

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ แต่เธอที่รัก ”

ART DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ MEMORY & SOUL ”

ชญกร จันทรมณี

Tanyakorn Chantaramanee

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ แต่เธอที่รัก ” ART DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “MEMORY & SOUL”
นักศึกษา	นางสาวชญกร จันทรมณี
รหัสประจำตัว	62020302
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ. จรรยา หะตะโยธิน

( ผศ. จรรยา หะตะโยธิน )

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 4 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ แต่เธอที่รัก ” ART DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “MEMORY & SOUL”
นักศึกษา	นางสาวธัญกร จันทรมณี
รหัสประจำตัว	62020302
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ. จรรยา เทะโยธิน

### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ต้องการที่จะนำเสนอประสบการณ์เฉียดตาย (Near-Death Experiences) และภาวะโศกเศร้าจากการสูญเสีย ออกมาในรูปแบบของแอนิเมชันสั้น 2 มิติ ที่สามารถสร้างความบันเทิงเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย และให้กำลังใจกับผู้ชมที่กำลังประสบปัญหาเหล่านี้อยู่ และเพื่อต้องการที่จะศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (MEMORY & SOUL) สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณ อาจารย์ จรรยา หะตะโยธิน ที่คอยชี้แนะแนวทาง และการแก้ไขปัญหาต่างๆ ตลอดจนการทำงานในครั้งนี้ ที่ทำให้ศิลปินพณิชย์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงออกมาได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณนางสาวทัศนวรรณ บุญศิริ สมาชิกกลุ่มที่คอยช่วยเหลือ และสนับสนุนการทำงานกันมาตั้งแต่เริ่มต้นจนจบในทุกกระบวนการทำศิลปินพณิชย์ชิ้นนี้

ธัญกร จันทร์มณี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	2
1.4 ลักษณะของโครงการ	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
<b>บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล</b>	3
2.1 การศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน	3
2.1.1 ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสียและการตาย	3
2.1.2 อาการของภาวะโคม่า	4
2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์	5
2.2.1 Dynamic Research	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2	ทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ	6
2.2.3	ความสวยงามทางสายตาในการใช้ Perspective	7
<b>บทที่ 3</b>	<b>บทภาพยนตร์</b>	8
3.1	แนวความคิด (Theme)	8
3.2	ประโยคขยาย (Log line)	8
3.3	เรื่องย่อ (Synopsis)	8
3.4	เนื้อเรื่อง (Treatment)	9
3.5	บทภาพ (Storyboard)	11
<b>บทที่ 4</b>	<b>ขั้นตอนการทำงาน</b>	16
4.1	ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น	16
4.2	ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร	16
4.3	การออกแบบฉากหลัง	21
4.4	การออกแบบพร็อพ	23
<b>บทที่ 5</b>	<b>บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	25
5.1	บทสรุปจากการทำงาน	25
5.2	อุปสรรคในการทำงาน	25
5.3	ข้อเสนอแนะ	26
	ประวัติผู้วิจัย	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการทำกำกับศิลป์ของแอนิเมชัน โดยการศึกษาจากตัวตนของตัวละครหนึ่งที่ได้สูญเสียคนรักไปอย่างไม่มีวันกลับ แต่ต้องพยายามต่อสู้และใช้ชีวิตอยู่ต่อไปให้ได้ จนกระทั่งเขาได้ประสบอุบัติเหตุรถชนจนวิญญาณหลุดออกจากร่าง และร่างกายที่ตกอยู่ในสภาวะโคม่า หรือที่เรียกว่า ประสบการณ์เฉียดตาย (NDEs)

ประสบการณ์เฉียดตาย (Near-Death Experiences) เป็นภาวะฉับพลันเมื่อร่างกายเผชิญกับความรุนแรงที่ไม่ทันตั้งตัวจากหัวใจวาย ภาวะช็อก ถูกอัดกระแทกด้วยแรงระเบิด หรือตกจากที่สูง ประสบการณ์เหล่านี้ถูกเล่าผ่านหลายวัฒนธรรมทั่วโลกที่ล้วนมีจุดร่วมคล้ายคลึงกันคือ กลุ่มแรกจำอะไรไม่ได้เลย เหมือนนอนหลับไปแล้วตื่นมา กลุ่มสองมองเห็นแสงสีขาวปลายอุโมงค์หรือได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ อาจเป็นญาติหรือคนรู้จักที่ตายไปก่อนแล้ว กลุ่มสามเห็นร่างของตนนอนหมดสติ และเห็นทุกอย่างที่เกิดขึ้นรอบตัวในห้องผู้ป่วย ทั้งเสียงการทำงานของเครื่องมือเครื่องมือ บางคนจดจำคำพูดของหมอและพยาบาลได้อย่างละเอียด

จากเบื้องต้นนี้ ข้าพเจ้าจึงนำสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและต้องการจะสร้างเป็นงานออกแบบทางกำกับศิลป์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ในชื่อเรื่อง “Memory & Soul” ขึ้นมาเพื่อเป็นความรู้และศึกษาในความสนใจของตนเอง

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอประสบการณ์เฉียดตายของชายผู้สูญเสียคนรัก
2. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
3. เพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม

### 1.3 ขอบเขตโครงการ

การกำกับศิลป์เพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยออกแบบด้าน คาแรคเตอร์ สถานที่ ของประกอบฉาก การจัดแสงและสีด้วยโปรแกรม Procreate , Clip Studio และ Adobe Photoshop เป็นหลัก

### 1.4 ลักษณะของโครงการ

ออกแบบงานศิลป์ในภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับเกี่ยวกับประสบการณ์ใกล้ตายโดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว และ 5 สถานที่

### 1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

#### 1. Pre-production

1.1. หาหัวข้อและสิ่งที่สนใจเพื่อนำมาเขียนบท

1.2. เริ่มเขียนบท (Plot)

1.3. ศึกษาลักษณะของอาการ หลังจากที่เกิด Near-Death Experiences เพื่อโยงไปถึงการเล่าเรื่องราวได้ด้วย Art Direction ให้ได้มากที่สุด

1.4. ศึกษาการออกแบบจาก Reference ศิลปวิดีโอและภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องในงาน

#### 2. Production

2.1 ออกแบบงานอาร์ตของทั้งเรื่อง โดยเริ่มจากตัวละคร และตัวละครเสริมไปจนสถานที่และรายละเอียดของสถานที่ต่างๆในเรื่อง พร้อมลงรายละเอียด

#### 3. Post-production

3.1. นำภาพวางทั้งหมดมาเรียงกันเป็นข้อมูลการทำกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

### 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดมุมมองอีกด้านหนึ่งของความตายออกมาในรูปแบบแอนิเมชัน เพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. การเรียนรู้และพัฒนาด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเทคนิคด้านการออกแบบและการกำกับศิลป์ ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

#### 2.1 การศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

##### 2.1.1 ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสียและการตาย (Grief and Bereavement)

ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสีย โดยเฉพาะการสูญเสียบุคคลผู้เป็นที่รัก เป็นปฏิกิริยาทางจิตใจที่ถือว่าเป็นเรื่องปกติ แต่อาจมีผู้ป่วยบางรายที่ต้องการความช่วยเหลือในการปรับตัวกับการสูญเสียนั้น

##### ลักษณะทางคลินิก

ผู้ที่สูญเสีย จะมีอาการหลักคล้ายอาการของโรคซึมเศร้า คือมีอาการเศร้า หงุดหงิด เบื่อหน่าย ไม่อยากเข้าสังคม นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร นอกจากนี้อาจมีความรู้สึกผิด รู้สึกโกรธ ยอมรับความเป็นจริงของการสูญเสียไม่ได้

##### การวินิจฉัยและการวินิจฉัยแยกโรค

การวินิจฉัยแยกโรคที่สำคัญคือการแยกจากโรคซึมเศร้า ตามเกณฑ์การวินิจฉัยใน DSM-4 โดยทั่วไปจะไม่ให้การวินิจฉัยว่ามี major depressive disorder นอกจากจะมีอาการอยู่นานเกิน 2 เดือน หรือมีอาการต่างๆ ที่ไม่ใช่ลักษณะปกติของปฏิกิริยาต่อการสูญเสียโดยทั่วไป (ธนา นิลชัยโกวิทย์ , 2560).

