

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”

ANIMATED FOR ANIMATION “CATMAN”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”

ANIMATED FOR ANIMATION “CATMAN”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”

ANIMATOR OF 2D ANIMATED SHORT FILM

“CATMAN”

นักศึกษา

นางสาวพีชญา วรรณสวาท

รหัสประจำตัว

63020321

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

คณะ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2566

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ดลชนก วรางค์มาตา

(ดลชนก วรางค์มาตา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....30.....เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ.....2567.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ” ANIMATOR OF 2D ANIMATED SHORT FILM “CATMAN”
นักศึกษา	นางสาวพีชญา วรรณสวาท
รหัสประจำตัว	63020321
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์ และดิจิทัล มีเดีย
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ดลชนก วรางค์มาตา

บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ เกิดจากความสนใจและความชำนาญในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวรูปแบบสองมิติของข้าพเจ้า โดยในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าและสมาชิกในกลุ่มมีความสนใจในประเด็นเนื้อหาซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตในวัยทำงาน สาเหตุสภาวะหมดไปในการทำงาน การที่เราจะต้องอดทนทำงานตามภาระหน้าที่และความรับผิดชอบ โดยขาดแรงกระตุ้น แรงจูงใจ รวมถึงความรู้สึกที่ขาดความเป็นอิสระในการทำงาน ซึ่งทางสมาชิกผู้จัดทำต้องการจะทำเสนอประเด็นปัญหาข้างต้นมาสร้างเรื่องราว สะท้อนความคิด ความรู้สึก จินตนาการ ผ่านผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องนี้

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากความช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่าย หลายท่าน ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณ อาจารย์ตลชนก วรางค์มาตา อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ ซึ่งเป็นผู้ที่ซึ่งคอยช่วยเหลือ และแนะนำแนวทางในการรังสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ตลอดระยะเวลาตั้งแต่วันแรกที่เริ่ม จนถึงวันที่สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำแนวทางในการปรับปรุงผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ นางสาวพรประภา นามวงศ์ ผู้กำกับของโปรเจกต์นี้ และนางสาวสุภาดา ธนะเสวี ผู้กำกับศิลป์ของ ที่คอยช่วยเหลือ และให้คำแนะนำในการทำงานร่วมกัน จนสามารถทำให้การทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

อีกทั้งขอขอบคุณทีมงานทุก ๆ คน ทั้งคณะรุ่นน้อง และกลุ่มเพื่อน ๆ ต่างมหาวิทยาลัย ที่เข้ามาช่วยเหลือในแต่ละขั้นตอนกระบวนการสร้างแอนิเมชัน และร่วมแรงร่วมใจทำงานกันอย่างเต็มที่จนทำให้การทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ตามกำหนดเวลาที่วางไว้ ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

พีชญา วรรณสวาท

30 เมษายน 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูป.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	3
2.1.1 ภาวะหมดไฟ.....	3
2.1.2 ภาวะหมดไฟเกิดขึ้นกับใครได้บ้าง.....	3
2.1.3 โครงสร้างร่างกายของแมว.....	4
2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ.....	6
2.2.1 Squash and Stretch.....	6
2.2.2 Anticipation.....	6
2.2.3 Timing.....	7
2.2.4 Secondary Action.....	7
2.2.5 Follow Through and Overlapping Action.....	7
2.2.6 Exaggeration.....	8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.2.7 Slow In and Slow Out	8
2.2.8 Staging	9
2.2.9 Arc	9
2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้ในการศึกษาเป็น References	10
2.3.1 Kitbull Pixar SparkShorts	10
2.3.2 Catsing Call - Animation Short Film 2019	11
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	12
3.1 ประเด็น (Theme)	12
3.2 ประโยคขาย (Logline)	12
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)	12
3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	12
3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	15
3.6 ภาพเหตุการณ์ (Scenario)	18
3.7 บทภาพ (Storyboard)	23
บทที่ 4 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	31
4.1. ขั้นตอนการเตรียมดำเนินงาน (Pre-Production)	31
4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์.....	31
4.2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Production).....	32
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Post-Production).....	34
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	37
5.1 บทสรุปจากการทำงาน	37
5.2 อุปสรรคในการทำงาน	37
5.3 ข้อเสนอแนะ	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บรรณานุกรม.....	38
ประวัติผู้เขียน.....	39



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 1 ภาพแสดงโครงสร้างกระดูกของแมว.....	4
รูปที่ 2 ภาพแสดงการตอบสนองทางอารมณ์ที่แมวผ่านทางหู.....	5
รูปที่ 3 ภาพแสดงอารมณ์ของแมวผ่านทางภาพแสดงการ.....	5
รูปที่ 4 ภาพแสดง Squash and Stretch.....	6
รูปที่ 5 ภาพแสดง timing.....	7
รูปที่ 6 ภาพแสดง Follow Through and Overlapping Action.....	7
รูปที่ 7 ภาพแสดง Exaggeration.....	8
รูปที่ 8 ภาพแสดง Slow in and Slow out.....	8
รูปที่ 9 ภาพแสดง Arc.....	9
รูปที่ 10 ภาพตัวอย่างจากเรื่อง Kitbull.....	10
รูปที่ 11 ภาพตัวอย่างจากเรื่อง Catsing Cal.....	11
รูปที่ 12 ภาพตัวอย่างจากเรื่อง Catsing Cal.....	11
รูปที่ 13 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1.....	23
รูปที่ 14 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2.....	23
รูปที่ 15 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3.....	24
รูปที่ 16 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4.....	24
รูปที่ 17 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5.....	25
รูปที่ 18 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6.....	25
รูปที่ 19 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7.....	26
รูปที่ 20 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8.....	26
รูปที่ 21 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9.....	27
รูปที่ 22 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10.....	27
รูปที่ 23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11.....	28
รูปที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12.....	28
รูปที่ 26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13.....	29
รูปที่ 25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14.....	29
รูปที่ 27 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15.....	30
รูปที่ 28 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16.....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

หน้า

รูปที่ 29	ภาพตัวอย่างการเทียบแอนิเมติกเพื่อบล็อกช็อตในโปรแกรม Clip studio paint ex.....	31
รูปที่ 30	ภาพตัวอย่างการใส่ sound เพื่อเทียบจังหวะการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Clip studio paint ex..	32
รูปที่ 31	ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบระหว่างการกำหนดคีย์เฟรม (แถวบน) และอินปีทวิน (แถวล่าง).....	32
รูปที่ 32	ภาพตัวอย่างการอินปีทวินในงาน และการใส่รายละเอียด Rough Animation.....	33
รูปที่ 33	ภาพตัวอย่างการใช้เครื่องมือ 2D camera folder.....	33
รูปที่ 34	ภาพตัวอย่างแต่ละเฟรมในแอนิเมชันหลังจากลงสีเรียบร้อยแล้ว.....	34
รูปที่ 35	ภาพตัวอย่างการใส่ฉากหลังจะวัตถุประกอบฉาก	34
รูปที่ 36	ภาพตัวอย่างการใช้ puppet เพื่อนสร้างการเคลื่อนไหวให้กับวัตถุในฉาก	35
รูปที่ 37	ภาพตัวอย่างการใช้ layer mode ในโปรแกรม adobe after effects เพื่อสร้าง rim light	35
รูปที่ 38	ภาพตัวอย่างการใช้ layer mode ในการคุมโทนฉาก	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์นี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจความสนใจของนางสาวพรประภา นามวงศ์ ผู้กำกับศิลปะนิพนธ์เรื่องนี้ ซึ่งกล่าวถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะในวัยเรียนและวัยทำงาน ที่ต้องเผชิญกับความกดดัน และความเหนื่อยล้าจากการทำงานจนเกิดภาวะหมดไฟหรือที่เรียกว่าภาวะ Burnout Syndrome จนบางครั้งทำให้เกิดการละเลยการดูแลตัวเอง และมองข้ามทุกสิ่งรอบข้างรวมถึงคนที่ควรใส่ใจไป อีกประเด็นหนึ่งคือ ผู้คนในปัจจุบันมักนิยมเลี้ยงสัตว์เลี้ยง ซึ่งหนึ่งในสัตว์เลี้ยงยอดนิยมคือ แมว ซึ่งเป็นสัตว์ที่ได้รับความรักอย่างมากจากเจ้าของ ได้รับการดูแลอย่างดีเสมือนเป็นคนในครอบครัวจริง ๆ จนในบางครั้งหลาย ๆ คนรวมถึงผู้จัดทำก็เกิดความรู้สึกอิจฉาชีวิตของแมวที่ไม่จำเป็นต้องทำงาน หาค่าเช่า หรือ ทำอาหารกินด้วยตนเอง ก็มีคนพร้อมดูแลอย่างเต็มที่

ด้วยเหตุนี้คณะผู้จัดทำจึงต้องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นตัวแทนแสดงความรู้สึกของผู้จัดทำที่รักในพวกสัตว์สี่ขาประเภทนี้ และในขณะเดียวกันก็อิจฉาพวกมัน หากในวันหนึ่งที่เราทำงานเป็นเวลานานจนเกิดอาการหมดไฟ และเราได้รับโอกาสให้ได้ใช้ชีวิตแบบพวกแมวหนึ่งวัน เราจะมีความสุขแบบที่เราคาดหวังไว้หรือไม่ เพื่อหาคำตอบเหล่านั้น ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างสรรค์งานภาพที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชายหนุ่มผู้ซึ่งหมดไฟ และได้กลายเป็นแมว และดำเนินให้เนื้อเรื่องเต็มไปด้วยกำลังใจ จินตนาการ สร้างความประทับใจ และสามารถมอบข้อคิดบางอย่างให้ผู้ชมรวมถึงตัวผู้จัดทำเองอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ถ่ายทอดและนำเสนอเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร เพื่อสะท้อนสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ซึ่งเกิดสภาวะหมดแพสชัน ไม่มีแรงผลักดัน แรงกระตุ้นในการทำงาน
2. เพื่อศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่สามารถแสดงอารมณ์ และบุคลิกภาพของตัวละครได้
3. เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ขนาดสั้น ความยาวประมาณ 5 นาที จัดทำและลำดับภาพรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16: 9 ความละเอียด 1080 p ด้วยโปรแกรม clip studio paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ เกี่ยวกับพนักงานเงินเดือนที่หมดแพสชันในการทำงาน จึงพยายามค้นหาหนทางในการสร้างแรงผลักดันในการกลับมาทำงาน และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข นำเสนอผ่านเทคนิค 2D animation โดยดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต Pre-Production

1. ศึกษาพฤติกรรม และบุคลิกภาพของผู้ที่มีสภาวะหมดไฟ
2. ศึกษาการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ
3. ศึกษาและทดลองการเคลื่อนไหวของตัวละครที่กำลังอยู่ใสภาวะหมดไฟในการทำงาน
4. ค้นหา Reference การเคลื่อนไหว ระหว่างคนและสัตว์
5. แอนิเมท ตัดเส้น ลงสี และเก็บรายละเอียด
6. ทำ animatic เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของเรื่องทั้งหมด

1.5.2 ขั้นตอนการผลิต Production

1. สร้างภาพเคลื่อนไหว Rough Cut ทั้งเรื่อง
2. ใส่ In-between รายละเอียดระหว่างคีย์เฟรม
3. สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบละเอียดบางส่วนสำหรับ Test Scene เพื่อเป็น Shot ตัวอย่างที่เสร็จสมบูรณ์
4. ตัดเส้นและลงสีตัวละคร เก็บรายละเอียดต่าง ๆ ในแต่ละฉาก

1.5.3 ขั้นตอนหลังการผลิต Post-production

1. พัฒนา Timing และช่วยเรียงลำดับภาพให้ต่อเนื่อง ในการเล่าเรื่องตาม Animatic
2. Final Cut

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้เข้าใจพฤติกรรมของผู้ที่กำลังมีภาวะหมดแพสชันในการทำงาน ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในสังคมปัจจุบัน
2. เพื่อได้ศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครคน และสัตว์ในแอนิเมชัน 2 มิติ
3. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ ผู้ทำได้เริ่มค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์ และปรับใช้ในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ โดยจะแบ่งการค้นคว้าเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 2.1 ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.3 ภาพยนตร์อนิเมชันที่ใช้ในการศึกษาเป็น References

2.1 ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวในการสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ

2.1.1 ภาวะหมดไฟ

ภาวะหมดไฟ หรือ Burnout Syndrome เป็นภาวะอาการอ่อนล้าทางอารมณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากความเครียดจากการทำงานหนักอย่างต่อเนื่องนานเกินไป และส่งผลให้ผู้ที่ภาวะหมดไฟเกิดความรู้สึกว่างานของตัวเองนั้นหนักเกินกำลัง ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม และความรู้สึกอยากทำงานที่ลดลง ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการทำงาน เช่น ผลลัพธ์ออกมาได้ไม่ดี ระยะเวลาการทำงานนานขึ้น และหากเกิดภาวะหมดไฟนานเข้า จะส่งผลให้เสียแรงจูงใจในการทำงาน สร้างความรู้สึกด้านลบที่รุนแรงขึ้น จนสามารถเกิดอาการอื่น ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็นภาวะซึมเศร้า หรือภาวะอารมณ์ผิดปกติ และอาจส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตได้เลย

องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้นิยามภาวะหมดไฟด้วยอาการหลัก 3 ประการคือ

1. อาการทางกาย (Exhaustion) รู้สึกสูญเสียพลังงาน ร่างกายมีภาวะอ่อนเพลีย ไม่กระปรี้กระเปร่า ทำอะไรได้เชื่องช้าลง นอนไม่หลับ ไม่มีสมาธิ ความสามารถในการจำลดลง จนไปถึงอาการอาเจียน ปวดศีรษะ ปวดท้อง ไม่อยากอาหาร และภูมิตก
2. อาการทางอารมณ์ (Negativism) เกิดความต่อต้าน และมองหน้าที่การงานในด้านลบ จะเกิดความรู้สึกเฉยชาต่องานที่ทำ ไม่หวังการประสบความสำเร็จ รวมไปถึงเกิดความหดหู่ และสิ้นหวัง หงุดหงิดง่าย มองโลกในแง่ร้าย ไม่สนใจความรู้สึกผู้อื่น และลามไปถึงภาวะซึมเศร้า
3. อาการทางพฤติกรรม (Professional Efficacy) รู้สึกเหินห่างจากผู้อื่น ๆ ทั้งเพื่อนร่วมงาน ลูกค้า หัวหน้างาน และขาดความผูกพันต่อสถานที่ทำงาน แยกตัวออกจากกลุ่ม ผัดวันประกันพรุ่ง และบริหารจัดการเวลาไม่ได้ ขาดความคิดสร้างสรรค์

