

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”  
ART DIRECTING FOR 2D ANIMATED SHORT FILM “CATMAN”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะ  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”  
ART DIRECTING FOR 2D ANIMATED SHORT FILM “CATMAN”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง  
“ชีวิตแมว ๆ”

ART DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM  
“CATMAN”

นักศึกษา

นางสาวสุภาดา ณะเสวี

รหัสประจำตัว

63020339

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

อาจารย์ดลชนก วรางค์มาตา

( ดลชนก วรางค์มาตา )

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง  
“ชีวิตแมว ๆ”

ART DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM

“CATMAN”

นักศึกษา

นางสาวสุภาดา ณะเสวี

รหัสประจำตัว

63020339

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา

## บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ ได้รับแรงบันดาลใจจากการทำงานในชีวิตประจำวันของตัวข้าพเจ้าและสมาชิกในกลุ่มที่ต้องทำงานตามภาระหน้าที่และความรับผิดชอบ โดยบางครั้งอาจขาดแรงกระตุ้น แรงจูงใจ จนทำให้มีความรู้สึกอยากเป็นอิสระ อยากเป็นหรืออยากทำในสิ่งที่เราต้องการ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าสนใจนำแนวคิดเหล่านี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มอบความบันเทิงและสอดแทรกแง่คิดที่น่าสนใจเพื่อเพิ่มมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้ชมและตัวของข้าพเจ้าเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากความช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่าย หลายท่าน ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณ อาจารย์ตลชนก วรวงศ์มาตา อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ซึ่งเป็นผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ชี้แนะปัญหา ขั้นตอน และ กระบวนการต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาตั้งแต่วันแรกที่เริ่ม จนถึงวันที่สำเร็จลุล่วงด้วยดี ทำให้ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ได้ผลงานออกมาเป็นที่น่าพอใจ ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำแนวทางในการ ปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ นางสาวพรประภา นามวงศ์ ผู้กำกับผลงาน และ นางสาวพีชญา วรรณสวาท ผู้สร้าง ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นสมาชิกภายในกลุ่มที่คอยให้ความช่วยเหลือ และสนับสนุนการทำงานกันมาตั้งแต่ต้น ถึงแม้ในระหว่างทางจะต้องเผชิญกับปัญหาในการทำงานในบางครั้ง แต่ทุกคนก็สามารถรับมือและแก้ไขได้จน สำเร็จเสร็จสิ้นในทุกกระบวนการในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณทีมงานทุกคน ทั้งรุ่นน้องในคณะ และกลุ่มเพื่อน ๆ ต่างสถาบัน ที่เข้ามาช่วยเหลือ ในแต่ละขั้นตอนกระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน ซึ่งทำงานกันอย่างเต็มที่จนทำให้ศิลปนิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วง ได้ตามกำหนดเวลา ต้องขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

สุภาดา ธนะเสวี  
30 เมษายน 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ .....	I
กิตติกรรมประกาศ .....	II
สารบัญ .....	III
สารบัญรูปภาพ .....	V
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ .....	1
1.3 ขอบเขตการวิจัย .....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ .....	1
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา .....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูล .....	3
1. ศึกษาข้อมูลข้อเท็จจริงเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน .....	3
1.1 ปัญหาสภาวะ Burn Out ในสังคมวัยเรียนและวัยทำงานในปัจจุบัน .....	3
1.2 ลักษณะของผู้ที่มีภาวะ Burn Out .....	4
1.3 บริษัทและตำแหน่งเกี่ยวกับ Digital Marketing Agency ในประเทศไทย .....	5
1.4 โรงเรียนประถม .....	7
2. การเลี้ยงแมวในประเทศไทย .....	8
2.1 ประวัติการเลี้ยงแมวในประเทศไทย .....	8
2.2 แมวลายสีชาวดำหรือ Tuxedo Cat .....	9
2.3 แมวพันธุ์วิเชียรมาศ .....	10
2.4 ลักษณะแมวจรในประเทศไทย .....	10
2.5 Pet Humanization .....	11
3. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์ .....	12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design) .....	12
3.2 เทคนิคการออกแบบตัวละคร .....	12
<b>บทที่ 3 บทภาพยนตร์</b> .....	<b>16</b>
1. ประเด็น (Theme) .....	16
2. ประโยคขยาย (Logline) .....	16
3. เรื่องย่อ (Synopsis) .....	16
4. โครงเรื่องขยาย (Treatment) .....	16
5. บทภาพยนตร์ (Screenplay) .....	19
6. ภาพเหตุการณ์ (Scenario) .....	22
5. บทภาพ (Storyboard) .....	27
<b>บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน</b> .....	<b>36</b>
1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์ .....	36
1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น .....	36
1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร .....	36
1.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง .....	42
1.4 การออกแบบ Props .....	44
<b>บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b> .....	<b>47</b>
1. บทสรุปจากการทำงาน .....	47
2. อุปสรรคในการทำงาน .....	47
3. ข้อเสนอแนะ .....	47
<b>บรรณานุกรม</b> .....	<b>48</b>
<b>ประวัติผู้เขียน</b> .....	<b>49</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปร่างภาพ

รูปที่	หน้า
1 ปัญหา Burn Out.....	3
2 ปัญหา Burn Out.....	3
3 อาคารสำนักงาน.....	4
4 อาคารสำนักงาน.....	4
5 อาคารพาณิชย์.....	6
6 เครื่องแต่งกายพนักงานออฟฟิศ.....	7
7 จากจากโรงเรียนสิบสองวิทยา.....	7
8 จากจากโรงเรียนชุมชนวัดหนองโพ.....	8
9 แมววิเชียรมาศ.....	9
10 แมววิเชียรมาศ.....	9
11 แมวทักซิโด้.....	9
12 แมววิเชียรมาศ.....	10
13 แมวจรจัด.....	10
14 พฤติกรรมการเลี้ยงแมว.....	11
16 สเก็ตซ์จากภายในเรื่อง.....	12
15 ภาพประกอบจากคณิศรปวีดีโอ GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!.....	12
17 สเก็ตซ์จากภายในเรื่อง.....	13
18 สเก็ตซ์ตัวละครจากคุณ JOHN NEVAREZ.....	13
20 Key Visual จากภายในเรื่อง.....	14
19 ภาพประกอบจากจากคุณ Tara Williamson.....	14
21 Key Visual จากภายในเรื่อง.....	14
22 ฉากหลังจากภายในเรื่อง.....	15
23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1.....	27
24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2.....	28
25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4.....	29
27 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5.....	29
29 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7.....	30
28 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6.....	30
30 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8.....	31
31 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9.....	31
33 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11.....	32
32 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10.....	32
35 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13.....	33
34 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12.....	33
37 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15.....	34
36 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14.....	34
38 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16.....	35
39 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ Draft ที่ 1.....	36
40 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ Draft ที่ 2.....	37
41 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ Draft ที่ 2.....	37
42 การออกแบบเสื้อผ้าของโตซินทร์.....	37
43 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ร่างคน (Final).....	38
44 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ร่างคน (Final).....	38
45 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ร่างแมว (Final).....	38
46 การออกแบบตัวละครโตซินทร์ร่างแมว (Final).....	38
47 การออกแบบตัวละครแดงโม (Final).....	39
48 การออกแบบตัวละครแดงโม (Final).....	39
49 การออกแบบแมวหัวหน้า Draft ที่ 1.....	40
50 การออกแบบแมวหัวหน้า (Final).....	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
51 การออกแบบหัวหน้าแก๊งแมวจร (Final).....	41
52 การออกแบบลูกน้องแมวจร (Final).....	41
53 การออกแบบภายนอกตึกบริษัทมาร์เก็ตติ้ง.....	42
54 การออกแบบในบริเวณที่ทำงานของโตชินทร์ .....	42
55 การออกแบบตลกข้างบริษัท (Sketch).....	43
56 การออกแบบตลกข้างบริษัท (Final Plan).....	43
57 การออกแบบเมืองรอบบริษัท.....	44
58 การออกแบบโรงเรียนประถม (Final Plan).....	44
59 การออกแบบโต๊ะทำงานของโตชินทร์.....	45
60 การออกแบบรูปถ่ายของโตชินทร์และแตงโม.....	46
61 การออกแบบโต๊ะทำงานที่มีรูปถ่ายติด.....	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### การค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ศิลปะนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้จัดทำ ซึ่งกล่าวถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะในวัยเรียนและวัยทำงานที่ต้องเผชิญกับความกดดันและความเหนื่อยล้าจากการทำงาน จนเกิดภาวะหมดไฟหรือที่เรียกว่าอาการ Burn Out จนบางครั้งทำให้เกิดการละเลยการดูแลตัวเอง และมองข้ามทุกสิ่งรอบข้างรวมถึงคนที่ควรใส่ใจไป อีกประเด็นหนึ่งคือ ผู้คนในปัจจุบันมักนิยมเลี้ยงสัตว์เลี้ยง ซึ่งหนึ่งในสัตว์เลี้ยงยอดนิยมคือ แมว ซึ่งเป็นสัตว์ที่ได้รับความรักอย่างมากจากเจ้าของ ได้รับการดูแลอย่างดีเสมือนเป็นคนในครอบครัวจริง ๆ จนในบางครั้งหลาย ๆ คนรวมถึงผู้จัดทำก็เกิดความรู้สึกอิจฉาชีวิตของแมวที่ไม่จำเป็นต้องทำงาน หาค่าเช่า หรือทำอาหารกินด้วยตนเอง ก็มีคนพร้อมดูแลอย่างเต็มที่

ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นตัวแทนแสดงความรู้สึกของผู้จัดทำที่รักในพวกสัตว์สี่ขาเหล่านี้ และในขณะเดียวกันก็อิจฉาพวกมัน หากในวันหนึ่งที่เราทำงานเป็นเวลานานจนเกิดอาการหมดไฟ และเราได้รับโอกาสให้ได้ใช้ชีวิตแบบพวกแมวหนึ่งวัน เราจะมีความสุขแบบที่เราคาดหวังไว้หรือไม่? เพื่อหาคำตอบเหล่านั้น ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างสรรค์งานภาพที่เล่าเรื่องราวซึ่งเต็มไปด้วยกำลังใจจินตนาการ สร้างความประทับใจ และสามารถมอบข้อคิดบางอย่างให้ผู้ชมรวมถึงตัวผู้จัดทำเองอีกด้วย

#### 1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสนอแนวทางและการหาทางออกในการจัดการแก้ไขและรับมือกับภาวะหมดไฟ
2. เพื่อศึกษาการออกแบบ ฉาก ตัวละคร และองค์ประกอบศิลป์ที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและยุคสมัยเพื่อสื่อสารกับคนดูให้ดีที่สุด
3. เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

#### 1.3 ขอบเขตการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ขนาดสั้น ความยาวประมาณ 3 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16:9 ความละเอียด Full HD หรือ 1080p

#### 1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ เกี่ยวกับพนักงานเงินเดือนที่วันหนึ่งเกิดกลายร่างเป็นแมวและได้ผจญภัยไปในโลกของพวกมัน ซึ่งเขาจะต้องหาทางกลับไปเป็นคนเหมือนเดิมให้ได้เพื่อลูกสาวของเขา โดยดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว คือพ่อและลูกสาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

### 1. Pre-Production

- 1.1. ประชุมวางแผนและกำหนดตารางเวลางานของแต่ละกระบวนการผลิต
- 1.2. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อที่เลือก เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาบทภาพยนตร์
- 1.3. ศึกษาเทคนิคเกี่ยวกับการออกแบบ และการกำกับศิลป์ เพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และวิธีการนำเสนอ
- 1.4. ออกแบบตัวละคร และฉากที่ใช้ในเนื้อเรื่อง
- 1.5. สร้างภาพรวมของแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วยการเขียน Storyboard
- 1.6. จัดทำ Animatic เพื่อดูภาพรวมและจังหวะของเรื่องคร่าว ๆ

### 2. Production

- 2.1. สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม CLIP STUDIO PAINT และ Procreate
- 2.2. ตัดเส้น ลงสี และเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร และฉากหลัง
- 2.3. ทดลอง Test Scene พร้อมเสียงประกอบที่เป็นไกด์เพื่อดูภาพรวมทั้งหมด

### 3. Post-Production

- 3.1. Compositing รวมตัวละครและฉากหลังเข้าด้วยกัน
- 3.2. เก็บรายละเอียดเพลงประกอบฉาก และเสียงประกอบทั้งหมด
- 3.3. ลำดับภาพตามไกด์ Animatic ที่วางไว้
- 3.4. เก็บรายละเอียด Cutting และ Effects ที่ใช้
- 3.5. Final Cut การลำดับภาพเสร็จสมบูรณ์

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ เกิดการพูดคุยถกเถียง และนำแนวทางแก้ไขปัญหาไปปรับใช้เกี่ยวกับการปรับมุมมอง หาความสุขในปัจจุบัน
2. ได้รับความรู้ ความเข้าใจ และเพิ่มทักษะการกำกับศิลป์และนำไปใช้ในการทำงานจริง
3. ผู้ชมได้รับความเพลิดเพลิน และความประทับใจจากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในด้านเทคนิคของการออกแบบและการกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าเริ่มจากการสืบค้นและการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลข้อเท็จจริงเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. การศึกษาเทคนิคในการกำกับศิลป์

#### 1. ศึกษาข้อมูลข้อเท็จจริงเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

##### 1.1 ปัญหาภาวะ Burn Out ในสังคมวัยเรียนและวัยทำงานในปัจจุบัน

ภาวะ Burn Out คือ การรู้สึกเหนื่อยล้า ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ความเมื่อยล้าทางกายเท่านั้น แต่เป็นความเมื่อยล้าทางจิตใจและอารมณ์ด้วย ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์ใด ๆ ที่ทำให้เราต้องใช้ความพยายามและพลังงานมากเกินไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการทำงานหนักหน่วง หรือการทำงานเป็นเวลานานๆ โดยไม่มีการพักผ่อนหรือการสลับกิจกรรมที่แตกต่างกัน

ผลกระทบของภาวะ Burn Out นั้นสามารถกระทบต่อสังคมและผู้ที่ประสบปัญหานี้ได้หลายด้าน เช่น การส่งผลต่อสุขภาพทางกายและจิตใจ การเสียชีวิตก่อนวัยอันควร เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถกระทบต่อการทำงานและวิถีชีวิตของคน ๆ นั้นได้อีกด้วย



ภาพที่ 1, 2 จากเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.2 ลักษณะของผู้ที่มีภาวะ Burn Out

