

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แต่เธอที่รัก”

DIRECTING IN 2D ANIMATED SHORT FILM STUDY “MEMORY & SOUL”



ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง
“แต่เธอที่รัก”

ANIMATION IN 2D ANIMATED SHORT FILM
STUDY “MEMORY & SOUL”

นักศึกษา

นางสาวทัศนัวรรณ บุญศิริ

รหัสประจำตัว

62020298

หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา

2565

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผศ.สุวรรณี สุระเชษฐกมลสัน

(ผศ.สุวรรณี สุระเชษฐกมลสัน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง
“แต่เธอที่รัก”

ANIMATION IN 2D ANIMATED SHORT FILM
STUDY “MEMORY & SOUL”

นักศึกษา

นางสาวทัศนวรรณ บุญศิริ

รหัสประจำตัว

62020298

หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา

2565

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผศ.สุวรรณฉวี สุรเชษฐกมลสัน

บทคัดย่อ

ประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences) เป็นเหตุการณ์ทางจิตวิทยาที่เกิดขึ้นในคนที่ใกล้ตาย โดยประสบการณ์ใกล้ตายของแต่ละคนจะต่างกันไปตามความเชื่อและช่วงวัยของผู้ที่ประสบ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากคำบอกเล่าของผู้ที่เคยผ่านประสบการณ์ใกล้ตายนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “MEMORY & SOUL” การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1.เพื่อศึกษาการกำกับในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ 2.เพื่อถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับประสบการณ์ใกล้ตายในรูปแบบ 2D แอนิเมชัน ให้ผู้ชมและผู้จัดทำได้ตระหนักว่า การที่ยังมีโอกาสใช้ชีวิตอยู่ก็ควรจะใช้ชีวิตที่มีอยู่ตอนนี้ให้ดีที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์และอาจารย์ จรรยา หะตะโยธิน ที่ให้ความอนุเคราะห์คอยให้คำปรึกษาแนะนำและให้การช่วยเหลือในการทำศิลปนิพนธ์ รวมถึงเสนอวิธีการแก้ไขที่ดีทำให้ผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจในการทำงานมากขึ้น รู้จักพัฒนาตนเองในด้านการทำงานให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ คุณธัญกร จันทรมณี ที่ให้ความช่วยเหลือในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ทัศนัวรรณ บุญศิริ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูป.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตโครงการ.....	1
ลักษณะของโครงการ.....	1
แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
เรื่องราวที่เกี่ยวข้องของประสบการณ์ใกล้ตาย.....	3
ประสบการณ์ใกล้ตายคืออะไร.....	3
ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสียและการตาย.....	5
อาการของภาวะโคม่า.....	5
องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของ 2D แอนิเมชัน.....	6
แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง.....	6
การคิดเนื้อเรื่องและบทในแอนิเมชัน.....	7
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	8
แนวความคิด.....	8
ประโยคขยาย.....	8
เรื่องย่อ.....	8
เนื้อเรื่อง.....	9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์.....	11
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	15
Pre-Production.....	15
แนวคิดในการลำดับภาพจากการScreen Test.....	23
Sound.....	24
Production.....	24
Post-Production.....	30
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	32
อุปสรรคในการทำงาน.....	32
ปัญหาในส่วนของบท.....	32
ปัญหาในส่วนของแอนิเมชัน.....	32
ปัญหาในส่วนของเสียง.....	32
ข้อเสนอแนะ.....	33
บรรณานุกรม.....	34
ประวัติผู้วิจัย.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่1 การเห็นภาพแบบหนึ่งในประสบการณ์ใกล้ตาย.....	4
ภาพที่2 การเห็นภาพแบบหนึ่งในประสบการณ์ใกล้ตาย.....	4
ภาพที่3 การแยกอาการ โรคซึมเศร้ากับความเสียใจหลังสูญเสีย.....	5
ภาพที่4 อาการ โคม่า.....	6
ภาพที่5 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”).....	16
ภาพที่6 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”).....	17
ภาพที่7 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”).....	18
ภาพที่8 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”).....	19
ภาพที่9 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”).....	20
ภาพที่10 ขั้นตอนการทำAnimeticในAdobe Premiere Pro 2022.....	21
ภาพที่11 ขั้นตอนการทำAnimeticในAdobe Premiere Pro 2022.....	21
ภาพที่12 ขั้นตอนการทำScreen TestในAdobe Premiere Pro 2022.....	22
ภาพที่13 ขั้นตอนการทำScreen TestในAdobe Premiere Pro 2022.....	22
ภาพที่14 Screen Test เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”).....	23
ภาพที่15 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	24
ภาพที่16 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	25
ภาพที่17 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	25
ภาพที่18 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	26
ภาพที่19 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	26
ภาพที่20 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	27
ภาพที่21 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame.....	27
ภาพที่24 ขั้นตอนการลงสีตัวละคร.....	28
ภาพที่25 ขั้นตอนการลงสีตัวละคร.....	28
ภาพที่26 การใส่เอฟเฟกต์ควัน โดยใช้Adobe After Effects 2021.....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่27 การใส่เอฟเฟกต์ควัน โดยใช้Adobe After Effects 2021.....	29
ภาพที่28 นำภาพและเสียงมาจัดเรียงในตรงตามจังหวะ.....	30
ภาพที่29 ใส่อินโทรและLOGOของเรื่อง.....	30
ภาพที่30 ใส่เครดิตของเรื่อง.....	31
ภาพที่31 ทำการExportออกมาเป็นไฟล์วีดี.....	31



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการกำกับของแอนิเมชัน โดยการศึกษาจากประสบการณ์ใกล้ตายที่สามารถอ้างอิงได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์ใกล้ตายของแต่ละคนจะต่างกันไปตามความเชื่อและช่วงวัยของผู้ที่ประสบด้วย ในที่นี้ ข้าพเจ้าจึงได้อยากศึกษาเกี่ยวกับความตายในแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับการเห็นความทรงจำในช่วงชีวิตที่ผ่านมาซึ่งเป็นอาการที่สามารถพิสูจน์ได้ในทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ตัวเราและผู้ชมได้ตระหนักว่า ในช่วงเวลาที่ผ่านมาระหว่างเราได้ใช้ชีวิตอย่างคุ้มค่าแล้วจริงๆหรือไม่

ประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences) เป็นเหตุการณ์ทางจิตวิทยาที่ลึกลับ ซึ่งพร้อมด้วยองค์ประกอบที่ลึกลับ โดยทั่วไปแล้วจะเกิดขึ้นในคนที่ใกล้ตาย สิ่งนี้ถูกบอกเล่าผ่านผู้ที่เคยประสบด้วยตัวเอง ส่วนใหญ่จะให้ผลบวก แต่ถึงเป็นเช่นนั้นวัฒนธรรมและอายุอาจส่งผลกระทบต่อผู้ที่มีประสบการณ์ใกล้ตายด้วยเช่นกันทำให้สิ่งที่ได้เห็นได้สัมผัสต่างกันไปด้วย ทำให้เรื่องนี้มีความน่าสนใจที่จะนำมาเล่าถึงสิ่งที่สนับสนุนให้เราได้เห็นภาพจากจิตใต้สำนึกสุดท้ายของเราเอง

จากเบื้องต้นนี้ ข้าพเจ้าจึงนำสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจและต้องการจะสร้างเป็นงานแอนิเมชันสั้น 2 มิติ ในชื่อเรื่อง “Memory & Soul ” ขึ้นมาเพื่อเป็นความรู้และศึกษาในความ สนใจของตนเอง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
2. เพื่อถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับประสบการณ์ใกล้ตายในรูปแบบ 2D แอนิเมชัน ให้ผู้ชมและตัวผู้จัดทำได้ตระหนักว่า การที่ยังมีโอกาสใช้ชีวิตอยู่ก็ควรจะใช้ชีวิตที่มีอยู่ตอนนี้ให้ดีที่สุด

1.3 ขอบเขตโครงการ

การกำกับเพื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวประมาณ 4 นาที โดยใช้โปรแกรม

Clip studio / Procreate / Adobe Photoshop / Adobe After Effects / Adobe Premiere Pro เป็นหลัก

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เกี่ยวกับประสบการณ์ใกล้ตาย โดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว และ 5 สถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แนวทางบรรทัดเป้าหมาย

1. Pre-production

1.1 หาหัวข้อและสิ่งที่น่าสนใจเพื่อนำมาเขียนบท

1.2 เริ่มเขียนบท (Plot)

1.3 ศึกษาลักษณะของอาการ หลังจากที่เกิด Near-Death Experiences เพื่อ โยง ไปถึงการเขียนบทเล่าเรื่องที่จะทำให้สื่อความหมายได้มากที่สุด

1.3 ค้นคว้า Reference เพื่อใช้เล่าเรื่อง

1.4 ตัดต่อทำ Animatic เพื่อลำดับเหตุการณ์การดำเนินเรื่องทั้งหมดว่าเป็นไปตามบทที่วางไว้หรือไม่

2. Production

2.1 ควบคุมดูแลทั้งเรื่องให้ไปตามบทที่วางไว้ เพื่อคงรายละเอียดเนื้อเรื่องทั้งหมดให้ออกมาตรงตามบทที่สุด

3. Post-production

3.1 นำผลงานที่ทำทั้งหมดมารวมกันเป็นข้อมูลการทำกำกับของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติที่สมบูรณ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การเรียนรู้และพัฒนาด้านการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

2. ได้พัฒนาด้านงานงานเขียนบท ในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน

3. สามารถถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับประสบการณ์ใกล้ตายออกมาเป็นรูปแบบแอนิเมชัน เพื่อให้คนทั่วไปได้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และตระหนักได้ว่า การที่ยังมีชีวิตอยู่นั้นนับว่าโชคดีที่สุดแล้ว

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การค้นคว้าข้อมูล

บทแอนิเมชันสั้นเรื่องนี้จะถ่ายทอดถึงมุมมองหนึ่งของผู้ชายคนหนึ่งผ่านการสูญเสียมาทำให้เขาผลอมองข้ามสิ่งมีค่าในชีวิตไปและได้เข้าไปใกล้ประสบการณ์ใกล้ตาย โดยข้าพเจ้าศึกษาถึงมุมมองเกี่ยวกับประสบการณ์ใกล้ตาย และจะศึกษาถึงการผลิตแอนิเมชันสั้นเพื่อให้ตัวเราและผู้ชมได้ตระหนักรู้ว่าการที่ยังมีโอกาสได้ใช้ชีวิตนั้นเป็นสิ่งที่ดีที่สุดแล้ว โดยข้าพเจ้าได้ค้นคว้าถึงการเล่าเรื่องในรูปแบบ 2D แอนิเมชันรวมถึงได้ศึกษาองค์ประกอบและวิธีการเล่าเรื่องของแอนิเมชันสั้น เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับใช้กับการทำแอนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า โดยแบ่งหัวข้อได้ดังนี้

1. เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences)
2. องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของ 2D แอนิเมชัน

2.1.1 เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences)

หลังจากที่เล็งเห็นความน่าสนใจของประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences) และได้เลือกมาเป็นหัวข้อของศิลปนิพนธ์ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดที่ว่า การได้ใกล้ชิดกับความตายนั้นให้อะไรกับเราบ้าง จึงได้ทำการสอบถามความคิดเห็นจากเพื่อนที่เคยผ่านประสบการณ์ใกล้ตายมาก่อน เพื่อนำมาประกอบกับข้อมูลที่มีอยู่ และค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมตามสื่อออนไลน์เพื่อที่จะได้รับข้อมูลที่หลากหลายมาประกอบการตัดสินใจ ทำให้ได้พบถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสามารถนำไปใช้ได้ดังนี้

ประสบการณ์ใกล้ตายคืออะไร (พรณพร กะตะจิตต์, 2562)

ประสบการณ์ใกล้ตาย (near-death experience) เป็นเหตุการณ์ทางจิตวิทยาที่ลึกลับ ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะเกิดขึ้นในคนที่ใกล้ตาย หรืออยู่ในสถานการณ์ที่มีความเจ็บปวดทางร่างกายหรืออารมณ์อย่างรุนแรง แต่ก็อาจเกิดขึ้นได้หลังจากเกิดอาการหัวใจวาย การบาดเจ็บที่สมอง

