

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชันชั้น 2 มิติ
เรื่อง “ลอคเปลือก”
ANIMATING IN FANTASY 2D ANIMATION “MORPH”



ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล
SIRAPATSORN KRAISRISIRIKUL

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อปีการศึกษา 2566 ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชันชั้น 2 มิติ
เรื่อง “ลอคเปลือก”
ANIMATING IN FANTASY 2D ANIMATION “MORPH”



ศิริภัตสร ไกรศรีสิริกุล
SIRAPATSORN KRAISRISIRIKUL

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา 2566 ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ลอกเปลือก”
นักศึกษา	ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกูล
รหัสประจำตัว	63020332
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

(*จต. สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน*)

สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ *30* เดือน *มิถุนายน* พ.ศ. *2567*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ลอกเปลือก”
นักศึกษา	ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล
รหัสประจำตัว	63020332
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ เกิดจากความถนัดและความสามารถของข้าพเจ้า ในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบสองมิติ การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ข้าพเจ้าและสมาชิกภายในกลุ่มมีความสนใจที่ตรงกันในเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันแนวดราม่า ที่ซึ่งผลิตขึ้นเพื่อบอกเล่าและถ่ายทอดองค์ประกอบภายในท้องเรื่องที่แสดงถึงรูปลักษณ์ตัวละคร สังคมและสภาพแวดล้อม ที่ออกแบบสร้างสรรค์ใหม่จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล โดยอ้างอิงสภาพแวดล้อมของสังคม และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอยู่จริงและเคยได้รับประสบการณ์มา เพื่อสร้างเป็นผลงานเรื่องนี้

คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงเรื่องของอัตตาในตัวละคร ที่มักเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นขาดความเข้าใจ เข้าใจต่อผู้อื่น ความสำคัญในการปฏิบัติตนที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือคนในสังคม เพื่ออยู่และทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างเช่นข้าพเจ้าและสมาชิก พวกเราจึงใช้โอกาสในการทำศิลปนิพนธ์นี้ นอกจากเพื่อศึกษาในสิ่งที่ตนเองถนัด ยังได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกันในองค์กรเพื่อนำไปต่อยอดสู่การทำงานในอนาคต

ผลสรุปของการศึกษานี้ จะสามารถก่อประโยชน์สูงสุดแก่ข้าพเจ้าและผู้อื่น ได้แก่ ก่อให้เกิดความเข้าใจ ได้ฝึกฝนและเกิดทักษะในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในอนิเมชันสั้น รวมถึงทักษะในการทำงานภายในองค์กร การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อการดำเนินงานตลอดระยะเวลาการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้านั้น สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้จากการร่วมงานกับบุคคลจำนวนมาก ทั้งผู้มีส่วนช่วยสนับสนุนการเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำทางด้านความคิดและในทางด้านเทคนิคในกระบวนการทำงานต่าง ๆ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวรรณณี สุระเชษฐคมสัน อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยชี้แนะแนวทาง และให้คำปรึกษาตลอดทั้งกระบวนการจัดทำ ชี้แนะปัญหาและช่วยเสนอหนทางในการแก้ไขอยู่เสมอ ขอขอบคุณ ปณณวิชญ์ ธรรมโรจน์พินิจ เพื่อนร่วมสมาชิกของข้าพเจ้า ผลงานชิ้นนี้จะออกมาสมบูรณ์ไม่ได้เลย ถ้าขาดความตั้งใจ มานะบากบั่น ทำงานนี้อย่างสุดความสามารถ ร่วมแรงร่วมใจ ให้ความเข้าใจ ให้คำปรึกษาที่ดีและให้กำลังใจกันและกันอยู่เสมอ จนทำงานได้ออกมาสำเร็จตามที่มุ่งหวังไว้ ขอขอบคุณ ศศิวิมล ธวัชคำ และ นันทนีย์ ยิบประดิษฐ์ ผู้ช่วยในการวาดภาพฉาก ที่ให้ความช่วยเหลือในการทำงานอย่างตั้งใจ เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ นลพรรณ ศรีทับทิม ผู้ช่วยสร้างภาพเคลื่อนไหว ให้ความช่วยเหลือในการทำงานอย่างตั้งใจ เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณบุคคลอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมในการก่อให้เกิดผลงานชิ้นนี้ทุกคน ทั้งเพื่อน ๆ และครอบครัวที่ให้กำลังใจ และให้คำปรึกษาที่ดีเสมอ

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเอง ที่พยายามรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองอย่างสุดความสามารถ ถึงแม้จะมีปัญหาหรือข้อผิดพลาดเกิดขึ้น แต่ก็พยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้งนี้ข้าพเจ้าอยากขอบคุณเพื่อน ๆ ของข้าพเจ้าอีกครั้งที่คอยให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ผ่านไปด้วยดีจนออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้

ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล

30 เมษายน 2567

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 การศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับอนิเมชันสั้น 2 มิติ.....	3
2.1.1 ประเภทของอนิเมชัน.....	3
1) Drawn Animation.....	3
2) Stop Motion.....	3
3) Computer Animation.....	4
2.1.2 พื้นฐานอนิเมชัน (12 Principles of Animation)	4
1) Timing and Spacing.....	4
2) Squash and Stretch	5
3) Anticipation	5
4) Staging	6
5) Follow Through Overlapping Action.....	6
6) Slow in and Slow out	7
7) Arcs	7
8) Exaggeration.....	8
9) Secondary Action.....	8
10) Appeal	9
11) Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose Action	9
12) Solid Drawing	10
2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ 2.2.1 ความหมายของภาพยนตร์แนวตลกที่ นั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.2.2 การเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์.....	11
2.3 ศึกษาเทคนิคในการเขียนสตอรี่บอร์ด.....	11
2.3.1 ขนาดภาพ	11
1) Extreme Long Shot (ELS) หรือ Extreme Wide Shot (EWS)	11
2) Long Shot (LS) หรือ Wide Shot (WS)	12
3) Full Shot (FS).....	12
4) Medium Wide Shot (MWS)	12
5) Medium Shot (MS)	13
6) Medium Close Up Shot (MCU)	13
7) Close Up (CU)	13
8) Extreme Close Up (ECU)	14
2.3.2 มุมกล้อง.....	14
1) Eye Level Shot	14
2) Low Angle Shot	14
3) High Angle Shot	15
4) Hip Level Shot.....	15
5) Knee Level Shot	15
6) Ground Level Shot	15
7) Shoulder-Level Shot.....	16
8) Dutch Angle Shot.....	16
9) Bird's Eye View Shot	16
10) Aerial Shot หรือ Helicopter Shot.....	17
2.3.3 การจัดวางองค์ประกอบ	17
1) The Rule of Thirds	17
2) Balance and Symmetry	18
3) Leading Lines	18
4) Eye-Level Framing	18
5) Depth of Field.....	19
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	20
3.1 ประเด็น (Theme)	20
3.2 ประโยคขยาย (Logline)	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)	20
3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment/Outline)	20
3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	21
3.6 บทภาพ (Storyboard).....	23
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อนิเมชัน.....	30
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Pre-production)	30
4.1.1 การออกแบบศิลป์ (Concept Art)	30
1) แนวคิดการออกแบบ	30
2) แนวคิดการออกแบบสถานที่.....	30
4.1.2 การออกแบบสิ่งของประกอบฉาก (Props)	31
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)	33
4.2.1 การวางเลย์เอาต์ (Layout)	33
4.2.2 การตัดเส้น (Clean up)	34
4.2.3 การลงสี (Color)	34
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)	35
4.3.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	35
4.3.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects.....	35
บทที่ 5 บทสรุป	36
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน	36
5.3 ข้อเสนอแนะ	36
5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต	36
5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต.....	37
5.3.3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	37
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก สื่อสิ่งพิมพ์ภาพยนตร์	38
บรรณานุกรม	39
ประวัติผู้เขียน.....	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ตัวอย่าง Drawn Animation จากเรื่อง “Princess and The Frog”, 2009.....	3
2.2 ตัวอย่าง Stop Motion จากเรื่อง “Pinocchio”, 2022.....	3
2.3 ตัวอย่าง Stop Motion จากเรื่อง “นักรบมนตรา ตำนานแปดดวงจันทร์”, 2023.....	4
2.4 ตัวอย่าง Timing and Spacing.....	4
2.5 ตัวอย่าง Squash and Stretch.....	5
2.6 ตัวอย่าง Anticipation.....	5
2.7 ตัวอย่าง Staging.....	6
2.8 ตัวอย่าง Follow Through Overlapping Action.....	6
2.9 ตัวอย่าง Slow in and Slow out.....	7
2.10 ตัวอย่าง Arcs.....	7
2.11 ตัวอย่าง Exaggeration.....	8
2.12 ตัวอย่าง Secondary Action.....	8
2.13 ตัวอย่าง Appeal.....	9
2.14 ตัวอย่าง Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose Action.....	9
2.15 ตัวอย่าง Solid Drawing.....	10
2.16 ตัวอย่างอนิเมชันแนวทรามา เรื่อง “Inside Out”, 2015.....	10
2.17, 2.18 ใช้สัญลักษณ์ นก แทน อีสรภาพ จากอนิเมชันเรื่อง “Attack on Titan”, 2013.....	11
2.19, 2.20 ใช้สัญลักษณ์ หมู แทน ความตะกละ โลก จากอนิเมชันเรื่อง “Spirited Away”, 2001.....	11
2.21 ELS จากอนิเมชันเรื่อง “The Wind Rises”, 2013.....	11
2.22 LS จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	12
2.23 FS จากอนิเมชันเรื่อง “My Neighbor Totoro”, 1988.....	12
2.24 MWS จาก อนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014.....	12
2.25 MS จากอนิเมชันเรื่อง “Kiki’s Delivery Service”, 1989.....	13
2.26 MCU จากอนิเมชันเรื่อง “Kiki’s Delivery Service”, 1989.....	13
2.27 CU จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	13
2.28 ECU จากอนิเมชันเรื่อง “My Neighbor Totoro”, 1988.....	14
2.29 Eye Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Ocean Waves”, 1993.....	14
2.30 Low Angle Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	14
2.31 High Angle Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปร่างภาพ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.32 Hip Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Whisper of the Heart”, 1995.....	15
2.33 Knee Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Princess Mononoke”, 1997.....	15
2.34 Ground Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Princess Mononoke”, 1997.....	16
2.35 Shoulder-Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	16
2.36 Dutch Angle Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	16
2.37 Bird’s Eye View Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Ocean Waves”, 1993.....	17
2.38 Aerial Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004.....	17
2.39 Rule of Thirds จากอนิเมชันเรื่อง “Whisper of The Heart”, 1995.....	17
2.40 Balance and Symmetry จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014.....	18
2.41 Leading Lines จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014.....	18
2.42 Eye-Level Framing จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014.....	18
2.43 Depth of Field จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014.....	19
3.1 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 1 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	23
3.2 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 2 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	24
3.3 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 3 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	24
3.4 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 4 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	25
3.5 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 5 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	25
3.6 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 6 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	26
3.7 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 7 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	26
3.8 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 8 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	27
3.9 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 9 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	27
3.10 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 10 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	28
3.11 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 11 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	28
3.12 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 12 โดย ศิรภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566.....	29
4.1 ภาพอ้างอิงบรรยากาศและโทนสี ของ “ลอกเปลือก (Morph)”	30
4.2 ภาพอ้างอิงบรรยากาศและโทนสี ของ “ลอกเปลือก (Morph)”	30
4.3 ภาพการออกแบบแผนผังเมืองภูติ ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"	31
4.4 เมืองภูติ ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)".....	31
4.5 บ้านทรงเห็ด ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)".....	31
4.6 รูปปั้นสาวงาม ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)".....	32
4.7 บ้านภูติโคลน ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)".....	32

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.8 ภาพ Key Visual ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)".....	33
4.9 ภาพตัวอย่างการอนิเมท Frame by Frame, 2566.....	33
4.10 แสดงภาพการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	33
4.11 ตัดเส้นโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	34
4.12 ตัดเส้นโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	34
4.13 ตัดเส้นโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	34
4.14 ตัดเส้นโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	34
4.15 ลงสีโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	34
4.16 ลงสีโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	34
4.17 ลงสีโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	35
4.18 ลงสีโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล.....	35
4.19 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	35
4.20 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint.....	35
4.21 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effects.....	35
4.22 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effects.....	35