ผู้ที่มีภาวะ Burn Out มักจะไม่ได้มีลักษณะทางกายภาพที่ชัดเจน แต่จะมีสัญญาณเตือนภาวะหมดไฟในการทำงาน โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

### 1) ด้านอารมณ์

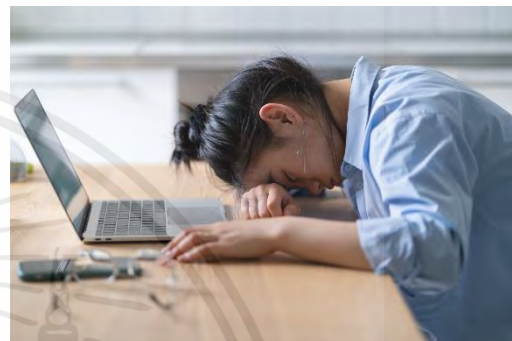
- หดหู่
- ซึมเศร้า
- หงุดหงิด โมโหง่าย
- อารมณ์แปรปรวน
- ไม่พอใจในงานที่ทำ

### 2) ด้านความคิด

- มองคนอื่นในแง่ลบแง่ร้าย
- โทษคนอื่นเสมอ
- ระวัง
- หนีปัญหา ไม่จัดการปัญหา
- สงสัยและไม่เชื่อในศักยภาพของตนเอง

### 3) ด้านพฤติกรรม

- ผัดวันประกันพรุ่ง
- ขาดความกระตือรือร้น
- หุนหันพลันแล่น
- บริหารจัดการเวลาไม่ได้
- ไม่อยากตื่นไปทำงาน
- มาสายจนผิดสังเกตติดต่อกัน
- ไม่มีสมาธิในการทำงาน
- ไม่มีความสุขในการทำงาน



ภาพที่ 3, 4

จากเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com)

โดยอ้างอิงจากสัญญาณอาการการเกิดภาวะ Burn Out ส่งผลให้ผู้ที่มีอาการดังกล่าวมักจะสวมเสื้อผ้าซ้ำเดิม แต่งตัวไม่เรียบร้อย ขาดการดูแลตัวเอง รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา เข้านอนไม่ตรงเวลาและพักผ่อนไม่เพียงพอ ส่งผลให้มีอาการง่วงซึม หงุดหงิด อารมณ์แปรปรวนดังที่กล่าวมาข้างต้นนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 บริษัทและตำแหน่งเกี่ยวกับ Digital Marketing Agency ในประเทศไทย

โดยส่วนใหญ่เป็นบริษัทที่รับให้คำปรึกษา และวางแผนทางด้านการตลาดให้กับลูกค้าในธุรกิจหลากหลายประเภท โดยมุ่งเน้นไปที่การโปรโมตสินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือแบรนด์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลหรือช่องทางบนโลกออนไลน์

เนื่องจากองค์กรธุรกิจในประเทศไทยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ นิติบุคคล และ ไม่เป็นนิติบุคคล ซึ่งภายใต้การจดทะเบียนเป็นนิติบุคคล ยังมีการจัดจำแนกออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- **ห้างหุ้นส่วน:** มีจำนวนบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป, ต้องมีข้อตกลงเกี่ยวกับการลงทุนร่วมและแบ่งปันผลกำไรตามสัดส่วน. แบ่งเป็น **ห้างหุ้นส่วนสามัญจดทะเบียน** (มีการระบุผู้ถือหุ้น) และ **ห้างหุ้นส่วนจำกัด** (มีหุ้นที่มีมูลค่าเท่ากันแต่มีความรับผิดชอบจำกัด)
- **บริษัทจำกัด:** มีอย่างน้อย 2 คนถือหุ้น, มีการแบ่งทุนและผู้ถือหุ้นมีความรับผิดชอบจำกัด
- **บริษัทมหาชน:** ต้องมีอย่างน้อย 15 ผู้ถือหุ้นและกรรมการอย่างน้อย 5 คน. ผู้ถือหุ้นมีความรับผิดชอบจำกัด
- **องค์กรธุรกิจจัดตั้ง:** มีการจดทะเบียนตามกฎหมายเฉพาะ, มีผู้ถือหุ้นไม่น้อยกว่า 15 คนและกรรมการอย่างน้อย 5 คน. มูลค่าหุ้นเท่ากันและจะต้องชำระเต็มจำนวนในครั้งเดียว

ในขณะเดียวกันการจดทะเบียนเป็นนิติบุคคลนั้น ก็มีการจัดจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- **กิจการร้านค้าเจ้าของคนเดียวหรือบุคคลธรรมดา**คือการดำเนินธุรกิจโดยมีเจ้าของบุคคลคนเดียว ซึ่งต้องรับผิดชอบในหนี้สินทั้งหมดโดยไม่จำกัด หากทรัพย์สินไม่เพียงพอ เจ้าหนี้มีสิทธิ์เรียกคืนทรัพย์สินของเจ้าของ
- **ห้างหุ้นส่วนสามัญ หรือห้างหุ้นส่วนสามัญที่ไม่จดทะเบียน** คือการร่วมกิจการระหว่างบุคคล 2 คนขึ้นไป ต้องมีข้อตกลงเริ่มแรกเกี่ยวกับการลงทุนร่วม สามารถก่อตั้งได้ง่าย แต่หุ้นส่วนทุกคนต้องรับผิดชอบในหนี้สินโดยไม่จำกัด และอาจถูกฟ้องร้องเรื่องหนี้สินรายบุคคล

กิจการร้านค้าเจ้าของคนเดียวหรือบุคคลธรรมดาคือการดำเนินธุรกิจโดยมีเจ้าของบุคคลคนเดียว ซึ่งต้องรับผิดชอบในหนี้สินทั้งหมดโดยไม่จำกัด หากทรัพย์สินไม่เพียงพอ เจ้าหนี้มีสิทธิ์เรียกคืนทรัพย์สินของเจ้าของ

ซึ่งบริษัทในเรื่องจะเป็นธุรกิจประเภทบริษัทจำกัด ซึ่งมีการจัดตั้งสำนักงานด้วยการเช่าตึกอาคารพาณิชย์ในย่านใจกลางเมือง ตึกอาคารพาณิชย์เป็นอาคารสามชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3.1 เงินเดือนของ นักการตลาดออนไลน์ หรือ Digital Marketer

- เงินเดือนของ นักการตลาดออนไลน์ ที่มีประสบการณ์น้อยๆ 0-3 ปี จะอยู่ที่ประมาณ 20,000-30,000 บาทต่อเดือน
- เงินเดือนของ นักการตลาดออนไลน์ ที่มีประสบการณ์ 3-5 ปี จะอยู่ที่ประมาณ 30,000-50,000 บาทต่อเดือน (นี่คือเรทเงินเดือนของพระเอกในเรื่อง)
- เงินเดือนของ นักการตลาดออนไลน์ ที่มีประสบการณ์มากกว่า 5 ปี สามารถได้รับเงินเดือนสูงถึง 80,000-100,000 บาทต่อเดือน

### 1.3.2 ลักษณะของอาคารพาณิชย์ที่ใช้เป็นสำนักงาน

มักเป็นการเช่าห้องสำนักงานของตึกในย่านกลางเมือง โดยมักมีอาคาร 2 ชั้นขึ้นไป ซึ่งอาคารพาณิชย์นั้น คือ อาคารที่ใช้เพื่อประโยชน์พาณิชยกรรม หรือบริการธุรกิจหรืออุตสาหกรรมที่ใช้เครื่องจักรที่มีกำลังการผลิตเทียบได้น้อยกว่า 5 แรงม้า และให้หมายความรวมถึงอาคารอื่นใดที่ก่อสร้างห่างจากถนน หรือทางสาธารณะไม่เกิน 20 เมตร ซึ่งอาจใช้เป็นอาคารเพื่อประโยชน์ในการพาณิชยกรรมได้



ภาพที่ 5 จากเว็บไซต์ [www.theestateagency.net](http://www.theestateagency.net)

### 1.3.3 ลักษณะร่างกายของพนักงานชาย

โดยทั่วไปในบริษัทเกี่ยวกับธุรกิจประเภทนี้ หากไปพบลูกค้าที่ทำงานธนาคาร บริษัทบัญชี ธุรกิจการเงิน บริษัทกฎหมาย หน่วยงานภาครัฐ หรือบริษัทที่ปรึกษา ควรแต่งตัวให้เรียบร้อยที่สุด เพราะหน่วยงานและอุตสาหกรรมเหล่านี้มีความเป็นทางการอย่างมาก โดยอาจใส่สูทแบบเข้ารูปที่มีขนาดพอดีกับลำตัว ไหล่ไม่ตก และขากางงอแต่คลุมอยู่บนรองเท้าเล็กน้อย ตัวในเป็นเสื้อเชิ้ตสีขาวหรือสีเรียบ ๆ สอดชายเสื้อเชิ้ตในกางเกงสีเข้ม ซึ่งเป็นตัวเลือกที่ปลอดภัยมากกว่าสีสว่าง ส่วนลูกค้าที่เป็นบริษัทโฆษณาหรือเอเจนซีกราฟิก มีเสรีภาพค่อนข้างมากในเรื่องของสี ก็อาจเลือกชุดที่สะท้อนบุคลิกของผู้สวมใส่หรืออุตสาหกรรมที่ทำงานอยู่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อต้องไปหาลูกค้าเหล่านี้ ดังนั้นในเรื่องตัวเอกที่ไม่ได้มีสภาพจิตใจที่อยู่ในสถานะที่มั่นคงมากนัก แต่ยังคงต้องทำงานอยู่ในบริษัทจึงเลือกใส่เสื้อเชิ้ตสีขาว Off White และกางเกงขายาวสุภาพ ตัวชายเสื้ออามีหลดลุ่ยบ้าง ไม่เรียบร้อยจนเกินไปเพื่อแสดงถึงภาวะหมดไฟ



ภาพที่ 6 จากเว็บไซต์ [www.unlockmen.com](http://www.unlockmen.com)

#### 1.4 โรงเรียนประถม

เป็นโรงเรียนที่กระทรวงศึกษาธิการตั้ง และดำรงอยู่ได้ด้วยเงินงบประมาณของกระทรวงศึกษาธิการ ผู้ปกครองก็ไม่ต้องเสียค่าบำรุงการศึกษา แต่อาจจะมีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ บ้าง เช่น ค่าเรียนเสริม ค่าเรียนภาษาต่างประเทศ เป็นต้น และสำหรับค่าใช้จ่ายที่จำเป็น เช่น ค่าอาหารกลางวัน ค่านม ค่าชุดนักเรียน ค่าหนังสือเรียน จุดเด่นของโรงเรียนรัฐบาลจะมีกฎระเบียบที่ค่อนข้างเข้มงวดตั้งแต่เรื่องทรงผมและเครื่องแบบ ซึ่งจะช่วยฝึกวินัยและความเป็นระเบียบให้ลูก เรียนรู้สังคมที่หลากหลาย ตลอดจนการเรียนการสอน

สถานที่และบริเวณที่ตั้งโรงเรียนต้องมีลักษณะกว้างขวางพอแก่กิจการของโรงเรียน และไม่ขัดต่อสุขลักษณะ หรืออนามัยของนักเรียน มีรั้วแสดง ขอบเขต และจะต้องอยู่ห่างจากโรงเรียนที่ตั้งอยู่แล้วไม่น้อยกว่า 300 เมตร เส้นทางคมนาคม ฯลฯ

##### 1.4.1 ลักษณะทั่วไปของโรงเรียน

ออกแบบอาคารโดยคำนึงถึงความสะดวกและเป็นมาตรฐาน เอื้อประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน การเดินเรียนสามารถเดินถึงกันได้ง่ายไม่เสียเวลา เน้นความโปร่งสบาย รวมถึงประโยชน์พื้นที่ได้สูงสุด



ภาพที่ 7 จากโรงเรียนสิบสองวิทยา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.4.2 การแต่งกายของนักเรียนชั้นประถม

ใช้เสื้อคอปกขาว เนื้อผ้าแบบเสื่อนักเรียนชาย ที่แขนไม่มีจีบ ปลอกชายเสื้อ เช่นเดียวกับนักเรียนโรงเรียนสาธิต นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้เสื้อคอปกกะลาสี สีขาว เนื้อผ้าแบบเสื่อนักเรียนชาย ที่แขนมีจีบและกระดุม ปลอกชายเสื้อ ความยาวของกระโปรงเหนือเข่าไม่เกิน 5 ซม.



ภาพที่ 8 จากโรงเรียนชุมชนวัดหนองโพ

## 2. การเลี้ยงแมวในประเทศไทย

### 2.1 ประวัติการเลี้ยงแมวในประเทศไทย

ในประวัติของการเลี้ยงแมวในประเทศไทย, ปรากฏว่าเราได้เลี้ยงแมวมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยเช่นกัน ครั้งแรกที่แมวไทยตัวแรกปรากฏตัวในสายตาของชาวโลกเป็นในปี พ.ศ. 2427 โดยมีลักษณะเป็นแมววิเชียรมาศ แต่มีสีครึ่ง พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ร.5) ได้ทรงพระราชทานแมวนี้ให้กับกงสุลอังกฤษที่ประจำกรุงเทพมหานคร, คือ Mr. Owen Gould, และได้นำมาให้กับน้องสาวของเขาอีกหนึ่งคน. ในปี พ.ศ. 2428, คู่แมวไทยนี้ได้เข้าร่วมการประกวดที่ประเทศอังกฤษในงาน The Crystal Palace และคว่ำรางวัลชนะเลิศ, เป็นแรงจูงใจให้ชาวอังกฤษเริ่มมีความสนใจในการเลี้ยงแมวไทยมากขึ้น. จากเหตุการณ์นี้เกิดการก่อตั้ง The Siamese Cat Clubs ในปี พ.ศ. 2443 และ The Siamese Cat Society Of The British Empire ในปี พ.ศ. 2471. ความนิยมในการเลี้ยงแมวไทยขยายไปในทวีปอังกฤษ, และทำให้แมวไทยคู่นี้เป็นที่รู้จักทั่วยุโรป. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเข้าใจถึงความสำคัญของการให้แมวไทยเป็นที่รู้จักแก่ประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก, จึงได้มอบแมวไทยให้กับหลายประเทศ ทำให้แมวไทยและประเทศไทยได้รับเสียงชื่นชมและมีชื่อเสียงทั่วโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9, 10 จากเว็บไซต์ [www.ntsfarm.com/](http://www.ntsfarm.com/)

