

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส”

ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ATTENTION PLEASE”



ศรินธร เชื้ออินสูง

SARINTHORN CHUEAINSOONG

ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส”

ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ATTENTION PLEASE”



ศรินธร เชื้ออินสูง

SARINTHORN CHUEAINSOONG

ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส”
ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ATTENTION PLEASE!”

นักศึกษา นางสาวศรินธร เชื้ออินสูง

รหัสประจำตัว 63020331

หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2566

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา

(ดลชนก วรวงศ์มาตา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน เมษายน พ.ศ...2567..

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส” ART DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ATTENTION PLEASE!”
นักศึกษา	นางสาวศรินธร เชื้ออินสูง
รหัสประจำตัว	63020331
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ตลชนก วรวงศ์มาตา

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ATTENTION PLEASE!” ได้รับแรงบันดาลใจจากยุคสมัยนี้ที่เป็นยุคดิจิทัล ที่ผู้คนมากมายมีสถานะสมาธิสั้นในตัว แต่มีน้อยคนที่จะรู้จักมัน จึงอยากจะถ่ายทอดมุมมองออกมาในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้ผู้คนรู้จักกันมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ATTENTION PLEASE!” จะไม่สำเร็จลุล่วงหากขาดองค์ประกอบทั้ง 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก คณะอาจารย์ กรรมการ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ อาทิเช่น การให้คำปรึกษา แนะนำติชม เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์ที่สุดเพื่อนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะ นอกเหนือจากการทำงานแล้ว คณะกรรมการยังแนะนำ ชี้ทาง และให้กำลังใจตลอดระยะเวลาการทำโครงการ

ประการที่สอง การสนับสนุนจากครอบครัวที่ซึ่งแม้จะไม่เกี่ยวข้องกับการทำโครงการโดยตรง แต่หากเป็นการดูแลเอาใจใส่ในสุขภาพของข้าพเจ้าในส่วนของข้าพเจ้าละลายไป อาทิเช่น มีอาหารการกิน การพูดคุยถามไถ่ และความเป็นห่วง เป็นต้น

ประการที่สาม ตลอดการศึกษาทั้งหมด 4 ปีของข้าพเจ้า ห้อมล้อมไปด้วยเพื่อนฝูงที่คอยช่วยเหลือกันและกัน ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง รวมถึงเป็นกำลังใจให้กันและกันตลอดระยะเวลาการทำโครงการ

ทั้งหมด 3 ประการที่ข้าพเจ้ากล่าวเป็นการสนับสนุนให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ศรินธร เชื้ออินสูง

30 เมษายน 2567

สารบัญ

บทคัดย่อ	III
กิตติกรรมประกาศ	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญภาพ.....	VIII
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	1
1.3 ขอบเขตการวิจัย	1
1.4 ขั้นตอนของการศึกษา.....	1
Pre-Production.....	1
Production.....	2
Post-Production	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน	3
1.1 พฤติกรรมของเด็กที่เป็นสภาวะสมาธิสั้น.....	3
1.2 ลักษณะของเด็กที่มีสภาวะติดมือถือ สมาร์ทโฟน.....	4
1.3 ลักษณะบ้าน	5
1.3.1 ห้องนั่งเล่น	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 ห้องนอน.....	6
1.4 เมืองแฟนตาซี.....	7
1.5 โลกชนมหวาน.....	7
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์.....	8
2.1 เทคนิคการออกแบบ Character.....	8
2.1.1 Silhouette.....	8
2.1.2 Function and Role.....	9
2.1.3 Shapes and Lines.....	9
2.2. การออกแบบฉาก.....	10
2.2.1 Semi-Realistic.....	10
2.2.2 Mood & Tone.....	11
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	12
1. แนวความคิด (Theme).....	12
2. ประโยคขาย (Log line).....	12
3. เรื่อยย่อ (Synopsis).....	12
4. เนื้อเรื่อง (Treatment).....	12
Sequence A (Introduction).....	12
Sequence B (Action).....	12
Sequence C (Resolution).....	13
5. บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	14
6. บทภาพ (Storyboard).....	18

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	23
1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์	23
1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น	23
1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร	23
1.2.1 ยานี.....	23
1.2.2 แม่.....	24
1.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง	25
1.3.1 คอนโด	25
1.3.2 ฉากเมืองในจินตนาการ	29
1.3.3 ฉากขนมในจินตนาการ	29
1.4 การออกแบบพร็อพ.....	31
1.5 การออกแบบโลโก้ชื่อเรื่อง และภาพโปสเตอร์.....	32
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	34
1. บทสรุปจากการทำงาน.....	34
1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	34
1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ Concept Art	34
2. ข้อเสนอแนะ	34
2.1 การค้นคว้า.....	34
บรรณานุกรม	35
ภาคผนวก	37
ประวัติผู้วิจัย	39

สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
1 Appreciation TikTok.....	3
2 TikTok Brain อ้างอิงจาก The Wall Street Journal	4
3 ภาพเด็กและผู้ใหญ่เล่นโทรศัพท์ด้วยกัน	5
4 คอนโดใจกลางเมือง.....	5
5 ห้องนั่งเล่นภายในคอนโด	6
6 ห้องนอนภายในคอนโด.....	6
7 ปราสาทและเมืองเมื่อยุคสมัย Medieval.....	7
8 โลกที่เต็มไปด้วยขนมหวาน	8
9 Silhouette	8
10 Function and Role	9
11 Shapes and Lines	10
12 Semi-Realistic.....	10
13 Mood and Tone	11
14 Storyboard โดย รลิกานต์ เส้นตึระ, 2023.....	22
15 การออกแบบตัวละครนิ Sketch	23
16 การออกแบบตัวละครนิ Final.....	24
17 การออกแบบตัวละครแม่ Sketch	24
18 การออกแบบตัวละครแม่ Final	25
19 การออกแบบพื้นหลังคอนโด Sketch	25
20 การออกแบบพื้นหลังคอนโด Final	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

21 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนั่งเล่นและห้องครัว	26
22 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องครัว ซึ่งล้างจาน	26
23 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนั่งเล่น	27
24 การออกแบบพื้นหลังคอนโต โซฟาห้องนั่งเล่น	27
25 การออกแบบภาพพื้นหลังคอนโต ห้องนั่งเล่นตอนกลางคืน	27
26 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนอน	28
27 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนอน	28
28 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนอนตอนกลางคืน	28
29 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนั่งเล่นตอนกลางคืน	29
30 การออกแบบภาพเมืองในจินตนาการ	29
31 ฉากขนมหวาน.....	30
32 ฉากขนมหวาน.....	30
33 ฉากขนมหวาน.....	30
34 หน้าจอมือถือ แม่โทร.....	31
35 หน้าจอล็อก.....	31
36 หน้าจอคุยแชทกับแม่.....	31
37 หน้าโปรโมชันเค้ก.....	31
38 โลโก้ชื่อเรื่อง Sketch.....	32
39 การออกแบบโปสเตอร์ Sketch.....	32
40 ภาพโปสเตอร์แนวนอน Final.....	33
41 ภาพโปสเตอร์แนวตั้ง Final.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

โรคสมาธิสั้น คือ สภาวะที่ผู้ป่วยมีความยากลำบากในการควบคุมความสนใจและสมาธิในชีวิตประจำวัน โรคนี้ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการทำงาน การศึกษา และความสัมพันธ์ทางสังคม แอนิเมชันเรื่องนี้จึงอยากจะถ่ายทอดมุมมองของคนที่มีสภาวะสมาธิสั้น ซึ่งโรคสมาธิสั้นมีส่วนส่งผลมาจากการเล่นมือถือ ในยุคที่โทรศัพท์มือถือเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน หากใช้ไม่เหมาะสม หรือมากเกินไป อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการได้

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างการรับรู้ปัญหาของการเลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย
2. เพื่อถ่ายทอดมุมมองภาพของคนที่มีสภาวะสมาธิสั้น
3. เพื่อการศึกษาการออกแบบตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.3 ขอบเขตการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 3 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ เกี่ยวกับเด็กที่มีสภาวะสมาธิสั้นจากการเล่นโทรศัพท์มือถือ จนทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายมาไม่สำเร็จ