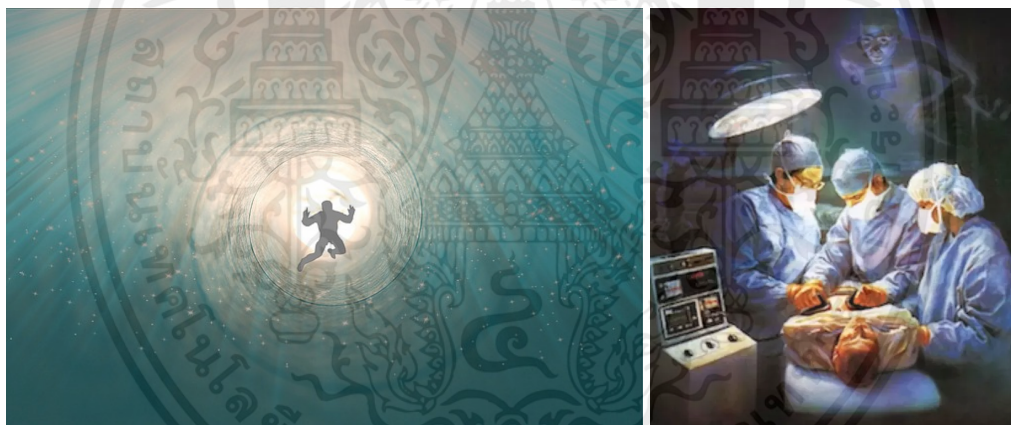
ประสบการณ์ใกล้ตายที่ถูกบอกเล่าผ่านผู้ที่เคยประสบด้วยตัวเอง ส่วนใหญ่จะให้ผลบวก ทั้งยังช่วยลดความวิตกกังวล และเพิ่มความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น หลังจากที่ได้พิสูจน์เห็นแล้วถึงชีวิตหลังความตาย แต่ทั้งนี้ ประสบการณ์ใกล้ตายบางครั้งก็ให้ผลในทางลบ และกระทบกับความรู้สึก เนื่องจากการขาดการควบคุมและตระหนักรู้ถึงความไม่มีอยู่ แต่ถึงเป็นเช่นนั้นวัฒนธรรมและอายุอาจส่งผลกระทบต่อผู้ที่มีประสบการณ์ใกล้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตายด้วยเช่นกัน คนที่ผ่านประสบการณ์ใกล้ตายจึงมักจะบอกเล่าเรื่องราวทำนองกันว่า พวกเขาเห็นแสงจ้า หรือเห็นผู้คนในชีวิตที่ล่วงลับไปแล้วมาหา บ้างก็เห็นตัวเองนอนนิ่งขณะหมอและพยาบาลช่วยกันปั๊มหัวใจให้ร่างกายของเขาฟื้น เกิดอะไรขึ้นกับมนุษย์กันแน่

แซม พาร์เนีย (Sam Parnia) แพทย์เวชบำบัดวิกฤต และนักวิจัยด้านการช่วยฟื้นคืนชีพด้วยวิธีปั๊มหัวใจ หนึ่งในคนที่สนใจศึกษาเรื่องจิตสำนึกและ ประสบการณ์ใกล้ตาย (Near-Death Experiences หรือ Shared Death Experiences) หลังเก็บข้อมูลเป็นเวลากว่า 3 ปี ด้วยการสัมภาษณ์ประกอบกับสังเกตการณ์ผู้ป่วยระยะวิกฤตที่เข้ารักษาตัวในห้อง ICU ราว 1,500 คน ซึ่งทั้งหมดรอดชีวิตจากอาการหัวใจวาย ทำให้แบ่งผู้ป่วยกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม

กลุ่มแรกทำอะไรไม่ได้เลย เหมือนนอนหลับไปแล้วตื่นมา กลุ่มสองมองเห็นแสงสีขาวพลายอูโมงค์ หรือได้ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ อาจเป็นญาติหรือคนรู้จักที่ตายไปก่อนแล้ว กลุ่มสามเห็นร่างของตนนอนหมดสติ และเห็นทุกอย่างที่เกิดขึ้นรอบตัวในห้องผู้ป่วย ทั้งเสียงการทำงานของเครื่องมือ เครื่องมือ บางคนจดจำคำพูดของหมอและพยาบาลได้อย่างละเอียด



ภาพที่ 1 , 2 การเห็นภาพแบบหนึ่งในประสบการณ์ใกล้ตาย

<https://owlcation.com/humanities/Reincarnation-and-Life-After-Death>

<https://www.quora.com/What-is-a-near-life-experience-The-opposite-of-near-death>

นอกจากนี้ยังมีการค้นพบว่าในภาวะปกติ DMT เป็นสารที่สมองผลิตได้ และจะผลิตมากที่สุดเมื่อร่างกายอยู่ในช่วงหลับลึก หรือ REM sleep ทำให้เกิดการคิดเป็นจินตนาการในความฝัน ซึ่งเพิ่มโอกาสที่จะได้สัมผัสกับสภาวะที่ร่างกายจำลองประสบการณ์เฉียดตายมากขึ้น 2.8 เท่า (พรณพร กะตะจิตต์ , 2562)

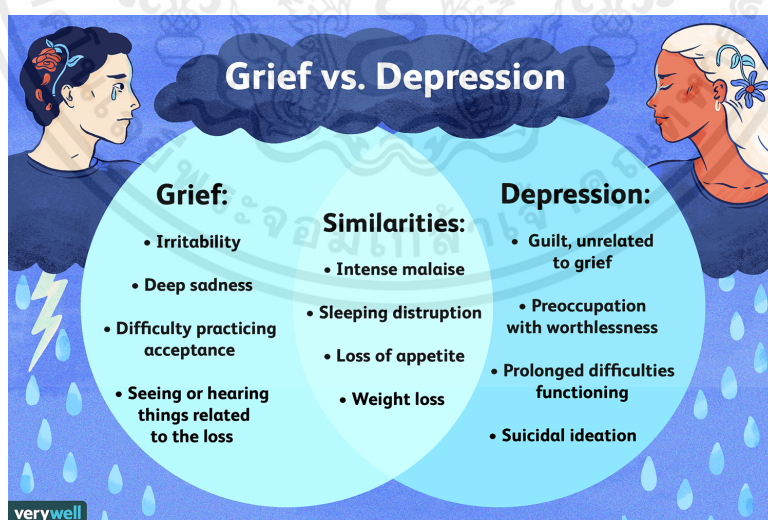
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสียและการตาย (Grief and Bereavement) (ชนา นิลชัย โกวิทช์ , 2560).

ความเศร้าโศกเสียใจที่เกิดจากการสูญเสีย โดยเฉพาะการสูญเสียบุคคลผู้เป็นที่รัก เป็นปฏิกิริยาทางจิตใจที่ถือว่าเป็นเรื่องปกติ แต่อาจมีผู้ป่วยบางรายที่ต้องการความช่วยเหลือในการปรับตัวกับการสูญเสียนั้น ผู้ที่สูญเสีย จะมีอาการหลักคล้ายอาการของ โรคซึมเศร้า คือมีอาการเศร้า หงุดหงิด เบื่อหน่าย ไม่อยากเข้าสังคม นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร นอกจากนี้อาจมีความรู้สึกผิด รู้สึกโกรธ ขอมรับความเป็นจริงของการสูญเสียไม่ได้

อาการที่แสดงว่าผู้ป่วยอาจมีอาการซึมเศร้าที่รุนแรงกว่าปฏิกิริยาปกติต่อการสูญเสีย (ชนา นิลชัย โกวิทช์ , 2560).

1. รู้สึกผิดในเรื่องอื่น ๆ นอกเหนือจากที่เกี่ยวกับสิ่งที่คิดว่าตนควรทำ หรือไม่ควรทำในช่วงที่ผู้ตายเสียชีวิต
2. คิดหมกมุ่นเกี่ยวกับความตาย นอกเหนือจากความรู้สึกอยากตายแทน หรือตายไปพร้อมกับผู้เสียชีวิต
3. คิดหมกมุ่นว่าตนไร้ค่า ไม่มีค่า
4. มีการเคลื่อนไหวและความคิดช้าอย่างชัดเจน (marked psychomotor retardation)
5. มีการบกพร่องของการปฏิบัติหน้าที่ต่างๆ ทั้งทางสังคมและการงานอย่างมากเป็นเวลานาน
6. มีอาการประสาทหลอน นอกเหนือไปจากการคิดว่าได้ยินเสียง หรือเห็นภาพของผู้ตายเป็นช่วงขณะสั้นๆ ซึ่งอาจพบได้ในปฏิกิริยาปกติ



ภาพที่3 การแยกอาการ โรคซึมเศร้ากับความเสียใจหลังสูญเสีย

<https://www.verywellmind.com/grief-and-depression-1067237>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาการของภาวะโคม่า (POBPOD , 2560).

โคม่า คือ ภาวะที่ผู้ป่วยไม่รู้สึกรู้ตัวหรือสูญเสียการรับรู้สิ่งรอบข้างเป็นเวลานาน ซึ่งเป็นภาวะฉุกเฉินที่จำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือ เพื่อรักษาชีวิตและการทำงานของสมองผู้ป่วย โดยภาวะโคม่าอาจเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น การบาดเจ็บของสมอง โรคหลอดเลือดสมอง เนื้องอกในสมอง หรือภาวะแอลกอฮอล์เป็นพิษ เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้ป่วยมักมีอาการดีขึ้นภายใน 2-3 สัปดาห์ แต่หากเวลาผ่านไปนานแล้วยังคงไม่รู้สึกรู้ตัว แพทย์อาจประเมินว่าผู้ป่วยได้เข้าสู่สภาพพักอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้ ภาวะโคม่าจึงเป็นอีกหนึ่งโอกาสที่จะทำให้ผู้ป่วยมีโอกาสตกอยู่ในประสพการณ์ใกล้ตายได้เช่นกัน



ภาพที่4 อาการ โคม่า

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

2.1.2 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของ 2D แอนิเมชัน

แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง (ภก.ภูริทัต ว่องพุดิพงษ์ , 2563)

ผู้วิจัยศึกษาการเล่าเรื่อง ซึ่งวิเคราะห์จากองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ ประกอบด้วย

1.1 โครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์ที่ถูกจัดวางขึ้นตามลำดับของเวลาซึ่ง มี 5 ขั้นตอน เรียกว่า “ขนบการเล่าเรื่อง” (Narrative Convention) ดังนี้

ขั้นเริ่มเรื่อง (Explosion)

ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)

ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นยุติของเรื่องราว (Ending)

1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

1.4 ตัวละคร (Character)

1.5 ฉาก (Setting)

1.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

แนวความคิด (Theme)

การปล่อยวางอดีตและยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อมีชีวิตอยู่ต่อไป

ประโยคขยาย (Log line)

ทศได้ประสบอุบัติเหตุจนทำให้เกือบตาย ระหว่างตกอยู่ในภวังค์เขาได้พบกับแฟนสาวที่จากไปอีกครั้ง ในวินาทีนั้นเขาจะต้องยอมรับความจริงและใช้ชีวิตต่อไปอีกครั้งให้ได้

เรื่องย่อ(Synopsis)

เรื่องของทศที่ได้สูญเสียคนรักไปเพราะอุบัติเหตุทำให้เขากลายเป็นคนเศร้าโศก ใช้ชีวิตไปวันๆ วันหนึ่งเขาได้ประสบอุบัติเหตุถูกรถชนขณะที่กำลังจะข้ามถนน ในขณะที่เขาคิดว่าเขาจะต้องตายแน่ๆ ภาพที่เห็นตรงหน้ากลับเป็นคนที่กำลังยืนรออยู่ เธอได้พาทศยังงานวัดที่ทั้งคู่เคยมาด้วยกัน เธอพาเขามายังซุ้มปาเป้าเพื่อเล่นเกมชิงตุ๊กตา ทศสามารถชนะเกมและนำตุ๊กตามาให้เธอได้ แต่ภาพความทรงจำระหว่างพวกเขาก็เล่นกลับเข้ามาในหัวทำให้เขาชะงักไป ทั้งคู่เดินทางกลับมาด้วยกัน ในขณะที่ทศกำลังขับรถ เขาเห็นสิ่งต่างในรถที่เหมือนกับความทรงจำในอดีตตอนที่เขาและมุกประสบอุบัติเหตุทำให้เขานึกถึงความตายของมุกขึ้นมาอีกครั้ง ในขณะที่กำลังตกใจเมื่อเขาหันไปทางมุกก็เห็นรถพุ่งมาชนเหมือนในอดีตไม่มีผิด ทศสะดุ้งเฮือกขึ้นมาอีกครั้งในความมืดมิดท่ามกลางกรอบรูปที่มีภาพความทรงจำมากมายระหว่างเขากับมุก ผีเสื้อสีทองนำทางเขาให้เดินไปตามทาง ระหว่างที่เดินไปทศก็เห็นภาพคู่ของพวกเขา เขายังเสียใจมากขึ้น เมื่อมองไปที่สุดปลายทาง ทศเห็นคนรักของเขากำลังยืนรออยู่ มุกหันมาทางเขาพร้อมรอยยิ้ม ทศโผล่เธอในทันที มุกในตอนนี้อยากให้ทศเสียใจอยู่กับอดีตอีกต่อไปแล้ว เธอเช็ดน้ำตาให้เขา เบื้องหลังของเธอมียูกผีเสื้อคู่ใหญ่ก่อตัวขึ้นมาเป็นกรอบภาพสีทองที่เมื่อข้ามผ่านไปทศจะกลับสู่โลกที่เขายังมีชีวิต เธอส่งเขาให้เดินทางต่อไปพร้อมรอยยิ้ม ทศที่กำลังจะเดินทางไปเพียงลำพังหันกลับมาทางเธออีกครั้ง เมื่อพบว่ามุกนั้นมีความสุขแล้ว เขาจึงยิ้มออกมาก่อนจะจากไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชายหนุ่มฟื้นขึ้นมาในโรงพยาบาล หลังจากที่ฟื้นขึ้นมาแล้วทศก็เห็นผีเสื้อตัวหนึ่งบินมาจากทางหน้าต่างที่เปิดอยู่มหาเขา ปราบกฎร่างโปร่งใสของหญิงสาวที่รักของเขา เขาได้ยิ้มออกมาเล็กน้อยก่อนที่จะมองผีเสื้อบินออกไปอย่างมีความสุข

เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

ทศนั่งมองรูปถ่ายคู่กับคนรัก แหวน และตุ๊กตาตัวโปรดของเธอก่อนที่จะเก็บแหวนที่อยู่บนโต๊ะมา ภาพจะตัดไปที่ฉากของเมืองที่มีรถและผู้คนมากมาย เขาเดินมาเรื่อยๆ ในขณะที่กำลังข้ามทางม้าลายอยู่นั่นเอง ก็มีสายเรียกเข้าดังขึ้น เขารีบมันแต่จังหวะที่เขาหยิบโทรศัพท์ที่นั่น แหวนที่อยู่ในกระเป๋า ก็ตกลงมา เขาหันไปเก็บมันก่อนที่จะมีรถคันหนึ่งขับมาด้วยความเร็วสูงและชนเขา ในเสี้ยววินาทีที่เขาคิดว่าเขาคงต้องตายแน่ๆ เมื่อลืมตาขึ้นมาภาพที่เห็นตรงหน้ากลับเป็นลานกว้างที่มีฝูงผีเสื้อมากมาย เขาตกใจกับภาพที่เกิดขึ้นและการแต่งกายของตนเองที่เปลี่ยนไป ก่อนที่จะหันไปพบกับแฟนสาวของเขาที่ได้ตายไปนานแล้ว เธอจับมือเขา และพาเขาเข้าไปยังงานวัดแห่งนั้น

Sequence B (Action)

เธอเข้าไปที่ตุ๊กตาตัวหนึ่งในแผงเกมปาลูกโป่ง ก่อนที่จะลากเขาเข้าไป ทศปาลูกโป่งได้ทั้งหมด ชัยชนะครั้งนี้ทำให้เขาได้คิดว่าเอาตุ๊กตาหมีมาเป็นของขวัญให้กับแฟนสาวอันเป็นที่รักได้สำเร็จ เขามองภาพนั้นและแล้วภาพความทรงจำก็ย้อนกลับมาว่า มันเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ตัดกลับมาแฟนสาวที่งุนงงและสงสัยกับพฤติกรรมของชายหนุ่ม เขาสายหน้าก่อนที่จะเดินไปต่อ ทั้งคู่ไปนั่งชิงช้าสวรรค์ด้วยกัน ทศหยิบแหวนวงนั้นที่เขาเก็บไว้มาสวมให้เธออีกครั้ง จากเย็นเป็นกลางคืน ทั้งสองคนนั่งรถมาด้วยกัน มุกหยิบขนมพร้อมที่จะป้อนให้เขาอย่างมีความสุข แต่ในทันใดนั้นเองจู่ๆก็มีรถอีกคันขับเข้ามาชนอย่างเต็มแรงจนรถของพวกเขาคว่ำ เขาลืมตาจากความเจ็บปวดและพบว่ามุกนั้น ได้เสียชีวิตไปแล้ว และนั่นก็เป็นสิ่งที่ทำให้เขาฝังใจและรู้สึกผิดมาโดยตลอด เหมือนเขาเป็นต้นเหตุที่ทำให้เธอนั้นตาย เขาลืมตาขึ้นมาอีกครั้ง พบว่าตนเองนั้นอยู่ในสถานที่แปลกๆ ซึ่งเป็นโถงทางเดินที่คู่มืดมน ตามฝาผนังเต็มไปด้วยกรอบรูปที่มีภาพความทรงจำของทศอยู่ภายใน เขาวิ่งไปซุกพัก ก่อนที่จะมีผีเสื้อสีทองสว่างตัวหนึ่งบินมาเหมือนอยากให้เขาตามมันไป มันบินไปยังรูปๆหนึ่ง ที่มีขนาดใหญ่กว่ารูปอื่นๆ เป็นรูปคู่ของเขากับมุกที่ถ่ายกันหลังจากได้ตุ๊กตาหมีมา ซึ่งนั่นคือเหตุการณ์สุดท้ายก่อนที่จะประสบอุบัติเหตุ ภาพนั้นทำให้เขาเสียใจมากที่สุดที่ต้องสูญเสียเธอไป ผีเสื้อสีทองตัวนั้นได้นำทางเขาอีกครั้ง ไปยังปลายทางที่มีมุกรออยู่ เขาวิ่งสุดฝีเท้าไปหาเธอและกอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอาไว้นั่น มุกปาดน้ำตาที่ไหลอาบแก้มอย่างอ่อนโยน เหมือนจะบอกว่าไม่เป็นไร เธออยากให้เราปล่อยวางอดีต และมีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่มีเธอ ด้านหลังของเธอปรากฏกรอบรูปภาพสีทองขนาดใหญ่ที่มีบันไดขึ้นไปยังประตูแสงสว่างด้านบน เมื่อข้ามผ่านไปทศจะกลับสู่โลกที่เขายังมีชีวิต เธอส่งเขาให้เดินทางต่อไปพร้อมรอยยิ้ม ทศที่กำลังจะเดินทางไปเพียงลำพังเดินไปยังกรอบรูปและขึ้นบันไดไป เขาหันกลับมาทางเธออีกครั้ง ทั้งคู่ยิ้มให้กัน เธอโบกมือให้เป็นการบอกลาครั้งสุดท้าย เมื่อพบว่ามุกนั้นมีความสุขแล้ว เขาจึงยิ้มออกมา ก่อนจะเข้าประตูนั้นไป

Sequence C (Resolution)

ทศฟื้นขึ้นมาอีกครั้งในโรงพยาบาล เขานึกถึงเรื่องที่ตนฝันไปหลังจากที่เกิดอุบัติเหตุเมื่อทศหันไปก็เห็นผีเสื้อตัวหนึ่งบินมาจากหน้าต่างที่เปิดอยู่เข้ามาหาเขา มันเป็นผีเสื้อแบบเดียวกับตอนที่เขาฝัน ชักครู่หนึ่ง มันก็บินออกไปทางเดิม ปรากฏร่างโปร่งใสของมุกที่กำลังยิ้มให้เขา ทศได้ยิ้มออกมาเล็กน้อยก่อนที่จะมองผีเสื้อบินออกไปอย่างมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์

ฉากที่ 1 : ในห้องนอน/ตอนเช้า

(เสียงบรรยายภายในห้อง)

ทศมองรูปคู่บนโต๊ะอย่างทุกข์ใจก่อนจะเอื้อมมือไปคว้าภาพบนโต๊ะลงและหยิบแหวนที่อยู่ข้างๆ การมาเพื่อออกไปทำงาน

ตัดไป

ฉากที่ 2 : ในเมือง/ตอนเช้า

(เสียงบรรยายในเมือง)

ทศเดินไปตามทางเท้าอย่างเหม่อลอยรอสัญญาณไฟข้ามถนนเสียงโทรศัพท์ที่ดังขึ้นทำให้เขาต้องหยิบขึ้นมาดู ทว่าแหวนที่อยู่ในกระเป๋าของเขาก็หล่นลงมาที่พื้นถนน

กรี๊ดดด กรี๊ดดดด(เสียงโทรศัพท์สั้น)

ชายหนุ่มรีบสาย ก่อนจะหันไปทางแหวนที่ตกอยู่ ในขณะที่เขากำลังก้มลงไปเก็บแหวนนั่นเอง ชู่าก็มีรถยนต์คันหนึ่งพุ่งขึ้นมาชนเขาโดยไม่ทันตั้งตัว

เอ๊ยดดดด!! โครม!!(เสียงรถชน)

ทศยกแขนขึ้นป้องกันตัวในทันที แต่เมื่อเขาลืมตาขึ้นมา ภาพตรงหน้าของเขาก็เปลี่ยนไป

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 3 : ลานกว้าง/ในวังค์

ทศลิ้มตาขึ้นมาอีกครั้งในลานโล่งกว้างอย่างงงงว่าทำไมเขาถึงมาอยู่ที่นี่ แต่ เมื่อเขาหัน ไปก็เห็นมุก อยู่ตรงหน้าทำให้เขาตกใจมากปนดีใจ

พี่วว... (เสียงลม)

ตัดไป

ฉากที่ 4 : งานวัด/ในวังค์

มุกพาทศมาัยงานวัดที่ดูคุ้นตา เธอชี้ไปยังตุ๊กตาที่เหมือนกับตัวที่อยู่ในห้องทศไม่มีผิด ซึ่งถ้าจะได้ มันมาทศจะต้องชนะเกมปลาถูกโป่ง ทศรีบลูกดอกมาก่อนจะปาไปที่ลูกโป่งอย่างแม่นยำ

ปิ๊! ปิ๊! ปิ๊!(เสียงลูกโป่งแตก)

มุกดีใจมาก ทศได้มอบตุ๊กตาตัวนั้นเป็นของขวัญให้เธอ แต่แล้วภาพความทรงจำเกี่ยวกับสิ่งของ เหล่านี้ก็ย้อนกลับเข้ามาในหัวทำให้เขาถูกคิดขึ้นเกี่ยวกับสิ่งแปลกๆนี้ มุกเป็นห่วงเขาแต่ทศก็ปฏิเสธว่าไม่ เป็นไร ทั้งคู่จึงเที่ยวเล่นต่อ

ตัดไป

ฉากที่ 5 : บนชิงช้าสวรรค์/ในวังค์

มุกกับทศนั่งอยู่ด้วยกันบนชิงช้าสวรรค์ เธอมองออกไปข้างนอกอย่างตื่นเต้น ทศมองเธออย่างมีความสุขซักพักก่อนจะหยิบแหวนที่อยู่ในกระเป๋าออกมาทางแกงออกมาซึ่งแหวนวงนั้นเป็นวงเดียวกับที่อยู่บน ถนน เธอหันมามองทศด้วยความสนใจ ทศสวมแหวนวงนั้นลงบนนิ้วของเธอทำให้เธอดีใจมาก

ฉากที่ 6 : ในรถ/ในวังค์

ทศขับรถกลับบ้าน โดยมีมุกนั่งอยู่ข้างเขา เธอป้อนขนมให้เขา จากนั้นมุกก็รู้สึกถึงความผิดปกติ ทำให้เธอหัน ไปมองที่ด้านข้างรถ จู่ๆก็มีรถคันหนึ่งพุ่งมาชนพวกเขาอย่างรวดเร็ว

เอี้ยดดดด!!(เสียงอุบัติเหตุ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทศลิ้มตาขึ้นมาอีกครั้งเขาเห็นมุกเสียวชีวิตอยู่ข้างๆทำให้เขารู้ตัวว่า ทั้งหมดที่ผ่านมานี้เป็นความทรงจำในอดีตของเขา

ตัดไป

ฉากที่ 7 : ในภวังค์

ทศตกลงสู่ภวังค์อันว่างเปล่าหลังจากที่เขานึกความทรงจำที่ผ่านมามาก เขาหันมองไปรอบๆก็เจอแต่กรอบภาพความทรงจำของเขา เขาอิงไปซุกพักก่อนจะมีผีเสื้อสีทองตัวหนึ่งได้บินนำทางให้เขา

พับๆ...พับๆ...(เสียงผีเสื้อขยับปีกเบาๆ)

ทศเดินตามผีเสื้อตัวนั้นไป มันบินไปยังรูปๆหนึ่ง ที่มีขนาดใหญ่กว่ารูปอื่นๆ

ติก...ติก...ติก...(เสียงเดิน)

