาพร้อมจะมอบความรักและพร้อมช่วยเหลือเสมอ “แม้เราจะถูกห้อมล้อมหรืออยู่กับผู้คนจำนวนมากๆ แต่ถ้าเราไม่รู้จักไม่คุ้นชินกับผู้คนเหล่านั้น เราก็อาจจะรู้สึกโดดเดี่ยวได้ ในทางตรงกันข้าม แม้เราจะอยู่กับคนเพียงไม่กี่คน แต่คนเหล่านั้นเป็นคนสำคัญกับเรา เราก็จะไม่รู้สึกโดดเดี่ยวและมีคุณค่า” ข้อความที่กล่าวมาเป็นคำอธิบายมโนทัศน์ความโดดเดี่ยวของ ดร.สถิต นิยมญาติ ซึ่งเป็นข้อความที่ตรงกับแรงบันดาลใจแรก และแนวคิดที่ต้องการจะสะท้อนออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้

จากประเด็นข้างต้นทำให้ข้าพอยากจะนำเสนอเรื่องราวของบุคคลที่ทำงานอย่างหนักมาตลอดชีวิต เพื่อเงิน อนาคตและจุดยืนของตัวเองในสังคม จนมองข้ามในสิ่งที่ตัวเองมีมาตลอด นั่นคือกำลังใจจากคนรอบข้างและคนที่รักเรา เพื่อเป็นกำลังใจให้กับผู้ชม โดยเล่าเรื่องราวผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง “จุดประกาย (LIGHT UP)” ที่จะนำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครเน็ตตี้ สาวประเภทสองที่ทำอาชีพเป็นช่างแต่งหน้าและเด็กฝึกที่ชื่อมะหนุน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น
2. เพื่อให้ความบันเทิงในรูปแบบแอนิเมชันสั้น 2 มิติ
3. เพื่อศึกษาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับช่างแต่งหน้า การแต่งหน้า สถานที่ทำงานเพื่อมาใช้ภายในการออกแบบคาแรคเตอร์และกำกับศิลป์

ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 7 นาที อัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวดราม่า อบอุ่น โดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 1 ตัว ตัวละครรอง 2 ตัว และ 2 สถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีดำเนินงาน

1. Pre-Production

1.1. เริ่มหาหัวข้อและสิ่งที่สนใจ

1.2. ศึกษาและค้นคว้า ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบศิลป์

1.3. ศึกษาและค้นคว้า อาชีพช่างแต่งหน้า เพื่อใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.4. ศึกษาและค้นคว้า ลักษณะรูปแบบห้างสรรพสินค้าของไทย และจุดเด่นต่างๆ ของห้างที่เป็นแลนมาร์คของไทย

1.5. ศึกษาการออกแบบตัวละครและฉากจาก Reference คลิปวิดีโอ และภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เกี่ยวข้องในงาน

2. Production

2.1. การเตรียมงานในส่วนของ ตัวละคร ฉาก พร็อพต่างๆ เพื่อไปใช้ในงานจริง

2.2. การสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร ฉาก พร็อพและสิ่งต่างๆ ในบางส่วน

2.3. การทำในส่วน Concept Art, Background Design ไว้สำหรับประกอบฉาก

3. Post-Production

3.1. เก็บรายละเอียดตัวละคร และฉากให้มีความสมบูรณ์ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง

3.2. นำข้อมูลที่ Research และภาพที่ออกแบบไว้มารวบรวม เพื่อทำหนังสือศิลปนิพนธ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ
2. สามารถถ่ายทอดประเด็น และเนื้อหาของเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างชัดเจน
3. ได้พัฒนาทักษะการทำ Concept Art รวมถึงได้ประสบการณ์ทำงานด้านการกำกับศิลป์ ในงานภาพยนตร์แอนิเมชั่น
4. ได้มุมมองเกี่ยวกับการออกแบบที่มีลักษณะหรือเอกลักษณ์ความเป็นไทยมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจเทคนิคด้านการออกแบบและการกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

1. ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1 อาชีพช่างแต่งหน้า

ช่างแต่งหน้า หรือที่เรารู้จักว่า MAKEUP ARTIST คือบุคคลที่สร้างศิลปะบนใบหน้าของนักแสดง/แบบ ให้ออกมามีความสวยงาม หรือเป็นเอกลักษณ์ตามบทบาทที่ได้รับ มีลักษณะที่เป็นการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นเสมอ





บุคลิกลักษณะคนที่ทำอาชีพช่างแต่งหน้า

- มีความรับผิดชอบในการทำงาน มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความอ่อนน้อมถ่อมตน
- มีความสนใจและชื่นชอบในเรื่องการแต่งหน้าการออกแบบ ชอบแต่งตัว
- มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานกับผู้คนและทีมงานได้หลากหลาย
- สามารถเดินทางได้ตลอดเวลาเมื่อมีคิวงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้






- MAKEUP ARTIST ส่วนมากจะเป็นงาน Freelance ที่เปลี่ยนสถานที่ทำงานไปเรื่อยๆ แล้วแต่การว่าจ้างของลูกค้า จะมีทั้งในและนอกสถานที่ ซึ่งงานมีหลายสายมาก ทั้ง Event งานแฟชั่นโชว์ งานถ่ายนิตยสาร โฆษณา ภาพยนตร์ และอื่นๆ

ช่างแต่งหน้าควรที่จะมีความพร้อมในการทำงานนอกสถานที่ เพราะว่าในบางครั้งอาจไม่สามารถเลือกสถานที่ทำงานได้ดังใจ ดังนั้นอุปกรณ์ที่ช่างแต่งหน้าต้องมีคือกระเป๋าใส่เครื่องสำอางค์ ไม่ว่าจะใบเล็กหรือใบใหญ่ เพื่อสะดวกต่อการขนย้ายเครื่องสำอางค์ในการทำงานสถานที่ต่างๆ




ภาพที่ 1 กระเป๋าเครื่องสำอางค์แบบพกพา
ภาพที่ 2 กระเป๋าเครื่องสำอางค์ใหญ่

https://www.a-chieve.org/information/detail/makeup-artist/

http://cosci.swu.ac.th/news-event/cas/2020/cinema-makeup-artist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การแต่งกายของช่างแต่งหน้า

ด้วยความหลากหลายของงาน ทำให้เจอกันลูกค้าหลากหลายแบบ ทั้งในเรื่องของการทำงาน การคุยงาน ไปจนถึงความต้องการของลูกค้า ดังนั้นการแต่งกายของช่างแต่งหน้าจะขึ้นอยู่กับประเภทงานอีเวนต์นั้นๆ งานอีเวนต์ธรรมดาก็จะแต่งตัวเรียบง่าย เพื่อสะดวกในการออกกองและเคลื่อนย้าย หากเป็นงานอีเวนต์พิเศษที่ไม่ธรรมดาก็จะมีการแต่งตัวให้เข้ากับงานและสังคม ยิ่งถ้าเป็นช่างแต่งหน้าระดับเซเลปหรือคนดัง ก็จะมีการดูแลตัวเองและการแต่งกายโดดเด่นขึ้นเช่นกัน





ภาพที่ 1, 2, 3 ชุดออกงานอีเวนต์ทั่วไป (เสื้อยืด แขนสั้น/ยาว ,กางเกง)








ภาพที่ 1,2 ,3 ,4 ,5 ชุดออกงานอีเวนต์พิเศษ (เสื้อเชิ้ต,เสื้อสูท ฯ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การแข่งขันของช่างแต่งหน้าระดับโลก

รางวัลออสการ์ สาขาแต่งหน้ายอดเยี่ยม หรือ รางวัลออสการ์สาขาแต่งหน้า-ทำผมยอดเยี่ยม เพิ่งมีการจัดให้เป็นหนึ่งรางวัลในพิธีประกาศผลออสการ์เมื่อปี 1981 เป็นต้นมา โดยรางวัลนี้ตั้งขึ้นเพื่อมอบให้กับช่างแต่งหน้าและช่างทำผมที่สร้างผลงานในภาพยนตร์ได้ยอดเยี่ยมที่สุด โดยปกติจะมีภาพยนตร์เพียง 3 เรื่องเท่านั้นที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลอันทรงเกียรตินี้ และการประกาศผลรางวัลก็ดำเนินมากว่า 37 ปีแล้ว





ภาพที่ 1 ช่างแต่งหน้าที่ได้รางวัล Best Makeup and Hairstyling
ภาพที่ 2 ถ้วยรางวัลสาขาช่างแต่งหน้า
https://en.wikipedia.org/wiki/Academy_Award_for_Best_Makeup_and_Hairstyling

1.2 ห้างสรรพสินค้าในประเทศไทย

1. ไอคอนสยาม (ICONSIAM)



แลนด์มาร์กแห่งสำคัญของไทยบนพื้นที่ 750,000 ตารางเมตร
ไอคอนสยามตั้งอยู่ ริมแม่น้ำเจ้าพระยา เขตคลองสาน ประกอบด้วย ไอคอนสยาม (Main retails & Entertainment) และ ไอคอนลักซ์ (Luxury Wing)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไอคอนสยามและไอคอนลักซ์ ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากรูปทรงของกระทงบายศรี และสไบของไทย โดยบริษัท Urban Architects ออกแบบออกมาได้อย่างงดงามสมบูรณ์



ตึกสูงที่สุดในประเทศไทย : แมกโนเลียส์ วอเตอร์ฟรอนท์ เรสซิเดนเซสที่ ไอคอนสยาม



- River Park พื้นที่สาธารณะริมเจ้าพระยา

River Park ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ดีไซน์สระน้ำเป็นรูปทรงโค้ง มีความนุ่มนวลเพื่อให้เข้ากับสายน้ำของแม่น้ำ แม้กระทั่งวัสดุปูพื้นก็ออกแบบชิ้นต่อชิ้นและจัดเรียงอย่างปราณีต พร้อมคัดสรรต้นไม้ที่มีความหมายอันเป็นมงคลมาปลูกเพื่อเชื่อมโยงเข้ากับความเป็นไทยและความเชื่อของคนไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- ICONLUXE ที่สุดของแบรนด์ชั้นนำของโลก

อาคารสามชั้นริมแม่น้ำเจ้าพระยาที่รวบรวมแบรนด์เนมชั้นนำของโลกมาอยู่รวมกัน นอกจากนี้ภายในไอคอนลักซ์ยังมีโซนร้านอาหารที่กว้างขวางและมีสวนลอยฟ้าที่เป็นจุดชมวิวริมแม่น้ำเจ้าพระยาที่สวยที่สุดด้วย



- สุขสยาม...ศูนย์รวมความสุขในเมืองสยาม

พื้นที่แห่งความสุขและสนุกของคนไทยทุกจังหวัด สุขสยามรวบรวมงานศิลปะ งานฝีมือ อาหารการกินที่เป็นสุดยอดของทุกจังหวัดมาไว้ให้คนไทยและชาวต่างชาติได้เที่ยวทั่วไทยภายในวันเดียว โดยโซนนี้จะรวมความสุขแบบไทยๆ ของไว้ถึง 7 มิติ คือ สุขเสน่ห์ สุขแซ่บ สุขสนุก สุขสร้างสรรค์ สุขสัมพันธ์ สุขสืบสาน และสุขสมหวัง

สุขสยาม ยังเป็นเวทีให้ศิลปินและช่างฝีมือไทยในท้องถิ่นทั่วประเทศได้มาจัดแสดงผลงานชิ้นพิเศษของตนไว้ในงานตกแต่งภายใน อาจเรียกได้ว่า “สุขสยาม” คือเมืองไทยย่อส่วน ที่จะแสดงคุณค่าความเป็นไทยให้ชาวโลกได้รู้ และจะสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ และความภูมิใจอันยิ่งใหญ่ให้ชาวสยามด้วย

https://www.iconsiam.com/th/the_stories/content-id-f130b680-e315-11e8-bddc-fb70105a463b