อ้างอิง: <https://www.medparkhospital.com/lifestyles/burnout-syndrome>

2.1.2 ภาวะหมดไฟเกิดขึ้นกับใครได้บ้าง

ภาวะหมดไฟมักถูกเข้าใจว่าจะเกิดขึ้นกับวัยทำงานเป็นหลัก แต่ในความจริงแล้วภาวะหมดไฟสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกวัย โดยปัจจัยหลักคือจะเกิดกับบุคคลที่ขาดความสมดุลระหว่างชีวิต ต้องทำงานภายใต้ความกดดัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

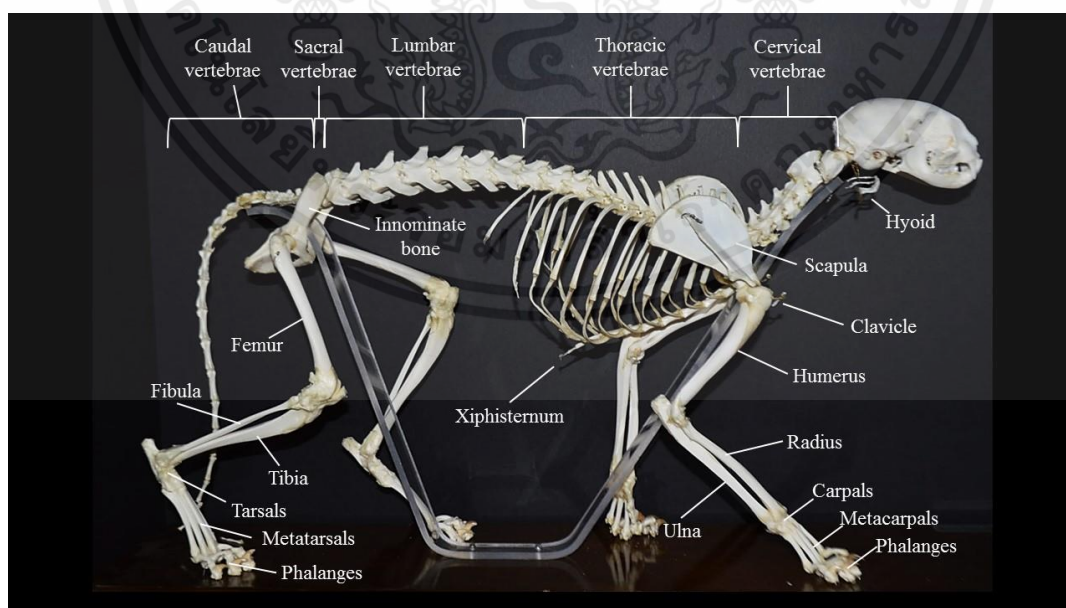
ความคาดหวัง ต้องแบกรับความเสี่ยง ส่งผลให้เกิดทัศนคติด้านลบกับงานที่ทำอยู่ โดยสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่อาจส่งผลให้ความเสี่ยงต่อภาวะหมดไฟได้ดังนี้

1. ผู้ที่ทำงานหนัก ภาระงานเยอะและติดต่อกันนาน
2. งานที่ทำมีความซับซ้อน หรือรีบเร่ง ก่อให้เกิดภาวะกดดัน
3. ผู้ที่มีความจริงจังกับงานมากเกินไป ขาดความยืดหยุ่น
4. งานที่ทำไม่ใช่งานที่ชอบ หรือมีความสุขที่จะทำ
5. ขาดอำนาจในการตัดสินใจ มีปัญหาต่อการเรียงลำดับความสำคัญของงาน
6. ไม่ได้รับของตอบแทนที่ดีมากพอ หรือไม่คุ้มค่าต่อสิ่งที่ทุ่มเทไป
7. ไม่เป็นที่เชื่อถือ ไม่ได้รับการยอมรับ หรือถูกปฏิบัติอย่างขาดความยุติธรรม
8. เกิดความรู้สึกไม่เป็นส่วนหนึ่งของทีม
9. ระบบบริหารงาน หรือค่านิยมองค์กรขัดต่อค่านิยม และอุดมคติของตนเอง
10. องค์กรไม่มั่นคง ระบบภายใน หรือการบริหารไม่ดีและไม่ชัดเจน

อ้างอิง: <https://phyathai3hospital.com/home/burnout-syndrome/>

2.1.3 โครงสร้างร่างกายของแมว

แมวจัดเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ที่มีร่างกายมีความยืดหยุ่นสูงมาก ๆ แมวมีโครงสร้างกระดูกที่ซับซ้อน โดยแมวมีกระดูกโดยเฉลี่ยถึง 244 ชิ้น ในขณะที่มนุษย์มี 206 ทั้ง ๆ ที่มีร่างกายซึ่งเล็กกว่ามนุษย์อยู่ถึง 15 เท่า ซึ่งโครงสร้างกระดูกที่ซับซ้อนแบบนี้จึงทำให้แมวมีความคล่องตัวสูง ยืดหยุ่นได้ยอดเยี่ยม ซึ่งความยืดหยุ่นเหล่านี้เอง ช่วยให้การเคลื่อนที่ของแมврวดเร็ว และมั่นคงมากกว่า อีกทั้งยังทำให้แมวสามารถรอดชีวิตจากการตกจากที่สูง หรือช่วยในการปีนป่ายตามที่ต่าง ๆ ได้ดีมาก



รูปที่ 1 ภาพแสดงโครงสร้างกระดูกของแมว อ้างอิง: โครงสร้างร่างกายแมว เข้าถึงจาก:

<https://courses.lumenlearning.com/suny-oneonta-comparativeanatomy/chapter/chapter-1/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หูของแมวที่มีขนพิเศษสำหรับการตรวจจับเสียง มีกล้ามเนื้อมากถึงสามสิบสองมัดต่อ 1 ใบหู แมวสามารถขยับหูได้โดยอิสระจากกัน ทำให้แมวเป็นสัตว์ที่มีประสาทการฟังที่ดีมาก แมวส่วนใหญ่มีหูตั้งตรงชี้ขึ้น และแมวเองก็มีความสามารถในการแสวงอารมณ์ออกจากใบหูเช่นเดียวกับสัตว์ตระกูลสุนัข เช่นเมื่อโกรธหรือเตรียมตัวเข้าการต่อสู้ หูแมวจะหันไปด้านข้าง เวลากลัวหูจะลู่ลง เพื่อให้ตัวเอง



รูปที่ 2 ภาพแสดงการตอบสนองทางอารมณ์ที่แมวผ่านทางหู อ้างอิง: โครงสร้างร่างกายแมว
เข้าถึงจาก: <https://pethelpful.com/cats/Cats-Speak>

แมวเป็นสัตว์ที่ฉลาด และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ปกติแมวมักจะไม่ส่งเสียงเพื่อสื่อสารกับมนุษย์หรือสื่อสารกันเองเท่าไร ซึ่งทำให้แมวดูเป็นสัตว์ที่เย็นชาไม่มีการตอบสนองเท่าไรนัก แต่ในความเป็นจริง การเคลื่อนไหวของหางแมวเป็นสิ่งที่บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของแมวได้อย่างชัดเจน เช่นการที่หางแมวชูขึ้นจะบ่งบอกถึงความสนใจสิ่งตรงหน้า ในเวลาที่ผ่อนคลายหางของแมวจะแกว่งไปมาช้า ๆ ถ้าหากกระแวง หรือกลัว หางแมวจะสอไปประวังขา เวลาที่ต้องการแสดงอำนาจ หรือสู้ หางก็จะพองขึ้นเพื่อทำให้ร่างกายดูใหญ่ขึ้น

FRIENDLY, CONTENT 	NON-THREATENING, UNSURE 	DERISIVE "**** YOU" 	QUIVERING, VERY PLEASSED TO SEE YOU
HOOKED TAIL 	AMICABLE, NOT AGGRESSIVE OR FEARFUL 	DEFENSIVE AGGRESSION 	THRASHING TAIL, EXCITED OR ANGRY OR IRRITABLE
FRIENDLY BUT UNSURE 	POTENTIALLY AGGRESSIVE 	SUBMISSIVE 	TWITCHING TAIL - ALERT, INTERESTED
BRISTLING WITH ANGER 			

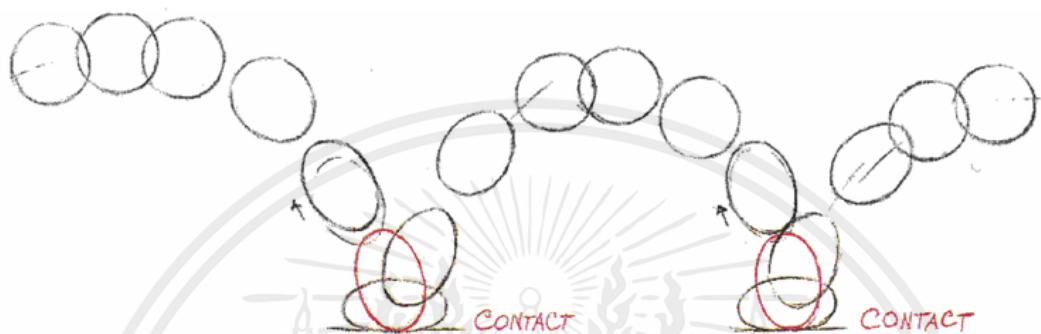
รูปที่ 3 ภาพแสดงอารมณ์ของแมวผ่านทางหางภาพแสดงการ อ้างอิง: โครงสร้างร่างกายแมว
เข้าถึงจาก: <https://www.quora.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ

2.2.1 Squash and Stretch

การยืดและหดในแอนิเมชัน มีเพื่อช่วยให้วัตถุสามารถเคลื่อนที่ได้เป็นธรรมชาติ และสบายตามากขึ้น โดยอิงจากหลักการทางฟิสิกส์ เช่น มวลของวัตถุ ขนาด น้ำหนัก และแรงโน้มถ่วง โดยความยืดหยุ่นของแต่ละวัตถุไม่เท่ากัน แต่ในแง่ของการแอนิเมชันจะต้องใส่ความเหนือจริงเข้าไป เพื่อสร้างชีวิตชีวาให้กับวัตถุนั้น ๆ แต่ก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ และความเหมาะสมที่จะใช้ด้วย



รูปที่ 4 ภาพแสดง Squash and Stretch

อ้างอิง: Squash and Stretch เข้าถึงจาก: <https://www.researchgate.net/figure/The-classic-example-squash-stretch-a-bouncing-ball-stretching>

2.2.2 Anticipation

การเคลื่อนไหวรองในแอนิเมชัน เปรียบเสมือนการเตรียมตัวก่อนที่จะแสดงให้เห็นว่าตัวละคร หรือ วัตถุนั้น ๆ กำลังจะทำอะไร เคลื่อนไหวไปในทิศทางไหน โดยมากกว่า anticipation จะเกิดในทิศทางตรงกันข้ามกับทิศทางหลักที่ตัวละครกำลังจะมุ่งไป เช่นเมื่อตัวละครจะกระโดดขึ้น จะต้องมีการงอเข้า หรือย่อตัวก่อนการใส่ anticipation จะทำให้การเคลื่อนไหวในแอนิเมชันนั้นมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น

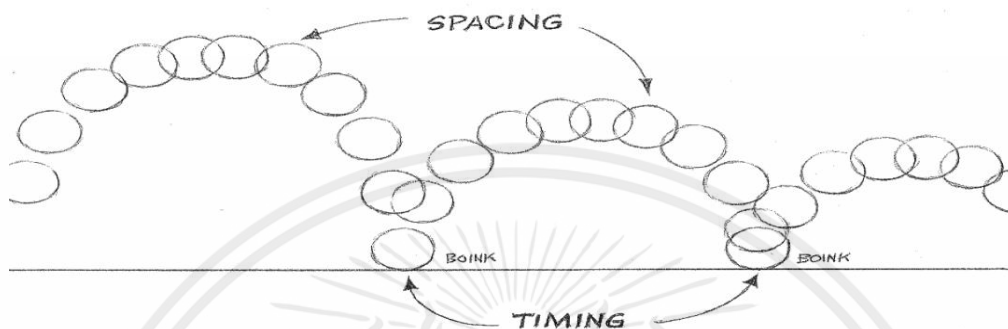


รูปที่ 1 ภาพแสดง Anticipation: DeeDee Animation studio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 Timing

ในการสร้างแอนิเมชัน ระยะเวลาการเคลื่อนไหวต่างจะมีความแตกต่างกัน ซึ่งการสร้างระยะเวลาที่แตกต่างกันจะช่วยสร้างความน่าสนใจ และอารมณ์ร่วมมากกว่า การเคลื่อนไหวรวดเร็วในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ จะสามารถสร้างความรู้สึกรื่นเริง หรืออารมณ์ที่เร็วแรงกว่า ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวที่ช้าก็ส่งผลกับอารมณ์ และความรู้สึกที่นิ่งกว่า การจัดลำดับเวลาในการแอนิเมชันจึงเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ๆ



รูปที่ 5 ภาพแสดง timing

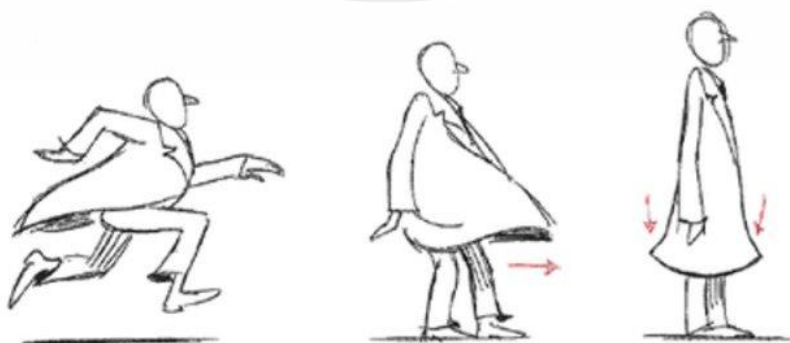
อ้างอิง: *Timing* เข้าถึงจาก: <https://fullfrontal.moe/animation-fundamentals-timing-and-spacing/>

2.2.4 Secondary Action

การเคลื่อนไหวของวัตถุที่มีรัยวงค์มักจะมีการเคลื่อนไหวหลักของตัววัตถุ และการเคลื่อนไหวรองของรายวงค์อื่น ๆ เช่นในเวลาที่ผู้หญิงเดิน แขน ชายกระโปรง และผมจะแกว่งไปมา สิ่งนั้นคือการเคลื่อนไหวรอง ในการแอนิเมชันการใส่การเคลื่อนไหวรองนั้น จะช่วยให้ภาพรวมของตัวละครดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น

