

การกำกับภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “वादไว้”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “वादไว้”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “วาดไว้” DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “FOOTSTEP”
นักศึกษา	นางสาวเบญญาภา กกฝ่าย
รหัสประจำตัว	62020307
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ. จรรยา หะตะโยธิน

(ผศ. จรรยา หะตะโยธิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่....22.....เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ.....2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “वादไว้” DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM“FOOTSTEP”
นักศึกษา	นางสาวเบญญาภา กกฝ้าย
รหัสประจำตัว	62020307
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้ เป็นผลงานที่ได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าและกลุ่ม ที่ได้ทำงานร่วมกันมาตลอดเวลา 4 ปี เป็นเรื่องราวของเด็กหญิงปลายฟ้า ที่ได้มารู้จักกับมิตรภาพ และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ความสำคัญของการสื่อสาร และการเผชิญหน้ากับปัญหา อันเป็นเรื่องพื้นฐานที่เกิดขึ้นในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยข้าพเจ้าได้มีการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมโดยทั่วไปของเด็กช่วงวัยประถม รวมไปถึงอาการไม่เข้าสังคมของเด็กในช่วงวัยประถม เพื่ออ้างอิงเป็นข้อมูลในการพัฒนาบทภาพยนตร์ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น รวมถึงการศึกษาจากแอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เพื่อนำมาใช้ถ่ายทอดผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "वादไว้ " ให้เข้าถึงใจของผู้ชมได้

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้จะสำเร็จไม่ได้เลย หากขาดการสนับสนุนจากหลายฝ่าย มีผู้ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ให้คำปรึกษาจนกระทั่งแอนิเมชันเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ คณะอาจารย์ที่คอยให้คำปรึกษาผู้คอยให้คำแนะนำ และชี้จุดบกพร่อง พร้อมทั้งแนวทางในการพัฒนาให้กับข้าพเจ้าและสมาชิกภายในกลุ่ม จนกระทั่งศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณสมาชิกในกลุ่มผู้มีความสามารถของข้าพเจ้า ที่คอยร่วมมือ พุดคุยให้คำปรึกษา เป็นแรงผลักดันซึ่งกันและกัน ร่วมแก้ไขทุกปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานจนสำเร็จลุล่วงได้ ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งในทุกกำลังใจและความเชื่อมั่นที่กลุ่มมีต่อข้าพเจ้า และชื่นชมในความสามารถอันสร้างสรรค์ของทุกคนที่ร่วมสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ขึ้นมาจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณผู้สนับสนุนกระบวนการการผลิตทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อนทุกคนที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา และให้การสนับสนุนตลอดกระบวนการการผลิต

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าที่พยายามอย่างเต็มที่ ไม่ย่อท้อต่อการทำงาน และรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองมาจนสามารถทำให้กระบวนการการผลิตมาถึงจุดสิ้นสุดได้ ข้าพเจ้าจะคำนึงถึงเสมอว่าการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้เป็นหนึ่งในบทเรียนชิ้นใหญ่ในช่วงชีวิตนี้ของข้าพเจ้า ที่สอนให้ข้าพเจ้าได้รู้จักความกล้าที่จะเผชิญหน้าต่อทุกอุปสรรค เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง และเติบโตขึ้นต่อไป

เบญญาภา กกฝ่าย

2 พฤษภาคม 2566

สารบัญ

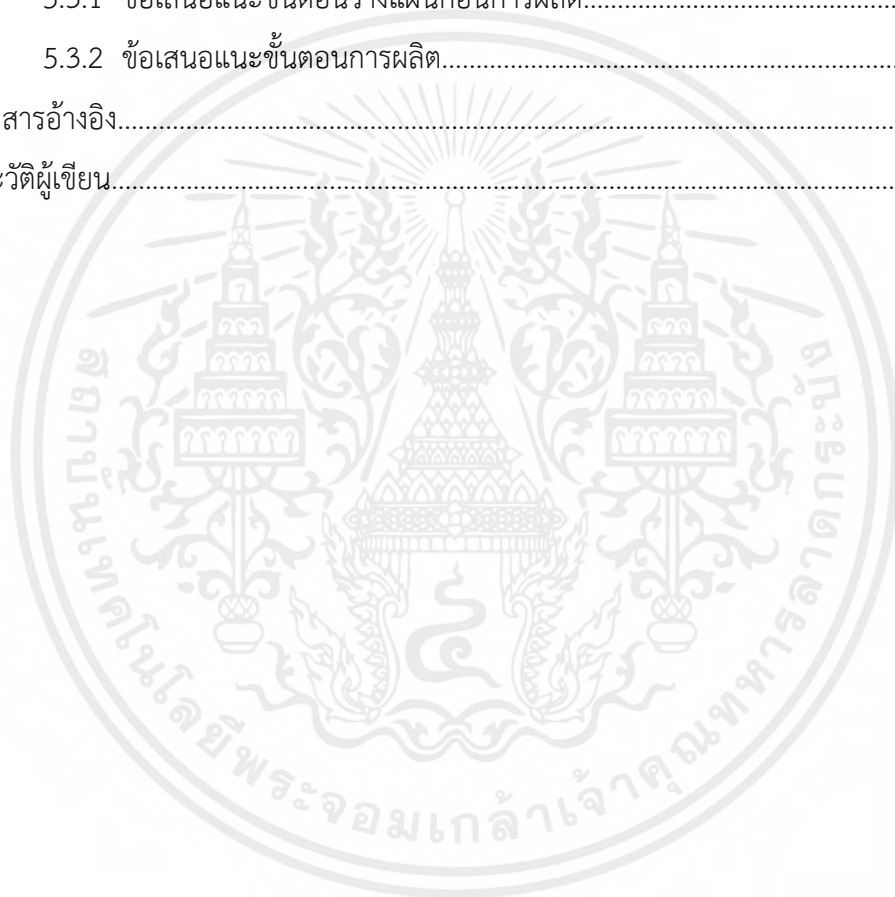
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การค้นคว้า และ วิเคราะห์ข้อมูล.....	4
2.1 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กช่วงวัยประถม.....	4
2.2.1 ศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมโดยทั่วไปของเด็กช่วงวัยประถมศึกษา 6 - 12 ปี.....	4
2.2.2 ศึกษาพฤติกรรมที่ไม่เข้าสังคมของเด็กช่วงวัยประถม.....	4
2.2 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	5
2.3.1 Bocchi the rock.....	5
2.3.2 ศึกษาพฤติกรรมของตัวละคร “ฮีโตริ” จากเรื่อง “Bocchi the rock”..	7

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	9
3.1 ประเด็น.....	9
3.2 ประโยคขยาย.....	9
3.3 เรื่องย่อ.....	9
3.4 รายละเอียดตัวละคร.....	10
3.5 โครงเรื่องขยาย.....	14
3.6 บทภาพยนตร์.....	15
3.7 บทภาพ.....	20
บทที่ 4 การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	21
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre production).....	21
4.1.1 เริ่มเขียนบทแอนิเมชัน และพัฒนาบท.....	21
4.1.2 นำบทที่เสร็จสมบูรณ์มาเขียนเป็น Storyboard.....	22
4.1.3 พัฒนาบอร์ดไปเป็นอนิเมติก.....	25
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	27
4.2.1 จัดวางภาพ (Layout Design).....	27
4.2.2 การตัดเส้น (clean up).....	28
4.2.3 ลงสี (Coloring).....	28
4.2.4 ทำการ composite ในโปรแกรม clip studio.....	29
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post production).....	30
4.3.1 ลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut).....	30
4.3.2 ลำดับภาพแบบละเอียด (final cut).....	30

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	31
5.1 บทสรุป.....	31
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	31
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	32
5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต.....	32
5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต.....	32
เอกสารอ้างอิง.....	33
ประวัติผู้เขียน.....	34



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	5
2.2 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	6
2.3 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	6
2.4 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	7
2.5 ตัวละคร “อิโตริ” จากแอนิเมชัน เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	7
2.6 ตัวละคร “อิโตริ” จากแอนิเมชัน เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	8
2.7 ตัวละคร “อิโตริ” จากแอนิเมชัน เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022.....	8
3.1 สตอรี่บอร์ดเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	20
4.1 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที 1 โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	22
4.2 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที 2 โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	22
4.3 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที 3 โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	23
4.4 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที 4 โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	23
4.5 สตอรี่บอร์ดที่พัฒนาให้กระชับลง ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" ก่อนที่จะมีการปรับปรุงโดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	24
4.6 สตอรี่บอร์ดจริง ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" ก่อนที่จะมีการปรับปรุง โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565.....	25
4.7 สตอรี่บอร์ดที่นำมาทำเป็นแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2566.....	26
4.8 สตอรี่บอร์ดที่นำมาทำเป็นอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ้าย และ วาสนา เขี่ยมสอาด, 2566.....	27
4.9 การจัดวางภาพ (Layout) ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2566.....	27
4.10 การตัดเส้น (Clean up) ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2566.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.11 ลงสี (Coloring) ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย วิชาวี พงษ์ประยูร, 2566.....	28
4.12 ภาพก่อนทำการ composite ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ้าย และ วาสนา เอี่ยมสะอาด, 2566.....	29
4.13 ภาพหลังทำการ composite ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง “วาดไว้” โดย เบญญาภา กกฝ้าย และ วาสนา เอี่ยมสะอาด, 2566.....	29
4.14 ภาพการลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut) ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2566.....	30
4.15 ภาพการลำดับภาพแบบละเอียด (Final Cut) ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2566.....	30

