

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ

เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม”

DIRECTING IN 2D ANIMATION “Wind’s spirit”



พลอยจันทร์ เปลียนสายสีบ

PLOYJUN PLAINSAISEUB

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง

“จิตวิญญาณแห่งสายลม”

DIRECTING IN 2D ANIMATION SHORT FILM

“Wind’s spirit”

นักศึกษา

พลอยจันทร์ เปลี่ยนสายสืบ

รหัสประจำตัว

63020316

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวรรณณี สุระเชษฐภคินัน

ศษ. สุวรรณณี สุระเชษฐภคินัน

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม”
นักศึกษา	พลอยจันทร์ เปลี่ยนสายสืบ
รหัสประจำตัว	63020316
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวรรณณี สุระเชษฐคมสัน

บทคัดย่อ

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันสั้นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ เกิดจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าและความสนใจในปัญหาด้านการกลั่นแกล้ง การสร้างผลงานในครั้งนี้อำพเจ้าและสมาชิกภายในกลุ่มมีความสนใจที่ตรงกันในเรื่องการเผยแพร่แง่มุมการกลั่นแกล้งที่เห็นบ่อยๆในชีวิตประจำวันทีใกล้ตัว จึงเกิดการสร้างผลงานในครั้งนี้นี้ขึ้นเพื่อตีแผ่และบอกเล่าเรื่องราวแสดงถึงผู้ที่ประสบปัญหาเหล่านี้ในสังคมออกมาเป็นตัวละคร องค์กรประกอบต่างๆ และ เหตุการณ์ในเรื่อง ที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูลและศึกษาค้นคว้า โดยอ้างอิงจาก ชาวผู้ประสบปัญหามาก่อนรวมไปถึงผลสำรวจจากประชากรในประเทศ เพื่อสร้างผลงานชิ้นนี้

คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงอัตราปัญหาการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องจนก่อให้เกิดเห็นเป็นข่าวในปัจจุบัน ปัญหาและผลกระทบจากที่เกิดขึ้นส่งผลแก่ผู้ถูกรังแกจนผู้ถูกรังแกบางรายได้รับผลกระทบในระยะยาว พวกเราจึงใช้โอกาสในการทำศิลปนิพนธ์นี้ นอกจากเพื่อศึกษาในสิ่งที่ตนเองถนัด ยังได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกันในองค์กรเพื่อนำไปต่อยอดสู่การทำงานในอนาคต

ผลสรุปของกาศึกษานี้ จะสามารถก่อประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้อื่น ก่อให้เกิดความเข้าใจ ได้ฝึกฝนและเกิดทักษะความเข้าใจในด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวอนิเมชัน รวมไปถึงความเข้าใจการทำงานร่วมกันในองค์กร การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น เพื่อผลผลิตที่มีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้านั้น สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้จากการร่วมงานกับบุคคลจำนวนมาก ทั้งผู้ที่ให้คำแนะนำด้านการทำงานและด้านเทคนิคในการทำงานสู่ขั้นตอนต่างๆ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวรรณี สุระเชษฐภคิน อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยชี้แนะแนวทางและให้คำปรึกษาตลอดทั้งกระบวนการจัดทำ ชี้แนะปัญหาและช่วยเสนอหนทางในการแก้ไขอยู่เสมอ

ขอขอบคุณ พิมพ์ภัส เกลาแก้ว และ ฉัตรพร เลิศไพฑูรย์พันธ์ เพื่อนร่วมสมาชิกของข้าพเจ้า ผลงานชิ้นนี้จะออกมาสมบูรณ์ไม่ได้เลย ถ้าขาดความตั้งใจ มานะบากบั่น ทำงานนี้อย่างสุดความสามารถ ร่วมแรงร่วมใจ ให้ความเข้าใจ ให้คำปรึกษาที่ดีและให้กำลังใจกันและกันอยู่เสมอ จนทำงานได้ออกมาสำเร็จตามที่มุ่งหวังไว้