1.4 ขั้นตอนของการศึกษา

Pre-Production

- 1.1 วางแผนและจัดตารางงานและเวลาในแต่ละกระบวนการผลิต
- 1.2 ศึกษาหัวข้อและหาข้อมูล เพื่อนำมาบทพัฒนาภาพยนตร์
- 1.3 ออกแบบตัวละครหลักและฉาก
- 1.4 ช่วยเหลือการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อลำดับภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production

- 2.1 ทำการวาดภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้โปรแกรม Krita
- 2.2 ตัดเส้นและลงสีตัวละคร
- 2.3 วาดฉากพื้นหลัง เก็บรายละเอียดภายในแต่ละฉาก

Post-Production

- 3.1 การแต่งสีฉากต่างๆ ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
- 3.2 นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตาม Animatic
- 3.3 Final Cut

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดปัญหาของการผู้ปกครองที่เลี้ยงดูลูกอย่างปล่อยปละละเลย
2. ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับโรคสมาธิสั้น
3. ได้เรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการคิดทำงานตำแหน่งผู้กำกับศิลป์นี้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

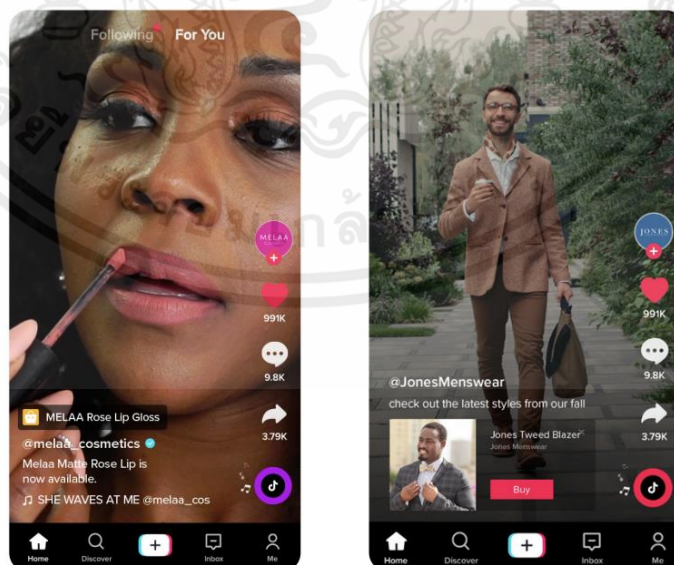
ข้าพเจ้ามีความสนใจในการออกแบบและกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1 พฤติกรรมของเด็กที่เป็นภาวะสมาธิสั้น

โรคสมาธิสั้น (ADHD – Attention Deficit Hyperactivity Disorder) คือ ภาวะผิดปกติทางจิตเวชที่ส่งผลให้มีสมาธิสั้นกว่าปกติ ขาดการควบคุมการเคลื่อนไหว ทำให้มีลักษณะอาการซุกซน วอกแวกง่าย ไม่เคยอยู่นิ่งเวลาที่พูดด้วยจะไม่ตั้งใจฟังและเก็บรายละเอียดไม่ค่อยได้ ขาดความรับผิดชอบ อาจมีผลจากการที่เด็กติดโทรศัพท์ที่เล่นแอปที่มีฟีเจอร์ ‘คลิปล้วน’ ผู้ปกครองจึงไม่ควรปล่อยให้เด็กเล่นมือถือนานเกินไป เพราะอาจทำให้เด็กมีภาวะสมาธิสั้นได้ จนมีชื่ออาการขึ้นมาใหม่ที่เรียกว่า TikTok Brain คือ พฤติกรรมสมองของเด็กที่ดูคลิปล้วนมาเกินไป จนทำให้สมาธิสั้น-ความจำสั้น มันปรากฏขึ้นในบทความของ Wall Street Journal (WSJ)



ภาพที่ 1 Appreciation TikTok อ้างอิงจาก <https://www.tiktok.com/foryou>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 TikTok Brain อ้างอิงจาก The Wall Street Journal

<https://www.wsj.com/articles/tiktok-brain-explained-why-some-kids-seem-hooked-on-social-video-feeds-11648866192>

- 1.2 ลักษณะของเด็กที่มีสภาวะติดมือถือ สมมติสั้น
 - 1.2.1 มักใช้เวลายามว่างไปกับมือถือ พกโทรศัพท์หรือไอแพดติดตัวเสมอ
 - 1.2.2 ลักษณะการแต่งตัวของลูกที่เรียบง่ายตามประสาเด็กทั่วไปและสบายตัว เช่น เสื้อยืด กางเกงบอล เป็นต้น
 - 1.2.3 พ่อแม่เลี้ยงลูกแบบปล่อย หรือ ไม่มีเวลาให้ลูก ทำให้ลูกหาสิ่งที่เพลิดเพลินใจโดยการเล่นโทรศัพท์มือถือ ทำให้ลูกติดมือถือ
 - 1.2.4 พ่อแม่มีฐานะทางการเงิน ลูกจึงมีโทรศัพท์ หรือไอแพดเป็นของตนเองตั้งแต่วัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

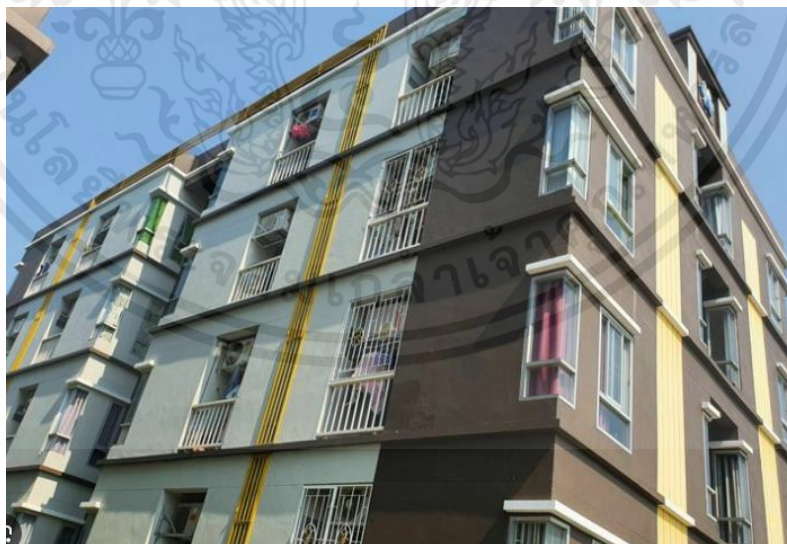


ภาพที่ 3 ภาพเด็กและผู้ใหญ่เล่นโทรศัพท์ด้วยกัน

<https://www.salika.co/2020/07/13/howto-play-tiktok-safely-for-parent/>

1.3 ลักษณะบ้าน

เป็นคอนโดขนาดไม่ได้เล็กมาก อยู่กัน 2 คนแม่ลูก มีข้าวของเครื่องใช้ที่มีราคา มีเครื่องเล่นเกมราคาแพง สำหรับลูก แม่มีฐานะจากการทำงาน คอนโดจะตั้งอยู่ในเมืองใกล้ที่ทำงานจึงมีราคาสูง



ภาพที่ 4 คอนโดใจกลางเมือง

<https://www.hipflat.co.th/projects/asakan-city-ramkhamhaeng-vfcdm>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.1 ห้องนั่งเล่น

เฟอร์นิเจอร์ในบ้านมีความเรียบง่าย และอบอุ่น ประกอบไปด้วย โซฟา ทีวี เครื่องเล่นเกม โต๊ะกาแฟ เพิ่มเติมด้วยของเล่นและขนมขบเคี้ยวระหว่างเล่นเกม ภายในห้องนั่งเล่นจะรวมกับห้องครัวที่ไม่ได้มีเตาทำอาหาร ส่วนใหญ่จะซื้ออาหารเข้ามากิน และมีตู้เย็นกับ ซิ้งล้างจานภายในห้องครัว