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพณิชย์นี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์การทำงานร่วมกับกลุ่มเพื่อนของข้าพเจ้า ที่ได้ร่วมงานกันมาตลอดระยะเวลา 4 ปี ในสถาบันการศึกษา และได้สร้างสรรค์ผลงานออกมา 3 เรื่อง คือ “Finding color”, “แม่ตเดินเท้า”, และ “อันย่า ผจญภัยในโลกพิศวง” ซึ่งตลอดการทำงานด้วยกันมา กลุ่มของข้าพเจ้าได้พบเจอกับปัญหาระหว่างการทำงาน รวมถึงอุปสรรคที่ไม่คาดคิดต่าง ๆ มากมาย แต่กลุ่มของข้าพเจ้าก็ผ่านทุกปัญหาและอุปสรรคมาได้จากการพูดคุย การร่วมมือ และการเป็นกำลังใจให้กัน จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้สำเร็จในที่สุด และก่อให้เกิดเป็นมิตรภาพของพวกเรา

แอนิเมชันเรื่องนี้ มีเรื่องราวเกี่ยวกับ “ปลายฟ้า” เด็กหญิงผู้เข้าสังคมไม่เก่ง แต่ต้องการพบกับมิตรภาพที่ดี ซึ่งการที่จะได้พบกับมิตรภาพที่ดีนั้น ก็มีอุปสรรคที่เข้ามาเพื่อพิสูจน์มัน เมื่อการทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ของเธอไม่ราบรื่น การร่วมพูดคุยเพื่อปรับความเข้าใจ และการร่วมมือกันเพื่อแก้ไขปัญหาจึงเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการประสานรอยร้าวของความสัมพันธ์ และก่อให้เกิดเป็นมิตรภาพระหว่างปลายฟ้ากับเพื่อน ที่จะคงอยู่ต่อไปเหมือนกับภาพวาดบนฝาผนังโรงเรียนที่ทุกคนช่วยกันวาดขึ้นมา

จากบทความเบื้องต้นนี้ ข้าพเจ้านำสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจ และต้องการจะถ่ายทอดออกมาเป็นงานกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "วาดไว้" สร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนในการบอกเล่าความรู้สึก และเรื่องราวในการทำงานระหว่างข้าพเจ้าและเพื่อน เป็นเสมือนการย้อนตามรอยเท้าของพวกข้าพเจ้าเองเพื่อเก็บเกี่ยวความทรงจำและมิตรภาพดี ๆ และเป็นการบอกเล่าเพื่อน ๆ ทุกคนที่กำลังจะจบการศึกษาในระดับปริญญาตรี และกำลังเริ่มแยกย้ายกันไปเติบโตตามเส้นทางของตนเองให้หลงเหลือสิ่งที่จะยังคงอยู่เป็นมิตรภาพดี ๆ ของพวกเรา

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1) ถ่ายทอดประสบการณ์มิตรภาพของตนเองและความรู้สึกร่วมกับผู้ชม
- 2) ศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 3) สร้างความบันเทิงในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

1.3 ขอบเขตโครงการ

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint, After Effect, Premiere Pro, Photoshop

1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เล่าถึงความรู้สึก และความทรงจำของการบอกลา โดยดำเนินเรื่องผ่าน 2 ตัวละคร ผ่าน 3 สถานที่

1.5 แนวทางบรรลุปเป้าหมาย

1.5.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)

- 1) วางแผนงาน และจัดตารางกระบวนการผลิตแอนิเมชันสั้น 2D เรื่อง “วาดไว้”
- 2) รวบรวมข้อมูล เรื่องราวความรู้สึกของผู้คนที่มีประสบการณ์ร่วมในหัวข้อ “การบอกลาเพื่อนในวันวัยเด็ก” ด้วยการทำแบบสอบถาม
- 3) เริ่มเขียนบทแอนิเมชัน และพัฒนาบท
- 4) นำบทที่เสร็จสมบูรณ์มาเขียนเป็น Storyboard เพื่อกำหนดลำดับภาพการเล่าเรื่อง
- 5) ดูแลกำกับแอนิเมติก เพื่อกำหนดจังหวะการดำเนินเรื่อง ร่วมกันกับผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
- 6) ดูแลกำกับ Test Scene เพื่อดูภาพรวมงานตอนเสร็จร่วมกันกับ ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และผู้กำกับศิลป์

1.5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

- 1) จัดวางภาพ (Layout Design)
- 2) กำหนดคีย์เฟรม
- 3) การสร้างเฟรมขึ้นมาระหว่างคีย์เฟรม (In-between)
- 4) เก็บงาน (Clean up)
- 5) ลงสี (Coloring)

1.5.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

- 1) ลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut) และใส่เสียง
- 2) ลำดับภาพแบบละเอียด
- 3) ปรับแต่งสี
- 4) Final Mix

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้ถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้สึกของตนผ่านภาพ และเรื่องราว
- 2) ได้ศึกษาเรียนรู้การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 3) ได้สร้างความบันเทิงในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้า และ วิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้า โดยผู้จัดทำได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 2.1 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กช่วงวัยประถม
- 2.2 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.1 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กช่วงวัยประถม

2.1.1 ศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมโดยทั่วไปของเด็กช่วงวัยประถมศึกษา 6 – 12 ปี

เด็กในช่วงวัยนี้ เป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ และสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ได้อย่างราบรื่น โดยสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยนี้ โรงเรียนจะต้องมีการจัดสภาพแวดล้อมที่มีกิจกรรมให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย มีกิจกรรมสนทนากันให้ทำเป็นประจำ เพื่อให้เด็ก ๆ มีความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านอารมณ์และสติปัญญาให้กับเด็ก ๆ

ลักษณะนิสัยของเด็กในช่วงวัยนี้คือจะชอบความตื่นเต้น ฟังพอใจในสิ่งแปลกใหม่ อยากรู้อยากเห็นในโลกกว้าง เริ่มมีความต้องการอยากเป็นที่ยอมรับของสังคม ด้วยการพยายามทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ (maprang, 11 ตุลาคม 2009)

2.1.2 ศึกษาพฤติกรรมที่ไม่เข้าสังคมของเด็กช่วงวัยประถม

เด็กในช่วงวัยประถมเป็นวัยที่อยากรู้อยากลอง และปรับตัวสำหรับสถานการณ์ใหม่ได้ แต่สำหรับเด็กบางคนที่พบปัญหาการเข้าสังคมนั้น มักเกิดมาจากช่วงวัยก่อนประถมศึกษา ไม่ได้ได้รับการพัฒนาทักษะการเข้าสังคมมาก่อน เด็กจึงไม่รู้วิธีการผูกมิตรกับเพื่อน ๆ

จากการเข้าไปสัมภาษณ์ครูท่านหนึ่ง ในโรงเรียนประถมศึกษาเซนต์จิมซิลป์ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า กลุ่มเด็กที่ไม่กล้าเข้าสังคม ส่วนมากจะมาจากการไม่ค่อยได้คุยกับคนที่บ้าน พอมาโรงเรียนก็เลยไม่ค่อยได้คุยกับเพื่อน แต่ทักษะอื่น ๆ ในเรื่องของการเรียนการทำงานจะยังทำได้เหมือนเด็กทั่วไป วิธีการพัฒนาทักษะการเข้าสังคมจึงจะเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างครูกับผู้ปกครอง ให้มีการฝึกฝนการเข้าสังคมให้กับเด็กที่พบปัญหาในเรื่องนี้ เพื่อให้พวกเขา

พัฒนาการที่ดีขึ้น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในที่สุด (ครูประถมจากโรงเรียนเซนต์จิมคิลป์, 2566)

จากการศึกษาค้นคว้าดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้เอาความรู้จากการค้นคว้ามาใช้เพื่อพัฒนาทฤษฎีภาพยนตร์ และการออกแบบตัวละคร ของแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง "วาดไว้"

2.2 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.3.1 Bocchi the rock

แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครของข้าพเจ้า มาจากเรื่อง "Bocchi the rock" ซึ่งตัวละครเอกของเรื่องจะมีความเป็นเด็กสาวที่ไม่ถนัดเข้าสังคม



ภาพที่ 2.1 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง "Bocchi the rock", 2022