## 2.2 แมวลายสีขาวดำหรือ Tuxedo Cat

แมวทักซิโด้ไม่ใช่สายพันธุ์ของแมว แต่เป็นคำไว้อธิบายเรียกแมวที่มีลวดลายสองสีที่โดดเด่นคือขาวและดำ คล้ายกับการใส่ชุดทักซิโด้ของผู้ชาย แมวพันธุ์ผสมและแมวพันธุ์แท้บางพันธุ์สามารถมีลายทักซิโด้ได้ โดยส่วนใหญ่จะมีลำตัวสีดำ หน้าอกและอุ้งเท้าสีขาว บางครั้งจุดดำที่คอก็ดูเหมือนผูกโบว์ทักซิโด้ สามารถรู้ได้ว่าแมวตัวไหนจะมีลายทักซิโด้ได้ตั้งแต่เกิด เพราะพวกมันจะไม่มี การเปลี่ยนสีตอนโตที่หลัง

2.2.1 นิสยของแมวลายทักซิโด้ เนื่องจากแมวทักซิโด้เกิดได้จากหลายสายพันธุ์ บุคลิกของแมวทักซิโด้จึงแตกต่างกันไปมากกว่าสี ลักษณะนิสัยของแมวแต่ละตัวจะขึ้นอยู่กับพันธุกรรมและสภาพแวดล้อมที่แมวถูกเลี้ยงมา



ภาพที่ 11 จากเว็บไซต์ [www.catkitcat.com/](http://www.catkitcat.com/)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 แมวพันธุ์วิเชียรมาศ

เป็นแมวขนาดกลาง โดยหัวมีลักษณะยาวสมส่วน, ดวงตาขนาดใหญ่ สีฟ้า เป็นรูปทรงอัลมอนด์ (Almond Shaped), คอและลำตัวยาว เป็นกล้ามเนื้อ, ขาเรียวยาว อุ้งเท้ากลม, หางยาวลักษณะคล้ายหางเสื่อ แต่มีบริเวณหางจะมีสีเข้มจากปลายหาง และจางลงเมื่อขึ้นมาถึงโคนสะโพก เพศผู้มีความสูงมาตรฐานอยู่ที่ 11.5-12.2 นิ้ว หรือ 29-31 เซนติเมตร และมีน้ำหนักมาตรฐานอยู่ที่ 8.8-13.2 ปอนด์ หรือ 4-6 กิโลกรัม และเพศเมียมีความสูงมาตรฐานอยู่ที่ 10.6-12.2 นิ้ว หรือ 27-31 เซนติเมตร และมีน้ำหนักมาตรฐานอยู่ที่ 5.5-10 ปอนด์ หรือ 2.5-4.5 กิโลกรัม



ภาพที่ 12 จากเว็บไซต์ [www.catkitcat.com/](http://www.catkitcat.com/)

### 2.4 ลักษณะแมวจรในประเทศไทย

แมวจรในประเทศไทยมีลักษณะที่หลากหลายในเรื่องขนและสี โดยมักมีขนสั้นถึงกลางและมีสีต่าง ๆ อาทิ เช่น เทา, ขาวดำ, ลายทักซิโด เป็นต้น. นิสัยของแมวจรมักเป็นนิ่ง, ระวัง, และมีสติสูง โดยมักไม่ต้องการมีสัมพันธภาพกับมนุษย์ แต่บางรายก็สามารถเชื่อมต่อกับมนุษย์ได้ ขนาดของแมวจรอยู่ในช่วงกลางถึงใหญ่, และมักมีอายุไม่เกินสามปี เนื่องจากพวกเขา มีความท้าทายจากสภาพแวดล้อมภายนอก เช่น อุบัติเหตุบนถนน, โรคต่าง ๆ, และการขาดสารอาหาร



ภาพที่ 13 จากเว็บไซต์ [www.THESTANDARD.com/](http://www.THESTANDARD.com/)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 Pet Humanization

Pet Humanization หมายถึง พฤติกรรมของเจ้าของสัตว์เลี้ยงที่มองเหมือนลูกของตนเองและมีบทบาทสำคัญในครอบครัว ซึ่งพวกเขาจะถูกเรียกว่า "Pet Parents" โดยที่เขาไม่ว่าจะทำกิจกรรมใด หรือไปที่ไหน, สัตว์เลี้ยงของพวกเขาจะต้องร่วมเข้าร่วมและทำกิจกรรมนั้น ๆ ด้วยกัน สิ่งสำคัญคือเจ้าของพร้อมที่ทุ่มเททุกด้านของการดูแล ตั้งแต่อาหาร, ของเล่น, เครื่องใช้, และอื่น ๆ ที่ต้องการการใส่ใจ ซึ่งมีมุมมองและทัศนคติที่แตกต่างจากการเลี้ยงสัตว์ทั่วไปหรือเลี้ยงเพื่อประโยชน์ต่าง ๆ อย่างชัดเจน พฤติกรรมนี้มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต โดยมีปัจจัยที่ส่งผลดังนี้: ผู้เลี้ยงให้ความสำคัญในการเลี้ยงแมวและหมาเหมือนลูก, การเพิ่มความรักและความผูกพัน, การให้สัตว์เลี้ยงได้แสดงออกถึงความต้องการของพวกเขา, และการหาสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับสัตว์เลี้ยงของตน

### 2.5.1 เทรนด์ Pet Humanization เกิดขึ้นได้อย่างไร ?

ในปี 2023, Pet Humanization เริ่มขึ้นจากไลฟ์สไตล์และพฤติกรรมของคนในยุคนี้ที่มีแนวโน้มชอบอยู่เป็นโสด, ไม่สนใจการสร้างครอบครัว, หรือไม่ต้องการมีลูก จึงเลี้ยงสัตว์เลี้ยงเพื่อทดแทนลูก, ทำให้เป็นเพื่อนสนิทและมีความสุขสนุกสนานในการใช้ชีวิต สัตว์เลี้ยงไม่เพียงเป็นเพื่อนในยามเหงา, แต่ยังช่วยลดความเครียด, เพิ่มความสุข, และเพิ่มสีสันในชีวิต แต่ในช่วงโควิด-19, การแพร่ระบาดของไวรัสทำให้มีการทำงานและใช้ชีวิตในบ้านมากขึ้น. นี่ทำให้เจ้าของสัตว์เลี้ยงมีเวลามากขึ้นในการสนทนากับสัตว์เลี้ยงของตน ความผูกพันเพิ่มขึ้นและเกิดกระแส Pet Humanization ที่ชัดเจนมากขึ้นมากกว่าที่เคย

### 2.5.2 พฤติกรรม Pet Humanization อยู่ในกลุ่มคนช่วงไหนมากที่สุด ?

กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมที่เรียกว่า “ทาสน้องหมา ทาสน้องแมว” หรือ Pet Humanization มากกว่า 75% อยู่ในช่วงอายุ 18 – 34 ปี ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้มีแนวโน้มจะเลี้ยงสัตว์เพิ่มขึ้นในอนาคตอีก 5 ปีข้างหน้ามากถึง 65% พร้อมกับพฤติกรรมการเลี้ยงสัตว์เหมือนลูก หรือคนในครอบครัวอีกด้วย



ภาพที่ 14 จากเว็บไซต์ [www.sanook.com](http://www.sanook.com)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

#### 3.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

เป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างตัวละครที่น่าสนใจและมีความเป็นเอกลักษณ์สำหรับแอนิเมชัน ซึ่งในการออกแบบควรคำนึงถึงปัจจัยเหล่านี้ ได้แก่

- วัตถุประสงค์ของตัวละคร (Character's Purpose)
- ลักษณะภายนอก (Physical Appearance)
- บุคลิกภาพ (Personality)
- ประวัติ (Backstory)
- การสร้างรูปภาพ (Visual References)
- การทดลองออกแบบ (Sketches)
- สีและรายละเอียด (Color and Details)
- การวิเคราะห์และประเมิน (Analysis and Evaluation)
- การนำเสนอ (Presentation)

#### 3.2 เทคนิคการออกแบบตัวละคร

##### 3.2.1 เงารูปร่าง (Silhouette)

การสร้างเงารูปร่างที่อ่านออกมาได้ง่ายและมีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครในภาพนิ่ง (Still Image) หากสามารถจดจำตัวละครจากเงารูปร่างได้โดยไม่ต้องดูรายละเอียด นั้นหมายความว่ามีความเงารูปร่างที่ถูกต้อง



ภาพที่ 15 จากคลิป์วิดีโอ GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!



ภาพที่ 16 สเก็ตช์จากภายในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 สีของตัวละคร (Palette)

การเลือกใช้สีหรือ Palette ในการออกแบบตัวละครสำคัญมาก เพราะมีผลต่อบุคลิกภาพและเรื่องราวของตัวละคร สีสามารถสร้างบุคลิกภาพ แสดงความรู้สึก และเชื่อมโยงตัวละครกับเรื่องราว เลือกสีที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพและเนื้อเรื่อง และใช้สีให้มีความสมดุล น่าสนใจ และสร้างความรู้สึกถึงตัวละครในผู้ชม



ภาพที่ 17 สเก็ตซ์จากภายในเรื่อง

### 3.2.3 การขยายคุณลักษณะตัวละคร (Exaggeration)

Exaggeration ในการออกแบบตัวละครคือการขยายคุณลักษณะหรือลักษณะพิเศษของตัวละครเพื่อทำให้เน้นคุณลักษณะนั้นๆ มากขึ้นและทำให้ตัวละครดูน่าสนใจและโดดเด่นมากขึ้น สามารถใช้ในลักษณะต่างๆ เช่น ลักษณะทางกายภาพ แสดงอารมณ์ หรือการกระทำ โดยไม่ต้องขึ้นตรงกับความเป็นจริง การ Exaggeration ช่วยให้ตัวละครเป็นศิลปะและมีความน่าจดจำมากขึ้นในสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน ภาพยนตร์ หรือภาพวาด



ภาพที่ 18 สเก็ตซ์ตัวละครจากคุณ JOHN NEVAREZ

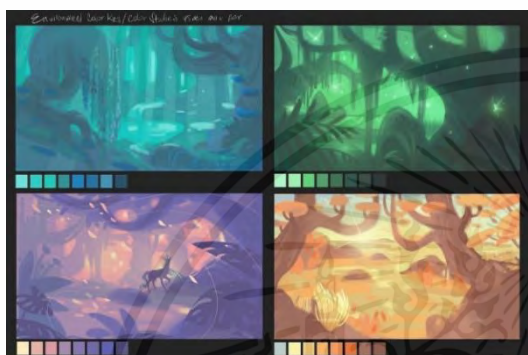
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.4 การออกแบบฉาก

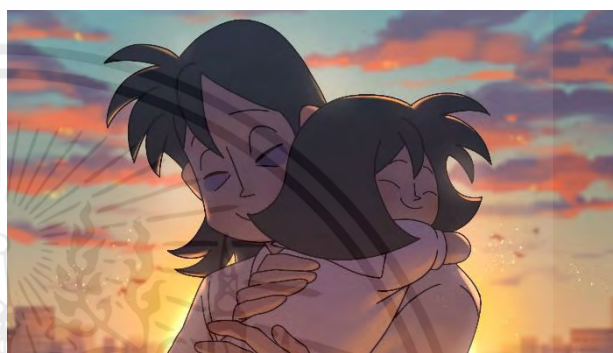
การออกแบบฉากในแอนิเมชันเป็นส่วนสำคัญที่มีความสำคัญอย่างมาก เพราะมันมีผลต่อบรรยากาศและการเล่าเรื่องของผลงาน ซึ่งในการออกแบบฉากควรคำนึงถึงปัจจัยเหล่านี้ ได้แก่

#### 3.3.4.1 สร้างบรรยากาศ

ใช้สีและแสงเพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับเรื่องราว สีสว่างและอบอุ่นสามารถสร้างความอบอุ่นและเชิงบวก ในขณะที่สีมืดและเข้มสามารถเสริมความลึกและความลึกซึ้งให้กับฉาก



ภาพที่ 19 จากคุณ Tara Williamson



ภาพที่ 20 Key Visual จากภายในเรื่อง

#### 3.3.4.2 เน้นปรากฏในเรื่องราว

ปรับความสำคัญของฉากหลังให้เติมเต็มเรื่องราว การที่ฉากหลังมีสิ่งๆ ที่เรื่องราวต้องการให้ผู้ชมสนใจ เช่น วัตถุหรือสถานที่สำคัญ จะช่วยให้เรื่องราวน่าติดตามมากขึ้น

#### 3.3.4.3 สร้างความลึก

การใช้ฉากหลังที่มีการเปลี่ยนแปลงขนาดและความเข้มของสีในระยะหลังสามารถสร้างความลึกและมิติให้กับฉาก สามารถใช้เทคนิค "การ Push" และ "การ Pull" เพื่อเสริมความลึกของฉาก

#### 3.3.4.4 ใช้แสงและเงา

การเพิ่มแสงและเงาในฉากหลังสามารถเสริมความลึกและรายละเอียดให้กับตัวละครและวัตถุ นี่เป็นเทคนิคสำคัญในการทำให้ตัวละครดูสมจริง

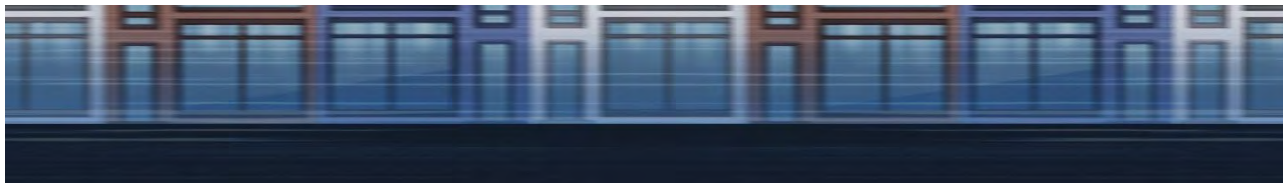


Key Visual จากภายในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ภาพที่ 21 Key Visual จากภายในเรื่อง  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.4.5 การใช้ภาพพื้นหลังเคลื่อนไหว (Parallax Scrolling)

ในการแอนิเมชันที่มีการใช้ฉากหลังเคลื่อนไหว การสร้าง Parallax Scrolling ช่วยเพิ่มความเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวในฉากหลัง



ภาพที่ 22 ฉากหลังจากภายในเรื่อง

### 3.3.4.6 รักษาความสมดุล

ควรรักษาความสมดุลในฉากหลัง ไม่ให้สิ่งต่างๆ มากเกินไปหรือน้อยเกินไป เพื่อให้ผู้ชมสามารถใส่ใจในตัวละครและเรื่องราวได้อย่างที่คุณต้องการ

### 3.3.4.7 ทดลองและปรับแก้

ลองสร้างฉากหลังตั้งแต่ขั้นต้นและทดลองใช้งานกับตัวละครและเรื่องราว แล้วปรับแก้เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและสื่อความเรื่องราวในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 1. ประเด็น (Theme)