ทศมองตามผีเสื้อที่เกาะอยู่บนภาพนั้นซึ่งเป็นภาพของเขากับมุกที่มีความสุขด้วยกันมันยิ่งทำให้เขาเสียใจกับความจริงที่เกิดขึ้น แต่ถึงจะเสียใจมากแต่ทศก็ออกเดินตามผีเสื้อต่อไป

ติก...ติก...ติก...(เสียงเดิน)

ทศมองไปยังทางเดินข้างหน้าที่ได้เต็มไปด้วยภาพความทรงจำมากมาย เขาเห็นมุกที่กำลังยืนรออยู่ ทศจึงรีบวิ่งสุดฝีเท้าไปหาเธอ

ติก!ติก!ติก(เสียงวิ่ง)

ทศโผล่อกอดเธอในทันที เธออยากให้เขาปล่อยวางจากความเสียใจเสียที เบื้องหลังของเธอมีกกรอบภาพขนาดใหญ่

ทศปล่อยอกอดจากเธอพร้อมรอยยิ้มก่อนที่เขาจะเดินทางไปเพียงลำพัง ทศเดินไปยังกรอบรูปและขึ้นบันไดไป เขาหันกลับมาทางเธออีกครั้ง ทั้งคู่ยิ้มให้กัน เธอโบกมือให้เป็นการบอกลาครั้งสุดท้าย เมื่อพบว่ามุกนั้นมีความสุขแล้ว เขาจึงยิ้มออกมาก่อนจะเข้าประตูนั้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดไป

ฉากที่ 8 : โรงพยาบาล/ตอมเช้า

ชายหนุ่มฟื้นขึ้นมาปรากฏเป็นห้องพักรักษาผู้ป่วยในโรงพยาบาล ในขณะที่กำลังใจลอยเพราะความฝันที่เกิดขึ้น ทศหันไปทางหน้าต่างที่เปิดรับแสงยามเช้าก่อนจะเห็นผีเสื้อตัวหนึ่งบินเข้ามา เขารู้สึกแปลกใจจึงลองยื่นปลายนิ้วไปหามัน น่าแปลกที่ผีเสื้อตัวนั้นเองก็บินมาเกาะที่ปลายนิ้วของเขา

พุ่มๆ...พุ่มๆ...(เสียงผีเสื้อขยับปีกเบาๆ)

มันขยับปีกเล็กน้อยก่อนที่จะบินออกไป ปรากฏเป็นร่างโปร่งใสของหญิงสาวที่รักของเขา เธอส่งยิ้มที่อบอุ่นมาให้เขาราวกับจิตใจที่อีกฝ่ายเลือกจะมีชีวิตต่อไปได้ เขาได้ยิ้มออกมาเล็กน้อยก่อนที่จะมองผีเสื้อบินออกไปอย่างมีความสุข

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1.Pre-Production

1.1ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น โดยมีการวางแผนดังนี้

1.1.1แนวคิด (Theme)

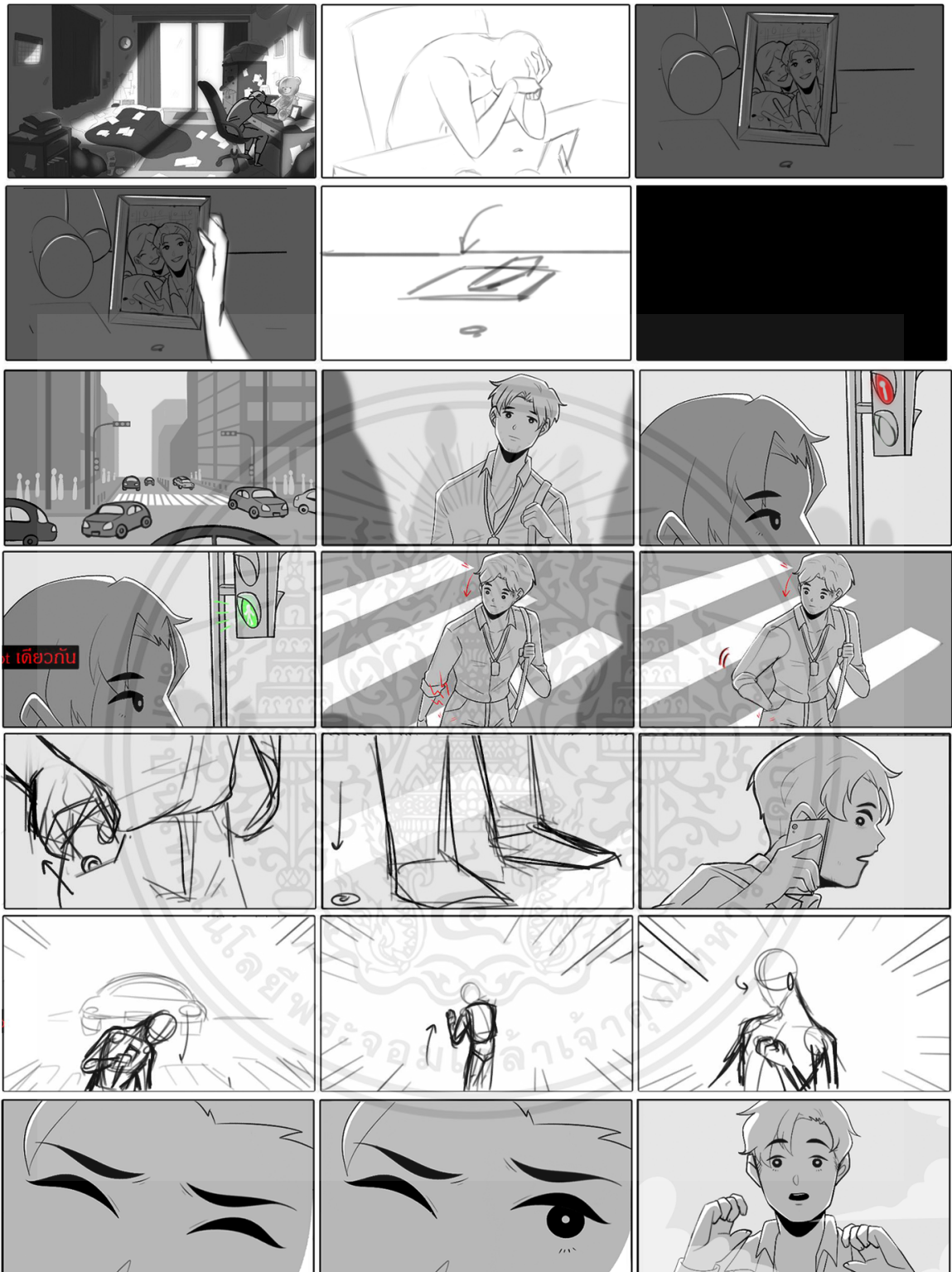
1.1.2โครงเรื่อง(Plot)

1.1.3เรื่องย่อ(Synopsis)

1.1.4โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ในขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน ข้าพเจ้าและทีมงานได้ทำAnimeticและScreen Test ของเรื่องเพื่อเป็นการทดลองกระบวนการผลิตแอนิเมชัน ระหว่างการทำงานทำให้ได้พบเจอปัญหาต่างๆ ระหว่างการทดลองทำAnimeticทำให้เห็นถึงภาพรวมและรู้ถึงจุดบกพร่องที่จะนำไปแก้ไขให้แอนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดย ในส่วนของข้าพเจ้าได้ทดลองการลำดับภาพจากฉากที่ได้เลือกทำเป็นScreen Test โดยข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรมAdobe Premiere Pro 2022ในการลำดับภาพ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ข้าพเจ้ามีประสบการณ์ในการใช้งาน ทำให้สามารถทำงานได้ตรงกับความต้องการของทีม ในครั้งนี้ทีมของข้าพเจ้าได้คำนวณเฟรมที่ต้องใช้จากAnimetic 4 นาทีโดยใช้นาทีละ 15 เฟรม รวมทั้งหมดอยู่ที่ 3,600 เฟรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 Animetic เรื่อง “แต่เชอที่รัก” (“Memory & Soul”) หน้าที่ 1 โดย ทศน์วรรณ บุญศิริ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



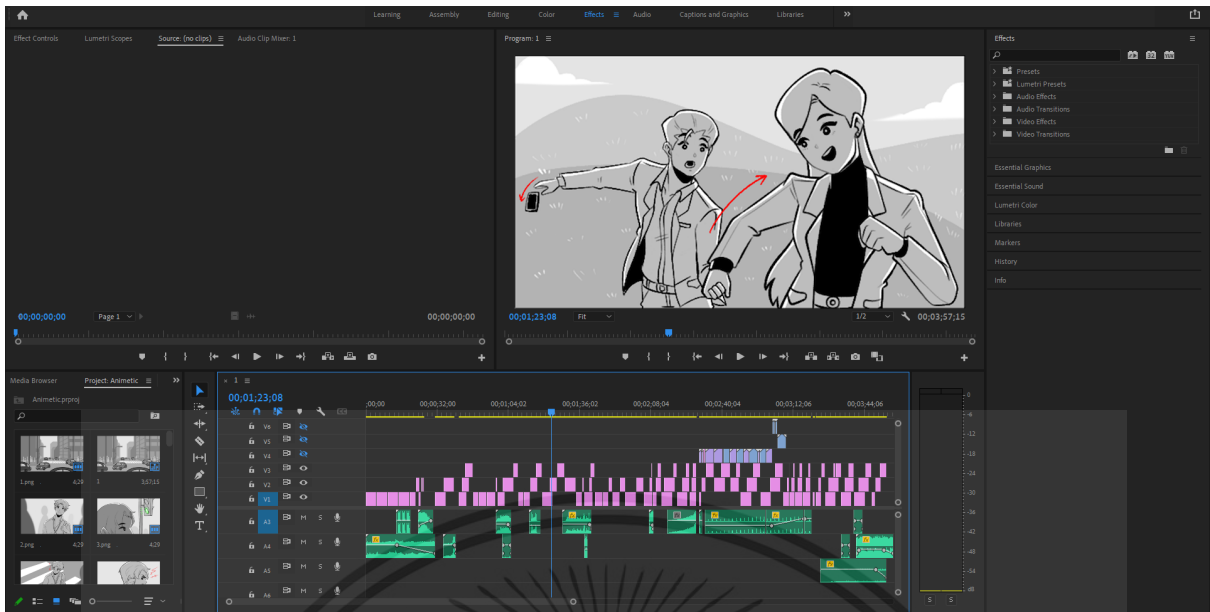
ภาพที่ 6 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”) หน้า ที่ 2 โดย ทศน์วรรณ บุญศิริ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

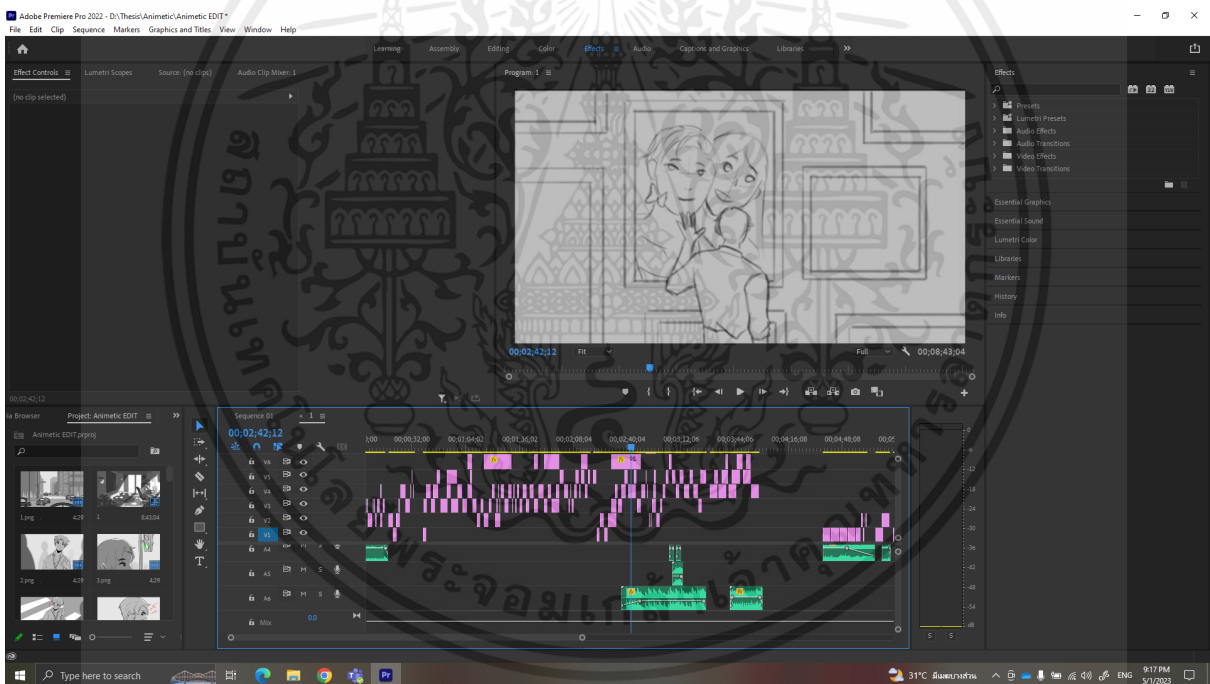


ภาพที่ 7 Animetic เรื่อง “แต่เธอที่รัก” (“Memory & Soul”) หน้า ที่ 3 โดย ทศน์วรรณ บุญศิริ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 ขั้นตอนการทำAnimetic ใน Adobe Premiere Pro 2022

