

โครงการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเทคนิคตัดเงาสองมิติ “ภูตน้อยผู้พิทักษ์”
DIRECTING OF CEL-SHADING SHORT ANIMATED FILM “MY LITTLE SPIRIT”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ โครงการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเทคนิคตัดเงาสองมิติ “ภูตน้อยผู้พิทักษ์”
DIRECTING OF CEL-SHADING SHORT ANIMATED FILM “MY LITTLE SPIRIT”

นักศึกษา แดนไท สมชนะกิจ
รหัสประจำตัว 63020301
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จรรยา หะตะโยธิน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จรรยา หะตะโยธิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่....15....เดือน.....มิถุนายน.....พศ.....2567....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โครงการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเทคนิคตัดเงาสองมิติ “ภูตน้อยผู้พิทักษ์” DIRECTING OF CEL-SHADING SHORT ANIMATED FILM “MY LITTLE SPIRIT”
นักศึกษา	แดนไท สมชนะกิจ
รหัสประจำตัว	63020301
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ภูตน้อยผู้พิทักษ์” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวของข้าพเจ้าที่ตามหาความสมบูรณ์แบบ คาดหวังกับการถูกยอมรับ หลีกหนีความผิดพลาดที่ข้าพเจ้าจะสร้างโดยไม่รู้ตัว แต่นั่นยังทำให้ข้าพเจ้าเติบโตได้ช้าลง กลับกลายเป็นการยึดติดกับภาพในอดีตที่ไม่มีอยู่จริง ข้าพเจ้าจึงอยากจะนำเสนอความรู้สึกเล็กๆ ในการยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบของตัวเองผ่านการใช้ตัวตนที่ตัดแปลงเป็นวิญญาณของภูต โดยนำมาเล่าในรูปแบบของภาพยนตร์ แอนิเมชันสั้น 2 มิติ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กชายผู้มีภูตที่เขาคิดว่าไม่เอาไหน แต่ท้ายที่สุดเขาได้ยอมรับ และ เห็นคุณค่าในสิ่งที่ภูตของเขามี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเทคนิคตัดเงาสองมิติเรื่อง “ภูตน้อยผู้พิทักษ์” สามารถสำเร็จได้ด้วยดีต้องขอขอบคุณคณะอาจารย์ที่สนับสนุนให้คำปรึกษาสำหรับการสร้างภาพยนตร์ชุดนี้ โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยสนับสนุน ออกความคิดเห็น แก้ไขเนื้อเรื่อง และภาพรวมของภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นจนจบจนภาพยนตร์ได้ออกมาสมบูรณ์จนแล้วเสร็จ

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยสนับสนุนทั้งด้านกำลังใจและกำลังใจให้แก่ข้าพเจ้าในการดำเนินการสร้างภาพยนตร์ชุดนี้

แดนไท สมชนะกิจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	i
กิตติกรรมประกาศ	ii
สารบัญ	iii
สารบัญภาพ	v
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	1
1.4 ลักษณะของโครงการ	1
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา	1
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการเขียนบทในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	3
2.1.1 สาเหตุการเกิดไฟไหม้	3
2.1.2 การเกิดไฟไหม้ในหอพัก.....	3
2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์.....	4
2.3 ศึกษาด้านเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (12 Principles of Animation).....	5
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	11
3.1 แนวความคิด (Theme) ยอมรับในสิ่งที่เราเป็น และ มองเห็นในสิ่งที่เรามี	11
3.2 ประโยคขาย (Log Line).....	11
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	11
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	11
3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment).....	12
3.6 บทภาพ (Storyboard)	13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	25
4.1 ขั้นตอนก่อนผลิตภาพยนตร์ (Pre-production).....	25
4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์	25
4.1.2 ทำ Animatic.....	25
4.1.3 การออกแบบตัวละคร.....	26
4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production).....	29
4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation).....	29
4.2.2 การลงสี (Coloring)	31
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production).....	31
4.3.1 การจัดวางรูปภาพในโปรแกรมตัดต่อ (Composite).....	31
4.3.2 ใส่เสียงตามจังหวะ (Sound-Mix).....	32
4.3.3 การทำ score ประกอบภาพยนตร์ (Scoring)	33
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	38
5.1 สรุปตามวัตถุประสงค์.....	38
5.2 อุปสรรคในการทำงาน.....	38
5.3 ข้อเสนอแนะ	38
บรรณานุกรม	39
ประวัติผู้เขียน	41

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 อาคารที่ภายในหอพักที่ถูกไฟไหม้.....	3
ภาพที่ 2 7 วิธีเอาตัวรอดจากเหตุไฟไหม้.....	4
ภาพที่ 3 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ “SUNDOWN - Animation Short Film 2020”	4
ภาพที่ 4 ตัวอย่าง Timing and Spacing	5
ภาพที่ 5 ตัวอย่าง Squash and Stretch	5
ภาพที่ 6 ตัวอย่าง Anticipation.....	6
ภาพที่ 7 ตัวอย่าง Staging.....	6
ภาพที่ 8 ตัวอย่าง Follow Through Overlapping Action.....	7
ภาพที่ 9 ตัวอย่าง Slow in and Slow out	7
ภาพที่ 10 ตัวอย่าง Arcs	8
ภาพที่ 11 ตัวอย่าง Exaggeration.....	8
ภาพที่ 12 ตัวอย่าง Secondary Action.....	9
ภาพที่ 13 ตัวอย่าง Appeal.....	9
ภาพที่ 14 ตัวอย่าง Straight-Ahead Action และ Pose-to-Pose Action	10
ภาพที่ 15 ตัวอย่าง Solid drawing	10
ภาพที่ 16 Storyboard Draft ที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	13
ภาพที่ 17 Storyboard Draft ที่ 2 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	14
ภาพที่ 18 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	15
ภาพที่ 19 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 2 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	16
ภาพที่ 20 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 3 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	17
ภาพที่ 21 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 4 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	18
ภาพที่ 22 Storyboard Draft ที่ 4 หน้าที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566) ..	19
ภาพที่ 23 Storyboard Draft ที่ 4 หน้าที่ 2 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	20
ภาพที่ 24 Storyboard Draft ที่ 4 หน้าที่ 3 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	21
ภาพที่ 25 Storyboard Draft ที่ 5 หน้าที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567).....	22
ภาพที่ 26 Storyboard Draft ที่ 5 หน้าที่ 2 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567).....	23
ภาพที่ 27 Storyboard Draft ที่ 5 หน้าที่ 3 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567).....	24
ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างการทำ Animatic ในโปรแกรม Clip Studio	25
ภาพที่ 29 ภาพการออกแบบตัวละคร หมอก ชุดที่ 1 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)	26
ภาพที่ 30 ภาพการออกแบบตัวละคร หมอก ชุดที่ 2 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)	26
ภาพที่ 31 ภาพ Turnaround ตัวละคร หมอก โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 32 ภาพการออกแบบตัวละคร เมฆ ชุดที่ 1 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566).....	27
ภาพที่ 33 ภาพการออกแบบตัวละคร เมฆ ชุดที่ 2 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567).....	27
ภาพที่ 34 ภาพการออกแบบตัวละคร ราม โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)	28
ภาพที่ 35 ภาพ Turnaround ตัวละคร ราม โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)	28
ภาพที่ 36 ภาพการออกแบบ และ Turnaround ตัวละคร เด็กสาว โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567).....	28
ภาพที่ 37 ภาพตัวอย่างการแอนิเมทแบบ Frame by Frame	29
ภาพที่ 38 ภาพตัวอย่างการแอนิเมทแบบ Frame by Frame ในโปรแกรม Clip Studio.....	30
ภาพที่ 39 ภาพตัวอย่างการวางเฟรมแอนิเมทแบบ Frame by Frame	30
ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่างการลงสี.....	31
ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่างภาพวาดที่จะนำมาซ้อนกัน	31
ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวภาพวาดที่ซ้อนกัน	32
ภาพที่ 43 ภาพตัวอย่างการใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	32
ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่างการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์ในโปรแกรม FL Studio.....	33
ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 1	34
ภาพที่ 46 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 2	35
ภาพที่ 47 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 3	36
ภาพที่ 48 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 4	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามักจะเปรียบเทียบตนเองกับคนอื่นอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ข้าพเจ้ามองข้ามประสบการณ์และความสามารถที่ตนเองมี ยิ่งข้อสงสัยที่ข้าพเจ้ามีต่อตนเองมากขึ้นเท่าใด ข้าพเจ้าก็จะยิ่งหลีกเลี่ยงการแสดงตัวในสังคมมากขึ้นเท่านั้น ทว่าเมื่อเวลาผ่านไป ข้าพเจ้าได้ค้นพบว่า เมื่อเราสามารถยอมรับในสิ่งที่เราเป็น และรู้จักสิ่งที่เราชื่นชอบได้ในที่สุด เราก็จะไม่กลับไปคิดเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นอีก

ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอประเด็นนี้ เป็นเรื่องราวแอนิเมชันสั้น เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นในการยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น และ ในที่สุดจะค้นหาข้อดีในสิ่งที่ตนเองมีได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. นำเสนอประเด็นการยอมรับในสิ่งที่ตัวเองเป็น และ เห็นข้อดีในตนเอง
2. ศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคตัดเงาสองมิติ แนวแฟนตาซี

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ ผสมเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก Cel-Shading ความยาวไม่เกิน 2 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ เกี่ยวกับ เด็กประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่พอใจกับภูตผู้พิทักษ์ของตนเอง จนต้องเข้าไปเจอกับเรื่องราวที่อันตราย และ ได้เห็นความสามารถของภูตของตน

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 Pre-Production

- 1) วางแผนและจัดตารางงานในแต่ละกระบวนการผลิต
- 2) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อ ที่นำมาส่งเสริมเนื้อหา ที่ต้องการนำมาเสนอมาเพื่อพัฒนาบทภาพยนตร์ และ ปรับปรุงบทภาพยนตร์
- 3) ศึกษาเทคนิคเงาสองมิติ และ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ
- 4) ออกแบบตัวละครหลักและฉาก
- 5) การวาดบทภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6) อัดเสียงพากย์ Guide