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ศิลปินพหุชั้นนี้เกิดจากความสนใจด้านภาพยนตร์อนิเมชัน ในด้านการผลิต และการสร้างภาพเคลื่อนไหวของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาฝีมือของตนเอง โดยศึกษาค้นคว้าและสร้างภาพเคลื่อนไหวตามกระบวนการงานสร้างแบบเต็มรูปแบบและสมจริง น่าเชื่อถือ

ภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ นำเสนอรูปแบบโลกสมมติเรื่อง “ลોકเปลือก” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากปัญหาการขาดความมั่นใจในรูปลักษณ์ทางกายภาพภายนอกของตนเอง และปัญหาสังคมที่สร้างและกำหนดมาตรฐานความงาม ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมกรเข้าสังคมแก่ผู้ที่ขาดความมั่นใจด้วยการศัลยกรรมรูปลักษณ์ทางกายภาพภายนอก โดยการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบของภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวรามา ความยาวประมาณ 3 นาที การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ ซึ่งข้าพเจ้าคาดหวังว่าจะช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ และเข้าใจเนื้อหาของเรื่องได้ง่ายมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ
2. สร้างความบันเทิงในรูปแบบอนิเมชัน 2 มิติ
3. เพื่อเสริมสร้างความเชื่อมั่นในการเปลี่ยนแปลงตนเอง

ขอบเขตโครงการ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ ผ่านโปรแกรม/แอปพลิเคชัน Clip Studio, Procreate และ Adobe After effect ในความยาวเนื้อเรื่องประมาณ 3 นาที ขนาดภาพ 16:9

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติแนว รามา ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครสมมติ มุ่งเน้นด้านการออกแบบงานสร้าง ภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

วิธีดำเนินงาน

1. PRE-PRODUCTION

- 1.1 เริ่มเขียนบทและพัฒนาบท
- 1.2 ศึกษาลักษณะพฤติกรรมของกลุ่มผู้ขาดความมั่นใจด้านหน้าตาและบุคลิกภาพ
- 1.3 ศึกษางานภาพวาดและงานศิลปะ เพื่อนำไปออกแบบคาแรคเตอร์ ฉาก เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครที่จะแสดงออกมา
- 1.4 ออกแบบ Storyboard เพื่อกำหนดลำดับภาพและมุมกล้องที่จะใช้ในแต่ละฉาก
- 1.5 นำภาพจาก Storyboard มาจัดทำเป็น Animatic เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในความยาวของงาน การ Timing ของเนื้อเรื่องทั้งหมด
- 1.6 ออกแบบ Music score เพื่อส่งเสริมอารมณ์ของงาน

2. PRODUCTION

- 2.1 ค้นหาภาพตัวอย่าง วิดีโอภาพเคลื่อนไหวที่ใกล้เคียงกับเรื่องราว รวมถึงการถ่ายภาพเคลื่อนไหวของตัวละครเพื่อเป็น reference ใช้ในการทำงานให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้น
- 2.2 ทำการสร้าง Lay out และ Key animation ของภาพในคัทต่างๆ
- 2.3 ตัดเส้นและกั้นสีด้วยโปรแกรม Clip studio
- 2.4 ทำ Test Scene เพื่อให้เห็นภาพรวมของงานภาพยนตร์อนิเมชัน
- 2.5 ลงสี Cel ในงานที่กั้นสีเอาไว้แล้ว

3. POST-PRODUCTION

- 3.1 ลำดับภาพแบบหยาบ เรียงตามลำดับเหตุการณ์
- 3.2 ลำดับภาพละเอียดตามรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์
- 3.3 ตรวจสอบการลำดับภาพและไทม์มิ่งให้เหมาะสมกับการดำเนินเรื่องพร้อมเพลง
- 3.4 Composition ตัวงานทั้งหมดเพื่อควบคุมโทนสีและเสริมรายละเอียดงานภาพให้สวยงามยิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ แนวตลกขบขัน
2. ผู้ชมได้เห็นมุมมองเกี่ยวกับเรื่องมาตรฐานความงามในสังคมที่ถูกสร้างขึ้น
3. การออกแบบงานสร้างสามารถสื่อสารและสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

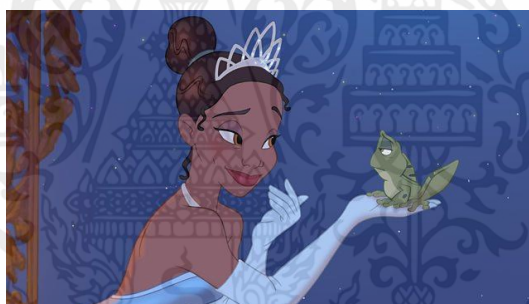
ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” ผู้ทำได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

2.1 การศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวสำหรับแอนิเมชันสั้น 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สำหรับสร้างและดำเนินการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” มีดังนี้

2.1.1 ประเภทของแอนิเมชัน

1) Drawn Animation คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการนำวาดภาพหลายรูปภาพมาฉายผ่านกล้องที่อาจใช้เวลาไม่กี่วินาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมากต้องใช้แอนิเมชันจำนวนมาก และต้นทุนที่สูง



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่าง Drawn Animation จากเรื่อง “Princess and The Frog”, 2009

2) Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับทีละภาพ อาจจะเป็นของเล่น หรืออาจจะสร้างจากพลาสติกวัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว แต่การทำ Stop Motion ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก ยกตัวอย่างบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์ เรื่อง James and Giant Peach สามารถผลิตได้วันละ 10 วินาทีเท่านั้น



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่าง Stop Motion จากเรื่อง “Pinocchio”, 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับศึกษาและเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม MAYA 3D MAX Adobe Flash เป็นต้น ข้าพเจ้าเลือกใช้ โปรแกรม Clip Studio paint ในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ เนื่องจากเป็นซอฟต์แวร์ที่สมาชิกในกลุ่มนั้นมีกันทุกคน อีกทั้งยังมีตัวช่วยในการใช้งานโปรแกรมที่สะดวกต่อการสร้างภาพเคลื่อนไหว และการประกอบภาพ

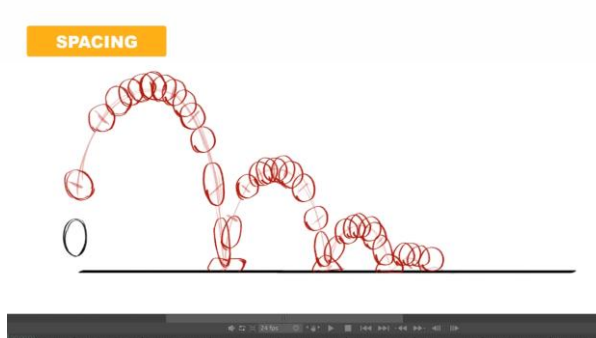


ภาพที่ 2.3 ตัวอย่าง Computer Animation จากเรื่อง “นักรบมนตรา ตำนานแปดดวงจันทร์”, 2023

2.1.2 พื้นฐานแอนิเมชัน (12 Principles of Animation)

สำหรับการเคลื่อนไหวในระดับที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก หรือบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ด้วยนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการสร้างการเคลื่อนไหวที่สำคัญ คือ หลักการที่ Frank Thomas และ Ollie Johnston ได้นำเสนอไว้ในหนังสือ The Illusion of Life: Disney Animation นั่นก็คือ 12 Principles of Animation หรือ 12 หลักพื้นฐาน

1) Timing and Spacing เป็นหลักการที่ช่วยให้ท่าทางและน้ำหนักหรือขนาดสมดุล สอดคล้องกัน เช่น วัตถุหรือตัวละครที่มีรูปร่าง หรือ ขนาดที่ใหญ่ จะมีการเคลื่อนไหวที่ช้ากว่า วัตถุหรือตัวละครที่มีขนาดเล็กกว่าก็จะมี การเคลื่อนไหวที่ไวและรวดเร็วกว่าช่วงเวลาอีกการใช้ งาน ในส่วนของการสร้างอารมณ์ของผู้ชมและสร้างความเข้าใจในบทบาทมากขึ้น

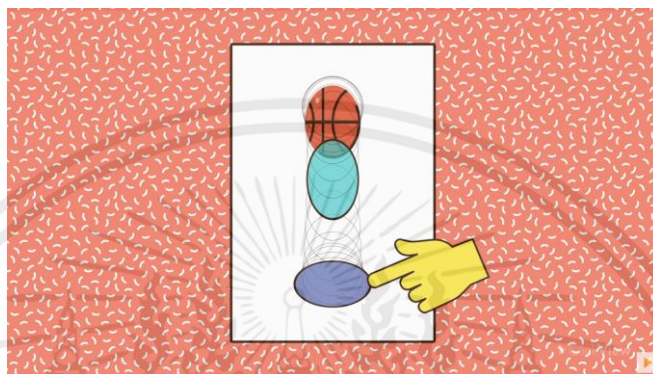


ภาพที่ 2.4 ตัวอย่าง Timing and Spacing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

2) Squash and Stretch เป็นการยืดและการหดของวัตถุ จะเกิดขึ้นเมื่อวัตถุนั้นเกิดการเคลื่อนไหว โดยหลักการจะเกิดจากพลังงาน น้ำหนัก หรือแรงที่ได้รับ เช่นลูกบอลที่ตกลงกับพื้น ภาพที่บอลโดนแรงกดลงทำให้บอลกลายเป็นรูปวงรี ส่วนลักษณะของการยืดนั้น ภาพจะดูยาวสูงหรือยืดขึ้น เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกว่าวัตถุแข็งตัวออกด้วยความเร็วสูงโดยการยืดและหดนั้นจะต้องมีปริมาณของภาพที่เท่าเดิมตลอดการเคลื่อนตัว



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่าง Squash and Stretch

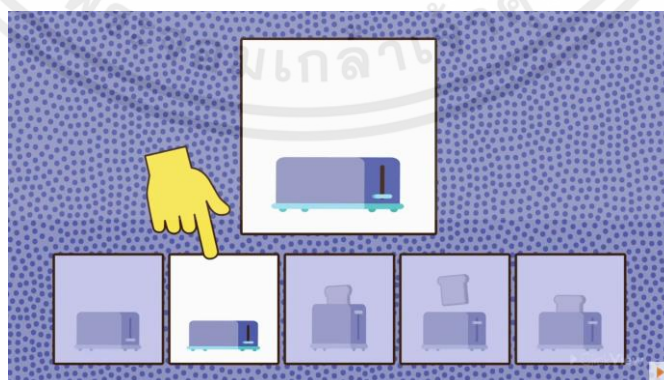
อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

3) Anticipation ทำทางแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 คือท่าทางที่เกิดก่อนล่วงหน้า Anticipation เป็นท่าเตรียมพร้อมก่อนที่จะเริ่มเคลื่อนไหวในการกระทำต่อไป

ส่วนที่ 2 คือของการกระทำหรือ Action

ส่วนที่ 3 คือปฏิกิริยา Reaction หรือท่าทางที่เกิดขึ้นต่อเนื่องมาจากการกระทำหลัก



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่าง Anticipation

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

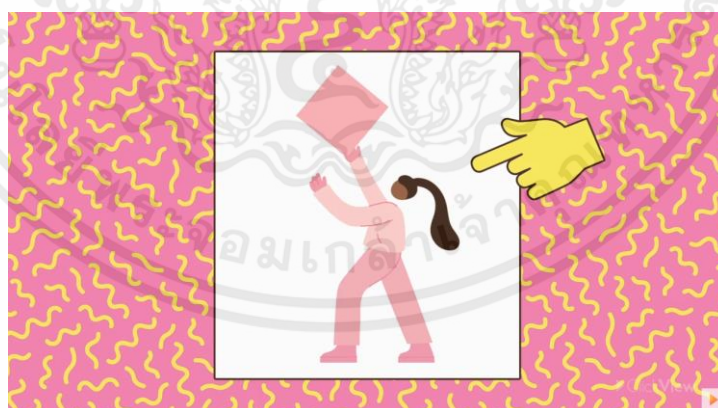
4) Staging การจัดวางตัวละครในฉาก สร้างองค์ประกอบในฉากเพื่อสื่อสารให้ คนดูเกิดความเข้าใจ ภาพที่คนดูเห็นคือหน้าจอที่มีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม เพราะฉะนั้น ท่าทางการ pose ของตัวละครจะต้องมีความชัดเจน คนดูเมื่อเห็นแล้วจะต้องเกิดความเข้าใจทันทีว่า ต้องการสื่อถึงอะไร