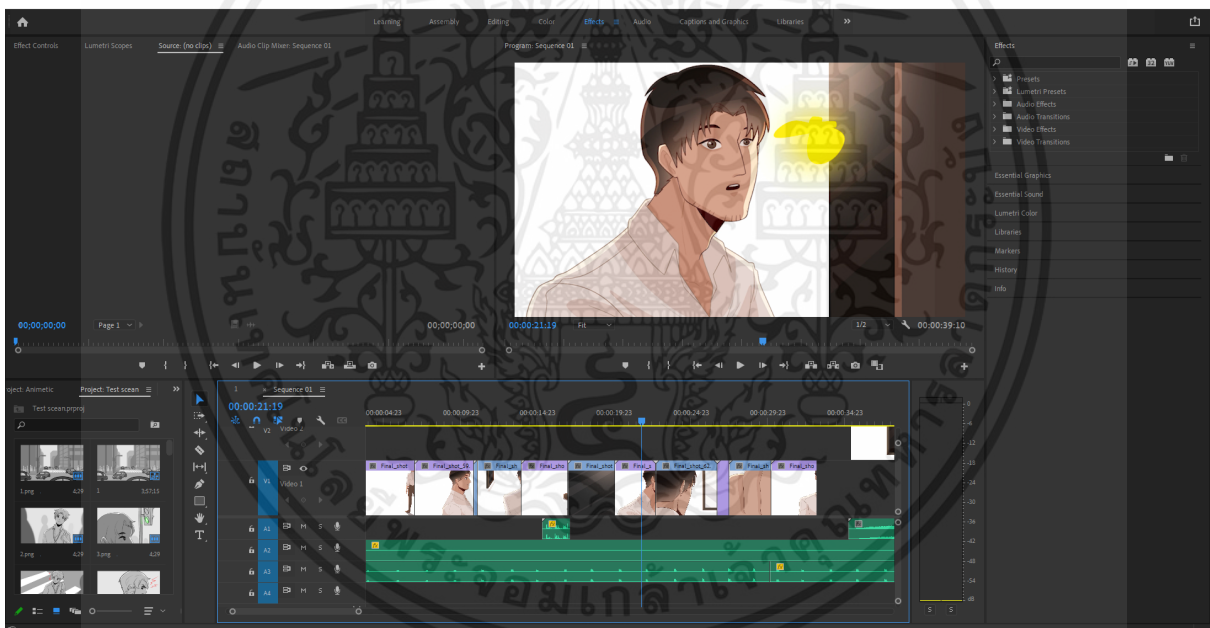


ภาพที่ 11 ขั้นตอนการทำAnimetic ใน Adobe Premiere Pro 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ขั้นตอนการทำ Screen Test ใน Adobe Premiere Pro 2022



ภาพที่ 13 ขั้นตอนการทำ Screen Test ใน Adobe Premiere Pro 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 Sound

กำหนดSoundsชนิดต่างๆจากเนื้อเรื่องโดยจำแนกได้ดังนี้

1.3.1 Sound Effects คือเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆซึ่งจะมีส่วนช่วยเสริมให้ดูสมจริงยิ่งขึ้นแบ่งออกเป็นกลุ่มได้ดังนี้

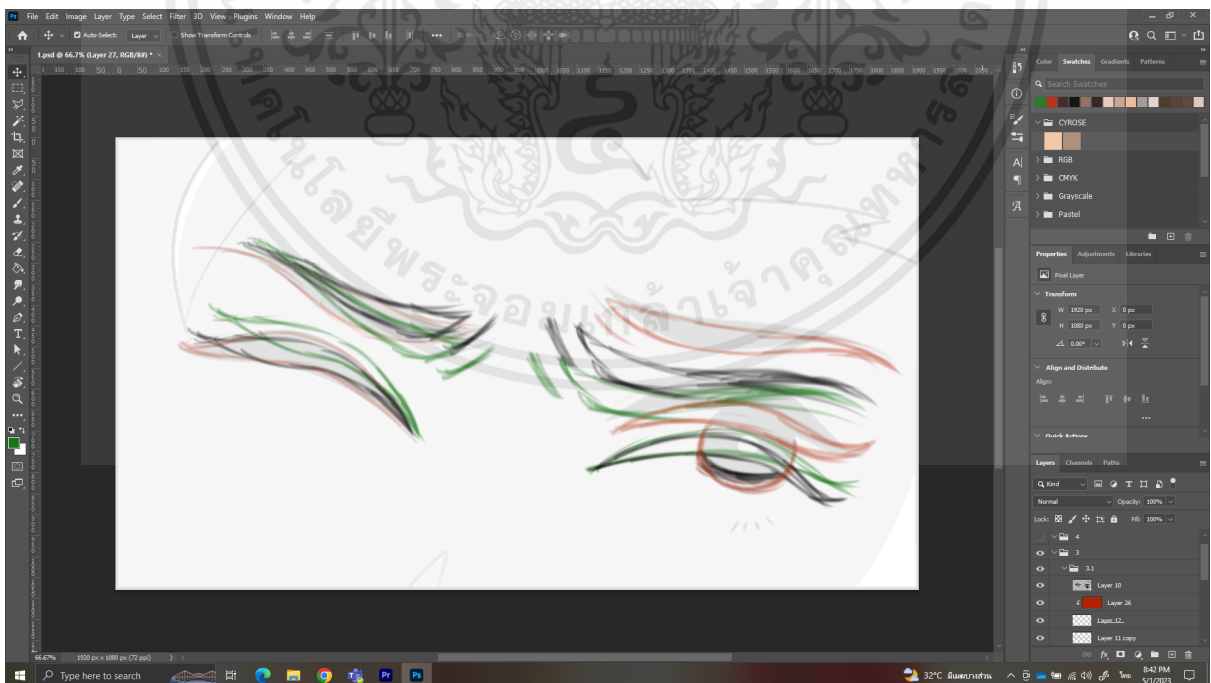
1.3.1.1 Ambience คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ อย่างเช่น ภายในเมืองตอนเช้าซึ่งจะมีบรรยากาศของรถที่สัญจรไปมาในเวลาเร่งรีบ

1.3.1.2 Sound Design คือเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงแต่ใช้เพื่อสื่อถึงอารมณ์และเหตุการณ์ให้เสริมไปกับภาพ อย่างเช่นเสียงดนตรี เพื่อแสดงถึงการพยายามนึกถึงอดีตต่างๆ

1.3.1.1 Foley คือเสียงที่มาจากการทำงานของตัวละคร เช่น การเดิน การกอด เป็นต้น

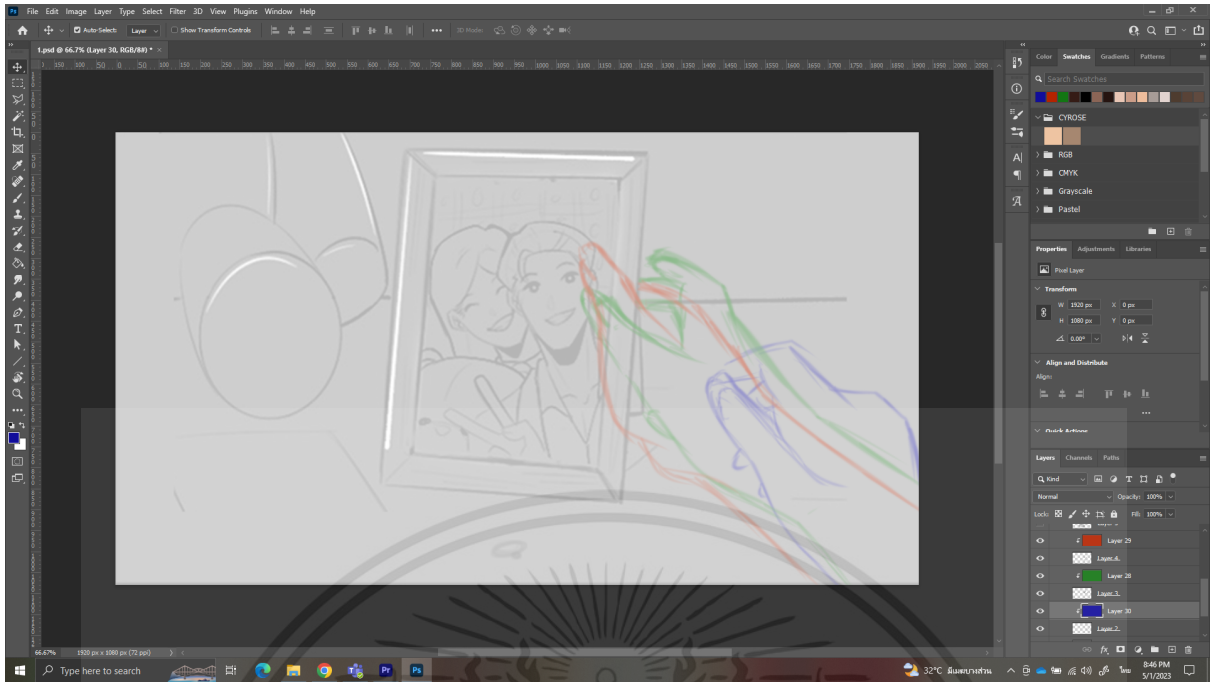
2. Production

หลังจากเสร็จขั้นตอน Pre-production ก็นำShotตามที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ดและAnimaticมาขยับเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยใช้วิธีการแอนิเมทตัวละครแบบframe by frame เพื่อให้ได้การเคลื่อนไหวที่ละเอียดตามที่ทีมต้องการ เมื่อตัดเส้นทุกเฟรมเสร็จเรียบร้อยแล้วจึงนำภาพทั้งหมดมาลงสีให้ครบถ้วนสมบูรณ์ นอกจากนี้เพื่อลดระยะเวลาในการทำงานลง เราจึงได้นำบางShotมาทำออฟเฟกต์ในโปรแกรมAfter Effects ในที่นี้เราได้สร้างควันโดยใช้Fractal noise ใน After Effects ทำให้ช่วยประหยัดเวลาในการทำงานได้เป็นอย่างมาก