ขอขอบคุณ นิยุตา พิริยะภัก ผู้ช่วยในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่ให้ความช่วยเหลือ ในการทำงานอย่างตั้งใจ เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณ ภาวิตา ดิษเทวา ผู้ช่วยคลีนเส้น ให้ความช่วยเหลือในการทำงานอย่างตั้งใจ เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบคุณบุคคลอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมในการก่อให้เกิดผลงานชิ้นนี้ทุกคน ทั้งเพื่อน ๆ และครอบครัวที่ให้กำลังใจ และให้คำปรึกษาที่ดีเสมอ

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเอง ที่พยายามรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองอย่างสุดความสามารถ ถึงแม้จะมีปัญหาหรือข้อผิดพลาดเกิดขึ้น แต่ก็พยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ได้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ ทั้งนี้ข้าพเจ้าอยากขอบคุณเพื่อน ๆ ของข้าพเจ้าอีกครั้งที่คอยให้ความช่วยเหลือเพื่อให้ ผ่านไปด้วยดีจนออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้

พลอยจันทร์ เปลี้นสายสืบ

30 เมษายน 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูปภาพ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
2.1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อนพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์	3
2.2 ศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่อง	4
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	9
3.1 ประเด็น (Theme)	9
3.2 ประโยคขยาย (Logline)	9
3.3 เรื่องย่อ (Plot)	9
3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment/Outline)	9
3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)	9
3.6 บทภาพ (Storyboard)	10
3.7 ตัวละคร (Character)	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	18
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Pre-production)	18
4.2 Concept Design - Production Design, Art Direction	19
4.3 Character Analysis	23
4.4 Location Scout, Scene-Set	22
4.5 Animatic	22
4.6 การสร้างภาพเคลื่อนไหวและทดลองเทคนิค	22
4.7 Production	26
4.8. งานเสียง (Sound Design)	28
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	30
5.1 บทสรุป	30
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน	30
5.3 ข้อเสนอแนะ	31
ภาคผนวก	32
บรรณานุกรม	33
ประวัติผู้เขียน	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “wind rises”, 2013	5
ภาพตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Cowboy Bebop”, 1998-1999	6
ภาพตัวอย่างที่ 1 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Mr. Incredible”, 2004	6
ภาพตัวอย่างที่ 1 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “toy story 3”, 2010	7
ภาพตัวอย่างที่ 2 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Mr. Incredible”, 2004	7
ภาพตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Rapunzel”, 2001	7
ภาพตัวอย่างที่ 1 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “spirited away”, 2001	8
ภาพตัวอย่างที่ 2 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “toy story 3”, 2010	8
ภาพตัวอย่างที่ 2 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “spirited away”, 2001	8
บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 1-2	11
บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 3-4	12
บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 5-6	13
บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 7-8	14
บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 9-10	15
บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 11-12	16
ภาพตัวละครหลักที่แสดงให้เห็นถึงการแต่งตัวกายแบบชุดนักเรียนโรงเรียนไทย	19
ตัวอย่างลักษณะแนวความคิดการออกแบบตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง Amphibia	21
ตัวอย่างภาพ mood&tone จากแอนิเมชันเรื่อง Wolfwalkers 2020	21
ภาพฉากแสดงถึงความกลัวและหดหู่ของตัวละคร	22
ตัวอย่างการอนิเมทแบบแยก shot เป็นวิดีโอสั้นๆ เพื่อดู timing	23

จ่ายต่อการนำมาเรียงรวมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างการแบ่งเฟรมย่อย เพื่อทำอนิเมติกและง่ายต่อการนำไปตัดต่อ	24
รวมกับฉากในโปรแกรมอื่นในบาง shot	
ตัวอย่างภาพ animatic ที่ต้องมีแสงเงาเล่าบรรยากาศ	24
ตัวอย่างการแยกส่วนที่ต้องอนิเมทกับฉาก	25
ตัวอย่างงานที่ไม่ได้มีการเคลื่อนไหวหรือองค์ประกอบซับซ้อนก็จะสามารถ	26
จบงานใน procreate ได้เลย	
ตัวอย่างการอนิเมทวาดเส้น	26
ตัวอย่างการแยกเส้นด้วยการจำแนกสีของแต่ละส่วน	27
ตัวอย่างการร่างอนิเมทการเดินก่อนการตัดเส้น	27
ตัวอย่าง loop การโบกมือ	27
ตัวอย่างงานที่สามารถจบได้ใน procreate	28
ตัวอย่างการลงสีเบสก่อน composite	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจาก ชาวที่มีเนื้อหาการบูลลี่ ทุกครั้งที่ข้าพเจ้าได้อ่านมักเจอข่าวประเภทนี้เป็นส่วนใหญ่ชวนให้ข้าพเจ้าคิดว่าเด็กๆต้องเจอการกลั่นแกล้งที่โหดร้ายจากเพื่อนๆวัยเดียวกันตั้งแต่ยังเด็ก จนเกิดผลกระทบไปถึงวัยผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะป็นอาการป่วยทางจิตใจหรือความฝงใจ จนนำไปสู่การจบชีวิตหรือการแก้ไขในทางที่ผิด ชวนข้าพเจ้าตั้งคำถามว่าทำไมถึงทำเช่นนี้ ได้นึกถึงใจผู้ถูกรกระทำบ้างไหม ผู้กระทำยังมีความเป็นมนุษย์อยู่บ้างหรือไม่ ข้าพเจ้าจึงอยากทำภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นกำลังใจให้ผู้ถูกลแกล้งและชวนให้ผู้ถูกรกระทำลุกขึ้นมายืนหยัดได้

จากการปรึกษาหารือข้าพเจ้าและทีมงานได้ตัดสินใจหยิบเรื่องราวของเด็กและวิญญาณที่ถูกกลั่นแกล้งร่วมมือกันล้างแค้นคนที่กลั่นพวกเขา เป็นเรื่องราวสะท้อนการบูลลี่และการแก้ปัญหาในทางที่ผิด ผ่านเรื่องราวเด็กและวิญญาณที่ถูกกลั่น การบูลลี่ผู้อื่น ไม่ใช่เรื่องดีแม้ว่าจะทำเพื่อความอยู่รอดในสังคมก็ตาม และเรื่องราวที่ไม่ควรเกิดขึ้นเหล่านี้เกิดขึ้นในทุกสังคมทุกที่ทุกวัย หรือแม้ภายในครอบครัวก็เกิดได้เช่นกัน การเอาคืนก็ไม่ใช่เรื่องผิดแต่มีเส้นบางๆกับการทำเกินกว่าเหตุกันไว้ ข้าพเจ้าและทีมงานจึงนำเสนอเรื่องราวของเด็กที่ถูกกลั่นมาพบกับวิญญาณที่เหมือนกับเขา ร่วมมือกันแก้แค้นคนที่กลั่นพวกเขาทำให้เรื่องราวเริ่มเลยเถิดแต่ยุติด้วยความเมตตา

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นความสำคัญของจิตใจผู้อื่นและได้ตระหนักถึงความถูกต้องในสังคม
- 1.2.2 เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ
- 1.2.3 เพื่อศึกษาการกำกับในภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 3:06 นาที อัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.1 Pre-production

- เขียนเรื่องราวให้เข้ากับรูปแบบที่จะนำเสนอ
- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อที่นำเสนอ

1.3.2 Production

- ดำเนินการทำภาพยนตร์สั้นอนิเมชัน 2 มิติตามแผนงาน
- ตรวจสอบและแก้ปรับบทให้เข้าที่
- กำหนดกล้องและการเคลื่อนกล้องกับสตอรี่บอร์ด

1.3.3 Post-production

ลักษณะของโครงการ ภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ แนว แอคชั่น ดราม่า โดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว และ 1 สถานที่

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและใจความสำคัญให้ผู้ชมได้เข้าใจ
- 1.4.2 ได้เรียนรู้กระบวนการการทำงานที่ละเอียดขึ้น
- 1.4.3 ได้ทักษะการกำกับและเขียนบทที่ดีขึ้น
- 1.4.4 ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์สั้นอนิเมชัน 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นอนิเมชัน 2 มิติ ผู้ทำได้เริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยค้นคว้า ออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

2.1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์

2.2 ศึกษาการกำกับในภาพยนตร์สั้นอนิเมชันด้วยการเล่าเรื่องและการใช้เทคนิคมุกตลก

2.1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อนพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์