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่าง Staging

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

5) Follow Through Overlapping Action เป็นท่าทางที่ต่อเนื่องด้วยปฏิกิริยา ที่มีท่าทางที่ต่อกัน เป็นการเคลื่อนไหวรองซึ่งจะอยู่กับเสื้อผ้าเส้นผมเครื่องประดับ ของตัวละคร เกิดจากการเคลื่อนไหวเล็กน้อยและหยุดลงอย่างช้าๆ และเคลื่อนไปตามแรง

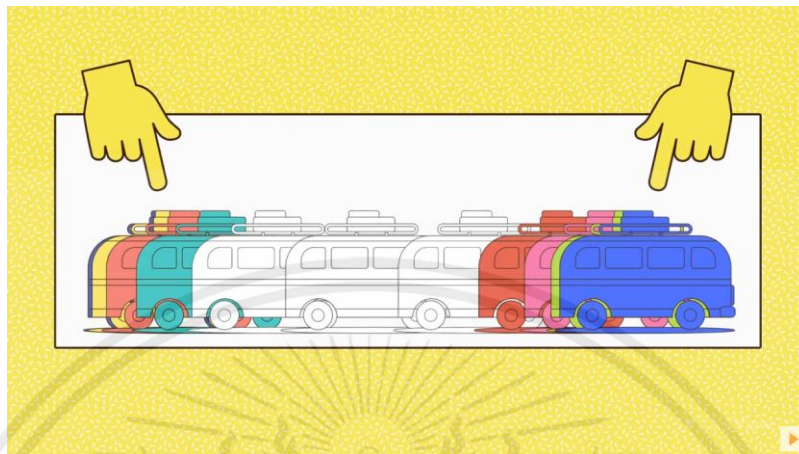


ภาพที่ 2.8 ตัวอย่าง Follow Through Overlapping Action

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

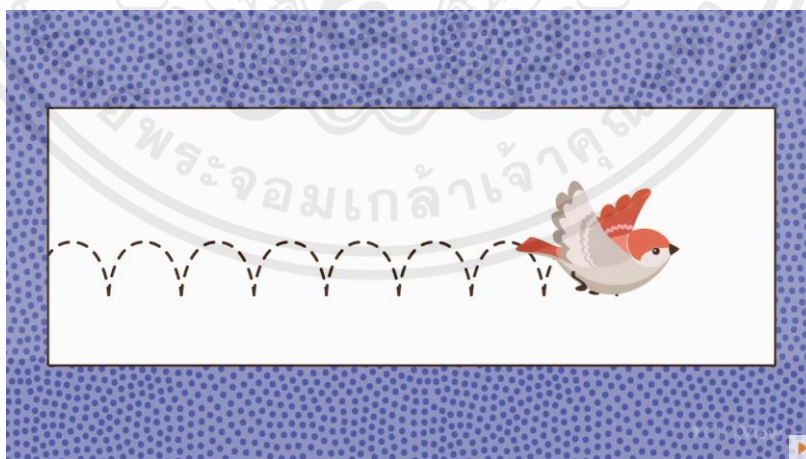
6) Slow in and Slow out ความเร่งในการเคลื่อนที่ของวัตถุ โดยธรรมชาติจะพบได้ว่าการเคลื่อนที่ของแต่ละอย่างนั้นไม่ได้เท่ากันหรือเสมอกันตลอด ทั้งการหยุดของรถและการตั้งของบอลเป็นต้น ซึ่งในช่วงแรกจะเร็วและจะช้าลงเมื่อแรงค่อยๆหมดไป



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่าง Slow in and Slow out

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

7) Arcs องค์การเคลื่อนไหว เป็นหลักการสร้างความเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องโดยการใช้เส้นโค้ง เช่นการหันหน้าแทนที่จะหันไปตรงๆก็มีการเพิ่มเส้นโค้งลงจะทำให้การเคลื่อนไหวดูมีชีวิตดูเป็นธรรมชาติ ไม่แข็งเหมือนหุ่นยนต์ และสามารถเข้ากับหัวข้อต่อต่างๆของร่างกายได้อีกด้วย



ภาพที่ 2.10 ตัวอย่าง Arcs

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8) Exaggeration ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะต้องเข้าใจง่าย บางแอกชันจึงต้องเพิ่มความเกินจริงเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และขยายไอเดียให้ชัดเจนขึ้น เช่น การตกใจจนตัวลอยหรือ เสร้ามากจนตัวห่อ



ภาพที่ 2.11 ตัวอย่าง Exaggeration

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4>

9) Secondary Action ทำรอง เป็นท่าที่เสริมคาแรคเตอร์ของตัวละคร ส่งเสริมในด้านลักษณะหรือนิสัยของตัวละคร เช่น ตัวละครเจ้าสำอาง เดินเป็นท่าหลักและมีการส่องกระจกไปด้วยเป็นท่ารอง

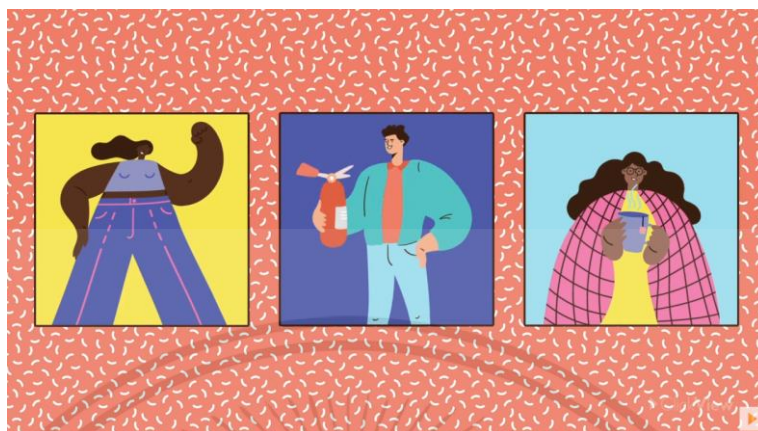


ภาพที่ 2.12 ตัวอย่าง Secondary Action

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10) Appeal เสน่ห์ เป็นสิ่งที่ทำให้คนดูสนใจ เป็นเรื่องของดีไซน์ที่เข้ามาช่วยในงานทั้ง โปสเตอร์ หน้า รูปร่างของตัวละคร



ภาพที่ 2.13 ตัวอย่าง Appeal

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

11) Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose Action คือ วิธีในการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบ่งออกเป็น 2 เทคนิค แบบแรกคือการเคลื่อนไหวแบบกำหนดไปเรื่อย ๆ จะพบในสิ่งที่มีรูปร่างธรรมชาติ ต้องการความพลิ้วไหวที่ไม่คงที่ เช่น การหยดของน้ำ หรือ รูปร่างของเปลวไฟ ส่วนแบบที่สองคือการกำหนดโพส จะกำหนดท่าทางต่างๆ ก่อน แล้วจึงวาด in between เพิ่มลงไป มักใช้กับรูปร่างที่คงที่และกำหนด timing ชัดเจน

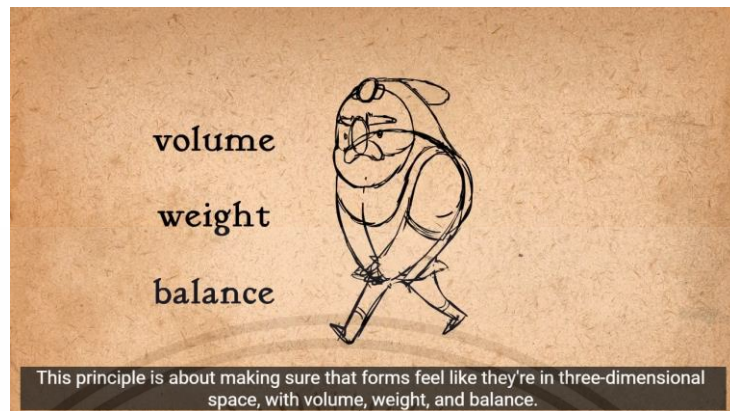


ภาพที่ 2.14 ตัวอย่าง Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose Action

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12) Solid Drawing เป็นการกำหนดรูปร่างและการเคลื่อนไหวอย่างถูกต้องเพื่อไม่ให้มวลรูปร่างเปลี่ยนแปลงจนเกินไป



ภาพที่ 2.15 ตัวอย่าง Solid Drawing

อ้างอิง: 12 Principles of Animation เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4>

2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ

2.2.1 ความหมายของภาพยนตร์แนวดราม่า

ภาพยนตร์แนวดราม่านั้นสามารถจำกัดความได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับ การใช้ชีวิต ให้ความรู้สึกแก่ผู้รับชม สะท้อนสภาพจิตใจของผู้ชม และภาพยนตร์แนวนี้ส่วนใหญ่ จะทำออกมาอย่างละเอียดละไม ลุ่มลึก ลงลึกถึงความรู้สึกและจิตใจของมนุษย์คำว่า “ภาพยนตร์ แนวดราม่า” ที่ใช้ทับศัพท์กันอยู่ทุกวันนี้ ตีความรวมๆ หรือนิยามอย่างง่ายๆ ก็คือ หนึ่งชีวิตภาพยนตร์ ที่ให้ความรู้สึกสุขเศร้า มีหน้าตา มีเรื่องราว โดยให้เป็นที่เข้าใจได้ง่ายที่สุด ก็คงแทนด้วย คำว่า หนึ่งที่ ให้ความรู้สึกเศร้า เสียใจ มีความสุข ของทั้งคนดู และตัวละครใน หนึ่งนั้น ๆ



ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Inside Out”, 2015

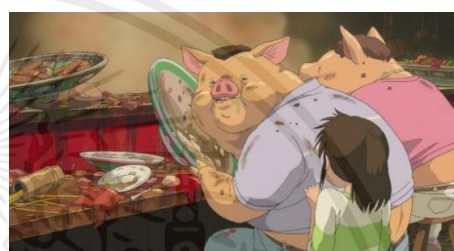
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 การเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์

คือ การใช้สัญลักษณ์สื่อแทนความหมาย ให้ความหมายที่ใกล้เคียงกับเนื้อหาหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ เช่น การใช้ หมู สื่อถึงความโลภ และตะกอละ หรือ การใช้ นก สื่อถึงอิสรภาพ



ภาพที่ 2.17, 2.18 ใช้สัญลักษณ์ นก แทน อิสรภาพ จากอนิเมชันเรื่อง “Attack on Titan”, 2013



ภาพที่ 2.19, 2.20 ใช้สัญลักษณ์ หมู แทน ความตะกอละ โลก จากอนิเมชันเรื่อง “Spirited Away”, 2001

2.3 ศึกษาเทคนิคในการเขียนสตอรี่บอร์ด

การเขียนสตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพร่าง เพื่อกำหนดแนวทางให้กับภาพยนตร์อนิเมชัน เป็นการกำหนดภาพรวมการเล่าเรื่อง ลำดับเนื้อเรื่อง และเนื้อหาให้เหมาะสม การจัดมุมกล้อง การเลือกใช้ขนาดภาพ และการเลือกองค์ประกอบภาพที่สำคัญจึงเป็นสิ่งจำเป็น

2.3.1 ขนาดภาพ

1) Extreme Long Shot (ELS) หรือ Extreme Wide Shot (EWS)

มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ได้เช่นกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในห้องเรียนศึกษาด้านนี้ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) Long Shot (LS) หรือ Wide Shot (WS)

เป็นภาพขนาดกว้างเน้นให้เห็นฉากหลัง และยังสามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและตัวแสดงมากขึ้น เหมาะกับช่วงจังหวะสำคัญ



ภาพที่ 2.22 LS จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004

3) Full Shot (FS)

เป็นขนาดที่ตัวแสดงมีขนาดพอดีกับเฟรมเห็นตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า



ภาพที่ 2.23 FS จากอนิเมชันเรื่อง “My Neighbor Totoro”, 1988

4) Medium Wide Shot (MWS)

เป็นขนาดภาพที่จะเห็นตัวแสดงตั้งแต่หัวเข้าขึ้นไป



ภาพที่ 2.24 MWS จาก อนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของโครงการวิจัยของภาควิชาการศึกษาศิลปะและวัฒนธรรม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โดยผู้จัดทำเอกสารนี้ขอสงวนสิทธิ์ในเนื้อหาและข้อมูลทั้งหมด ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) Medium Shot (MS)