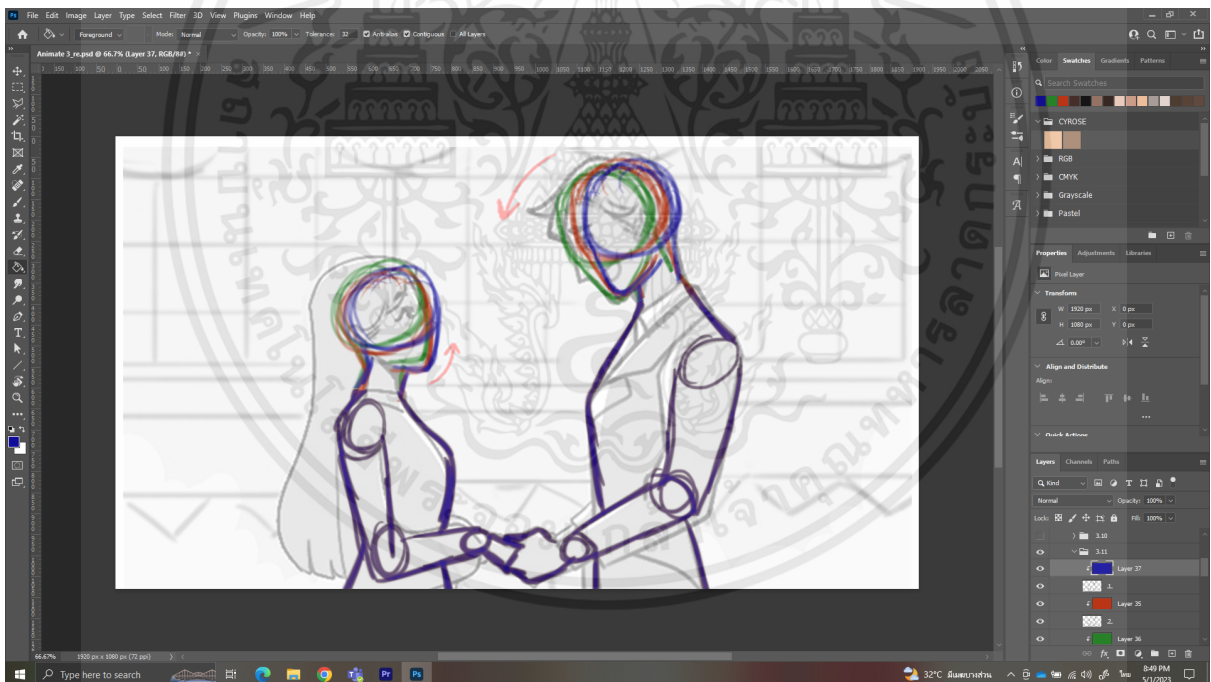


ภาพที่15 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

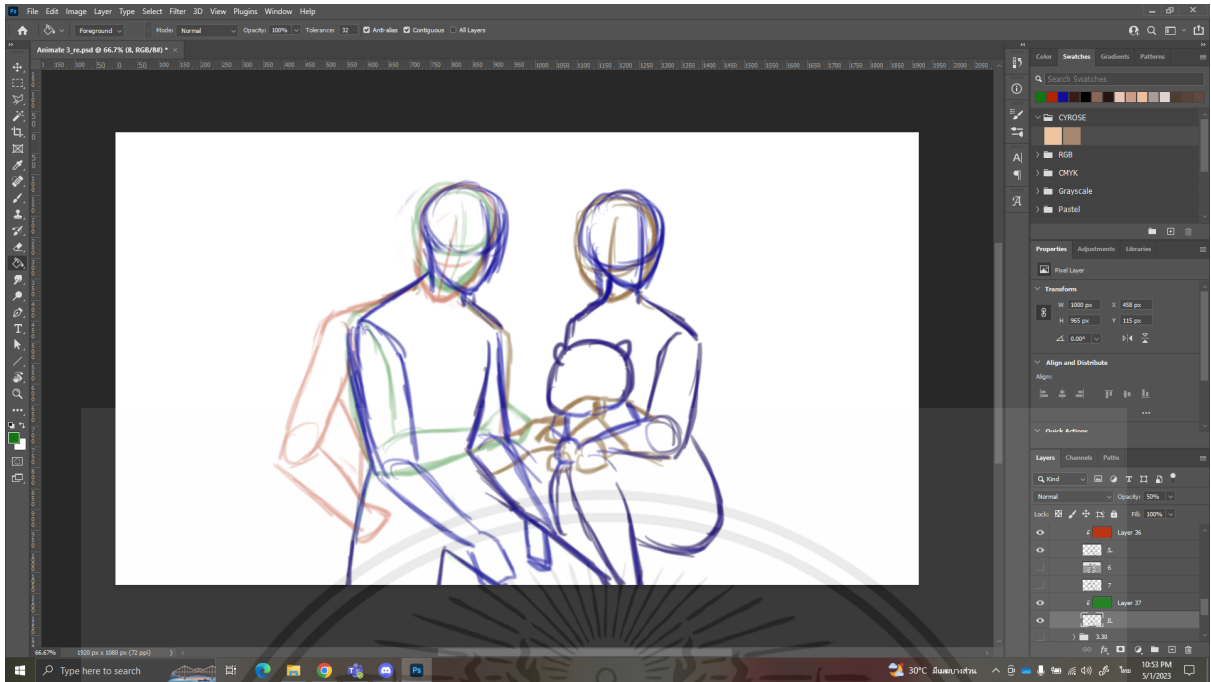


ภาพที่16 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame

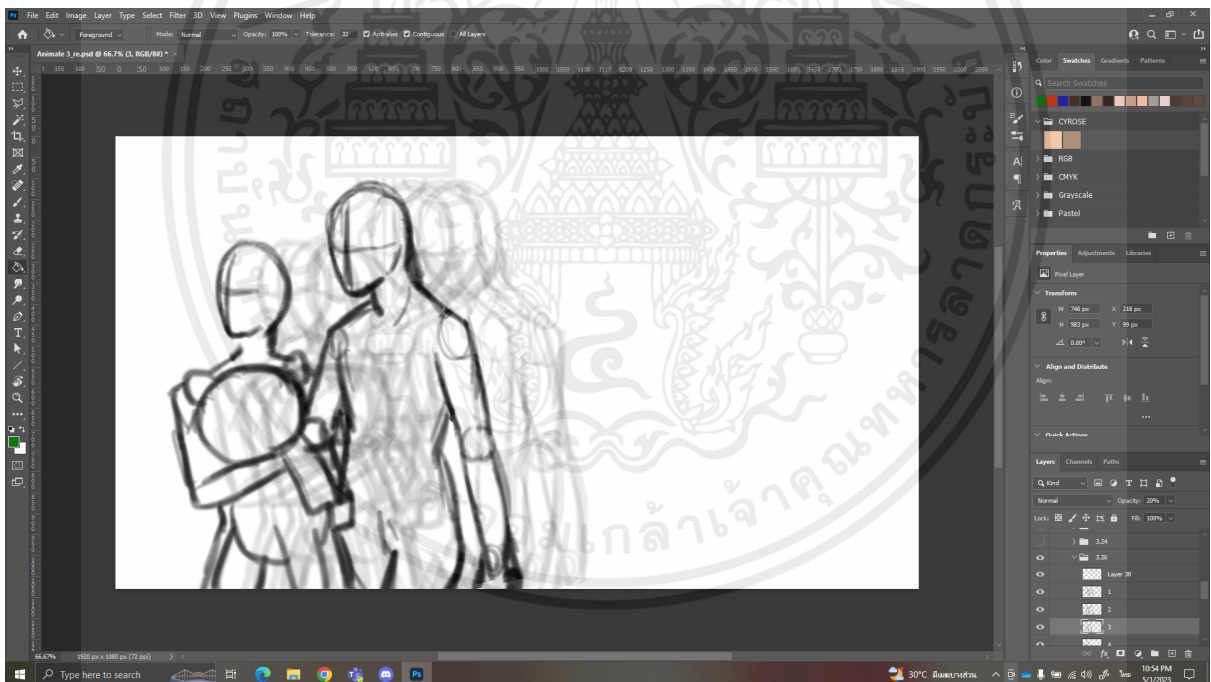


ภาพที่17 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

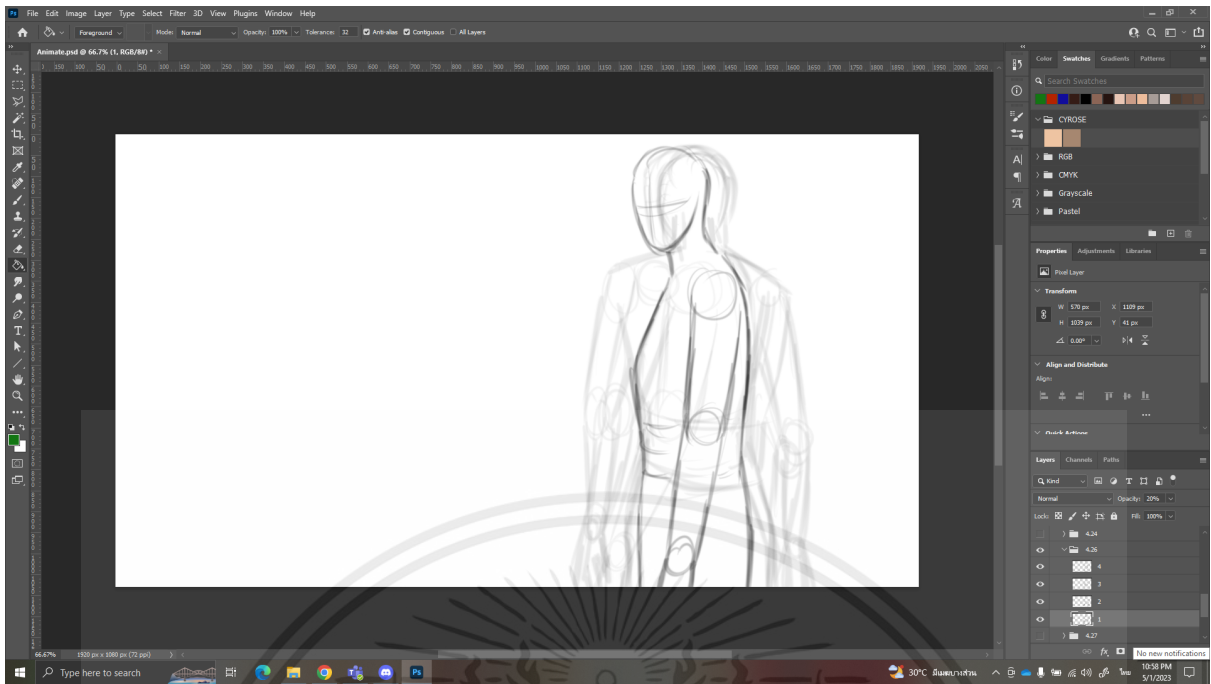


ภาพที่18 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame

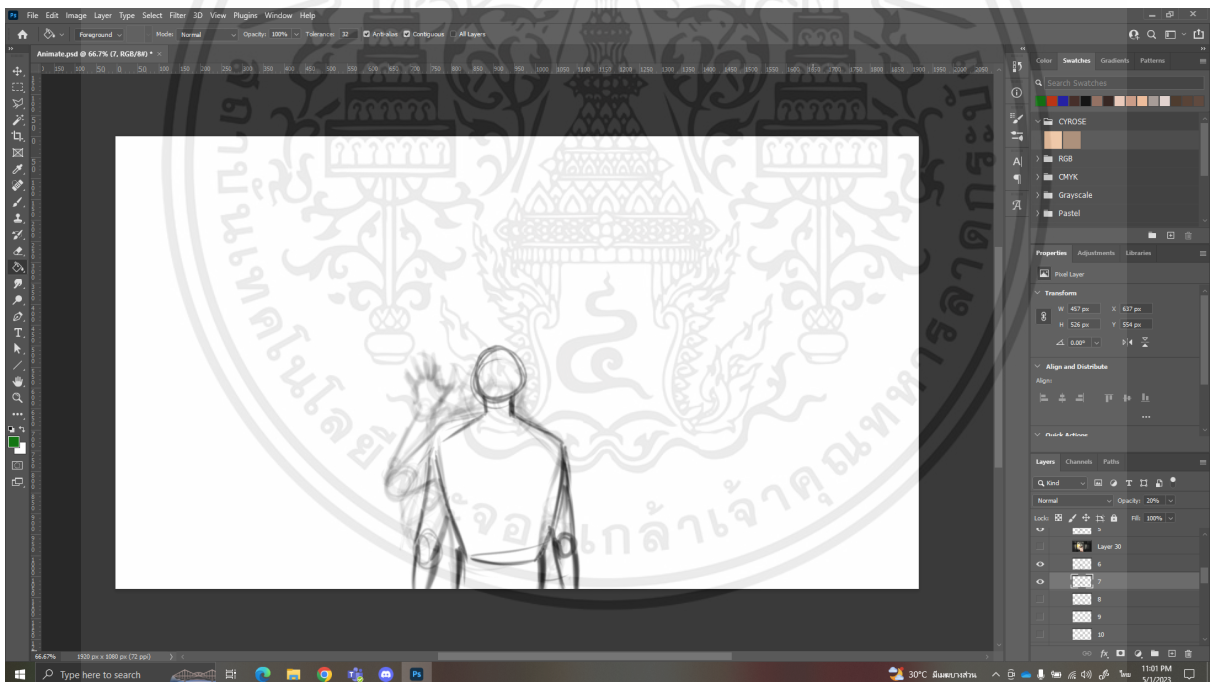


ภาพที่19 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบframe by frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