ภาพที่ 5 ห้องนั่งเล่นภายในคอนโด

<https://www.livinginsider.com/livingdetail>

1.3.2 ห้องนอน

ภายในห้องนอนจะประกอบไปด้วย เตียงนอน ตู้เสื้อผ้า ตะกร้าเสื้อผ้า โต๊ะเครื่องแป้ง จะไม่ค่อยมีของเล่น ภายในห้อง



ภาพที่ 6 ห้องนอนภายในคอนโด

<https://www.klungbaan.com/property>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 เมืองแฟนตาซี

เมืองเป็นการก่อสร้างแบบใช้หิน ยุคประมาณ Medieval เป็นเมืองเล็ก ๆ ไม่ได้ใหญ่มาก มีพื้นที่ของต้นไม้หรือฟาร์มเยอะ และมีปราสาทหินตั้งอยู่ใกล้ทะเล ทิวทัศน์ส่วนใหญ่เป็นธรรมชาติ



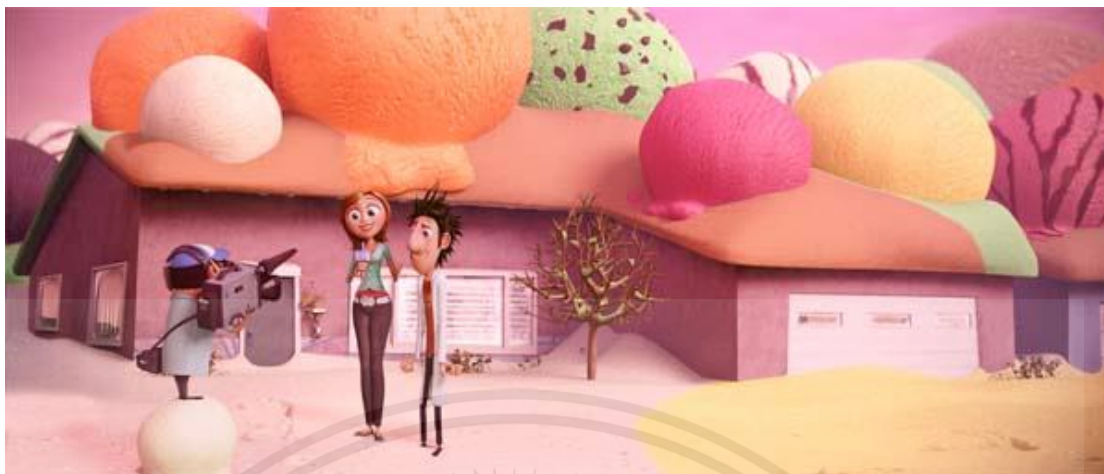
ภาพที่ 7 ปราสาทและเมืองเมื่อยุคสมัย Medieval

<https://www.arrivalguides.com/en/Travelguide/Rijeka/doandsee/trsat-castle-17427>

1.5 โลกขนมหวาน

โลกในอุดมคติ ที่ต้องเต็มไปด้วยของหวานที่น่ากินขึ้นโต ๆ เต็มไปทุกหนแห่ง ที่ได้ Reference มาจากหนังเรื่อง Cloudy With a Chance of Meatballs (2009) โดยจะเพิ่มขนาดของของกินที่ตัวละครในเรื่องอยากกิน และเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 โลกที่เต็มไปด้วยขนมหวาน

https://www.rottentomatoes.com/m/1196077-cloudy_with_a_chance_of_meatballs

2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

2.1 เทคนิคการออกแบบ Character

หน้าที่ของ Character Design เหมือนการแคสนักแสดงในภาพยนตร์ Live-Action ตัวละครต้องสื่อถึงบุคลิก อาชีพ นิสัย โดยเรารับรู้ถึงข้อมูลพวกนั้นได้โดยที่ตัวละครไม่ต้องเอ่ยปากพูด

2.1.1 Silhouette

การทำให้ Character ดูเรียบง่าย อ่านง่าย ด้วยการใช้รูปทรงที่ไม่ซับซ้อน



ภาพที่ 9 Silhouette

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.silhouette.pics>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 Function and Role

การออกแบบตัวละครที่สะท้อนความสามารถ อาชีพการงาน เช่น การพกของติดตัวสามารถบ่งบอกถึงฐานะ หรือความชอบได้ เป็นต้น



ภาพที่ 10 Function and Role

<https://www.pinterest.com/pin/830351250074262131/>

2.1.3 Shapes and Lines

การตัดทอนลายละเอียดของกล้ามเนื้อและส่วนต่าง ๆ ของตัวละครลงมาเหลือเพียงแค่รูปทรงและเส้น เพื่อให้ความรู้สึกเป็นการ์ตูน แต่ยังคงความสมบูรณ์ของสัดส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 Shapes and Lines

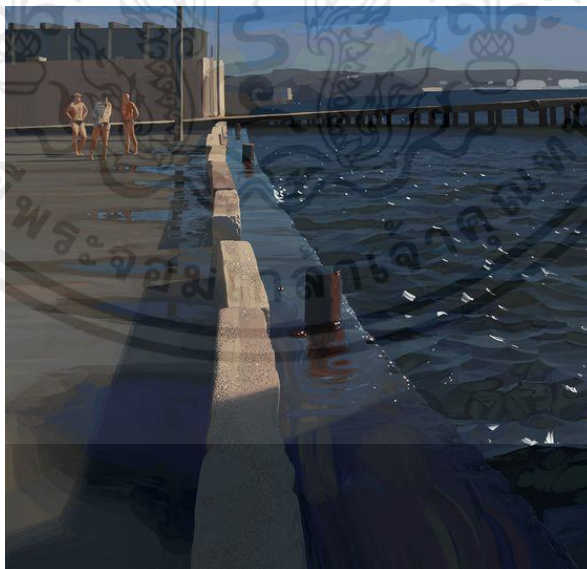
CLIPPING 8 Disney's Feast 2014 on Make a GIF

2.2. การออกแบบฉาก

ฉากคือช่วงเวลานั้นของเหตุการณ์ สถานที่ สภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในแอนิเมชัน ซึ่งสามารถทำให้เกิดมิติกับแอนิเมชันได้

2.2.1 Semi-Realistic

งานที่มีความใกล้เคียงจริง โดยตัวงานจะมีความสมจริงทางด้านแสงเงาที่ทำให้งานดูมีมิติมากกว่างานการ์ตูนทั่วไป และใช้ Texture เพื่อบ่งบอกถึง Material ของวัตถุ



ภาพที่ 12 Semi-Realistic

Superb Night Lights Paintings by Andrey Surnov-2 – Fubiz Media

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Mood & Tone

Mood and Tone สามารถสร้างมิติให้แอนิเมชัน อีกทั้งยังสื่อถึงอารมณ์ และความรู้สึกในเหตุการณ์นั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบการใช้เส้นหรือฉากตามความเหมาะสม



ภาพที่ 13 Mood and Tone

<https://www.artstation.com/arrigoverderosa>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. แนวความคิด (Theme)

ยามที่ผิดพลาด เด็กที่เป็นสมาธิสั้นนั้นก็พึงต้องการกำลังใจจากคนใกล้ชิด

2. ประโยคขยาย (Log line)

เด็กหญิงติดโทรศัพท์ช่างฝัน ต้องทำงานบ้านให้เสร็จก่อนที่แม่จะกลับมาถึงบ้านเย็นนี้ให้ได้

3. เรื่องย่อ (Synopsis)

นิ เด็กหญิงมัธยมต้น ติดเล่นโทรศัพท์มือถือและหลุดเข้าไปในโลกจินตนาการแฟนตาซีของเธอ และถูกดึงกลับมาเพราะสายโทรเข้าจากแม่ว่าแม่กำลังกลับบ้าน ให้ล้างจานและทำความสะอาดบ้านให้เสร็จเรียบร้อยก่อนแม่จะกลับมาถึง เมื่อทำความสะอาดบ้านต่อไปเธอก็หลุดเหวี่ยงและติดอยู่โลกขนมหัศจรรย์ในจินตนาการจากโทรศัพท์อีก จนแม่เดินทางถึงบ้าน เธอล้างจานและเก็บผ้าอย่างเร่งรีบและไม่ละเอียดยุติเรียบร้อย คุณแม่เห็นผลดังนั้นจึงถอนหายใจผิดหวัง แต่ยังคงลูบหัวเป็นกำลังใจให้ลูกของเธออยู่ดี

4. เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Introduction)

นิ เด็กหญิงมัธยมต้น กำลังนั่งเล่นมือถืออย่างเพลิดเพลินอยู่บนโซฟาของห้องนั่งเล่น เธอเผลอมือถือไปเรื่อยๆ เพื่อตามหาสิ่งที่น่าสนใจ จนกระทั่งเลื่อนผ่านไปเห็นวิดีโอแม่ตลกที่กำลังโวยวายในโลกแฟนตาซี เธอรู้สึกสนใจเป็นอย่างมาก จนโดนดูดหลุดเข้าไปในโลกที่เธอจินตนาการ เธอได้ขี่ไม้กวาดบินและบินตีไม้ดากับแสงจันทร์เสมือนแม่ตลกจริงๆ แต่แล้วก็ได้ยินเสียงเหมือนเสียงโทรศัพท์สั่น เธอสะดุ้งตกใจและร่วงหล่นจากไม้กวาด

Sequence B (Action)

นิกลับมาโลกความเป็นจริง คุณแม่ได้โทรมาหาและบอกว่าจะกลับมาบ้าน ให้เก็บห้องให้เรียบร้อยก่อนแม่กลับมา นิไม่อยากทำมาก นอนเอือระเหยจนเวลาผ่านไปเป็นชั่วโมงกว่าจะลุกไปล้างจานได้ ล้างจานไปได้ครึ่งเดียวคุณแม่ก็ส่งข้อความมาหาอีกครั้ง ทำให้ต้องเร่งมือสุดความสามารถ เมื่อล้างเสร็จ นิจึงเข้าไปเก็บผ้าที่ห้องนอน ระหว่างที่กำลังเก็บเสื้อผ้า นิเกิดหิวขึ้นมาเลยเปิดโทรศัพท์ดู เห็นโปรโมชันเค้กลดราคา นิตื่นตื่นสนใจจน

หลุดเข้าไปในโลกของขนมหวาน มีเค้กขนาดมหึมาอยู่ข้างหน้า เธอดีใจมาก ริ่งเข้าไปจับยึดขนมเข้าปากอย่างเอร็ดอร่อย ทันใดนั้นก็มีความกระตือรือร้นจากหน้าประตู นิตกใจและรีบเก็บของทุกอย่างยัดเข้าไปในตู้เสื้อผ้าอย่างเร่งรีบ

Sequence C (Resolution)

คุณแม่กลับมาถึงบ้านแล้ว นีรีบออกไปเปิดประตูอย่างรีบร้อน กล่าวต้อนรับคุณแม่แบบเหงื่อออกพลัก คุณแม่มองไปรอบห้องและเห็นข้อผิดพลาดมากมาย ทั้งยังไม่ได้เก็บขนมที่กินทิ้งไว้บนโซฟา ซึ่งคลังงานที่น้ำยังปิดไม่สนิท สีหน้าคุณแม่เริ่มไม่พอใจ แต่แล้วก็มีเสียงคล้ายของหล่นดังมาจากห้องนอน คุณแม่เปิดประตูห้องเข้าไปพบว่า กองเสื้อผ้าได้ทะลักออกมาจากตู้เสื้อผ้า นิสันกลัวถึงความผิดพลาดที่ทำได้ คุณแม่เห็นจึงถอนหายใจออกมาอย่างผิดหวัง แต่ก็ให้กำลังใจนิตโดยการลูบหัวอยู่ดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ฉากที่ 1 ภายใน / ห้องรับแขก / บ่าย

ยานินอนเล่นโทรศัพท์มือถืออยู่บนโซฟาพร้อมกระดิกขาสบายใจ มือขยับเลื่อนดูคลิปวิดีโอสั้นเลื่อนไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่คลิปวิดีโออาหาร คลิปวิดีโอการ์ตูน ไปจนถึงคลิปวิดีโอของแม่มดน้อยที่ขยับนั่งบนไม้กวาดและออกโลดแล่นบนท้องฟ้า บรรยากาศรอบตัวของเธอเริ่มเบลอและจางออก ขณะที่เธोज้องมองสนใจคลิปวิดีโอที่นั่นจนเริ่มยิ้มกว้าง ดวงตาเป็นประกายตื่นเต้นสดใส สายลมพัดออกมาจากจอโทรศัพท์มือถือ ขยายใกล้ซิดให้เห็นเข้าไปในดวงตา ปรากฏและส่องกะพริบจ้า เธอหลุดหายไปในโลกใบนั้น

ตัดไป

ฉากที่ 2 ภายนอก / ท้องฟ้าโลกแฟนตาซี / กลางคืน

ยานิที่ตาเป็นประกายร่วงหล่นในอากาศท่ามกลางทิวทัศน์ท้องฟ้ายามกลางคืน โบใหญ่สีแดงบนศีรษะและผ้าคลุมแม่มดบนหลังปรากฏขึ้นเมื่อเธอหมุนตัวร่วงลงนั่งบนไม้กวาดพิเศษพอดิบพอดี เธอขี่ไม้กวาดออกบินร่วมกับฝูงนก ยามค่ำคืน บินเข้าหาดวงจันทร์เต็มดวงส่องสว่าง และแสงไฟเมืองปราสาทแฟนตาซีงดงาม นกตัวหนึ่งขยับบินผ่านสายตาของเธอใกล้ซิด ยานิกำลังเอื้อมมือออกไปจะจับเจ้านกน้อย ทันใดนั้น เสียงสั่นและเสียงเรียกเข้าโทรศัพท์ดังขึ้น เธอสะดุ้งตกใจและร่วงหล่นลงจากไม้กวาด ไม้กวาดพิเศษเองก็ร่วงลงเช่นกัน

ตัดไป

ฉากที่ 3 ภายใน / ห้องรับแขก / บ่าย

โทรศัพท์มือถือตกลงร่วงใส่หน้ายานิ บนศีรษะของเธอยังคงเหลือโบจากการเล่นในจินตนาการ เธอหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดูและชะงักไปเมื่อเห็นว่าเป็นแม่ของเธอที่โทรมา เธอกรับอย่างกังวล

แม่

ฮัลโหล นิ

ยานิ

คะแม่

แม่

วันนี้แม่เลิกงานเร็ว จะเข้าไปไวหนอยนะ เก็บบ้านให้แม่ด้วย

เสียงของแม่เป็นเสียงที่จริงจังและดูดี เด็ดขาด บอกกับยานีก่อนจะวางสายไป

ยานิวางโทรศัพท์ลงบนอก สายตามองออกไปยังห้องครัวที่มีงานสกปรกยังไม่ได้ล้างอยู่จำนวนหนึ่ง รวมไปถึงผ้าที่วางเกลื่อนรกบนพนักโซฟา เสียงของแม่ยังคงดังค้างอยู่ในหัวของเธอ เธอยังคงนอนเหม่ออยู่บนโซฟาท่ามกลางของเล่นเกลื่อนพื้นและบ้านที่ยังไม่ถูกเก็บเรียบร้อย ไม้กวาดทำความสะอาดยังวางอยู่ด้านข้าง จนเวลาล่วงเลยไปจนเริ่มเย็น

ตัดไป

ฉากที่ 4 ภายใน / ห้องครัว / เย็น

ยานิชัยบียัดตัวก่อนจะลุกจากโซฟาพร้อมกับโทรศัพท์มือถือ ในที่สุดเธอก็เดินไปเริ่มล้างจานจนได้ ไม่นานนักโทรศัพท์ก็เริ่มสั่น หน้าจอสว่างขึ้น ข้อความแจ้งเตือนอีกครั้ง ยานิสะบัดมือสะเด็ดน้ำก่อนจะหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดู พบว่าเป็นข้อความจากแม่ของเธอ

แม่

อีกชั่วโมงถึงบ้าน จะเอาอะไรไหม?