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สยามพารากอน (SIAM PARAGON)



สยามพารากอนเป็นศูนย์การค้าระดับโลกแห่งแรกที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยจนได้กลายเป็นตำนานและเป็นสถานที่ที่ต้องมาเยี่ยมเยือนสำหรับชาวไทยและชาวต่าชาติ ใช้เงินลงทุนด้านการออกแบบและสถาปัตยกรรมไม่ต่ำกว่า 100 ล้านบาท ทำให้ทุกคนตื่นเต้นบวกกับความภาคภูมิใจที่สถานที่แห่งนี้กลายเป็น The Pride of Bangkok ด้านภูมิสถาปัตย์ที่คำนึงถึงความสำคัญของการรวบรวมมรดกทางด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีคุณค่ามาผสานกับมือของช่างผู้ชำนาญ โดยให้คงไว้ซึ่งกลิ่นอายและบรรยากาศที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย

https://www.artbangkok.com/?p=6525
https://hmong.in.th/wiki/Siam_Paragon

3. 5 อันดับ ตึกสูงที่สุดในประเทศไทย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Magnolias Waterfront Residences at ICONSIAM
2. King Power MahaNakhon
3. Four Seasons Private Residences
4. Baiyoke Tower 2
5. The Residences at Mandarin Oriental Bangkok

https://www.home.co.th/listing/topic-6250

2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

1. การออกแบบคอนเซปต์อาร์ท (Concept Art)

ภายในคอนเซปต์อาร์ต มีองค์ประกอบหลักสององค์ประกอบ (จริงๆ แล้วมีมากกว่านั้น แต่สององค์ประกอบนี้เป็นสิ่งสำคัญที่สุด) :

- การออกแบบสถานการณ์ สิ่งเหล่านี้จะเป็นสถานที่ซึ่งจะมีสถานการณ์สำคัญของงานเกิดขึ้น ดังนั้นจึงจำเป็นต้องให้รายละเอียดแม้แต่ส่วนที่เล็กที่สุดเพื่อให้สามารถเห็นว่าสถานที่ทั้งหมดรวมกันเป็นอย่างไรและถ่ายทอดอารมณ์อย่างไร ด้วยเหตุผลนี้ เทคนิคต่างๆ เช่น มุมมอง มุมมอง สี แสง และเงาจึงมีความสำคัญ เนื่องจากองค์ประกอบหรือส่วนหนึ่งของ "การตกแต่ง" นั้นจะถูกเน้นด้วย
- การออกแบบตัวละคร ในการสร้าง ต้องเข้าใจไม่เพียงแต่รูปร่างของตัวละครเท่านั้นที่มีความสำคัญ แต่ยังรวมถึงองค์ประกอบด้วยเพื่อให้สามารถแสดงลักษณะภายนอกที่กำหนดของตัวละครได้ วัตถุประสงค์ เป็นสิ่งสำคัญมากที่จะต้องรู้กายวิภาคของตัวละครเหล่านี้ตลอดจนการแสดงออกทางสีหน้า ไม่ได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงสัตว์และแม้แต่พืชด้วย



ซึ่งในตำแหน่งหน้าที่หลักของ Visual Development Environment Artist ที่ทำงานในสายอนิเมชันนั้นคือการ สร้างให้เกิด Concept การออกแบบและการสร้างให้เกิดโลกที่เชื่อถือได้ของ Character ในการที่จะอยู่บนโลก นั้นๆ แต่ว่าความสำเร็จของการออกแบบ Concept ของสิ่งแวดล้อมนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับทักษะการวาดของ ศิลปินเพียงอย่างเดียว มันเป็นแพ็คเกจโดยรวมที่ทำให้งานมาดีที่สุด

https://www.creativosonline.org/th/concept-art.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แนวคิด Concept Ideas

Concept Art ไม่ใช่แค่การทำงานอลังการๆ หรือการทำให้เกิดภาพสวยๆ แต่คืองานศิลปะที่ เกิดขึ้นจากการออกแบบ โดยมีรากสำคัญ คือไอเดียที่สนับสนุนเนื้อเรื่อง ลำดับความสำคัญของแนวความคิด นั้น สามารถที่จะบ่งชี้ไปดังนี้ ความจำเป็น และความต้องการ อะไรคือเนื้อเรื่องที่ต้องการให้เกิดการสร้าง แนวความคิดก่อน แล้วศิลปินถึงจะออกแบบ"ความต้องการ" ในงานของเขานั้นเพื่อที่จะสนับสนุนเรื่องนี้
ซึ่งการทำ concept art ที่ดีจำเป็นต้องมีองค์ประกอบต่างๆประกอบไปด้วย

- ความรู้ทางศิลปะ

  จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องรู้ทุกอย่างที่เป็นไปได้ (และอื่นๆ) เกี่ยวกับภาพประกอบ รูปภาพ เทคนิค มีรากฐานทางศิลปะที่มั่นคง มีเทคนิคใหม่ ๆ รูปแบบใหม่ของการวาดภาพที่จะต้องเรียนรู้

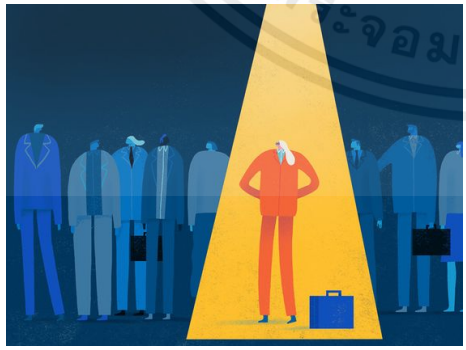
- ความคิดสร้างสรรค์

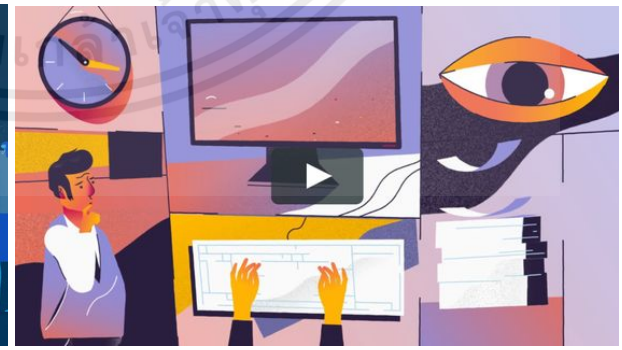
การที่มีความรู้ทั้งหมดนั้นไม่ได้หมายความว่า ความคิดสร้างสรรค์คือสิ่งที่จะทำให้งานโดดเด่นจริงๆและมันจะทำได้เพราะการออกแบบของเราจะไม่เหมือนใครเพราะเราเปลี่ยนความคิดให้เป็นงานศิลปะที่น่าดึงดูดได้

https://www.creativosonline.org/th/concept-art.html

3. เทคนิคการลดทอน หรือ น้อยแต่มาก

เป็นการสร้างสรรค์เพื่อสื่อสารในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว การตัดทอนคือการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดมากขึ้น เพื่อให้เหลือพื้นที่ในการจินตนาการให้กับผู้ดู ในการออกแบบอะไรที่จะทำให้เกิดแพทเทิร์นซับซ้อน อย่างเช่น อิฐบนกำแพง หรือแพทเทิร์นธรรมชาติ อย่างเช่น ผิวหยาบบนหิน ทำให้เส้นนั้นน้อยและง่ายโดยที่ไม่ลดทอนข้อมูลที่อยู่ภายในภาพ สิ่งนี้สามารถทำได้โดย Approach น้อยคือมาก สิ่งนี้ไม่ใช่แค่ทำให้ง่ายขึ้น หรือการกำจัดรายละเอียดอย่างมีจุดมุ่งหมายในบางจุดเท่านั้น การทำสิ่งนี้ นักออกแบบนั้นได้ให้ห้องสำหรับจินตนาการแก่ผู้ดูในรายละเอียดที่หายไปด้วย

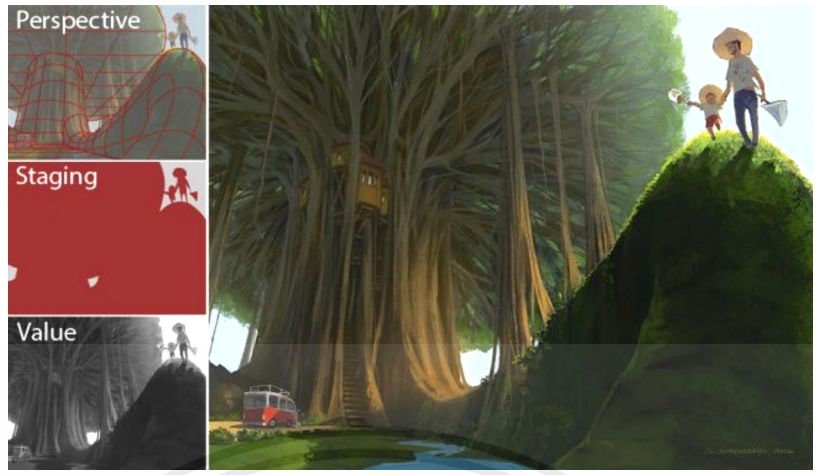




https://meisanmui.com/2017/06/19/15-tips-concept-art-1/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ



การทำความคล่องตัวกับการจัดองค์ประกอบนั้นจำเป็นสำหรับการโครงสร้างในการออกแบบที่แข็งแรง การจัดองค์ประกอบไม่ใช่คำที่อยู่เดี่ยวๆที่แค่อธิบายการจัดของรูปทรงและรูปร่างเท่านั้น แทนที่จะเป็นอย่างนั้น

การระลึกว่าการออกแบบนั้นเป็นการเข้าใจเพอร์เสปคทีฟ,น้ำหนัก,staging และสีที่จัดกันอย่ากลมกลืน เพื่อที่จะบอกเนื้อเรื่องที่ไอเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวาดเพอร์เสปคทีฟนั้นเป็นการจัดวางกล้อง และชนิดของเลนส์อย่างไหนที่ถูกใช้ น้ำหนักสีนั้นเป็นการประยุกต์เรื่องของแสง Staging ก็คือการจัดองค์ประกอบของเอเลเมนต์ต่างๆกันในผืนผ้าใบโดยการรวมตัวกันของรูปร่าง,ขนาดและการทับซ้อน การสร้างให้เกิดความลึก,มิติ และความสมดุลย์ สีก็คือความกลมกลืนของตัวพาเลตที่เลือกและอุณหภูมิของสี

5. ความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์ (Visual Aesthetic)

ความสวยงามเชิงทัศนะนั้นคือการศึกษาว่าองค์ประกอบในการจัดองค์ประกอบ, น้ำหนัก, มุมมอง, และสี นั้นมีปฏิกิริยากับผู้ชมอย่างไร มันไม่เพียงพอที่จะทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ และคาดหวังว่าจะเป็นนักเล่าเรื่องที่ดีได้ แต่มันเป็นเรื่องสำคัญที่จะเข้าใจการรับรู้ว่าผู้ชมนั้นมีปฏิกิริยากับการจัดองค์ประกอบนั้นๆ

การจัดองค์ประกอบที่ไม่เหมาะสมนั้นจะมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมในทางเลือกหนึ่ง ผลของการรับรู้ในบริบทที่เลือก และบริบทที่เลือกหมายถึงผู้ชมจะมีการแปลหรือตีความหมายของเนื้อเรื่องหรือไอเดีย ด้วยการใช้ความสวยงามเชิงทัศนะและตัวเลือกในการออกแบบกลายเป็นความตั้งใจและทิศทางที่เข้าสู่การรับรู้ที่จงใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



6. ความสวยงามเชิงทัศนะในเรื่องของน้ำหนักและสี



การออกแบบน้ำหนักนั้นมีผลต่อการวางสีที่สมบูรณ์น้ำหนักก็คือความสว่างหรือความมืดของสี ทุกๆสีนั้นมีค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน และความว่างและความมืดนั้นขึ้นอยู่กับปริมาณของแสงที่ประยุกต์ไปยังสี
และกฎของการออกแบบน้ำหนักคือ