ในยามที่หมดไฟหรือเจองานตัน กำลังใจสำคัญที่สุดคือคนที่เรารัก

#### 2. ประโยคขยาย (Logline)

โตซินทร์หนุ่มพนักงานออฟฟิศที่กำลังหมดไฟจากการทำงาน ได้กลายร่างเป็นแมวที่เขาเคยอิจฉามาตลอดจนไม่อยากรับกลับไปเป็นคน แต่ในท้ายที่สุดเขาก็เลือกที่จะกลับไป เพราะลูกสาวกำลังรอเขาอยู่ เธอคือความสุขที่แท้จริงของเขา และเป็นเหตุผลที่เขาทำงานอย่างหนักเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของพวกเขาทั้งคู่

#### 3. เรื่องย่อ (Synopsis)

โตซินทร์ พนักงานออฟฟิศบริษัทโฆษณาที่กำลังรู้สึกกดดันเพราะใกล้ส่งโปรเจกต์โปรโมทอาหารแมว ด้วยระยะเวลาที่ใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ ยิ่งทำให้เขานึกงานไม่ออก หันไปก็เห็นแมวของหัวหน้าที่กำลังนอนหลับอย่างสบายอยู่บนโต๊ะทำงาน จึงนึกอิจฉาว่าเป็นแมวนี้สบายจังมีคนคอยดูแลตลอด แล้วก็เผลอหลับไป เมื่อเขาตื่นมาก็พบว่าตัวเองได้กลายร่างเป็นแมว เขาดีใจมากและได้ออกไปผจญภัยข้างนอก เขาจึงได้ค้นพบว่าแมวเองก็ลำบากที่จะต้องใช้ชีวิตเหมือนกัน แต่ก็ได้อิสระและการพักผ่อนที่ไม่ได้มีมานาน ในระหว่างทางเขาก็ได้ผ่านโรงเรียนประถมและได้พบกับลูกสาวของเขา จึงตระหนักได้ว่าตัวเองยังมีลูกสาวที่ต้องดูแล เขาจึงตัดสินใจจะกลับไปบริษัทเพื่อจะไปดูแลลูกสาวอีกครั้ง แต่เมื่อใกล้ถึงก็ได้เจอกับแมวหัวหน้าที่กำลังโดนแก๊งแมวจรรยาทำร้าย เขาตัดสินใจเข้าไปช่วยเหลือจนพวกมันกระเจิงหนีไป เมื่อทั้งคู่กลับเข้าไปในบริษัทได้แล้ว เขาก็พยายามหาทางกลับมาเป็นคนแต่หาไม่เจอ จนโดนแมวหัวหน้าช่วยตบจนสลบไป เมื่อรู้สึกตัวอีกทีเขาก็ตื่นขึ้นมาในที่ทำงาน เมื่อสติกลับมาแล้วเขาจึงลุยทำงานต่อจนเสร็จและสามารถไปรับได้ลูกสาวได้อย่างที่เขาต้องการ

#### 4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

##### Sequence 1: Introduction

ในห้องทำงานขนาดเล็กๆที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองกรุงเทพฯที่วุ่นวาย โตซินทร์พนักงานออฟฟิศวัยกลางคน กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรกและเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่องข้าวร้านสะดวกซื้อที่วางเปลา่ แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิทในทางสำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้ ในหน้าจคอมพิวเตอร์ที่เปิดโปรแกรมสำหรับออกแบบไว้นั้น มีเพียงหัวข้องานเท่านั้น โตซินทร์ได้แต่จ้องมองเส้นที่กำลังกะพริบอยู่หลังข้อความ เขาพิมพ์แล้วก็ลบอยู่หลายครั้ง ซ้ำไปซ้ำมา เป็นผลจากการอดนอนต่อเนื่องมาหลายวันเกิดจากความเครียดที่คิดงานไม่ได้ ทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่างเปล่าเหมือนรอบข้างกำลังมีดสนธิ มีเพียงแสงจากหน้าจคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รับทำงาน เสียงแป้นพิมพ์ที่ดังขึ้นเรื่อยๆ พร้อมกับเสียงของนาฬิกาบนผนังในออฟฟิศที่ตั้งเป็นจังหวะคงที่ ทำให้เสียงทุกอย่างสับสนวุ่นวาย จู่ๆก็มีเสียงของแมว์ร้องดังขึ้น โตซินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แมวจอมขี้เกียจของหัวหน้ากำลังนอนขี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแม่อ้วนกำลังยึดตัว พลิกไปมาดูสบาย ๆ ในขณะที่เขากำลังคิดงานแทบตาย เมื่อเขามองไปรอบๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมวในออฟฟิศ กำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้ โทซินทร์เห็นชีวิตอันแสนสบายนั้นแล้วก็นึกอิจฉาว่าทำไมชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว ในขณะที่ความว่างก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาวูบหลับลงไปคาโต๊ะทำงาน

### Sequence 2: Action

เมื่อเขาลืมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้าจอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโดดเต็งสองขาแบบคนไปมาด้วยความตกใจ แต่เมื่อเขาตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมวอย่างที่หวังไว้ หางตาเขาเลื้อยไปเห็นทางเจ้าแม่อ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขา โทซินทร์ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนผลอตระครุบเข้าใส่อย่างแรง เจ้าแม่อ้วนตื่นตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมวจอมขี้เกียจด้วยความโมโห ข้าวของในออฟฟิศระเนระนาด โทซินทร์จึงตัดสินใจกระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบนกองขยะในซอยข้างบริษัท เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหน้ายังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็นลูกชิ้นกิ้งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาจึงก้มลงดม แต่ก็มียาตามาจากฝูงแมวจรที่กอดกันอยู่ข้างถังขยะ ฝูงแมวจรวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความโมโหร้าย เขาจึงต้องหนีออกมาจากถนนใหญ่ โทซินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาวิ่งด้วยสี่ขาของแมวที่ไม่คุ้นเคย เขาวิ่งหนีออกมาจากถนนใหญ่ได้ด้วยความเร็ว ระหว่างที่เขาหนีตาย นี่เป็นครั้งแรกที่เขาได้รู้สึกว่าตัวเองเป็นอิสระจากสิ่งรอบข้างอย่างแท้จริง ทำให้เขาเริ่มที่จะลองวิ่งกระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนาน เขาลองกระโดดละวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบนกกระจิบ เจ้าแมว โทซินทร์ตกอยู่ในสภาพมอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก ใจกลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนาน ร่มรื่น ด้วยลมเย็นๆ ที่พัดโชยและความเหนื่อยล้าจากการวิ่งหนี คิดว่าปลอดภัยแล้วจึงล้มตัวลงกิ้งไปมา และนอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขาก็กลับมีเสียงท้อร้องดังขึ้นมา เขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อยๆจนนอนไม่หลับ ในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกชิ้นมาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีอนันต์ยื่นลูกชิ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจออกมากิน เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้มด้วยความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปรูปนโตะทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาวของเขาเอง

### Sequence 3: Resolution

เขาตกใจลนลานจนผลอยืนสองขาเหมือนคน ลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกขาขึ้นกอดแทน โทซินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้เพราะทำตัวไม่ถูกที่ถูกลูกสาวกอดแน่น ด้วยไออุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับไปด้วยความคิดถึง เมื่อพวกเขาผละออกจากกันโทซินทร์จึงสังเกตเห็นลูกสาวมัก จะมองไปทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็กคนอื่นๆ ที่ต่างพากันกลับหมดแล้ว นั้นทำให้เขารู้สึกสะเทือนใจและอยากกลับมาเป็นมนุษย์เพื่อที่จะกลับมาหาลูกสาว เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็หายไปแล้ว โทซินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทเขาเห็นว่าแมวของหัวหน้ากำลังโดนแก๊งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แมวจรตักไว้ เขาเห็นพวกมันจู่โจมเข้าใส่ทันที เขาตัดสินใจเข้าช่วยแมวหัวหน้า ในตอนที่เขาโดนกัดกลับ ทันใดนั้น ก็มีแมวตัวหนึ่งมาช่วยเขาไว้ ซึ่งก็คือคือแมวหัวหน้า มันตบแก้มแมวจรกระเด็น ทำให้โตซินทร์รอดมาได้และประทับใจในตัวแมวหัวหน้าที่เขาเคยอดใจ และทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน เขามาถึงโต๊ะทำงานได้อย่างปลอดภัย แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าที่ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้ว บนหน้าเขายังมีรอยอุ้งมือแมวประทับอยู่ ซึ่งตัวการคือแมวของหัวหน้าที่กำลังนอนขี้เกียจทำงานเขาอยู่ที่เดิม เขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดู โตซินทร์กลับมามีไฟทำงานได้อีกครั้ง และไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียนเพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)

### 1 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน

ในห้องทำงานขนาดเล็กๆที่ตั้งอยู่ใจกลาง เมืองกรุงเทพฯที่วุ่นวาย โตซินทร์พนักงานออฟฟิศวัย กลางคน กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรัก และเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่อง ข้าวร่ำาน สะดวกซื้อที่ว่างเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิท งานสำคัญที่ต้องส่ง ก่อนวันพรุ่งนี้

Cut To : Intro

### 2 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน

ในหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่เปิดโปรแกรมสำหรับออกแบบไว้นั้น มีเพียงหัวข้องานเท่านั้น โตซินทร์ได้แต่ จ้องมองเส้นที่กำลังกะพริบอยู่หลังข้อความ เขาพิมพ์แล้วก็ลบอยู่หลายครั้งเข้าไปซ้ำมา เป็นผลจากการอดนอน ต่อเนื่องมาหลายวันเกิดจาก ความเครียดที่คิดงานไม่ได้ทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่างเปล่า เหมือน ครอบข้างกำลังมีดสนิทธิมีเพียงแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รีบทำงาน เสียงแป้นพิมพ์ที่ ดังขึ้นเรื่อย ๆ พร้อม กับเสียงของนาฬิกาบนผนังในออฟฟิศที่ตั้งเป็นจังหวะ คงที่ ทำให้เสียงทุกอย่างสับสน วุ่นวาย

มีเสียงของแมวร้องดังขึ้น โตซินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมวจอมขี้เกียจ ของ หัวหน้ากำลังนอนขี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมวอ้วนกำลังยืดตัวพลิกไปมาดูสบายๆ เมื่อ เขามองไปรอบๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมวในออฟฟิศ กำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้โตซินทร์เห็น ชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว ในขณะที่ความม่วงก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาจวบหลบลงไปคาโต๊ะ ทำงาน

### 3 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว

เมื่อเขาลืมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้า จอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโตเต็งสองขาแบบคนไปมาด้วยความตกใจแต่เมื่อเขา ตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมวอย่างที่หวังไว้

หางตาเขาเหลือบไปเห็นหางเจ้าแมวอ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขาโตซินทร์ ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนเผลอเตะครีบเข้าใส่อย่างแรง เจ้าแมวอ้วนตื่น ตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมวโตซินทร์ด้วยความโมโห ข้าวของในออฟฟิศระเนระนาด โตซินทร์จึง ตัดสินใจกระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบน กองขยะในซอยข้างบริษัท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4 ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / กลางวัน

เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหน้ายังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็นลูกขึ้นกิ้งจากขยะ มาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาจึงก้มลงดมแต่ก็มีสายตาอาฆาตมาจากฝูงแมวจรที่กบดานอยู่ข้างถึงขยะ ฝูงแมวจิ้งไล่เขาทันทีด้วยความโมโหร้าย เขาจึงต้องหนีออกมากลางถนนใหญ่

#### 5 ภายนอก / ถนนใหญ่หน้าบริษัท / กลางวัน

โตซินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาวิ่งด้วยสี่ขาของแมวที่ไม่คุ้นเคยเขาวิ่งหนีออกมาจากถนน ใหญ่ได้ด้วยความรวดเร็ว

#### 6 ภายนอก / ซอยตรงข้ามบริษัท / กลางวัน

ระหว่างที่เขาหนีตายเขาเริ่มที่จะลองวิ่ง กระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนานเขาลองกระโดดและวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบนกกระจิบ เจ้าแมวโตซินทร์ตกอยู่ในสภาพมอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก

#### 7 ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น

ใจกลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนานร่าเริงด้วยลมเย็นๆที่พัดโชยและความเหนื่อยล้าจากการ วิ่งหนี เขาจึงล้มตัวลงกิ้งไปมา และนอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก

ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขากลับมีเสียงท้อร้องดังขึ้นมาเขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อย ๆ จนนอนไม่หลับในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกขึ้นมาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบทหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกขึ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจออกมากิน เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้ม ด้วยความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปบนโต๊ะทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี้คือลูกสาวของเขาเอง

เขาคงใจลนลานจนเปลือยสองขาเหมือนคนลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเขขึ้นกอดแทน โตซินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้ ด้วยไออุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับเมื่อพวกเขาผล่อออกจากกันโตซินทร์จึง สังเกตเห็นลูกสาวมักจะมองไปทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็กคนอื่น ๆ ที่ต่างพากันกลับ เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็ หายไปแล้ว

#### 8 ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / ตอนเย็น

โตซินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทพบว่าแมวอ้วนของหัวหน้ากำลังถูกแก๊งแมวจรรุม เขาตัดสินใจเข้าสู้กับพวกมัน แล้วทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน

9 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น

แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้ว เขาอยู่ที่เดิมเขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะ อยู่ ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดูและลงมือทำงานอย่างรวดเร็ว

10 ภายนอก / หน้าโรงเรียน / ตอนเย็น

เขาไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียน เพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข



## 6. ภาพเหตุการณ์ (Scenario)

Scene	Action	Meaning
1	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน</p> <p>ในห้องทำงานขนาดเล็ก โตชินทร์กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรักและเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่องข้าว รัสตวคกซื้อที่ว่างเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิทโน้ตงานสำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้ แต่เขาก็คิดงานไม่ออกทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่างเปล่า เหมือนรอบข้างกำลังมืดสนิท มีเพียงแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รีบทำงาน</p>	<p>แสดงให้เห็นถึงนิสัยบ้างาน จนละเลยการใส่ใจตัวเองและครอบครัว แต่เขาก็มีอาการ Burnout</p>
2	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน</p> <p>มีเสียงของแมวร้องดังขึ้น โตชินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมวจอมขี้เกียจของหัวหน้ากำลังนอนอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมวอ้วนกำลังยืดตัวพลิกไปมาดูสบาย ๆ เมื่อเขามองไปรอบ ๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมวในออฟฟิศกำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้ โตชินทร์เห็นชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว ในขณะที่ความง่วงก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาวูบหลับลงไปคาโต๊ะทำงาน</p>	<p>เปรียบเทียบให้เห็นถึงความสบายของแมวที่สามารถนอนขี้เกียจทั้งวันได้ ต่างจากคนที่ยังต้องทำงาน ทำให้โตชินทร์เกิดความอิจฉาและอยากเกิดเป็นแมว</p>
3	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว</p>	<p>โตชินทร์ดีใจที่ตัวเองได้กลายเป็นแมวแล้ว เพราะจะได้ทำตัวขี้เกียจอย่างที่เขาคต้องการแล้ว</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>เมื่อเขาสัมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่มาก เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้าจอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโตแดงสองขาแบบคนไปมาด้วยความตกใจ แต่เมื่อเขาตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมวอย่างที่หวังไว้</p>	
4	<p><b>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว</b></p> <p>หางตาเขาเหลือบไปเห็นหางเจ้าแมวอ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขา โตซินทร์ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนผลอตรครบเข้าสู่อย่างแรง เจ้าแมวอ้วนตื่นตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมวโตซินทร์ด้วยความโมโห ข้าวของในออฟฟิศระเนระนาด โตซินทร์จึงตัดสินใจกระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบนกองขยะในซอยข้างบริษัท</p>	<p>แต่แมวก็น่ามีความลำบากเช่นกัน ความลำบากแรกคือ การคุมสัญชาตญาณของตัวเองไม่ได้ ทำให้เขาต้องวิ่งหนีเพราะปัญหานี้</p>
5	<p><b>ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / กลางวัน</b></p> <p>เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหนายังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตั้งใจและหันมาเห็นลูกขึ้นกิ้งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาจึงก้มลงดม แต่ก็มีส่วนตาอาชมาตาจากฝูงแมวจรที่กบดานอยู่ข้างถังขยะ ฝูงแมวจรรวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความโมโหร้าย เขาจึงต้องหนีออกมากลางถนนใหญ่</p>	<p>แมวหัวหน้าทำให้เขาไม่สามารถกลับเข้าไปในบริษัทที่แสนสบายได้ จนต้องออกไปเจอกับความลำบากของการเป็นแมวจร แสดงให้เห็นว่าแมวเองก็น่าสงสาร</p>
6	<p><b>ภายนอก / ถนนใหญ่หน้าบริษัท / กลางวัน</b></p>	<p>อันตรายของแมวจรที่ต้องใช้ชีวิตท่ามกลางเมืองหลวง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>โตชินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขา วิ่งด้วยสีขาของแมวที่ไม่คุ้นเคย เขาวิ่งหนี ออกมาจากถนนใหญ่ได้ด้วยความเร็ว</p>	
7	<p><b>ภายนอก / ซอยตรงข้ามบริษัท / กลางวัน</b> ระหว่างที่เขาหนีตาย เขาเริ่มที่จะลอง วิ่งกระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนาน เขาลอง กระโดดและวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบ นกกระจิบ เจ้าแมวโตชินทร์ตกอยู่ในสภาพ มอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก ใจ กลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนาน ร่ม รื่น ด้วยลมเย็น ๆ ที่พัดโชยและความเหนื่อยล้า จากการวิ่งหนี เขาจึงล้มตัวลงกลิ้งไปมา และ นอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก</p>	<p>โตชินทร์ได้รู้สึกเป็นครั้งแรกว่าตัวเองเป็น อิสระจากสิ่งรอบข้างอย่างแท้จริง ทำให้ เขาลองทำนิสัยแบบแมวดู (นิสัยแบบเด็ก ๆ) ทำให้เขา รู้สึกมีความสุข</p>
8	<p><b>ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น</b> ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขากลับมีเสียงท้อ ร้องดังขึ้นมา เขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อย ๆ จนนอนไม่หลับ ในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกชิ้น มาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกชิ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจ ออกมากิน</p>	<p>แต่เขาก็เจอปัญหาเข้าอีกครั้งนั่นก็คือ เรื่องอาหาร</p>
9	<p><b>ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น</b> เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้มด้วย ความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปบน โต๊ะทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาว ของเขาเอง เขาตกใจลานจานจนผลอยืนสองขา</p>	<p>เปิดตัวลูกสาว แสดงถึงความสำคัญที่ ตนเองต้องกลับมาเป็นคน เพราะ คนเรา ยังมีภาระและสิ่งอื่น ๆ มากมายให้ดูแล</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>เหมือนคน ลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเขาขึ้นกอดแทน โตชินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้ ด้วยไออุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับ เมื่อพวกเขาผละออกจากกันโตชินทร์จึงสังเกตเห็นลูกสาวมักจะมองไปทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็กคนอื่นๆ ที่ต่างพากันกลับหมดแล้ว เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็หายไปแล้ว</p>	
10	<p><b>ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / ตอนเย็น</b> โตชินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทพบว่าแมวอ้วนของหัวหน้ากำลังถูกแก๊งแมวจรธรม เขาตัดสินใจเข้าสู่กับพวกมัน แล้วทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน</p>	<p>สื่อให้เห็นว่าโตชินทร์มีความเข้าใจในชีวิตเกี่ยวกับแมวมากขึ้น</p>
11	<p><b>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น</b> เขากระโดดเข้าหน้าต่างมาถึงโต๊ะทำงานได้อย่างปลอดภัย แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้วบนหน้าเขายังมีรอยอุ้งมือแมวประทับอยู่ ซึ่งตัวการคือแมวของหัวหน้าที่กำลังนอนขี้เกียจทำงานเขาอยู่ที่เดิม</p>	<p>ให้คนดูจินตนาการเอาเองว่าเรื่องทั้งหมดเป็นเรื่องจริง หรือแค่ฝันไป</p>
12	<p><b>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น</b></p>	<p>ตอกย้ำสาเหตุที่โตชินทร์กลับมาไม่ทำงานได้อีกครั้ง เพราะมีลูกสาวอยู่</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>เขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดู และลงมือทำงานอย่างเร็วเร็ว เขาไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียนเพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข</p>	
--	---	--



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

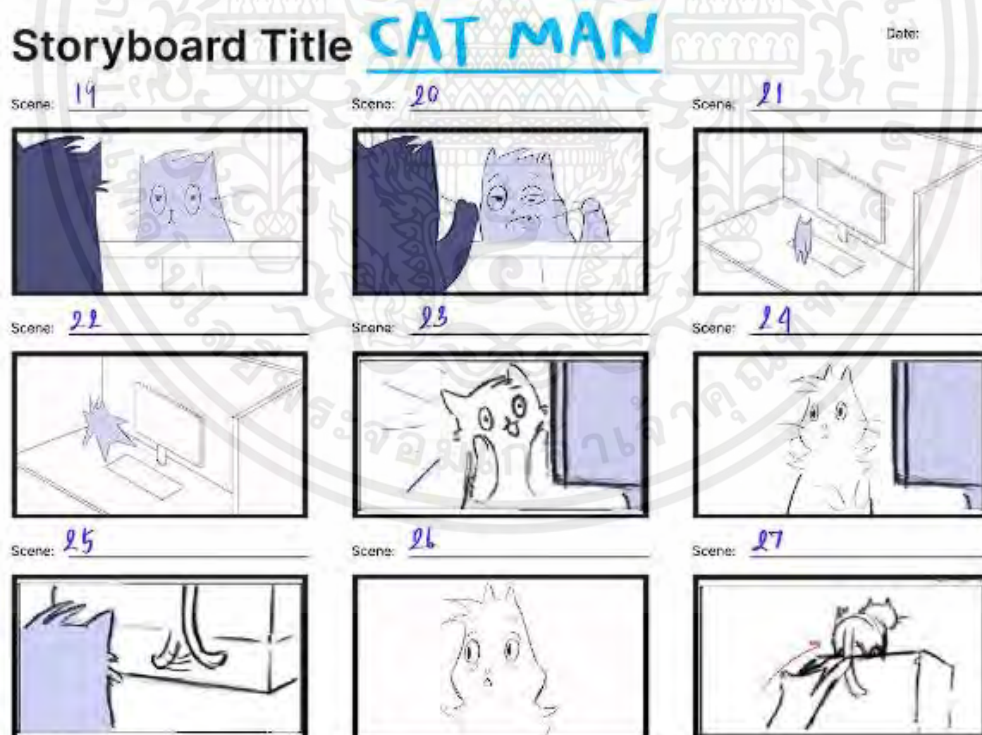
## 5. บทภาพ (Storyboard)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

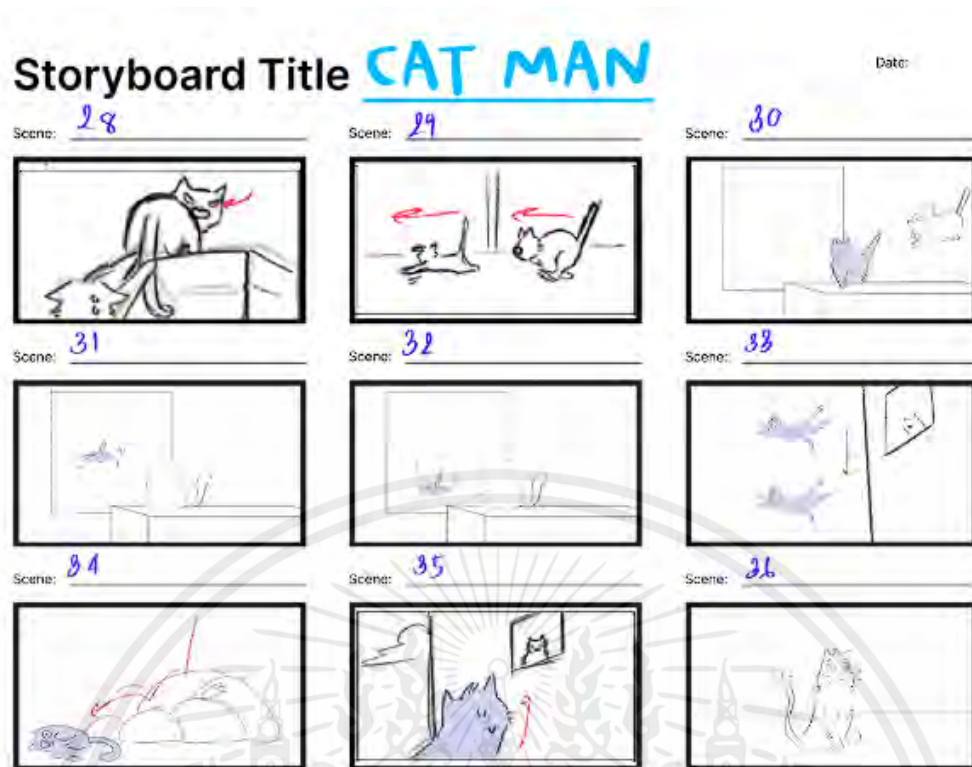


ภาพที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2

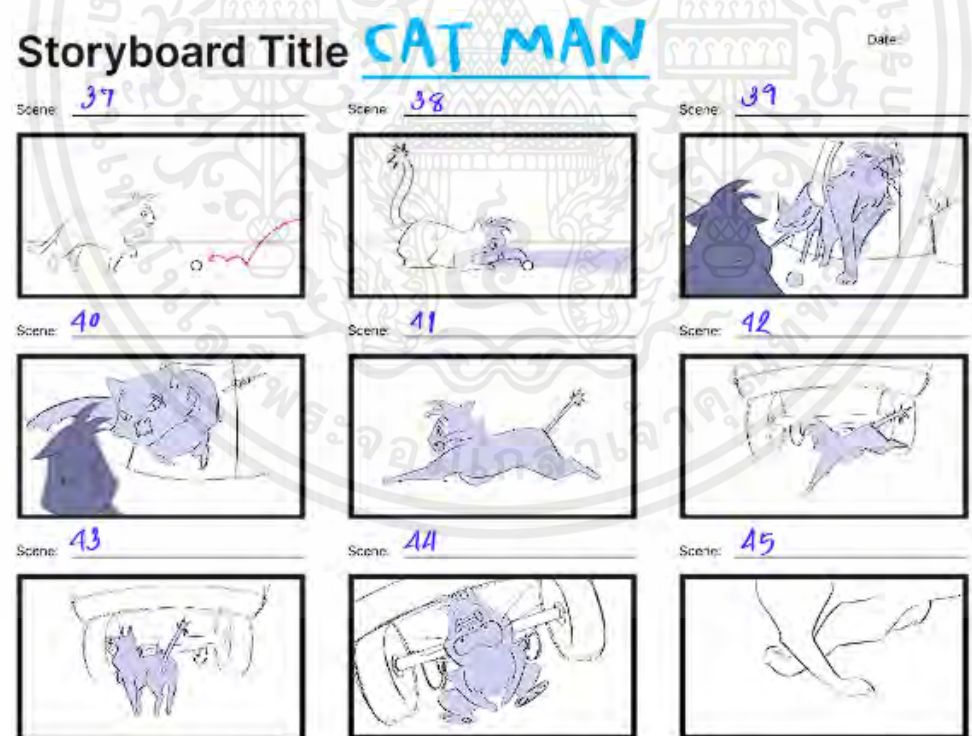


ภาพที่ 25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4

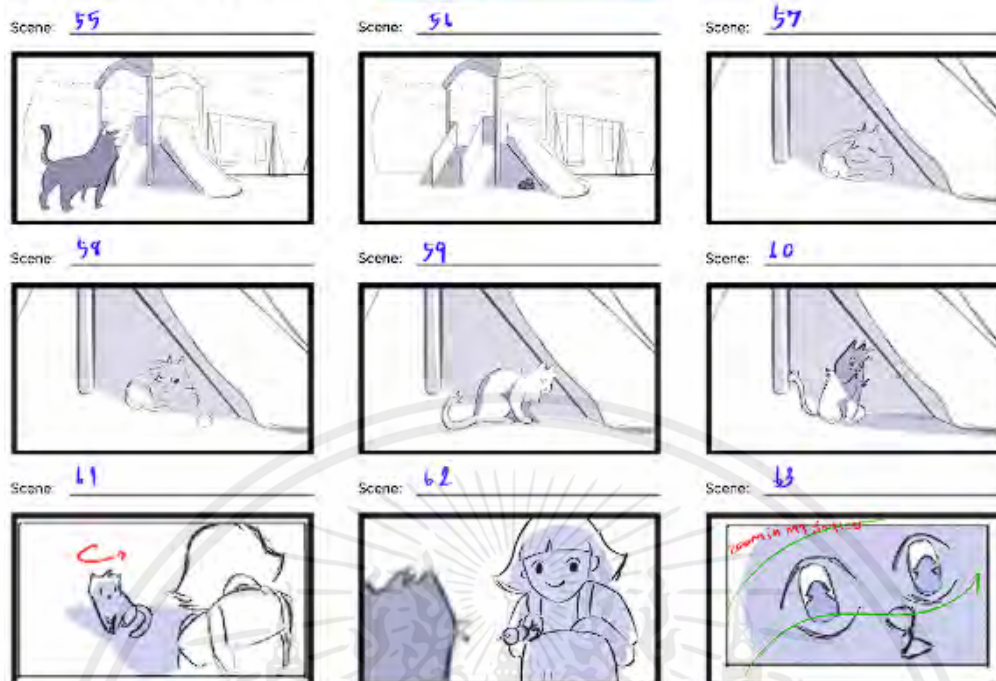


ภาพที่ 27 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Storyboard Title CAT MAN