ยานิเริ่มเล็กน้อย และรีบตั้งใจล้างจาน ชักดูให้เสร็จสิ้นจนฟองฟูไปทั่วอ่างล้างจาน รีบปิดก๊อกน้ำไป โดยที่ก๊อกน้ำยังมีน้ำหยดอยู่เล็กน้อย

ตัดไป

ฉากที่ 5 ภายใน / ห้องนอน / เย็น

ยานิย้ายมานั่งเก็บห้องนอนและพับผ้าเก็บใส่ตะกร้า เธอหยิบผ้ามาโยนเก็บใส่ตะกร้าอย่างเบื่อหน่าย ยานิถอนหายใจ และห้องของเธอก็เริ่มสั่นร้อง เธอจึงหยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาหาแอปพลิเคชันสั่งอาหารดูอาหาร โปรโมชันลดราคาของเค้กล้างการแสนอร่อย ราดและตกแต่งอย่างน่าทานก็แสดงขึ้นมา ยานิมองมันด้วยสายตาเป็นประกาย ตื่นเต้น น้ำลายเริ่มไหลจากริมฝีปาก และค่อย ๆ หยดลงแปรเปลี่ยนเป็นดั่งช็อกโกแลตเหลวที่ราดบนเค้กครีมสีขาวสวยสูงหลายชั้นที่ตกแต่งด้วยสตรอว์เบอร์รีสดลูกใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัดไป

ฉากที่ 6 ภายนอก / แดนขนมหวาน / กลางคืน

เค้กใหญ่ยักษ์อลังการสูงหลายชั้นตั้งตระหง่านอยู่กลางดินแดนที่เต็มไปด้วยขนมหวานน้อยใหญ่หลากหลายชนิดมากมาย ร่างเล็กที่อยู่ท่ามกลางขนมมากมายคือยานิ เธอตาเป็นประกาย แก้มแดง ยิ้มกว้างตื่นเต้นทั้งน้ำลายไหลวิ่งเข้าหาเค้กยักษ์ทั้งอ้าแขนพร้อมกอดเค้ก เธอกระโดดขึ้นไปเกาะเค้กยักษ์และออกแรงดึงก้อนเค้กขนาดใหญ่ยิ่งกว่าทั้งตัวเธอรับไหวออกมา เธอตกลงไปนอนกอดเค้กบนพื้นครีม ดึงขึ้นเค้กออกมากินไม่หยุดอย่างเอร็ดอร่อยจนไบหน้าเปื้อนไปด้วยแป้งเค้กและครีมหวาน ทันใดนั้น ก็มีเสียงออดดังแทรกเข้ามา

ตัดไป

ฉากที่ 7 ภายใน / ห้องนอน / ค่ำ

แม่

นิ นี ! เปิดประตูลูก

เสียงของแม่ดังเข้ามาจากหน้าห้องคอนโด ยานิกำลังกอดตะกร้าผ้าค่างดูสนุกสนานก่อนจะหันไปตามเสียง บนไหล่มีผ้าคลุมสตรอร์เบอร์รี่คล้ายขนมเค้กที่เพิ่งทานไปในจินตนาการ ท่ามกลางกองผ้าในห้องที่ยังเก็บไม่เสร็จดี เธอจึงเร่งรีบโยนกองของทุกอย่างทั่วห้องเข้าไปในตะกร้า ผลักมันเข้าไปซ่อนอยู่ในตู้เสื้อผ้าและรีบวิ่งออกไป

ตัดไป

ฉากที่ 8 ภายใน / คอนโด / ค่ำ

ยานิเร่งรีบมาเปิดประตูคอนโด ทั้งเหงื่อตกและหอบเร่งรีบ แม่เปิดประตูและเดินเข้ามาในห้องพร้อมกับลูกสาวของเธอ

ยานิ

แม่ดูนี่นะ หนูอะ ล้างจาน เก็บบ้านแล้ว หนูเก่งมั๊ย?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยานิวาถามพร้อมสีหน้ายิ้มสู้เสีย ขณะแม่กำลังกวาดสายตาขึ้นไปดูรอบห้อง พบว่าห้องรับแขกก็ไม่ถูกทำความสะอาด ของเล่น ผ้า ไม้กวาดและเศษขนมยังเกลื่อนอยู่ สีหน้าของแม่เปลี่ยนไปเป็นไม่พอใจทันที ยานิเห็นดังนั้นก็เริ่มเหงื่อแตกหนัก เปลี่ยนเป็นสีหน้ากังวลและมองเหลียวไปทางห้องครัวที่มีเสียงหยดน้ำอยู่เป็นพัก ๆ แม่จึงหันขวับตามสายตาลูกสาว และได้เห็นอ่างล้างจานที่ยังมีก๊อกน้ำปิดไม่สนิท มีน้ำเลอะกระเด็นไปเสียทั่วจากเมื่อตอนยานิล้างจาน ในขณะนั้นเองก็มีเสียงของขึ้นใหญ่ตกลเสียงดังมาจากด้านหลังพวกเขา

ตัดไป

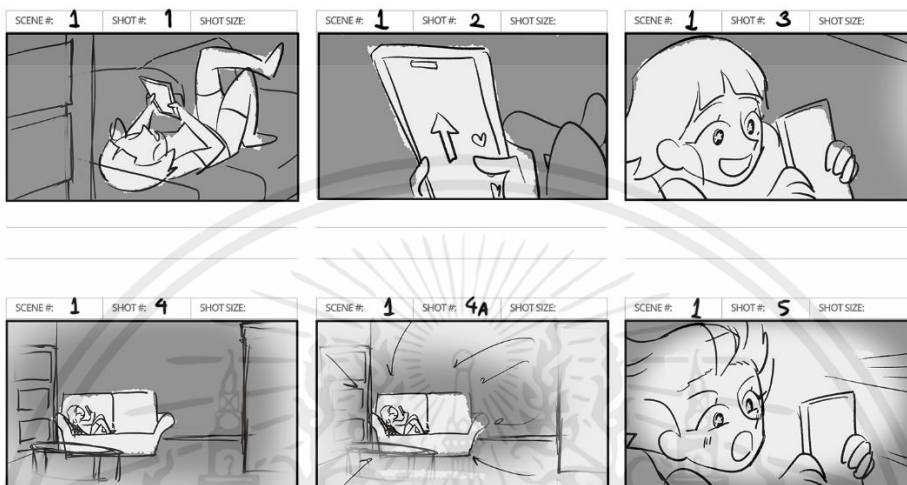
ฉากที่ 9 ภายใน / ห้องนอน / คำ

แสงลอดออกจากห้องรับแขกเข้าไปในห้องเมื่อเปิดประตูเปิดเข้าไป ให้เห็นตะกร้าผ้าที่ถูกยัดวางไว้อย่างไม่ระมัดระวังร่วงดันตกออกมาจากตู้เสื้อผ้า ในตะกร้าที่ร่วงลงมานั้นเต็มไปด้วยผ้าหลายชนิดที่ควรเก็บแยกออกจากกันแต่ถูกโยนกองรวมกันไว้ ยานิเหลือตมองสภาพตะกร้าและห้องที่ดูรกไม่เหลือภาพดี ก่อนจะเงยหน้าขึ้นไปมองแม่อย่างกังวล แม่ถอนหายใจออกมาอย่างผิดหวัง ยานิก็มหน้าลงมองพื้นอย่างรู้สึกผิด แต่แม่ของเธอก็วางมือลงบนศีรษะของยานิและลูบให้กำลังใจเบา ๆ

จบ

6. บทภาพ (Storyboard)

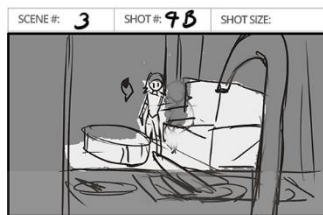
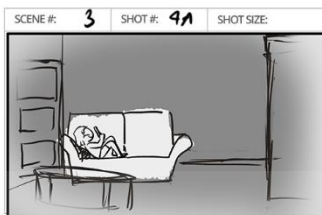
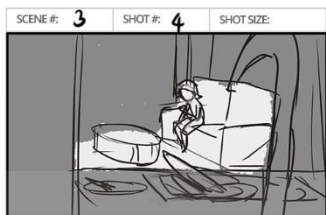
PROJECT **ATTENTION, PLEASE** PAGE **1** / 10