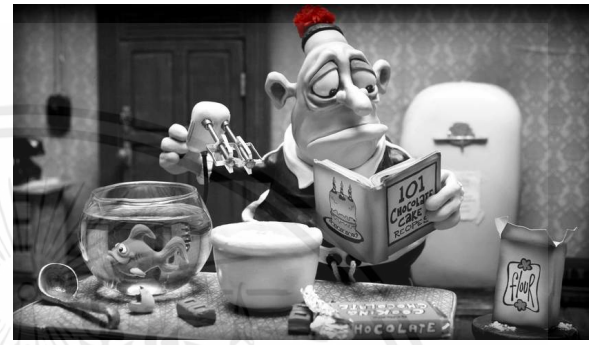
1. มันควบคุมจุดสนใจ โดยมาก พื้นที่ที่สว่างที่สุด มีน้ำหนักสีมากที่สุด หรือเมื่อน้ำหนักที่เด่นปิดล้อมน้ำหนักตรงข้าม
2. น้ำหนักนั้นทำให้เกิดภาพลวงตาของวัตถุสามมิติ มันได้แสดงพื้นผิวที่โดนแสง กับพื้นผิวที่ไม่โดนแสง
3. น้ำหนักนั้นสร้างให้เกิดความลวงตาด้านความลึกทางสายตา (น้ำหนักสีที่แตกต่างกันทำให้เกิดระยะต่างๆกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การรับรู้ของอารมณ์นั้นเกิดขึ้นจากการเล่าเรื่องบนผืนผ้าใบที่เกิดจากการประยุกต์ของแสงแปลไปยังน้ำหนัก ความสำเร็จของการจัดองค์ประกอบสีนั้นขึ้นอยู่กับการจัดองค์ประกอบน้ำหนัก

3. ภาพยนตร์ตัวอย่างกรณีศึกษา

1. **Mary and Max**

Mary and Max เป็นภาพยนตร์ Stop Motion ว่าด้วยเรื่องราวของแมรี่ เด็กหญิงชาวออสเตรเลีย กับแม็กซ์ ชายวัยสี่สิบกว่าที่มีอาการจิตตกแห่งเมืองนิวยอร์ก ความสัมพันธ์ของทั้งคู่เริ่มต้นจากการเขียนจดหมายหากันเพื่อพูดคุยเรื่องราวต่างๆในชีวิต – เพื่อเติมเต็มและทำความรู้จักกับคำว่าเพื่อน โดยอนิเมชั่นเรื่องนี้ใช้สีขาวดำและซีเปียเป็นหลักในการเล่าเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแอนิเมชั่นที่เราต้องการจะทำด้วยการเล่าเรื่องผ่านสีและอาร์ตต่างๆในฉาก โดยหนังแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้การแทนค่าสีซีเปียเป็นคนในช่วงวัยเด็กและความอบอุ่นเล็กๆในชีวิต และสีขาวดำแทนค่าคนในช่วงวัยกลางคนถึงชราที่ชีวิตผ่านอะไรมาเยอะและรับรู้ความขมขื่นของโลกความเป็นจริง

https://bit.ly/3MigeBe

2. **Inside Out**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Inside out เล่าเรื่องผ่านชีวิตของ ไรลีย์ เด็กผู้หญิงคนหนึ่ง โตมาพร้อมกับครอบครัวที่อบอุ่น แต่วันหนึ่ง ทุกอย่างเปลี่ยนจากหน้ามือเป็นหลังมือ เธอต้องเจอประสบการณ์ทั้งดีและร้าย ต้องปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ โดยมีตัวละครอารมณ์พื้นฐานทั้ง 5 ของเธอ คือ Joy, Sadness, Anger, Fear, และ Disgust

โดยการออกแบบตัวละครของเรื่องจะเล่าผ่านสีเป็นหลัก โดยสีแดง คือความทรงจำที่มีอารมณ์โกรธ,สีเขียว คือความทรงจำที่มีอารมณ์ขยะแขยง,สีม่วง คือความทรงจำที่มีอารมณ์กลัว, สีฟ้า คือความทรงจำที่มีอารมณ์เศร้า

แอนิเมชันเรื่องนี้ ถ่ายทอดเกี่ยวกับอารมณ์ ความทรงจำ ความฝัน และเรื่องราวต่าง ๆ ภายในสมองและจิตใจของมนุษย์ออกมาได้อย่างสร้างสรรค์มาก ๆ ผ่านสีของตัวละคร ฉากต่างๆใน เรื่อง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อแอนิเมชั่นของข้าพเจ้าที่ต้องศึกษาการเล่าเรื่องผ่านสี

https://www.alljitblog.com/?p=2876

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ประเด็น (Theme)

คนที่อยู่ในชีวิตคือคนที่จะคอยอยู่กับเคียงข้างเราเสมอ

2. ประโยคขาย (Logline)

เน็ตตี้ช่างแต่งหน้า LGBTQ ที่มีความฝันอยากจะเป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เขาจึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight โดยเขาต้องเจอคู่แข่งมากมาย รวมถึงผู้ชนะการแข่งขันแต่งหน้าแชมป์ 3 สมัยที่เข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ด้วย

3. เรื่องย่อ (Synopsis)

เน็ตตี้อาศัยอยู่ในชุมชนที่ผู้คนในชุมชนรู้จักสนิทสนมกันเหมือนครอบครัวเดียวกัน คอยมอบความรักและความอบอุ่นให้กันและกันเสมอ ชาวบ้านรู้ว่าเน็ตตี้อยากเป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เมื่อเห็นว่ามีกิจกรรมการแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight จึงส่งข่าวมาให้เน็ตตี้ได้รับรู้ เน็ตตี้เห็นว่าชาวบ้านนั้นสนับสนุนให้เขาไปแข่งขันเพื่อเป็นหนทางไปสู่ความฝันของเขา ซึ่งในการแข่งขันแต่งหน้าเน็ตตี้ต้องเจอกับผู้เข้าแข่งขันมากมายและแชมป์ 3 สมัยที่เข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้ด้วย ในระหว่างที่เน็ตตี้แข่งขันก็มีชาวบ้านในชุมชนคอยเชียร์และให้กำลังใจเขาอย่างเต็มที่อยู่เสมอ ทำให้เน็ตตี้ข้ามผ่านความกดดันภายในการแข่งขันแต่งหน้าไปได้ด้วยดี สุดท้ายเขาก็สามารถทำผลงานออกมาได้สำเร็จและชนะการแข่งขันครั้งนี้ไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

เน็ตตี้ที่กลับมาจากการรับงานแต่งหน้าและกำลังเดินเข้ามาในหมู่บ้านที่คุ้นเคยของเขา ในระหว่างทางเดินกลับไปยังห้องพักของตัวเอง เน็ตตี้ทักทายผู้คนในชุมชนอย่างเป็นมิตรตลอดทาง จนขึ้นมาเจอเพื่อนบ้านคนสนิทที่พักอาศัยอยู่ชั้นเดียวกัน คุณป้าทองพินทก็พึ่งจะทำขนมเสร็จ เมื่อเน็ตตี้เห็นคุณป้าก็เข้าไปทักทายเหมือนปกติทุกวัน คุณป้าทองพินยื่นขนมมาให้เขาชิมและให้ขนมเน็ตตี้ไปกินเล่น เน็ตตี้รับขนมมาและขอบคุณคุณป้าพิน หลังจากนั้นก็เดินต่อไปยังห้องของมะหนุนเพื่อนสาวของเขาที่กำลังรดน้ำต้นไม้อยู่ เน็ตตี้ทักทายและให้ของขวัญเป็นลิปสติกที่มะหนุนอยากได้ ทั้งสองมองตาและทำท่าถูกใจใส่กันเหมือนดั่งเพื่อนที่รู้ใจกันมานาน เมื่อให้เสร็จเรียบร้อย เน็ตตี้เดินเข้าห้องตัวเองไปและเดินไปยังโต๊ะเครื่องแป้ง ส่องเช็คใบหน้าตัวเองสายตาเหลือบไปมองรูปของไอดอลที่เป็นช่างแต่งหน้าที่เขาชื่นชอบและอยากที่จะเป็นเช่นนั้น เน็ตตี้มองและถอนหายใจในระหว่างที่มองรูปนั้น ไม่นานก็มีใบปลิวส่งผ่านประตูเข้ามา เน็ตตี้เดินไปดูใบปลิวนั้น เป็นใบปลิวกิจกรรมแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight ที่กำลังจะจัดขึ้น เน็ตตี้จึงเดินไปที่หน้าต่างเพื่อดูว่าใครเป็นคนที่สอดใบปลิว เมื่อมองออกไปก็เห็นคุณป้าทองพินและมะหนุนที่ยิ้มแย้มให้เขาพร้อมกับถือใบปลิวอยู่ ทำให้เน็ตตี้รู้ว่าใบปลิวนี้สองตรงหน้าเป็นคนส่งให้เขา เน็ตตี้ที่เห็นทั้งสองสนับสนุนเขาให้ไป จึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเพราะมันก็เป็นหนทางไปสู่ความฝันที่จะได้เป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียงของเขาได้

Sequence B (Action)

เมื่อถึงวันแข่งขันเน็ตตี้ที่เดินเข้าไปภายในงาน มองไปรอบๆ เขาได้ยินเสียงเรียกชื่อเขาอยู่ไกลๆและมองไปตามเสียงเรียก เจอกับป้าทองพินและมะหนุนชูมือทักทายให้เน็ตตี้ได้รู้ว่ามีคนตัวแทนมาเชียร์เขาแทนชาวบ้านคนอื่นๆ เน็ตตี้เห็นและกำลังจะทักทาย แต่ก็มีเสียงสัญญาณกำลังจะเริ่มดังขึ้น เน็ตตี้และผู้เข้าแข่งขันมองไปยังหน้าจอที่ตอนนี้กำลังให้ผู้เข้าแข่งขันประจำที่ โดยที่การแข่งแรกคือการแข่งขันแต่งหน้าไว โดยต้องแต่งหน้า 20 คนภายใน 1 ชั่วโมง 2 อันดับแรกเท่านั้นที่จะเข้ารอบไปแข่งขันกันในรอบสุดท้าย เมื่อผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่เรียบร้อยแล้ว ประตูประจำข้างโต๊ะแต่งหน้าแต่ละคนก็เปิดขึ้นและมีนางแบบนายแบบมากมายออกมายืนให้แต่ง เวลาเริ่มนับถอยหลัง เน็ตตี้ก็เร่งมือแต่งไปเรื่อยๆ จนเมื่อผ่านไปสักพักใหญ่ๆเน็ตตี้หันไปเช็ค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลาและคนรอบข้างก็พบว่าแพรรี่พลอยคู่แข่งที่เป็นแชมป์นั้นได้แต่งเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเมื่อหันไปดูเวลาอีกไม่นานก็จะหมดเวลา ตอนนี้เขารู้เพียงว่าต้องอยู่ในลำดับ 2 ให้ได้เท่านั้น ถึงจะมีสิทธิเข้าแข่งขันต่อในรอบต่อไป เน็ตตี้เร่งแต่งอย่างสุดความสามารถ เมื่อเวลาหมดเน็ตตี้เข้ารอบติดอันดับสองไปอย่างเฉียดเฉียว หน้าจอประกาศผล 2 คนบนสุดที่จะมาแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ แสงไฟส่องมายัง 2 คนที่ต้องแข่งกัน หน้าจอเปลี่ยนมาบอกโจทย์ข้อต่อไป ซึ่งเป็นการแต่งหน้าโจทย์สีสันแห่งความสุข ไฟดับไปครู่หนึ่งก่อนจะมีนางแบบมานั่งอยู่ตรงหน้าของผู้แข่งขันทั้งสองคน เวลาเริ่มต้นนับถอยหลัง 30 นาที เน็ตตี้มองไปยังนางแบบและใช้เวลาคิดอยู่นาน จนเวลาผ่านล่วงเลยผ่านไปนาน แต่งเน็ตตี้ก็ยังไม่ได้เริ่มต้นแต่งจนนางแบบต้องสะกิดเรียกให้ไปดูเวลา เน็ตตี้ตกใจและเห็นคู่แข่งที่เก่งกาจของเขาเริ่มแต่งไปได้เยอะแล้ว เน็ตตี้กลับมานึกหลับตาคิดอีกครั้ง แต่ในหัวของเขาว่างเปล่าและรู้สึกท้อแท้คิดอะไรไม่ออก