2.2.5 Follow Through and Overlapping Action

เมื่อตัวละครหรือสิ่งใดเคลื่อนไหว จุดหลักที่เกิดขึ้นจะเป็นข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกาย แต่เมื่อจุดหลักหยุดเคลื่อนไหวแล้ว สิ่งที่จะเกิดขึ้นบางส่วนของตัวละครไม่ได้หยุดตามไปด้วย เช่นในเวลาที่หยุดวิ่ง ผมของตัวละครจะไม่หยุดทันที แต่จะแกว่งไปมา เล็กน้อย สิ่งนี้เรียกว่า follow through และในส่วนของ overlapping action คือเมื่อตัวละครเคลื่อนไหว ทุก ๆ ส่วนของร่างกายจะไม่ได้ขยับไปมาพร้อม ๆ กัน จะมีจุดที่คลาดเคลื่อนกันเล็กน้อย เช่นจิ้งหหวะแกว่งแขนและขาในขณะที่เดิน จะมีการขยับที่ไม่ได้เท่ากันตลอด



รูปที่ 6 ภาพแสดง Follow Through and Overlapping Action

อ้างอิง: *Follow Through and Overlapping Action* เข้าถึงจาก: <https://animost.com/tutorials/follow-through-and-overlapping-action/>
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 Exaggeration

การเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในแอนิเมชันที่มีความเกินจริงไปบ้าง จะช่วยทำให้การชมแอนิเมชันไม่น่าเบื่อ และเกิดความน่าสนใจมากขึ้น

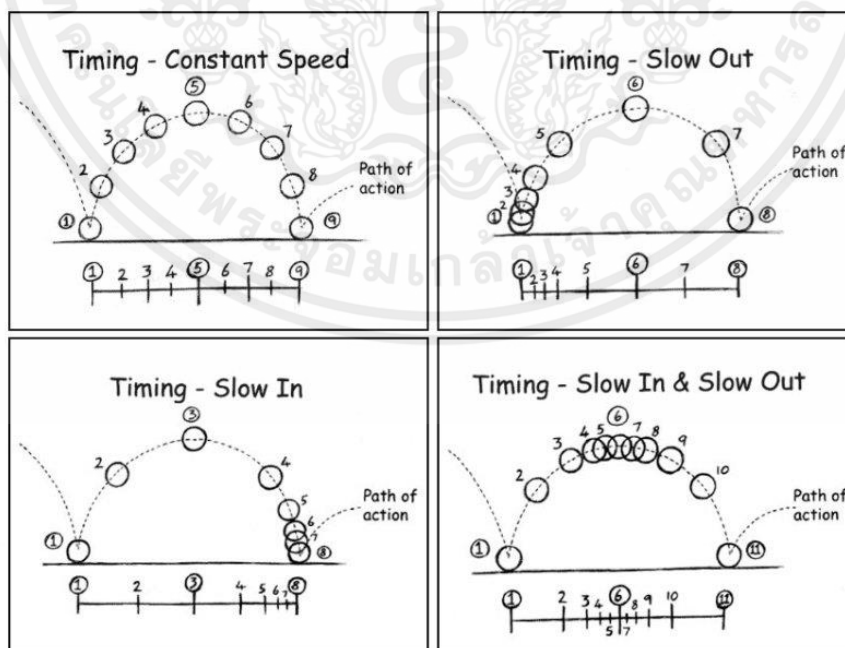


รูปที่ 7 ภาพแสดง Exaggeration

อ้างอิง: Exaggeration เข้าถึงจาก: <https://dsource.in/course/principles-animation/exaggeration>

2.2.7 Slow In and Slow Out

คือการเพิ่มเฟรมในช่วงเริ่มต้นของการเคลื่อนไหว และช่วงใกล้จบการเคลื่อนไหว จะช่วงเพิ่มความสมจริง และความน่าสนใจอย่างมาก เพราะถ้าเกิดการเคลื่อนที่ของตัวละครมีความเท่ากันไปตลอดทั้งเรื่อง จะส่งผลให้เกิดความเอื่อยเกินไป



รูปที่ 8 ภาพแสดง Slow in and Slow out

อ้างอิง: Slow in and Slow out เข้าถึงจาก: <https://animost.com/tutorials/timing-and-spacing-principle/>

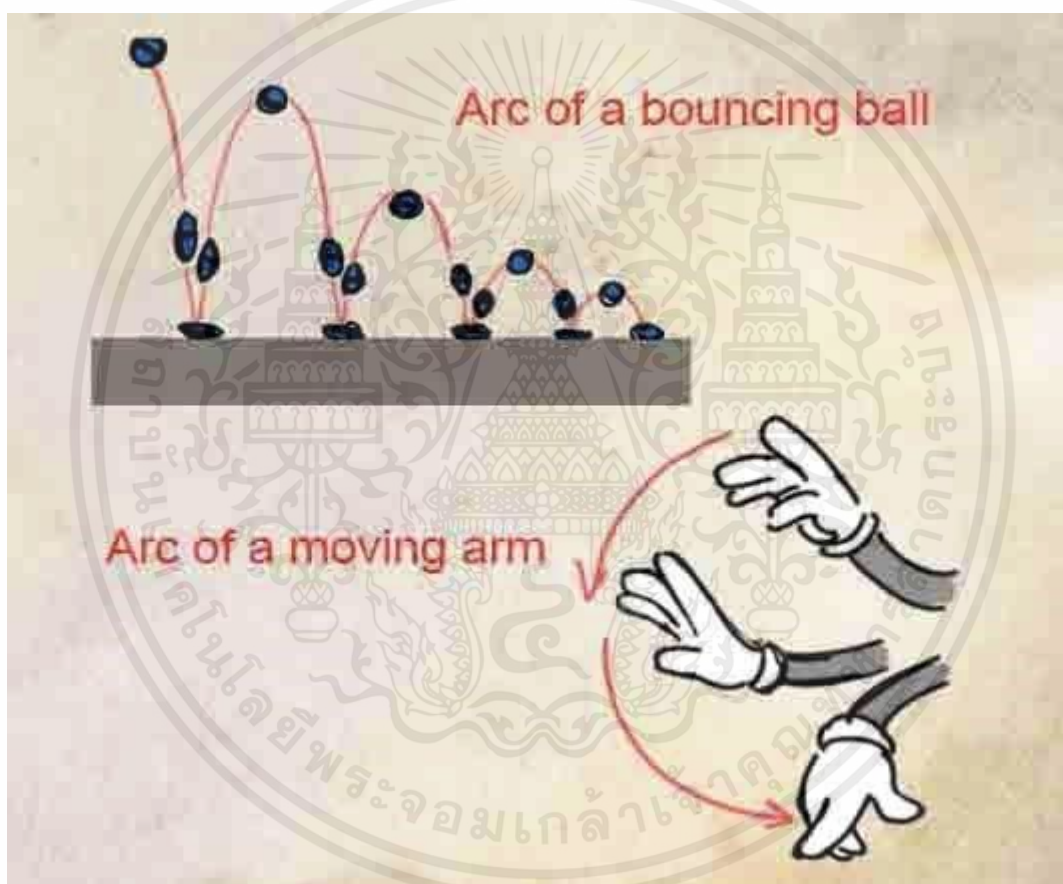
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 Staging

การจัดองค์ประกอบภาพในแอนิเมชัน จะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้สามารถกำหนดได้ว่า จะให้คนดูโฟกัสที่ตำแหน่งไหนก่อน และสามารถช่วยในการสร้างความรู้สึกต่าง ๆ ให้กับฉากนั้น เช่น ถ้าหากว่าจับให้ตัวละครไปชิดขอบจอ และมีขนาดเล็กมาก ๆ จะช่วยส่งความรู้สึกอึดอัดและเปลี่ยวเหงาออกไปได้ ต่างจากการจัดให้ตัวละครอยู่ใกล้กึ่งกลางจอ ซึ่งจะทำให้ดูผ่อนคลายกว่า

2.2.9 Arc

ในการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันหลาย ๆ ส่วน จะมีลักษณะเส้นนำวิถีเป็นเส้นโค้ง การเดินแกว่งแขนมือของตัวละครก็จะเหวี่ยงเป็นเส้นโค้ง ซึ่งถ้าหากเราสามารถรักษาให้การขยับอยู่ในเส้นโค้งนี้ได้ จะสร้างความเป็นธรรมชาติให้การเคลื่อนไหวมากขึ้น



รูปที่ 9 ภาพแสดง Arc

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้ในการศึกษาเป็น References

2.3.1 Kitbull Pixar SparkShorts

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาว 8.57 นาที ของค่าย Pixar เล่าเรื่องถึงตัวเอกที่เป็นลูกแมวจรจัด กับสุนัขพิทบูล โดยแอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ได้เล่าเรื่องของสัตว์ที่ถูกทอดทิ้ง และถูกทารุณกรรม โดยลูกแมวสีดำซึ่งเป็นแมวจรจัดซึ่กลัว และหวาดระแวงต่อมนุษย์ ได้บังเอิญไปพบ สุนัขพิทบูลสีขาว ที่ถูกเลี้ยงให้เป็นสุนัขต่อสู้ที่ใช้ในการแข่งขันให้สุนัขกัดกันเอง ต่อมาหลังถูกทารุณกรรม สุนัขและลูกแมวได้พากันหนีออกไปจนพบกับมนุษย์ผู้หญิงใจดีที่พาทั้งคู่ไปดูแลอย่างดี

ซึ่งแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้การสื่อสารด้วยการแสดงออกของท่าทาง และสีหน้าของสัตว์เป็นหลักโดยถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีชั้นเชิง โดยใช้ทั้งการแสดงออกเกินจริงของตัวละครหลัก และองค์ประกอบในฉากต่าง ๆ ในการช่วยสับสนและสื่อถึงอารมณ์ต่าง ๆ และแสดงความรู้สึกนึกขึ้นของแมว และสุนัขออกมาได้อย่างมีชั้นเชิง โดยที่ไม่มีบทพูดเลย จึงเหมาะในการใช้ศึกษาวิธีการเคลื่อนไหวของแมวที่ถูกลดทอนคาร์แลคเตอร์ดีไซน์ให้อยู่ในลายสไตล์ที่มีรายละเอียดน้อยที่สุด



รูปที่ 10 ภาพตัวอย่างจากเรื่อง Kitbull เข้าถึงจาก: <https://youtu.be/AZS5cgybKcl?si=R-wbDXK8bNTUpG4d>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 Catsing Call - Animation Short Film 2019

Catsing Call เป็นแอนิเมชันสั้นที่ผลิตโดย Khaliar ซึ่งเป็นแชลแนลบนแพลตฟอร์ม YouTube โดยจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับการแคสติงนักแสดงแมว โดยที่มีแมวหลายตัวเป็นผู้ที่เดินทางมาแคสบท และให้การสัมภาษณ์เหมือนเวลาที่แคสนักแสดง โดยในแอนิเมชันเรื่องนี้ จะเน้นให้เห็นถึงการแสดงออกทางสีหน้า และท่าทางของแมว ให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขบขันตามลักษณะนิสัยของตัวละครแมวที่แสดงออกมา



รูปที่ 11 ภาพตัวอย่างจากเรื่อง Catsing Call เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=AgL-bb8D7ml>

ซึ่งสำหรับแอนิเมชันเรื่องนี้ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีการเคลื่อนไหวที่หวือหวานัก แต่การสร้างการแสดงออกทางอารมณ์บนสีหน้าของตัวละครที่เป็นแมวให้เกิดโอเวอร์แอ็กติ้งทำออกมาได้อย่างเข้าใจง่าย และสื่อถึงอารมณ์ได้ชัดเจน ซึ่งตามธรรมชาติแล้ว แมวไม่สามารถแสดงออกทางสีหน้าได้



รูปที่ 12 ภาพตัวอย่างจากเรื่อง Catsing Call เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=AgL-bb8D7ml>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็น (Theme)

ในยามที่หมดไฟหรือเจอทางตัน กำลังใจสำคัญที่สุดคือคนที่เรารัก

3.2 ประโยคขาย (Logline)

โตซินทร์ หนุ่มพนักงานออฟฟิศที่กำลังหมดไฟจากการทำงาน ได้กลายร่างเป็นแมวที่เขาเคย อิจฉามาตลอดจนไม่ยอมกลับไปเป็นคน แต่ในท้ายที่สุดเขาก็เลือกที่จะกลับไป เพราะลูกสาวกำลังรอเขาอยู่ เธอคือความสุขที่แท้จริงของเขา และเป็นเหตุผลที่เขาทำงานอย่างหนักเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของพวกเขาทั้งคู่

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

โตซินทร์ พนักงานออฟฟิศบริษัทโฆษณาที่กำลังรู้สึกกดดันเพราะใกล้ส่งโปรเจกต์โปรโมท อาหารแมว ด้วยระยะเวลาที่ใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ ยิ่งทำให้เขานึกงานไม่ออก หันไปก็เห็นแมวของหัวหน้าที่กำลังนอนหลับอย่างสบายอยู่บนโต๊ะทำงาน จึงนึกอิจฉาว่าเป็นแมวนี้สบายจังมีคนคอยดูแลตลอด แล้วก็ผลอหลับไป เมื่อเขาตื่นมาก็พบว่าตัวเองได้กลายร่างเป็นแมว เขาดีใจมากและได้ออกไปผจญภัยข้างนอก เขาจึงได้ค้นพบว่าแมวมองก็ลำบากที่จะต้องใช้ชีวิตเหมือนกัน แต่ก็ได้อิสระและการพักผ่อนที่ไม่ได้มีมานาน ในระหว่างทางเขาก็ได้ผ่านโรงเรียนประถมและได้พบกับลูกสาวของเขา จึงตระหนักได้ว่าตัวเองยังมีลูกสาวที่ต้องดูแล เขาจึงตัดสินใจจะกลับไปบริษัทเพื่อจะไปดูแลลูกสาวอีกครั้ง แต่เมื่อใกล้ถึงก็ได้เจอกับแมวหัวหน้าที่กำลังโดนแก๊งแมวจรุมทำร้าย เขาตัดสินใจเข้าไปช่วยเหลือจนพวกมันกระเจิงหนีไป เมื่อทั้งคู่กลับเข้าไปในบริษัทได้แล้ว เขาก็พยายามหาทางกลับมาเป็นคนแต่หาไม่เจอ จนโดนแมวหัวหน้าช่วยตบจนสลบไป เมื่อรู้สึกตัวอีกทีเขาก็ตื่นขึ้นมาในที่ทำงาน เมื่อสติกลับมาแล้วเขาจึงลุยทำงานต่อจนเสร็จและสามารถไปรับได้ลูกสาวได้อย่างที่เขาต้องการ

3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

Sequence 1 (Intro)