เป็นอนิเมะสร้างจากมังงะ แนวดนตรี ชีวิตประจำวัน ผลิตโดยสตูดิโอ ColverWorks เริ่มฉายในญี่ปุ่น ตุลาคม 2565 (Fall 2022) โดยดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักที่มีชื่อว่า ฮิโตรี สาวที่อยากเล่นกีตาร์แต่เป็นพวกขี้อาย ไม่มีเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022

อีโตริ เป็นตัวละครที่มักจะมีความคิดวิตกกังวลบ่อยครั้งในเวลาที่จะต้องทำกิจกรรมร่วมกันกับคนอื่น แต่ถึงกระนั้น อีโตริ ก็ยังต้องการที่จะทำางดนตรีของตัวเอง



ภาพที่ 2.3 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ด้วยบุคลิกภาพของ ฮิโตริ แล้วแม้จะพยายามหาเพื่อนร่วมทีมทำวงดนตรีในแบบของตนมากเท่าไรก็ไม่เคยจะประสบผลสำเร็จ จนกระทั่งวันหนึ่ง ฮิโตริ ได้บังเอิญเจอเด็กสาวคนอื่นที่กำลังหามือกีตาร์พอดีจึงถูกชวนมาร่วมวง (© Copyright 2021 Anime OS,2022)

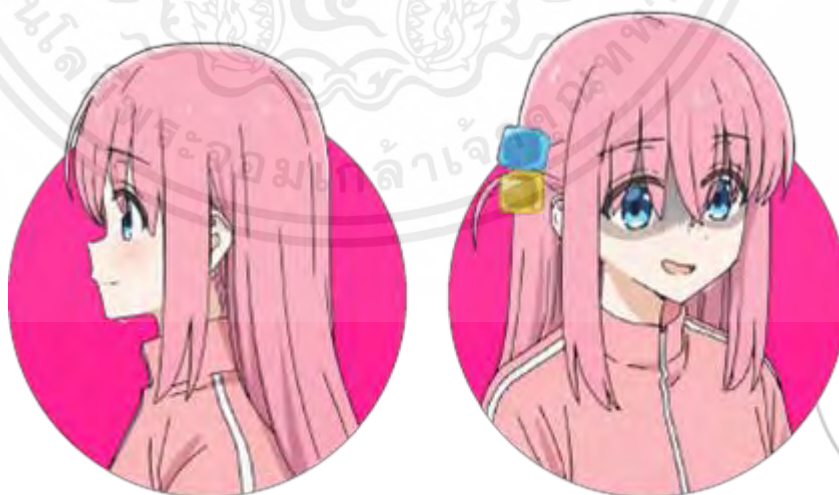


นั่นก็คารลีนะ เล่นเป็นด้วยเธอ

ภาพที่ 2.4 แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022

2.3.2 ศึกษาพฤติกรรมของตัวละคร “ฮิโตริ” จากเรื่อง “Bocchi the rock”

“ฮิโตริ” เด็กสาวมัธยมปลายเป็นมือกีตาร์ที่ได้รับความนิยมมากบนเว็บไซต์ แต่ตัวจริงเป็นคนขี้อาย และมีปัญหาการสื่อสารทำให้หาเพื่อนไม่ได้จึงต้องใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวมาตลอด



ภาพที่ 2.5 ตัวละคร “ฮิโตริ” จากแอนิเมชัน เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลาที่ต้องพูดคุยกับคนอื่น “อิโตริ” จะแสดงท่าที่เป็นกังวล และไม่กล้าสบตากับคู่สนทนาเวลาเดินจะเดินด้วยบุคลิกภาพหลังค่อมและชอบก้มหน้ามองพื้น



ภาพที่ 2.6 ตัวละคร “อิโตริ” จากแอนิเมชัน เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022

ถึงแม้ว่า “อิโตริ” จะเป็นตัวละครที่ขี้อายและมีปัญหาในการสื่อสาร แต่เมื่อถึงคราวคับขันที่สมาชิกในทีมเกิดความกังวลในระหว่างการเล่นดนตรีสดอยู่บนเวทีจนทำให้เกิดสถานการณ์ย่ำแย่ ตัวละคร “อิโตริ” ก็สามารถตัดสินใจละทิ้งความกังวล และแก้ไขสถานการณ์ในแบบของตนเองได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงส่งมอบความกล้าหาญให้กับเพื่อนๆ ในวงจากการกระทำของตนเอง



ภาพที่ 2.7 ตัวละคร “อิโตริ” จากแอนิเมชัน เรื่อง “Bocchi the rock”, 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็น (Theme)

มิตรภาพที่คงอยู่ตลอดไป

3.2 ประโยคขยาย (Log line)

เมื่อความฝันของปลายฟ้าเด็กหญิงที่ไม่กล้าเข้าสังคม คือการได้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมวาดภาพฝาผนังที่โรงเรียน จากเป้าหมายนั้น ได้นำพาเธอให้ได้พบกับเหตุการณ์พิสดารมิตรภาพที่เธอไม่เคยฝันมาก่อน

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

ปลายฟ้า เป็นเด็กสาวผู้เงียบขรึม และไม่กล้าเข้าสังคม จึงทำให้เธอเป็นเด็กที่ไม่มีเพื่อน ในวัยอนุบาล ปลายฟ้าได้บังเอิญไปเห็นรุ่นพี่กำลังทำกิจกรรมวาดภาพบนกำแพงโรงเรียนกันอย่างสนุกสนาน ตั้งแต่นั้นปลายฟ้าจึงมีความฝันที่อยากจะทำกิจกรรมวาดภาพฝาผนังของโรงเรียน ปลายฟ้าเริ่มพยายามฝึกฝนสักร่างวาดภาพของตนเองเรื่อยมาจนกระทั่งขึ้น ป. 6 แต่เมื่อถึงวันรับสมัคร ปลายฟ้าคิดกลัวจนไม่กล้าส่งใบสมัครไป เธอกลับบ้านไปใช้เวลาครุ่นคิดกับตัวเองอยู่หนึ่งคืนเต็มก่อนจะตัดสินใจนำใบสมัครมาส่งใหม่อีกครั้งที่ห้องชมรม แต่ถึงแม้จะมาถึงหน้าประตูแล้วก็ตาม ปลายฟ้าก็ยังไม่กล้าที่จะเข้าไป จนกระทั่งมีเพื่อนคนหนึ่งในวันนั้นได้บังเอิญออกมาเจอเธอเข้าและพาเธอเข้าร่วมกิจกรรม ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาปลายฟ้าจึงได้เริ่มต้นทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ในทีมอีกสามคนในที่สุด

ในระหว่างการทำงานปลายฟ้าได้รู้จักการผูกมิตรและได้เป็นเพื่อนกันกับทั้งสามคน ทุกอย่างดำเนินไปอย่างราบรื่นจนกระทั่งเพื่อนสองคนในกลุ่มดันเกิดเหตุการณ์ทะเลาะกันขึ้น และพลาดท่าทำให้ผลงานที่ทำกันมาหลายสัปดาห์เกิดเสียหาย หลังจากเหตุการณ์วันนั้นเพื่อนทั้งสองคนที่ทะเลาะกันก็ไม่ยอมกลับมาทำงาน มีเพียงแค่ฟ้ากับเพื่อนอีกคนที่ยังคงพยายามทำงานต่อไปแต่ในใจทั้งคู่กลับไม่มีความสุข สุดท้ายเพื่อนคนนั้นจึงได้ตัดสินใจไปตามเพื่อนอีกสองคนที่มีเรื่องทะเลาะกันให้มาพูดคุยปรับความเข้าใจ และบอกว่าตัวเองก็ต้องย้ายโรงเรียนในเร็ว ๆ นี้แล้ว ทุกคนที่ทราบเรื่องตกใจเมื่อได้ยินข่าวนี้ บรรยากาศจึงตกอยู่ในความเงียบอันน่าอึดอัด จนกระทั่งปลายฟ้าได้ตัดสินใจพูดกับเพื่อน ๆ ขึ้นมาจากใจว่า อยากที่จะช่วยกันทำงานนี้ให้เสร็จไปด้วยกันกับทุกคน ทุกคนจึงได้เริ่มปรับความเข้าใจ

และกลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้ง จนในท้ายที่สุดผลงานของพวกเขา ก็สำเร็จไปได้ด้วยดี มิตรภาพที่แตกร้าวก็กลับมาเชื่อมกันอีกครั้ง ก่อนจะปิดท้ายว่าเรื่องที่ย้ายโรงเรียนนั้นเป็นเพียงแค่ความเข้าใจผิด

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 ผมหน้าม้าจะยาวปรกหน้าบังตาขวา

ลักษณะบุคลิกภาพ

Type: - MBTI: INFJ-A / INFJ-T เป็นคนเงียบๆ และดูลึกลับ แต่มีกำลังใจที่เข้มแข็ง
 - บันทึกลงใจและยึดมั่นในอุดมการณ์อย่างไม่เห็นดีเห็นน้อย