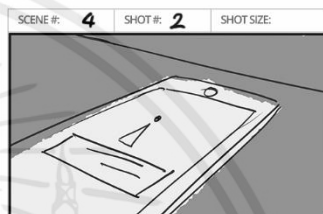
PROJECT **ATTENTION, PLEASE** PAGE **2** / 10



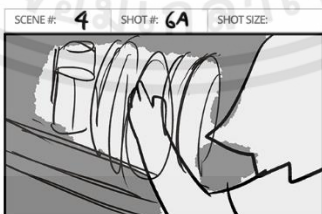
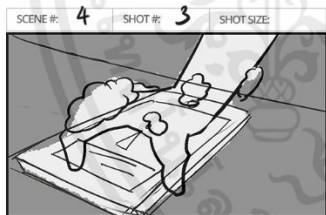
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พจนกิจเงิน

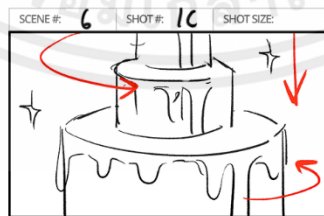
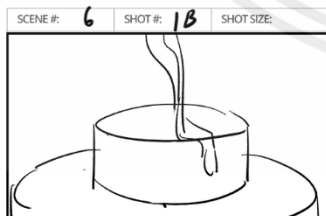
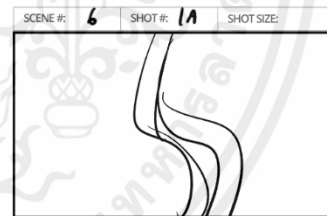
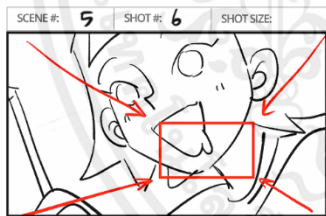
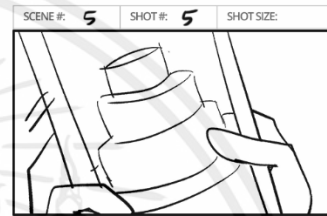
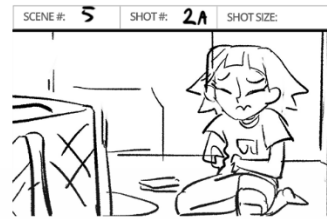
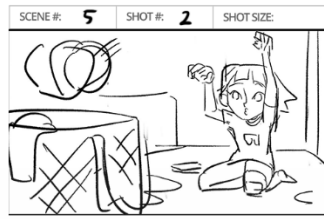
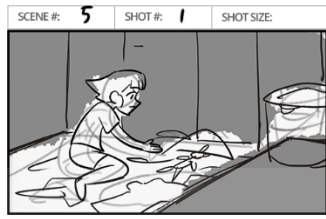


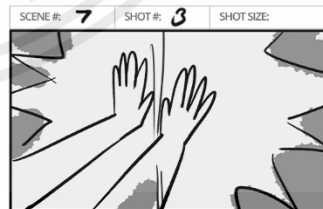
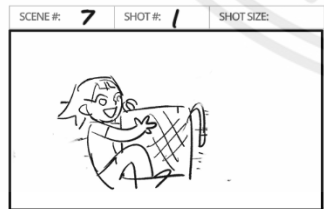
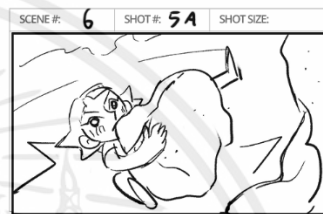
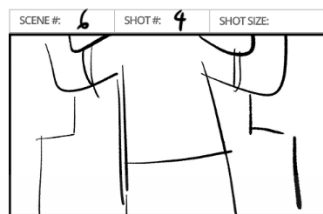
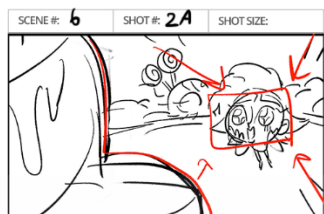
โทรศัพท์เงิน



Montage

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**

PAGE **9 / 10**



PROJECT **ATTENTION, PLEASE**

PAGE **10 / 10**



ภาพที่ 14 Storyboard โดย รลิกานต์ เส้นตึระ, 2023

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้น

โดยการวางแผนดังนี้

1.1.1 แนวคิด

1.1.2 โครงเรื่อง

1.1.3 เรื่องย่อ

1.1.4 โครงเรื่องขยาย

1.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

1.2.1 ยานี

เด็กหญิงมัธยมต้น เธอมีนิสัยซุกซน และมักใช้เวลาว่างไปกับการเล่นโทรศัพท์มือถือ หรือเล่นเกม เนื่องจากแม่ของเธอไม่ค่อยมีเวลาว่างจึงไม่มีเวลาอยู่ร่วมกันมาก



ภาพที่ 15 การออกแบบตัวละครนิ Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 การออกแบบตัวละคร Final

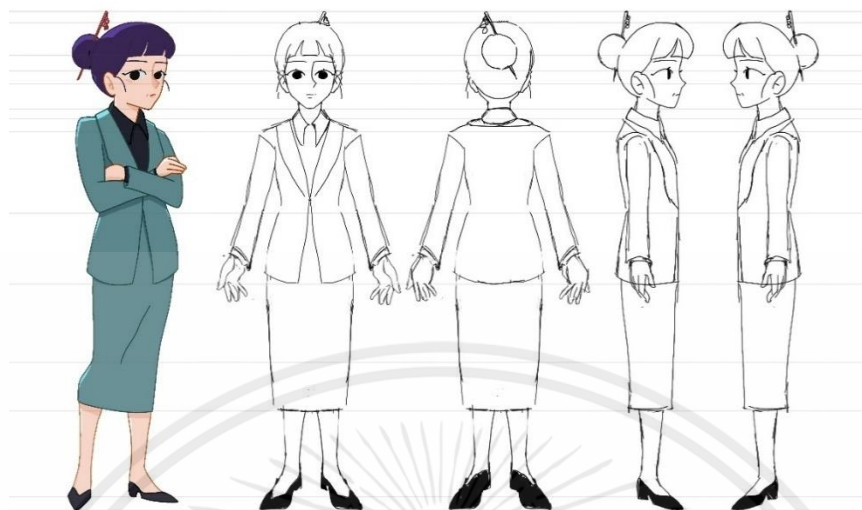
1.2.2 แม่

แม่ของยานิ เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว อายุ 40 ปีกว่า ๆ ทำงานเป็นผู้จัดการในสำนักงาน อาชีพมั่นคง รายได้สูง มักมีงานยุ่งตลอด ไม่มีเวลาอยู่กับลูกมากนักจึงซื้อโทรศัพท์มือถือและเครื่องเล่นเกมให้ลูก



ภาพที่ 17 การออกแบบตัวละครแม่ Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

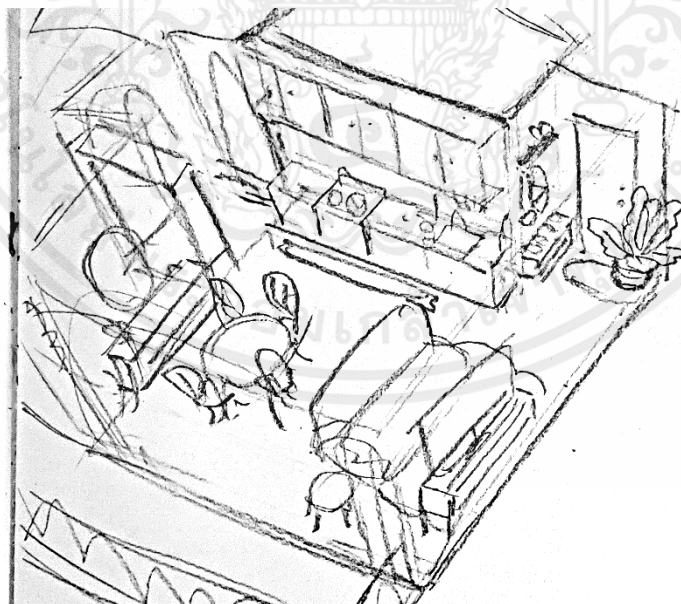


ภาพที่ 18 การออกแบบตัวละครแม่ Final

1.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง

1.3.1 คอนโด

เป็นคอนโดที่ไม่ได้หรูหรา อยู่ด้วยกันแม่ลูกที่แม่พอมีฐานะ ลักษณะเป็นคอนโด คือ มีห้องครัว ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องนั่งเล่น ภายในตัว