ในห้องทำงานขนาดเล็กๆที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองกรุงเทพฯที่วุ่นวาย โตซินทร์พนักงานออฟฟิศวัยกลางคน กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรักและเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่องข้าวร้านสะดวกซื้อที่วางเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสทิ์โน้ตงานสำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้ ในหน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์ที่เปิดโปรแกรมสำหรับออกแบบไว้นั้น มีเพียงหัวข้องานเท่านั้น โตซินทร์ได้แต่จ้องมองเส้นที่กำลังกะพริบอยู่หลังข้อความ เขาพิมพ์แล้วก็ลบอยู่หลายครั้ง ซ้ำไปซ้ำมา เป็นผลจากการอดนอนต่อเนื่องมาหลายวันเกิดจากความเครียดที่คิดงานไม่ได้ ทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปล่า เหมือนรอบข้างกำลังมืดสนิท มีเพียงแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รับทำงาน เสียงแป้นพิมพ์ที่ดังขึ้นเรื่อย ๆ พร้อมกับเสียงของนาฬิกาบนผนังในออฟฟิศที่ตั้งเป็นจังหวะคงที่ ทำให้เสียงทุกอย่างสับสนวุ่นวาย จู่ ๆ ก็มีเสียงของแมว์ร้องดังขึ้น โตซินหลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมวจอมขี้เกียจของหัวหน้ากำลังนอนขี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมว์อ้วนกำลังยึดตัวพลิกไปมาดูสบายๆ ในขณะที่เขากำลังคิดงานแทบตาย เมื่อเขามองไปรอบๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมว์ในออฟฟิศกำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้ โตซินทร์เห็นชีวิตอันแสนสบายนั้นแล้วก็นึกอิจฉาว่าทำไมชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว์ ในขณะที่ความง่วงก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาขুবหลับลงไปคาโต๊ะทำงาน

Sequence 2 (Action)

เมื่อเขาสัมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้าจอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมว์ไปแล้ว เขาโดดเต็งสองขาแบบคนไปมาด้วยความตกใจ แต่เมื่อเขาตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมว์อย่างที่หวังไว้ หางตาเขาเลื้อยไปเห็นทางเจ้าแมว์อ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขา โตซินทร์ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนผลเอตระครุบเข้าไปอย่างแรง เจ้าแมว์อ้วนตื่นตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมว์โตซินทร์ด้วยความโมโห ข้างของในออฟฟิศระเนระนาด โตซินทร์จึงตัดสินใจกระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบนกองขยะในซอยข้างบริษัท เขาหันกลับไปยังเห็นแมว์หัวหน้ายังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็นลูกชิ้นกึ่งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาก็จึงก้มลงดม แต่ก็มีสายตาอาฆาตมาจากฝูงแมว์จริงที่กบดานอยู่ข้างถังขยะ ฝูงแมว์จริงวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความโมโหร้าย เขาจึงต้องหนีออกมาจากถนนใหญ่ โตซินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาวิ่งด้วยสี่ขาของแมว์ที่ไม่คุ้นเคย เขาวิ่งหนีออกมาจากถนนใหญ่ได้ด้วยควมรวดเร็ว ระหว่างที่เขาหนีตาย นี่เป็นครั้งแรกที่เขาได้รู้สึกกว่าตัวเองเป็นอิสระจากสิ่งรอบข้างอย่างแท้จริง ทำให้เขาเริ่มที่จะลองวิ่งกระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนาน เขาลองกระโดดละวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบนกกระจิบ เจ้าแมว์โตซินทร์ตกอยู่ในสภาพมอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก ใจกลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนาน ร่มรื่น ด้วยลมเย็นๆ ที่พัดโชยและความเหนื่อยล้าจากการวิ่งหนี คิดว่าปลอดภัยแล้วจึงล้มตัวลงกึ่งไปมา และนอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขาก็กลับมีเสียงท้อร้องดังขึ้นมา เขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อย ๆ จนนอนไม่หลับ ในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกชิ้นมาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกชิ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจออกมากิน เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้มด้วยความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปแบบโต๊ะทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาวของเขาเอง

Sequence 3 (Resolution)

เขาตกใจจนลานจนผลเอตยืนสองขาเหมือนคน ลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเขาขึ้นกอดแทน โตซินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้เพราะทำตัวไม่ถูกที่ถูกลูกสาวกอดแน่น ด้วยไออุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับไปด้วยความคิดถึง เมื่อพวกเขาผละออกจากกันโตซินทร์จึงสังเกตเห็นลูกสาวมักจะมองไปทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็กคนอื่นๆ ที่ต่างพากันกลับหมดแล้ว นั่นทำให้เขารู้สึกสะเทือนใจและอยากกลับมาเป็นมนุษย์เพื่อที่จะกลับมาหาลูกสาว เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็หายไปแล้ว โตซินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทเขาเห็นว่าแมวของหัวหน้ากำลังโดนแก๊ง 18 แมวจรดักไว้ เขาเห็นพวกมันจู่โจมเข้าใส่ทันที เขาตัดสินใจเข้าช่วยแมวหัวหน้า ในตอนที่เขาโดนโต้กลับทันใด นั้น ก็มีแมวตัวหนึ่งมาช่วยเขาไว้ ซึ่งก็คือคือแมวหัวหน้า มันตบแก๊งแมวจรกระเด็น ทำให้โตซินทร์รอดมาได้และ ประทับใจในตัวแมวหัวหน้าที่เขาเคยอิฉฉา และทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน เขามาถึงโต๊ะทำงานได้อย่างปลอดภัย แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตา ขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้ว บนหน้าเขายังมีรอยอุ้งมือแมวประทับอยู่ ซึ่งตัวการคือแมวของ หัวหน้าที่กำลังนอนขี้เกียจทำงานเขาอยู่ที่เดิม เขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดู โตซินทร์กลับมามีไฟทำงานได้อีกครั้ง และไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียน เพื่อที่จะกลับ บ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

1 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน

ในห้องทำงานขนาดเล็กๆที่ตั้งอยู่ใจกลาง เมืองกรุงเทพที่วุ่นวาย โตชินทร์พนักงานออฟฟิศวัย กลางคน กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรัก และเติมไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่อง ข้าววุ้น สะดวกซื้อที่วางเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิท งานสำคัญที่ต้องส่ง ก่อนวันพรุ่งนี้

Cut To : Intro

2 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน

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

มีเสียงของแมวร้องดังขึ้น โตชินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมวจอมขี้เกียจ ของ หัวหน้ากำลังนอนขี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมวอ้วนกำลังยืดตัวพลิกไปมาดูสบายๆ เมื่อเขามองไปรอบๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมวในออฟฟิศ กำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้โตชินทร์ เห็นชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว ในขณะที่ความว่างก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาจูบหลับลงไป ใต้อ่างน้ำ

3 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว

เมื่อเขาลืมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้า จอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโดดเต็งสองขาแบบคนไปมาด้วยความตกใจแต่เมื่อเขา ตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมวอย่างที่หวังไว้

หางตาเขาเหลือบไปเห็นหางเจ้าแมวอ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขาโตชินทร์ ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนผลอตรระครุบเข้าไปอย่างแรง เจ้าแมวอ้วนตื่น ตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมวโตชินทร์ด้วยความโมโห ข้าวของในออฟฟิศระเนระนาด โตชินทร์จึง ตัดสินใจกระโดดออกหน้าต่างตกลงบน กองขยะในซอยข้างบริษัท เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4 ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / กลางวัน

เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหน้ายังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็นลูกขึ้นกิ้งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาจึงก้มลงดมแต่ก็มีสายตาอาฆาตมาจากฝูงแมวจรที่กบดานอยู่ข้างถึงขยะ ฝูงแมวจรวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความมโหรีร้าย เขาจึงต้องหนีออกมาจากถนนใหญ่

5 ภายนอก / ถนนใหญ่หน้าบริษัท / กลางวัน

โตซินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาวิ่งด้วยสีขาของแมวที่ไม่คุ้นเคยเขาวิ่งหนีออกมาจากถนน ใหญ่ได้ด้วยความรวดเร็ว

6 ภายนอก / ซอยตรงข้ามบริษัท / กลางวัน

ระหว่างที่เขาหนีตายเขาเริ่มที่จะลองวิ่ง กระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนานเขาลองกระโดดและวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบนกกระจิบ เจ้าแมวโตซินทร์ตกลอยในสภาพมอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก

7 ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น

ใจกลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนานร่าเริงด้วยลมเย็นๆที่พัดโชยและความเหนื่อยล้าจากการ วิ่งหนี เขาจึงล้มตัวลงกิ้งไปมา และนอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก

ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขากลับมีเสียงท้อร้องดังขึ้นมาเขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อย ๆ จนนอนไม่หลับในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกขึ้นมาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกขึ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจออกมากิน เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้ม ด้วยความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปบนโต๊ะ ทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาวของเขาเอง

เขาคงใจลานจนผลอยืนสองขาเหมือนคนลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเขาขึ้นกอดแทน โตซินทร์ได้แต่ตาค้างกางอึ้งมือไว้ ด้วยไอรุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับเมื่อพวกเขาผล่ออกจากกันโตซินทร์จึง สังเกตเห็นลูกสาวมักจะมีมองไปที่ทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็กคนอื่นๆ ที่ต่างพากันกลับ เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็ หายไปแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8 ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / ตอนเย็น

โตชินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทพบว่าแมวอ้วนของหัวหน้ากำลังถูกแก๊งแมวจรุม เขาตัดสินใจเข้าสู้กับพวกมัน แล้วทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน

9 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น

แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้ว เขาอยู่ที่เดิมเขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดูและลงมือทำงานอย่างรวดเร็ว

10 ภายนอก / หน้าโรงเรียน / ตอนเย็น

เขาไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียน เพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข

3.6 ภาพเหตุการณ์ (Scenario)

Scene	Action	Meaning
1	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน</p> <p>ในห้องทำงานขนาดเล็กๆ โตซินทร์กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรักและเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่องข้าว ร้านสะดวกซื้อที่ว่างเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิทโน้ตงานสำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้ แต่เขาก็คิดงานไม่ออกทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่างเปล่า เหมือนรอบข้างกำลังมืดสนิท มีเพียงแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รีบทำงาน</p>	<p>แสดงให้เห็นถึงนิสัยทำงาน จนละเอียดการใส่ใจตัวเองและครอบครัว แต่เขาก็มีอาการ Burnout</p>
2	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน</p> <p>มีเสียงของแมว์ร้องดังขึ้น โตซินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมว์จอมซี้เกียจของหัวหน้ากำลังนอนซี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมว์อ้วนกำลังยึดตัวพลิกไปมาดูสบายๆ เมื่อเขามองไปรอบๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมว์ในออฟฟิศกำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้ โตซินทร์เห็นชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว์ ในขณะที่ความง่วงก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาวูบหลับลงไปคาโต๊ะทำงาน</p>	<p>เปรียบเทียบให้เห็นถึงความสบายของแมว์ที่สามารถนอนซี้เกียจทั้งวันได้ ต่างจากคนที่ยังต้องทำงาน ทำให้โตซินทร์เกิดความอิจฉาและอยากเกิดเป็นแมว์</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร้าง แมว</p> <p>เมื่อเขาสัมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมี ขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อน จากหน้าจอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้ กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโดดแดงสองขาแบบ คนไปมาด้วยความตกใจ แต่เมื่อเขาตั้งสติได้เขา ก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมว อย่างที่หวังไว้</p>	<p>โตซินทร์ดีใจที่ตัวเองได้กลายเป็นแมวแล้ว เพราะจะได้ทำตัวซี้เกียจอย่างที่เข ต้องการแล้ว</p>
4	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร้าง แมว</p> <p>ทางตาเขาเหลือบไปเห็นทางเจ้าแมวอ้วนที่กวัด แกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขา โต ซินทร์ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตาม การเคลื่อนไหวนั้น จนผลอตรระครบเข้าใส่อย่าง แรง เจ้าแมวอ้วนตื่นตกใจที่ถูกรบกวนการนอน หลับจึงวิ่งไล่แมวโตซินทร์ด้วยความโมโห ขำ ของในออฟฟิศระเนระนาด โตซินทร์จึงตัดสินใจ กระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบนกองขยะใน ซอยข้างบริษัท</p>	<p>แต่แมวมก็มีความลำบากเช่นกัน ความ ลำบากแรกคือ การคุมสัญชาตญาณของ ตัวเองไม่ได้ ทำให้เขาต้องวิ่งหนีเพราะ ปัญหานั้น</p>
5	<p>ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / กลางวัน</p> <p>เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหน้ายัง คุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็น ลูกชิ้นกิ้งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความ</p>	<p>แมวหัวหน้าทำให้เขาไม่สามารถกลับเข้า ไปในบริษัทที่แสนสบายได้ จนต้องออกไป เจอกับความลำบากของการเป็นแมวจร แสดงให้เห็นว่าแมวเองก็น่าสงสาร</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	สนใจเขาจึงก้มลงดม แต่ก็มีสายตาอาฆาตมาจากฝูงแมวจรที่กบดานอยู่ข้างถังขยะ ฝูงแมวจรวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความมโหรีร้าย เขาจึงต้องหนีออกมากลางถนนใหญ่	
6	<p>ภายนอก / ถนนใหญ่หน้าบริษัท / กลางวัน</p> <p>โตชินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาริงด้วยสีขาของแมวที่ไม่คุ้นเคย เขาริงหนีออกมาจากถนนใหญ่ได้ด้วยความรวดเร็ว</p>	อันตรายของแมวจรที่ต้องใช้ชีวิตท่ามกลางเมืองหลวง
7	<p>ภายนอก / ซอยตรงข้ามบริษัท / กลางวัน</p> <p>ระหว่างที่เขาหนีตาย เขาเริ่มที่จะลองวิ่งกระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนาน เขาลองกระโดดละวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบนกกระจิบ เจ้าแมวโตชินทร์ตกอยู่ในสภาพมอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก ใจกลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนาน ร่มรื่น ด้วยลมเย็นๆ ที่พัดโชยและความเหนียวล้าจากการวิ่งหนี เขาจึงล้มตัวลงกลิ้งไปมา และนอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก</p>	โตชินทร์ได้รู้สึกเป็นครั้งแรกว่าตัวเองเป็นอิสระจากสิ่งรอบข้างอย่างแท้จริง ทำให้เขาลองทำนิสัยแบบแมวดู(นิสัยแบบเด็กๆ) ทำให้เขา รู้สึกมีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