-9 Type: ลักษณะ 4 ผู้โศกซึ้ง

จุดแข็ง: เมื่อตั้งมั่นทำสิ่งใดแล้วจะทำมันอย่างเต็มที่จนกว่าจะสำเร็จ

จุดอ่อน: ขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่กลัวไม่กล้า

Condition: -Biography: มีอาการกลัวสังคม

-Psycho: สภาพจิตใจไม่มั่นคง มีความอ่อนไหวและขาดความมั่นใจ

-Social: เข้ากับคนอื่นได้ยากเพราะตัวเองไม่กล้าที่จะทำความรู้จัก

Change: อยากเป็นคนที่มีมั่นใจในตัวเองมากขึ้นและกล้าที่จะเริ่มเรียนรู้จัก

ความสัมพันธ์ใหม่ ๆ

Motivation: อยากวาดรูปผาผนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Goal: อยากมีเพื่อน

Dramatic need: เป็นคนที่มีความมั่นใจมากขึ้น

ประวัติ

ปลายฟ้า เด็กหญิงชาวไทย วัย 12 ปี เป็นเด็กก๊วการสบตาคนอื่น เธอจึงมักจะก้มหน้าก้มตา เอาผมหน้าม้ามาปรกหน้าตน ด้วยอาการกลัวสังคมของตัวเอง เลยทำให้มีงานอดิเรกเป็นการวาดรูป ที่สามารถทำด้วยตัวคนเดียวได้

อื่น ๆ

ลักษณะการเดิน : มักจะเดินก้มหน้า มองพื้น ไม่ไกวแขน

การก้าวในแต่ละก้าวจะคล้ายลากขา เป็นคนที่ดูแรงน้อย

เหยาะเหยาะ

ลักษณะการพูด : ถ้าเจอคนที่เข้ามาคุยครั้งแรกก็ไม่กล้าสบตาคู่สนทนา

มักจะก้มหน้าลง

พูดติด ๆ ชัด ๆ ไปจนถึงขั้นไม่ค่อยพูด - พูดไม่ออก

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การมีเพื่อน

3.4.1 ตัวละครสมทบ

1.) ชื่อ: อิงดาว

อายุ: 12

การศึกษา: ป.6

อาชีพ: นักเรียน

ลักษณะภายนอก

เพศ: หญิง

สีผม: สีนํ้าตาล

สีตา: สีเหลือง ตาเป็นประกายรูปดาว

ส่วนสูง: 157

น้ำหนัก: 39

อื่น ๆ: ผมยาว มัดหางม้าสูง มัดด้วยที่มัดผมรูปดาว

ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย: ร่าเริง เป็นมิตร

จุดแข็ง: เข้ากับทุกคนได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดอ่อน: ชื่อบ๊อ

สถานะทางสังคม: นักเรียน

ประวัติ

อิงดาว เป็นคนอัยยาสัยดีชอบเข้าหาคนอื่น 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: สีนํ้าตาล

สีตา: สีดำ

ส่วนสูง: 153

น้ำหนัก : 38

อื่น ๆ: ผมยาว มัดแกละ

ลักษณะบุคลิกภาพ

อุปนิสัย: คุณหนู ขี้ไวยวาย

จุดแข็ง: มั่นใจในตัวเอง

จุดอ่อน: ไม่พอใจง่าย

สถานะทางสังคม: นักเรียน

ประวัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กผู้หญิงอีกคนในกลุ่มกิจกรรมวาดภาพฝาผนัง มั่นใจในตัวเอง มักทะเลาะ
กับเอกบ่อยครั้งเพราะความเห็นไม่ตรงกัน

ลักษณะการเดิน : เดินอย่างมั่นใจ

ลักษณะการพูด : พูดด้วยความมั่นใจ มีความเชิดอยู่ในน้ำเสียง

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด : การได้แสดงฝีมือของตัวเอง

3.) ชื่อ: เอก

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

เด็กผู้ชายในกลุ่มกิจกรรมวาดภาพฝาผนัง ไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยระวัง จึงมักชนเข้ากับ
คุณหนูบ่อย ๆ ทำให้มีเรื่องทะเลาะกัน

ลักษณะการเดินทาง: เดินหลังตรง มั่นใจ

ลักษณะการพูด: พูดด้วยน้ำเสียงสุขุม ชี้แจง

สิ่งที่ต้องการมากที่สุด: การได้แสดงฝีมือของตัวเอง

3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

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

เธอฝึกฝนการวาดรูป วันแล้ววันเล่า จนเติบโตเป็นนักเรียนชั้น ป.6 และวันเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมวาดภาพฝาผนังโรงเรียนก็มาถึง “อิงดาว” เดินเข้ามาในห้องเพื่อเก็บใบสมัคร ปลายฟ้าที่ยังคงอ้าอึ้ง ไม่นั่นใจในตัวเองอยู่ ทำให้พลาดโอกาสที่จะได้ส่งใบสมัครให้กับอิงดาว ปลายฟ้ากลับมาคิดต่อบ้านว่าจะทำยังไงต่อดี เข้าวันถัดมาจึงได้มายังห้องกิจกรรมเพื่อส่งใบสมัคร แต่สุดท้ายก็ยังไม่กล้าเข้าไป กลายเป็นอิงดาวที่เดินออกมาเจอเธอเข้า เมื่อเห็นปลายฟ้าถือใบสมัครอยู่ จึงดีใจที่มีคนมาสมัครร่วมกิจกรรมเพิ่ม จึงพาปลายฟ้าเข้าไปแนะนำตัวกับคนอื่น ๆ ในห้อง แต่ขณะนั้นเองในห้องก็มีคนสองคนที่ทะเลาะกันอยู่ “คุณหนู” และ “เอก” กำลังทะเลาะกันว่าจะใช้ไอเดียของใครในการวาดภาพฝาผนัง อิงดาวที่เห็นแบบนี้เลยห้ามทัพ ด้วยการเสนอให้เอาไอเดียของทุกคนมารวมกัน แทน ปลายฟ้าที่เห็นว่าอิงดาวสามารถแก้ปัญหาได้ง่าย ๆ จึงรู้สึกประทับใจ ทั้งหมดแนะนำตัวกัน และเริ่มลงมือวาดภาพฝาผนังกันอย่างสนุกสนาน ช่วงพัก ทุกคนก็พักกินไอศกรีม ปลายฟ้าไม่ทันระวัง ทำให้เผลอทำไอศกรีมร่วง แต่คุณหนู และอิงดาวก็แบ่งไอศกรีมให้เธอ กลายเป็นมิตรภาพเล็ก ๆ ขึ้นระหว่างทุกคน ปลายฟ้าที่ไม่เคยมีเพื่อนมาก่อนจึงรู้สึกยินดี

วันหนึ่ง ขณะที่ช่วยกันลงสีอยู่ ระหว่างที่อิงดาวเดินไปเติมน้ำ เอกก็ชนเข้ากับคุณหนูอย่างไม่ตั้งใจ ทำให้คุณหนูโมโห และทั้งคู่ก็เริ่มทะเลาะกัน ปลายฟ้าที่อยู่ด้วยก็ทำตัวไม่ถูก คุณหนูตรงเข้าไปตีเอกจนต้องถอยหลัง และชนเข้ากับบันไดที่มีกระเบื้องสีอยู่ด้านบน จนสีสาดกระจ่ายไปทั่วกำแพง ทุกคนตกใจ อิงดาวที่เดินกลับมาถึงก็ตกใจ หลังจากนั้นคุณหนู และเอกก็ไม่ยอมคุยกัน อิงดาวที่รู้สึกว่าการปล่อยเอาไว้ไม่ได้ จึงได้พาทั้งคู่ให้มาเปิดใจพูดคุยกัน แต่บรรยากาศก็ยังคงอยู่ในความเงียบ อิงดาวจึงพูดขึ้นว่า ตัวเองจะย้ายโรงเรียนเร็ว ๆ นี้ ทำให้ทุกคนตกใจ และบรรยากาศก็แยกลงไปอีก ปลายฟ้าที่ทนไม่ไหวอีกต่อไปจึงพูดความในใจของตัวเองออกมา ว่าต้องการที่จะทำงานนี้ต่อให้เสร็จร่วมกันกับ

ทุกคน จึงทำให้ทั้งกลุ่มกลับมาพร้อมมือกันอีกครั้ง และช่วยกันลงสีฝาผนังจนเสร็จได้ในที่สุด ทุก คนนั่ง ฟังกันอย่างสบายใจ ก่อนจะถอนหายใจออกมาพร้อมกัน ปลายฟ้าจึงถามขึ้นว่า แล้วอิงดาวจะย้าย เมื่อไร อิงดาวจึงตอบอย่างสบายใจว่าตอนเรียนจบไป ทำให้ทุกคนร้องออกมาอย่างตลกใจพร้อมกัน

3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ฉาก 1 ข้างนอก/สนามเด็กเล่น/ตอนกลางวัน

มีเด็กเล่นกันอยู่ ลูกบอลกลิ้งมาโดนเท้าปลายฟ้า เด็กหญิงชวนปลายฟ้าเล่นด้วย ปลายฟ้าก้ม หน้า เด็กหญิงจึงกลับไปเล่นต่อ มีเสียงหัวเราะดังมาจากฝั่งตรงข้าม ปลายฟ้าหันไปมอง