**อาการที่แสดงว่าผู้ป่วยอาจมีอาการซึมเศร้าที่รุนแรงกว่าปฏิกิริยาปกติต่อการสูญเสีย** (ธนา นิลชัยโกวิทย์ , 2560).

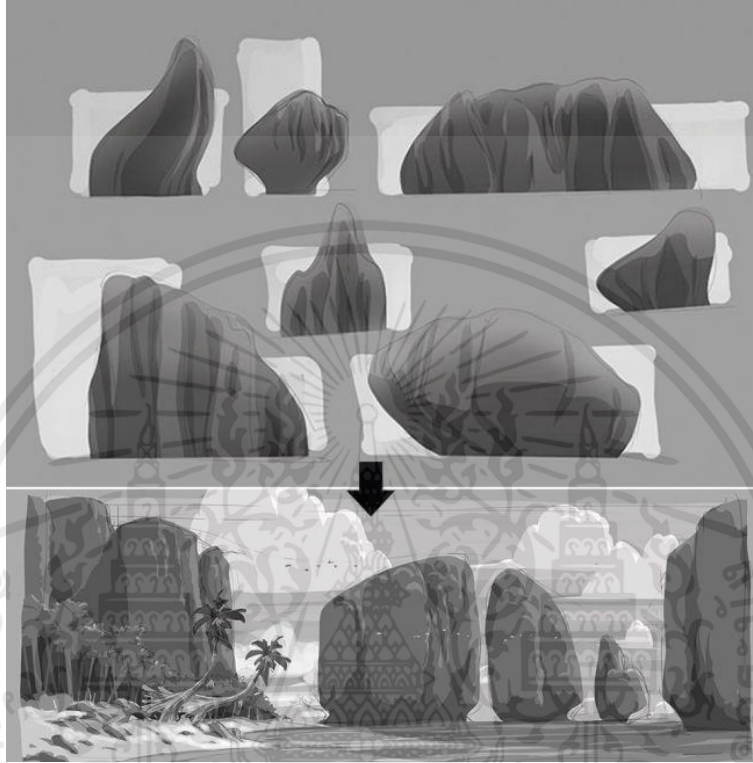
- รู้สึกผิดในเรื่องอื่นๆนอกเหนือจากที่เกี่ยวกับสิ่งที่คิดว่าตนควรทำ หรือไม่ควรทำในช่วงที่ผู้ตายเสียชีวิต
- คิดหมกมุ่นเกี่ยวกับความตาย นอกเหนือจากความรู้สึกอยากตายแทน หรือตายไปพร้อมกับผู้เสียชีวิต
- คิดหมกมุ่นว่าตนไร้ค่า ไม่มีความหมาย
- มีการเคลื่อนไหวและความคิดช้าอย่างชัดเจน (marked psychomotor retardation)
- มีการบกพร่องของการปฏิบัติหน้าที่ต่างๆทั้งทางสังคมและการงานอย่างมากเป็นเวลานาน
- มีอาการประสาทหลอน นอกเหนือไปจากการคิดว่าได้ยินเสียง หรือเห็นภาพของผู้ตายเป็นช่วงขณะสั้นๆ ซึ่งอาจพบได้ในปฏิกิริยาปกติ

### **2.1.2 อาการของภาวะโคม่า (POBPOD , 2560).**

โคม่า คือ ภาวะที่ผู้ป่วยไม่รู้สึกรู้สึกรับรู้สิ่งรอบข้างเป็นเวลานาน ซึ่งเป็นภาวะฉุกเฉินที่จำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือ เพื่อรักษาชีวิตและการทำงานของสมองผู้ป่วย โดยภาวะโคม่าอาจเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น การบาดเจ็บของสมอง โรคหลอดเลือดสมอง เนื้องอกในสมอง หรือภาวะแอลกอฮอล์เป็นพิษ เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้ป่วยมักมีอาการดีขึ้นภายใน 2-3 สัปดาห์ แต่หากเวลาผ่านไปนานแล้วยังคงไม่รู้สึกรู้สึกรับรู้ แพทย์อาจประเมินว่าผู้ป่วยได้เข้าสู่สภาพผักอย่างเรื้อรัง โคม่าเป็นภาวะฉุกเฉินที่จำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือที่ถูกต้องอย่างทันท่วงที และแม้ผู้ป่วยโคม่าจะอยู่ในภาวะไม่รู้สึกรู้สึกรับรู้และไม่ตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นภายนอก แต่ระบบอื่นๆ ในร่างกายอย่างการหายใจและการไหลเวียนเลือดยังคงทำงานอยู่ จึงไม่จัดเป็นผู้เสียชีวิต

## 2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

### 2.2.1 Dynamic Research



ภาพที่ 2.1 ที่มา : Armand Serrano, Concept design tips for artists : <https://meisanmui.com/2017/06/19/15-tips-concept-art-1/>

การค้นคว้านั้นทำให้เกิด authenticity หรือของจริงในการวิวัฒนาการของการออกแบบ จากแนวความคิดไปจนถึงการออกแบบ Final ดังนั้นเราจึงเรียนรู้ว่าอะไรเป็นของจริงก่อนที่เราจะสามารถออกแบบ,ออกแบบใหม่ สำหรับวัตถุหรือสิ่งแวดล้อมใดๆ (Serrano Armand , 2561).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.2 ทำความเข้าใจการจัดองค์ประกอบ



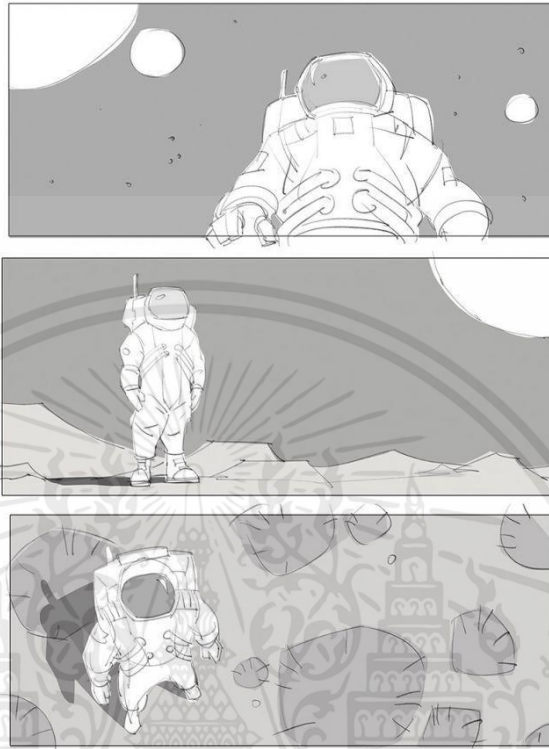
ภาพที่ 2.2 ที่มา : Armand Serrano, Concept design tips for artists : <https://meisanmui.com/2017/06/19/15-tips-concept-art-1/>