7) จัดทำแอนิเมติก

1.5.2 Production

1) ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Clip studio

2) ตัดเส้นและลงสีตัวละคร

3) ทำ Test Scene พร้อมดนตรีประกอบเพื่อเช็คภาพรวมของแอนิเมชัน

1.5.3 Post-Production

1) Compositing

2) ทำการใส่เสียงประกอบนอกเหนือจากเสียงดนตรี

3) นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตาม Animatic

4) Final Cut

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเห็นข้อดีในตนเอง

1.6.2 ได้เรียนรู้ และ เข้าใจในกระบวนการคิดการทำงานในตำแหน่งผู้กำกับ

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิค Cel – Shading “ภูตน้อยผู้พิทักษ์” ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นคว้า และ วิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

- 2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการเขียนบทในภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์
- 2.3 ศึกษาด้านเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการเขียนบทในภาพยนตร์แอนิเมชัน

2.1.1 สาเหตุการเกิดไฟไหม้

7 สาเหตุการเกิดอัคคีภัย ที่ไม่ควรมองข้าม

- 1) จุดธูปหรือจุดเทียนทิ้งไว้
- 2) ไฟฟ้าลัดวงจร
- 3) ทิ้งก้นบุหรี่โดยไม่ดับไฟให้สนิท
- 4) ตั้งเครื่องใช้ไฟฟ้าชิดกันเกินไป
- 5) เปิดเตาแก๊สทิ้งไว้
- 6) เปิดโน้ตบุ๊กทิ้งไว้บนเตียงหรือโซฟา
- 7) ต่อปลั๊กเยอะเกินไป

2.1.2 การเกิดไฟไหม้ในหอพัก

- 1) ขาวการเกิดไฟไหม้ในหอพัก

หม้อแปลงไฟฟ้าอาจขัดข้อง เกิดเหตุเพลิงไหม้จนควันคลุ้งกระจายไปทั่ว หนุ่มนิสิตปี 1 ที่กำลังนอนหลับอยู่รู้สึกตัว พยายามที่จะออกมาจากห้องนอน แต่กลับหมดสติคาประตูเพราะถูกควันรมจนเสียชีวิต



ภาพที่ 1 อาคารที่ภายในหอพักที่ถูกไฟไหม้

ที่มา : www.khaosod.co.th

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2) วิธีเอาตัวรอดจากเหตุไฟไหม้ เมื่ออยู่หอพัก อพาร์ทเมนท์
- ก่อนอื่นเลยคือต้องตั้งสติ รีบออกจากอาคารให้เร็วที่สุด
 - ห้ามใช้ลิฟต์เด็ดขาด ควรใช้บันไดหนีไฟแทน
 - กดสัญญาณเตือนภัยเพื่อแจ้งให้เพื่อนบ้านทราบ
 - หาผ้าชุบน้ำปิดปาก ปิดจมูก
 - ใช้แสงไฟจากมือถือส่องขอความช่วยเหลือ
 - หากติดอยู่ในห้อง ไม่ควรรีบเปิดประตู ควรลองจับประตูหรือผนังเพื่อเช็คความร้อนก่อน
 - หากติดอยู่มุมอับหรือใกล้พื้นที่ไฟไหม้ ควรหมอบคลานต่ำ เพื่อหลีกเลี่ยงควันไฟ

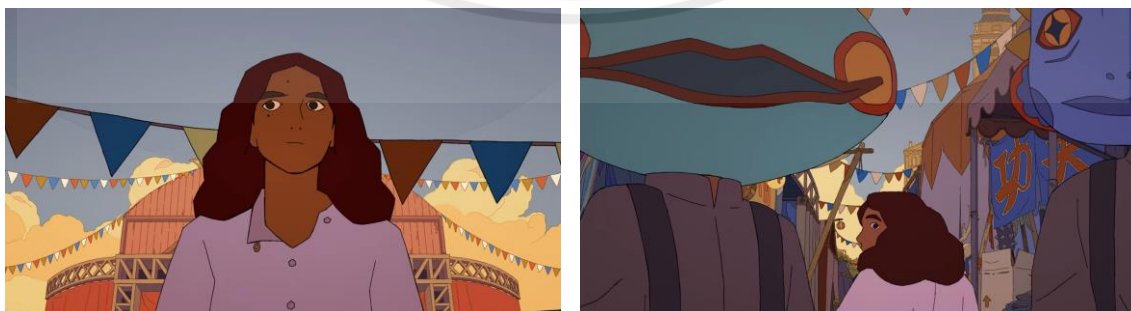


ภาพที่ 2 7 วิธีเอาตัวรอดจากเหตุไฟไหม้

ที่มา : blog.renthub.in.th

2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

เน้นการตัดเส้นที่เรียบ ลวดทอนรูปทรงต่าง ๆ ให้เห็นได้ชัดเจน และ เน้นการลงสีที่สด และ เด่นชัดแยกออกมาจากวัตถุอื่น ๆ



ภาพที่ 3 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ “SUNDOWN - Animation Short Film 2020”

ที่มา : www.youtube.com (GOBELINS)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ศึกษาด้านเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (12 Principles of Animation)

สำหรับการเคลื่อนไหวในระดับที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก หรือบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ด้วยนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการสร้างการเคลื่อนไหวที่สำคัญ คือ หลักการที่ Frank Thomas และ Ollie Johnston ได้นำเสนอไว้ในหนังสือ The Illusion of Life: Disney Animation (2524) นั่นก็คือ 12 Principles of Animation หรือ 12 หลักพื้นฐาน โดยถูกเรียบเรียงใหม่ผ่าน www.brianlemay.com เขียนโดย Nataha Lightfoot (2565)

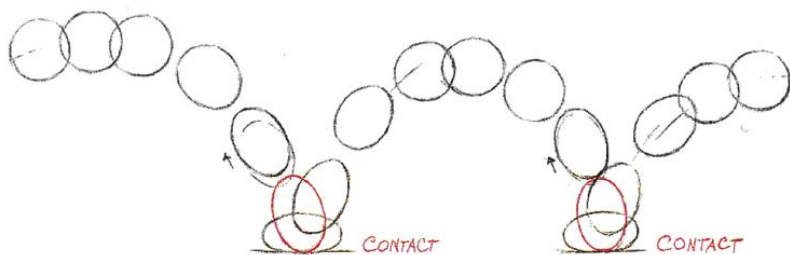
1) Timing and Spacing เป็นหลักการที่ช่วยให้ทางและน้ำหนัก หรือขนาดสมดุลสอดคล้องกัน เช่น วัตถุหรือตัวละครที่มีรูปร่างหรือขนาดใหญ่ จะมีการเคลื่อนไหวที่ช้ากว่า วัตถุหรือตัวละครที่มีขนาดเล็กกว่าก็ จะมีการเคลื่อนไหวที่เร็วและรวดเร็วกว่าช่วงเวลาอีก การใช้งานในส่วนของการสร้างอารมณ์ของผู้ชมและสร้างความเข้าใจในบทบาทมากขึ้น



ภาพที่ 4 ตัวอย่าง Timing and Spacing

ที่มา : graphixly.com

2) Squash and Stretch เป็นการยืดและการหดของวัตถุ จะเกิดขึ้นเมื่อวัตถุนั้นเคลื่อนไหว โดยหลักการจะเกิดจากพลังงาน น้ำหนัก หรือแรงที่ได้รับ เช่น ลูกบอลที่ตกลงกับพื้น ภาพที่บอลโดนแรงกดลง ทำให้บอลกลายเป็นรูปวงรี ส่วนลักษณะของการยืดนั้น ภาพจะดูยาวสูงหรือยืดขึ้น เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกว่าวัตถุเคลื่อนไหวตัวออกด้วยความเร็วสูงโดยการยืดและหดนั้นจะต้องมีปริมาณของภาพที่เท่าเดิมตลอดการเคลื่อนที่



ภาพที่ 5 ตัวอย่าง Squash and Stretch

ที่มา : www.researchgate.net

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) Anticipation มี 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 คือ การเตรียมพร้อมก่อนล่วงหน้า Anticipation เป็นการเตรียมพร้อมก่อนที่จะเริ่มเคลื่อนไหว ในการกระทำต่อไป

ส่วนที่ 2 คือ การกระทำหรือ Action

ส่วนที่ 3 คือ ปฏิกริยา Reaction หรือการตอบสนองที่เกิดขึ้นต่อเนื่องมาจากการกระทำหลัก



ภาพที่ 6 ตัวอย่าง Anticipation

ที่มา : blu3fir3wordpress.com.wordpress.com

4) Staging การจัดวางตัวละครในฉาก สร้างองค์ประกอบในฉากเพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจ ภาพที่คนดูเห็นคือหน้าจอที่มีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม เพราะฉะนั้น การ pose ของตัวละครจะต้องมีความชัดเจน คนดูเมื่อเห็นแล้วจะต้องเข้าใจทันทีว่าต้องการสื่อถึงอะไร นอกจากนี้ ก็จะมีหลักการจัดองค์ประกอบภาพเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย



ภาพที่ 7 ตัวอย่าง Staging

ที่มา : animateimaginaryworlds.wordpress.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) Follow Through Overlapping Action เป็นการเคลื่อนไหวรองซึ่งจะอยู่กับเส้นฟ้าเส้นผม เครื่องประดับ ของตัวละคร เกิดจากการเคลื่อนไหวเล็กน้อยและหยุดลงอย่างช้าๆ และเคลื่อนไปตามแรง