ตัดไป

ฉาก 2 ข้างนอก/ตรงข้ามสนามเด็กเล่น/ตอนกลางวัน

ฝั่งตรงข้าม มีกลุ่มเด็กป.6 กำลังวาดรูปบนกำแพงกันอย่างสนุกสนาน ปลายฟ้าเห็นแล้วรู้สึก บางอย่าง ภาพซุ่มออกให้เห็นชื่อเรื่อง

ตัดไป

ฉาก 3 ข้างนอก / ม้านั่ง / ตอนกลางวัน

ปลายฟ้าฝึกวาดรูป ภาพเล่าไปเรื่อยๆ ตั้งแต่อนุบาล ประถมต้น ประถมปลาย ปลายฟ้ายังคงหัด วาดรูปอยู่ แต่การแต่ตัวเปลี่ยนไปเป็นมีดมน

ตัดไป

ฉาก 4 ข้างใน/ ห้องเรียน / ตอนบ่าย

ปลายฟ้าวาดรูปอยู่ อิงดาวเข้ามาในห้องเรียน เพื่อเก็บใบสมัครกิจกรรมวาดรูป

อิงดาว

“ ขอโทษนะ พอดีที่เรามาเก็บใบสมัคร มีใครจะส่งหรือเปล่า ”

ปลายฟ้าหลบสายตาของอิงดาว

อิงดาว

“ ไม่มีใช้ไหม งั้นเราไปนะ ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิงดาวกลับออกไป ปลายฟ้ายังตัดสินใจไม่ได้

ตัดไป

ฉาก 5 ภายใน / ห้องนอน / ตอนกลางคืน

ปลายฟ้าคิดกับตัวเองว่าจะทำยังไงดี ทำทางคูคิดไม่ตก และถอนหายใจบ่อย

ตัดไป

ฉาก 6 ภายใน / ทางเดินหน้าห้องกิจกรรม / ตอนบ่าย

ปลายฟ้าหยุดอยู่หน้าห้อง ไม่เข้าไป ก้มหน้ากับใบสมัคร จนอิงดาวเดินมาเจอ อิงดาวหยิบใบสมัครมาดู

อิงดาว

“ จ๊ะเอ๋ ทำอะไรอยู่นะ ”

“ มาเข้าชมรมหรือ! ”

“ ดีละ จั๊นไปกัน! ”

อิงดาวดีใจ พาปลายฟ้าเข้าไปแนะนำตัวในห้องกิจกรรม

ตัดไป

ฉาก 7 ภายใน / ห้องกิจกรรม / ตอนบ่าย

ในห้องกิจกรรม อิงดาวพาปลายฟ้าเข้ามา

อิงดาว

“ นี่ทุกคน มีเพื่อนใหม่มาละ ”

เอกกับคุณหนูกำลังทะเลาะกันอยู่ว่าจะใช้ไอเดียของใคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณหนู

“ ของฉันดีกว่า! ”

เอก

“ ของฉันต่างหาก! ”

อิงดาวเข้ามาห้ามทัพ ปลายฟ้าทำตัวไม่ถูก

อิงดาว

“ หน้า หน้า อย่าทะเลาะกัน ”

“ ก็แค่เอาไอเดียของทุกคนมารวมกันก็พอแล้ว ”

ทุกคนเห็นด้วยกับอิงดาว ปลายฟ้าประทับใจกับการรับมือของอิงดาว

ตัดไป

ฉาก 8 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ตอนบ่าย

ทั้งสี่คนพักกินไอศกรีมกัน ปลายฟ้าไม่ทันระวังทำไอศกรีมร่วง คุณหนูกับอิงดาวเลยแบ่งไอศกรีมให้ ก่อนที่คุณหนูจะทะเลาะกับอิงดาวเรื่องใครจะเป็นคนแบ่งไอศกรีม ปลายฟ้าหัวเราะออกมา

ตัดไป

ฉาก 9 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ตอนเย็น

อิงดาวกำลังเติมน้ำ เอกชนคุณหนูอย่างไม่ตั้งใจ คุณหนูเลยโมโห ผลักเอกชนกับบันได ทำให้สี่ด้านบนกระเด็นใส่กำแพง ทุกคนยืนอึ้ง อิงดาวที่เพิ่งเดินกลับมาก็ยืนอึ้ง

คุณหนู

“ โอ้ย ถอยหลังมาไม่ดูเลย! ”

เอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ ก็เธอนั้นแหละ ไม่ดูเอง ”

คุณหนู

“ ว่าไงนะ! หนอยแน่ นี่ๆๆๆ ”

//ชนกับบันได สี่ร่วงลงมา

คุณหนู, เอก, ปลายฟ้า

“ อ๊ะ.... ”

//อิงดาวยื่นอึ้ง

ตัดไป

ฉาก 10 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน / ตอนเย็น

อิงดาวพาเอกและคุณหนูมาคุยกัน แต่ทั้งคู่ไม่คุย สถานการณ์ดูกลืนไม่เข้าคลายไม่ออก

อิงดาว

“จริงๆแล้วฉันอยากให้ภาพนี้เป็นตัวแทนของพวกเราทุกคน แต่คง...ไม่ได้แล้ว
เฮ้อ.. ฉันก็ไม่อยากจะถูกทรอก แต่เดี๋ยวฉันก็ต้องย้ายโรงเรียนไปแล้วนี่ ”

เอก, คุณหนู

“ ห๊ะ... ”

เอก

“ เธอจะย้ายเหรอ? ”

อิงดาว

“ อืม ”

บรรยากาศตลกสู่ความเงียบ ไม่มีใครพูดอะไร ปลายฟ้าก้มหน้า ตัดสินใจบางอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลายฟ้า

“ ฉันทนะ อยากจะทำงานนี้ด้วยกันกับทุกคนนะ อยากให้ภาพนี้เป็นตัวแทนของพวกเราจริงๆ ”

ทุกคนได้ยินปลายฟ้าพูด เห็นด้วยกับปลายฟ้า ปลายฟ้ารู้สึกดีใจ

ตัดไป

ฉาก 11 ภายนอก/ กำแพงโรงเรียน / ตอนเย็น

เริ่มลงมือเตรียมถังสี พู่กัน ทั้งสี่คนยืนหน้ากระดาน พร้อมลงมือวาดภาพบนกำแพงใหม่ ปลายฟ้าลงมือเป็นคนแรก สีของพู่กันลากเส้นสายออกมา ตามด้วยอิงดาวตัวต้วพู่กันไปมา ต่อด้วยคุณหนู และเอกที่บังเอิญมาชนกัน แต่ครั้งนี้ไม่มีการทะเลาะ ทั้งคู่ช่วยกันวาด และจบที่ปลายฟ้า

ตัดไป

ฉาก 12 ภายนอก / กำแพงโรงเรียน/ ตอนเย็น

ภาพวาดบนกำแพงเสร็จแล้ว ปลายฟ้ามองด้วยดวงตาเป็นประกาย ทั้งสี่คนมองด้วยสายตาชื่นชม ก่อนจะนั่งเฝ้าหลังพิงกัน แล้วถอนหายใจออกมา

ตัดไป

ฉาก 13 ภายนอก / วิวอาคารเรียน / ตอนเย็น

เป็นบรรยากาศโรงเรียนตอนเย็นหลังจากที่วาดภาพกันเสร็จแล้ว ปลายฟ้าถามขึ้น

ปลายฟ้า

“ ถึงแยกย้ายกันไป... แต่มิตรภาพของเราจะอยู่ตรงนี้เสมอสินะ ”

ทุกคน

“ อ้อ ”

จบ

3.5 บทภาพ (Story board)



ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ดเรื่อง "วัดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ่าย, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง "วาดไว้" ได้แบ่งกระบวนการทำงาน ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

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

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)