Sequence C (Resolution)

เน็ตตี้อยู่ในภวังค์ที่ว่างเปล่ามืดมิด ไม่นานก็มีเสียงคนเรียกชื่อเขาดังขึ้นและพาเน็ตตี้ออกมาจากความคิดที่รู้สึกว่างเปล่า และเรียกสติกลับมาโฟกัสการแข่งขันอีกครั้ง เสียงเรียกนั้นยังคงดังลั่นอยู่ในหัวของเขาตอนนี้ เขาหันไปทางต้นเสียงก็พบกับมะหนุนและคุณป้าทองพิน ที่ตอนนี้ก็ยังส่งเสียงเชียร์เน็ตตี้มาตลอด ในมือของคุณป้าก็กำลังถ่ายทอดสดภาพในสนามให้กับชาวบ้านที่รวมตัวกันคอยเชียร์เขาอยู่ทางบ้าน เสียงของผู้คนเหล่านั้นทำให้เขามีสมาธิและถูกเพิ่มกำลังใจ จุดประกายให้เน็ตตี้คิดการแต่งหน้าออกมาได้ เน็ตตี้เริ่มแต่งหน้าด้วยความรู้สึกภายในของเขาในหัวเขาตอนนี้นึกถึงสีสันความสุขในชีวิตที่เขาสัมผัสได้ ซึ่งสีสันเหล่านั้นเป็นสีสันที่เกิดภายในหมู่บ้านที่ทำให้เขารู้สึกถูกเติมเต็มและมีความสุขอยู่เสมอ ผู้คนที่คุ้นเคยเหล่านั้นทำให้ชีวิตของเขาไม่เคยรู้สึกโดดเดี่ยวและเป็นสีสันในชีวิตที่แต่งเติมความรู้สึกเขา สนับสนุนเขามาเสมอจนถึงตอนนี้ เน็ตตี้ใช้ความรู้สึกเหล่านั้นเข้าไปในการแต่งหน้าในโจทย์นี้ เมื่อแต่งออกมาเสร็จก่อนที่เวลาจะหมดลง ผลงานที่ออกมาเกิดสีสันอบอุ่นมีลวดลายดอกไม้ที่อยู่ภายในหมู่บ้านที่ชาวบ้านปลูกกันเอาไว้ และผลงานก็ทำให้เห็นถึงความสุขและสนุกของเน็ตตี้ในโจทย์รอบนี้ด้วย ผู้เมื่อถึงเวลาโหวต คะแนนของทั้งสองคนสูสีกัน ทั้งตัวเน็ตตี้ มะหนุนป้าทองพินและชาวบ้านต่างลุ้นผลคะแนนที่จะออกมา สุดท้ายแล้วผลที่ออกเน็ตตี้เป็นผู้ชนะการแข่งขันแต่งหน้าในครั้งนี้ไป คู่ เน็ตตี้ได้รับเสียงปรบมือและรางวัลไป ในระหว่างที่เขาถ่ายรูปเขาก็ดึงตัวเพื่อนมะหนุนและป้าทองพินมาถ่ายรูปร่วมด้วย และกลับไปถ่ายรูปรางวัลกับชาวบ้านของเขาอีกรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยมีการวางแผนดังนี้

1.1.1 แนวคิด (Theme)

1.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

1.1.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

1.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

1.2.1 แนตตี้

เนื่องจากตัวละครเป็นสาวประเภทสองที่ทำอาชีพเมคอัพอาร์ตติส มีบุคลิกนิสัยที่มั่นใจในตัวเอง จึงเน้นการแต่งตัวที่มีสไตล์ โดดเด่นแต่ก็เหมาะกับการทำงานเมคอัพที่ต้องเดินทางตลอดเวลา การแสดงออกของตัวละครก็จะดูมั่นใจ กล้าแสดงออก



การออกแบบตัวละครแนตตี้ Draft ที่ 1

ต่อมาได้คุยกันว่าใบหน้าของแนตตี้ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นผู้หญิงมากเกินไป จึงได้ ทำการปรับโครงหน้าและลำตัวให้ดูมีความเป็นผู้ชายมากขึ้น และเปลี่ยนการแต่งตัวให้ฉูดฉาดขึ้น

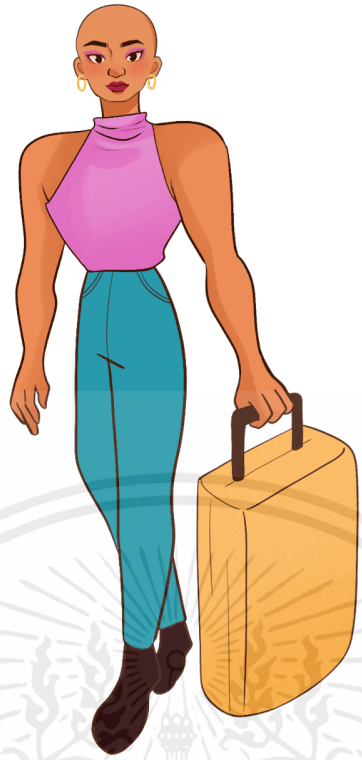
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การออกแบบตัวละครแนตตี้ Draft ที่ 2

มีการปรับเปลี่ยน เพิ่มเสื้อผ้าคอสตูมของแนตตี้ ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การออกแบบตัวละครแนตตี้ Final

1.2.2 มะหนุน

ตัวละครเป็นเพื่อนของแนตตี้ที่คอยซัพพอร์ตแนตตี้มาตลอด มีบุคลิกนิสัยที่อ่อนโยน น่ารัก สดใส การแต่งตัวของเธอจะเป็นลุคสบายๆ ไม่โดดเด่น การแสดงออกของตัวละครก็จะดูเป็นคนอบอุ่น ยิ้มแย้มแจ่มใส ดูเข้าถึงง่าย มีพลังบวก



การออกแบบตัวละครมะหนุน Draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาได้คุยกันว่าสีเสื้อผ้าของตัวละครมะหนุนดูจืดจางเกินไปเลยเพิ่มให้ดูมีความสดใสมากขึ้น และปรับโครงสร้างใบหน้ากับลายเส้นให้เข้ากับฉากมากขึ้น



การออกแบบตัวละครมะหนุน Draft ที่ 2

จากการปรับเปลี่ยนบททำให้มีการ re-design คาร์แรคเตอร์ของมะหนุนเปลี่ยนไปเป็นสาวมั่นใจ ร่าเริงสดใส ชอบแต่งตัวและชอบแต่งหน้า



การออกแบบตัวละครมะหนุน Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

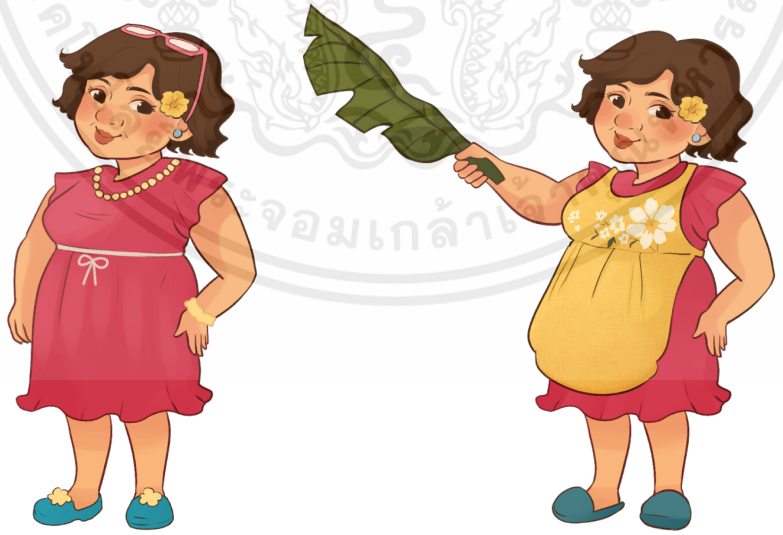
1.2.3 ป้าทองพิน

ป้าทองพินเป็นตัวละครที่เพิ่มหลังการปรับบท ป้าทำอาชีพเป็นคนขายขนมไทย มีบุคลิกนิสัยเป็นคนใจดี อบอุ่นสบายๆ การแต่งตัวจึงออกมาในลุคธรรมดา มีผ้ากันเปื้อน การแสดงออกของตัวละครก็จะดูเป็นคนใจดี ห่วงใยคนอื่นเสมอ



การออกแบบตัวละครป้าทองพิน Draft 1

จากการปรับเปลี่ยนบททำให้มีการ re-design คาร์แรคเตอร์ของป้าทองพินเปลี่ยนไปเป็นคุณป้าที่รักสวยรักงาม ชอบแต่งตัวมากขึ้น แต่งตัวสีสันสดใส มีผ้ากันเปื้อนลายดอกคู่ใจเสมอ



การออกแบบตัวละครป้าทองพิน Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.4 แพร์รี่พลอย

แพร์รี่พลอย เมคอัพอาร์ตติสสาวมืออาชีพที่ได้รับรางวัลติดกันสามปี เป็นคู่แข่งที่ร้ายกาจของแนตตี้ บุคลิกเธอเป็นสาวมั่นใจในตัวเอง เก่ง สวยและฉลาด แต่งตัวโดดเด่น



การออกแบบตัวละครแพร์รี่พลอย Final

1.3 การออกแบบฉากหลัง

1.3.1 ฉากชุมชนบ้านเกิดของเนตตี้

เป็นชุมชนเล็กๆที่อยู่ไม่ไกลจากตัวเมือง มีร้านอาหาร ร้านขายของชำใกล้ๆ ซึ่งเดินตรงไปก็จะเจออพาร์ตเมนต์ของแนตตี้ที่อาศัยอยู่มาตั้งแต่เด็ก โดยการออกแบบสถานที่นี้จะแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสองสถานที่คือชุมชนกับเมืองที่ใช้คู่สี สไตล์ที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน เมืองที่เนตตี้อยู่จะมีความชนบทกว่าและรู้สึกอบอุ่น ชวนให้คิดถึงความหลัง ส่วนเมืองที่อยู่ไกลจะดูเจริญและหรูหรา



ฉากชุมชนบ้านเกิดของเนตตี้ Draft 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาที่ได้คุยกันและได้รับความเห็นจากทางกรรมการให้ปรับเปลี่ยนเมืองและสถานที่ต่างๆให้ดูเป็นเมืองเก่ามากขึ้น บ้านเรือน สิ่งของต่างๆ จะมีร่องรอยความเก่ามากขึ้น และจากการปรับเปลี่ยนบทหมู่บ้านนี้จะปลูกดอกไม้สีเหลืองเป็นดอกไม้ประจำหมู่บ้าน ซึ่งหมู่บ้านดอกไม้และผู้คนภายในชุมชนก็เป็นแรงบันดาลใจให้กับแนตตี้ในตอนแข่งขันแต่งหน้า



ฉากชุมชนบ้านเกิดของเนตตี้ Final

1.3.2 ฉากหน้าอพาร์ทเมนต์

เข้ามาภายในอพาร์ทเมนต์จะเป็นทางเดินยาวก่อนตรงไปถึงห้องของแนตตี้ จะผ่านหน้าห้องของป้าทองพินและลุงสมหมายก่อน ทางเดินลักษณะกว้างและมีของใช้วางอยู่รอบๆ