ภาพที่ 8 ตัวอย่าง Follow Through Overlapping Action

ที่มา : www.theknowledgeacademy.com

6) Slow in and Slow out ความเร่งในการเคลื่อนที่ของวัตถุ โดยธรรมชาติจะพบได้ว่าการ เคลื่อนที่ ของแต่ละอย่างนั้นไม่เท่ากันหรือเสมอกันตลอด ทั้งการหยุดของรถและการเดินของบอล เป็นตัวอย่างซึ่งในช่วงแรกจะเร็วและจะช้าลงเมื่อแรงหมดไป

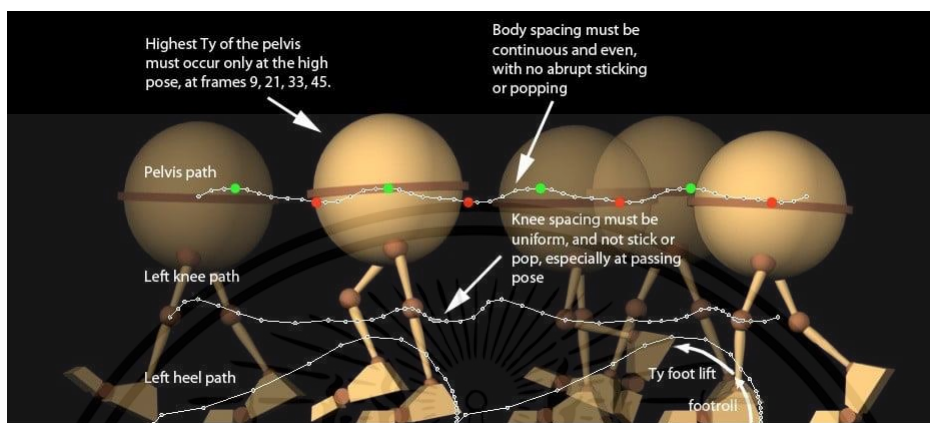


ภาพที่ 9 ตัวอย่าง Slow in and Slow out

ที่มา : www.youtube.com (Dsource Ekalpa India)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

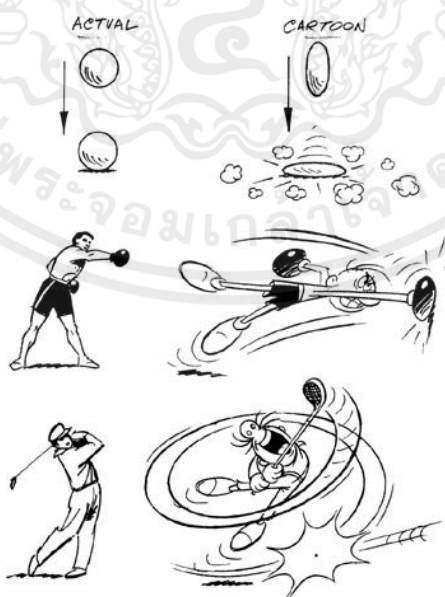
7) Arcs องค์การเคลื่อนไหว เป็นหลักการสร้างความเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องโดยการใช้เส้นโค้ง เช่นการหันหน้าแทนที่จะหันไปตรงๆ ก็มีการเพิ่มเส้นโค้งลงจะทำให้การเคลื่อนไหวดูมีชีวิต ดูเป็นธรรมชาติ ไม่แข็งแรงเหมือนหุ่นยนต์ สามารถใช้กับข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกายได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ หรือ สัตว์ ซึ่งจะเห็นภาพได้ชัดขึ้นเมื่อใช้เส้นโค้งนี้ในช่วงการมอง หรือ การวาดภาพ Inbetween



ภาพที่ 10 ตัวอย่าง Arcs

ที่มา : www.animationmentor.com

8) Exaggeration ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะต้องเข้าใจง่าย บางแอกชั่นจึงต้องเพิ่มความเกิน จริงเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และขยายโอเดียให้ชัดเจนขึ้น เช่น การต่อยหรือตีกอล์ฟที่พุ่งไปทั้งตัว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์และความโดดเด่นของแอนิเมชันมากที่สุด



ภาพที่ 11 ตัวอย่าง Exaggeration

ที่มา : amphibistudio.sg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

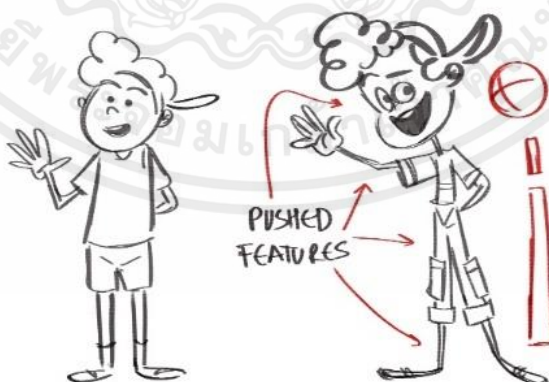
9) Secondary Action ทำรอง เป็นท่าที่เสริมคาแรคเตอร์ของตัวละคร ส่งเสริมในด้านลักษณะ หรือนิสัยของตัวละคร เช่น ตัวละครเจ้าสำอาง เดินเป็นท่าหลักและมีการส่องกระจกไปด้วยเป็นท่ารอง



ภาพที่ 12 ตัวอย่าง Secondary Action

ที่มา : www.slideshare.net (karmatoon)

10) Appeal เสนอหน้า คือ เสน่ห์ สิ่งที่ทำให้คนดูสนใจ เป็นเรื่องของดีไซน์ที่เข้ามาช่วยในงาน ทั้งท่าทาง สีหน้า รูปร่างของตัวละคร ที่ไม่ว่าตัวละครที่เป็นตัวเอก หรือ ตัวร้ายต้องมีอยู่เสมอ ทั้งรวมถึงการทำให้เห็นรูปทรงที่มองเห็นได้ง่าย เพราะรูปทรงต่าง ๆ จะสื่อสารลักษณะนิสัยไปให้ทั้งผู้ดู และ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตผลงานทำให้เข้าใจตัวละครได้ง่ายขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 13 ตัวอย่าง Appeal

ที่มา : www.youtube.com (Dsource Ekalpa India)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

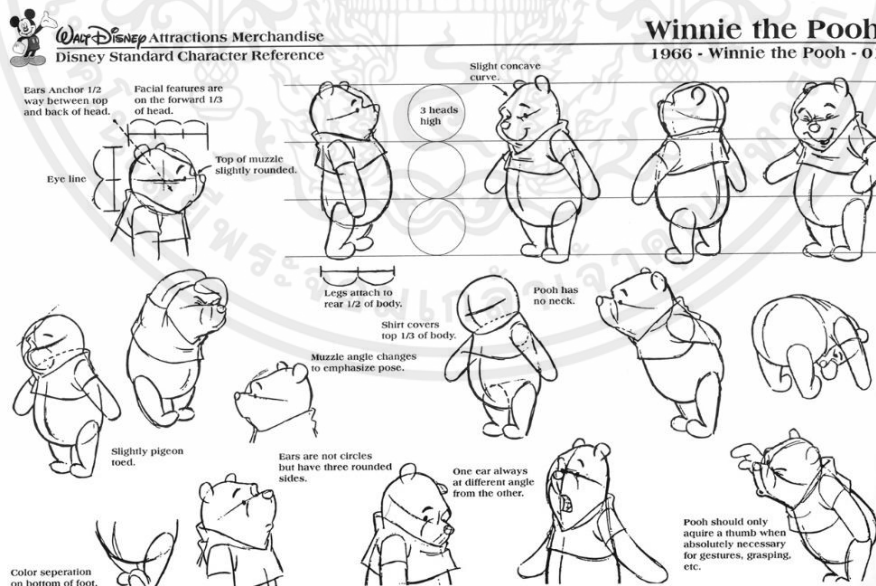
11) Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose Action คือ วิธีในการสร้างภาพ เคลื่อนไหว แบ่งเป็น 2 เทคนิค แบบแรก คือ การเคลื่อนไหวแบบตามไปเรื่อย ๆ จะพบในสิ่งที่มี รูปร่างธรรมชาติ ต้องการ ความพลิ้วไหวที่ไม่คงที่ เช่น การหยดของน้ำ หรือ รูปร่างของเปลวไฟ ส่วนแบบที่สอง คือ การกำหนดโพสท์ จะกำหนดท่าทางต่างๆ ก่อน แล้วจึงวาด in between เพิ่มลงไป มักใช้กับ รูปร่างที่คงที่และกำหนด timing ชัดเจน



ภาพที่ 14 ตัวอย่าง Straight-Ahead Action และ Pose-to-Pose Action

ที่มา : animost.com

12) Solid Drawing เป็นการกำหนดรูปร่างและการเคลื่อนไหวอย่างถูกต้องเพื่อไม่ให้มวลรูปร่าง เปลี่ยนแปลงจนเกินไป



ภาพที่ 15 ตัวอย่าง Solid drawing

ที่มา : www.theodysseyonline.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวความคิด (Theme) ยอมรับในสิ่งที่เราเป็น และ มองเห็นในสิ่งที่เรามี

3.2 ประโยคขาย (Log Line)

เด็กหนุ่มที่ไม่พอใจกับภูตผู้พิทักษ์ของตนเอง จนเขาต้องเข้าไปเจอกับ สถานการณ์ที่อันตราย และได้ พิสูจน์ความสามารถของตน และ ภูตของตน

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

หมอก เด็กหนุ่มที่เรียนอยู่มัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าภูตผู้พิทักษ์ของเขาพัฒนา มาเป็นก้อนเมฆที่มีความ ชวนชอบบินไปมา สร้างปัญหา และ ความวุ่นวายอยู่บ่อยครั้ง ผู้คนถ่ายรูปภาพของภูตก้อนเมฆมาแชร์กันใน อินเทอร์เน็ต เขาจึงรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ ที่ภูตของเขาไม่มีความสามารถที่เป็นประโยชน์เลย