2.1.1 Bully การบูลลี่

การบูลลี่ คือ การแสดงออกด้วยคำพูดหรือพฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อผู้อื่น มักเกิดในสังคมที่มี ช่องว่างระหว่างพลังกำลังและอำนาจ ในไปสู่ปัญหาทางจิตใจที่ร้ายแรงในอนาคต

2.1.2 พฤติกรรมการบูลลี่

- ทางสังคม คือ การกลั่นแกล้งที่ทำให้เสียหน้า หรือประจานขัดขวางการมีจุดยืนบนสังคม
- ทางวาจา คือ การสื่อสารที่ใช้อวาจาหรือการเขียน ที่มีความหมายในเชิงลบและกระทบกระเทือนจิตใจของผู้โดนกระทำ
- ทางกายภาพ คือ การกลั่นแกล้งที่มีความเกี่ยวข้องกับร่างกาย เช่น ทำร้ายร่างกาย เป็นต้น

2.1.3 ผลกระทบจากการบูลลี่

- ปัญหาสุขภาพทางใจ คือ ผู้ที่ถูกบูลลี่นานๆหรือรุนแรงจนกลายเป็นแผลทางใจและหากปล่อยไว้ โดยไม่ได้รับการเยียวยาอาจนำไปสู่สุขภาพทางจิต
- นำไปสู่ความรุนแรง คือ เมื่อถูกบูลลี่ จนเหยื่อไม่สามารถทนต่อความเจ็บปวดและรู้สึกได้ถึงทางตันแล้วอาจนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เป็นลักษณะของการใช้ความรุนแรงต่อตนเองหรือผู้อื่น อาทิ การฆ่าตัวตาย หรือ การกราดยิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้จัดการมูลนิธิเครือข่ายครอบครัว เผยข้อมูลที่น่าตกใจว่า ประเทศไทยเรามีการบูลลี่สูงสุดเป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากประเทศญี่ปุ่น
- จากการสำรวจของเครือข่ายนักกฎหมายเพื่อเด็กและเยาวชน ปี 2563 พบว่า ในกลุ่มเด็กอายุ 10-15 ปี จาก 15 โรงเรียน จำนวน 1,500 คน มีเด็กถึง 91.79 เปอร์เซ็นต์ เคยถูกบูลลี่

2.1.4 วิเคราะห์ข้อมูลและการตีความเป็นบทภาพยนตร์

ข้อมูลการกลั่นแกล้งและผลสำรวจทำให้เห็นว่ายังมีเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งและยังมีการกลั่นแกล้งอยู่เรื่อยๆ แม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไป ข้อมูลเหล่านี้จึงถูกนำมาแปลงเป็นสถานการณ์และตัวละครในเรื่องเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาตรงนี้ เช่น วิญญูณของวินที่เคยถูกแกล้งในอดีตจนถึงชีวิตเป็นสิ่งสะท้อนถึงผู้ถูกแกล้งที่ไม่ได้รับการแก้ไขและเยียวยา ตัวเด็กเกรเองก็ทำให้เห็นถึงส้นดานของผู้ที่ขอรังแกผู้อื่นที่ไม่ได้นึกถึงจิตใจผู้ถูกระทำ ซึ่เป็นเด็กที่ถูกแกล้งเหมือนวินแต่จะต้องก้าวข้ามผ่านไปให้ได้พร้อมกับการแก้ปัญหา เป็นตัวละครหลายและชี้ให้เห็นปัญหาและการแก้ไข

2.2 ศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่อง

2.2.1 ลำดับของการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องแบบ 1 2 3 สามารถเล่าแบบ 3 1 2 ได้ ทำให้การเล่าเรื่องมีชั้นเชิง โดยปกติแล้วเนื้อหาการเล่าเรื่องจะมีอยู่ 3 องค์หลักๆและการเล่าเหตุการณ์ 1 2 3 ตามลำดับเหตุการณ์ในเนื้อหาที่น่าเสนอ แต่การเล่าเรื่องสลับจะสร้างชั้นเชิงและความประหลาดใจให้แก่ผู้ชม