ฉากหน้าอพาร์ตเมนต์ Draft 1

ต่อมาที่ได้คุยกันและได้รับความเห็นจากทางกรรมการให้ปรับเปลี่ยนอพาร์ทเมนต์ให้ดูเก่ามากขึ้น สิ่งของต่างๆ พื้นทางเดินหรือผนัง จะมีร่องรอยความเก่ามากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ฉากหน้าอพาร์ตเมนต์ Final

1.3.3 ฉากในห้องของแนตตี้

เป็นห้องที่แนตตี้อยู่มาตั้งแต่สมัยยังเด็ก ข้าวของในห้องจะมีทั้งของใช้ทั่วไปและของเก่าของพ่อแม่และของที่เนตตี้ซื้อมาเพื่อตกแต่งห้อง ภายในห้องจะแบ่งเป็นสองโซนคือโซนที่มีความทรงจำเก่าๆของพ่อแม่ เช่นกรอบรูป หิ้ง ชั้นวางของเก่าๆ ส่วนโซนที่แนตตี้พยายามจะเปลี่ยนแปลงก็คือโซนโต๊ะเครื่องแป้งที่ใช้ในทำงานเมคอัพของเขา ดีไซน์ของตกแต่งในห้องก็จะมีความแตกต่างกัน







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากภายในและภายนอกห้องของเนตตี้ Draft 1

ต่อมาที่ได้คุยกันและได้รับความเห็นจากทางกรรมการให้ปรับเปลี่ยนอพาร์ทเมนต์ให้ดูเก่ามากขึ้น สิ่งของต่างๆ พื้นทางเดินหรือผนัง จะมีร่องรอยความเก่ามากขึ้น





ฉากภายในและภายนอกห้องของเนตตี้ Final

1.3.4 ฉากตึกสยามไฮไลท์

ตึกสยามไฮไลท์ตั้งอยู่ใจกลางเมือง ดีไซน์ภายนอกตึกส่วนหัวได้แรงบันดาลใจจากรูปทรงของดอกบัว เพื่อให้ลักษณะตึกดูเป็นตึกที่มีความเป็นไทย และคู่สีต่างๆที่ใช้ก็มีความเป็นตึกที่ตั้งอยู่ประเทศไทย ให้ความรู้สึก หรูหรา สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ฉากตึกสยามไฮไลท์ตอนกลางวันและกลางคืน Final

1.3.5 ฉากภายในงานอีเวนท์สยามไฮไลท์

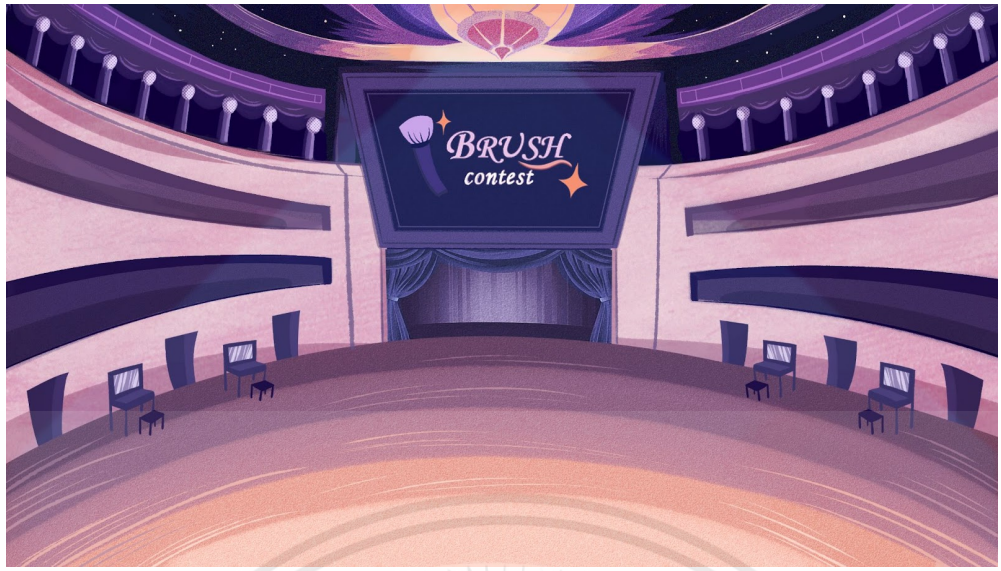
ภายในงานอีเวนต์ ชั้นที่แนตตี้ขึ้นมาจะเป็นห้องแข่งขันแต่งหน้า จะมีโต๊ะแต่งหน้าอยู่รอบข้าง เดินไปจนสุดทางเดินจะเป็นโต๊ะแต่งหน้าของแนตตี้



ฉากภายในงานอีเวนท์สยามไฮไลท์ Draft 1

ต่อมาที่ได้คุยกันและมีการปรับเปลี่ยนบท ทำให้ฉากห้องแข่งขันเปลี่ยนไปเป็นห้องโถงใหญ่ ที่มีผู้ชมนั่งอยู่ข้างบน และด้านล่างจะเป็นสนามแข่งขันของเมคอัพอาร์ตติสทุกคน

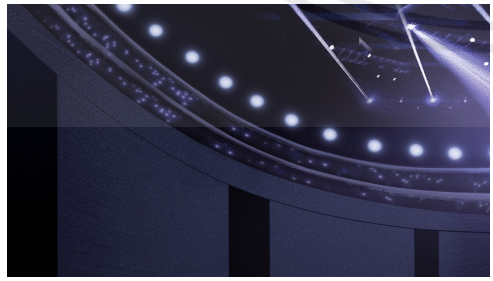
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

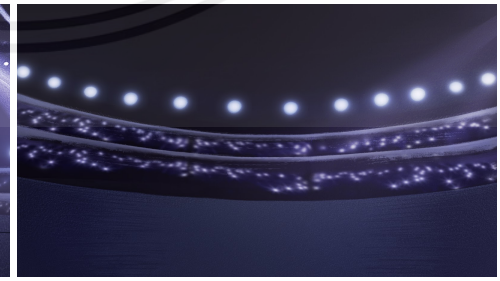


ฉากภายในงานอีเวนท์สยามไฮไลท์ Draft 2

ฉากห้องแข่งขันที่ออกแบบมามีความหรูหราและแฟนตาซีมากกว่าภาพที่เห็นตรงกันจึงได้มีการปรับเปลี่ยนหน้าตาของห้องแข่งขันใหม่ให้มีความทันสมัยขึ้น และดูเข้ากับยุคปัจจุบัน







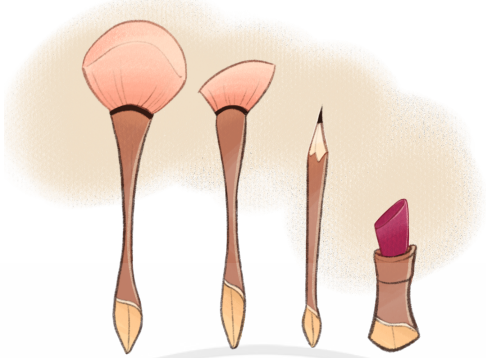
ฉากภายในงานอีเวนท์สยามไฮไลท์ Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 การออกแบบพร็อพ

1.4.1 แปรงแต่งหน้า

ชุดแปรงแต่งหน้าของแนตตี้ที่ใช้มาตลอด และเป็นของคู่ใจของเขาในการทำงาน



พร็อพแปรงแต่งหน้าของแนตตี้ Final

1.4.2 ถ้วยรางวัลเมคอัพอาร์ตติส

ถ้วยรางวัลเมคอัพอาร์ตติสของสยามไฮไลท์



ถ้วยรางวัลเมคอัพอาร์ตติส Final

1.4.3 ขนมไทยและใบตอง

ขนมที่ป้าทองพินทำขายและมักจะแบ่งให้กับแนตตี้เป็นประจำ ป้าทองพินใช้ใบตองที่ตากไว้ทำเป็นโล่ป้องกันให้กับเนตตี้ตอนที่เขาไปต่อสู้กับปีศาจหน้ากาก

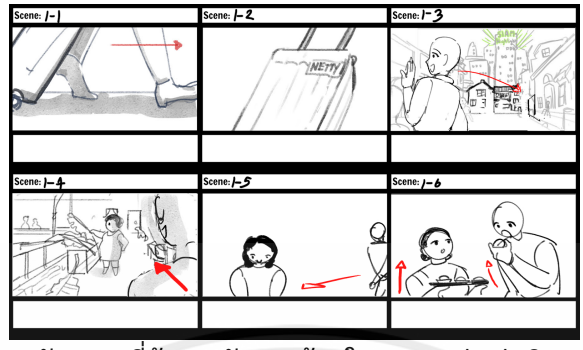


พร็อพขนมไทยและใบตอง Final

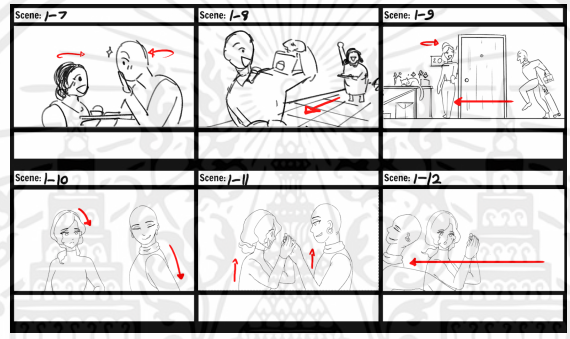
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 การเขียนบทภาพยนตร์ (Storyboard)

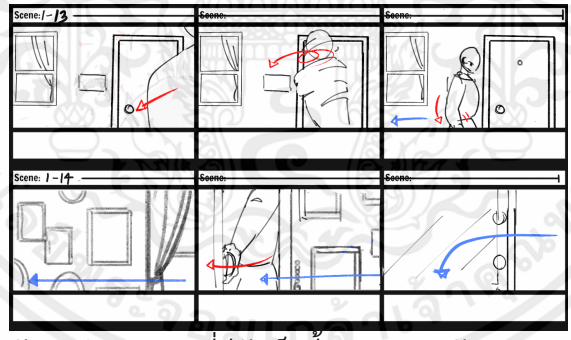
กำหนดมุมกล้อง เรื่องราว ลำดับเหตุการณ์ต่างๆทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ



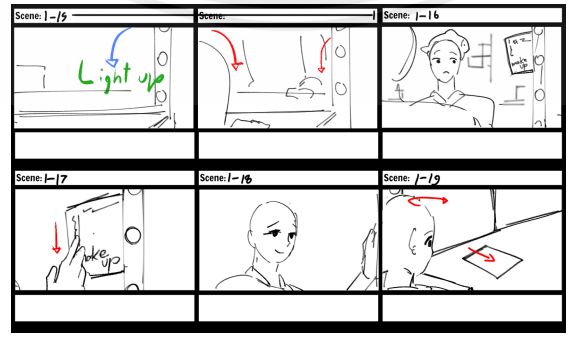
เน็ตตี้กลับมายังชุมชนที่คุ้นเคยทักทายผู้คนในชุมชนอย่างร่าเริงและเป็นมิตร
เขาเดินขึ้นไปยังห้อง พบกับป้าทองพินที่ทำขนมเสร็จและยื่นขนมให้เขาชิม



เน็ตตี้ไปเคาะห้องมะหนุนเพื่อนสาวคนสนิทเพื่อมอบของขวัญสุดพิเศษให้



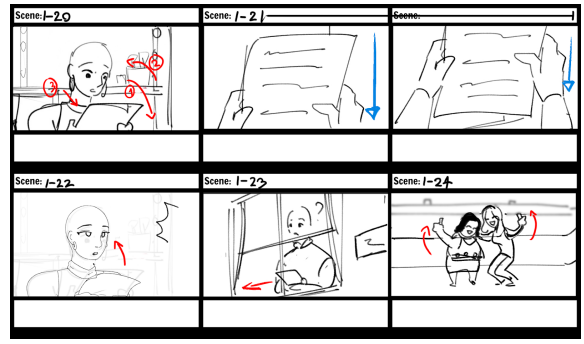
เน็ตตี้เดินเข้าไปของตัวเองผ่านรูปภาพที่มีตัวเน็ตตี้ และครอบครัวของเขา ภาพที่ 11,12,13,14