เป็นขนาดภาพที่จะเห็นตัวแสดงตั้งแต่เอวขึ้นไป เน้นตัวแสดงมากขึ้นในขณะที่ฉากรอบข้างยังคงเห็นอยู่



ภาพที่ 2.25 MS จากอนิเมชันเรื่อง “Kiki’s Delivery Service”, 1989

6) Medium Close Up Shot (MCU)

เป็นขนาดภาพที่จะเห็นตั้งแต่อกของตัวแสดงขึ้นไป เน้นสีหน้าชัดเจนขึ้นแต่ยังคงเห็นบรรยากาศรอบข้างอยู่



ภาพที่ 2.26 MCU จากอนิเมชันเรื่อง “Kiki’s Delivery Service”, 1989

7) Close Up (CU)

เป็นขนาดภาพที่จะเห็นส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวแสดงเต็มเฟรม หากเป็นตัวแสดงที่เป็นมนุษย์มักจะเห็นใบหน้า เพื่อสื่ออารมณ์ และปฏิกิริยา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปลงภาคใด ๆ ภายใต้งานวิชาการหรือนิติศาสตร์อื่น ๆ
ภาพที่ 2.27 CU จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8) Extreme Close Up (ECU)

เป็นขนาดภาพที่ส่วนมากจะเห็นตัวแสดงจะเต็มเฟรม เป็นขนาดภาพที่แสดงให้เห็นรายละเอียดเล็กๆ



ภาพที่ 2.28 ECU จากอนิเมชันเรื่อง “My Neighbor Totoro”, 1988

2.3.2 มุมกล้อง

1) Eye Level Shot

Eye Level Shot นั้นเป็นมุมกล้องที่ปกติ และธรรมชาติที่สุด เป็นมุมที่เห็นได้สามารถเห็นได้ทั่วไปจากชีวิตจริง



ภาพที่ 2.29 Eye Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Ocean Waves”, 1993

2) Low Angle Shot

Low Angle Shot เป็นมุมกล้องที่กล้องจะอยู่ต่ำ และเสยขึ้นเพื่อรับตัวแสดง มักใช้ในการแสดงอำนาจระหว่างตัวแสดง



ภาพที่ 2.30 Low Angle Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl's Moving Castle”, 2004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) High Angle Shot

High Angle Shot เป็นมุมที่กล้องจะกดลงเพื่อรับตัวแสดง จะสร้างความรู้สึกลดน้อยกว่าตัวแสดง แต่ก็ขึ้นอยู่กับบริบทด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.31 High Angle Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004

4) Hip Level Shot เป็นมุมกล้องที่จะอยู่ราวช่วงเอวของตัวแสดง



ภาพที่ 2.32 Hip Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Whisper of the Heart”, 1995

5) Knee Level Shot

Knee Level Shot เป็นมุมกล้องจะอยู่สูงประมาณเข่าของตัวแสดง สามารถเน้นความรู้สึกเหนือกว่าได้ เมื่อใช้คู่กับกล้องมุมต่ำ



ภาพที่ 2.33 Knee Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Princess Mononoke”, 1997

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6) Ground Level Shot

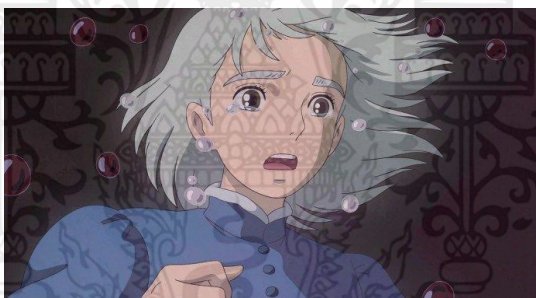
Ground Level Shot เป็นมุมกล้องที่กล้องจะอยู่ความสูงระดับพื้น มักจะแสดงให้เห็นว่าบนพื้นที่ที่ตัวแสดงอยู่มีอะไรเกิดขึ้นบ้าง



ภาพที่ 2.34 Ground Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Princess Mononoke”, 1997

7) Shoulder-Level Shot

Shoulder-Level Shot เป็นมุมกล้องที่จะอยู่ระดับไหล่ของตัวแสดง เป็นมุมที่มาตรฐานมากกว่า Eye Level Shot



ภาพที่ 2.35 Shoulder-Level Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004

8) Dutch Angle Shot

Dutch Angle Shot เป็นมุมกล้องที่จะเอียงไปด้านใดด้านหนึ่งรวมถึงเส้นขอบฟ้าก็จะเอียงไปด้านนั้นด้วยเช่นกัน จะสร้างความรู้สึกที่ผิดปกติให้กับภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้หาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 2.36 Dutch Angle Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl’s Moving Castle”, 2004
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9) Bird's Eye View Shot

Bird's Eye View Shot เป็นมุมที่กล้องจะอยู่เหนือตัวแสดง และรับภาพลงมา สามารถเก็บบรรยากาศรอบตัวของตัวแสดงได้



ภาพที่ 2.37 Bird's Eye View Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Ocean Waves”, 1993

10) Aerial Shot หรือ Helicopter Shot

Aerial Shot หรือ Helicopter Shot เป็นมุมกล้องที่กล้องจะอยู่สูงเหมือนถ่ายลงมาจากเฮลิคอปเตอร์หรือโดรน มักจะใช้เปิดภาพกว้าง

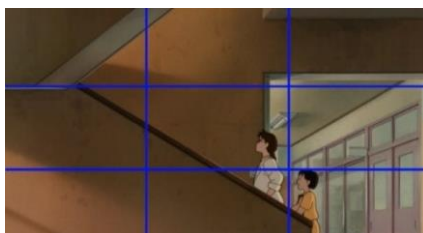


ภาพที่ 2.38 Aerial Shot จากอนิเมชันเรื่อง “Howl's Moving Castle”, 2004

2.3.3 การจัดวางองค์ประกอบ

1) The Rule of Thirds

กฎสามส่วนเป็นการจัดตำแหน่งองค์ประกอบภาพ เป็นการวางตำแหน่งให้องค์ประกอบอยู่ตรงจุดตัดระหว่างเส้น เพื่อไม่ให้องค์ประกอบดูแข็งจนเกินไปหากวางอยู่ตรงกลางเพียงอย่างเดียว

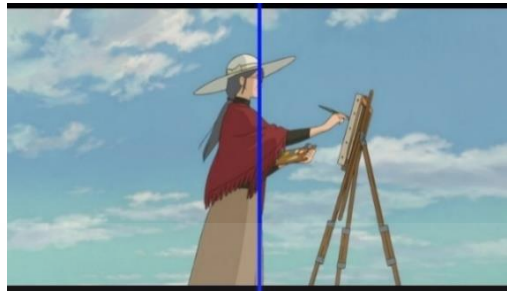


ภาพที่ 2.39 Rule of Thirds จากอนิเมชันเรื่อง “Whisper of The Heart”, 1995

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

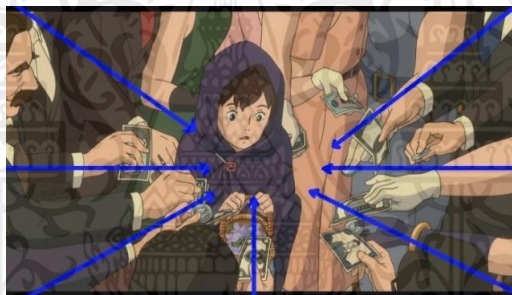
2) Balance and Symmetry

เป็นการการจัดองค์ประกอบภาพที่สองด้านสมมาตรกัน



ภาพที่ 2.40 Balance and Symmetry จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014

3) Leading Lines เส้นนำสายตาเป็นการจัดวางองค์ประกอบที่จะมีเส้นในจินตนาการ นำสายตาไปสู่องค์ประกอบหลักของฉากนั้นๆ



ภาพที่ 2.41 Leading Lines จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014

4) Eye-Level Framing

เป็นการวางองค์ประกอบที่ระดับสายตาของผู้ชมอยู่ระดับเดียวกับของตัวแสดง ซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนตัวเราเท่ากับตัวแสดง

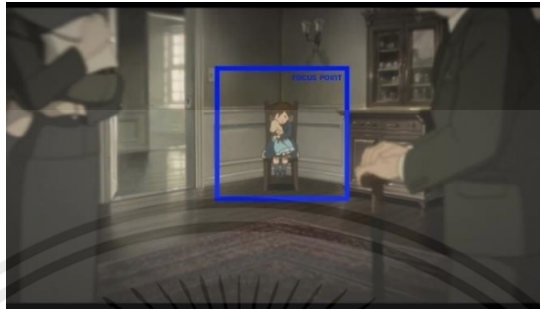


ภาพที่ 2.42 Eye-Level Framing จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) Depth of Field

คือระยะชัดตื้นของภาพ โดยที่จะมีทั้งระยะชัด และระยะเบลอของภาพ การมีระยะชัดตื้นของภาพสามารถใช้ถ่ายทอดความรู้สึก โทน และความสัมพันธ์ระหว่างตัวแสดงได้



ภาพที่ 2.43 Depth of Field จากอนิเมชันเรื่อง “When Marnie Was There”, 2014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็น (Theme)

คนเรายอมเปลี่ยนตัวเองให้เป็นที่จดจำแม้ต้องแลกมาด้วยความเจ็บปวด

3.2 ประโยคขยาย (Logline)

สาวน้อยโคลนผู้มีร่างกายน่าเกลียดต้องศัลยกรรมตัวเองเพื่อที่จะได้ไปเป็นดาวเด่นของงานเต้นรำ

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

สาวน้อยโคลนผู้ไม่พอใจในร่างกายอยากจะเป็นดาวเด่นงานเต้นรำ แต่เนื่องด้วยรูปร่างที่ไม่สวย เธอจึงถูกหัวเราะเยาะจนต้องอับอายหนีกลับบ้าน หลังจากนั้นเธอก็เริ่มลোক ตัด ปลอกร่างกายของตัวเองให้สวยงามขึ้นจนได้รับการยอมรับสู่สปอทไลท์โดดเด่นของงานเต้นรำ แม้ท้ายที่สุดความร้อนของสปอทไลท์จะทำให้ร่างกายโคลนของเธอแข็งเป็นรูปปั้นก็ตาม

3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment/Outline)

สาวน้อยภูติโคลนกำลังยืนอยู่ด้านหน้ากระจกบานใหญ่ในบ้านของตัวเอง เธอมองดูร่างกายอ้วนและใบหน้าหยาดเยิ้มมันมีรอยด่างฟ้าบนใบหน้าแล้วถอนหายใจออกมาด้วยความระอาในลักษณะของตัวเอง ในระหว่างนั้นเธอได้ยินเสียงดังเจ็ยแจ้วและเงาของคนเดินผ่านไปมาด้านนอกหน้าต่างบ้านของตัวเอง ด้วยความสงสัยเธอก็เดินออกไปดูด้วยความอยากรู้อยากเห็น เธอพยายามชะเง้อมองผ่านฝูงชนไปจนกระทั่งพบว่าด้านหน้านั้นกำลังจะมีงานเต้นรำเกิดขึ้นที่กลางเมือง

สาวน้อยโคลนมองสำรวจไปรอบๆงานที่โอ้อ่าอลังการสังเกตเห็นว่ารอบๆงานเต็มไปด้วยรูปปั้นสวยงามมากมาย เธอมองไปที่กลางงานที่ซึ่งเจ็ดจรัสไปด้วยสปอทไลท์ที่โดดเด่นที่สุดในงานแล้วดวงตาก็กวาดด้วยความหวังว่าถ้าหากเธอได้มีโอกาสได้ไปยืนอยู่ตรงนั้น เธอจะต้องโดดเด่นมากอย่างแน่นอน แต่ระหว่างนั้นคนที่อยู่รอบ ๆ สังเกตเห็นความตื่นตาของสาวน้อยโคลนแล้วก็เริ่มมองเธอตั้งแต่หัวจรดเท้าแล้วพากันหัวเราะเยาะดูแคลนออกมา ด้วยความละอายสาวน้อยโคลนจึงหนีกลับไปหลบในบ้าน เธอมองดูตัวเองในกระจกอีกครั้งแล้วพบใบหน้าที่เริ่มบิดเบี้ยวและหลอมเหลวอย่างน่ากลัว เธอเหมือนกับถูกดึงเข้าไปในโลกกระจก สะท้อนรอยยิ้มดูแคลนของผู้คนและเสียงหัวเราะหลอนหัว ด้วยความโมโห สาวน้อยโคลนทั้งใบหน้าตัวเองออกแล้วขว้างทิ้งอย่างเจ็บปวด หลังจากนั้นเธอก็รู้ว่าเธอสามารถลอกปลอกร่างของตัวเองออกได้ให้สวยงามตามต้องการ เธอจึงเริ่มใช้ใบมีดและแสงแดดค่อยๆปรับเปลี่ยนร่างกายที่ละนิด จนกระทั่งเธอมีรูปร่างที่งดงามสมใจในที่สุด