2.2.2 การแทนค่าในเรื่องราว

องค์ประกอบบางอย่างสามารถแทนค่าความรู้สึกหรือบางสิ่งบางอย่างในเรื่องได้ เช่น สิ่งของหรือสถานที่บางอย่างอาจเป็นตัวแทนตัวละครบางตัวหรืออาจเป็นอย่างอื่นก็ได้ การเล่าแบบเป็นหนึ่งในการสร้างชั้นเชิงการเล่าให้แก่ผู้ชม

2.2.3 การเล่าในมุมมองกลับ

การเล่าในมุมมองของตัวละครอื่นๆอาจได้แง่มุมหรือเรื่องราวใหม่ๆที่น่าสนใจ

2.2.4 หน้าที่ของตัวละครที่ส่งผลต่อเรื่อง

ตัวเอกและผู้ชี้แนะรวมไปถึงคู่ปรปักษ์ตัวเอก มีหน้าที่บทบาทในเรื่องต่างๆกันและบางตัวละครอาจจะเปลี่ยนบทบาทได้ หน้าที่บทบาทของตัวละครของตัวสามารถเปลี่ยนตัวละครตัวเอกหรือเอกสาร์นี้เป็นเอกสาร์ที่สรวงไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครอื่นเป็นจากลบบเป็นบวกรหรือเป็นลบก็ได้ เช่น Star Wars ที่ ลุค สกายวอล์คเกอร์ มี โอบีวันคอยซี้นะให้แก่ลุคที่เป็นเจไดมือใหม่ไม่มีประสบการณ์แต่ต้องมาจับไลท์เซเบอร์กอบกู้ความยุติธรรม

2.2.5 การผสมแนวของภาพยนตร์

แนวบางอย่างเมื่อเอามารวมเข้าด้วยกันก่อให้เกิดเส้นเรื่องใหม่ๆและน่าติดตามมากขึ้น เช่น หนังแนวระทึกขวัญที่ใส่แนวคอมเมดี้เข้าไป หรือ แนวดราม่าผสมไซไฟ ทำให้ ภาพยนตร์สร้างอารมณ์ที่หลากหลายและมีรรถรสแก่ผู้ชมมากขึ้น

2.3 การกำกับภาพยนตร์

2.3.1 ความหมายของภาพยนตร์แนวดราม่า

ภาพยนตร์แนวดราม่านั้น คือ เนื้อหาที่สื่อถึง อารมณ์ ที่สะท้อนถึงเส้นทางการใช้ชีวิต จนเกิดข้อคิดแก่ผู้ชม และ สะท้อนบางอย่างแก่ผู้ชมเช่นกัน ภาพยนตร์แนวนี้ส่วนใหญ่จะมีความเกี่ยวข้องหรือพูดถึงชีวิต ภาพยนตร์ดราม่านั้นไม่ได้พูดถึงอารมณ์เศร้าอย่างเดียวแต่จะให้ความรู้สึกต่างๆที่เน้นเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมเป็นซะส่วนใหญ่



ภาพตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “wind rises”, 2013

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ความหมายของภาพยนตร์แนวแอคชั่น

ภาพยนตร์แนวแอคชั่น คือ เนื้อหาที่เน้นลีลาผาดโผนของการต่อสู้กันในเรื่อง เนื้อหาในเรื่องจะมีความท้าทายให้ตัวละครได้โชว์ ลีลาต่างๆที่ทำให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจ จะมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ



ภาพตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Cowboy Bebop”, 1998-1999

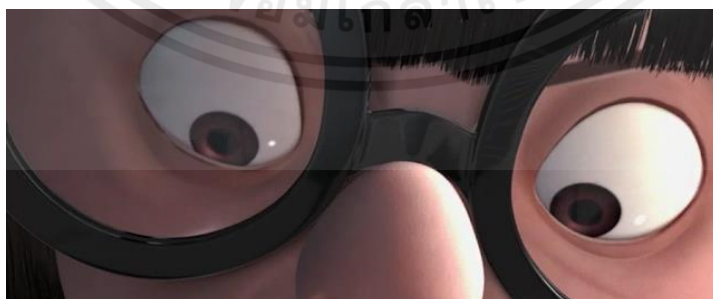
2.4 ศึกษาเทคนิคในการเขียนสตอรี่บอร์ด

การเขียนสตอรี่บอร์ด คือ การเขียนภาพร่างของลำดับภาพในภาพยนตร์ มีการจัดมุมกล้องและการเลือกใช้ขนาดภาพ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาของภาพยนตร์ องค์ประกอบของภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญ

2.4.1 ขนาดภาพ

- Extreme Close Up (ECU)

ขนาดภาพที่ใกล้มากเน้นถ่ายทอดรายละเอียดเล็กๆ



ภาพตัวอย่างที่ 1 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Mr. Incredible”, 2004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Close Up (CU)

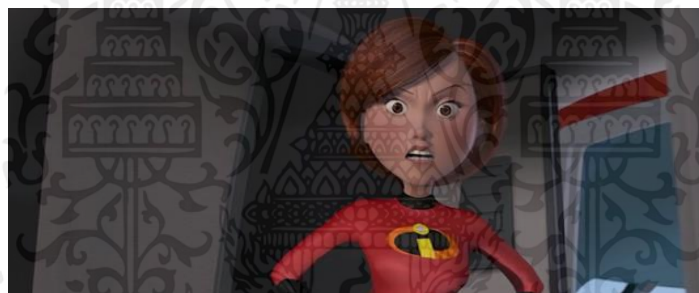
เป็นขนาดภาพที่เต็มใบหน้าที่เน้นถ่ายทอดอารมณ์



ภาพตัวอย่างที่ 1 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “toy story 3”, 2010

- Medium Close Up (MCU)

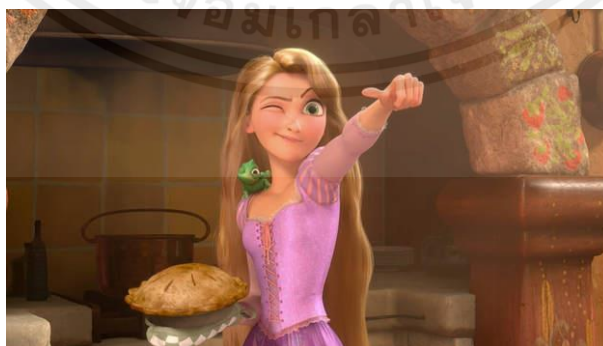
เป็นขนาดภาพที่ให้เห็นเลยอกขึ้นไป มองเห็นฉากหรือวัตถุอยู่บ้าง



ภาพตัวอย่างที่ 2 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Mr. Incredible”, 2004

- Medium Shot (MS)

ขนาดภาพตัวละครตั้งเอวขึ้นไป ยังคงเห็นฉากรอบข้างอยู่



ภาพตัวอย่างอนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “Rapunzel”, 2001

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Long Shot (LS)

เป็นภาพกว้างเน้นฉากหลัง เห็นรายละเอียดและตัวแสดงอยู่



ภาพตัวอย่างที่ 1 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “spirited away”, 2001

- Full Shot (FS)

ขนาดภาพที่เห็นตัวละครเต็มตัว ตั้งแต่หัวจรดเท้า



ภาพตัวอย่างที่ 2 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “toy story 3”, 2010

- Extreme Long Shot (ELS)

เป็นขนาดภาพที่เน้นพื้นที่บริเวณกว้างมาก ใช้สำหรับเปิดฉากและบอกสถานที่สภาพแวดล้อม



ภาพตัวอย่างที่ 2 อนิเมชันแนวดราม่า เรื่อง “spirited away”, 2001

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

“Wind’s spirit”

3.1 Concept

การแก้ปัญหาเมื่อถูกรังแก

3.2 Theme

จิตใจที่เมตตาจะยืนหยัดได้ทุกที่

3.3 Log line

เมื่อเด็กกับวิญญาณที่ถูกเด็กเกเรกลั่นแกล้งต้องร่วมมือกันแก้แค้นจนถึงชั้นเอาชีวิต

3.4 Plot

วินกำลังถูกเพื่อนเกเรกลั่นแกล้ง จึงหนีมาจนถึงห้องเก็บของทำให้ได้พบกับซัน เด็กชายที่เคยโดนแกล้งจนตายกลายเป็นผีอยู่ที่นี้ เด็กเกเรตามมาแกล้งถึงห้องเก็บของทำให้ซันสิงร่างวินแล้วต่อเด็กเกเรจนเริ่มรุนแรงถึงชั้นเอาชีวิต วินเลยมีเมตตา ปลอ่ยเด็กเกเรรอดไปและทำให้ซันปลอ่ยวางได้ไปสู่สุคติ