การจัดองค์ประกอบไม่ใช่คำที่อยู่เดี่ยวๆที่แค่อธิบายการจัดของรูปทรงและรูปร่างเท่านั้น แทนที่จะเป็นอย่างนั้น การระลึกว่าการออกแบบนั้นเป็นการเข้าใจ Perspective(มุมมอง) น้ำหนัก Staging(ระยะ) และสีที่จัดกันอย่างกลมกลืน เพื่อที่จะบอกเนื้อเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวาด Perspective นั้นเป็นการจัดวางกล่อง และชนิดของเลนส์อย่างไรที่ถูกใช้ น้ำหนักสีนั้นเป็นการประยุกต์เรื่องของแสง Staging ก็คือการจัดองค์ประกอบของ elements ต่างๆกันในผืนผ้าใบโดยการรวมตัวกันของรูปร่าง,ขนาดและการทับซ้อน การสร้างให้เกิดความลึก มิติ และความสมดุล สีก็คือความกลมกลืนของตัวพaletteที่เลือกและอุณหภูมิของสี (Serrano Armand , 2561).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.3 ความสวยงามทางสายตาในการใช้ Perspective



ภาพที่ 2.3 ที่มา : Armand Serrano, Concept design tips for artists : <https://meisanmui.com/2017/06/19/15-tips-concept-art-1/>

มุมมองแสดงให้เห็นการล่องหน,ความแข็งแกร่ง และความมั่นใจในความเป็นผู้นำมุมระดับสายตา แสดงให้เห็นความธรรมดา ความเป็นกลาง และความเกี่ยวข้อง มุมต่ำแสดงให้เห็น ความเปราะบาง ความอ่อนแอ อันตราย และความโดดเดี่ยว

Perspective นั้นมีผลกระทบเชิงจิตวิทยาสำหรับการรับรู้ของผู้ชม การวางตำแหน่งมุมมองหลากหลายในการเล่าเรื่องราวหรือสภาพแวดล้อมเดียวกันนั้นทำให้ผู้ชมรับรู้ต่างกัน มุมมองก็คือสายตาของผู้ชม (Serrano Armand , 2561).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 3.1 แนวความคิด (Theme)

การปล่อยวางอดีตและยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อมีชีวิตอยู่ต่อไป

#### 3.2 ประโยคขยาย (Log line)

ทศได้ประสบอุบัติเหตุจนทำให้เกือบตาย ระหว่างตกอยู่ในภวังค์เขาได้พบกับแฟนสาวที่จากไปอีกครั้ง ในวินาทีนั้นเขาจะต้องยอมรับความจริงและใช้ชีวิตต่อไปอีกครั้งให้ได้

#### 3.3 เรื่องย่อ(Synopsis)

เรื่องของทศที่ได้สูญเสียคนรักไปเพราะอุบัติเหตุทำให้เขากลายเป็นคนเศร้าโศก ใช้ชีวิตไปวันๆ วันหนึ่งเขาได้ประสบอุบัติเหตุถูกรถชนขณะที่กำลังจะข้ามถนน ในขณะที่เขาคิดว่าเขาคงต้องตายแน่ๆ ภาพที่เห็นตรงหน้ากลับเป็นคนรักของเขาที่กำลังยืนรออยู่ เธอได้พาทศยังงานวัดที่ทั้งคู่เคยมาด้วยกัน เธอพาเขามายังซุ้มปาเป้าเพื่อเล่นเกมชิงตุ๊กตา ทศสามารถชนะเกมและนำตุ๊กตามาให้เธอได้ แต่ภาพความทรงจำระหว่างพวกเขาที่เล่นกลับเข้ามาในหัวทำให้เขาเซงก์ไป ทั้งคู่เดินทางกลับมาด้วยกัน ในขณะที่ทศกำลังขับรถ เขาเห็นสิ่งต่างในรถที่เหมือนกับความทรงจำในอดีต ตอนที่เขาและมุกประสบอุบัติเหตุทำให้เขานึกเรื่องความตายของมุกขึ้นมาอีกครั้ง ในขณะที่กำลังตกใจเมื่อเขาหันไปทางมุกก็เห็นรถพุ่งมาชนเหมือนในอดีตไม่มีผิด ทศสะดุ้งเฮือกขึ้นมาอีกครั้งในความมืดมิดท่ามกลางกรอบรูปที่มีภาพความทรงจำมากมายระหว่างเขากับมุก ผีเสื้อสีทองนำทางเขาให้เดินไปตามทาง ระหว่างที่เดินไปทศก็เห็นภาพคู่ของพวกเขา เขายังเสียใจมากขึ้น เมื่อมองไปที่สุดปลายทาง ทศเห็นคนรักของเขาที่กำลังยืนรออยู่ มุกหันมาทางเขาพร้อมรอยยิ้ม ทศโผล่กอดเธอในทันที มุกในตอนนี้อะไรก็ไม่อยากให้ทศเสียใจอยู่กับอดีตอีกต่อไปแล้ว เธอเข็ดน้ำตาให้เขา เบื้องหลังของเธอมียูนิคอร์นสีเหลืองตัวขึ้นมาเป็นกรอบภาพสีทองที่เมื่อข้ามผ่านไปทศจะกลับสู่โลกที่เขายังมีชีวิต เธอส่งเขาให้เดินทางต่อไปพร้อมรอยยิ้ม ทศที่กำลังจะเดินทางไปเพียงลำพังหันกลับมาทางเธออีกครั้ง เมื่อพบว่ามุกนั้นมีความสุขแล้ว เขาจึงยิ้มออกมา ก่อนจะจากไป

ชายหนุ่มฟื้นขึ้นมาในโรงพยาบาล หลังจากที่ฟื้นขึ้นมาแล้วทศก็เห็นผีเสื้อตัวหนึ่งบินมาจากหน้าต่างที่เปิดอยู่มาหาเขา ปรากฏร่างโปร่งใสของหญิงสาวที่รักของเขา เขาได้ยิ้มออกมาเล็กน้อยก่อนที่จะมองผีเสื้อบินออกไปอย่างมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 เนื้อเรื่อง (Treatment)