4.1.1 เริ่มเขียนบทแอนิเมชัน และพัฒนาบท

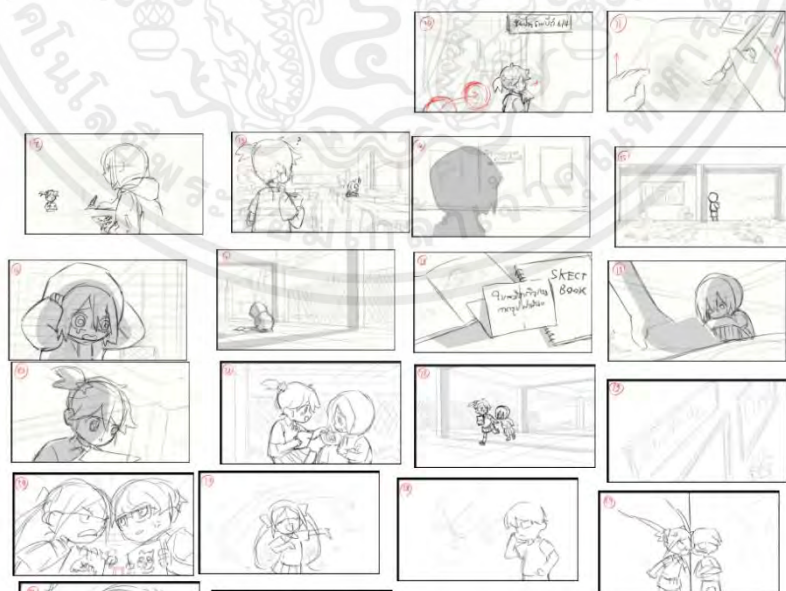
หลังจากที่ได้ทำการเรียบเรียงและพัฒนาบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง "วาดไว้" ร่วมกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม ตัวข้าพเจ้าและสมาชิกได้ตัดสินใจเขียนบทภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมาใหม่ด้วยกันถึง 3 ครั้ง โดยในครั้งแรกตัวบทได้กล่าวถึงเรื่องราวความสัมพันธ์ของสองตัวละครเอกที่ต้องบอกลากันในวันจบการศึกษาเพื่อไปทำตามความฝัน ตัวบทภาพยนตร์ขั้นแรกนี้ได้มีการนำไปปรึกษาและพัฒนาบทอยู่เสมอ ก่อนการดำเนินงานจะหยุดชะงักลง เพราะเล็งเห็นถึงวัตถุประสงค์ของเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไปจากความตั้งใจครั้งแรก ตัวข้าพเจ้าและสมาชิกภายในทีมจึงได้มีการปรึกษารื้อกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น ก่อนจะได้อัศจรรย์ และตัดสินใจเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่เพื่อคงวัตถุประสงค์แรกเริ่มเดิมที ในตัวบทภาพยนตร์เรื่องที่สองนั้นได้กล่าวเรื่องราวของเด็กสาวที่ไม่อยากแยกจากกับเพื่อนโดยเล่าในรูปแบบของการหวนระลึกถึง ตัวบทภาพยนตร์ชุดที่สองได้ทำการพัฒนาบทให้ดีขึ้น โดยยังคงมีการปรึกษากับสมาชิกในกลุ่ม และผู้มีประสบการณ์การในการกลั่นกรองเนื้อหาโดย แต่ด้วยว่าตัวบทยังคงไม่ตรงวัตถุประสงค์แรกที่ต้องการสื่อ และเกิดเป็นทางตันมากมายอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ยังคงมีไม่มากพอที่จะสามารถเล่าเรื่องเรียบง่ายที่น่าสนใจได้ จึงตัดสินใจปรึกษารื้อ และเลือกที่จะเปลี่ยนเรื่องอีกครั้งเป็นเรื่องราวภายในปัจจุบันที่มีเนื้อหาและใจความตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจเอาไว้ภายในตอนแรก

4.1.2 นำบทที่เสร็จสมบูรณ์มาเขียนเป็น Storyboard เพื่อกำหนดลำดับภาพการเล่าเรื่อง

หลังจากเรื่องเรียบเรียงเสร็จสมบูรณ์แล้วก็นำมาเขียนขึ้นเป็น storyboard โดยหลังจากเขียนบอร์ดแรกแล้วก็ได้มีการพัฒนาตัวบอร์ดไปเรื่อยๆ เพื่อการเล่าเรื่องที่กระชับมากขึ้น ลดโปรटकซ์ชัน และตัดช็อตที่ไม่จำเป็น โดยได้มีการพัฒนาบอร์ดด้วยกันถึงสามครั้ง



ภาพที่ 4.1 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วัดไว้"
ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 1 โดย เบญญาภา กกฝ่าย, 2565



ภาพที่ 4.2 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วัดไว้"
ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 2 โดย เบญญาภา กกฝ่าย, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

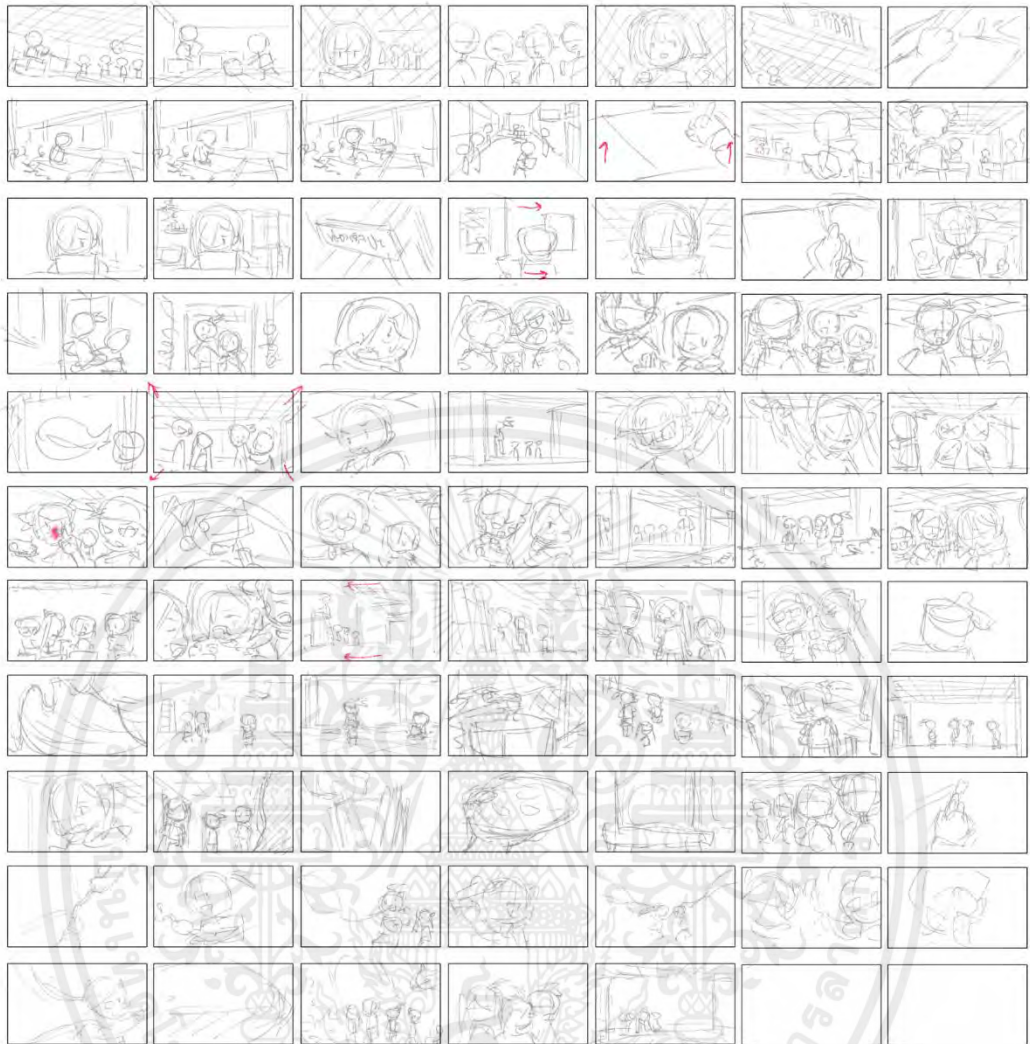


ภาพที่ 4.3 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วัดไร่"
ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 3 โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565



ภาพที่ 4.4 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันเรื่อง "วัดไร่"
ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 4 โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565