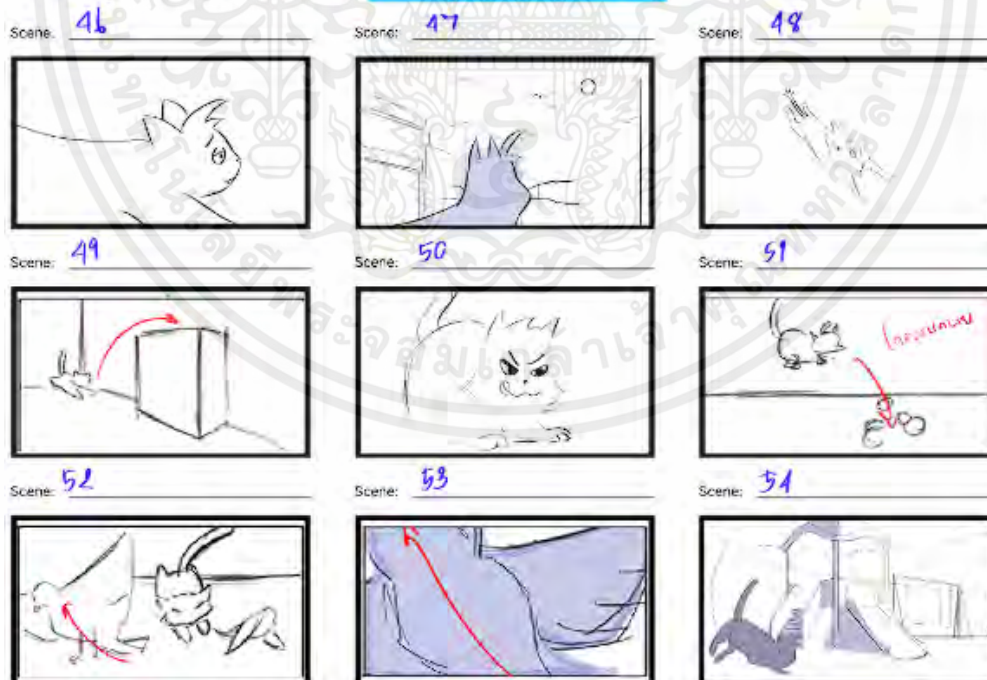
Date:



ภาพที่ 28 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6

## Storyboard Title CAT MAN

Date:

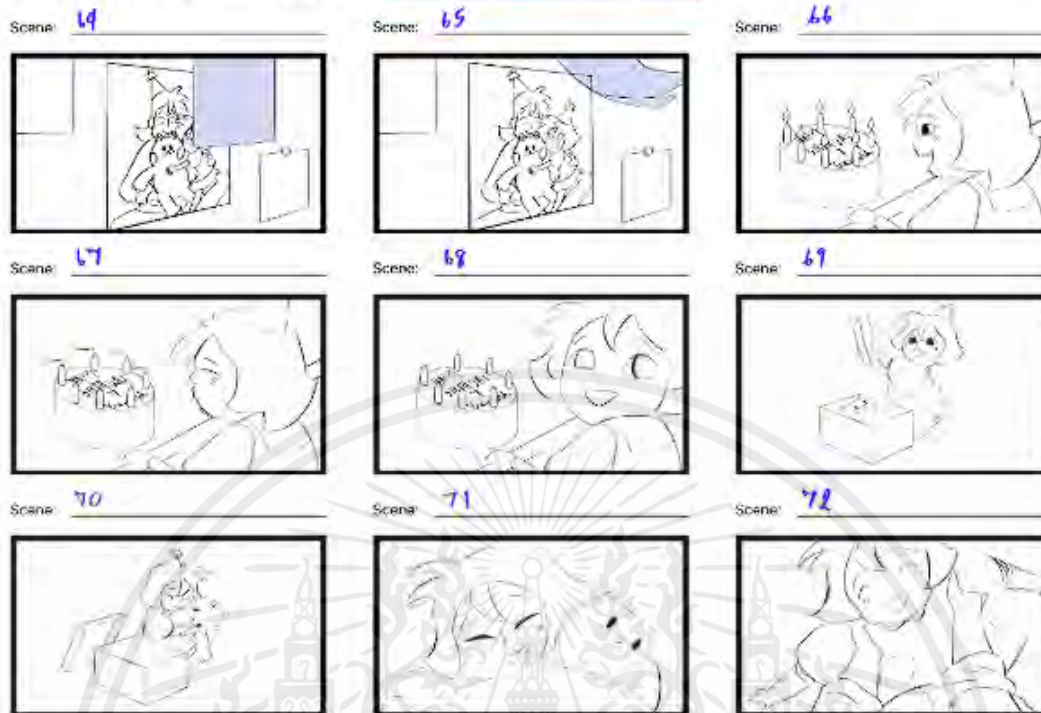


ภาพที่ 29 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Storyboard Title CAT MAN

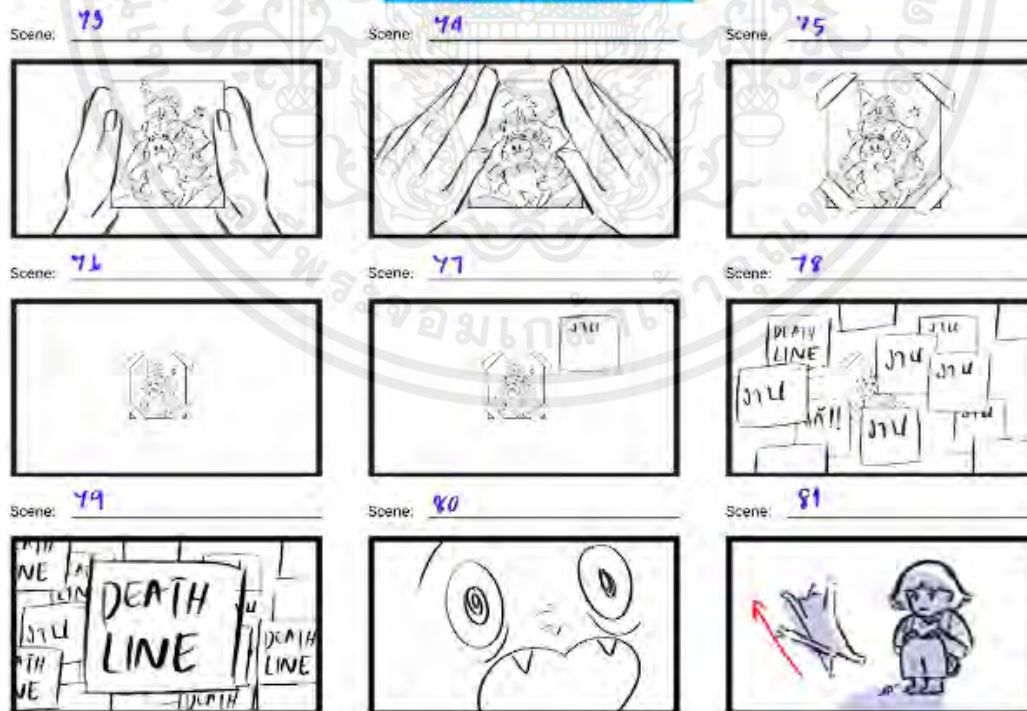
Date:



ภาพที่ 30 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8

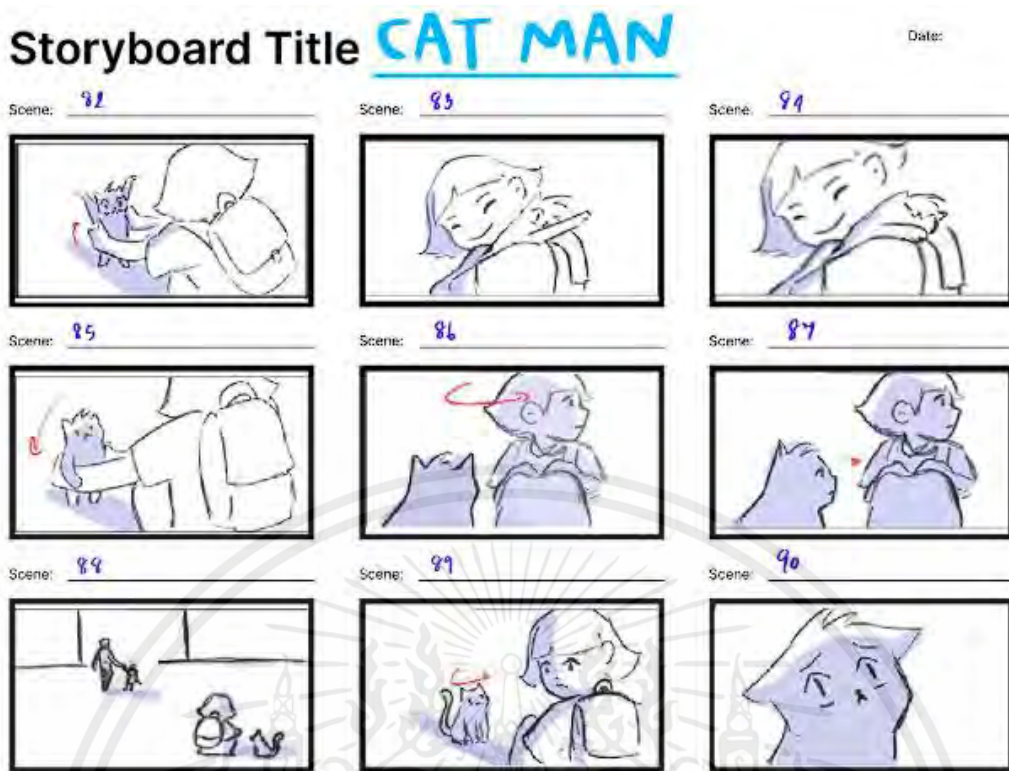
# Storyboard Title CAT MAN

Date:



ภาพที่ 31 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

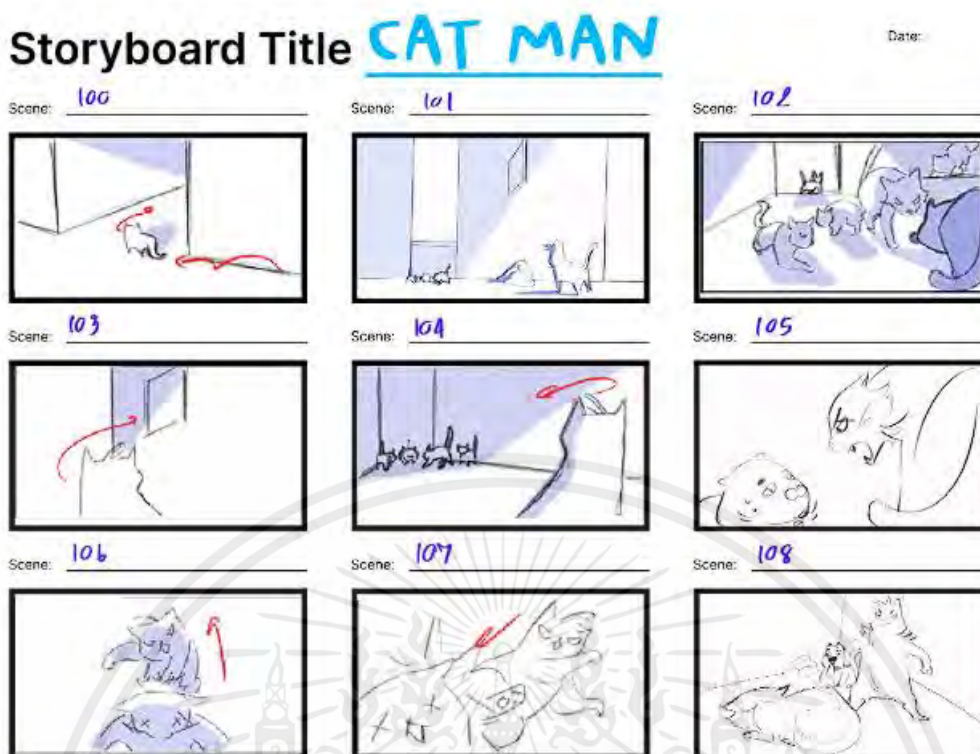


ภาพที่ 32 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10

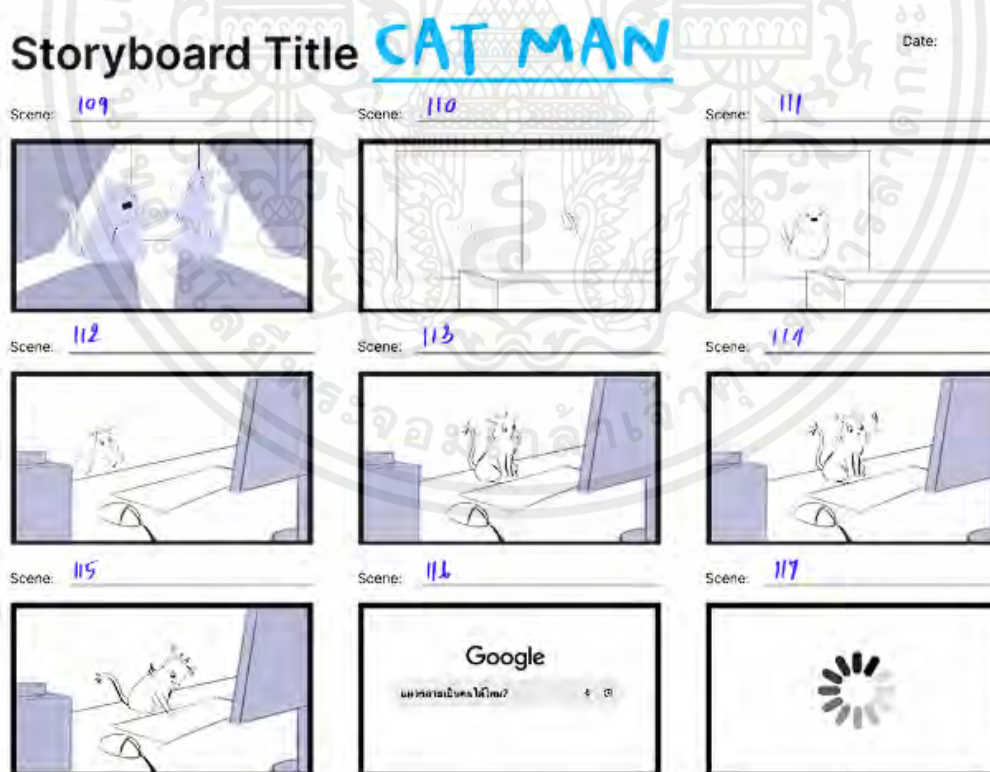


ภาพที่ 33 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

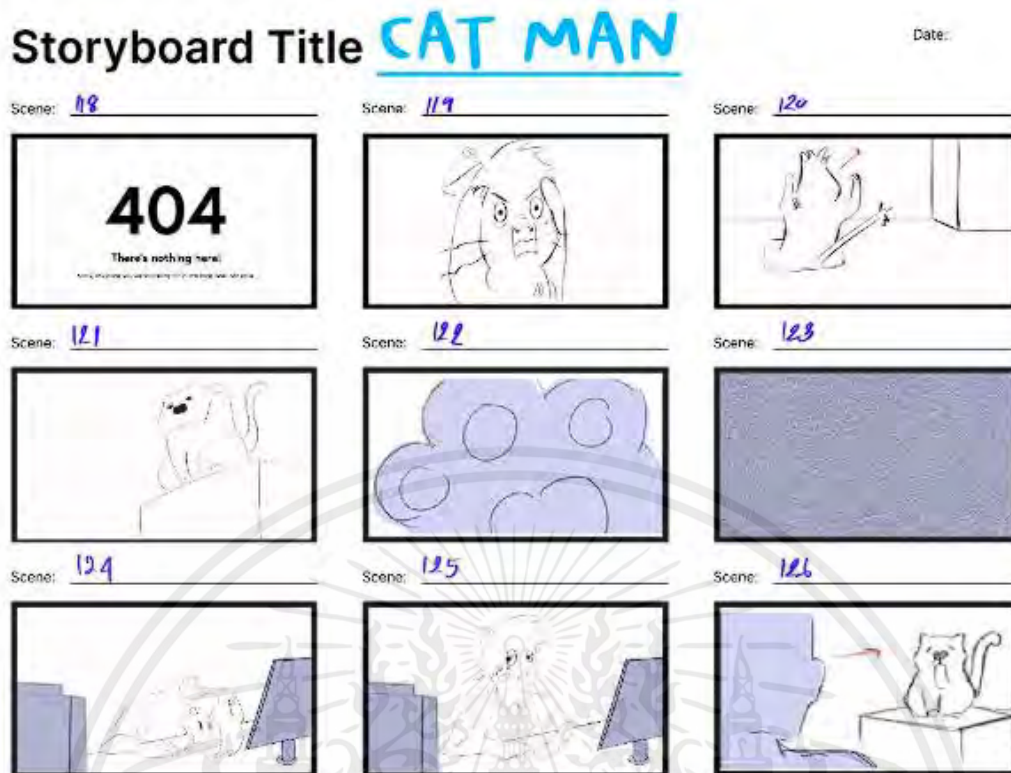


ภาพที่ 34 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12

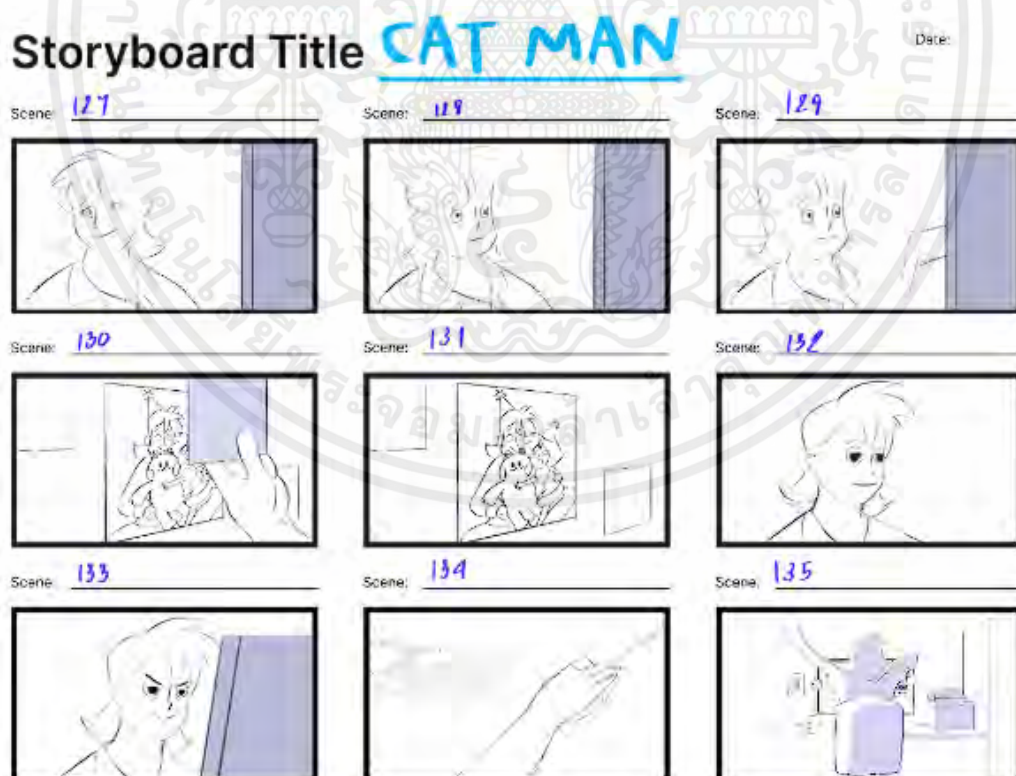


ภาพที่ 35 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14



ภาพที่ 37 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# Storyboard Title CAT MAN

Date: \_\_\_\_\_



ภาพที่ 38 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการทำงาน

#### 1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

##### 1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยวางแผนการดังนี้

- 1.1.1 แนวคิด
- 1.1.2 โครงเรื่อง
- 1.1.3 เรื่องย่อ
- 1.1.4 โครงเรื่องขยาย

##### 1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

###### 1.2.1 โตชินทร์

‘โตชินทร์’ หนุ่มพนักงานออฟฟิศวัย 30 ในบริษัท Marketing แห่งนียง่านซานเมือง มีนิสัยเกียจคร้าน ชอบผัดวันประกันพรุ่ง มักจะทำงานก็ต่อเมื่อ Deadline จ่อใกล้เท่านั้น เขาถูกออกแบบมาให้เป็นตัวแทนของพนักงานกินเงินเดือนที่ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ตัวเขาเองก็เคยเป็นคนที่มีความฝัน ความหวัง แต่กลับถูกวิถีชีวิตและความน่าเบื่อหน่ายของการทำงานหล่อหลอมให้เขาเฉยชากับทุกสิ่งทุกอย่าง สิ่งเดียวที่ทำให้เขายังคงทำงานต่อไปก็คือลูกสาวของเขา เนื่องจากหัวหน้าของเขาเป็นคนที่รักสัตว์โดยเฉพาะแมว ในที่ทำงานของเขาจึงเป็นที่ที่เลี้ยงแมวไปโดยปริยาย เขาทำงานในสภาพแวดล้อมที่ไม่ว่าจะหันไปทางไหนก็เจอเจ้าแมวขี้เกียจ ทำให้รู้สึกอึดอัดไม่ช่วยไม่ได้ ด้วยเหตุนี้โตชินทร์จึงเป็นคนที่มึนงงง่วงซึม มักทำสีหน้าเบื่อหน่ายกับชีวิต ทำงานตามที่ได้รับมอบหมายไปวัน ๆ การแต่งกายเขาจะเลือกชุดที่สบายที่สุดแต่ยังคงระเบียบของบริษัทไว้ ผมเผ้ายาวรุงรัง หนวดเคราไม่ได้โกน ได้ตาดำคล้ำเพราะอดนอนหลายวันโดยเฉพาะช่วงใกล้ส่งงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งภาพที่ 39 การออกแบบตัวละครโตชินทร์ Draft ที่ 1 ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใน Draft นี้ตัวละครพระเอกมีความบุคลิกของคนไทยน้อยเกินไป รวมถึงเสื้อผ้าที่ใส่สุภาพเรียบร้อยเกินไปขัดกับบุคลิกที่กล่าวไปข้างต้น



ภาพที่ 40, 41 การออกแบบตัวละครโตชินทร์ Draft ที่ 2

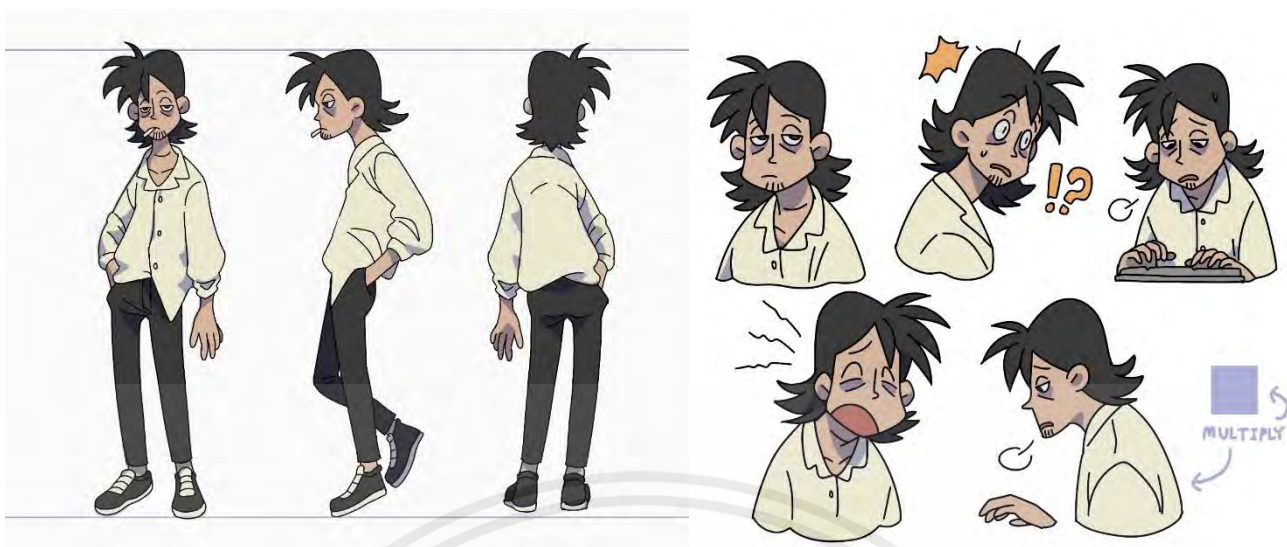
ใน Draft นี้ได้ปรับ Shape ของพระเอกให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเริ่มจากออกแบบ Silhouette ก่อนเพื่อให้เห็นภาพรวมของพระเอกที่ชัดเจน มีความเป็นไทย ชี้แจงเพิ่มขึ้น ถัดมาคือการออกแบบพระเอกในร่างแมว โดยยึดจากพระเอกในร่างคนเป็นหลัก แต่ยังให้เห็นความขี้เกียจ และความเป็นไทยตามต้นฉบับ



ภาพที่ 42 การออกแบบเสื้อผ้าของโตชินทร์

ใน Draft ที่แล้วเสื้อผ้ายังดูไม่เรียบร้อยอยู่ จึงออกแบบเสื้อผ้าใหม่ ในบริษัทนี้ไม่ได้เคร่งครัดในการแต่งตัวมากนัก ขอเพียงยังสุภาพเรียบร้อย จึงยังคงเสื้อเชิ้ตตัวหลวมไว้ ใส่คู่กับกางเกงขาสั้น และรองเท้าผ้าใบสบาย ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43, 44 การออกแบบตัวละครโตชินทร์ร่างคน (Final)



ภาพที่ 45, 46 การออกแบบตัวละครโตชินทร์ร่างแมว (Final)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.2.2 น้องแตงโม

แตงโม เป็นลูกสาวคนเดียวของโตชินทร์ อยู่ชั้น ป.1 มีนิสัยร่าเริง เข้ากับผู้อื่นง่าย ใจดี รักสัตว์ โตชินทร์ส่งลูกเข้าเรียนโรงเรียนประถมประจำตำบล เธอถูกออกแบบให้มีผมสั้นเพราะพ่อทำให้ลูกสาวไม่เก่ง เธอเติบโตมากับพ่อและคุณย่า เนื่องจากเสียคุณแม่ไปตั้งแต่อ่อนจำความได้ เธอรับรู้ความลำบากของพ่อเท่าที่เด็กประถมคนหนึ่งจะสัมผัสได้ จึงพยายามไม่ทำให้เขาต้องเหนื่อยเพราะเธอเพิ่มอีก แต่สัก ๆ แล้วเธอก็อยากได้รับความรักจากพ่อมากกว่านี้เหมือนเด็กทั่ว ๆ ไป จึงนำความเศร้าเล็ก ๆ นี้นำใช้เอ็นดูเหล่าสัตว์ตัวน้อยที่ก็ต้องการความรักจากมนุษย์เช่นกัน ในเรื่องจะปรากฏตัวเธอในชุดนักเรียนประถม สะอาดสะอ้าน ผมเผ้าเรียบร้อยประมาณหนึ่ง ต่างจากพ่อของเธอที่มีความกระเซอะกระเซิงกว่ามาก เพราะเขาไม่ยอมให้ลูกต้องโดนคุณครูหรือเพื่อนว่าเอาได้นั่นเอง



ภาพที่ 47, 48 การออกแบบตัวละครแตงโม (Final)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.2.3 แมวหัวหน้า

เป็นแมวที่หัวหน้ารักมาก ๆ พันธุ์เชียรมาศ อายุ 7 ปี อาศัยอยู่ในบริษัทที่โตชิบะทำงาน มีสิทธิ์ในการเดินไปไหนมาไหนก็ได้ในบริเวณของบริษัททุกที่ รวมถึงบนโต๊ะทำงานของโตชิบะด้วย มีนิสัยขี้เกียจ ชอบกิน ชอบนอน ชอบบอญู่ใกล้โตชิบะเป็นพิเศษ เพราะเวลาได้เห็นมนุษย์ตั้งใจทำงานจนไม่ได้พักผ่อนแล้วตลกดี มันมองว่าพนักงานทุกคนในบริษัทนี้เป็นแมวเด็กที่ยังต้องได้รับการอบรมจากแมврุ่นพี่เช่นเขาอีกมาก