#### Sequence A (Intro)

ทศน์มองรูปถ่ายคู่กับคนรัก แหวน และตุ๊กตาตัวโปรดของเธอก่อนที่จะเก็บแหวนที่อยู่บนโต๊ะมา ภาพจะตัดไปที่ฉากของเมืองที่มีรถและผู้คนมากมาย เขาเดินมาเรื่อยๆ ในขณะที่กำลังข้ามทางม้าลายอยู่นั่นเอง ก็มีสายเรียกเข้าดังขึ้น เขารับมันแต่จังหวะที่เขาหยิบโทรศัพท์นั้น แหวนที่อยู่ในกระเป๋าก็ตกลงมา เขาหันไปเก็บมันก่อนที่จะมีรถคันหนึ่งขับมาด้วยความเร็วสูงและชนเขา ในเสี้ยววินาทีที่เขาคิดว่าเขาคงต้องตายแน่ๆ เมื่อลิ้มตาขึ้นมาภาพที่เห็นตรงหน้ากลับเป็นลานกว้างที่มีฝูงผีเสื้อมากมาย เขาตกใจกับภาพที่เกิดขึ้น และการแต่งกายของตนเองที่เปลี่ยนไป ก่อนที่จะหันไปพบกับแฟนสาวของเขาที่ได้ตายไปนานแล้ว เธอจับมือเขา และพาเขาเข้าไปยังงานวัดแห่งนั้น

#### Sequence B (Action)

เธอขึ้นไปตุ๊กตาตัวหนึ่งในแผงเกมปาลูกโป่ง ก่อนที่จะลากเขาเข้าไป ทศปาลูกโป่งได้ทั้งหมด ชัยชนะครั้งนี้ทำให้เขาได้คว้าเอาตุ๊กตาหมีมาเป็นของขวัญให้กับแฟนสาวอันเป็นที่รักได้สำเร็จ เขามองภาพนั้นและแล้วภาพความทรงจำก็ย้อนกลับมาว่า มันเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ตัดกลับมาแฟนสาวที่งุนงงและสงสัยกับพฤติกรรมของชายหนุ่ม เขาสายหน้าก่อนที่จะเดินไปต่อ ทั้งคู่ไปนั่งชิงช้าสวรรค์ด้วยกัน ทศหยิบแหวนวงนั้นที่เขาเก็บไว้มาสวมให้เธออีกครั้ง จากเย็นเป็นกลางคืน ทั้งสองคนนั่งรถมาด้วยกัน มุกหยิบขนมพร้อมที่จะป้อนให้เขาอย่างมีความสุข แต่ในทันใดนั้นเองจู่ๆก็มีรถอีกคันขับเข้ามาชนอย่างเต็มแรงจนรถของพวกเขาคว่า เขาลิ้มตาจากความเจ็บปวดและพบว่ามุกนั้นได้เสียชีวิตไปแล้ว และนั่นก็เป็นสิ่งที่ทำให้เขาฝังใจและรู้สึกผิดมาโดยตลอด เหมือนเขาเป็นต้นเหตุที่ทำให้เธอนั้นตาย เขาลิ้มตาขึ้นมาอีกครั้ง พบว่าตนเองนั้นอยู่ในสถานที่แปลกๆ ซึ่งเป็นโถงทางเดินที่ดูมืดมน ตามฝาผนังเต็มไปด้วยกรอบรูปที่มีภาพความทรงจำของทศอยู่ภายใน เขาอึ้งไปชั้กพัก ก่อนที่จะมีผีเสื้อสีทองสว่างตัวหนึ่งบินมาเหมือนอยากให้เขาตามมันไป มันบินไปยังรูปๆหนึ่ง ที่มีขนาดใหญ่กว่ารูปอื่นๆ เป็นรูปคู่ของเขากับมุกที่ถ่ายกันหลังจากได้ตุ๊กตาหมีมา ซึ่งนั่นคือเหตุการณ์สุดท้ายก่อนที่จะประสบอุบัติเหตุ ภาพนั้นทำให้เขาเสียใจมากที่สุดที่ต้องสูญเสียเธอไป ผีเสื้อสีทองตัวนั้นได้นำทางเขาอีกครั้งไปยังปลายทางที่มีมุกรออยู่ เขาวิ่งสุดผีเท้าไปหาเธอและกอดเอาไว้นั่น มุกปาดน้ำตาที่ไหลอาบแก้มอย่างอ่อนโยน เหมือนจะบอกว่าไม่เป็นไร เธออยากให้เขาปล่อยวางอดีต และมีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่มีเธอ ด้านหลังของเธอปรากฏกรอบรูปภาพสีทองขนาดใหญ่ที่มีบันไดขึ้นไปยังประตูแสงสว่างด้านบน เมื่อข้ามผ่านไปทศจะกลับสู่โลกที่เขายังมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชีวิต เธอส่งเขาให้เดินทางต่อไปพร้อมรอยยิ้ม ทศที่กำลังจะเดินทางไปเพียงลำพังเดินไปยังกรอบรูปและขึ้นบันไดไป  
เขาหันกลับมาทางเธออีกครั้ง ทั้งคู่ยิ้มให้กัน เธอโบกมือให้เป็นการบอกลาครั้งสุดท้าย เมื่อพบว่ามุกนั้นมีความสุขแล้ว  
เขาจึงยิ้มออกมาก่อนจะเข้าประตูนั้นไป

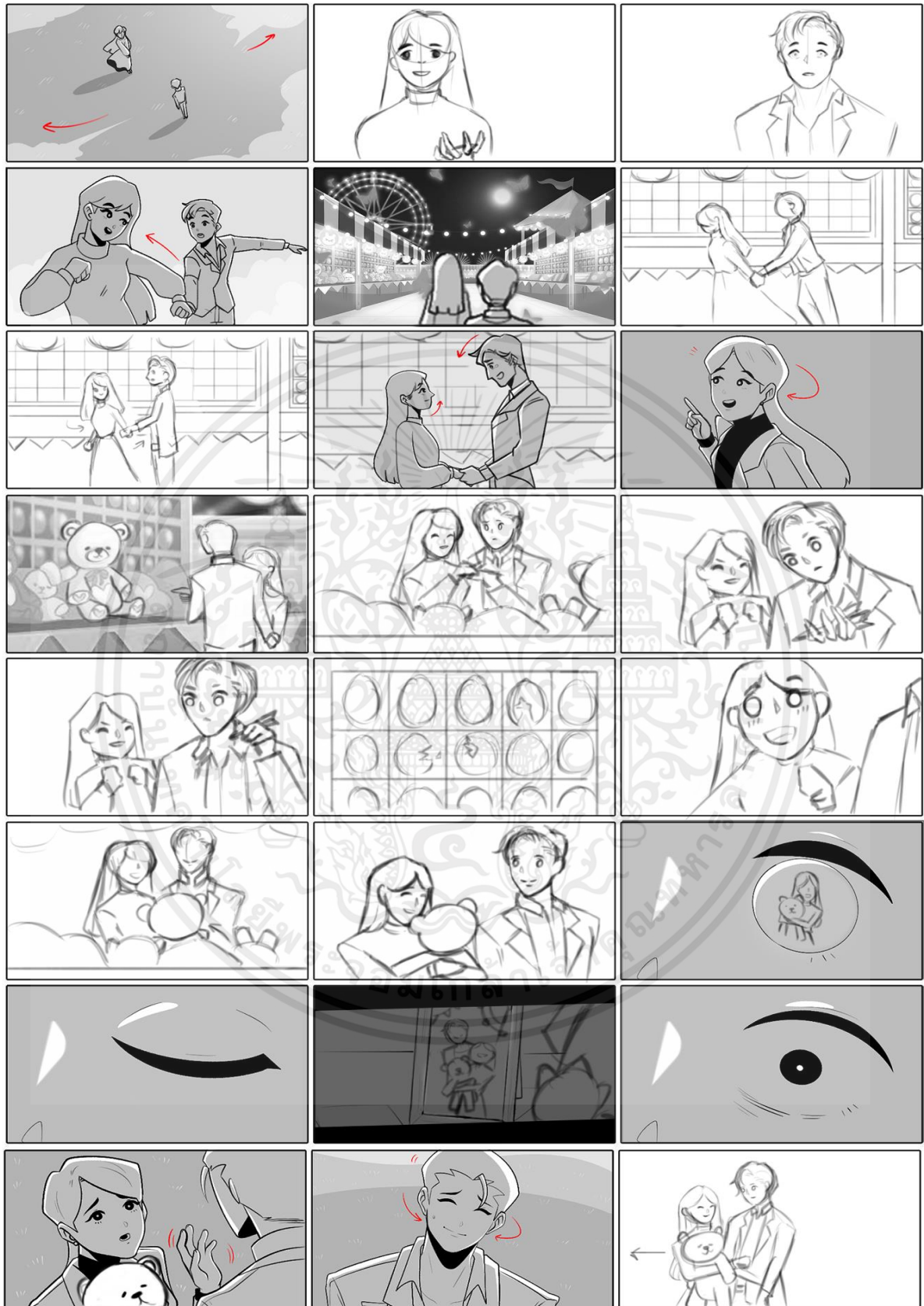
#### Sequence C (Resolution)