ในวันปกติที่ภูตเมฆของเขาสร้างปัญหา แต่คราวนี้เขาถูกวิ้งไล่ถ่ายรูป จนเขานั้นเกือบถูกรถชน แต่ก็ได้ ภูตของเขาช่วยยกตัวเขาลอยขึ้นไปบนฟ้าอย่างปลอดภัย แต่หมอกก็ลอยเข้าไปในห้องของหอพักที่เกิดเหตุไฟไหม้อยู่ หมอกรีบพาตัวเด็กผู้หญิงหนีออกมาจากเหตุการณ์เพลิงไหม้ และ ภูตเมฆของเขาก็สร้างฝนตกลงมาจน สามารถช่วยดับไฟ ทำให้หมอกได้เห็นความสามารถและข้อดีของภูตของเขา

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

ตัวละครหลัก

ชื่อ : หมอก

อายุ : 15 ปี

ลักษณะภายนอก

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

ส่วนสูง : 167 เซนติเมตร น้ำหนัก : 64 กิโลกรัม

อื่น ๆ : มีภูตที่เขาไม่สามารถควบคุมไว้ติดตัว

ลักษณะบุคลิกภาพ

คนไม่โดดเด่น มีนิสัยชอบสังเกตสิ่งต่าง ๆ เปรียบเทียบคนรอบข้าง เก็บตัวตน ไม่กล้าทำอะไร ใหม่ ๆ ไม่เชื่อมั่นในตัวเอง อยากให้ภูตของเขาสร้างประโยชน์ได้เหมือนกับคนอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เมฆ

อายุ : 15 ปี

ลักษณะภายนอก

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ภูต

ส่วนสูง : 40 เซนติเมตร น้ำหนัก : 2.5 กิโลกรัม

อื่น ๆ : หน้าตาน่ารัก มีสายจูงติดตัวไว้ตลอด

ลักษณะบุคลิกภาพ

ซุกซน มีความกระตือรือร้น สนุกสนาน ชอบบินไปมา จนสร้างความเสียหายให้กับสถานที่ต่าง ๆ จนหมอกต้องจูงเมฆไว้ตลอดเวลา

ตัวละครรอง

ชื่อ : ราม

อายุ : 15 ปี

ลักษณะภายนอก

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

ส่วนสูง : 171 เซนติเมตร น้ำหนัก : 70 กิโลกรัม

อื่น ๆ : ใส่แว่น มีภูตของตัวเองเป็นภูตกล้องถ่ายรูป

ลักษณะบุคลิกภาพ

ชอบการถ่ายภาพ เจ้าอารมณ์ ติดโทรศัพท์ ชอบเล่นโซเชียล

3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment)**Sequence A (Introduction)**

ณ เมืองหนึ่ง ตอนนั้นมีกระแสทวิตเตอร์ของภูตเมฆตัวหนึ่งที่โผล่มาในอินเทอร์เน็ต เป็นภาพที่คนแชร์กัน เป็นภาพของภูตที่มีรูปร่างเป็นเมฆกลม ตากลมโต ทำเรื่องวุ่นวายให้กับคนอื่น ๆ ทั้งโผล่มาสร้างปัญหาในร้านอาหาร, แย่งลูกอมของเด็กไปกิน, สบัดน้ำฝนทำให้ผู้คนรอบข้างเปียก สิ่ง que ทุกคนสงสัยคือใครเป็นเจ้าของภูตตัวนั้น

Sequence B (Action)

ราม เป็นเด็กมัธยมชั้นปีที่ 3 ที่กำลังอ่านข่าวเรื่องภูตเมฆตัวนั้น ซึ่งขณะที่เขากำลังหัวเราะ เขาเห็นภูตเมฆตัวเดียวกันที่กำลังดูโทรศัพท์โผล่ออกมายิ้มข้างหน้าเขา เขาจึงพยายามถ่ายรูปภูตตัวนั้น ขณะที่เขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พยายามถ่ายภาพ รู้ตัวอีกที เชือกที่รัดสายตัวเมฆ ก็รัดกับคอของเขา เมื่อเขาสามารถเอาเชือกออกไปได้ เขาก็หันไปพบกับ หมอก เด็กชายมัธยม และ เข้าใจได้ทันทีว่า หมอก เป็นเจ้าของภูตตัวนี้ รมสั่งให้ภูตกลิ้งของเขาถ่ายรูปของหมอกไว้ หมอกรู้ตัวแล้วจึงรีบวิ่งหนี พวกเขาวิ่งผ่านฝูงชนบนทางเท้า ภูตกลิ้งบินนำหน้าหมอก และ ถ่ายรูปหมอกไว้ได้ หมอกที่พยายามปิดหน้าของตัวเอง ทำให้เขาไม่รู้ตัวว่า เขากำลังฝ่าถนนออกไป และมีรถคันหนึ่งขับมากำลังจะพุ่งตรงไปที่หมอก ภูตเมฆของเขาเห็นแล้วจึงยกหมอกขึ้นไปบนฟ้า และ พาเขาหนีรอดออกมาได้ แต่หมอกก็ลอยเข้าไปในห้องของหอพักที่เกิดเหตุไฟไหม้อยู่ เขาสังเกตเห็นเด็กสาวที่ร้องไห้อยู่ภายในห้องจึงรีบวิ่งจูงมือเด็กผู้หญิงเพื่อให้หนีออกมาจากเหตุการณ์เพลิงไหม้

Sequence C (Resolution)

หมอก และ เด็กสาวสามารถออกมาถึงทางหนีไฟได้สำเร็จ เขาหันกลับไปมองที่ห้องเกิดเหตุแต่ก็เห็นไฟที่ยังไหม้ที่เกิดเหตุอยู่ในขณะเดียวกันเมฆตัดสินใจสูดอากาศเข้าไปในตัว แล้วบินขึ้นไปบนฟ้า และ รวบรวมเมฆฝน ปล่อยลงไปในห้องนั้น จนสามารถหยุดไฟและเกิดควันออกมามากมาย หมอกที่เห็นเหตุการณ์จึงยิ้มออกมา เมื่อควันสลายออกมาก็ปรากฏให้เห็นภูตของเขา และ มันก็พุ่งเข้ามากอดหาหมอกจนกระเด็นตกลงมาจากอาคาร ทั้งสองนั้นยิ้มหัวเราะอย่างมีความสุข

3.6 บทภาพ (Storyboard)

บทภาพ Draft ที่ 1 (BEAT BOARD)

ในช่วงเริ่มที่พัฒนาบท ข้าพเจ้าอยากเล่าเรื่องราวเจ้าของภูตที่ไม่เห็นความสามารถของมัน โดยสุดท้ายได้สัมผัสการบินล่องลอยในอากาศเป็นครั้งแรก ตัวเอกจึงได้เจอทิวทัศน์ที่คนอื่นบนโลกไม่อาจสัมผัสได้ง่าย ๆ



ภาพที่ 16 Storyboard Draft ที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพ Draft ที่ 3

ในบทภาพ Draft ที่ 3 เพิ่มให้ตัวภูตเมฆ มีการหยิบยกมาหยอกล้อในอินเทอร์เน็ต และ ตัวละครจะถูกวิ่งไล่ตามเมื่อภูตเมฆก่อปัญหา เพื่อให้เห็นได้ชัดว่าภูตของเอกเป็นปัญหาต่อตัวเขาจริง ๆ , เพิ่มช่วงเวลาที่ตัวเอกเดินผ่านผู้คนในเมือง และ ได้เปรียบเทียบกับคุณค่าของภูตเมฆกับคนอื่น ๆ และ เพิ่มช่วงเวลาในการตัดสินใจในการเข้าไปช่วยเหตุการณ์ไฟไหม้ของตัวเอก เพื่อให้เห็นว่าตัวเอกมีส่วนร่วมในการปล่อยให้ภูต หรือ สิ่งที่ข้าพเจ้าแทนว่าเป็นตัวตนของเขา ได้ออกไปทำในสิ่งที่ตัวเอกเชื่อมั่นว่าถูกต้อง



ภาพที่ 18 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 3 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