สาวน้อยโคลนปรากฏตัวที่งานเต้นรำและได้รับการยอมรับในเรื่องของความสวยงาม น่ารักในรูปร่างที่เปลี่ยนไป เธอได้ไปยืนอยู่ท่ามกลางสปอทไลท์ได้ในที่สุด แต่เนื่องจากความร้อนของสปอทไลท์ ทำให้ผิวโคลนของเธอเริ่มแข็งเป็นประติมากรรม แต่กระนั้นเธอก็ยังคงยืนอย่างโดดเด่นท่ามกลางงานและแข็งเป็นรูปปั้นเหมือนประติมากรรมสวยงามรอบ ๆ งานในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ฉากที่ 1 ภายนอก / บ้านญาติโคลน / กลางวัน

ณ ป่าญาติแห่งหนึ่ง มีบ้านของญาติคนหนึ่งหลบอยู่อย่างปลึกวิเวก

ตัดไป

ฉากที่ 2 ภายใน / บ้านญาติโคลน / กลางวัน

มีญาติคนหนึ่งที่มีร่างกายเหี่ยวไปด้วยโคลนตมกำลังยืนมองรูปร่างที่ไม่น่าพอใจของตัวเองอยู่ด้านหน้ากระจกบานหนึ่ง ภายในบ้าน ในระหว่างนั้น เธอได้ยินเสียงดังเจื้อยแจ้วมาจากด้านนอกบ้าน และด้วยความสงสัย เธอจึงตัดสินใจเอื้อมมือไปแตะลูกบิดประตูเพื่อที่จะมองหาที่มาของเสียงซุ่มนุมนั้น แต่เมื่อกำลังจะตัดสินใจเปิดประตูออกไปนั้น เธอกลับประหม่าและตัวสั่นด้วยความกังวล แต่แล้วครู่หนึ่งเธอก็รวบรวมความกล้าและเปิดประตูออกไปเผชิญกับโลกภายนอก

ตัดไป

ฉากที่ 3 ภายใน / เมืองญาติ / กลางวัน

หลังจากที่รวบรวมความกล้าได้แล้ว เธอก็ผลักประตูบ้านออกแล้วแทรกตัวออกมาด้านนอกบ้าน เมื่อพาตัวเองออกมาได้แล้ว ญาติโคลนก็เงยหน้าขึ้นก่อนที่จะได้เห็นที่มาของเสียงซึ่งปรากฏอยู่ด้านหน้าตัวเธอ

ตัดไป

ฉากที่ 4 ภายนอก / เมืองญาติ / กลางวัน

นั่นก็คือเมืองญาติที่เธอไม่ได้ออกมาเผชิญเป็นเวลานานจนแทบจำไม่ได้ และที่สุดท้ายถนนที่ทอดยาวนั้นก็มึนงานเต็มรั้วอันโอ้อ่ากำลังจะจัดขึ้นอยู่ด้วย

ต่อเนื่อง

ฉากที่ 5 ภายนอก / เมืองญาติ / กลางวัน

ญาติโคลนเห็นดังนั้นจึงเริ่มเดินทางไปตามถนนเพื่อคลายความสงสัยว่าในงานนั้นมีอะไร แต่ระหว่างทางเธอก็ถูกคว้นมลพิษจากเห็ดฟันใส่จนทำให้สัวเห็ดงอกขึ้นเต็มใบหน้าและศีรษะ เธอมองดูเห็ดที่ขึ้นนำเกลียดตามตัวแล้วถอนหายใจอย่างระอา

ตัดไป

ฉากที่ 6 ภายนอก / เมืองญาติ / กลางวัน

ญาติโคลนเดินทางต่อไป ในระหว่างที่เดินทางไปตามถนน ญาติโคลนก็มองไปรอบๆเมืองและได้พบกับชาวญาติธาตุอื่นมากมาย เธอหันมองไปเรื่อยด้วยความประหม่าและเริ่มหลบสายตาที่มองมาทางเธอ

ตัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 7 ภายนอก / งานเต้นรำ / กลางวัน

เมื่อเดินทางมาถึงงานเต้นรำ ภูติโคลนก็ได้พบว่าภายในงานนั้นมีการจัดแสดงนิทรรศการรูปปั้นแสดงความสุขความงาม ผู้คนพากันถ่ายรูปกับรูปปั้นและพูดคุยสังสรรค์กันอย่างสนุกสนาน ในขณะที่ภูติโคลนที่ไม่มีเพื่อนต้องยืนอยู่ในงานคนเดียว ภูติโคลนเดินเข้าไปสำรวจรูปปั้นหนึ่งที่อยู่ใกล้ๆ เธอเอื้อมมือไปจะสัมผัสกับรูปปั้น แต่แล้วก็ต้องสะดุ้งตกใจ เมื่อเธอได้ยินเสียงซุบซิบดังมาจากด้านหลัง เมื่อหันกลับไปมอง เธอจึงรับรู้ได้ว่าเธอกำลังถูกคนในงานหัวเราะเยาะอยู่ด้วยความตกใจและวิตกกังวล เธอจึงหนีออกมาจากงานและกลับไปที่บ้านตนเอง

ตัดไป

ฉากที่ 8 ภายใน / บ้านภูติโคลน / กลางวัน

ภูติโคลนกลับมาถึงบ้านแล้วรีบปิดประตูอย่างเหน็ดเหนื่อย เธอค่อยๆ เยกหน้าขึ้นก่อนเดินไปที่กระจกในบ้านแล้วมองดูรูปลักษณ์ของตัวเองที่ปรากฏสะท้อนด้านหน้า แล้วในระหว่างนั้น ภาพสะท้อนในกระจกของเธอก็ค่อยๆ เหลวลงทีละน้อย ภูติโคลนก็มองตัวเองด้วยความกลัวในสิ่งที่เห็น เธอมองดูสำรวจร่างกายตัวเองแล้วจึงปิดตาปฏิเสธสภาพของตัวเอง

ต่อเนื่อง

ฉากที่ 9 หวังความฝัน / ภาพในหัวภูติโคลน

ภูติโคลนจมอยู่ภายในทะเลสีดำมืด เธอมองเห็นตัวเองในเศษเสี้ยวของกระจกที่แตกออก ภูติโคลนนั่งอยู่ที่ก้นบึ้งของทะเลนั้น จมดิ่งกับความคิดตัวเอง ในระหว่างนั้น เธอก็ได้หยิบดินสอพองขึ้นมาแล้วเริ่มวาดลายลักษณะของโครงสร้างใบหน้าใหม่ไปบนใบหน้าของเธอเอง จากนั้นเธอก็หยิบมีดขึ้นแล้วเริ่มตัดเลาะส่วนหนึ่งของใบหน้าเธอเองออกทีละนิดด้วยความทรมาณ เธอหมกมุ่นกับการตัดแต่งร่างกายตัวเองในโลกของเธออยู่นาน

ต่อเนื่อง

ฉากที่ 10 ภายใน / บ้านภูติโคลน / กลางคืน

จนในที่สุดเธอก็ล้มตาคืนจากภวังค์และพบว่าเธอมีร่างกายที่สวยงามตั้งใจในที่สุด จากนั้นภูติโคลนจึงลุกขึ้น และเริ่มออกจากบ้านอีกครั้ง

ตัดไป

ฉากที่ 11 ภายนอก / งานเต้นรำ / กลางคืน

ภูติโคลนเดินทางกลับมาที่งานเต้นรำอีกครั้งหนึ่ง เมื่อเธอก้าวเดินขึ้นบันไดมากลางงาน

ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

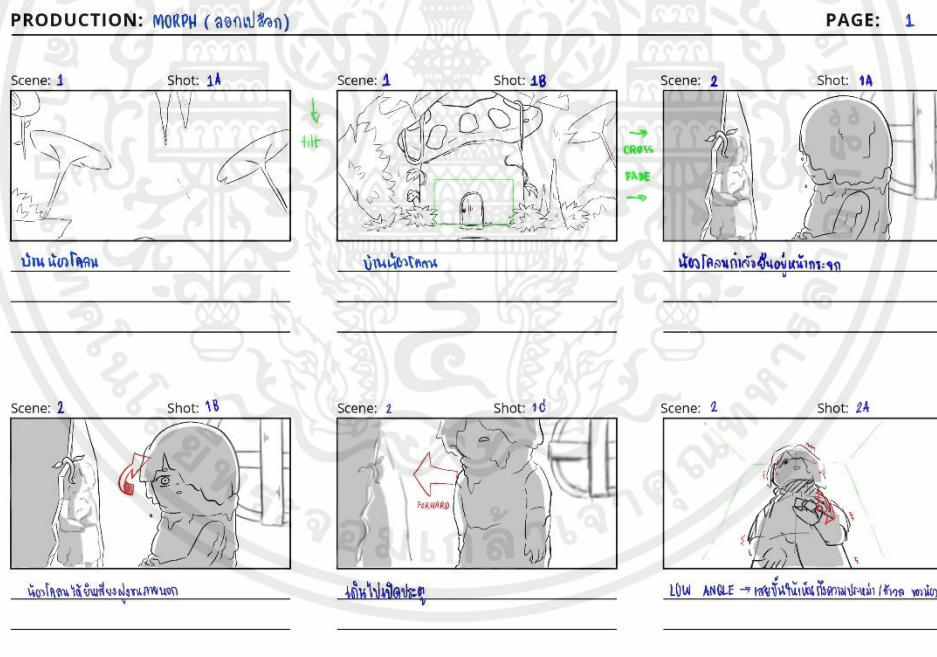
ฉากที่ 12 ภายนอก / งานเดินรำ / กลางคืน

ผู้คนที่พากันทิ้งในความสวยของรูปร่างใหม่ของภูติโคลน ผู้คนในงานต่างพากันหลบทางให้และรุมกันมาขอถ่ายรูปภูติโคลน เธอเดินไปถึงกลางสโตนท์ของงานแล้วหันกลับมาทางผู้ชมด้วยรอยยิ้ม ในที่สุดเธอก็ได้ยืนอยู่ท่ามกลางความสนใจของผู้คน แต่ว่าในขณะนั้นเอง ภูติโคลนก็เริ่มรู้สึกว่าร่ากายของเธอมันมีบางอย่างผิดปกติ เธอเริ่มมองสำรวจร่างกายและพบว่าตัวเธอกำลังจะแข็งเป็นหิน แต่แม้จะรู้เช่นนั้น เธอก็ยังคงยิ้มให้กับความสนใจของผู้ชมต่อไป จนกระทั่งเธอกลายเป็นรูปปั้นไปในที่สุด

หลังจากที่เธอกลายเป็นหนึ่งในรูปปั้นคนสวยงามของงานเดินรำแล้ว ไม่นานความสนใจก็ค่อยๆจางหายไป ผู้คนเริ่มขาลงและพากันหายไป เหลือเพียงรูปปั้นของภูติโคลนที่ยืนสง่าอย่างโดดเดี่ยวเท่านั้น