ทศฟื้นขึ้นมาอีกครั้งในโรงพยาบาล เขานึกถึงเรื่องที่ตนฝันไปหลังจากที่เกิดอุบัติเหตุเมื่อทศหันไปก็เห็นผีเสื้อ  
ตัวหนึ่งบินมาจากหน้าต่างที่เปิดอยู่เข้ามาหาเขา มันเป็นผีเสื้อแบบเดียวกับตอนที่เขาฝัน ชักครู่หนึ่งมันก็บินออกไปทาง  
เดิม ปรากฏร่างโปร่งใสของมุกที่กำลังยิ้มให้เขา ทศได้ยิ้มออกมาเล็กน้อยก่อนที่จะมองผีเสื้อบินออกไปอย่างมีความสุข



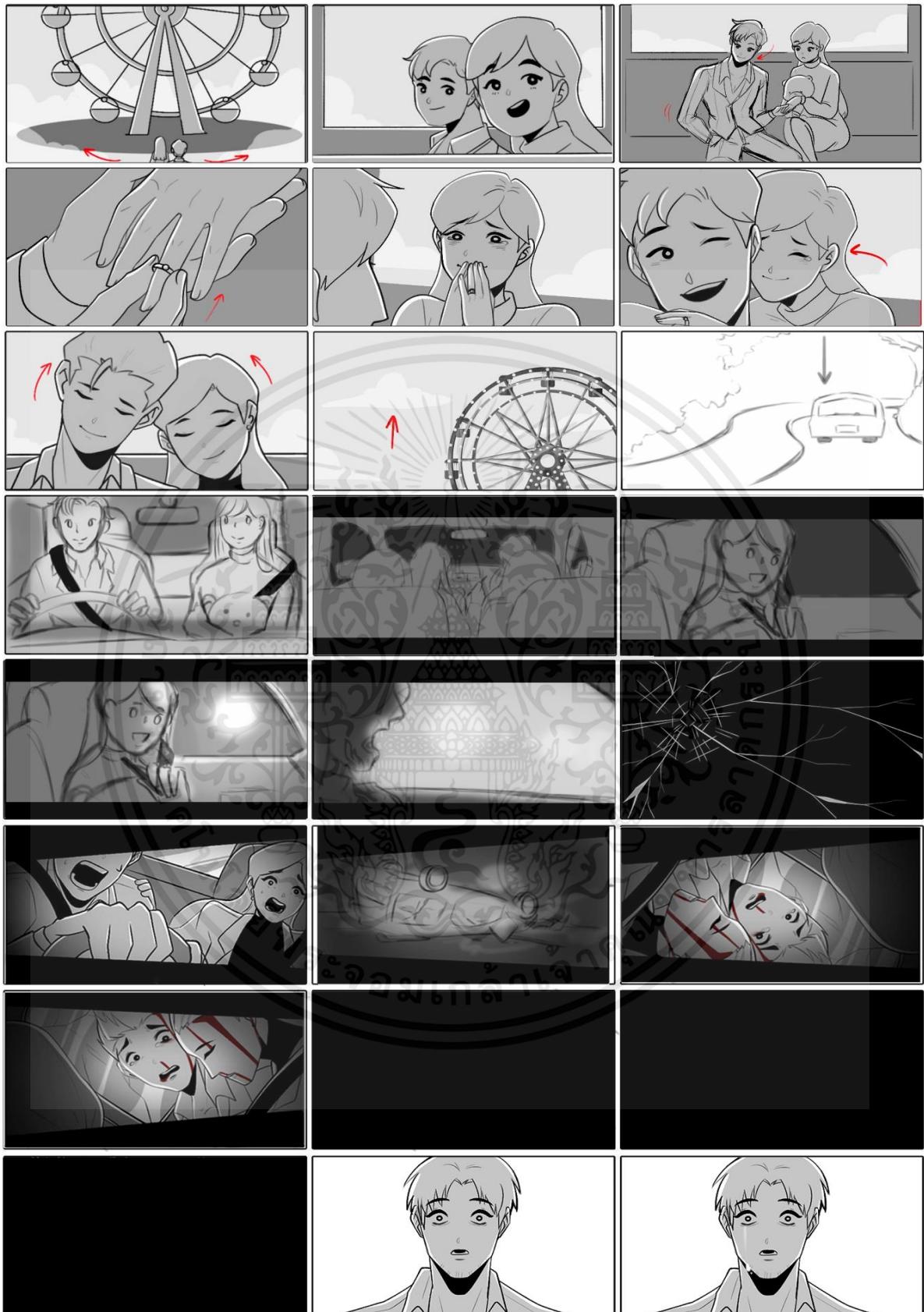
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 3.2 Storyboard เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) หน้าที่ 2 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 Storyboard เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) หน้าที่ 3 โดย ชัญญกร จันทร์มณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 Storyboard เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”) หน้าที่ 4 โดย ชัญญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 Storyboard เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”) หน้าที่ 5 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการทำงาน

#### 4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

##### 4.1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยมีการวางแผนดังนี้

4.1.1.1 แนวความคิด (Theme)

4.1.1.2 โครงเรื่อง (Log line)