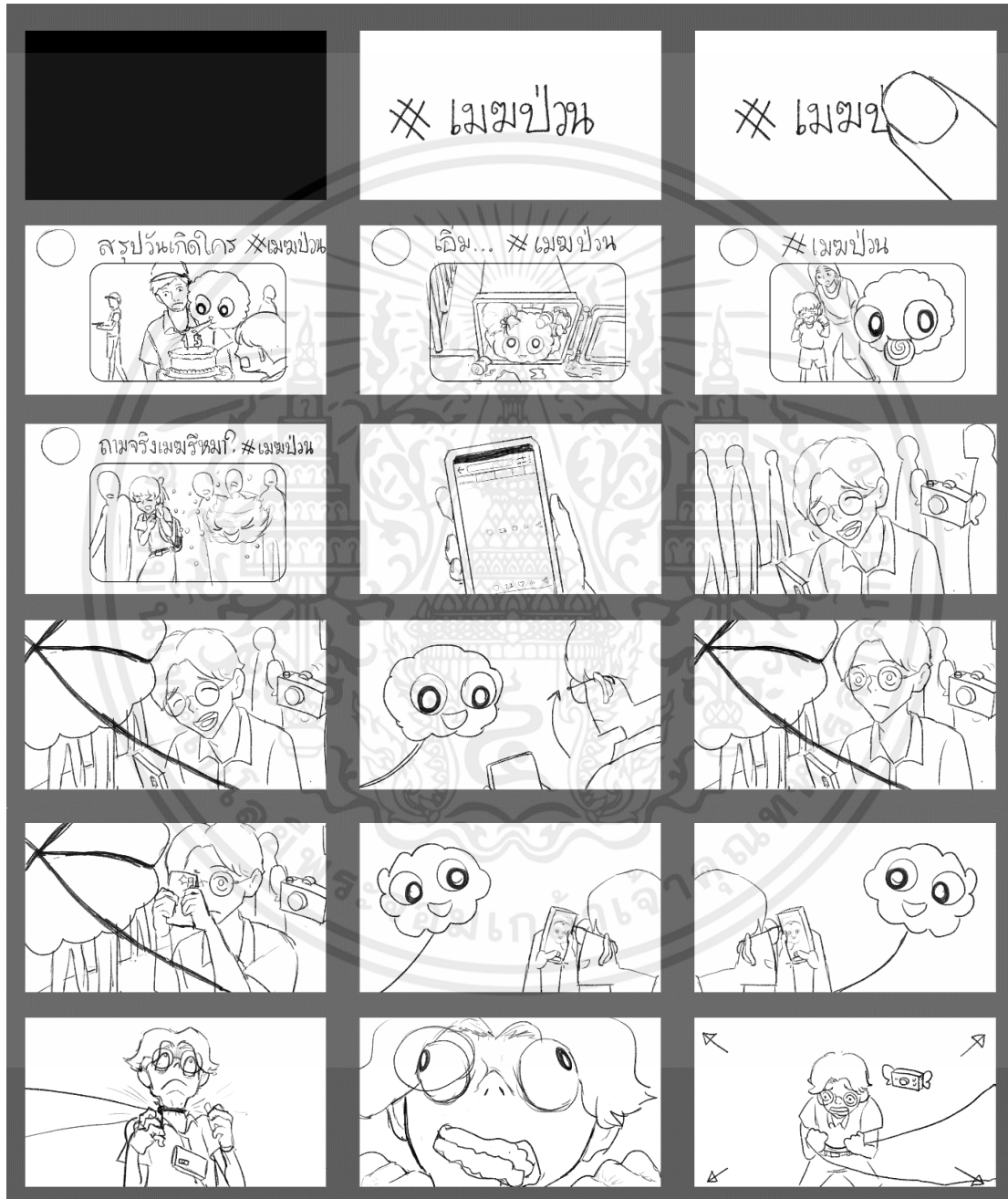


ภาพที่ 21 Storyboard Draft ที่ 3 หน้าที่ 4 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพ Draft ที่ 4

ในบทภาพ Draft ที่ 4 ตัดช่วงที่ตัวเอกยื่นมองผู้คนรอบถนน เหลือแค่ส่วนที่ปรับให้ภูตเมฆถูกล้อเลียนในแอปทวิตเตอร์เพื่อลดเวลาที่ใช้ในการนำเสนอจาก Draft 3 เปลี่ยนให้ตัวละครที่วิ่งไล่ตัวเอกมีแค่ตัวเดียว และ จบเรื่องด้วยการถ่ายรูปเพื่อสื่อว่าตัวเอกได้รับความชื่นชมจากสังคมต่างจากตอนที่ภูตของเขาถูกล้อเลียน



ภาพที่ 22 Storyboard Draft ที่ 4 หน้าที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 Storyboard Draft ที่ 4 หน้าที่ 2 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

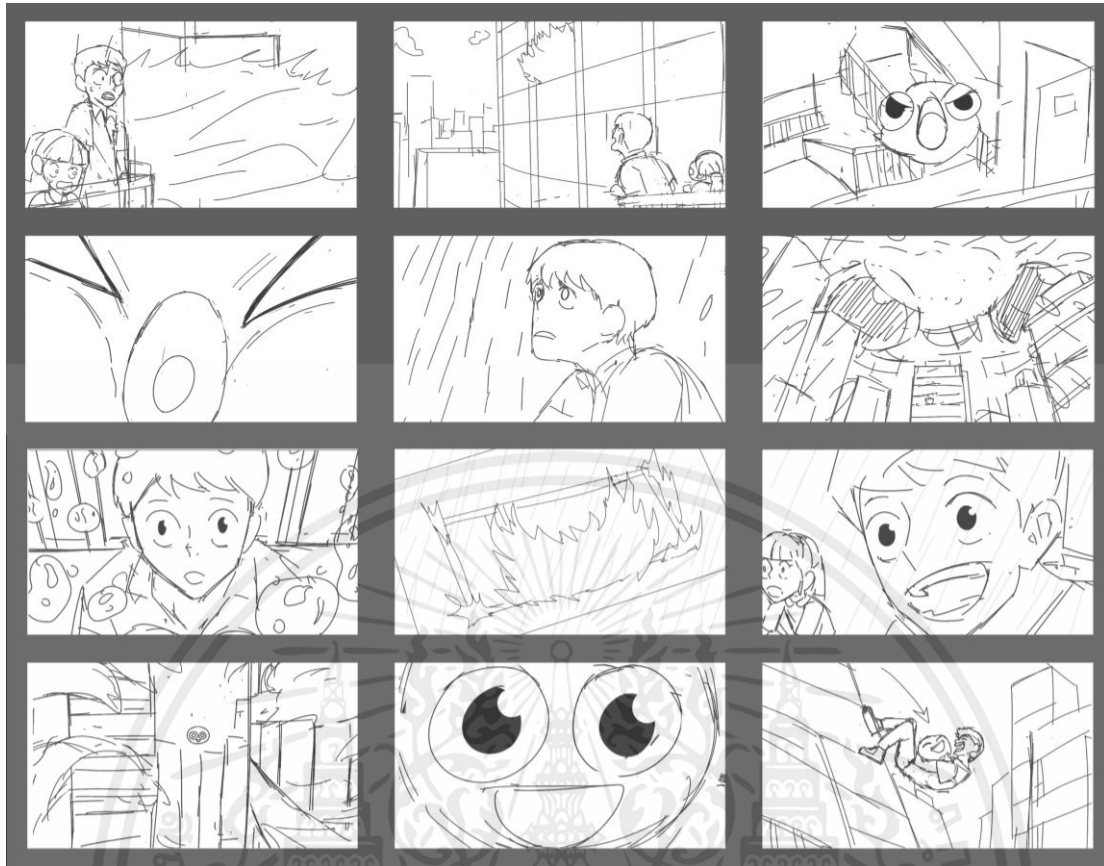
บทภาพ Draft ที่ 5

ในบทภาพ Draft ที่ 5 เปรียบให้ตัวละครที่อยู่ในเหตุการณ์ไฟไหม้เหลือแค่เด็กสาวเพียงคนเดียว และเห็นการพยายามช่วยคนอื่นจากตัวเอกที่วิ่งนำตัวเด็กสาวออกมา แล้วจึงจบเรื่องดังเดิม



ภาพที่ 25 Storyboard Draft ที่ 5 หน้าที่ 1 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 Storyboard Draft ที่ 5 หน้า ที่ 3 เรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนก่อนผลิตภาพยนตร์ (Pre-production)

4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์

โดยขั้นตอนการเขียนบทมีดังนี้

- 1) แนวความคิด (Theme)
- 2) โครงเรื่อง (Plot)
- 3) เรื่องย่อ (Synopsis)
- 4) โครงเรื่องขยาย (Treatment)
- 5) เล่าเรื่องผ่านบทภาพ (Story board)

4.1.2 ทำ Animatic

การนำส่วนหนึ่ง Storyboard มาทดลองจัดเรียงเข้าด้วยกันเป็นวิดีโอ โดยการทำให้ Animatic จะช่วยให้เห็นภาพรวม จังหวะการกระทำของตัวละคร เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น และ ยังช่วยให้เห็นความต่อเนื่อง และข้อมูลของเรื่องได้อย่างชัดเจนมากขึ้น โดยการใช้โปรแกรม Clip Studio



ภาพที่ 28 ภาพตัวอย่างการทำ Animatic ในโปรแกรม Clip Studio

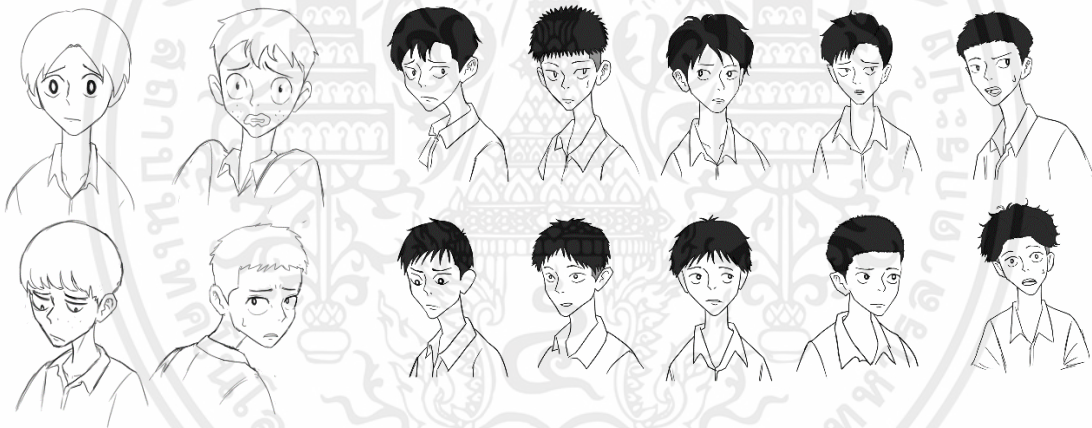
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 การออกแบบตัวละคร

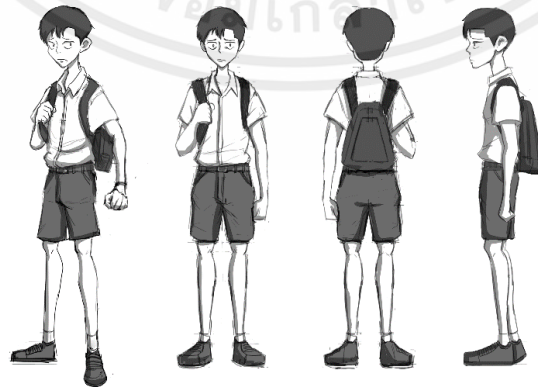
ในการออกแบบตัวละครเอกอย่าง หมอก ที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะเน้นให้ตัวละคร ดูเป็นคนที่
ไม่มีความมั่นใจ จึงต้องพยายามไม่ให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากเกินไป ในช่วงแรก ๆ ที่ทดลองวาดออกมา
ตัวเอกจะดูเด็กมากเกินไป จึงปรับให้ตัวละครดูโตมากขึ้น



ภาพที่ 29 ภาพการออกแบบตัวละคร หมอก ชุดที่ 1 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)