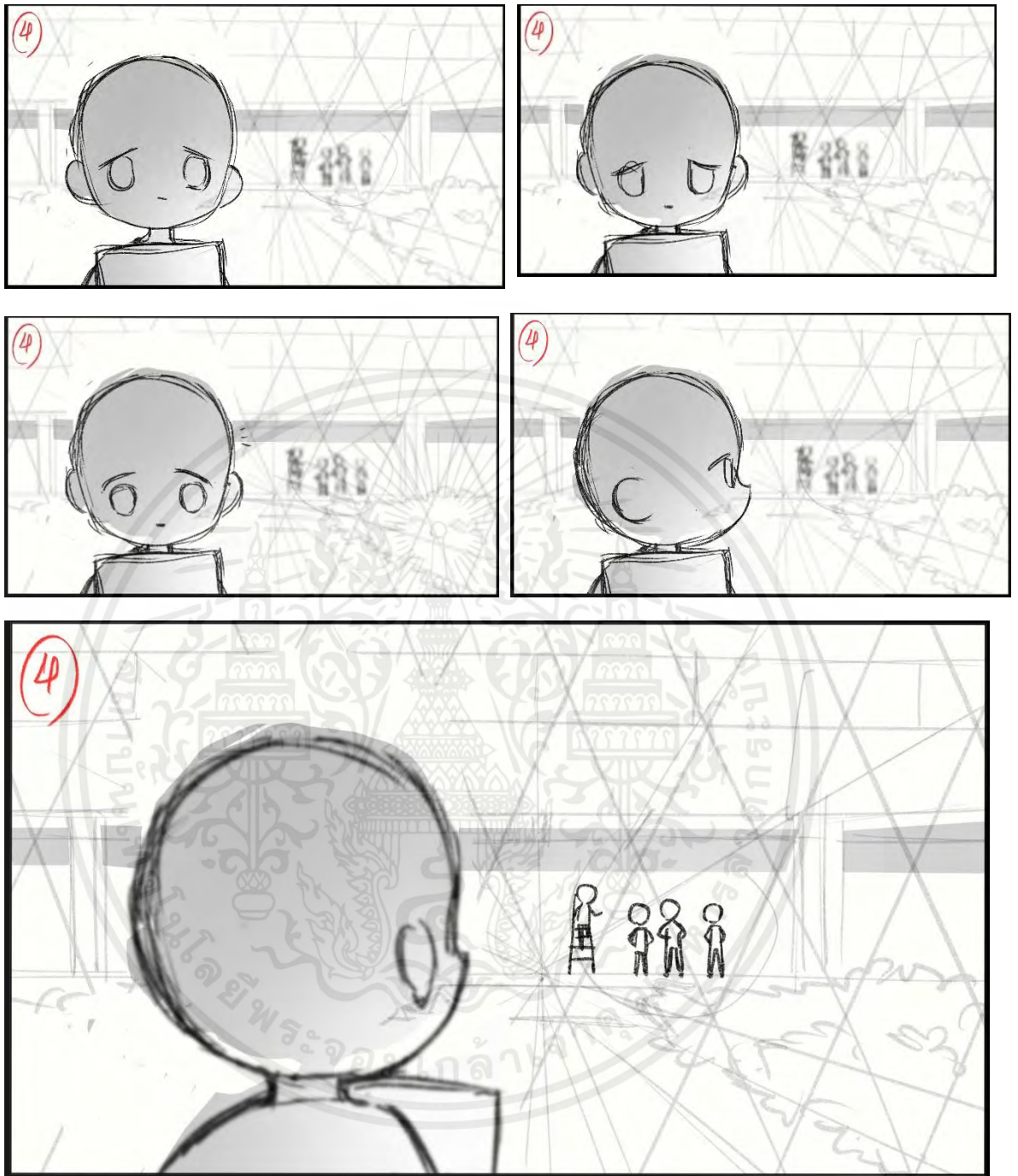
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 สตอรี่บอร์ดที่พัฒนาให้กระชับลง ของแอนิเมชันเรื่อง "वादไว้"
ก่อนที่จะมีการปรับปรุง โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2565

จากภาพที่ 4.5 สตอรี่บอร์ดตัวจริง โดยเป็นบอร์ดที่ถูกพัฒนามาจากบอร์ดตัวที่สอง ให้เรื่องมีความกระชับสั้นลงเพื่อลดระยะเวลาโปรดักชันในการทำงาน

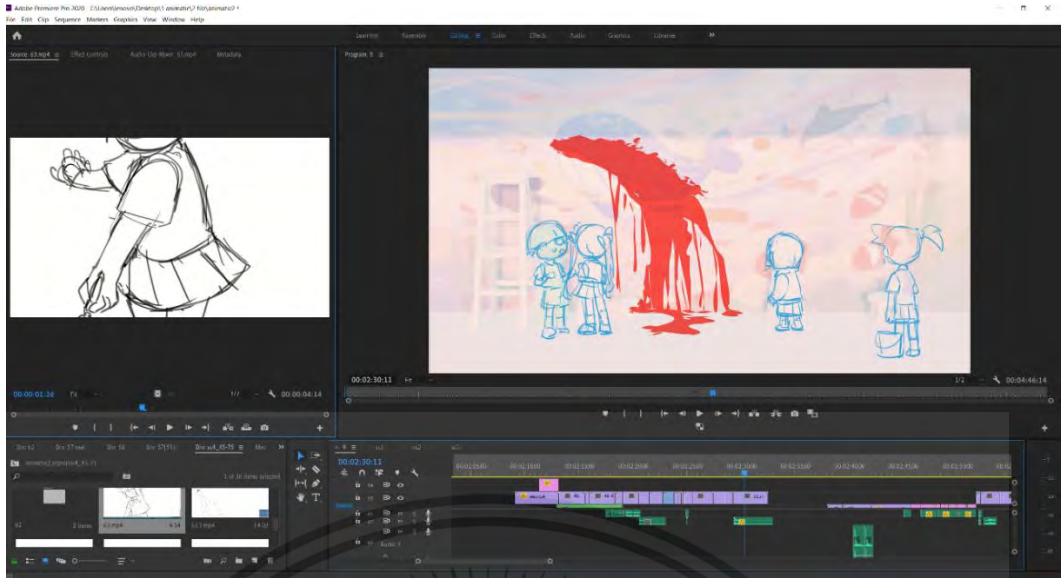
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 สตอรี่บอร์ดที่นำมาทำเป็นแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"

โดย เบญญาภา กกฝ่าย, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 สตอรี่บอร์ดที่นำมาทำเป็นอนิเมติกในโปรแกรมตัดต่อ ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ่าย และ วาสนา เอี่ยมสอาด, 2566

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

4.2.1 จัดวางภาพ (Layout Design)

หลังจากแอนิเมติกเสร็จสมบูรณ์จึงจะทำการวางเลย์เอาท์ในแต่ละฉาก โดย จะนำฉากจาก วาสนามาเพื่อกำหนดให้แน่ชัดว่าในฉากนี้จะเห็นพื้นหลังเป็นสถานที่อะไร มีตัวละครกี่คนอยู่ในฉากนี้ และแต่ละตัวละครนั้นอยู่บริเวณไหนของเฟรม เพื่อให้ตรงกับสตอรี่บอร์ดที่วางเอาไว้



ภาพที่ 4.9 การจัดวางภาพ (Layout) ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" โดย เบญญาภา กกฝ่าย และ วาสนา เอี่ยมสอาด, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 การตัดเส้น (clean up)



ภาพที่ 4.10 การตัดเส้น (Clean up) ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"
โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2566

4.2.3 ลงสี (Coloring)



ภาพที่ 4.11 ลงสี (Coloring) ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"
โดย วิภาวี พงษ์ประยูร, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4. ทำการ composite ในโปรแกรม Clip Studio Paint

เมื่อตัวละครทำการตัดเส้นลงสีเสร็จแล้วก็นำไปจัดวางรวมกันกับฉากของวาสนา ก่อนจะเริ่มทำการ composite แต่งบรรยากาศสีและแสง ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบร่วมกันของ เบญญาภา กกฝ่าย และ วาสนา เอี่ยมสอาด



ภาพที่ 4.12 ภาพก่อนทำการ composite ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"
โดย เบญญาภา กกฝ่าย และ วาสนา เอี่ยมสอาด, 2566



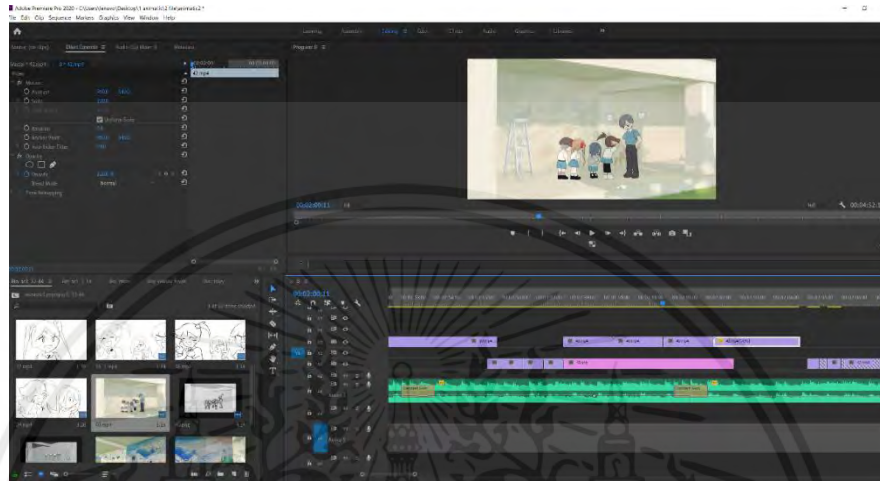
ภาพที่ 4.13 ภาพหลังทำการ composite ของแอนิเมติก ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"
โดย เบญญาภา กกฝ่าย และ วาสนา เอี่ยมสอาด, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