4.1.1.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

4.1.1.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

##### 4.1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

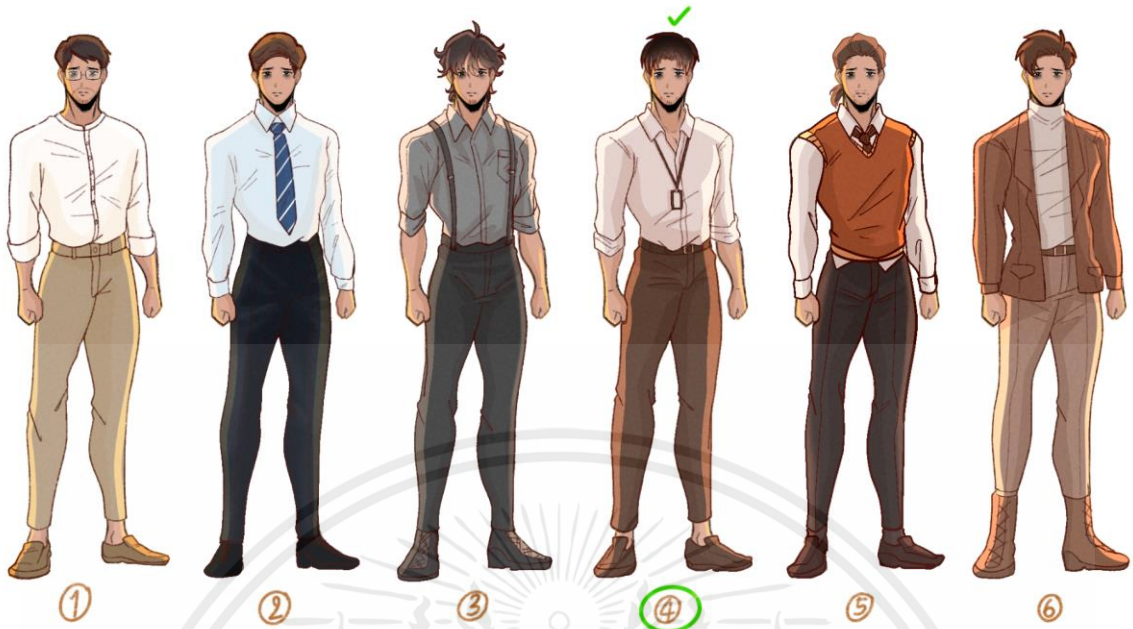
###### 4.1.2.1 ทศ (ปัจจุบัน)

เป็นตัวละครชายหนุ่มพนักงานออฟฟิศอายุ 28 ปี ที่มีภาวะโศกเศร้าเสียใจที่เกิดจากการสูญเสียและการตาย (Grief and Bereavement) รับผิดชอบกับการจากไปของแฟนสาวอันเป็นที่รัก ต้องใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังพร้อมกับความโศกเศร้าและรู้สึกผิด

###### 4.1.2.2 ทศ (ในอดีต)

เป็นตัวละครชายหนุ่มอายุ 27 ปีที่กำลังเดินอยู่ในงานวัดกับแฟนสาวของเขา เป็นคนที่อบอุ่น ใส่ใจครอบครัว และคนรัก มีฐานะที่ดี แต่หลังจากที่เสียคนรักไปทำให้เขาโศกเศร้าเป็นอย่างมากและดูแลตนเองน้อยลง สภาพทรุดโทรมจนถึงปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “ทศ” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 1 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

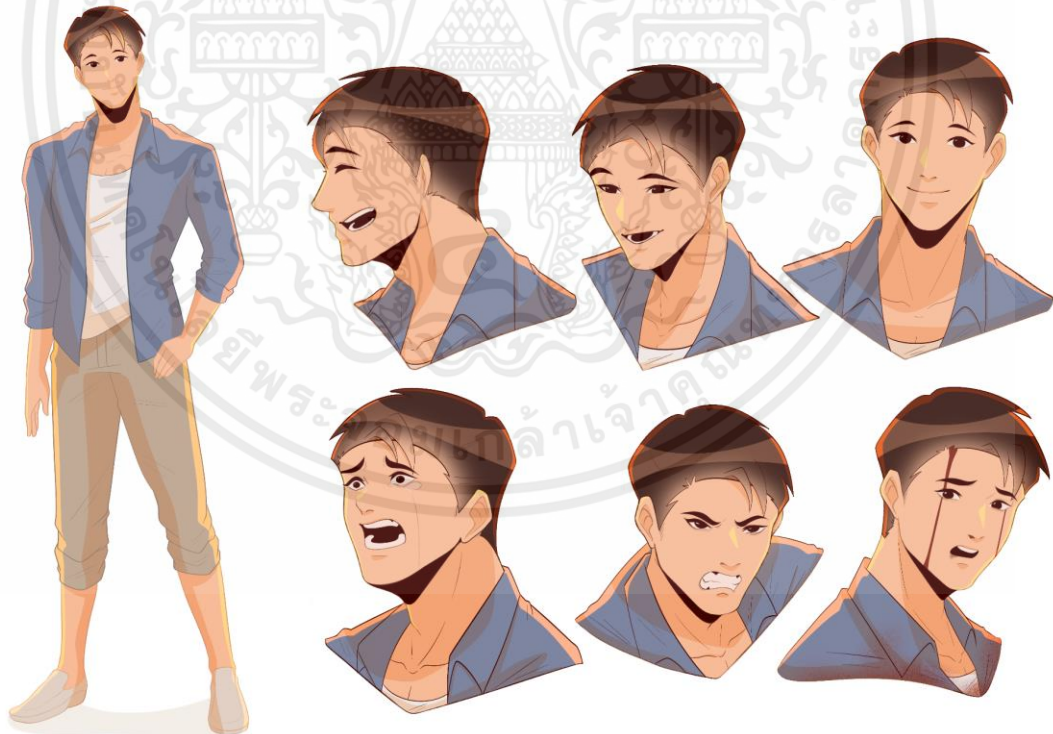


ภาพที่ 4.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “ทศ” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 2 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “ทศ” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 3 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