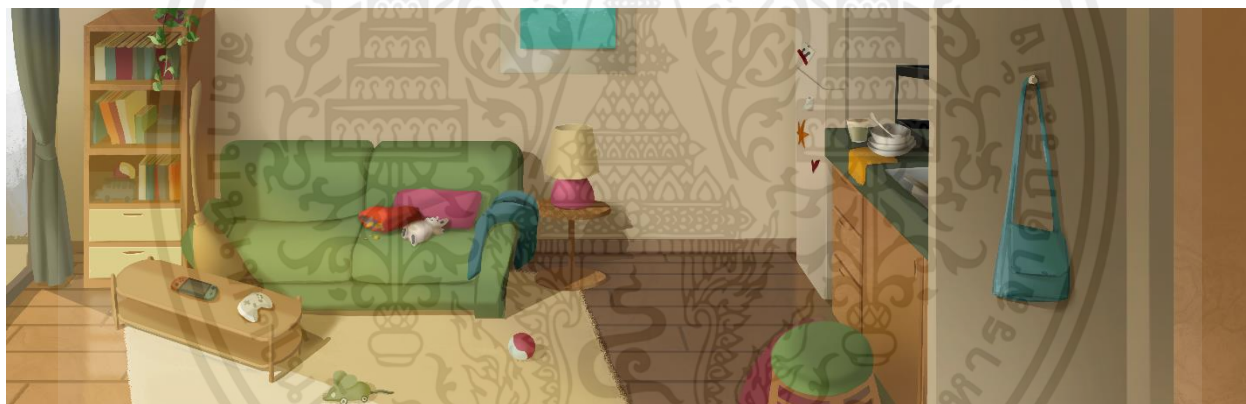


ภาพที่ 19 การออกแบบพื้นหลังคอนโด Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 การออกแบบพื้นที่หลังคอนโด Final

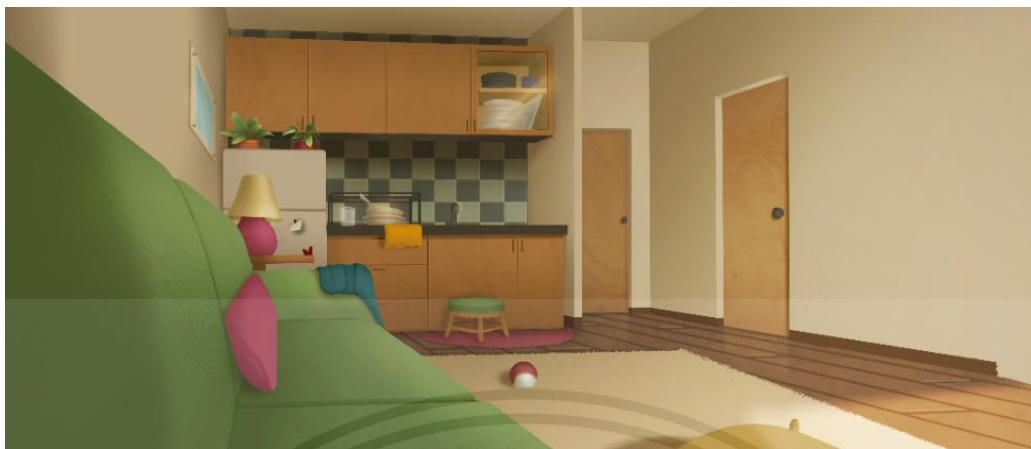


ภาพที่ 21 การออกแบบพื้นที่หลังคอนโด ห้องนั่งเล่นและห้องครัว



ภาพที่ 22 การออกแบบพื้นที่หลังคอนโด ห้องครัว ชิ้งล้างจาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนั่งเล่น



ภาพที่ 24 การออกแบบพื้นหลังคอนโต โซฟาห้องนั่งเล่น



ภาพที่ 25 การออกแบบภาพพื้นหลังคอนโต ห้องนั่งเล่นตอนกลางคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 26 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนอน



ภาพที่ 27 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนอน



ภาพที่ 28 การออกแบบพื้นหลังคอนโต ห้องนอนตอนกลางคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 การออกแบบพื้นหลังคอนโด ห้องนั่งเล่นตอนกลางคืน

1.3.2 ฉากเมืองในจินตนาการ

เมืองเป็นการก่อสร้างแบบใช้หิน ยุคประมาณ Medieval เป็นเมืองเล็กๆไม่ได้ใหญ่มาก มีพื้นที่ของต้นไม้หรือฟาร์มเยอะ และมีปราสาทหินตั้งอยู่ใกล้ทะเล



ภาพที่ 30 การออกแบบภาพเมืองในจินตนาการ

1.3.3 ฉากขนมในจินตนาการ

โลกในอุดมคติ ที่ต้องเต็มไปด้วยของหวานที่น่ากินขึ้นโตๆ เต็มไปทุกหนแห่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ฉากขนมหวาน