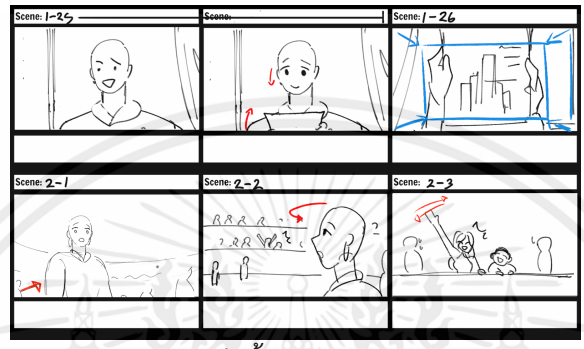
เน็ตตี้ที่กลับมาห้องต้องเช็คหน้าและใส่ที่คาดผม ดวงตาเหลือบไปดูรูปภาพไอดอลของเขา และมีใบปลิวสอดเข้ามา

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1

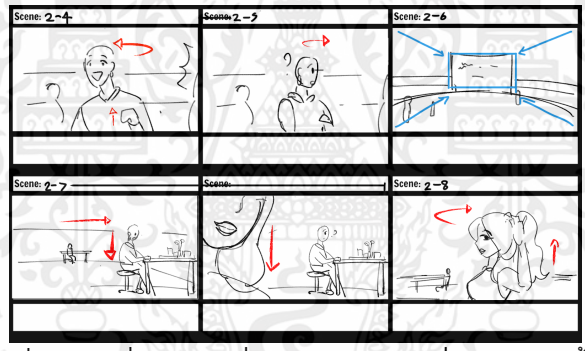
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



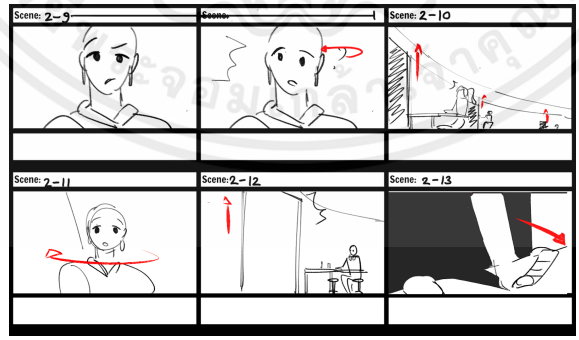
เน็ตตี้ดูใบปลิวกิจกรรมแข่งขันแต่งหน้า มีเสียงเคาะหน้าต่าง เขาเดินไปเจอป้าทองพินและมะหนุนที่ส่งยิ้มแย้มมาให้



เน็ตตี้กลับมาดูใบปลิวและ ภาพตัดไปยังวันแข่งเน็ตตี้เข้าไปภายในงาน เจอมะหนุนและป้าทองพินโบกมือทักทาย



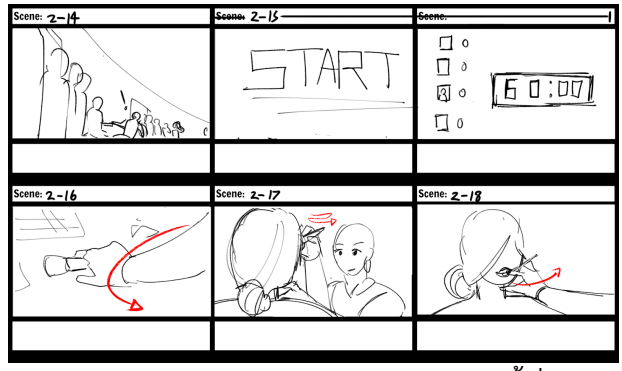
เน็ตตี้เข้ามานั่งประจำที่ผู้แข่งขัน ซึ่งข้างๆเขามีคู่แข่งที่ดูเก่งกาจส่งยิ้มให้กับเขา



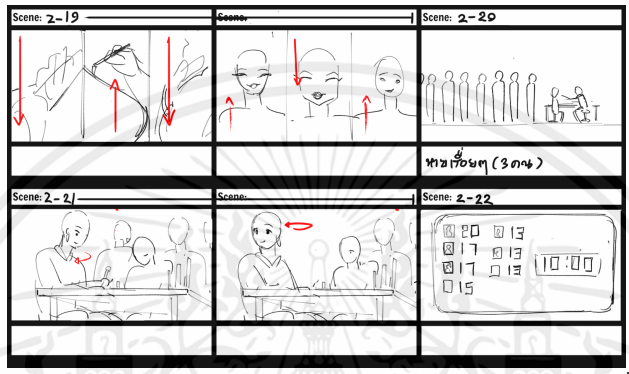
เน็ตตี้มองคู่แข่ งแล้วทันใดประตูก็ค่อยๆเปิด นางแบบและนายแบบเริ่มเดินเข้ามาในห้องแข่งขัน

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2

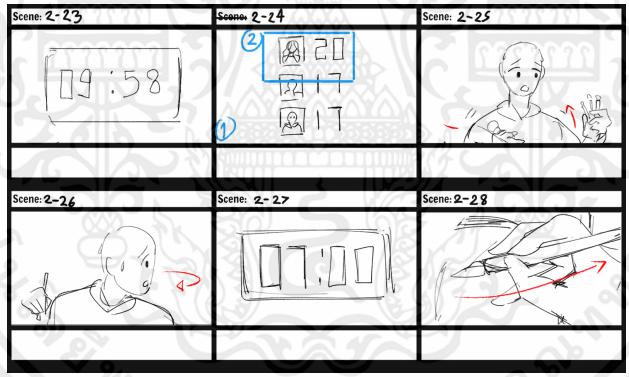
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



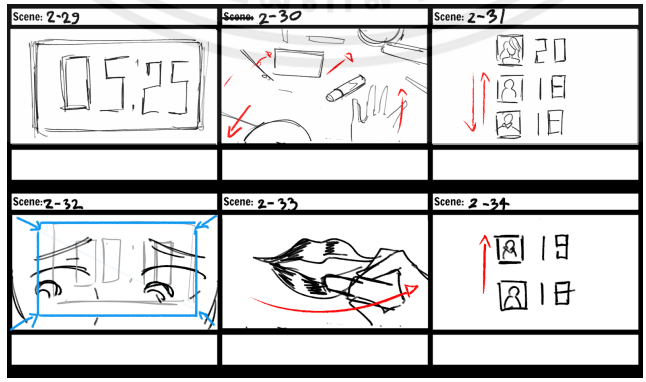
นางแบบและนายแบบต่อแถวกัน นาฬิกาจับเวลา 1ชม. แนตตี้เริ่มแต่งหน้านางแบบ



เน็ตตี้แต่งหน้าให้กับนางแบบและนายแบบหลายคนผ่านไป เขาหันไปมองดูเวลาที่หน้าจอโปรเจคเตอร์



เน็ตตี้แต่งหน้านางแบบ เขาเริ่มประหม่าเพราะเวลาใกล้หมด



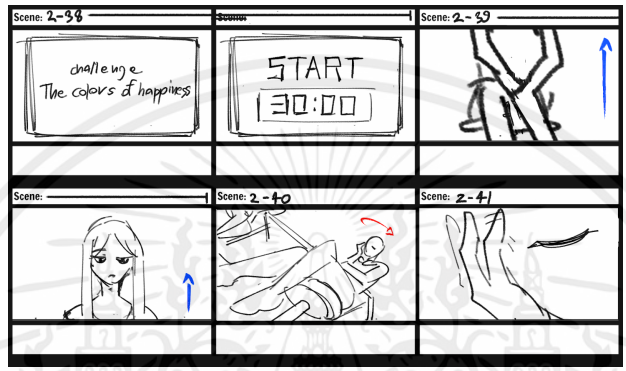
เน็ตตี้ลนจนทำอะไรไม่ถูก เขาปาดลิปสติกลงบนฝีปากของนางแบบคนสุดท้าย และเวลาก็หมดลงพอดี

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3

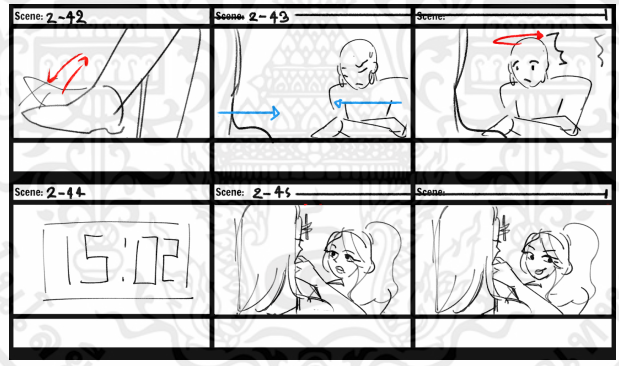
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



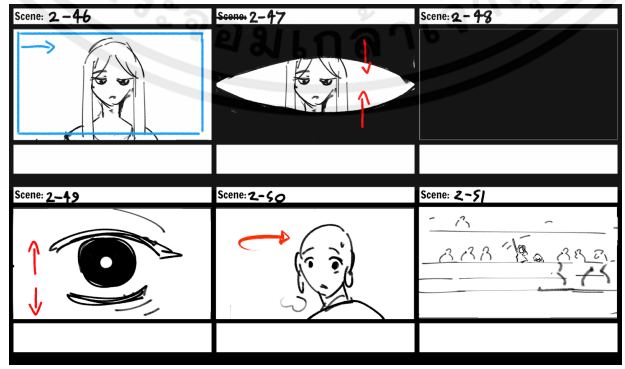
เน็ตตี้โล่งอก เขาเข้ารอบสุดท้ายกับคู่แข่งอีกคน ไฟปิดลงและนางแบบก็ปรากฏตัวขึ้น



หน้าจอฉายโจทย์รอบสุดท้าย เน็ตตี้ครุ่นคิดว่าจะแต่งหน้านางแบบแบบไหน



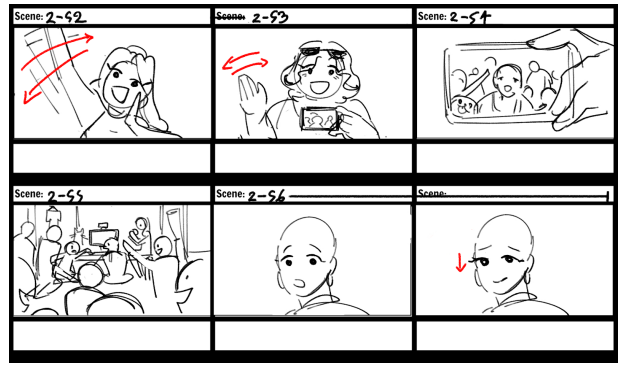
เวลาผ่านไป 15 นาที คู่แข่งอีกคนหันมาส่งยิ้มเยาะเย้ยให้กับเน็ตตี้



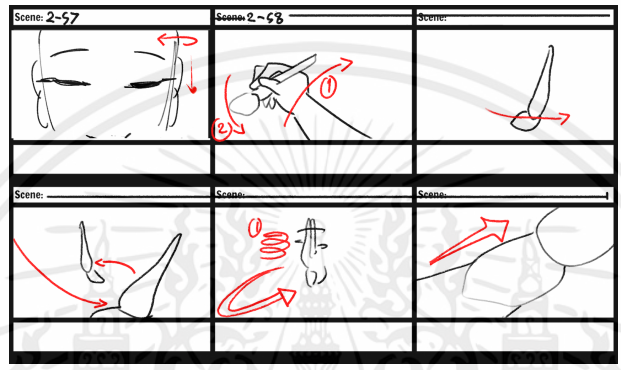
เน็ตตี้หลบตาลง เขาหันไปตามเสียงที่ได้ยิน มะหนุนเรียกชื่อเขา