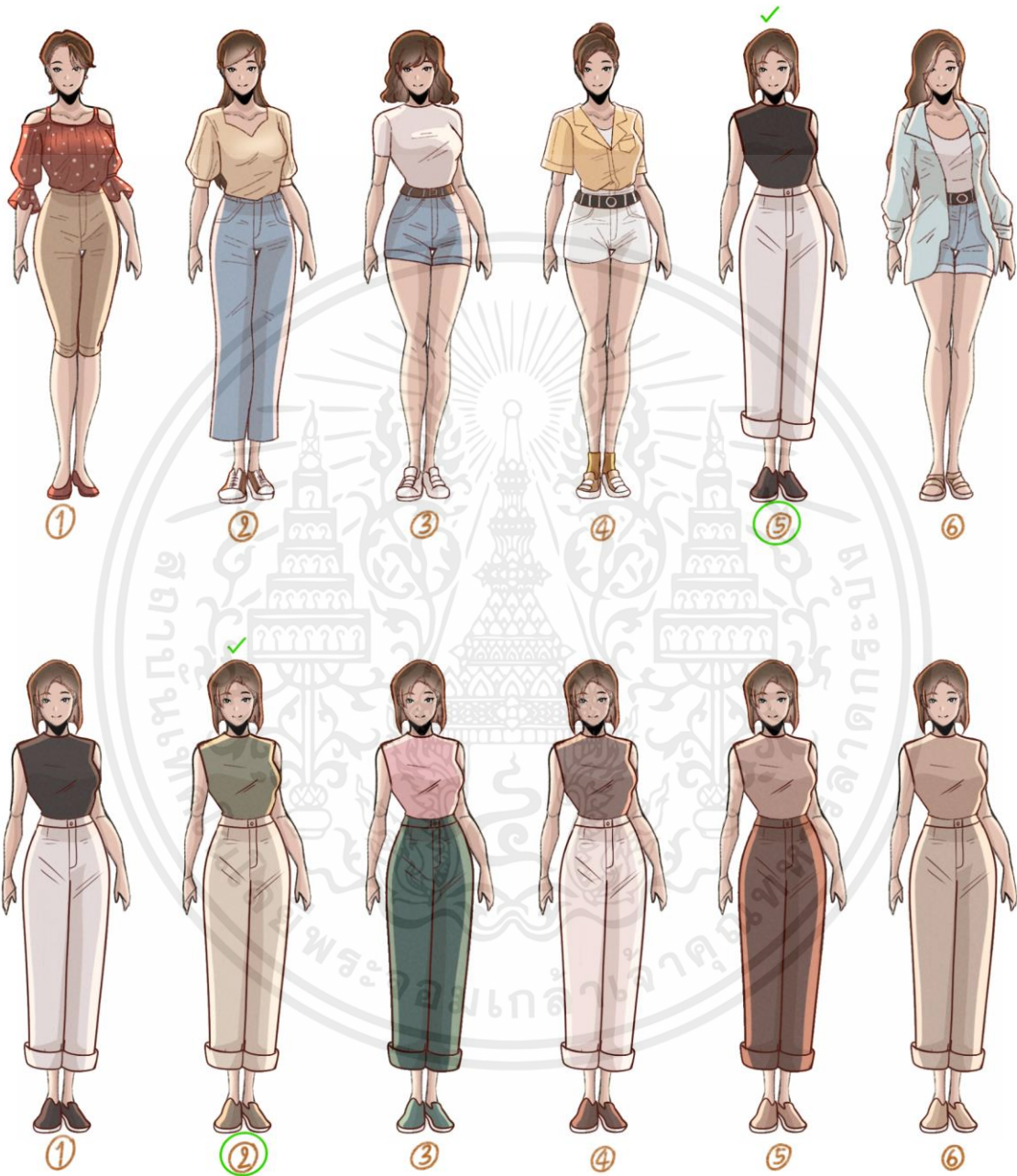


ภาพที่ 4.4 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “ทศ” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 4 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

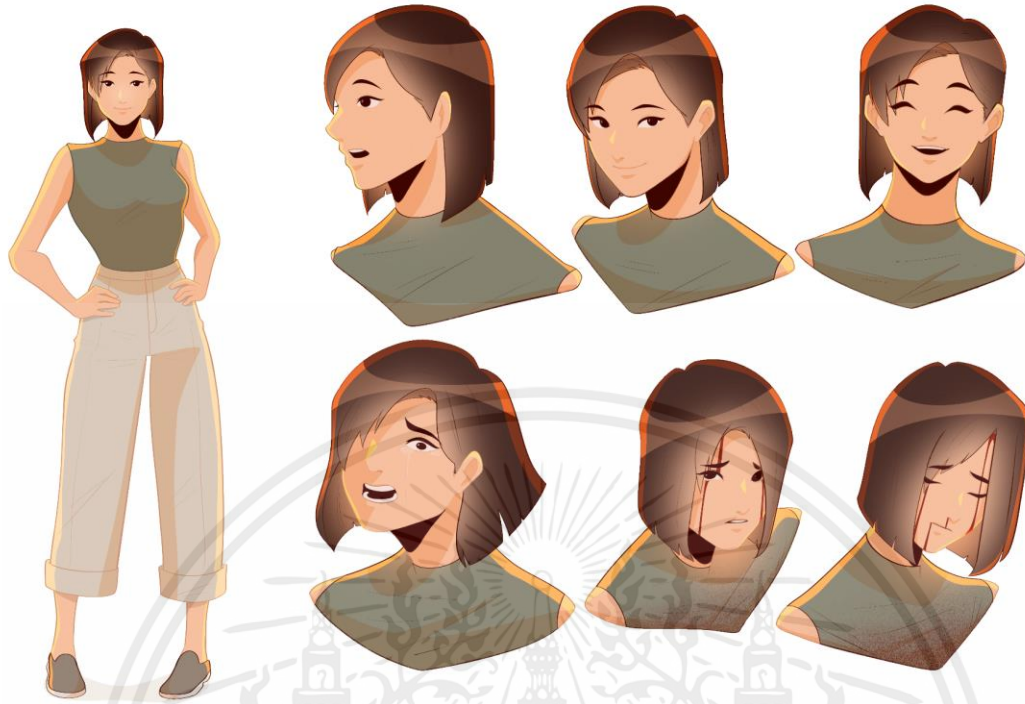
#### 4.1.2.3 มุก

เป็นตัวละครหญิงสาวคนรักของทศ อายุ 27 ปี มีนิสัยอ่อนโยน มีความมั่นใจและมีความเป็นห่วงเป็นใยสูง



ภาพที่ 4.5 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “มุก” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 5 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “มูก” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 6 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566



ภาพที่ 4.7 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร “ตัวละครทั้งหมด” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 7 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.3 การออกแบบฉากหลัง

##### 4.1.3.1 ฉากห้องของทศ

เป็นฉากห้องของทศที่มีสภาพไม่ดีนัก ทั้งสกปรกและคับแคบ แสดงให้เห็นถึงความไม่สนใจและไม่ใส่ใจอะไร เพียงแค่อุบัติไปวันๆเท่านั้น



ภาพที่ 4.7 การออกแบบฉากหลัง “ฉากห้องของทศ” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 1 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

##### 4.1.3.2 ฉากเมือง

เป็นฉากเมืองในประเทศไทยที่อ้างอิงส่วนของสยามในตัวกรุงเทพฯ ที่มีความทันสมัยและหรูหรา เป็นพื้นที่ที่เจริญแล้ว



ภาพที่ 4.8 การออกแบบฉากหลัง “ฉากเมือง” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 2 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.3.3 ฉากงานวัด

เป็นฉากงานวัดไทย ซึ่งประกอบไปด้วยเกมปาโป่งรับตุ๊กตา ยิงปืนอัดลม ม้าหมุน และชิงช้าสวรรค์



ภาพที่ 4.9 การออกแบบฉากหลัง “ฉากงานวัด” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”) ภาพที่ 3 โดย ชัยกร จันทรมณี, 2566

#### 4.1.3.4 ฉากความทรงจำ

เป็นฉากที่เป็นโถงทางเดินมืดที่เต็มไปด้วยกรอบรูปที่มีภาพความทรงจำของตัวเองอยู่ใน ซึ่งปลายทางจะมีกรอบรูปสีทองส่องสว่างที่จะนำทศกลับไปสู่ปัจจุบัน

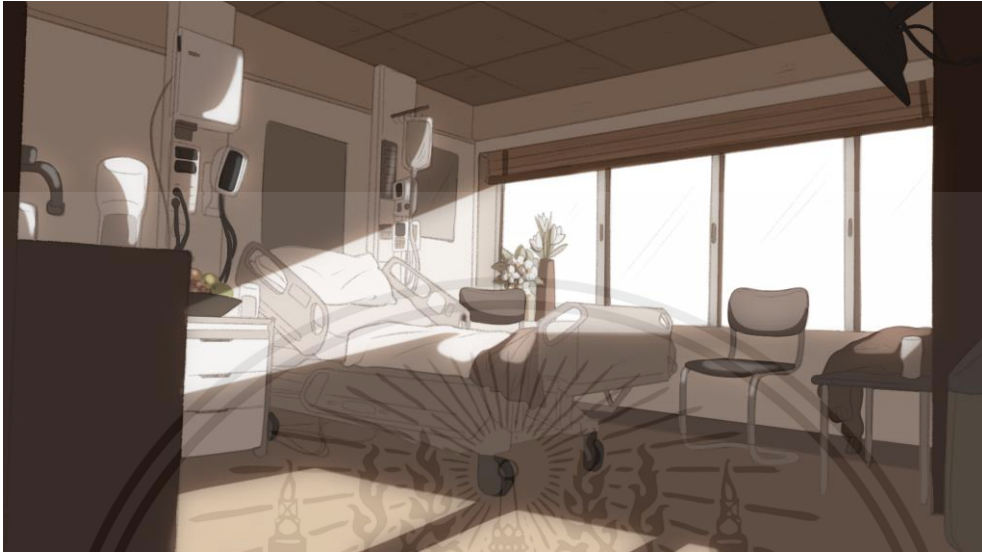


ภาพที่ 4.10 การออกแบบฉากหลัง “ฉากความทรงจำ” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”) ภาพที่ 4 โดย ชัยกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.3.5 ฉากห้องพักผู้ป่วย