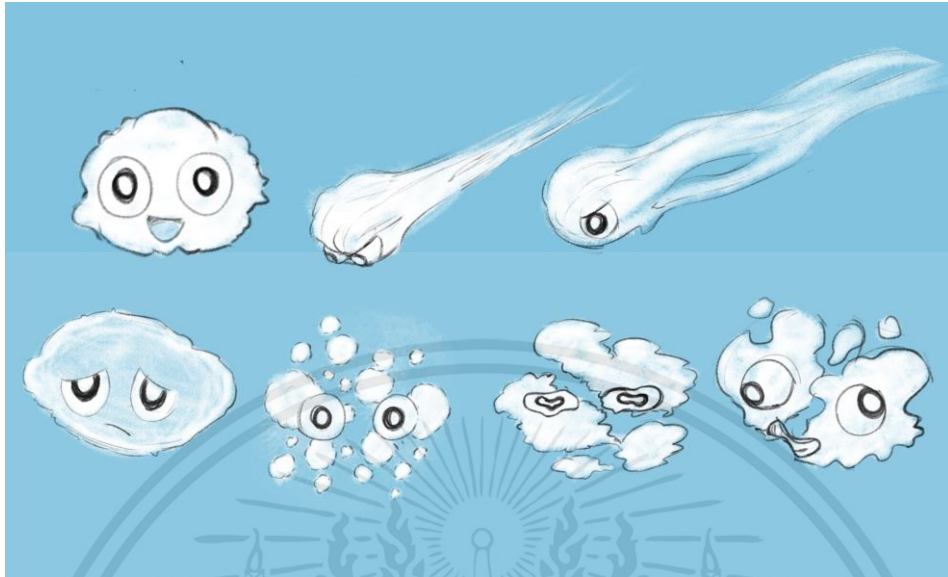
ภาพที่ 30 ภาพการออกแบบตัวละคร หมอก ชุดที่ 2 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)



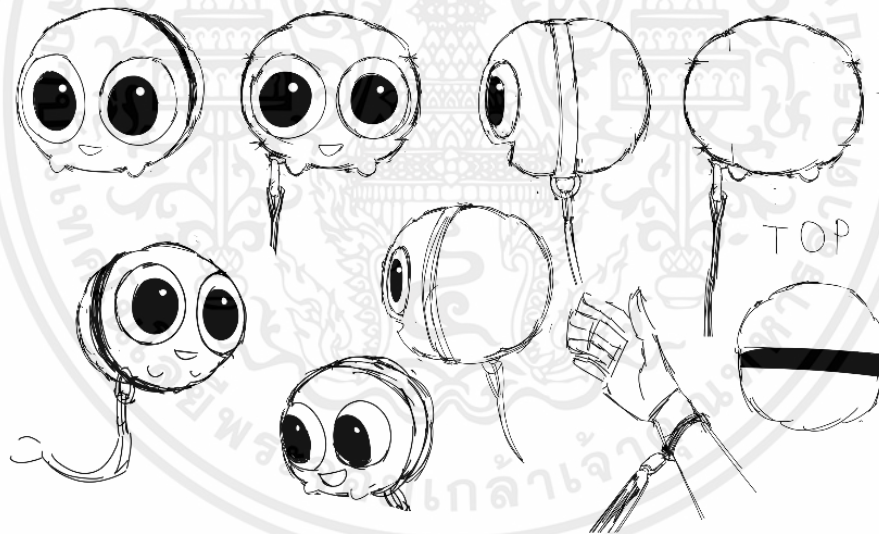
ภาพที่ 31 ภาพ Turnaround ตัวละคร หมอก โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนตัวละครเอกอีกตัวอย่าง เมฆ ต้องการให้ดูเป็นญาติที่ธรรมดา เน้นไปที่ความน่ารัก และ ดูไม่มีพิษมีภัย เน้นให้รูปร่างง่ายต่อการวาดสร้างภาพเคลื่อนไหว จึงออกไปให้กลมมน มีรอยหยักของเมฆที่เข้าใจได้ง่าย



ภาพที่ 32 ภาพการออกแบบตัวละคร เมฆ ชุดที่ 1 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)



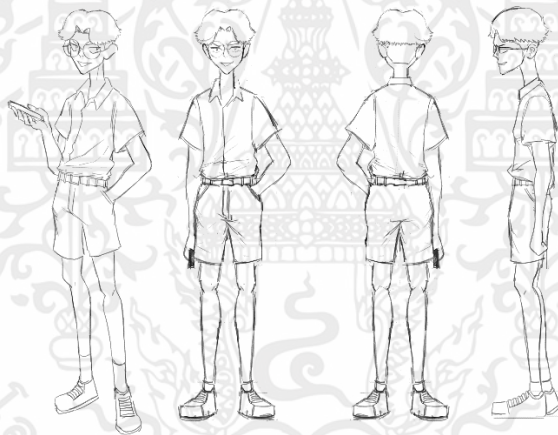
ภาพที่ 33 ภาพการออกแบบตัวละคร เมฆ ชุดที่ 2 โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

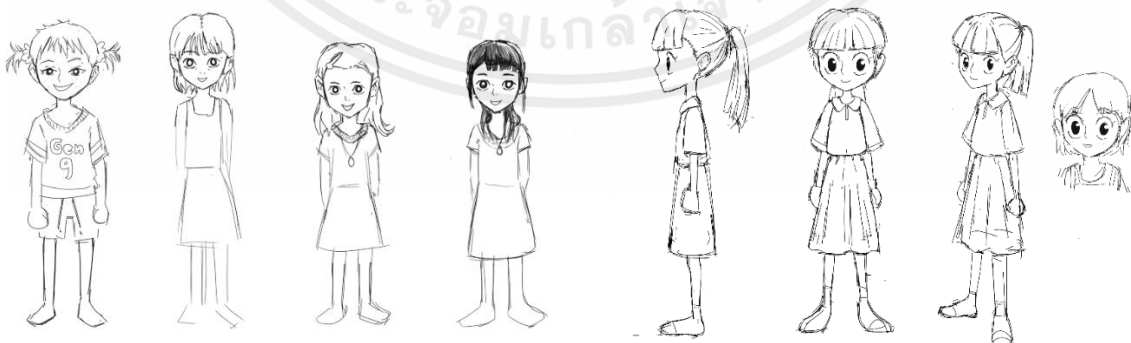
ตัวละครรอง “ราม” เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของการจับจ้องของสังคม จึงให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยที่ตรงข้ามกับตัวเอกที่ดูซื่อ ๆ ให้มีความเจ้าเล่ห์ และ ดูเจ้าคิดเจ้าแค้น เพิ่มการใส่แว่นให้แยกตัวละครออกจากตัวเอกได้ง่าย



ภาพที่ 34 ภาพการออกแบบตัวละคร ราม โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)



ภาพที่ 35 ภาพ Turnaround ตัวละคร ราม โดย แดนไท สมชนะกิจ (2566)



ภาพที่ 36 ภาพการออกแบบ และ Turnaround ตัวละคร เด็กสาว โดย แดนไท สมชนะกิจ (2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)

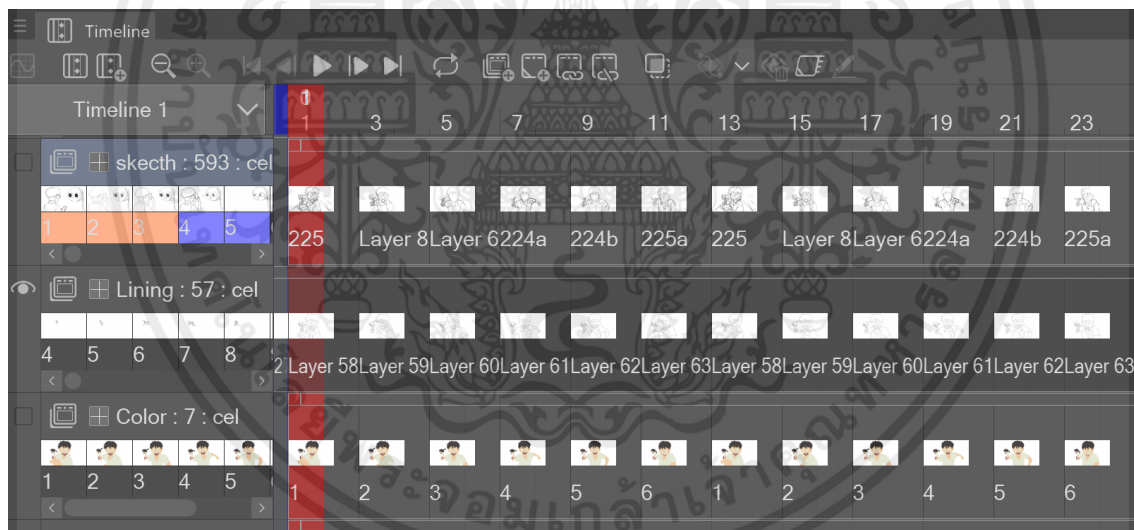
เริ่มจากการกำหนดเวลาของช็อตนั้น ๆ ที่เราต้องทำการเคลื่อนไหวโดยอิง Keyframe มาจาก Animatic จากนั้นเราก็จึงเพิ่มวาด In-between เพิ่มความละเอียดในการเคลื่อนไหวของตัวละครนั้น ๆ และยังสามารถเน้นย้ำลักษณะนิสัยของตัวละครได้มากขึ้น ซึ่งจะต้องคำนึงความถี่ด้วยความเร็วในการขยับของตัวละคร โดยปกติจะใช้เทคนิค on 2 เพื่อให้ภาพสั่นไหว แต่จะสลับให้ภาพนิ่งขึ้นในบางจังหวะที่ต้องการโดยเว้นระยะให้ Frame ปรากฏนานมากขึ้น ซึ่งในการตัดเส้นของข้าพเจ้านั้นใช้โปรแกรม Clip Studio โดยจะใช้ layer vector เป็น layer ในการวาด และ ใช้ยางลบ vector ที่ช่วยลบเส้นได้สะอาด และ รวดเร็วขึ้น