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4

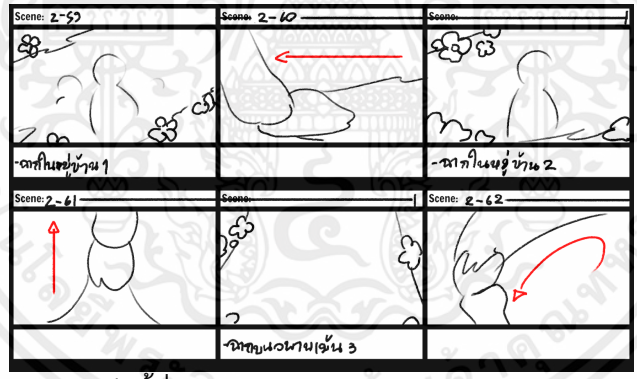
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



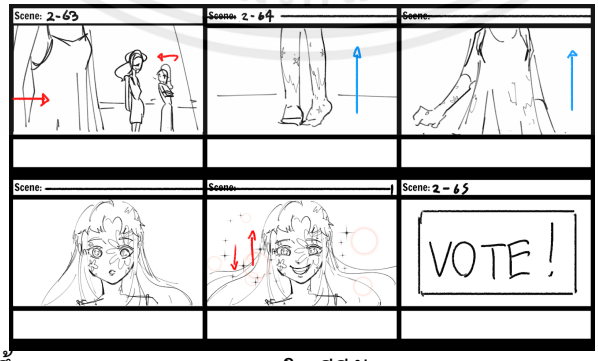
มะหนุนและป้าทองพินโบกมือให้กำลังใจเขา ภาพตัดไปที่ชาวบ้านในชุมชนกำลังเชียร์เน็ตตี้พร้อมหน้าเน็ตตี้ยิ้มแล้วหันกลับไป



เน็ตตี้หลับตาลงและเริ่มปาดแปรงแต่งหน้า วาดไปตามความรู้สึกและจินตนาการเห็นภาพความสดใสสีสันแห่งความสุขมาจากชุมชนที่เขาอยู่



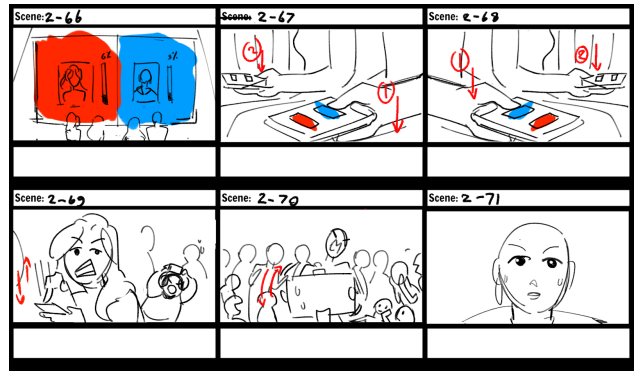
ภาพในจิตนาการของเน็ตตี้ที่มีแต่ความสดใส สีสันแห่งความสุขจากคนรอบข้างที่รักเขา



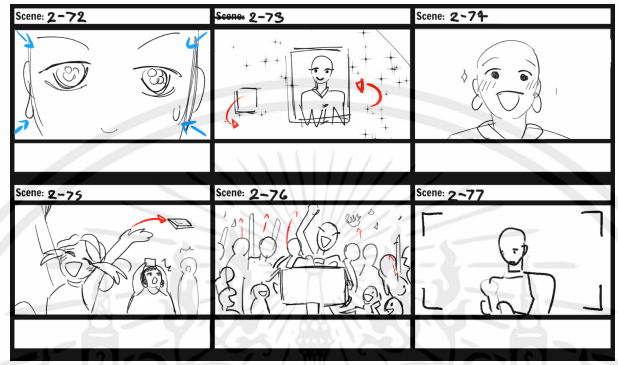
นางแบบผลงานของเน็ตตี้ขึ้นมาตรง spotlight เธอสดใส มีสีสัน และความสุขความสนุกออกมาได้เพราะเมคอัพ

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5

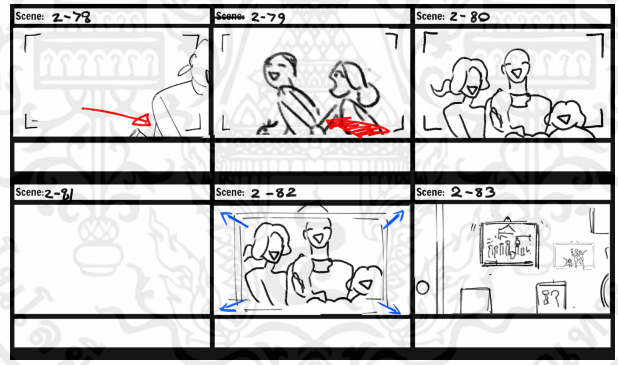
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผู้คนในห้องส่งต่างโหวตให้คะแนนกัน มะหนุนและป้า ชาวบ้านในชุมชนพากันให้กำลังใจและช่วยโหวตให้กับเน็ตตี้



เน็ตตี้ลุ้นผล หน้าจอฉานขึ้นว่าเขาเป็นผู้ชนะ มะหนุนและป้าทองพิน ชาวบ้านพากันดีใจและยิ้มแย้มยินดีกับเน็ตตี้ เน็ตตี้เดินเข้ามาตรงเวทีเพื่อรับรางวัล



เน็ตตี้เดินไปจูงมือมะหนุนและป้าทองพิน พวกเขาถ่ายรูปรวมกันอย่างมีความสุข และภาพตัดมาที่รูปถ่ายวันงานที่แขวนอยู่ในห้องของเขา พร้อมกับรูปข้างๆที่ถ่ายร่วมกับชาวบ้านในชุมชนทุกคน

สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุปจากการทำงาน

1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้เข้าใจถึงกระบวนการทำงาน หน้าที่ และความสำคัญของตำแหน่งการกำกับศิลป์ หน้าที่ผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันควรตระหนัก ไม่ใช่เพียงแค่ความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงาม แต่รวมถึงเรื่องการดำเนินงานก่อนหน้าที่อื่นๆ ต้องมีความรับผิดชอบสูง เพื่อให้ลูกทีมสามารถเห็นถึงภาพรวมของเรื่องได้ อีกทั้งยังมีเรื่องของการแบ่งเวลางานและการสื่อสารกันในทีมให้เข้าใจตรงกันถึงภาพรวมงาน เพื่อให้งานสามารถเป็นไปในแบบที่วางแผนไว้

1.2 ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบ (Concept Art)

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเข้าใจถึงหลักการ ทั้งการออกแบบ การสื่อสารงานออกมาให้สอดคล้องกับทั้งเนื้อหาในเรื่องที่ต้องการบอกเล่าให้แก่ผู้ชม รวมถึงได้ศึกษาเทคนิคการจัดองค์ประกอบของภาพ เทคนิคการทำงานรูปแบบใหม่ และการออกแบบรายละเอียดต่างๆภายในงาน ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจถึงสถานการณ์และคล้อยตามไปกับเรื่องราวได้อย่างดี

1.3 การให้ความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

จากการทำงานข้าพเจ้าได้รับทั้งความคิดเห็นจากครูที่ปรึกษา คณะกรรมการ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้ให้คำแนะนำต่างๆ รวมถึงการพูดคุยปรึกษาภายในทีม ทำให้ข้าพเจ้าทราบได้ว่าการให้ความบันเทิงในภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นไม่ใช่เพียงแค่การเล่าเรื่องราวหรือสื่อสารออกมาผ่านภาพความสวยงามหรือองค์ประกอบหลักเพียงแต่อย่างเดียว แต่รวมถึงทุกๆฝ่ายงานก็มีผลกับความบันเทิงในงานภาพยนตร์ งานภาพ เสียง ดนตรี การเคลื่อนไหวของตัวละคร การตัดต่อ สิ่งต่างๆเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญทำให้งานสมบูรณ์และสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชมทั้งสิ้น งานภาพยนตร์อนิเมชั่นที่ให้ความบันเทิงได้นั้นต้องผ่าน

2.ข้อเสนอแนะ

2.1 การแบ่งงานและการสื่อสาร

จากการทำงานนี้เป็นประสบการณ์กำกับศิลป์ภาพยนตร์อนิเมชั่นครั้งแรก การสื่อสารในทีมทำให้ข้าพเจ้าดำเนินงานล่าช้า ส่งผลให้ภาพรวมของงานไม่ได้เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดและการสื่อสารในทีมยังขาดความเข้าใจภาพงานตรงกัน ทำให้มีการแก้ไขงานหลายครั้งด้วยกัน แต่ก็สามารถแก้ไขปัญหาร่วมกันภายในทีมได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

IZEA. (2023) Male Beauty Makeup Artist Influencers
เข้าถึงได้จาก : https://izea.com/resources/top-male-beauty-influencers/

Hector Espinal. (2023) Makeup Artist ประวัติช่างแต่งหน้าชายชื่อดังของเหล่าดาราเซเลป
เข้าถึงได้จาก : https://www.hectorespinal.com/about

เอนคาร์นี อาร์โคยา. (2021) แนวคิดศิลปะและภาพประกอบ
เข้าถึงได้จาก : https://www.creativosonline.org/th/concept-art.html

วรรษมน ไตรยศักดา. (2018) 5 ชุมชน 'Hidden Gems' ชุมชนเก่าแก่ในกรุงเทพ
เข้าถึงได้จาก : https://thestandard.co/grab-bangkok-hidden-gems/

ข่าวสด. (2019) ย่านเก่าแก่ในกรุงเทพมหานคร ใช้ชีวิตแบบวิถีชุมชน
เข้าถึงได้จาก : https://www.khaosod.co.th/advertorial/news_2145927

ชลธิชา พรโสพวี. (2021) ตลาดน้อย : เรื่องราวการเติบโตของชุมชนลับแลริมฝั่งเจ้าพระยา
เข้าถึงได้จาก : https://www.sarakadee.com/2021/05/09/ตลาดน้อย-2/

Bankok River. ประวัติไอคอนสยาม (ICON SIAM) แลนด์มาร์คแห่งใหม่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา
เข้าถึงได้จาก : https://www.bangkokriver.com/th/place/iconsiam/

ภูริตา บุญล้อม. (2018) เจ้าของรางวัล Best Makeup and Hairstyling จากเวทีออสการ์เป็นใคร
เข้าถึงได้จาก : https://thestandard.co/oscars-2018-best-makeup-and-hairstyling/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