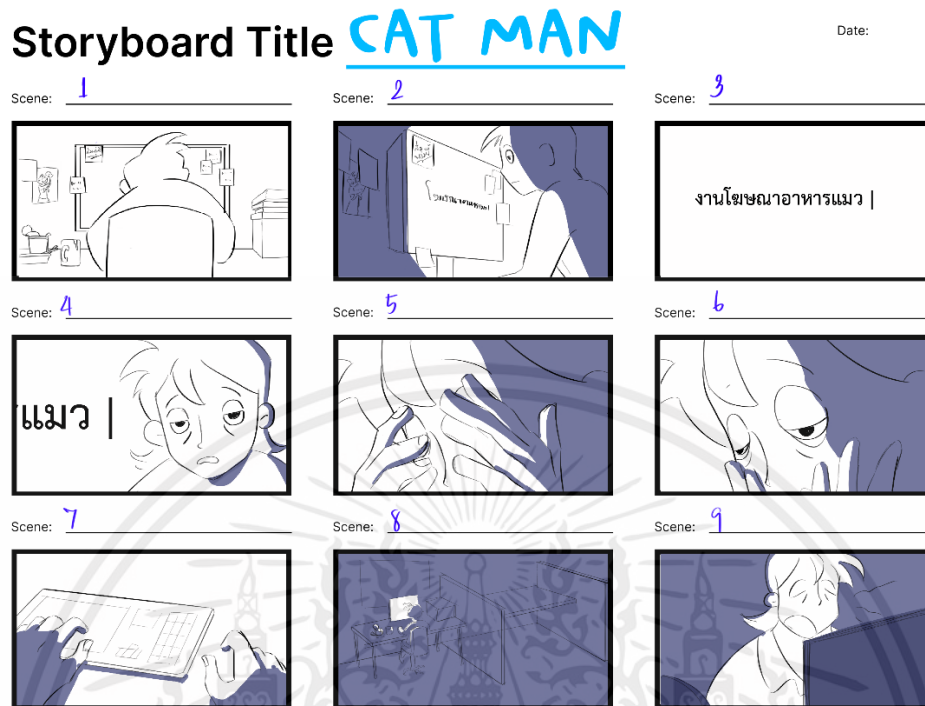
8	<p>ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น</p> <p>ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขากลับมีเสียงท้อกร้องดังขึ้นมา เขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อยๆ จนนอนไม่หลับ ในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกชิ้นมาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกชิ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจออกมากิน</p>	<p>แต่เขาก็เจอปัญหาเข้าอีกครั้งนั่นก็คือเรื่องอาหาร</p>
9	<p>ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น</p> <p>เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้มด้วยความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปบนโต๊ะทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาวของเขาเอง เขาตกใจจนลานจนเปลื่อยืนสองขาเหมือนคน ลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเขขึ้นกอดแทน โตะชินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้ ด้วยไออุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับ เมื่อพวกเขาผละออกจากกันโตะชินทร์จึงสังเกตเห็นลูกสาวมักจะมองไปทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้านท่ามกลางเด็กคนอื่นๆ ที่ต่างพากันกลับหมดแล้ว เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็หายไปแล้ว</p>	<p>เปิดตัวลูกสาว แสดงถึงความสำคัญที่ตนเองต้องกลับมาเป็นคน เพราะ คนเรายังมีภาระและสิ่งอื่นๆ มากมายให้ดูแล</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

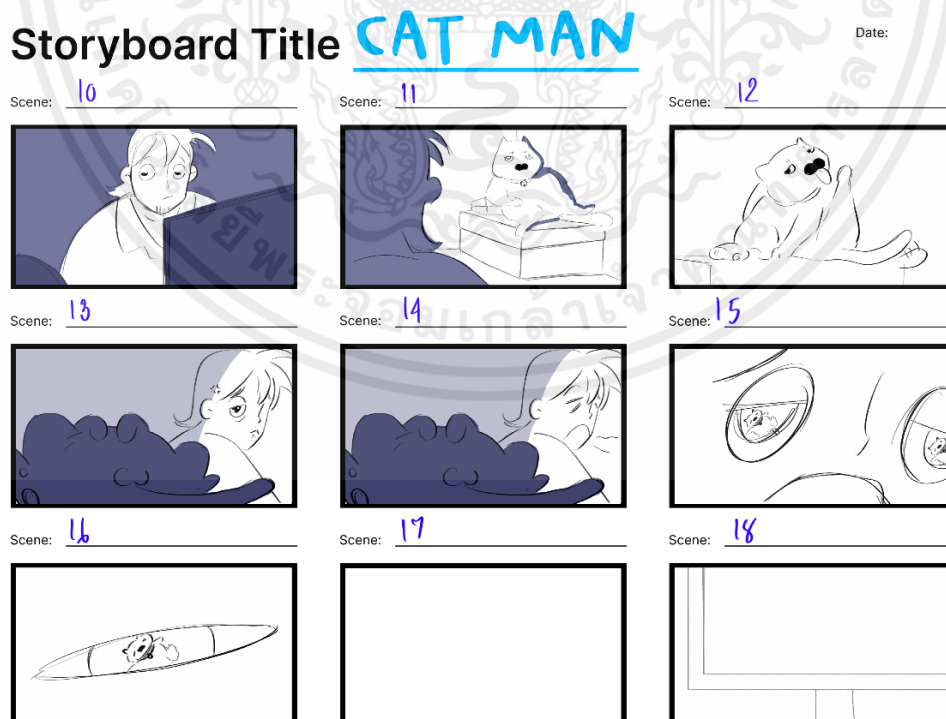
10	<p>ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / ตอนเย็นโต</p> <p>ชินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทพบว่าแม่อ้วนของหัวหน้ากำลังถูกแก๊งแมวจรุม เขาตัดสินใจเข้าสู้กับพวกมัน แล้วทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน</p>	<p>สื่อให้เห็นว่าโตชินทร์มีความเข้าใจในชีวิตเกี่ยวกับแมวมมากขึ้น</p>
11	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น</p> <p>เขากระโดดเข้าหน้าต่างมาถึงโต๊ะทำงานได้อย่างปลอดภัย แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้วบนหน้าเขายังมีรอยอุ้งมือแมวประทับอยู่ ซึ่งตัวการคือแมวของหัวหน้าที่กำลังนอนขี้เกียจทำงานเขาอยู่ที่เดิม</p>	<p>ให้คนดูจินตนาการเอาเองว่าเรื่องทั้งหมดเป็นเรื่องจริง หรือแค่ฝันไป</p>
12	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น</p> <p>เขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดู และลงมือทำงานอย่างเร็วเร็ว เขาไปปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียนเพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข</p>	<p>ตอกย้ำสาเหตุที่โตชินทร์กลับมามีไฟทำงานได้อีกครั้ง เพราะมีลูกสาวอยู่</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 บทภาพ (Storyboard)



รูปที่ 13 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1

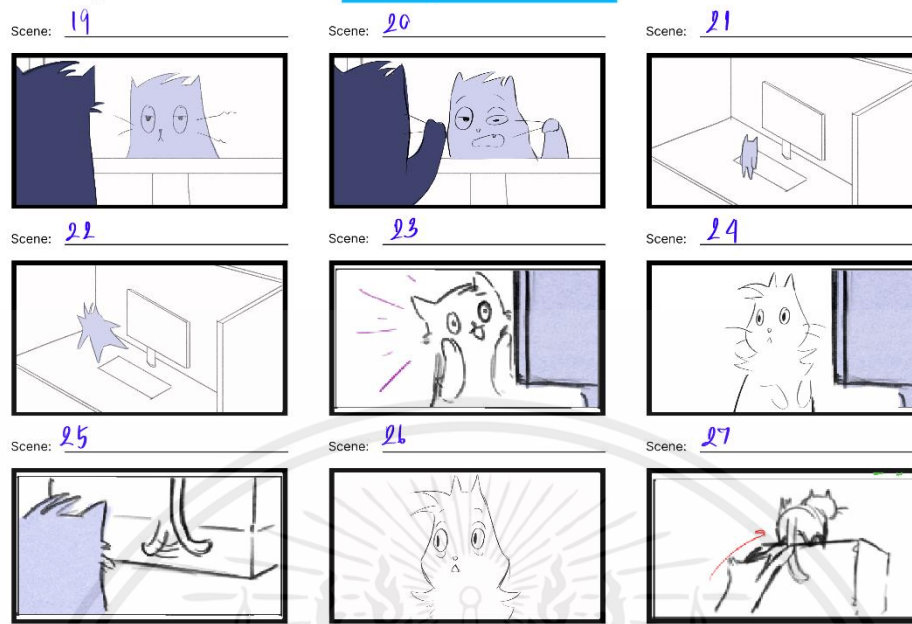


รูปที่ 14 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

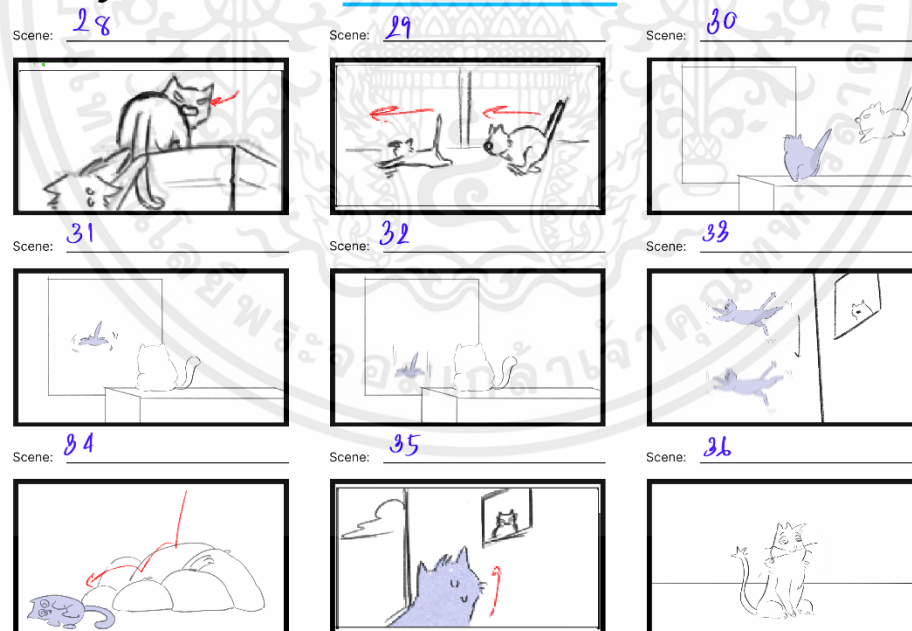
Date:



รูปที่ 15 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3

Storyboard Title CAT MAN

Date:

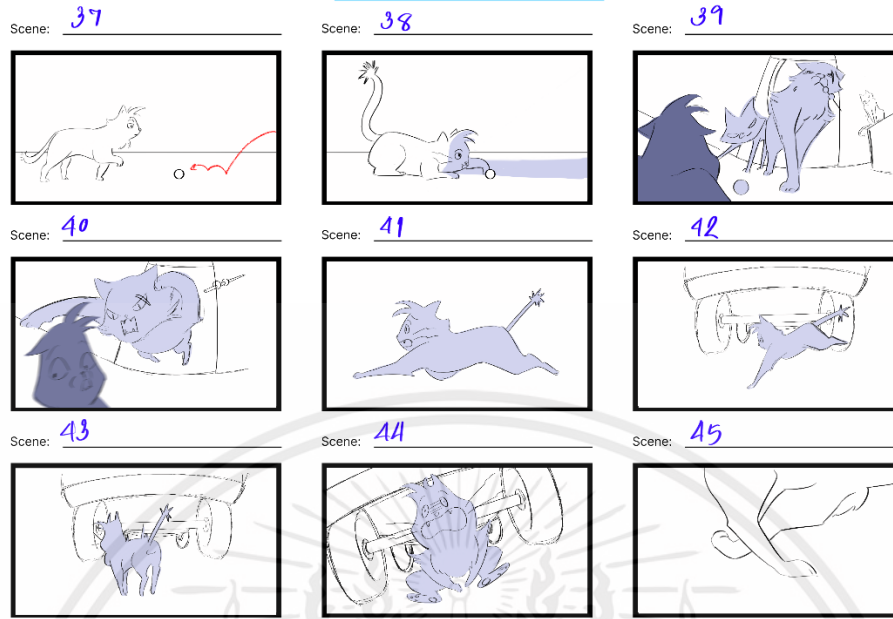


รูปที่ 16 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

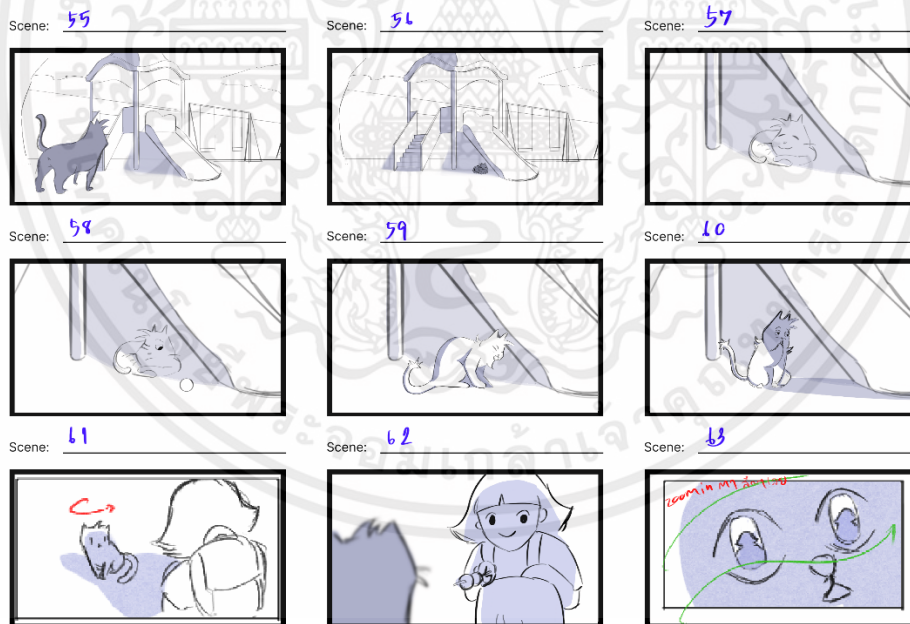
Date:



รูปที่ 17 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5

Storyboard Title CAT MAN

Date:

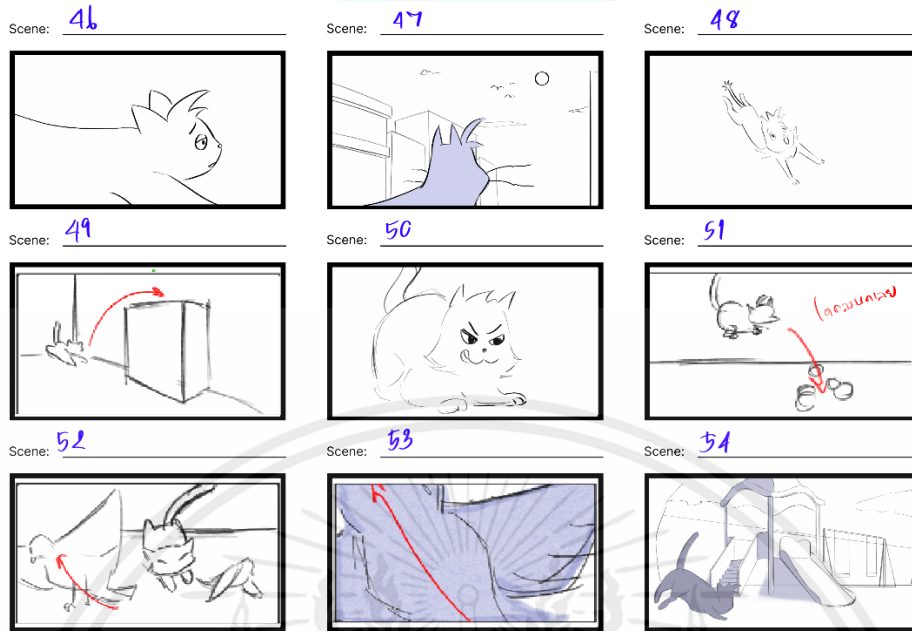


รูปที่ 18 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

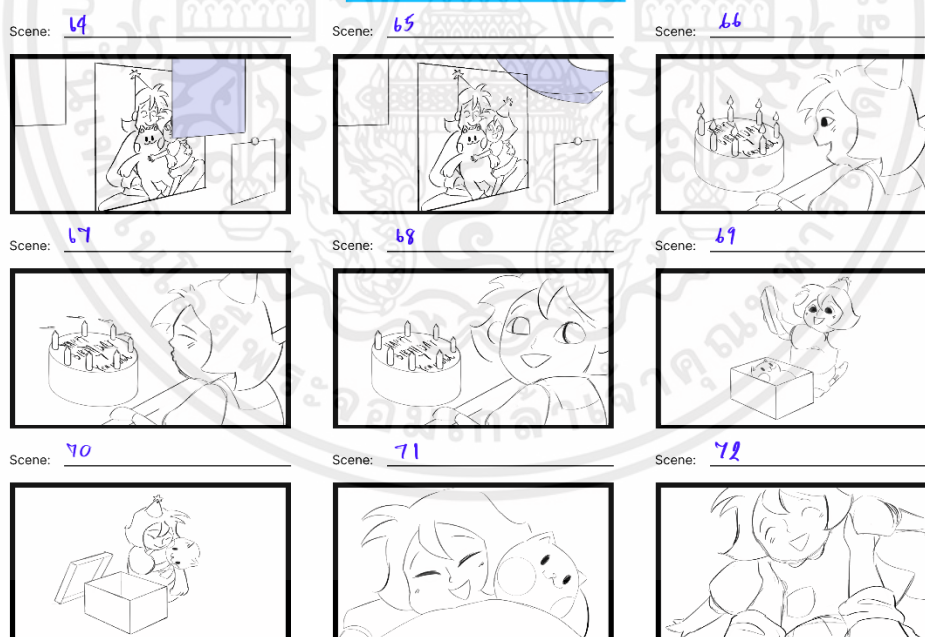
Date:



รูปที่ 19 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7

Storyboard Title CAT MAN

Date:

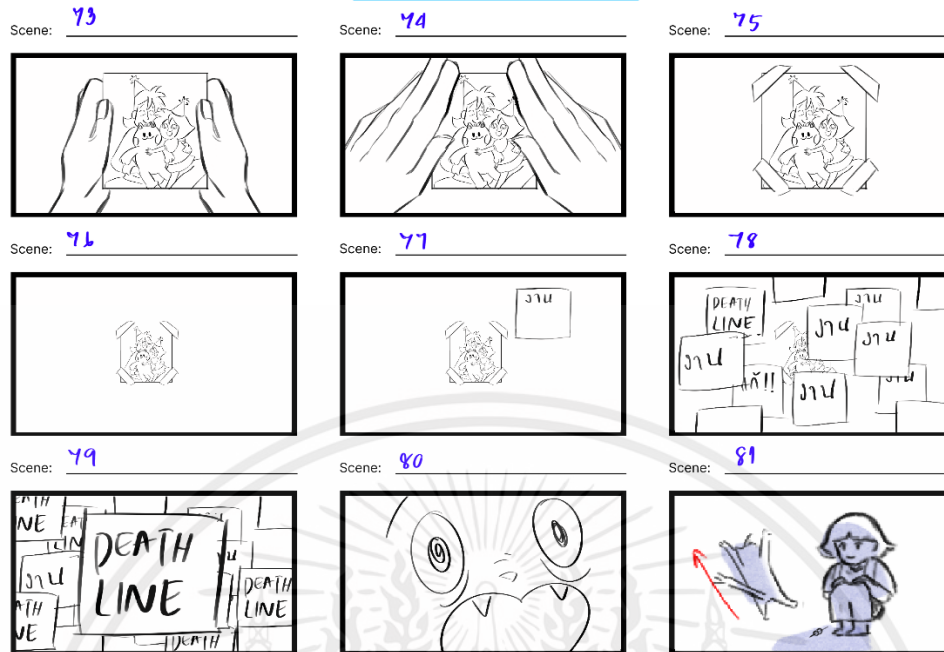


รูปที่ 20 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

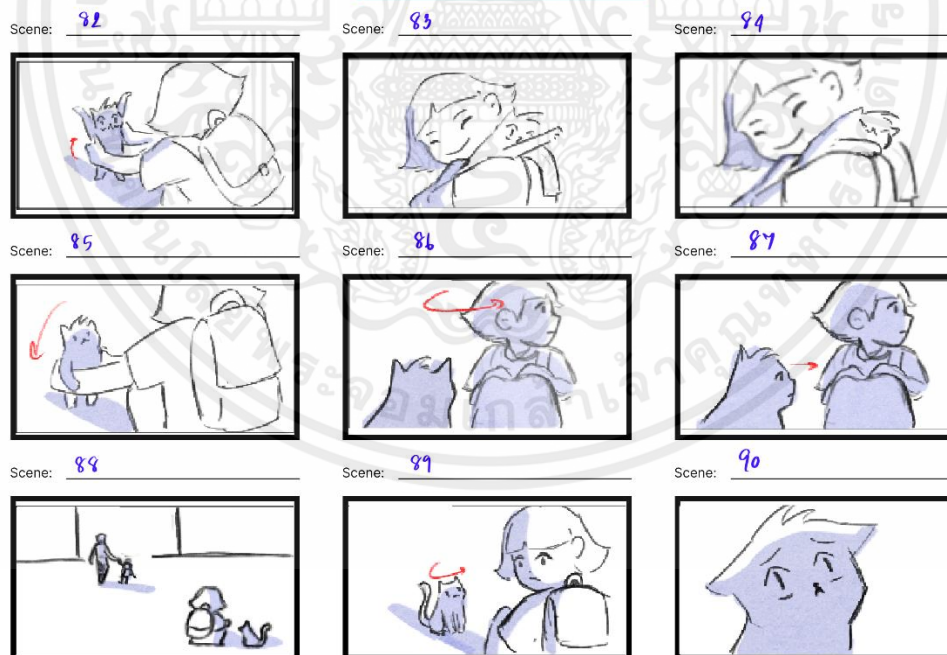
Date:



รูปที่ 21 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9

Storyboard Title CAT MAN

Date:

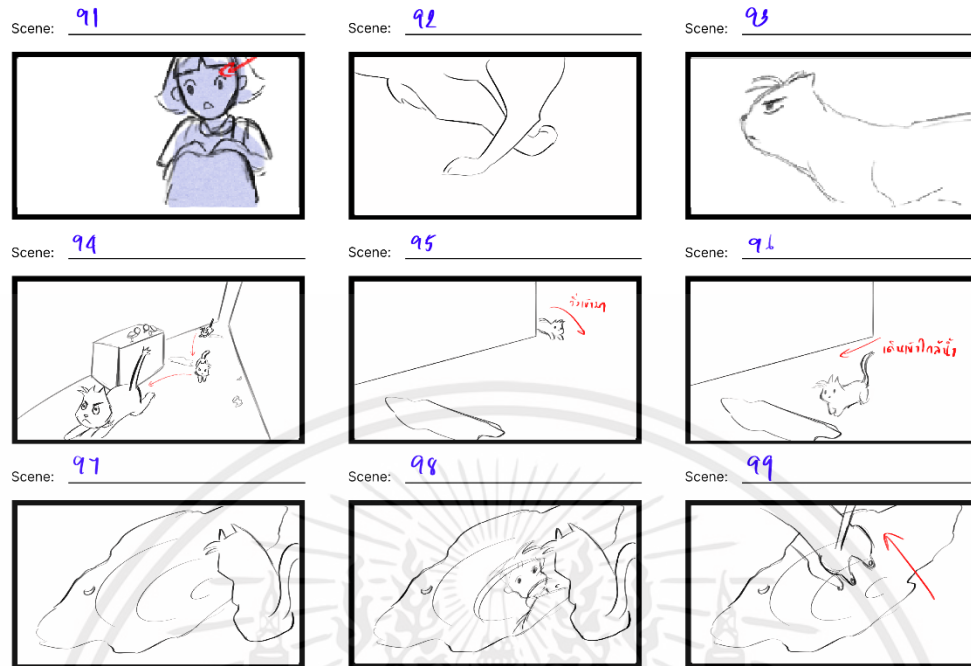


รูปที่ 22 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

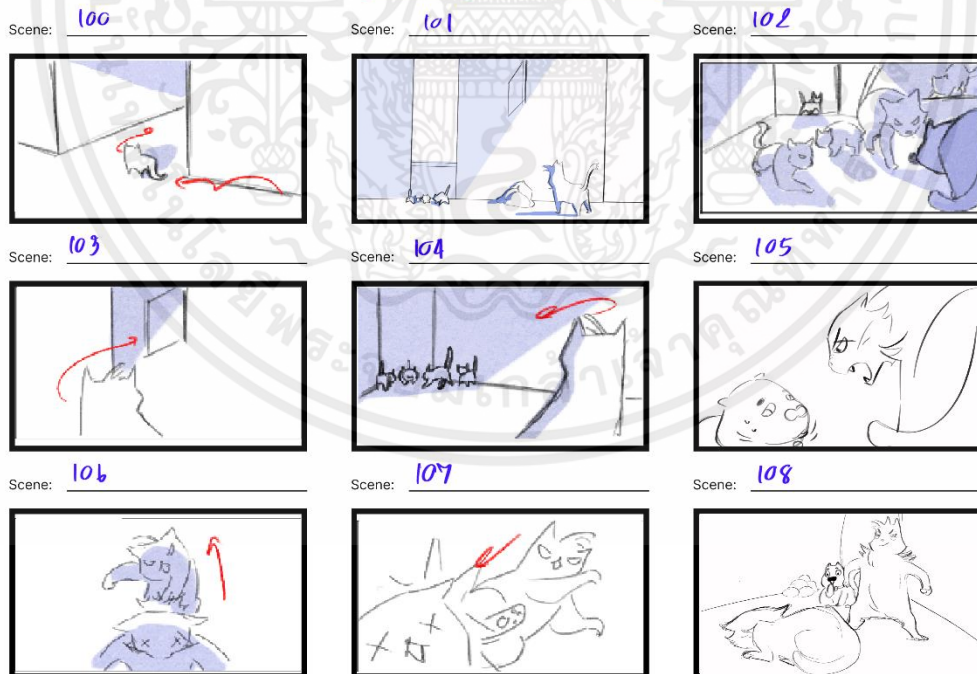
Date:



รูปที่ 23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11

Storyboard Title CAT MAN

Date:

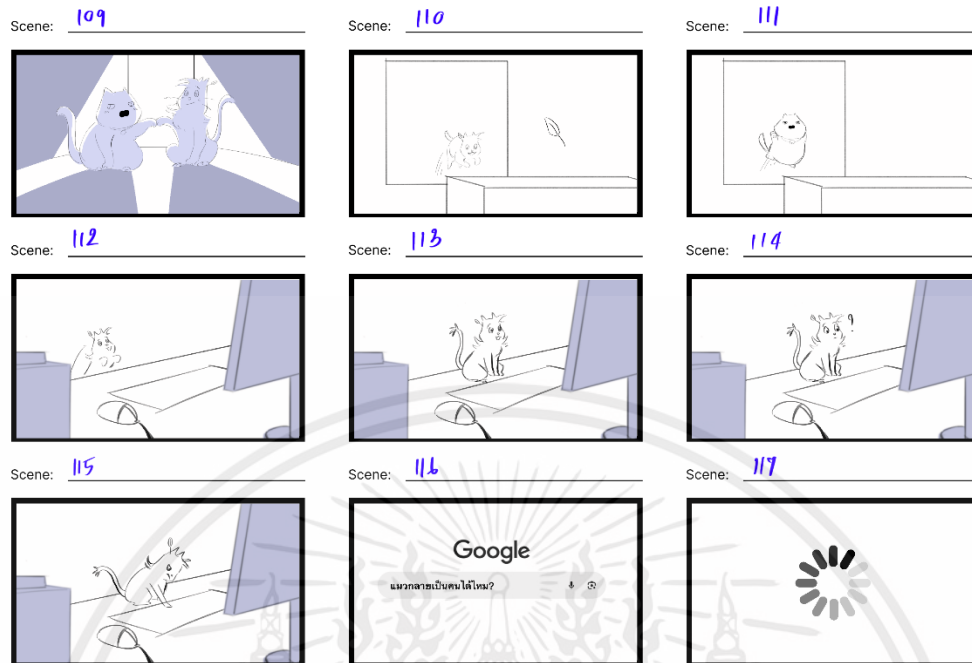


รูปที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

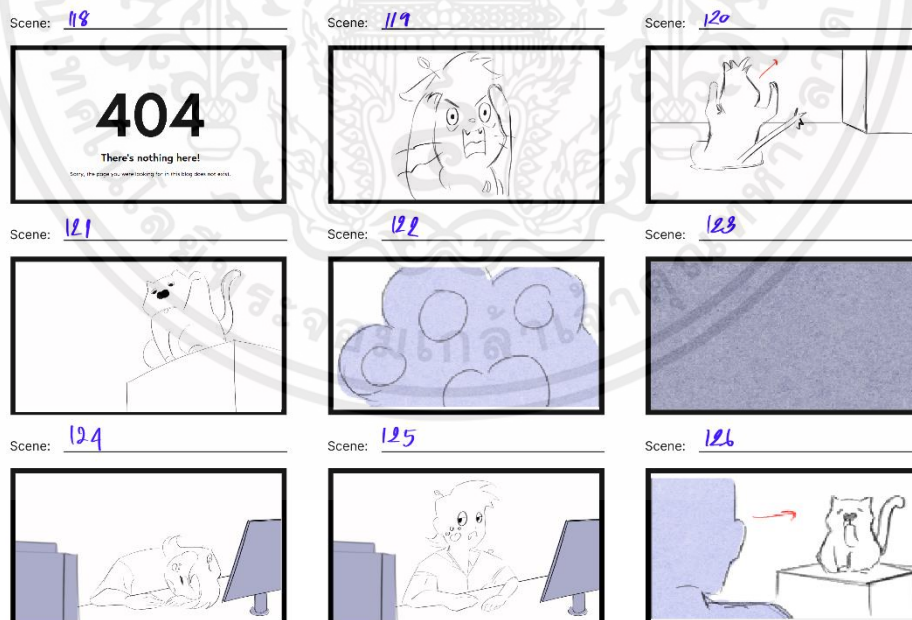
Date:



รูปที่ 26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13

Storyboard Title CAT MAN

Date:

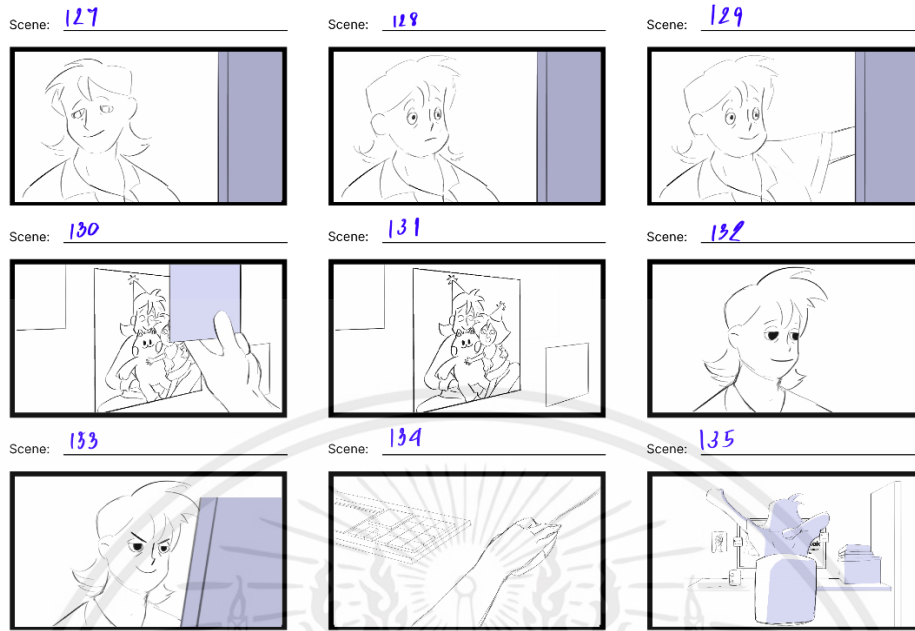


รูปที่ 25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

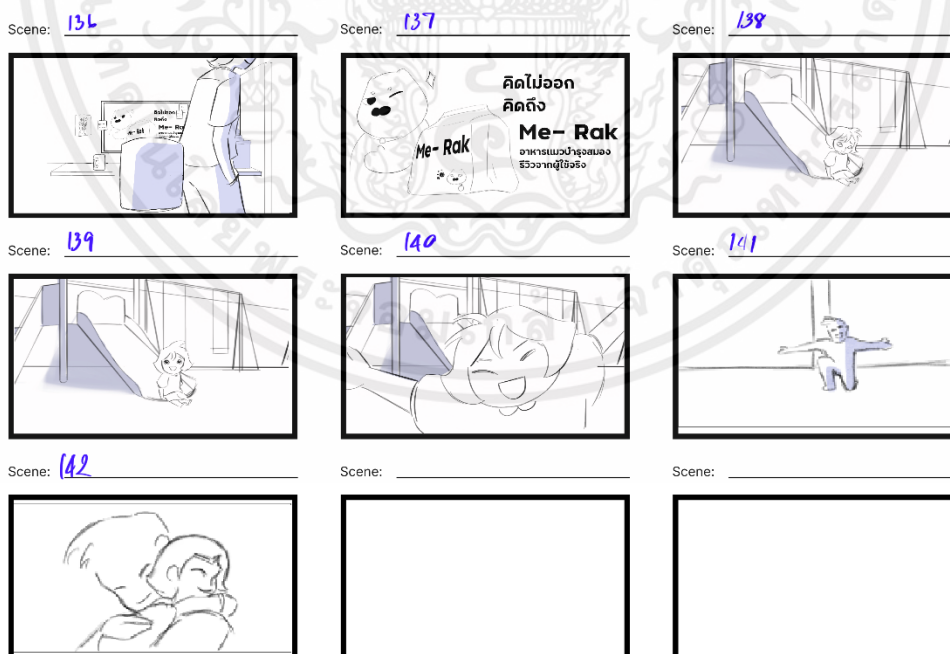
Date:



รูปที่ 27 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15

Storyboard Title CAT MAN

Date:



รูปที่ 28 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” ได้แบ่งกระบวนการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมดำเนินงาน (Pre-Production)
2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Production)
3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Post-Production)

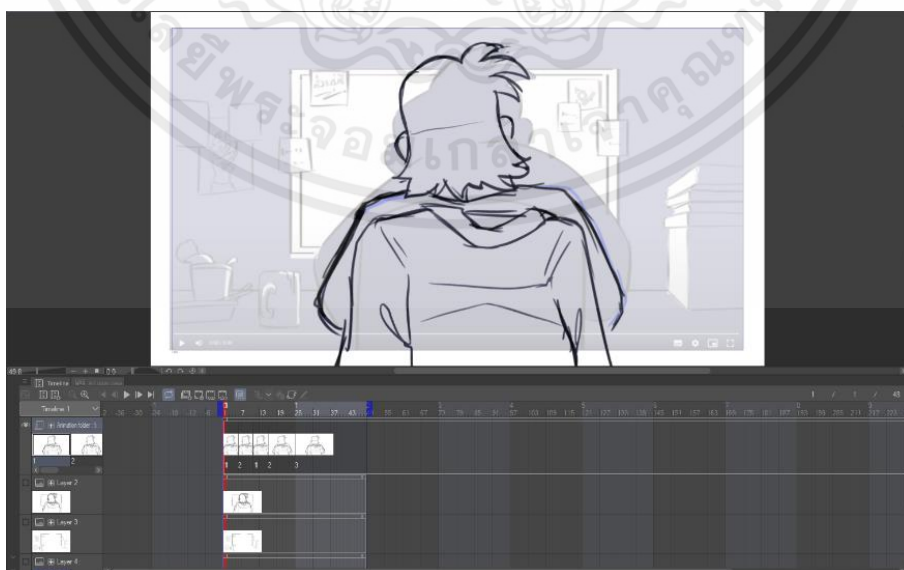
4.1. ขั้นตอนการเตรียมดำเนินงาน (Pre-Production)

4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์

1. หลังระดมความคิดร่วมกับคณะผู้จัดทำแล้ว จึงเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับภาวะหมดไฟ และข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงที่นิยม
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาไว้ เพื่อร่วมพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ค้นหาภาพยนตร์ต้นแบบ และศึกษาข้อมูลอ้างอิง

4.1.2 บล็อกช็อต (Block Shot)

นำภาพจากสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และแอนิเมติก (Animatic) มาเทียบ และลำดับเหตุการณ์เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวของช็อตนั้น ๆ เป็นการกำหนดจังหวะเวลาเกิดความเหมาะสม และเป็นการกำหนดคีย์เฟรม (Key Frame) อย่างคร่าว ๆ ให้กับช็อตเพื่อที่จะสามารถกำหนดระยะเวลาและจำนวนภาพคร่าว ๆ ของการแอนิเมท รวมไปถึงใส่สีเทลของตัวละคร และสิ่งของประกอบฉากที่ต้องมีการสร้างการเคลื่อนไหวให้ชัดเจนขึ้น



รูปที่ 29 ภาพตัวอย่างการเทียบแอนิเมติกเพื่อบล็อกช็อตในโปรแกรม Clip studio paint ex

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่กำหนดการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในช็อตโดยคร่าว ๆ แล้ว ก็จะมีการนำเสียงเข้ามาใส่ เพื่อ กำหนดให้การเคลื่อนไหวในช็อตมีความใกล้เคียงกับเสียงเอฟเฟ็กต์มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

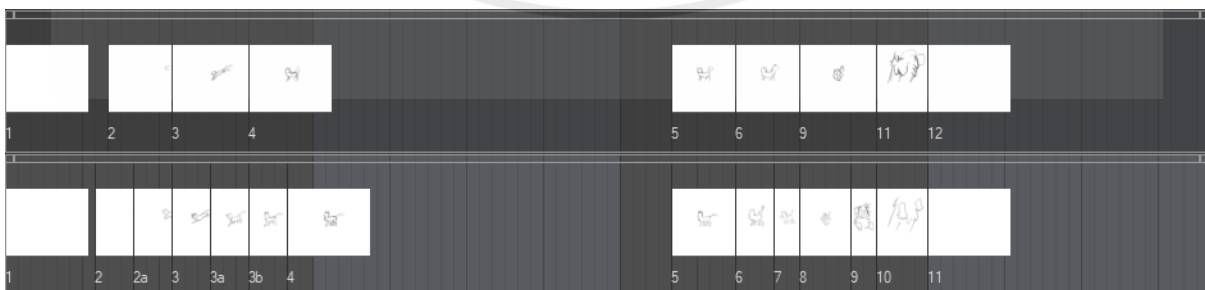


รูปที่ 30 ภาพตัวอย่างการใส่ sound เพื่อเทียบจังหวะการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Clip studio paint ex

4.2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Production)

หลังจากขั้นตอนการเตรียมการดำเนินงานแล้ว ก็จะทำบล็อกช็อตที่กำหนดไว้มาเป็นแนวทางในการ ดำเนินขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติต่อไป

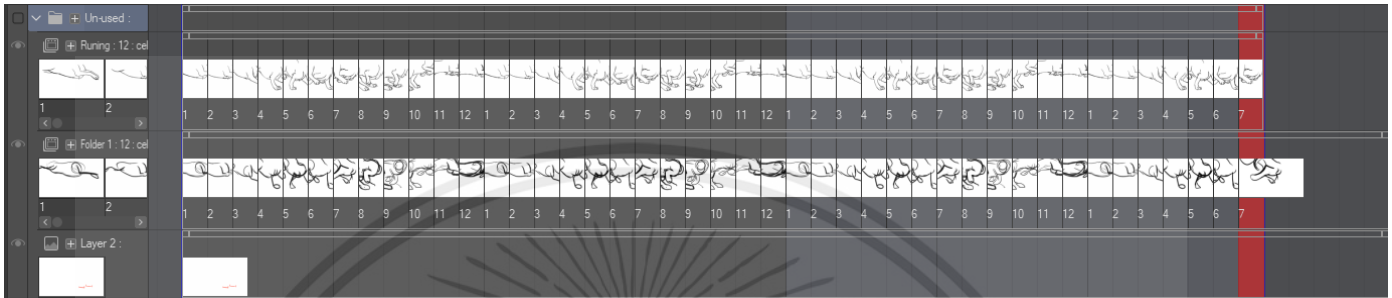
4.2.1 นำบล็อกช็อตที่ได้กำหนดไว้ก่อนหน้ามาวาดเป็นคีย์เฟรม (Key frame) โดยต้องคุมให้ Mood and Tone และจังหวะเวลาของช็อตนั้น ๆ ยังคงอยู่แผนที่กำหนดเอาไว้



รูปที่ 31 ภาพตัวอย่างเปรียบเทียบระหว่างการกำหนดคีย์เฟรม (แถวบน) และอินบีทวิน (แถวล่าง)

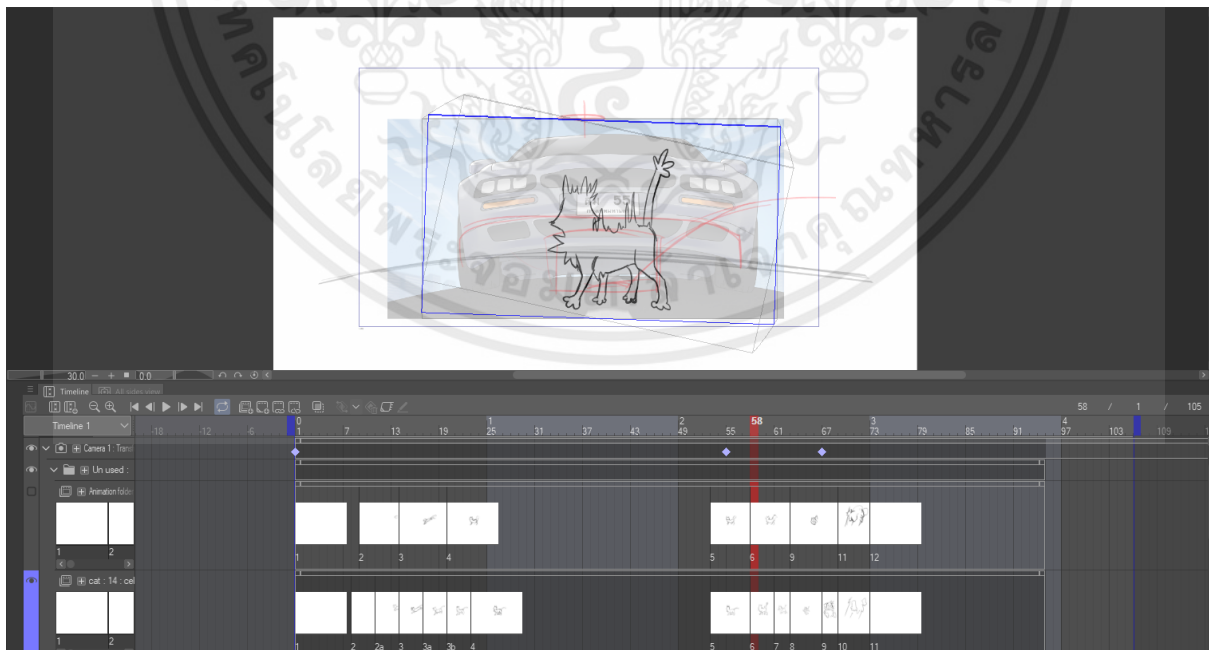
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ดำเนินการแอนิเมทต่อโดยการลงรายละเอียดอนิบทวิน (In-between) จากคีย์เฟรมให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติขึ้น รวมถึงใส่ดีเทลต่าง ๆ ของตัวละครให้ชัดเจนเพื่อที่จะสามารถนำ Rough Animation ไปตัดเส้นต่อได้



รูปที่ 32 ภาพตัวอย่างการอนิบทวินในงาน และการใส่รายละเอียด Rough Animation

4.2.3 หลังจากทีวาด Rough Animation จะทำการกำหนดมุมกล้องคร่าว ๆ ด้วยเครื่องมือ “2D Camera Folder” ในโปรแกรม Clip studio paint เพื่อสร้างมุมกล้องที่ชัดเจน และสร้างภาพรวมที่เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นในการแอนิเมท