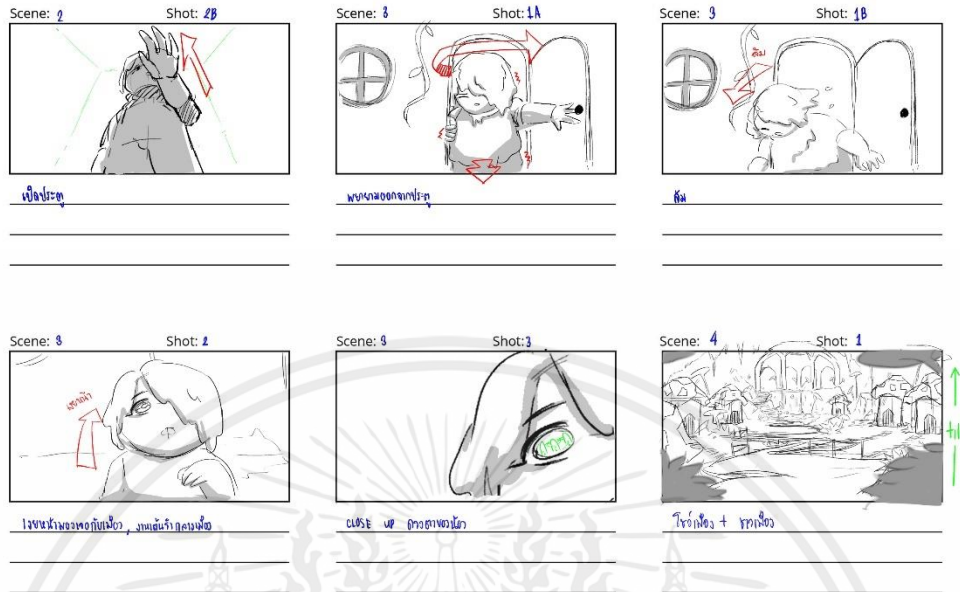
จบ

3.6 บทภาพ (Storyboard)



ภาพที่ 3.1 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 1 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

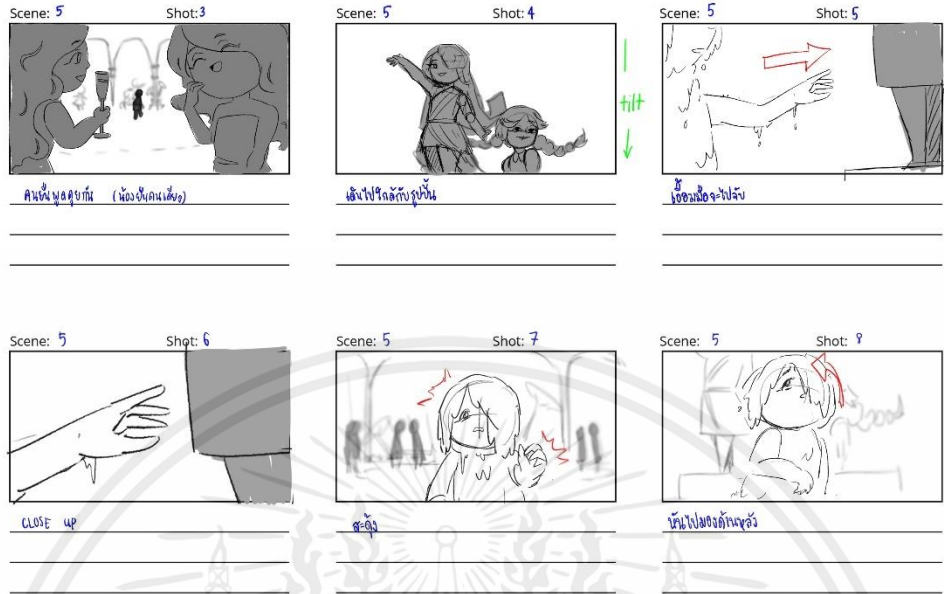


ภาพที่ 3.2 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 2 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

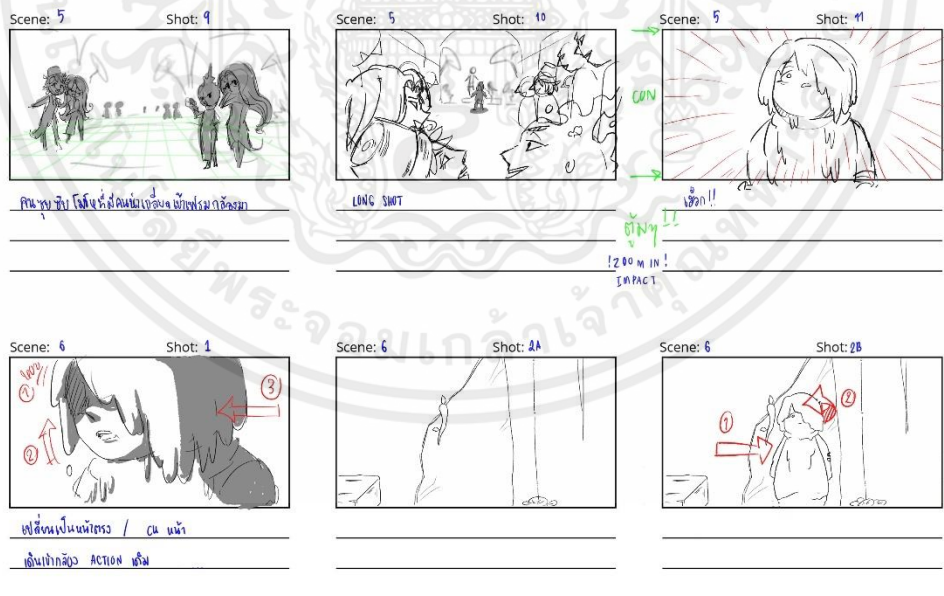


ภาพที่ 3.3 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 3 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

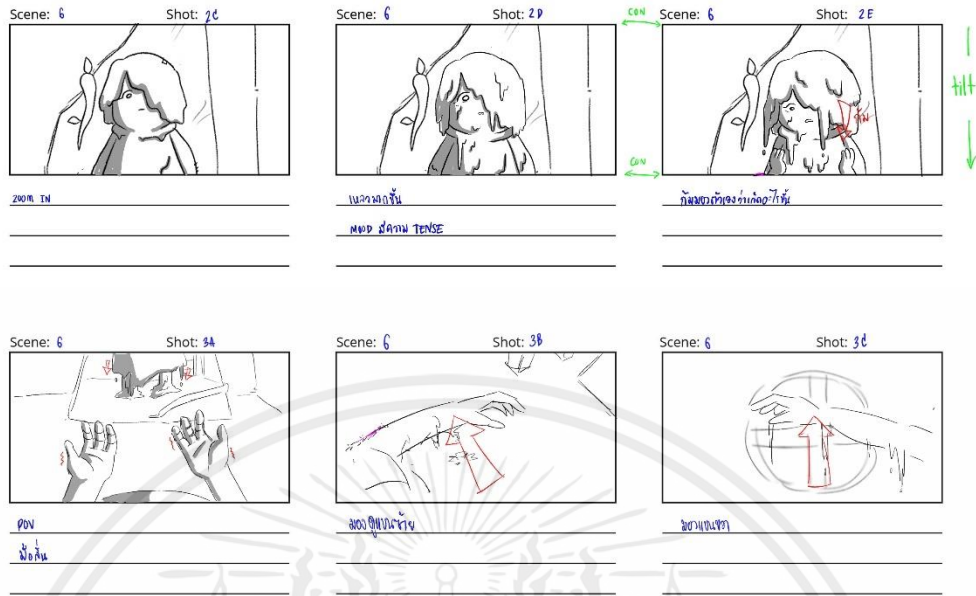


ภาพที่ 3.4 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 4 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

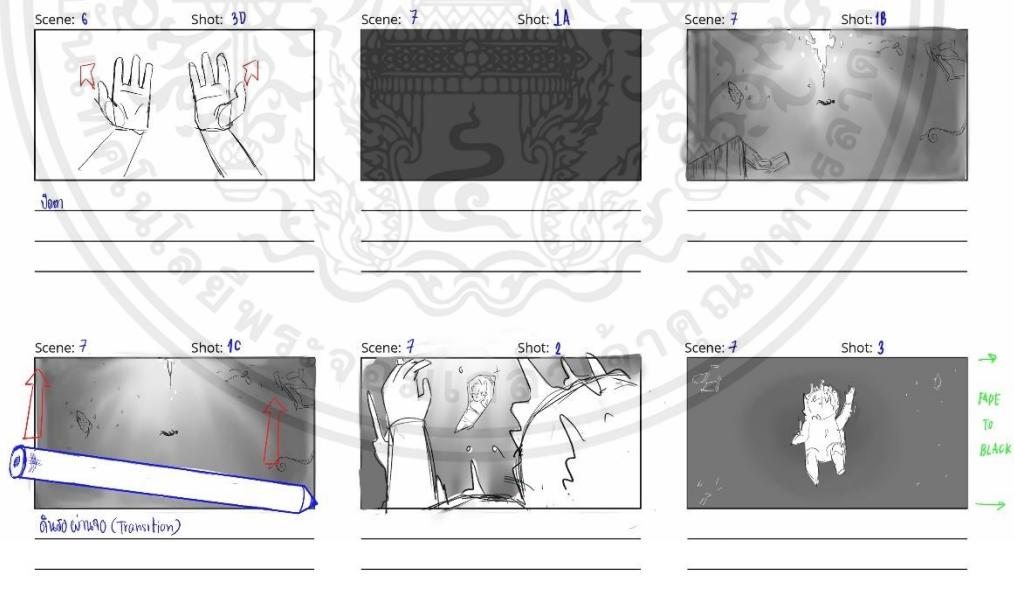


ภาพที่ 3.5 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 5 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 6 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

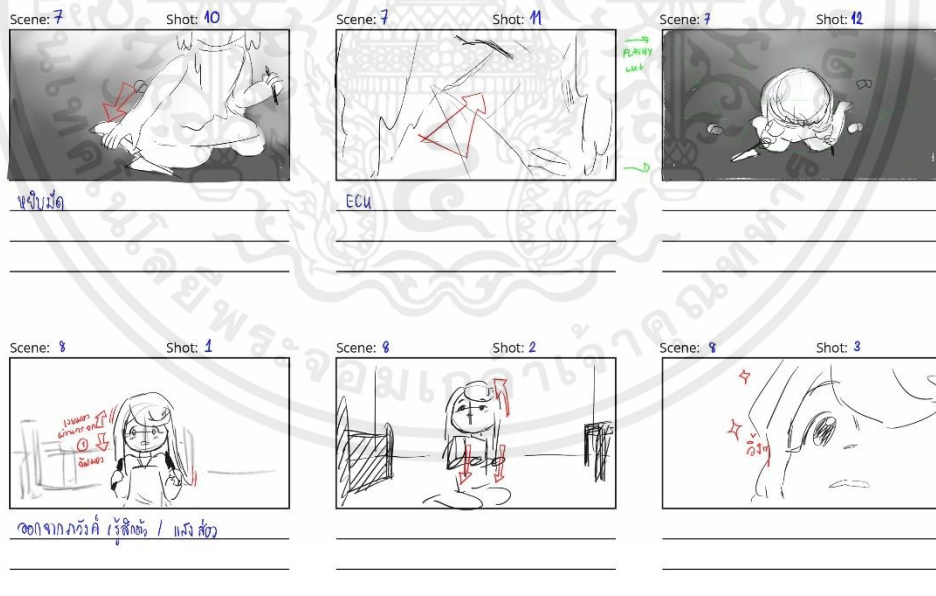


ภาพที่ 3.7 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 7 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

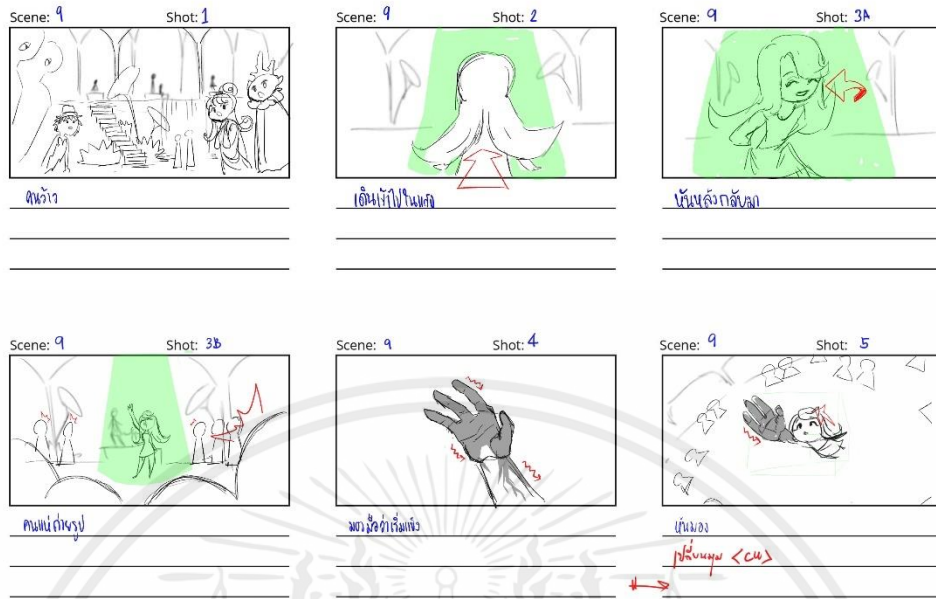


ภาพที่ 3.8 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 8 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