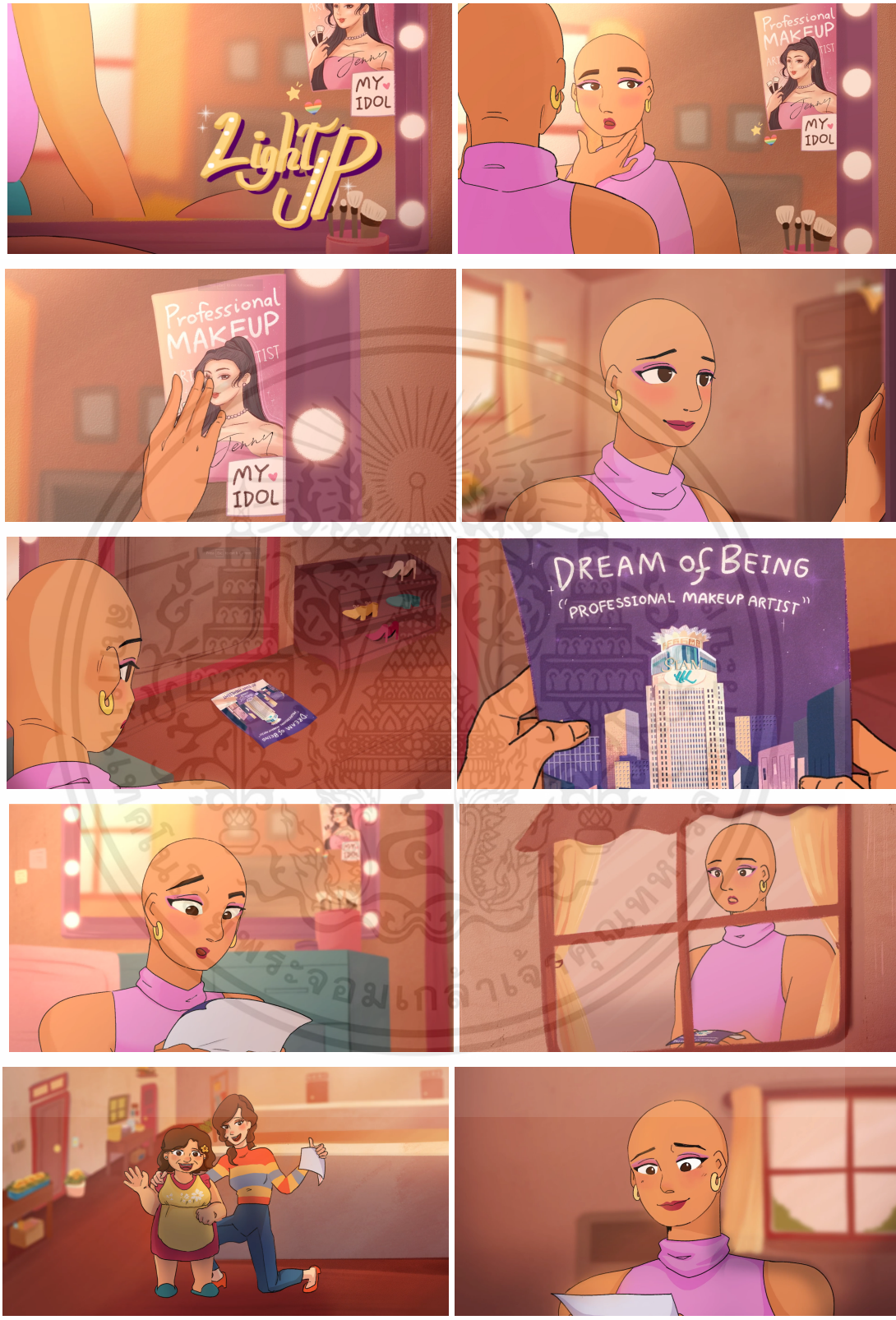
1. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

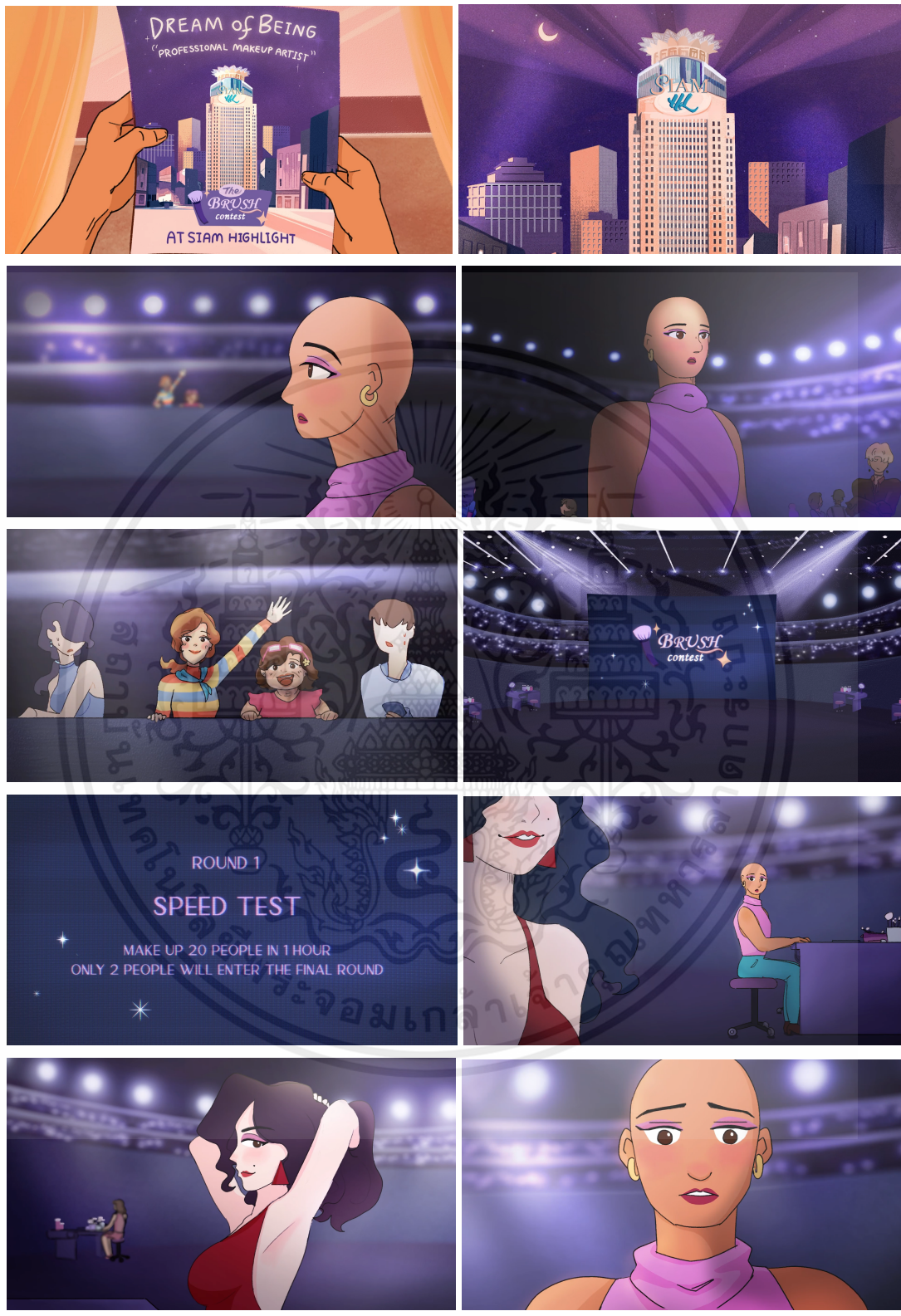
2. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

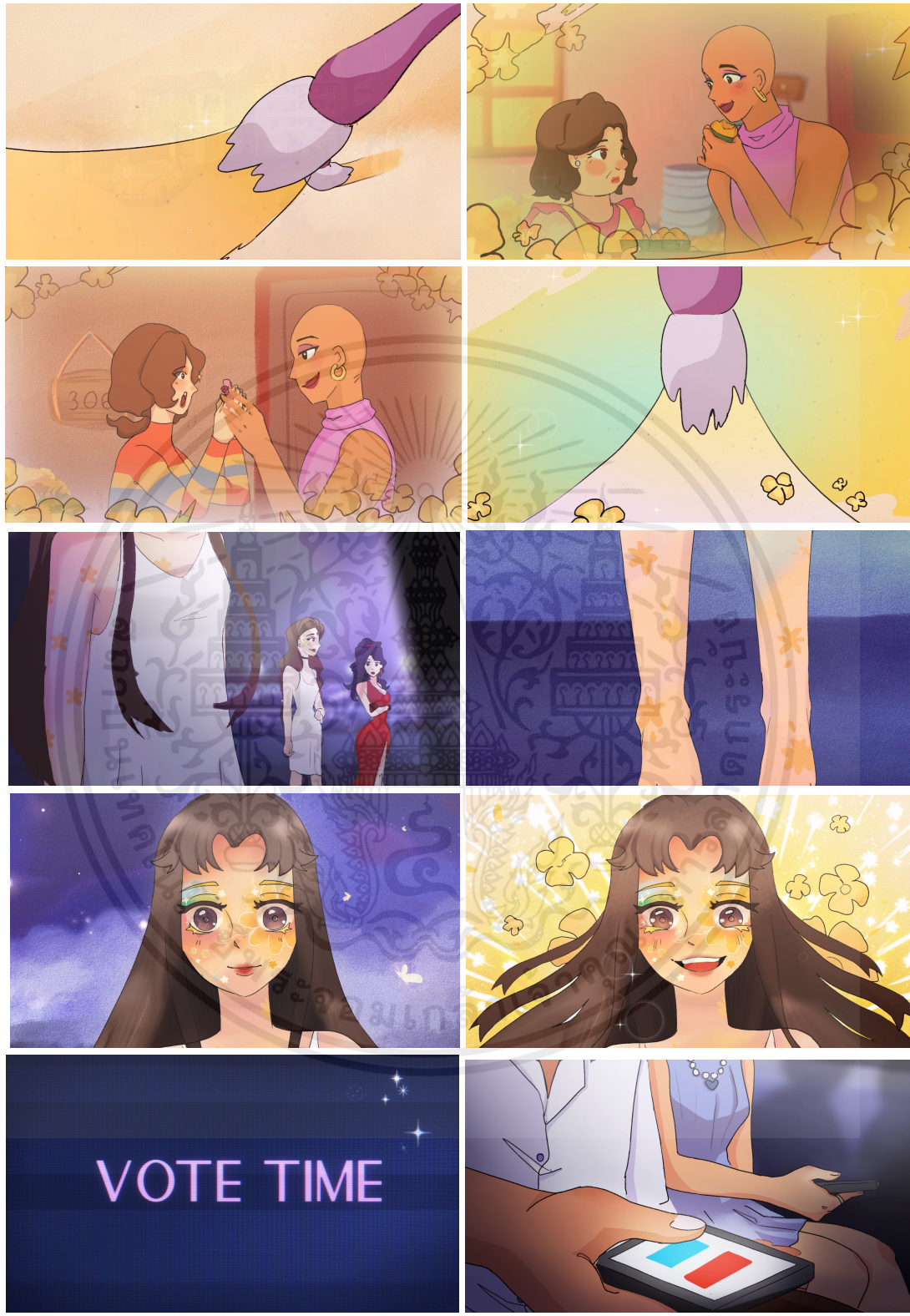
7. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

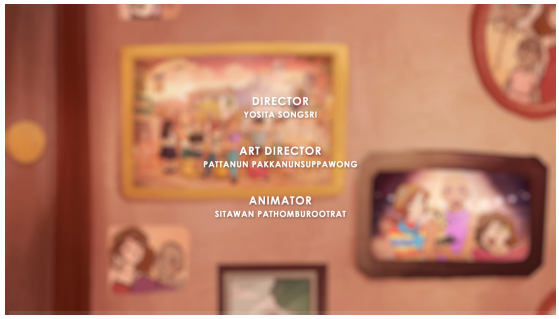
9. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”

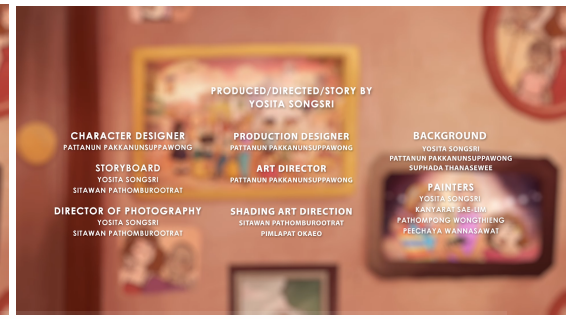


ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP”









ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวพัทธนันท์ ภคนันท์ศุภวงค์
วัน เดือน ปีเกิด	23 มิถุนายน 2543
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 16 ซอยชยางกูร 12.1 ถนนชยางกูร อำเภอเมือง อุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี 34000
	Email : pearpakkanun@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
2561	มัธยมศึกษาจาก โรงเรียนเบ็ญจะมะมหาราช จังหวัดอุบลราชธานี
2565	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้