รูปที่ 33 ภาพตัวอย่างการใช้เครื่องมือ 2D Camera Folder

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 ดำเนินการตัดเส้นทุก ๆ เฟรม และนำเส้นที่ได้มาทำ Test Scene อีกครั้งเพื่อตรวจสอบภาพรวมของแอนิเมชัน และแก้ไขจุดที่เป็นปัญหาได้อย่างรวดเร็ว

4.2.5 ลงสีตัวละครในแต่ละเฟรม และเช็คภาพรวมของแอนิเมชันอีกครั้ง

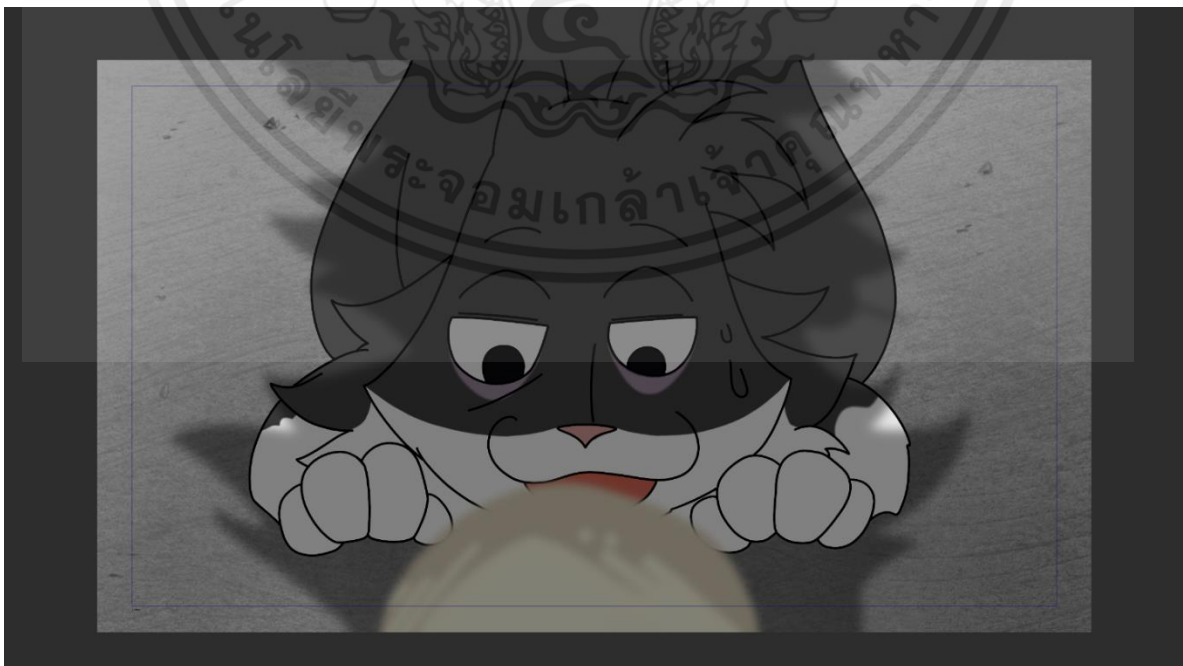


รูปที่ 34 ภาพตัวอย่างแต่ละเฟรมในแอนิเมชันหลังจากลงสีเรียบร้อยแล้ว

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Post-Production)

หลังจากตัดเส้นและลงสีแต่ละเฟรม และตรวจสอบภาพ แก้ไขรวมของการเคลื่อนไหวในแอนิเมชันแล้ว ก็จะเข้าสู่การทำขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

4.3.1 นำฉากมาประกอบกับแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ รวมไปถึงใส่วัตถุประกอบฉากให้สมบูรณ์



รูปที่ 35 ภาพตัวอย่างการใส่ฉากหลังจะวัตถุประกอบฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

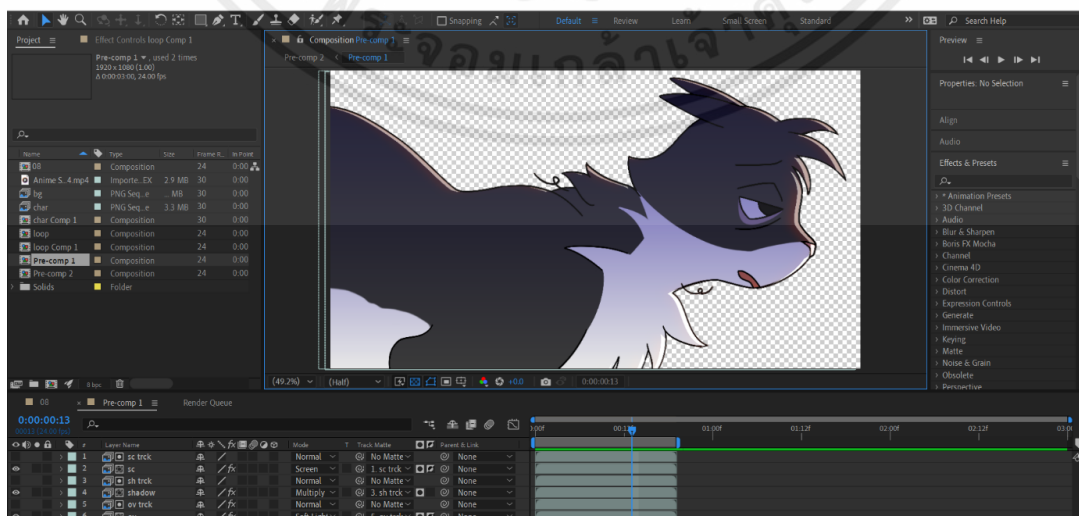
4.3.2 หลังจากที่นำฉากมาประกอบรวมกับแอนิเมชันแล้ว ก็จะทำแอนิเมทวิตที่ต้องเคลื่อนไหวในฉาก ด้วยเครื่องมือ Puppet ในโปรแกรม Clip Studio Paint



รูปที่ 36 ภาพตัวอย่างการใช้ puppet เพื่อนสร้างการเคลื่อนไหวให้กับวัตถุในฉาก

4.3.3 หลังจากที่สามารรถแอนิเมทฉากเรียบร้อยแล้ว และกำหนดหมุกกล้องต่าง ๆ แล้ว ก็จะทำเรนเดอร์แอนิเมชันมาเป็น Image Sequence แยกตัวละครกับฉาก และ Import เข้าโปรแกรม Adobe After Effects

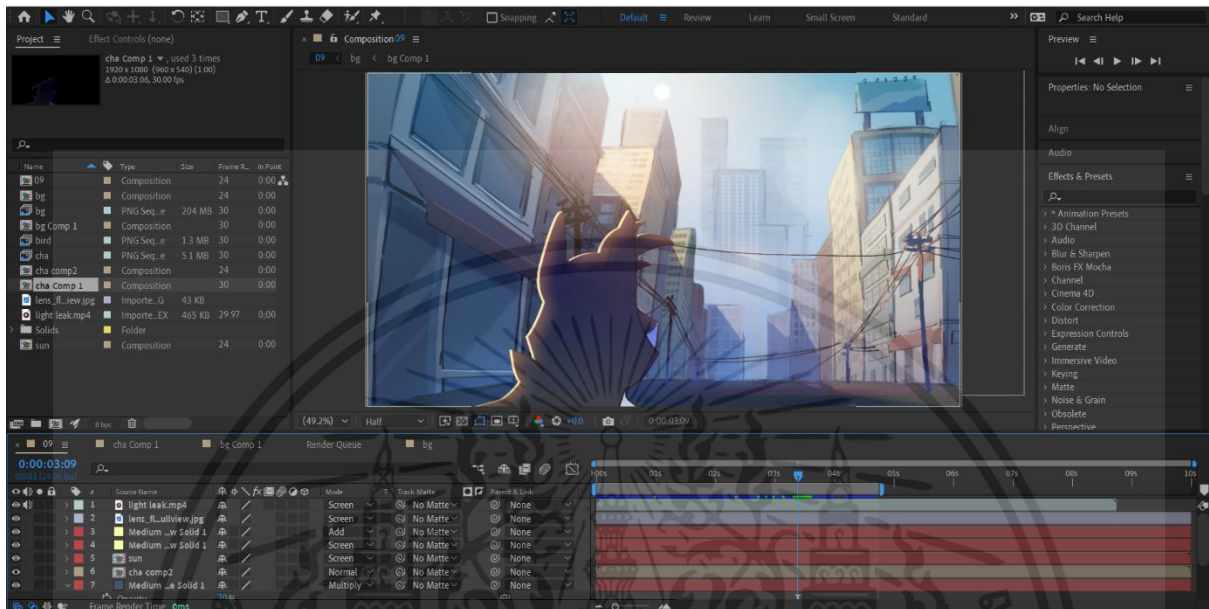
โดยสำหรับตัวละครจะทำการสร้างเอฟเฟกต์ Rim Light ให้ตัวละคร ด้วยการสร้างเลเยอร์ Multiply, Soft Light, Screen มาซ้อนกัน เพื่อให้เกิดแสงและเงาที่ตกกระทบบนตัวละคร



รูปที่ 37 ภาพตัวอย่างการใช้ layer mode ในโปรแกรม Adobe After Effects เพื่อสร้าง Rim Light

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 เพิ่มแสงในภาพรวมเพื่อกำหนด Mood and Tone ให้กับช็อตต่าง ๆ และคุมให้อารมณ์ของแอนิเมชันเป็นไปตามแผนที่กำหนดเอาไว้ โดนการใช้ Layer Mode และเอฟเฟกต์มาช่วยให้สีของแสงนั้นคุมโทนของฉากนั้น ๆ



รูปที่ 38 ภาพตัวอย่างการใช้ Layer Mode ในการคุมโทนฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปจากการทำงาน

จากการได้ทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวในศิลปนิพนธ์เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” ขึ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการจะศึกษาและสนใจ รวมถึงได้พัฒนาทักษะ และแนวคิดในการทำแอนิเมชันสองมิติ โดยข้าพเจ้าได้ความชำนาญ และเทคนิคเพิ่มเติม มาช่วยขัดเกลาทักษะในการทำงานให้พัฒนายิ่งขึ้น รวมไปถึงได้ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การประเมินเวลา จัดลำดับความสำคัญ และแจกแจง กระจายงานแก่สมาชิกที่เข้ามาช่วยเหลือ ถึงแม้ในระยะเวลาการทำงานจะมีข้อบกพร่อง และสิ่งที่ต้องแก้ไขปรับปรุงอยู่มาก แต่ข้าพเจ้าก็ถือว่าผลลัพธ์ที่ได้นั้น มีความคุ้มค่าอย่างยิ่ง

5.2 อุปสรรคในการทำงาน

5.2.1 ในการทำงาน ข้าพเจ้าพบว่าตัวเองมีปัญหาในเรื่องของทักษะการพูดเป็นอย่างมาก ทำให้ในบางครั้งก็เกิดการโต้เถียงในทีม หรือสมาชิกในทีมไม่เข้าใจสิ่งที่ข้าพเจ้าจะสื่อ ทำให้ในการประชุมเกิดปัญหา และสร้างความยึดเยื้อในการทำงาน รวมถึงในขั้นตอนกระจายงาน ซึ่งมีปัญหาจากการเข้าใจผิด และสื่อสารไม่ตรงกัน

5.2.2 ในขั้นตอนการทำแอนิเมชัน ข้าพเจ้าพบปัญหาที่เกิดขึ้นจากการโหมงานหนักจนเกินไป เนื่องจากการวางแผนในการแอนิเมชันนั้นค่อนข้างจะเร่งรีบ ทำให้ในช่วงหนึ่งเมื่อสุขภาพทั้งร่างกาย และจิตใจ เกิดความรู้สึกเหนื่อยล้าจนเกินไป ทำให้ประสิทธิภาพและคุณภาพในการทำงานลดน้อยลง จนส่งผลให้กระบวนการทำงานมีการหยุดชะงัก และเกิดความล่าช้าขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น การสื่อสาร และความกล้าในการแสดงความคิดเห็นเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ควรปล่อยให้เกิดความเข้าใจผิดหรือการประชุมที่ค้างคา เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดจากการเข้าใจผิด

5.3.2 การประเมินเวลาในการทำงานและให้ความสำคัญของการพักผ่อนเป็นเรื่องสำคัญ ไม่ควรหักโหมเกินไป ควรให้ความสำคัญกับทั้งร่างกายและจิตใจ

5.3.3 การกำหนดระยะเวลางานและเตรียมแผนรองรับ ในกรณีไม่คาดคิดก็ถือเป็นเรื่องสำคัญ อย่ากลัวที่จะเสนอความคิดเห็น หรือขอความช่วยเหลือจากคนอื่น

บรรณานุกรม

นพ. ลัญจนศักดิ์ อรรถขยายกร. (2566). **ภาวะหมดไฟ(Burnout Syndromes)**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
<https://www.medparkhospital.com/lifestyles/burnout-syndrome>

โรงพยาบาลพญาไท3. (ม.ป.ป.). **Burnout Syndrome ภาวะหมดไฟในการทำงาน อันตรายใหม่ รักษาและป้องกันอย่างไร?**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <https://phyathai3hospital.com/home/burnout-syndrome/>

Temptations. (2565). **กายวิภาคและโครงสร้างกระดูกแมว**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
<https://www.temptations.co.th/cat-care/cat-anatomy-and-skeleton>

Temptations. (2565). **หางแมวบอกอารมณ์ได้!**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
<https://www.temptations.co.th/cat-care/understanding-cat-tail-language>

สพ.ญ. ปิยวรรณ ภูระหงษ์. (2565). **หูของแมว อวัยวะที่ช่วยบอกอารมณ์ และความรู้สึก!**. [ออนไลน์] เข้าถึง
 ได้จาก: <https://www.baanlaesuan.com/266137/pets/cat-ear-language>

Mario Kewdang. (2561). **12 ข้อที่ช่วยให้ Animation2D ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น**. [ออนไลน์]
 เข้าถึงได้จาก: <https://medium.com/artisan-digital-agency/-bfcf26b79e20>

Trichaiwat. (ม.ป.ป.). **เนรมิตอนิเมชัน ขั้นเทพ กฎเหล็ก 12 ข้อ**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
<https://www.idesign.ac.th/12-basic-animation-rule/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวพีชญา วรรณสวาท
 วัน เดือน ปีเกิด 14 กุมภาพันธ์ 2545
 ที่อยู่ 109/69 หมู่บ้านมาย อีสระ ราชพฤกษ์ ถนนรัตนานิเบศร์ ตำบลบางกร่าง
 อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
 E-mail: Peechaya.wan@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2556 ประถมศึกษา โรงเรียนโยนออฟอาร์ค
 พ.ศ. 2562 มัธยมตอนต้น และตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี
 พ.ศ. 2566 ปริญญาตรี ศิลปะกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้