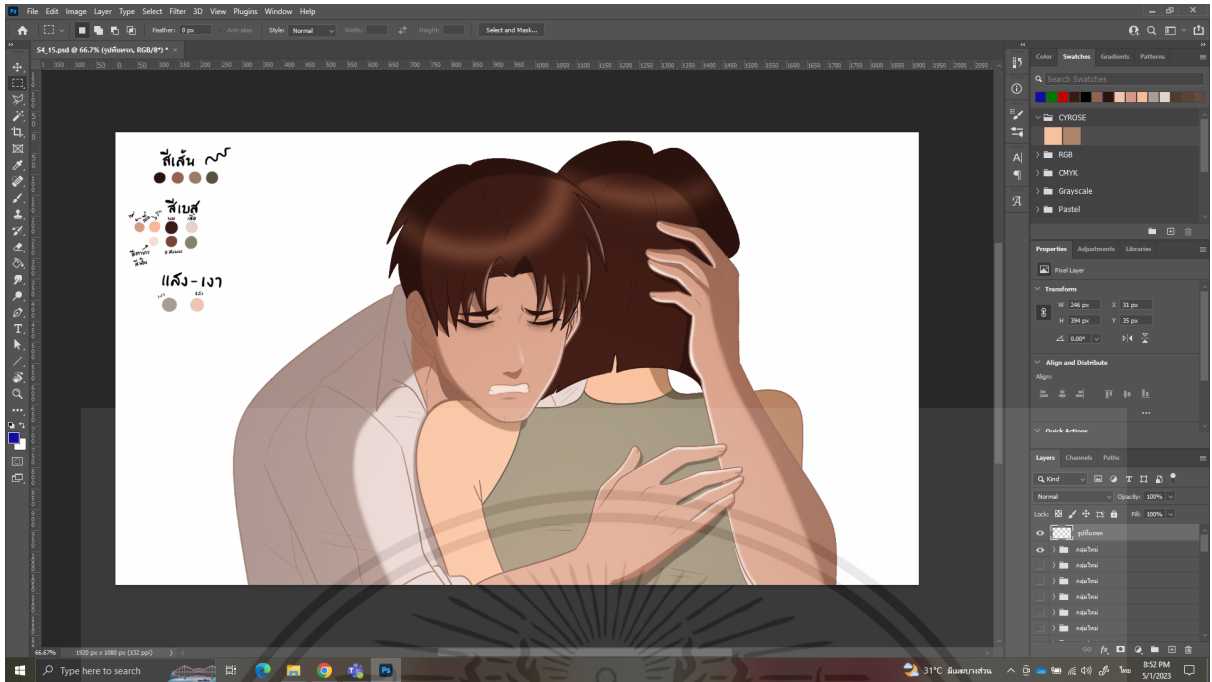


ภาพที่ 20 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบ frame by frame

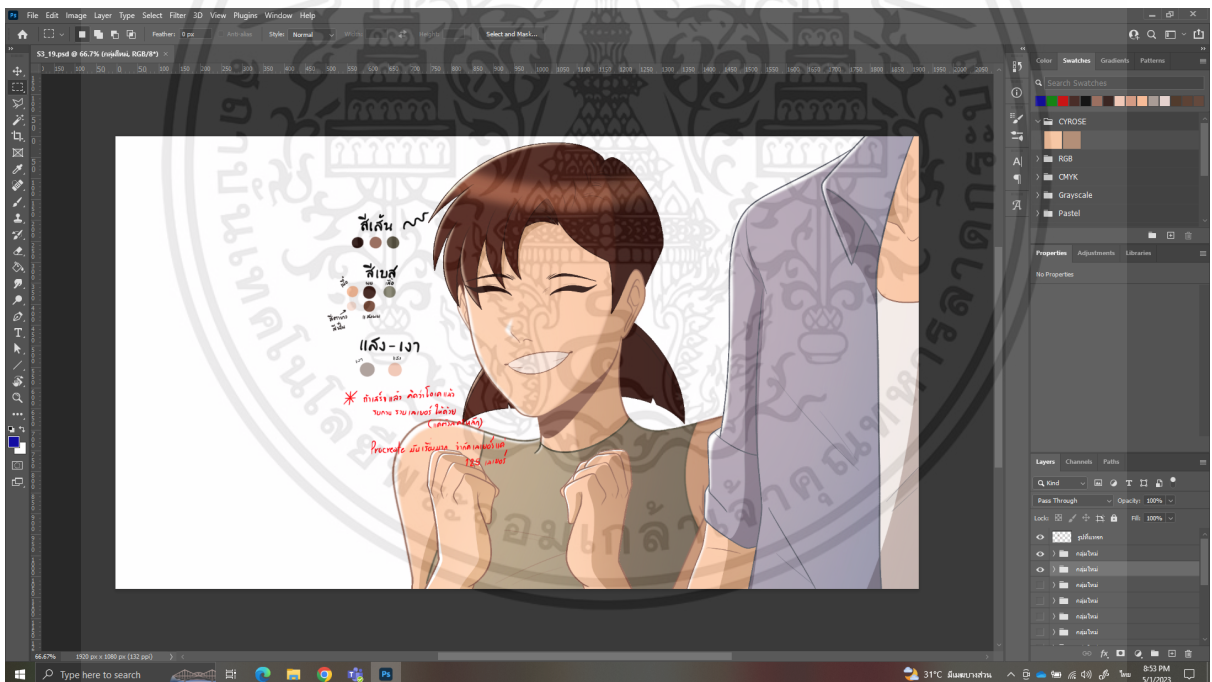


ภาพที่ 21 ขั้นตอนการทำแอนิเมทแบบ frame by frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

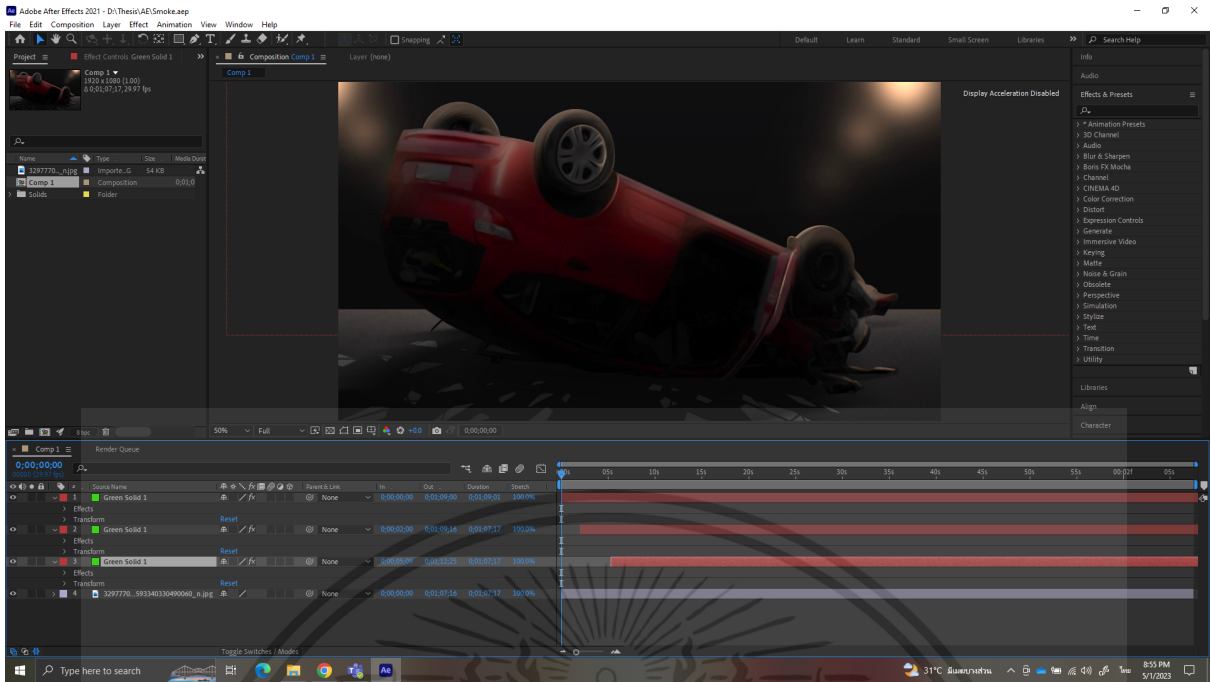


ภาพที่ 22 ขั้นตอนการลงสีตัวละคร

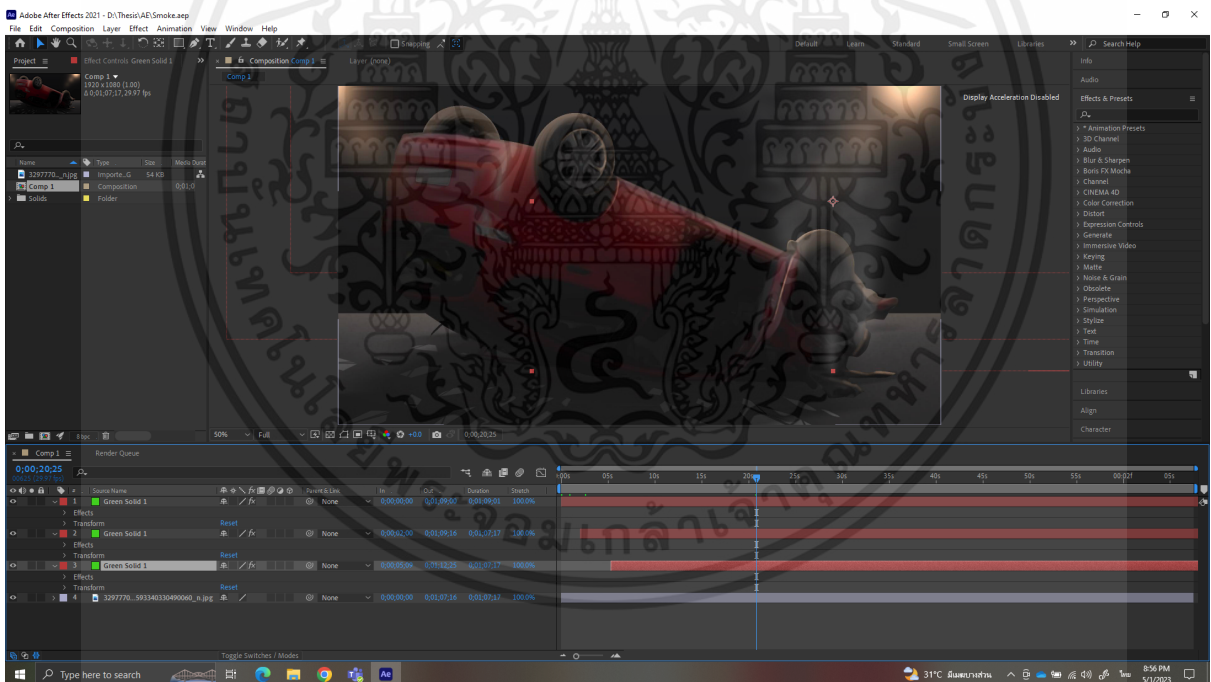


ภาพที่ 23 ขั้นตอนการลงสีตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่24 การใส่เอฟเฟกต์ควันโดยใช้Fractal noise ใน Adobe After Effects 2021