ภาพที่ 37 ภาพตัวอย่างการแอนิเมทแบบ Frame by Frame



ภาพที่ 38 ภาพตัวอย่างการแอนิเมทแบบ Frame by Frame ในโปรแกรม Clip Studio

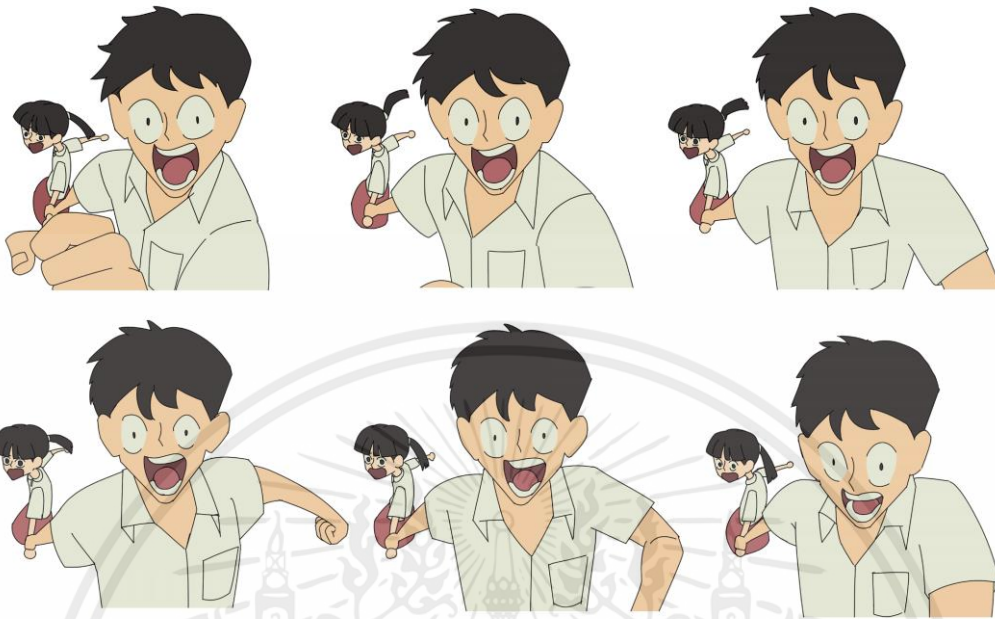


ภาพที่ 39 ภาพตัวอย่างการวางเฟรมแอนิเมทแบบ Frame by Frame

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 การลงสี (Coloring)

โดยการเพิ่ม layer และ เทสีลงไปทีละเฟรม

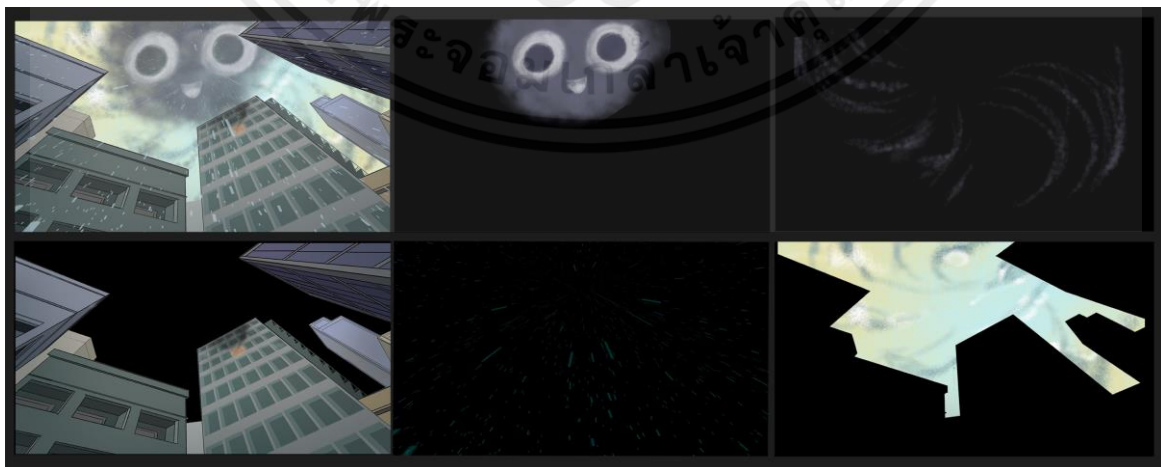


ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่างการลงสี

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

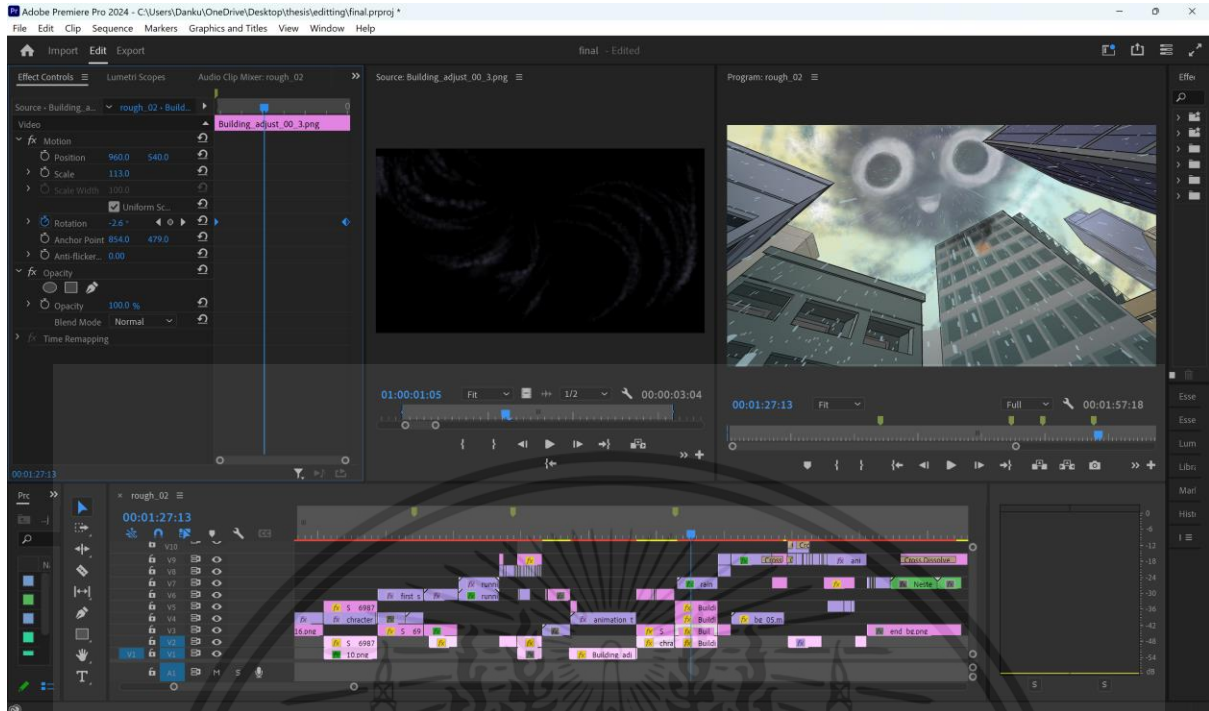
4.3.1 การจัดวางรูปภาพในโปรแกรมตัดต่อ (Composite)

เป็นการนำเฟรมต่าง ๆ มาจัดวางตาม Animatic และตัดต่อในโปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro การรวบรวมใส่ effect ฝนตกเข้ากับ shot ที่ต้องการ และ ในข้อต่อที่ภูตเมฆอยู่เหนือฟ้า เป็นเมฆครีมนได้สำเร็จ ก็จะมีการ Rotate ชั้นส่วนของเมฆบนฟ้า ให้มีการเคลื่อนไหวเล็กน้อยอีกด้วย ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่างภาพวาดที่จะนำมาซ้อนกัน

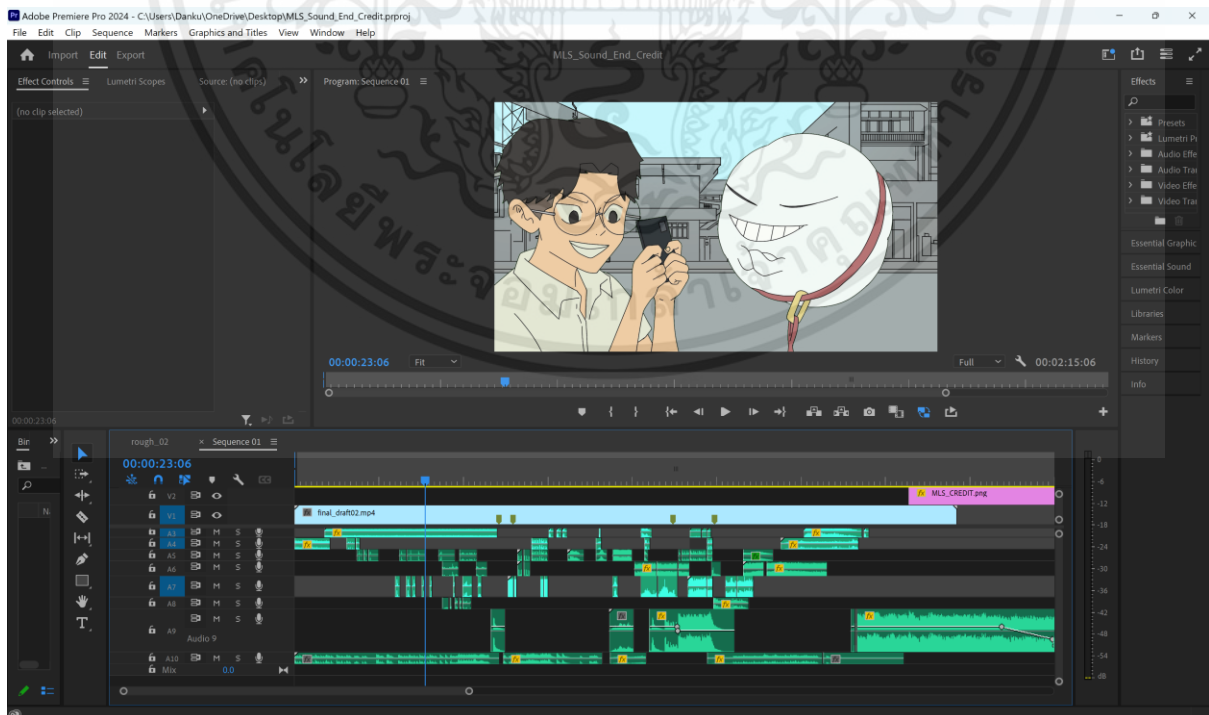
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวภาพวาดที่ซ้อนกัน