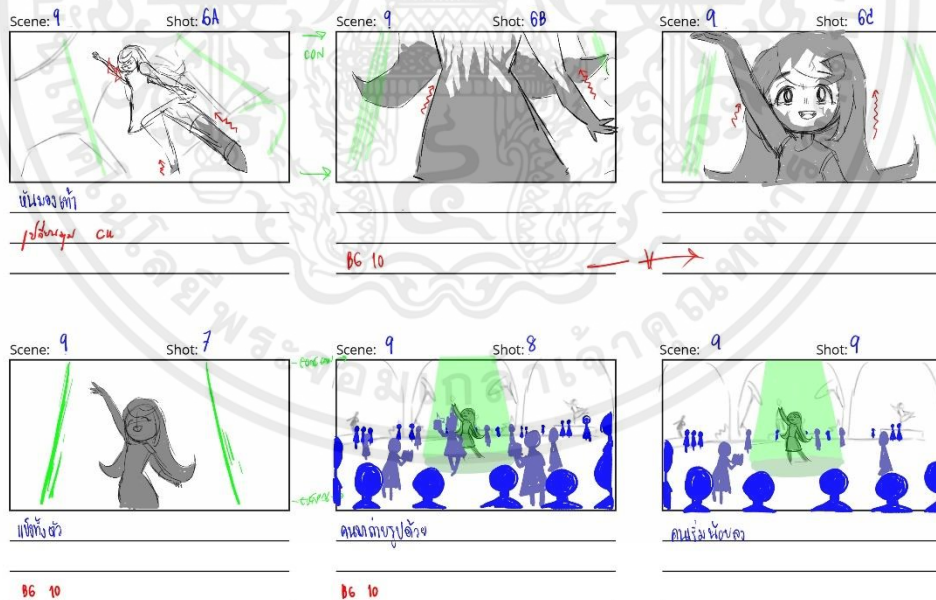


ภาพที่ 3.9 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 9 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

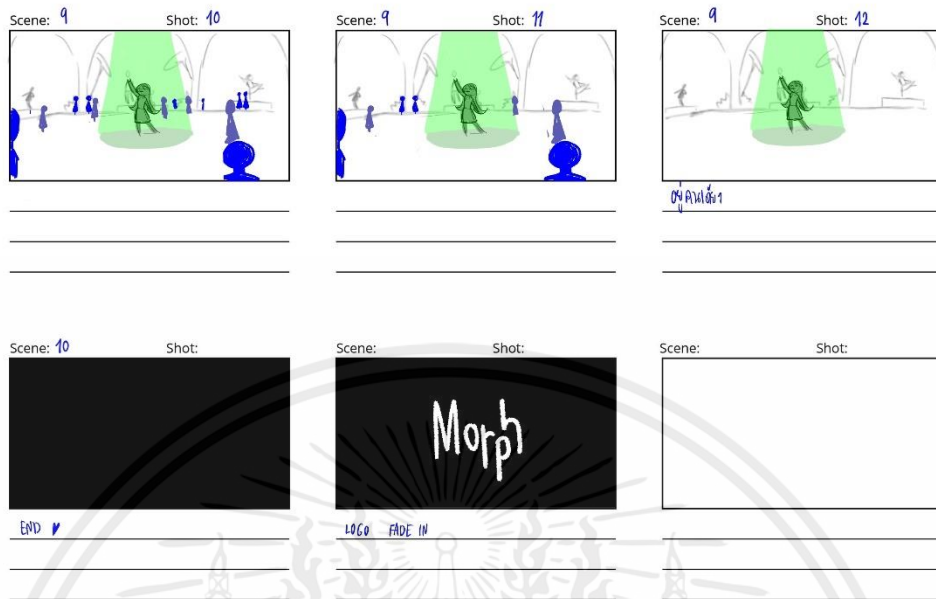


ภาพที่ 3.10 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 10 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566



ภาพที่ 3.11 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 11 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 บทภาพ เรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” หน้าที่ 12 โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในอนิเมชัน 2D เรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)" ได้แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

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

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Preproduction)

4.1.1 การออกแบบศิลป์ (Concept Art)

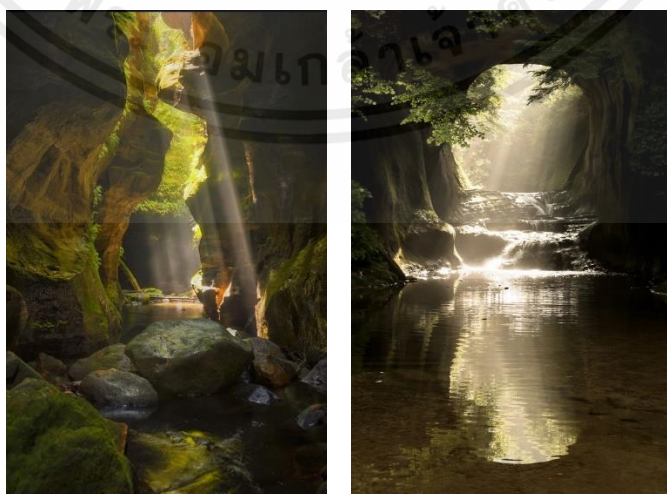
1) แนวคิดการออกแบบ

เรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)" มีแนวคิดการออกแบบ ทั้งในด้านเนื้อเรื่อง และงานออกแบบศิลป์ได้แรงบันดาลใจมาจากปรัชญา ธรรมโรจน์พินิจ ที่เลือกหยิบความเป็นตัวเอง มาผสมกับความแฟนตาซี และดิฉันนำมาพัฒนาต่อในการออกแบบสถานที่ภายในและภายนอก เพื่อให้เหมาะสมกับตัวละครที่ออกแบบไว้ก่อนหน้า

2) แนวคิดการออกแบบสถานที่

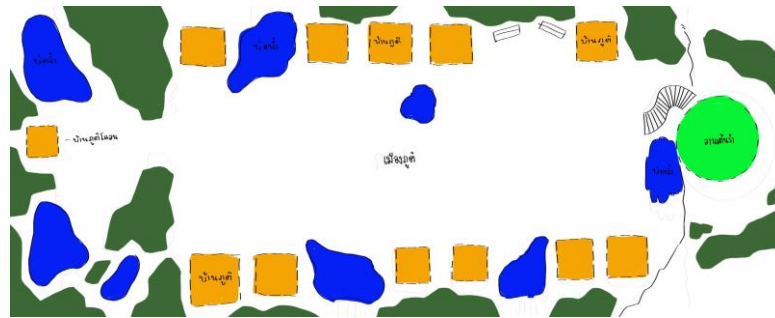
กำหนดสถานที่ที่มีบทบาทในการโดยอ้างอิงจากบทภาพยนตร์ เนื่องจากเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)" เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในโลกสมมติ โดยอ้างอิงสภาพอากาศและบรรยากาศจาก ถ้า ในเรื่องความชื้น ต้นกำเนิด รวมถึงการเจริญเติบโตและโครงสร้างของพืช เชื้อราหรือเห็ด

ภาพอ้างอิงบรรยากาศและโทนสี (Mood and Tone Reference)

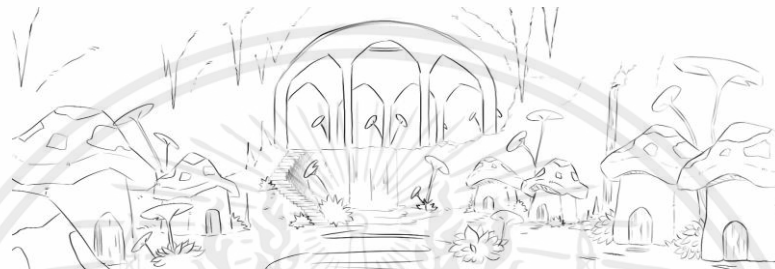


ภาพที่ 4.1, 4.2 ภาพอ้างอิงบรรยากาศและโทนสี ของ “ลอกเปลือก (Morph)”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพการออกแบบแผนผังเมืองภูติ ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"



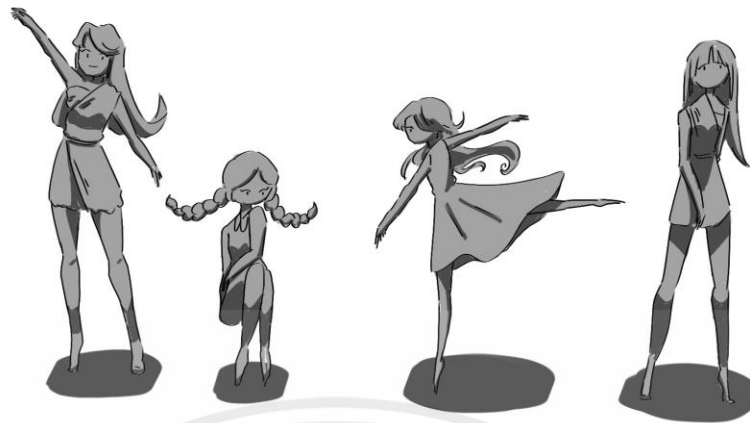
ภาพที่ 4.4 เมืองภูติ ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"

4.1.2 การออกแบบสิ่งของประกอบฉาก (Props)

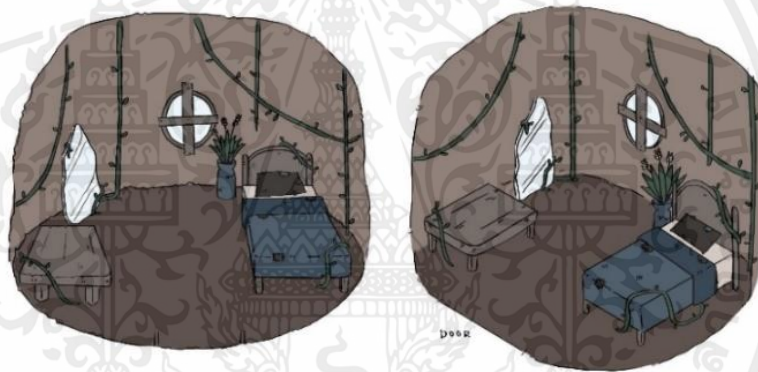


ภาพที่ 4.5 บ้านทรงเห็ด ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 รูปปั้นสาวงาม ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"



ภาพที่ 4.7 บ้านภูติโคลน ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"



ภาพที่ 4.8 ภาพ Key Visual ภายในเรื่อง "ลอกเปลือก (Morph)"

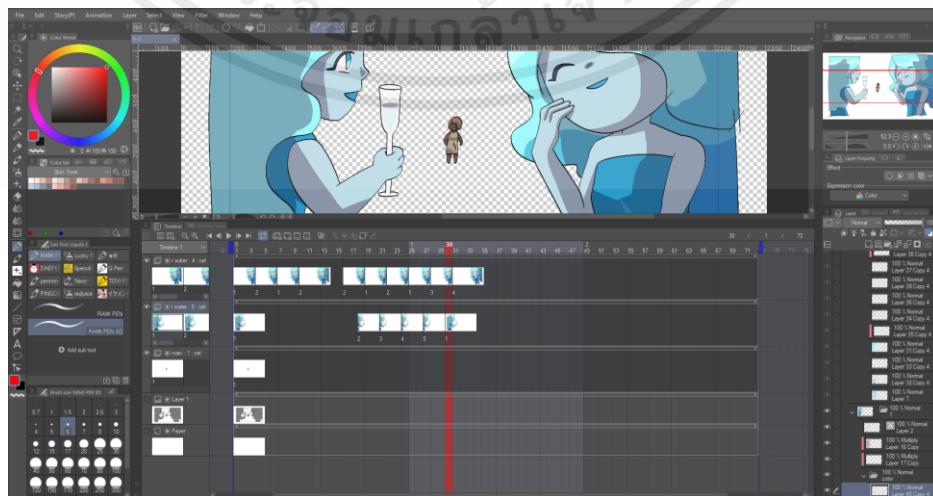
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