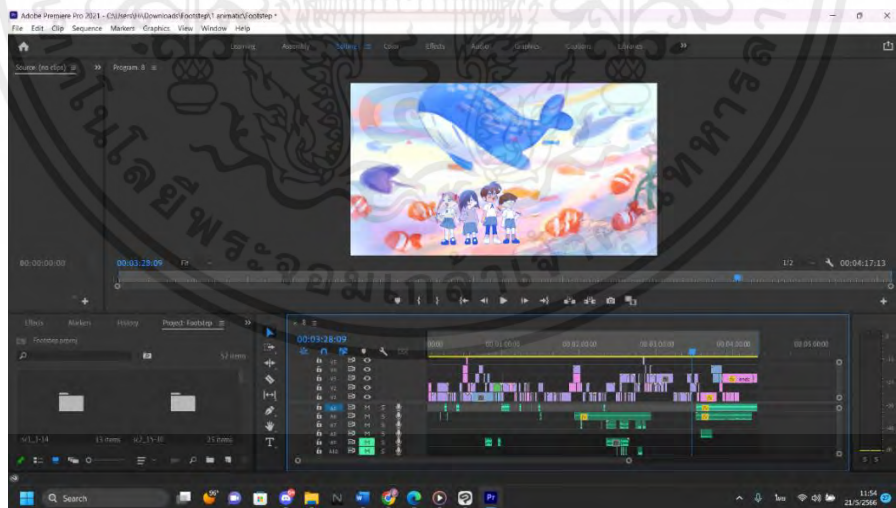
4.3.1 ลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)

หลังจากรวบรวมทุกซ็อตที่ผ่านการ Compositing มาแล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอน การลำดับภาพแบบหยาบ เพื่อเพิ่มการเคลื่อนไหวกล้อง เสียง และลำดับความต่อเนื่องของเรื่องทั้งหมดโดยสังเขป ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบร่วมกันของ เบญญาภา กกฝ้าย, วาสนา เอี่ยมสอาด, วิภาวี พงษ์ประยูร



ภาพที่ 4.14 ภาพการลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut) ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"
โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2566

4.3.2 ลำดับภาพแบบละเอียด (final cut)



ภาพที่ 4.15 ภาพการลำดับภาพแบบละเอียด (Final Cut) ของแอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้"
โดย เบญญาภา กกฝ้าย, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

แอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" เป็นเรื่องราวการทำงานร่วมกันของปลายฟ้าและเพื่อน ๆ ที่ต้องร่วมมือกัน แก้ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น เป็นเครื่องพิสูจน์มิตรภาพระหว่างพวกเขาทั้งสี่คน และเป็นเส้นทางที่สอนให้พวกเขารู้จักการเติบโต ภายหลังจากเหตุการณ์ในเรื่องราว แม้ว่าเด็ก ๆ จะต้องแยกย้ายกันไปตามเส้นทางของตนเอง แต่เมื่อพวกเขานึกถึงเหตุการณ์ในวันนั้น ก็จะได้จดจำถึงมิตรภาพและความทรงจำดี ๆ ร่วมกัน เหมือนเป็นการย้อนเรื่องราวตามรอยเท้าของพวกเขาเอง

ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ นอกจากจะเป็นการเล่าเรื่องราวมิตรภาพของข้าพเจ้าและเพื่อน ยังเป็นการย้อนเดินตามรอยเท้าของข้าพเจ้า ไปตามเส้นทางแห่งความทรงจำ ถึงการฝ่าฟันอุปสรรคและปัญหาตลอดการทำงานร่วมกันกับกลุ่มเพื่อน ที่สุดท้ายแล้ว หนทางการแก้ปัญหาคือการพูดคุยเพื่อสร้างความเข้าใจ การร่วมมือกัน และการเผชิญหน้ากับปัญหาและรับมือไปด้วยกัน แอนิเมชันเรื่อง "วาดไว้" จึงเป็นแอนิเมชันที่มีคติสอนใจ มีการเล่าเรื่องที่เรียบง่าย และมีความเหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย เพราะปัญหาที่ยกมาในเรื่องราวเป็นปัญหาที่พบได้ทั่วไปในการทำงาน ไม่ว่าจะป็นวัยเด็กหรือผู้ใหญ่ ทั้งยังเป็นเรื่องราวที่น่าเสนอมิตรภาพที่แสนเรียบง่ายแต่สร้างความอบอุ่นหัวใจให้แก่ผู้ชมได้

ตลอดกระบวนการการทำแอนิเมชันเรื่องนี้ ได้เกิดเหตุการณ์และอุปสรรคที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งได้สอนให้ข้าพเจ้าได้รู้จักการแก้ไขปัญหา และรู้จักที่จะยอมรับความผิดพลาดของตนเอง นอกจากนี้ยังสอนถึงวิธีการควบคุมกระบวนการผลิตผลงานให้เกิดประสิทธิภาพ การเป็นผู้นำที่ดี และเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการเขียนบท และการกำกับให้สามารถพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นกว่าเดิมได้

5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

กระบวนการช่วงก่อนการผลิต มีความล่าช้าเกินความจำเป็น อันเนื่องมาจากการปรับแก้และพัฒนาบทภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นหลายครั้งให้มีความเหมาะสม ซึ่งได้มีการแก้ไขด้วยวิธีการปรึกษากับอาจารย์เพื่อขอคำแนะนำ รวมถึงการค้นคว้าเพิ่มเติมจนได้เป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์

กระบวนการช่วงขั้นตอนการผลิต ที่การทำงานจริงมีความล่าช้ามากกว่าแผนที่ได้วางเอาไว้ ซึ่งได้มีการพูดคุยกับคนในกลุ่ม และปรับแก้แผนการทำงานให้มีความเหมาะสมต่อกระบวนการที่กำลังดำเนินการ โดยทุกคนในกลุ่มช่วยกันควบคุมเพื่อให้สามารถดำเนินการต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการช่วงหลังการผลิต เมื่อทำการตัดต่อแก้ไขตัวชิ้นงานจนเสร็จสิ้นและทำการตรวจเช็คจนได้พบว่ามีส่วนของเสียงพากย์ที่ต้องทำการแก้ไข แต่นักพากย์ผู้ให้เสียงตัวละครดังกล่าวซึ่งเป็นสมาชิกในทีมกลับติดโควิด ทำให้ทั้งกลุ่มต้องปรึกษารหาแนวทางในการแก้ไขสถานการณ์ไม่คาดฝัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

ในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ สิ่งที่สำคัญคือกระบวนการก่อนการผลิตต้องมีการวางแผนที่ดี มีแนวทางและโครงเรื่องที่ชัดเจน เพื่อให้คนดูทราบว่า ผู้จัดทำต้องการจะสื่อข้อความแบบใดให้กับผู้ชม และเพื่อให้กระบวนการปรับแก้เกิดขึ้นน้อยที่สุด จึงควรมีการพูดคุยปรึกษากับหลาย ๆ ภาคส่วน เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ นำมาใช้ต่อยอดในการเขียนบทภาพยนตร์ให้สมบูรณ์

5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ในกระบวนการการผลิต เพื่อให้การดำเนินการผลิตเป็นไปอย่างราบรื่น จึงควรมีการวางแผนที่ดี มีการคำนวณระยะเวลาในการจัดทำแต่ละกระบวนการที่เหมาะสม และมีการจัดสรรหน้าที่ที่ชัดเจน เพื่อให้ทุกคนรับทราบหน้าที่ และระยะเวลาในการทำงานของตัวเองได้อย่างถูกต้อง รวมถึงควรมีการพูดคุยเพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้น หรือความคืบหน้าของกระบวนการการทำงาน เพื่อให้ทุกกระบวนการสามารถเสร็จสิ้นได้ตามเวลาที่กำหนด โดยยังคงความมีประสิทธิภาพเอาไว้

เอกสารอ้างอิง

Anime OS. (2022). Bocchi the Rock!. สืบค้น 2 เมษายน 2566,

จาก anime-os.com/info/a11504/

Bilibili Thailand. (2022). BOCCHI THE ROCK!. สืบค้น 2 เมษายน 2566,

จาก bilibili.tv/th/play/2069564/12628273Mbstar_from=bstar-web.pgc-video-detail.episode.all

Maprang . (2009). พัฒนาการของเด็กวัยเรียน 6-12 ปี. สืบค้น 2 เมษายน 2566,

จาก <https://www.gotoknow.orng/posts/305078>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล เบญญาภา กกฝ้าย
 วัน เดือน ปีเกิด 8 มีนาคม พ.ศ.2544 จังหวัดกรุงเทพ
 ที่อยู่ หมู่บ้านชื่อตรงสุขวินทวงศ์ ซอย 9 บ้านเลขที่ 58/109
 เขตหนองจอก แขวงลำผักชี จังหวัดกรุงเทพฯ 10530
 โทร. 0926183854
 Email. benyaphakokfai@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2549 ประถม โรงเรียนเซนต์จิมศิลป์
 พ.ศ.2556 มัธยมต้น โรงเรียนบอดินทร์เดชาสิงห์ สิงหเสนี 4
 พ.ศ.2559 มัธยมปลาย โรงเรียนบอดินทร์เดชาสิงห์ สิงหเสนี 4
 พ.ศ.2561 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2565 ฝึกงาน ตำแหน่ง Maga
 บริษัท KP comic studio จำกัด

ผลงาน

พ.ศ. 2563 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Finding Color”
 พ.ศ. 2563 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “แม่มดเดินเท้า”
 พ.ศ. 2564 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “อันย่า ผจญภัยในโลกพิศวง”