ภาพที่ 32 ฉากขนมหวาน

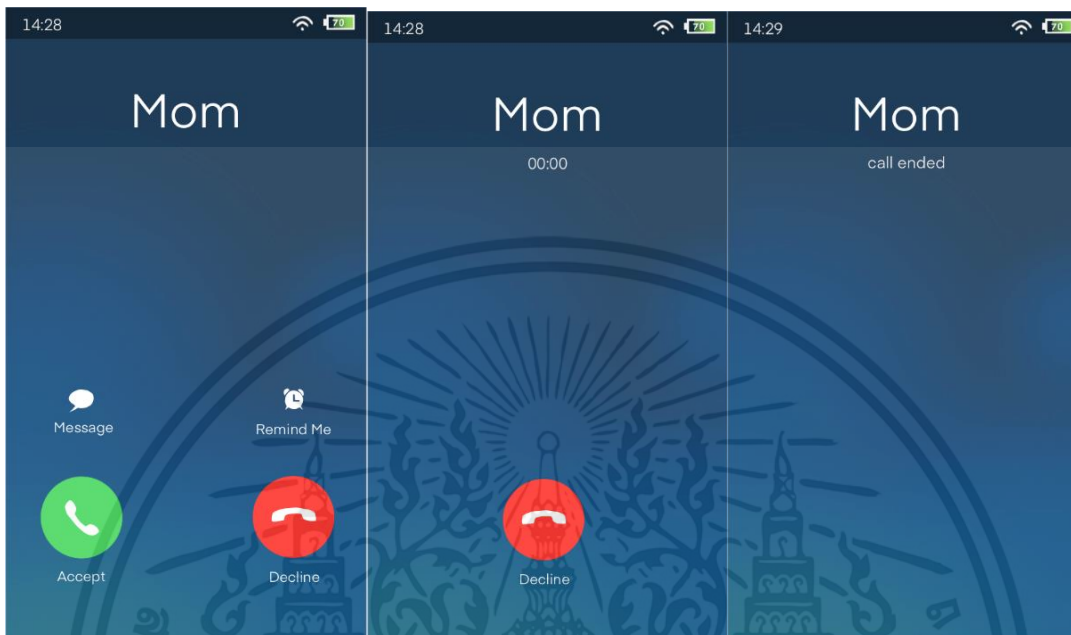


ภาพที่ 33 ฉากขนมหวาน

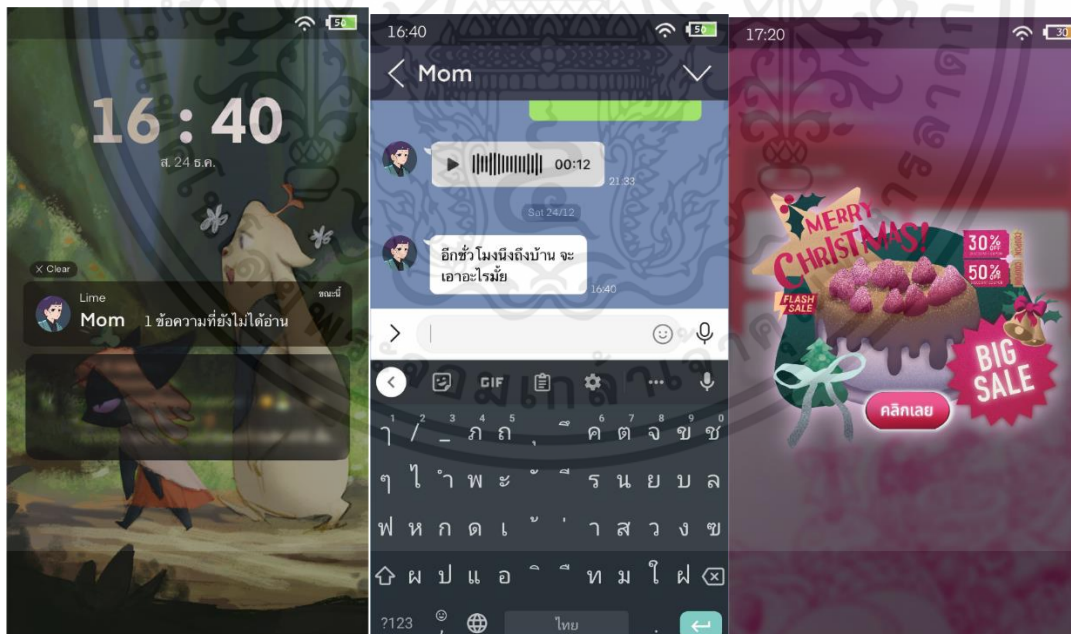
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 การออกแบบพรีอ็อป

พรีอ็อปหน้าจอมือถือ



ภาพที่ 34 หน้าจอมือถือ แม่โทร



ภาพที่ 35 หน้าจอล็อก

ภาพที่ 36 หน้าจอคุยแชทกับแม่

ภาพที่ 37 หน้าโปรโมชันเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

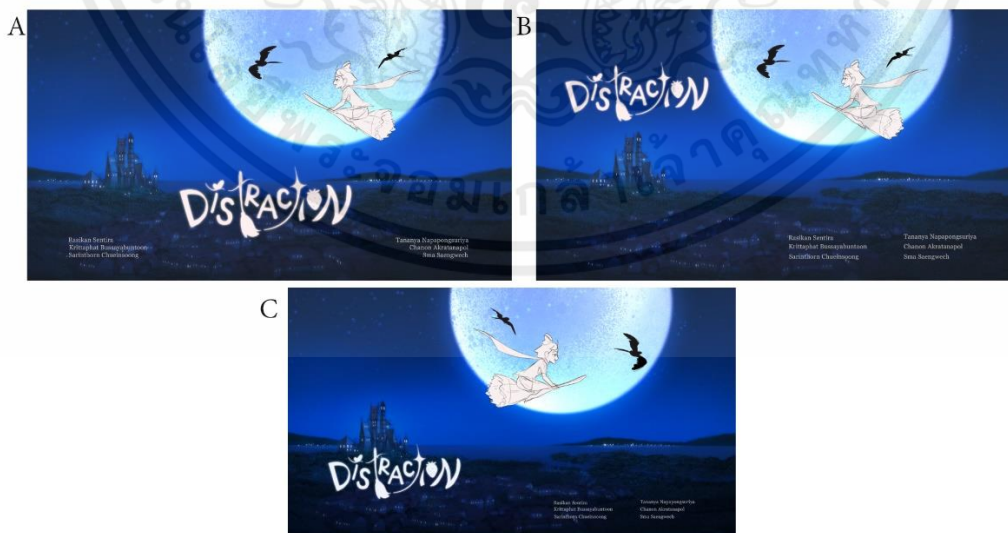
1.5 การออกแบบโลโก้ชื่อเรื่อง และภาพโปสเตอร์

ออกแบบโลโก้เรื่องโดยนำคำว่า Distraction และ Mood & Tone ของเรื่องมาตีความ และเพิ่มองค์ประกอบจากภายในเรื่องมาประกอบในโลโก้



ภาพที่ 38 โลโก้ชื่อเรื่อง Sketch

เลือกโลโก้ที่ 5 จากการนำโลโก้ที่ 1 และ 3 มาผสมกัน



ภาพที่ 39 การออกแบบโปสเตอร์ Sketch

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ภาพโปสเตอร์แนวนอน Final



ภาพที่ 41 ภาพโปสเตอร์แนวตั้ง Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากข้าพเจ้าได้ดำเนินโครงการภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าได้มีการพัฒนาทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ตลอดปีการศึกษา อาทิเช่น ทักษะการออกแบบภาพและตัวละคร การบริหารจัดการเวลา การสื่อสารกับคนอื่น ๆ ถึงแม้ข้าพเจ้าจะมีข้อบกพร่องที่ยังต้องได้รับการแก้ไข แต่เนื่องด้วยระยะเวลา และจำนวนสมาชิกที่มีเพียงเท่านี้ แต่ก็เป็นที่ที่ข้าพเจ้าหวังไว้

1. บทสรุปจากการทำงาน

1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้มองภาพรวม ความเหมาะสมของเนื้อเรื่องและวางแผนการกำกับศิลป์ ทั้งภายในองค์ประกอบนั้นๆ หรือภายในช็อตนั้น ๆ ก่อนที่จะเริ่มโครงการ เช่น การวางแผนโทนสีของภาพตลอดทั้งเรื่อง เป็นต้น

1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ Concept Art

การออกแบบที่สำคัญ คือ ต้องมีความสวยงาม กระชับ มีความหมาย มีที่มา อาทิเช่น ผู้ชมรับรู้ถึงนิสัยของตัวละคร เพียงแต่เห็นภาพโดยที่ไม่จำเป็นต้องมีบทพูด เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 การค้นคว้า

ข้าพเจ้าเข้าใจถึงความลำบากจากการไม่รอบคอบในการหาข้อมูล อันก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องอย่างไม่มีสิ้นสุด จึงอยากเสนอแนะว่าในปีการศึกษาถัด ๆ ไป ควรไตร่ตรองคิดหัวข้อที่มีความเป็นไปได้ต่อระยะเวลาที่มีจำกัด

บรรณานุกรม

ทำความเข้าใจ TikTok Brain ปล่อยเด็กดูคลิปสั้น พาสมาธิสั้น-ความจำสั้น สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2566 จาก

<https://www.springnews.co.th/digital/828465>

สมาธิสั้นใกล้ตัวเด็กกว่าที่คิด สืบค้นเมื่อ 7 กันยายน 2566 จาก

<https://www.bangkokhospital.com/content/adhd-disorder>

ผลข้างเคียงยุคดิจิทัล เด็กติดจอกระทบพัฒนาการ สืบค้นเมื่อ 7 กันยายน 2566 จาก

<https://www.thaihealth.or.th>

DMH Animation | ADHD [โรคสมาธิสั้น] สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2566 จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=m4XX2Eow43k>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล ศรินธร เชื้ออินสูง

วัน เดือน ปีเกิด 4 ธันวาคม 2544

ที่อยู่ 43/103 หมู่ที่16 ซอย1/7 หมู่บ้านไทยสมุทร1 ราชาทะเว อําเภอบางพลี ถนนอ่อนนุช-ลาดกระบัง สมุทรปราการ 10540

E-mail sarinthorn.cis@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2562 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสารสาสน์วิเทศร่มเกล้า

พ.ศ. 2563 ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ และ ดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2566 ฝึกงาน ตำแหน่ง Concept Artist ที่ Teapot Studio

ผลงาน

พ.ศ. 2566 ผู้กำกับศิลป์ “Friend – Horror Animation Project”

พ.ศ. 2565 ผู้กำกับศิลป์ “JIL-JIL”

พ.ศ. 2564 ผู้กำกับศิลป์ “ส้มตำกึ่ง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้