เป็นห้องพักผู้ป่วยในโรงพยาบาล มีการตกแต่งที่เรียบง่าย และมีอุปกรณ์ที่ครบครัน

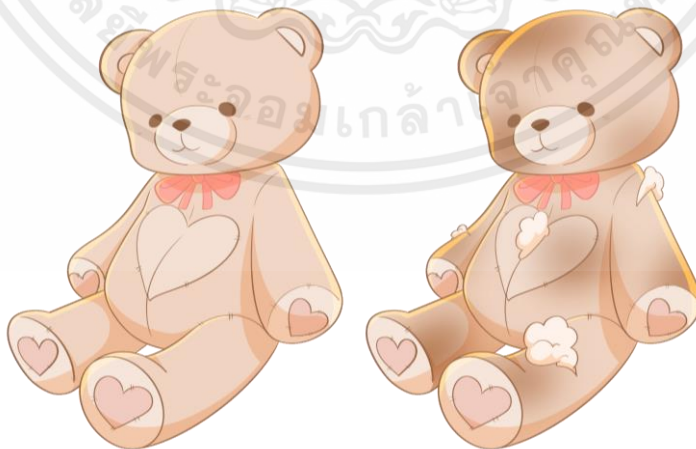


ภาพที่ 4.11 การออกแบบฉากหลัง “ฉากห้องพักผู้ป่วย” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 5 โดย ชัญญกร จันทรมณี, 2566

#### 4.1.4 การออกแบบพรีอ็อป

##### 4.1.4.1 ตุ๊กตาทหมี

เป็นตุ๊กตาที่มุกอยากได้ตั้งแต่แรกเห็นที่งานวัดจากเกมปาโป่ง ทศเอาชนะแล้วได้มันมาเป็นของขวัญให้กับแฟนสาวผู้เป็นที่รัก



ภาพที่ 4.12 การออกแบบพรีอ็อป “ตุ๊กตาทหมี” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 1 โดย ชัญญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.4.2 ผีเสื้อสีทอง

ผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของวิญญาณและความเป็นอิสระ



ภาพที่ 4.13 การออกแบบพร้อม “ผีเสื้อสีทอง” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 2 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

#### 4.1.4.3 กรอบรูปคู่

เป็นรูปคู่ของทศและมุกที่ถ่ายหลังจากเล่นเกมปาโป่งที่งานวัดจนได้ตุ๊กตาหมีให้กับมุก



ภาพที่ 4.14 การออกแบบพร้อม “กรอบรูปคู่” เรื่อง “แต่เธอที่รัก” ( “Memory & Soul” ) ภาพที่ 3 โดย ธัญกร จันทรมณี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุปจากการทำงาน

##### 5.1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้เข้าใจถึงความสำคัญของการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งต้องดำเนินงานก่อนหน้าทีอื่นๆ เพื่อให้สมาชิกในทีมสามารถเห็นถึงภาพรวมของเรื่องและดำเนินงานในส่วนต่างๆต่อไปได้อย่างราบรื่น

##### 5.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการทำ Concept Art

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้หลักของการออกแบบต่างๆให้สอดคล้องกับตัวเรื่องมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องยุคสมัย การแต่งกายในช่วงวัยนั้นๆ และสถานที่ต่างๆ โดยอ้างอิงจากสถานที่จริงในประเทศไทย และนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับตัวเรื่อง

##### 5.1.3 การให้ความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

จากการที่รับความคิดเห็นทั้งจากครูที่ปรึกษาและคณะกรรมการทำให้ตระหนักได้ว่าการให้ความบันเทิงในภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นไม่ใช่แค่การเล่าเรื่องอย่างเดียว แต่ทุกฝ่ายงานทั้ง ภาพ เสียง การเคลื่อนไหวของตัวละคร การตัดต่อ ล้วนมีความสำคัญทำให้งานสมบูรณ์และสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชมทั้งสิ้น

#### 5.2 อุปสรรคในการทำงาน

ในส่วนของ Concept Art มีติดปัญหาในการออกแบบ Character ให้มีความหลากหลายเหมาะกับบทนั้นๆ เหมือนกับแค่เราอยากวาด Character แบบนี้แล้วเราก็เคาะทำกันเลย โดยที่ไม่ได้ศึกษาให้ลึกซึ่งมากพอที่จะทำให้ผู้ชมอินกับเนื้อเรื่องและส่วนของการทำภาพเคลื่อนไหว ยังมีติดปัญหาในการทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวา

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

การสื่อสารมีผลมากกับการทำงานเป็นทีม ด้วยจำนวนคนทีน้อยและหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบอีกมากมาย จำเป็นที่จะต้องวางแผนการทำงานให้ชัดเจน และพูดคุยกันให้ลงตัว เพื่อที่จะได้เข้าใจตรงกันและงานที่เสร็จตามเป้าหมายที่เราได้วางเอาไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ธนา นิลชัยโกวิทย์. (2560). ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสียและการตาย (Grief and Bereavement).

เข้าถึงได้ <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamental/generaldoctor/06052015-1333>

พรรณพร กะตะจิตต์. (2562). ประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences).

เข้าถึงได้ <https://www.scimath.org/article-biology/item/9579-2018-12-13-07-37-32>

POBPOD. (2560). อาการของภาวะโคม่า.

เข้าถึงได้ <https://www.pobpad.com/%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%B2>

Serrano , Armand. (2562). Concept design tips for artists.

เข้าถึงได้จาก <https://www.creativebloq.com/how-to/concept-design-tips-for-artists/2>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาว ธัญกร จันทรมณี  
วัน เดือน ปีเกิด 12 กุมภาพันธ์ 2544  
ที่อยู่ 29/3 ซอยเทพพานิช ถนนบริพัตร ตำบลท่าราบ อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี 76000  
Email : [piroma\\_1@hotmail.com](mailto:piroma_1@hotmail.com)

### ประวัติการศึกษา

2550 อนุบาลศึกษา จาก โรงเรียนอนุบาลแสงมิตร  
2556 ประถมศึกษา จาก โรงเรียนอนุบาลเพชรบุรี  
2562 มัธยมศึกษา จาก โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี

### ผลงาน

2563 ผู้กำกับและกำกับศิลป์ แอนิเมชันสั้น 2 มิติ  
“Hansel and Gretel”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้