ภาพที่ 49 การออกแบบแมวหัวหน้า Draft ที่ 1

เดิมทีในเนื้อเรื่องดั้งเดิมจะมีการปรากฏตัวของหัวหน้าด้วย จึงตั้งใจออกแบบให้แมวของหัวหน้ามีลักษณะที่ใกล้เคียงกับหัวหน้ามาก ๆ แต่หลังจากมีการปรับปรุงเนื้อเรื่อง บทของหัวหน้าจึงถูกตัดออกไปให้เหลือเพียงแมวของหัวหน้าแทน



ภาพที่ 50 การออกแบบแมวหัวหน้า (Final)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.2.4 แก๊งแมวจรจัด

#### 1.2.4.2 หัวหน้าแก๊งแมวจร

ถูกออกแบบให้มีสีหน้าเกรงขาม น่ากลัว ขนสีดำแต่เป็นอนิสทาบ้านสีแดง ในอดีตเคยเป็นแมวรับเลี้ยง แต่เพราะถูกแมวเจ้าถิ่นถิ่นอื่นทำร้ายซ้ำ เมื่อหมดความสวยงามจึงถูกเจ้านายเขี่ยทิ้ง ทำให้มันแค้นมนุษย์และแมวที่ได้รับการเลี้ยงดูเป็นอย่างดี มีนิสัยฉลาด จอมวางแผน ด้วยเหตุนี้มันจึงใช้เวลาไม่นานในการขึ้นเป็นเจ้าถิ่นคนใหม่ ถิ่นของมันอยู่ในซอยข้างบริษัทของโตชินทร์ ไม่ว่าแมวตัวไหนก็ตามที่ย่างก้าวเข้าไปในเขตของมันก็ต้องถูกไล่ตะเพิดออกไปเสียทุกที



ภาพที่ 51 การออกแบบหัวหน้าแก๊งแมวจร (Final)

#### 1.2.4.2 ลูกกระจ๊อกแมวจร

ออกแบบมาให้มีหน้าตาเจ้าเล่ห์ ผอมกะหร่อง แต่ชอบขู่ เป็นลูกสมุนของหัวหน้าแก๊งแมวจรที่อาจจะหักหลังมันเมื่อไหร่ก็ได้ มีขนสั้นสีเทาหลายสไลด์



ภาพที่ 52 การออกแบบลูกน้องแมวจร (Final)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและตีง่างองถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง

#### 1.3.1 การออกแบบบริษัทมาร์เก็ตติ้งที่โตชิบะทำงาน

บริษัทนี้ถูกออกแบบให้ตั้งอยู่บริเวณริมถนนใหญ่ในเมือง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากย่านฉลองกรุง ตัวบริษัทตั้งอยู่ในอาคารพาณิชย์สามชั้น เนื่องจากเป็นบริษัทที่มีขนาดกลางค่อนข้างเล็กมีพนักงานเพียง 5-10 คน ชั้นที่หนึ่งเป็นชั้นที่ใช้รองรับลูกค้า ชั้นสองเป็นชั้นทำงานของพนักงาน และชั้นบนสุดเป็นชั้นของเจ้าของบริษัท ตัวอาคารใช้สีขาวเป็นหลัก มีกระจกล้อมรอบ และมีโลโก้บริษัทอยู่ที่หน้าต่างชั้นสาม



ภาพที่ 53 การออกแบบภายนอกตึกบริษัทมาร์เก็ตติ้ง

#### 1.3.2 ภายในบริเวณที่ทำงานของโตชิบะ

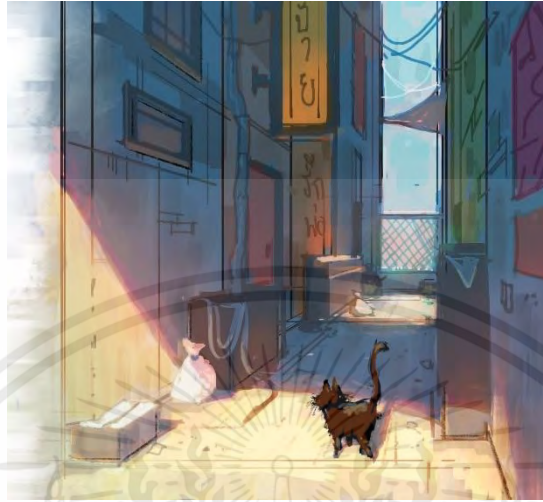
ภายในชั้นทำงานของพนักงาน จะมีการจัดคอกพนักงานไว้เพื่อสร้างความเป็นส่วนตัวให้พนักงาน โต๊ะของโตชิบะอยู่โต๊ะแรกริมสุดของทางเดินติดกับบันได



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ภาพที่ 54 การออกแบบภายในบริเวณที่ทำงานของโตชิบะ  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุผลแบงและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3.3 ตรอกเล็ก ๆ ข้างบริษัท

เป็นสถานที่ที่ไว้ใช้ทิ้งขยะของบริษัทและอาคารพาณิชย์ในบริเวณนั้น พื้นทำจากคอนกรีต เต็มไปด้วยถังและถุงขยะมากมาย ซึ่งที่นี่ยังเป็นถิ่นของแก๊งแมวจรจัดหน้าโหดในเรื่องอีกด้วย



ภาพที่ 55 การออกแบบตรอกข้างบริษัท (Sketch)



ภาพที่ 56 การออกแบบตรอกข้างบริษัท (Final Plan)

### 1.3.4 เมืองรอบบริษัท

บริเวณโดยรอบของบริษัทได้รับแรงบันดาลใจย่านคลองกรุง เต็มไปด้วยตึกอาคารพาณิชย์น้อยใหญ่ มีถนนผ่าตัดกลาง สายไฟกรุงรัง เป็นฉากที่จะทำให้โตชินทรในร่างแมวได้เห็นถึงความใหญ่โตของเมืองนี้เทียบกับชีวิตน้อย ๆ ของเขาที่มัวแต่ทำงานอยู่กับที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 57 การออกแบบเมืองรอบบริษัท

### 1.3.5 โรงเรียนประถมที่แดงโมเรียน

เป็นโรงเรียนประจำตำบลมีขนาดกลาง สอนตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่จะมีลานดินไว้เคารพธงชาติ ตึกเรียน 2-3 หลัง และมีสนามเด็กเล่นสำหรับเด็ก ๆ โรงเรียนตั้งอยู่ใจกลางเมืองไม่ไกลจากบริษัทที่โตซินทร์ทำงานอยู่มากนัก



ภาพที่ 58 การออกแบบโรงเรียนประถม (Final)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.4 การออกแบบ Props

### 1.4.1 โต๊ะทำงานของโตชินทร์

เป็นโต๊ะทำงานขนาดกลางที่บริษัทมีให้ เขาทำงานในตำแหน่งพนักงานมาร์เก็ตติ้งโดยตรง บนโต๊ะจึงประกอบด้วยเอกสารของลูกค้าที่จำเป็น บนกระดานที่ติดอยู่ด้านหลังของเขาถูกแปะไว้ด้วยปฏิทินที่ไว้บอกวันที่ต้องส่งงาน รวมถึงโพสอิทมากมายที่เขียนเนื้อหางานที่เขาต้องแก้ไข พวกมันมีเยอะมากจนทับรูปถ่ายของเขากับลูกสาว ทำให้เขามัวแต่โฟกัสกับงานจนลืมนึกถึงเธอไปบางครั้ง ด้วยสภาวะหมดไฟที่เขาทำให้โต๊ะของเขาข้าวของกระจัดกระจาย ไม่เป็นระเบียบ เต็มไปด้วยขยะทั้งจากถ้วยบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป และแก้วกาแฟที่ดื่มหมดแล้ว เขาพูดกับตัวเองทุกครั้งว่าหลังจากเสร็จงานแล้วจะเอาพวกมันไปทิ้ง แต่งานก็ไม่เคยหยุดถูกมอบหมายมาให้เขาเสียที



ภาพที่ 59 การออกแบบโต๊ะทำงานของโตชินทร์

### 1.4.2 รูปถ่ายของโตชินทร์และลูกสาว

เป็นรูปภาพที่ถ่ายในวันเกิดครบรอบ 6 ขวบของแตงโม ตุ๊กตาแมวตัวนี้เป็นของขวัญที่โตชินทร์เก็บเงินซื้อให้เธอ มันทำให้เธอดีใจมาก จนให้คุณย่าถ่ายรูปไปนี้เก็บไว้ให้ ตั้งแต่นั้นมาโตชินทร์ก็เก็บรูปถ่ายไปนี้ไว้ พวกมันไปที่ทำงาน แปะมันลงบนบอร์ดเพื่อย้ำเตือนตัวเองเสมอว่าเขาตั้งใจทำงานเพื่อใคร แต่เมื่อเวลาผ่านไป งานที่เพิ่มขึ้นมากมายของเขาก็ทับถมจนทับรูปถ่ายไปนี้หมดสิ้น ทำให้ทำงานจนหลง ๆ ลืม ๆ ไปบ้างบางทีว่าเขาทำงานเพื่ออะไร และหมดไฟในท้ายที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 60 การออกแบบรูปถ่ายของโตชิโนทร์และแตงโม



ภาพที่ 61 การออกแบบโต๊ะทำงานที่มีรูปถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 1. บทสรุปจากการทำงาน

ในการทำศิลปนิพนธ์เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” นี้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงทักษะหลายด้าน โดยเฉพาะทักษะการกำกับศิลป์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่าการพยายามสร้างความน่าเชื่อถือในการสร้างโลกอีกใบขึ้นมาเพื่อมอบความบันเทิงให้ผู้รับชมนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้พัฒนาทักษะหลายด้าน นอกเหนือจากได้เรียนรู้ทักษะในการกำกับศิลป์นั้น ยังได้ทักษะในการทำงานเป็นทีม ทักษะในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ การจัดลำดับความสำคัญ รวมถึงทักษะการเจรจาต่อรองและการบริหารเวลาอีกด้วย ในระยะเวลาที่ทำงานย่อมต้องมีข้อผิดพลาดที่ต้องการการแก้ไข แต่ความร่วมมือกันของสมาชิกในทีมและคำแนะนำจากที่ปรึกษาทำให้ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ผ่านไปได้ด้วยดี

#### 2. อุปสรรคในการทำงาน

2.1 ปัญหาสำคัญในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้คือการขาดความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องการที่จะสื่อ ทำให้ช่วงแรกของการผลิตผลงาน ข้าพเจ้าและสมาชิกทุกคนเสียเวลาไปกับการตีความและศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์ซึ่งใช้ระยะเวลาดค่อนข้างมากในการแก้ไข จนทำให้ผลงานสุดท้ายเหลือเวลาในการออกแบบและเรียบเรียงน้อยกว่าที่ควรจะเป็น

2.2 ปัญหาเรื่องการจัดลำดับความสำคัญ จนทำให้การวางแผนผิดพลาดเล็กน้อย ในการสร้างผลงาน ใช้ระยะมากกว่าที่คิดส่งผลให้ในช่วงระยะเวลาใกล้ครบกำหนดส่ง ต้องรีบเร่งในการทำงานจนอาจจะกระทบกับปัญหาสุขภาพในระยะยาวโดยเฉพาะเรื่องการพักผ่อน

#### 3. ข้อเสนอแนะ

3.1 สิ่งที่สำคัญในการทำงานคือ การเข้าใจในเนื้อหาประเด็นของงานที่ได้รับมอบหมาย หรืองานที่ตนเองต้องการจะสื่อ และโดยอย่างยิ่งเลยคือการนำเสนอออกมา ในบางครั้งในความคิดของเรา เรามีประเด็นที่น่าสนใจที่ต้องการจะสื่อแต่เราไม่สามารถสื่อสารมันออกมากับคนดูได้ การสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นอย่างใดของการเขียนบท กำกับ ออกแบบงานศิลป์ ออกแบบการเคลื่อนไหวก็ตาม ในทุกแง่มุมของภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นเพื่อการสื่อสาร ดังนั้นการเข้าใจในเนื้อหาและวิธีการสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการผลิตภาพยนตร์

3.2 การจัดลำดับความสำคัญและการแบ่งเวลา ในทุกโครงการรวมถึงการสร้างภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จำเป็นต้องมีการวางแผนที่แน่ชัดรัดกุมเพื่อเป็นแนวทาง และต้องสามารถรองรับความยืดหยุ่นได้เสมอ เพราะในชีวิตเรา ทุกอย่างล้วนไม่สามารถคาดเดาได้ บางครั้งอาจมีเหตุการณ์แทรกบางอย่างที่ทำให้แผนต้องมีการปรับเปลี่ยนเล็กน้อย การวางแผนโดยคำนึงถึงปัจจัยหลายอย่างและความสามารถของสมาชิกในทีมจึงเป็นสิ่งสำคัญ แต่ก็ต้องมีแผนสำรองรับมือกับสถานการณ์ที่บางครั้งไม่อาจหลีกเลี่ยงและต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าแต่ละเรื่องได้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

N.T.S.FARM & N.T.S. PROGROUP. ประวัติความเป็นมาของแมว

เข้าถึงได้จาก <http://www.ntsfarm.com/article/3/7>

zortout.com. รู้จัก Pet Humanization คือ ? ยุคที่สัตว์เลี้ยงเป็นคนสำคัญในครอบครัว

เข้าถึงได้จาก <https://zortout.com/blog/pet-humanization>

SBCS Co., Ltd. ประเภทขององค์กรธุรกิจในประเทศไทย

เข้าถึงได้จาก <https://www.sbcsc.co.th/th/articles/?p=305>

โรงเรียนประถม

เข้าถึงได้จาก <https://www.nisittutor.com>

เข้าถึงได้จาก <http://www.boyschool.org/characteristic/>

ชุดนักเรียนไทย

เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เครื่องแบบนักเรียนไทย>

แมวทักซิโด้

เข้าถึงได้จาก <https://www.thesprucepets.com/about-tuxedo-cats-554695>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวสุภาดา ณะเสวี  
 วัน เดือน ปีเกิด 30 พฤศจิกายน 2544  
 ที่อยู่ 101/427 หมู่ 12 ต.นาป่า อ.เมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี 20000  
 Email: [s.thanasewee@gmail.com](mailto:s.thanasewee@gmail.com)

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2556 ประถมศึกษา โรงเรียนกุลศิริศาสน์  
 พ.ศ. 2562 มัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลาย โรงเรียนชลกันยานุกูล  
 พ.ศ. 2566 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย  
 ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้