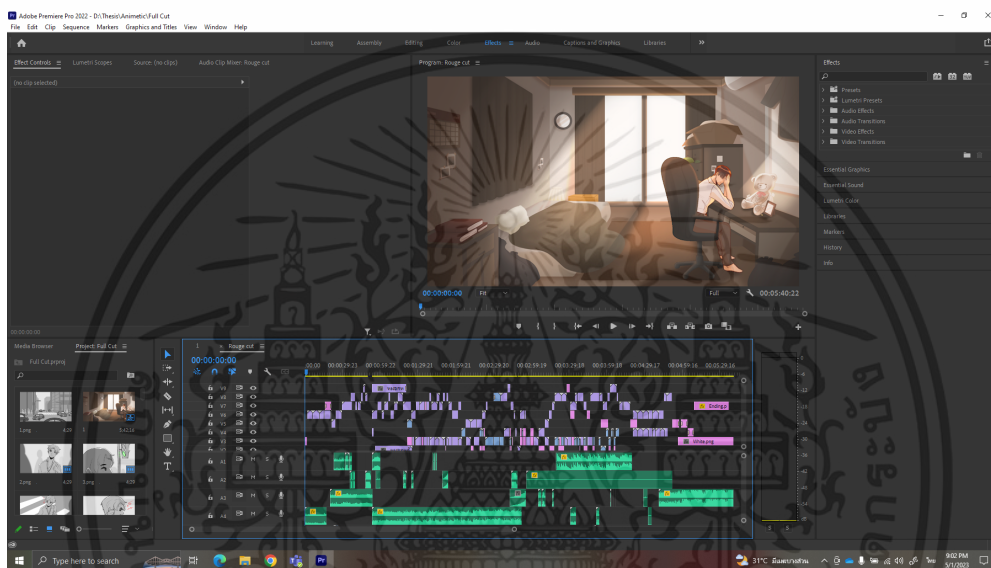


ภาพที่25 การใส่เอฟเฟกต์ควัน โดยใช้Fractal noise ในAdobe After Effects 2021

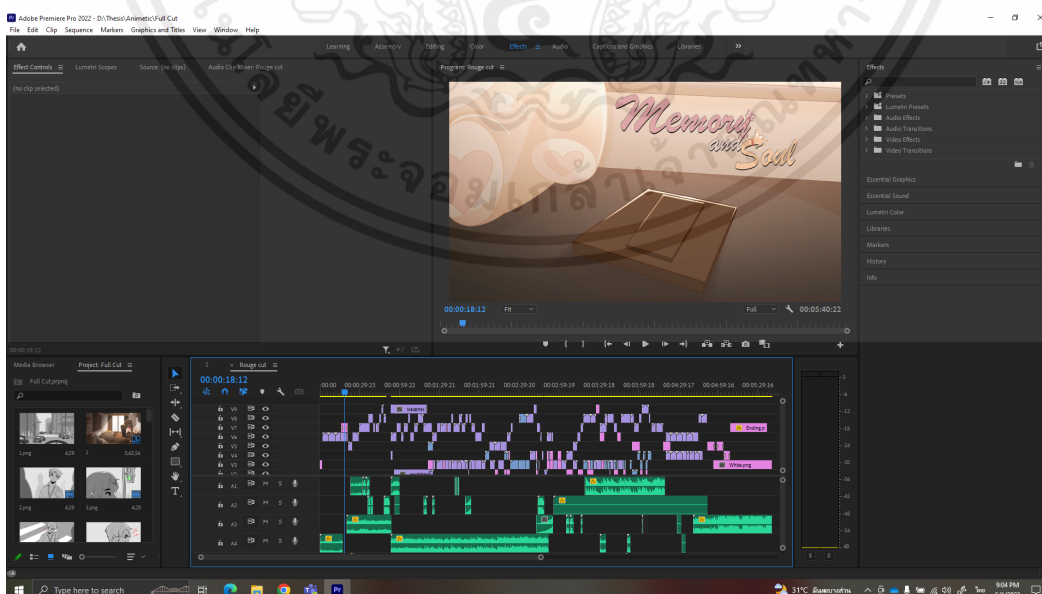
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.Post-Production

เมื่อผ่านขั้นตอนProductionเรียบร้อยแล้ว ถัดมาเป็นการตัดต่อภาพและเสียงโดยนำภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดจากขั้นตอนProductionมาเรียบเรียงตามShotที่วางไว้ในAnimaticและใส่เสียงEffectต่างๆเพิ่มความสมบูรณ์ตามสถานการณ์ในเรื่อง โดยใช้เสียงAmbience!และBackground Musicช่วยเสริมในแต่ละช็อต เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์สมจริงในเหตุการณ์นั้น และทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าไปกับเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นจึงทำการใส่อินโทรเปิดชื่อเรื่อง เอนเครดิตในตอนจบของแอนิเมชันเพื่อขอบคุณทุกฝ่ายที่ให้ความช่วยเหลือในการทำแอนิเมชันเรื่องนี้ และExport ไฟล์วิดีโอเป็นอันเสร็จสมบูรณ์

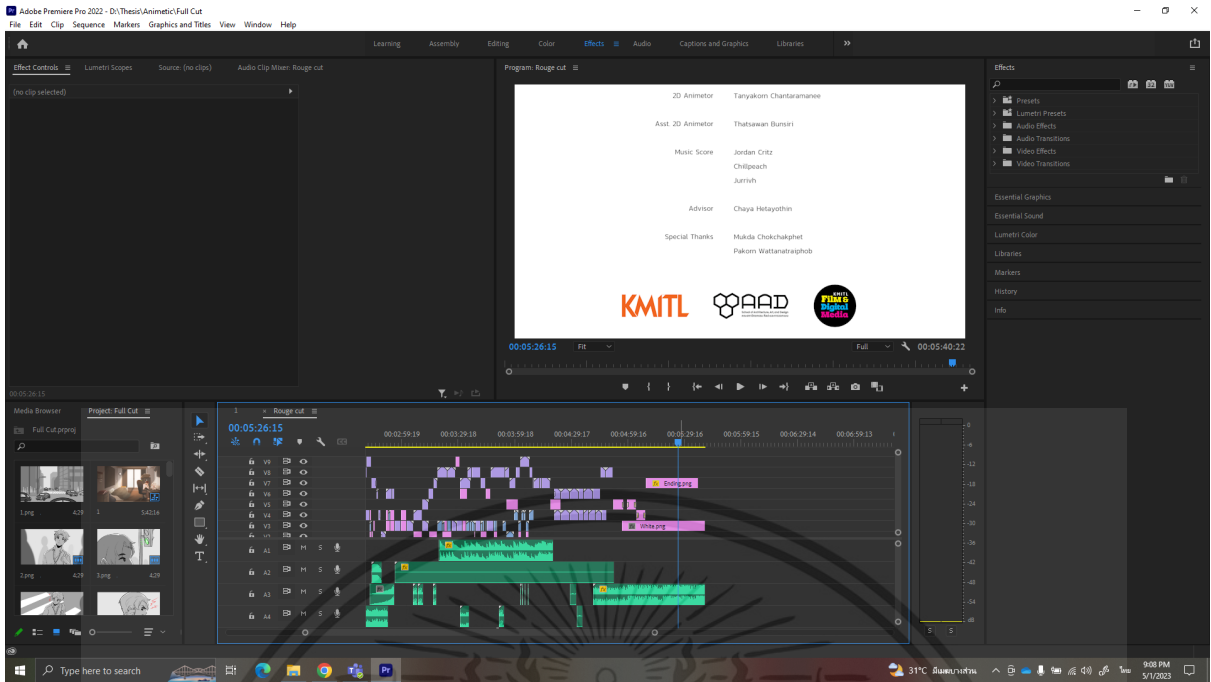


ภาพที่26 ขั้นตอนการนำภาพและเสียงมาจัดเรียงให้ตรงตามจังหวะ

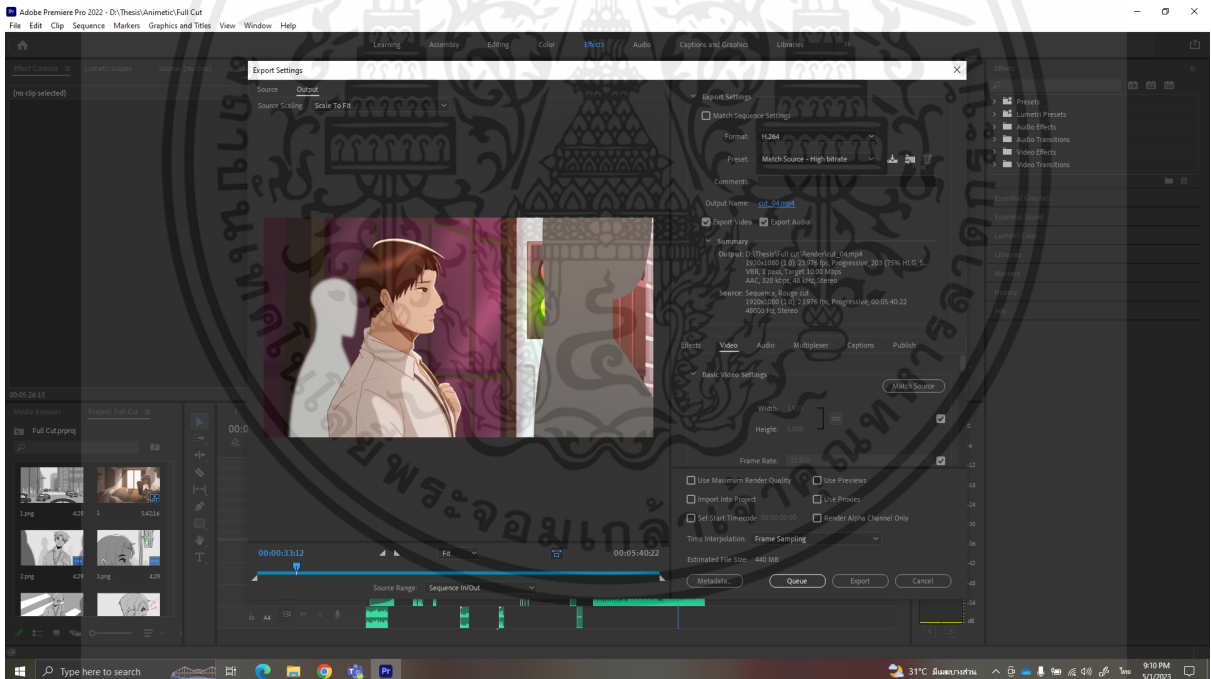


ภาพที่27 ใส่อินโทรและLOGOชื่อเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่28 ใส่เครดิตตอนท้ายของเรื่อง



ภาพที่29 ทำการExportออกมาเป็นไฟล์วิดีโอที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดการเรียนรู้และได้รับความรู้เพิ่มเติมมากมาย ตั้งแต่ขั้นตอน Pre-Production ที่เป็นส่วนสำคัญในการกำหนดทิศของเรื่อง เทคนิคการทำงานที่หลากหลายเพื่อให้การทำงานนั้นรวดเร็ว มีความลื่นไหล พร้อมทั้งคำแนะนำจากอาจารย์ที่ให้คำปรึกษาเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข ในระหว่างการทำงานเกิดปัญหาต่างๆ เช่น สัดส่วนของงานที่ค่อนข้างใหญ่ เวลาที่จำกัด ความเชี่ยวชาญในการแอนิเมท และการนำเทคนิคต่างๆ มาปรับใช้กับงาน แต่ก็สามารถผ่านพ้นปัญหาเหล่านั้นมาได้ ทำให้ได้รับรู้ถึงพัฒนาการในการทำงาน ความมีวินัยต่อการทำงานเพื่อให้ทันเวลาที่กำหนด เพื่อให้ผลงานเสร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งในตอนนี้ ข้าพเจ้าได้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้แล้ว ไม่ว่าจะผลลัพธ์จะเป็นอย่างไรก็ตาม ข้าพเจ้านั้นพอใจกับงานที่ได้ทำอย่างเต็มที่ในครั้งนี้แล้ว

อุปสรรคในการทำงาน

ปัญหาในส่วนของบท

ในช่วงแรกนั้นติดปัญหาในเรื่องการปรับปรุงแก้ไขบทของภาพยนตร์แอนิเมชันอยู่หลายครั้งเพื่อปรับปรุงเนื้อเรื่องจนใช้เวลาในส่วนนี้มากเกินไปทำให้การทำงานในส่วนอื่นๆ นั้นล่าช้าตามไปด้วย นอกจากนี้การปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องในบางช่วงยังส่งผลกระทบต่อทำให้ต้องปรับในอีกหลายส่วนตามไปด้วย เวลาในส่วนนี้จึงถูกใช้ไปมากกว่าที่ควรทำให้งานล่าช้ามากในช่วงแรก

ปัญหาในส่วนของแอนิเมชัน

ในตอนที่ทำแอนิเมชันนั้นติดปัญหาใช้เวลาในการทำงานมากกว่าที่วางไว้เนื่องจากความไม่ชำนาญของข้าพเจ้าทำให้การออกแบบท่าทางในบางส่วนนั้นไม่สามารถสื่อสารได้อย่างที่ต้องการจึงต้องคอยขอคำแนะนำจากอาจารย์เพื่อทำให้ท่าทางการเคลื่อนไหวนั้นสามารถสื่อสารออกมาได้ตามที่ต้องการ

ปัญหาในส่วนของเสียง

ภายในเรื่องนั้นมีการใช้ Sound Design หลายอย่าง ทำให้ในบางทีจุดนั้นมี Sound ประกอบที่ไม่ต่อเนื่องไม่เท่ากัน ไปบ้างทำให้ต้องปรับปรุงหลายจุดเพื่อให้สอดคล้องกับภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

ด้วยจำนวนคนทีน้อย การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบเพื่อกระจายงานจำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงานล่วงหน้ามาอย่างดีเพื่อให้งานสำเร็จทันตามเป้าหมายที่วางไว้ วินัยในการทำงานนั้นจำเป็นอย่างมาก อีกทั้งการทำงานเป็นทีม หากไม่พุดคุยกันเท่าที่ควรจะทำให้ความเข้าใจในเนื้องานของแต่ละคนคลาดเคลื่อนไปด้วย การพุดคุยปรึกษาและเชื่อใจการทำงานของเพื่อนในทีมจะทำให้งานพัฒนาขึ้นได้เป็นอย่างมาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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>

ภก.ภูริทัต ว่องพุดพิงศ์. (2563). ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling)

เข้าถึงได้ <https://pharmconnection.blogspot.com/2020/09/storytelling.html>

POBPAD. (2022). อาการของภาวะโคม่า

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