การทำภาพเคลื่อนไหวในอนิเมชันในส่วนการผลิต เริ่มจากการร่าง Keyframe กำหนด In-between รูปแบบของการแอนิเมทเป็นแบบเฟรมต่อเฟรม (Frame by Frame) ด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint



ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่างการอนิเมท Frame by Frame, 2566



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนภาพที่ 4.10 แสดงภาพที่เคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 การวางเลย์เอาท์ (Layout)

หลังจากแอนิเมติกเสร็จสมบูรณ์จึงจะทำการวางเลย์เอาท์ในแต่ละฉาก โดยจะนำฉากมาเพื่อกำหนดให้แน่ชัดว่าในฉากนี้จะเห็นพื้นหลังเป็นสถานที่อะไร มีตัวละครกี่คนอยู่ในฉากนี้ และแต่ละตัวละครนั้นอยู่บริเวณไหนของเฟรม เพื่อให้ตรงกับสตอรี่บอร์ดที่วางเอาไว้



ภาพที่ 4.11, 4.12 ตัดเส้นโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล

4.2.2 การตัดเส้น (Clean up)

เมื่อข้าพเจ้าทำการอนิเมตเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการตัดเส้น



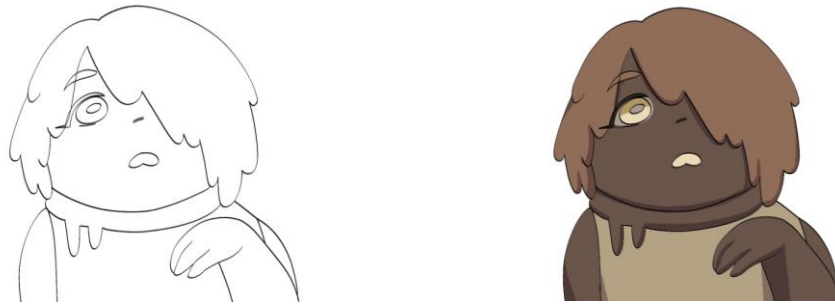
ภาพที่ 4.13, 4.14 ตัดเส้นโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล

4.2.3 การลงสี (Color)

หลังจากผ่านขั้นตอนการตัดเส้นก็จะมาสู่ขั้นตอนการลงสี เก็บรายละเอียดเพื่อให้พร้อมต่อการ Compositing ต่อไป โดยจะอยู่ในความรับผิดชอบของปณณวิชญ์ ธรรมโรจน์พินิจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการลงสี โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



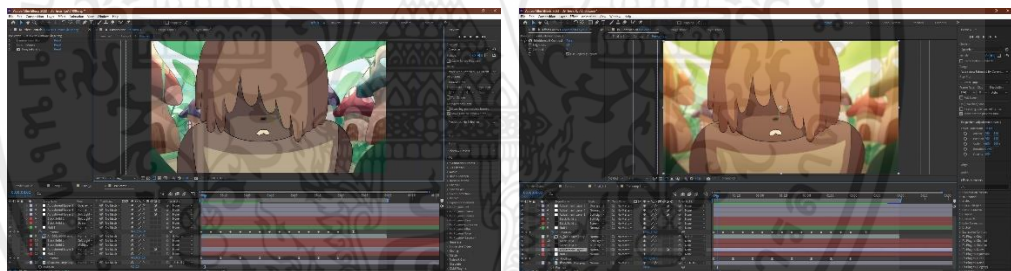
ภาพที่ 4.17, 4.18 ลงสีโดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

ขั้นตอนหลังการผลิตเป็นการนำมา Composition ประกอบภาพนำฉากแต่ละฉากของแอนิเมชันกับตัวละครมารวมกัน และ ปรับแต่งภาพให้มีความกลมกลืนเป็นภาพสุดท้ายที่มีความสมบูรณ์โดยจะอยู่ในความรับผิดชอบของ ปณณวิชญ์ ธรรมโรจน์พินิจ โดยใช้ โปรแกรมดังนี้

4.3.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

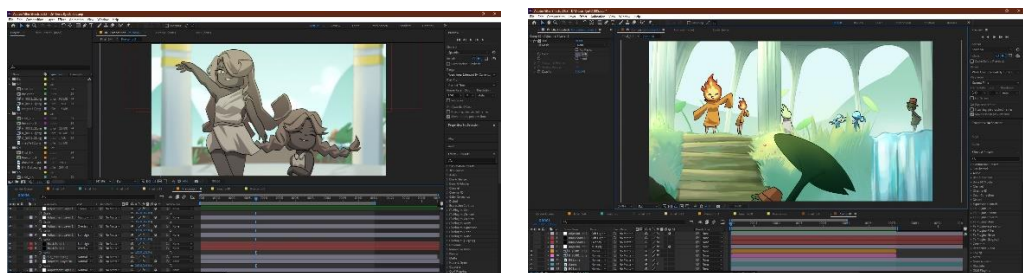
ใช้ในการปรับแสงเงาเบื้องต้น เป็นแสงและเงาบนตัวละคร และฉากในบางส่วน โดยการเพิ่ม Layer Overlays และ Multiply ให้แสงเงาของตัวละครและฉากสอดคล้องกัน



ภาพที่ 4.19, 4.20 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint

4.3.2 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

ใช้ในการปรับภาพต้องการความละเอียดและลื่นไหลมากขึ้น เช่น แสงที่ต้องการมีการเคลื่อนไหว รวมถึงการปรับแต่งภาพรวมของภาพเป็นขั้นสุดท้าย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์โดย ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล ภาพที่ 4.21, 4.22 แสดงการประกอบภาพด้วยโปรแกรม Adobe After Effects ขอสงวนสิทธิ์ในขอบข่ายการใช้งานด้านการศึกษาเท่านั้น ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้พบแนวทางการทำงานที่เหมาะสมต่อความถนัดของข้าพเจ้าในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animating) และ ความสนใจของข้าพเจ้าที่มีต่อการสร้างอนิเมชัน จากการเรียนรู้ที่ได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานอนิเมชันสั้นเรื่อง “ลอกเปลือก (Morph)” ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเสร็จสิ้น

อีกทั้งยังทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ วิธีการทำงานกับเพื่อนร่วมงานมากขึ้น และแต่ละคนต่างทำหน้าที่แต่ละอย่างของตนอย่างชัดเจน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการจึงต้องอาศัยความร่วมมือและความเข้าใจกันอย่างมาก รวมไปถึงเรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหาในด้านเทคนิคต่างๆ ทั้งหมดนี้เป็นการเรียนรู้ ข้าพเจ้าจะนำไปต่อยอดเพื่อใช้ในการประกอบอาชีพในด้านการผลิตหรือตำแหน่งอื่น ๆ ในอนาคตของข้าพเจ้าต่อไป

5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

ในระหว่างการผลิตผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ปัญหาที่เกิดระหว่างการทำงานของทีมในบางส่วน รวมไปถึงตัวข้าพเจ้าเอง เนื่องจากในส่วนของการทำงานถูกปรับปรุงแก้ไขบ่อยหลายต่อหลายครั้ง ทำให้เกิดความล่าช้าลงในส่วนของเวลาการทำงาน จึงต้องทำงานหนักขึ้นเพื่อให้ทันกำหนดเป้าหมาย ก่อเกิดความเหนื่อยล้าทางสภาพร่างกายและจิตใจในระหว่างการทำงาน เช่น การทำงานได้ล่าช้าลง หรือเกิดข้อผิดพลาด

ทางด้านข้อมูล ทำให้ต้องเรียนรู้ที่จะแก้ไขให้ทันท่วงที เพื่อทำงานส่งให้ครบความเป้าหมาย ต่อไปนี้ปัญหาเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ที่มี การขัดข้องในระหว่างการทำงาน ทำให้มีบางช่วงที่ต้องเริ่มทำขึ้นมาใหม่ ทั้งหมดนี้เป็นการเรียนรู้ เพื่อต่อยอดในการนำไปประกอบอาชีพในอนาคต

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

เพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวางแผนงานเป็นส่วนสำคัญอย่างมากในการทำงานกับเพื่อนร่วมงานหลายคน ทั้งจำนวนไฟล์งานที่มีจำนวนมาก การวางแผนจัดการที่ดีจะช่วยลดการสับสนในการทำงาน และสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ ได้โดยง่าย การเตรียมตัวหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องงานที่ทำก่อนเริ่มงานก็ช่วยส่งเสริม ทำให้ผลงานสามารถทำออกมาได้อย่างราบรื่นมากขึ้นเช่นกัน

5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

เมื่อมีการวางแผนในการจัดการข้อมูลและตารางต่างๆที่ดีแล้ว จึงช่วยส่งผลให้การผลิตนั้นเป็นไปได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น ถึงจะเกิดเหตุขัดข้องหรือเกิดข้อผิดพลาดเล็กน้อยระหว่างการทำงาน ก็สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันเวลาที่ และดำเนินการผลิตต่อไปได้ตามแผนที่วางไว้ อย่างเต็มประสิทธิภาพ

5.3.3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้า จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อกระบวนการเรียนรู้อย่างสูงสุด ทั้งต่อตัวข้าพเจ้า สมาชิกภายในกลุ่ม และผู้อื่น ได้แก่ การภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (Animating) และการทำงานภายในองค์กรเพื่อนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพและใช้ชีวิตของข้าพเจ้าต่อไป



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

สื่อสิ่งพิมพ์ภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้
 วิชาการศึกษานาน ไม่อนุญาตให้แก้ไขได้ | โยชนด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่เนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. ClickView, 2020. *12 Principles of Animation*. สืบค้น 25 ตุลาคม 2566,
จาก https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8&ab_channel=ClickView
2. Alan Becker, 2017. *12 Principles of Animation*. สืบค้น 25 ตุลาคม 2566,
จาก <https://youtu.be/uDqjldl4bF4?si=XGeJ6sllmoR7xo3e>
3. Panadda Jaiboonlue, 2023. *ประเภทของอนิเมชัน*. สืบค้น 25 ตุลาคม 2566,
จาก <https://medium.com/@panadda.ja/ประเภทของงานแอนิเมชัน-5314c2241610>
4. hmong, 2020. *ความหมายของภาพยนตร์แนวดราม่า*. สืบค้น 20 2567,
จาก https://hmong.in.th/wiki/Drama_film
5. Dr. Brian Anthony Curtin, 2009. *สัญศาสตร์ กับภาพแทนความ*. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://www.arch.chula.ac.th/journal/files/article/qyYaZ1mab3Sun103124.pdf>
6. ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2022. *การเขียนสตอรี่บอร์ด*. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://touchpoint.in.th/storyboard-video-production/>
7. Alaine Baybaya, 2019. *Animation Process*. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://youtu.be/XvaxQpn2wYo>
8. cariber, 2021. *มุมกล้องและขนาดภาพ*. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://blog.cariber.co/post/camera-angle>
9. Big Camera, 2021. *Camera Movement*. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://www.bigcamera.co.th/blog/7-basic-camera-movement-vlog-2021-6.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศิริภัสสร ไกรศรีสิริกุล
วัน เดือน ปีเกิด	7 เมษายน พ.ศ.2545
ที่อยู่	28 ซอยนาคนิวาส 48 แยก 7 (โรจน์ชีวะ) ถนนนาคนิวาส แขวงลาดพร้าว เขตลาดพร้าว กรุงเทพฯ 10230 E-mail : sirapatsorn.krai@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2557	ประถม โรงเรียนโชคชัย ลาดพร้าว
พ.ศ.2560	มัธยมต้น แผนการเรียนภาษาอังกฤษเข้มข้น โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี
พ.ศ.2563	มัธยมปลาย แผนการเรียนภาษาฝรั่งเศส-ภาษาอังกฤษ โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี
พ.ศ.2567	ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประสบการณ์ทำงาน	
พ.ศ.2566	ฝึกงาน ตำแหน่ง Motion Graphic บริษัท Pixel One Production
ผลงาน รางวัล และทุนที่ได้รับ	
พ.ศ.2566	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวและตัดต่อ “REDeFINE TOMORROW 2023” - ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว “Creative Talk Conference 2023” - ผู้ตัดต่อภาพนิ่ง “Mission To The Moon Forum 2023” - ผู้ตัดต่อภาพนิ่ง ภาพโปรโมตนักพูด “PIXEL1EVENT”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้