4.3.2 ใส่เสียงตามจังหวะ (Sound-Mix)

เมื่อจัดวางภาพเสร็จแล้ว จึงนำเสียงมาใส่ในงานของเรา ประกอบตามจังหวะของตัวละคร เช่น เสียง การเคลื่อนไหว บรรยากาศเมือง รถยนต์ ฝน ฯลฯ ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 43 ภาพตัวอย่างการใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 การทำ score ประกอบภาพยนตร์ (Scoring)

ทำโดยเริ่มจากคอร์ดในแต่ละช่วงดนตรี ที่เชื่อมต่อกันในแต่ละจังหวะของภาพยนตร์ที่เปลี่ยนอารมณ์อย่างรวดเร็ว ดังนั้น ในช่วงที่ตัวเอกวิ่งหนีจากการไล่จับ และการวิ่งหนีไฟไหม้ จึงใช้คอร์ดที่เหมือนกัน เพียงแต่เปลี่ยนจากคอร์ดเมเจอร์เป็นไมเนอร์ และ พยายามเน้นจังหวะดนตรีให้เข้ากับการเคลื่อนไหวของตัวละคร ในช่วงต้นของเรื่องจะเน้นจังหวะให้ตรงกับตัวละครเมฆเพื่อเสริมให้ตัวละครดูสนุกสนานมากขึ้น โดยการใช้โปรแกรม FL Studio 21



ภาพที่ 44 ภาพตัวอย่างการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์ในโปรแกรม FL Studio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียบีบ รามคำแหง @siapeep999_d... dec 2,Dec
ก่อนจะฉลองวันเกิด โดนเมมมกมกำเนิดซะก่อน #เมฆป่วน



sayam_dog055 @dechbadin_f... dec 2,Dec
(๑ > <)ง ♡ ♡ ♡ #เมฆป่วน



ช้อเอ จัดเต็มทระบม @aea_500cc... dec 3,Dec
ตัวแม่ โดรนบิดไปติ #เมฆป่วน #tiktok



pupeafreekicklnwza_006 @atsad... dec 3,Dec
เหะ เหะ น่องไปทำโนโนนั่นอะ #เมฆป่วน



ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ ภูตน้อยผู้พิทักษ์ ” ชุดที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากที่ได้ดำเนินโครงการภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเทคนิคตัดเงา 2 มิติ ข้าพเจ้าก็ได้พัฒนาทักษะ และได้เรียนรู้ในจุดด้อยของตนเองตลอดปีการศึกษา ทั้งเทคนิควิธีการออกแบบ และ สร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ แม้ว่าในระหว่างการทำงานจะเจออุปสรรค แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ผลลัพธ์ก็ออกมาได้พอประมาณกับที่ ข้าพเจ้าประสงค์ไว้ตั้งแต่ต้น

5.1 สรุปตามวัตถุประสงค์

5.1.1 การนำเสนอประเด็นการยอมรับในสิ่งที่ตัวเองเป็น และ เห็นข้อดีในตนเอง ในผลงานชิ้นนี้นั้น ไม่สามารถกำกับออกมาให้เข้าใจได้ง่ายนัก ด้วยการใช้ภาพที่ซ้ำๆ มุ่งเน้นเรื่องไปที่เรื่องราวความวุ่นวายของตัวละคร เมฆมากจนเกินไป ทำให้ผู้ชมไม่สามารถสัมผัสความสัมพันธ์ระหว่างหมอกที่เป็นคน และ เมฆ ที่เป็นญาติของเขา ทำให้ตอนจบของเรื่องที่เมฆช่วยดับไฟ ผู้ชมจะไม่สามารถเปรียบเทียบได้อย่างชัดเจนว่าหมอกได้ยอมรับในความสามารถของญาติของเขา

5.1.2 การศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคตัดเงาสองมิติ แนวแฟนตาซี ในผลงานชิ้นนี้นั้น ทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้ว่า ตนเองควรจะออกแบบสภาพแวดล้อม และ โลกแฟนตาซี ให้ละเอียดกว่าที่ข้าพเจ้าทำมา เพราะโลกแฟนตาซีในผลงานนี้ ไม่ได้สำรวจความเป็นไปได้ของเทคโนโลยีที่ควรจะก้าวหน้าขึ้นไปจากปัจจุบัน, สิ่งแวดล้อม หรือ อุปกรณ์ที่ควรจะมีเกี่ยวข้องกับตัวญาติ เป็นดั่งแค่โลกปัจจุบัน ที่มีตัวประหลาดเดินไปลอยมาเพียงเท่านั้น ทั้งความสามารถ และ ความเข้าใจในการใช้สีเพื่อสร้างบรรยากาศของข้าพเจ้านั้นไม่เหมาะสมกับการเป็นผู้กำกับ

5.2 อุปสรรคในการทำงาน

ข้าพเจ้าใช้เวลาในการทำความเข้าใจบทบาทภาพยนตร์ของตนเองมากจนเกินไป ข้าพเจ้าควรจะนำเสนอแค่แก่นของเรื่องราว และ ไอเดียที่เด่นชัด เพื่อที่จะลดเวลาในการคิดบทซ้ำ ๆ ทั้งยังสามารถทำให้ลดเวลาของภาพยนตร์ และ สามารถเน้นคุณภาพของภาพยนตร์ได้มากกว่าตัวผลงานที่ข้าพเจ้าทำออกมา

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้าพเจ้าคิดว่าการซื้อตรงต่อสิ่งที่ตนเองอยากเล่าเป็นสิ่งที่สำคัญ

บรรณานุกรม

GOBELINS. (2563). SUNDOWN - Animation Short Film 2020 - GOBELINS

เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=jKh-DP89FPY>

Khaosod. (2565). เหตุการณ์ไฟไหม้หอพักนักศึกษา

เข้าถึงได้จาก : https://www.khaosod.co.th/aroundthailand/news_7004325#google_vignette

HUGS Insurance. (2564). สาเหตุการเกิดไฟไหม้

เข้าถึงได้จาก : <https://www.hugsinsurance.com/article/causes-of-fire-accident-at-home>

Renthub Editorial Team. (2564). 7 วิธีเอาตัวรอดจากเหตุไฟไหม้ เมื่ออยู่หอพัก อพาร์ทเมนท์

เข้าถึงได้จาก : <https://blog.renthub.in.th/6741--7-วิธีเอาตัวรอดจากเหตุไฟไหม้-เมื่ออยู่หอพัก-อพาร์ทเมนท์>

Nataha Lightfoot. (2565). 12 Principles of Animation

เข้าถึงได้จาก : <https://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/lipsyncbook/principlesindex.html>

Liz Staley. (2563). ภาพตัวอย่าง Timing and Spacing

เข้าถึงได้จาก : https://graphixly.com/blogs/news/12-principles-of-animation?_pos=1&_sid=4a6d1d908&_ss=r

BLU3FIR3. (2559). ภาพตัวอย่าง anticipation

เข้าถึงได้จาก : <https://blu3fir3wordpresscom.wordpress.com/2016/02/16/principles-and-concepts-of-animation/>

Lynn Tomlinson. (2558). ภาพตัวอย่าง Staging

เข้าถึงได้จาก : <https://animateimaginaryworlds.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/01/animation-principles-pdf1.pdf>

Eliza Taylor. (2566). ภาพตัวอย่าง Follow Through Overlapping Action

เข้าถึงได้จาก : <https://www.theknowledgeacademy.com/blog/12-principles-of-animation/>

Dsource Ekalpa India. (2559). ภาพตัวอย่าง slow in and slow out

เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=tSMwGAm972g>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Anthony Wong. (2560). ภาพตัวอย่าง arcs

เข้าถึงได้จาก : <https://www.animationmentor.com/blog/arc-the-12-basic-principles-of-animation/>

karmatoon. (2540). ภาพตัวอย่าง exaggeration

เข้าถึงได้จาก : <https://amphibistudio.sg/12-animation-principles/>

Dsource Ekalpa India. (2559). ภาพตัวอย่าง appeal

เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=ofSblkYMPDk&t=1s>

DANG PHUC. (2565). ภาพตัวอย่าง Straight-Ahead Action และ Pose-to-Pose Action

เข้าถึงได้จาก : <https://animost.com/tutorials/straight-ahead-action-and-pose-to-pose/>

Abigail Clark. (2559). ภาพตัวอย่าง Solid drawing

เข้าถึงได้จาก : <https://www.theodysseyonline.com/tips-character-design>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล แดนไท สมชนะกิจ
 วัน เดือน ปีเกิด 21 กันยายน 2544
 ที่อยู่ 74 ถนน ยะลา
 ตำบล บ่อทราย อำเภอ เมือง
 จังหวัด สงขลา 90000
 E-mail Danthai_2109@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2551 ระดับอนุบาล : โรงเรียนอนุบาลสงขลา (ปฐมวัย)
 พ.ศ.2557 ระดับประถมศึกษา : โรงเรียนอนุบาลสงขลา (ประถมศึกษา)
 พ.ศ.2563 ระดับมัธยม : โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา (มัธยมศึกษา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้