3.5 Treatment

เด็กชายคนหนึ่งกำลังโดนกลั่นแกล้ง เขาถูกขังในห้องเก็บของแห่งหนึ่งในโรงเรียนมัธยม เขาพยายามเปิดประตูและส่งเสียงร้องขอความช่วยเหลือแต่ก็ไม่มีใครได้ยิน เวลาผ่านไปทุกคนพบเห็นเด็กชายคนนั้นได้เพียงบนหนังสือพิมพ์ที่แจ้งว่าเขาเสียชีวิตแล้วเท่านั้น ณ ที่ลับตาคนวินโดนรุมแกล้งอย่างสาหัส เขาทนไม่ได้จึงวิ่งหนีมาร้องไห้ที่ห้องเก็บของทำให้เขาได้พบกับ ซันวิญญาณในห้องเก็บของแห่งนี้ ที่แรกวินตกใจกลัวแต่กลัวที่จะถูกแกล้งมากกว่ากลายเป็นว่าทุกครั้งที่โดนแกล้งเขาจะวิ่งหนีมายังห้องเก็บของนี้

แต่ทว่าเหล่าเด็กเกเรแอบตามมาแกล้งเขาถึงห้องเก็บของ ซันเห็นดังนั้นจึงเข้าไปช่วยวินโดยการสิงร่างเด็กหนุ่มที่กำลังโดนแกล้งแล้วใช้ร่างกายเด็กหนุ่มอัดเด็กเกเรจนนุ่ม ในขณะนั้นพวกเขากำลังได้ใจที่ได้เป็นฝ่ายเอาคืน จู่ ๆ ภาพซ้อนตัววินที่กำลังโดนแกล้งซ้อนขึ้นมา ทำให้วินได้สติหลบมา ก็พบว่าบาดแผลตามร่างกายที่เขาสร้างไว้ให้เด็กเกเรมันเลวร้ายเกินกว่าจะเรียกป้องกันตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่กำลังจะลงมือกับเด็กเกรก็ถูกชะงักไว้ด้วยเจ้าของร่าง ชั้นแม้จะไม่เข้าใจ แต่ด้วยท่าทางของวินที่ฝืนอย่างสุดตัวทำให้ชั้นยอมออกจากร่างตัวของเด็กหนุ่ม เมื่อวินได้ร่างเขาคืนเขาก็เข้าไปลอบชั้นที่ห้องอาละวาด ชั้นที่เป็นวิญญานตายเพราะการโดนแกล้งเมื่อได้รับการลอบโยนจากเพื่อนอย่างวิน และเอาคืนเด็กเกร ทำให้เขาปล่อยวางไปสู่สุคติ

3.6 Scenario/ Storyboard

ฉากที่ 1 / ภายนอก / สวนในโรงเรียน/ บ่าย

วินวิ่งหนีใครบางคนพร้อมกับภาพตอนโดนแกล้งเข้ามาในหัวเป็นบางครั้ง

ฉากที่ 2 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

วินวิ่งหนีมาแอบในห้องเก็บของ มีเด็กเกรกำลังตามหาอยู่ข้างนอก

ฉากที่ 3 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

ใครบางคนเล่นบาสเสียงดังจนเด็กเกรข้างนอกเริ่มสงสัย วินพบว่าเขาอยู่กับวิญญานและถูกชักชวนให้ร่วมมือกับวิญญาน

ฉากที่ 4 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

เด็กเกรบุกเข้ามาในห้องเก็บของ ฝนเริ่มตก วินหันหน้ามาไม่ใช่คนเดิมอีกต่อไป

ฉากที่ 5 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

วินกับชั้นเริ่มหลอกหลอนเอาคืนเด็กเกร

ฉากที่ 6 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

วินเริ่มจัดการเด็กเกรคนสุดท้ายแต่คราวนี้เขาจะลงมือฆ่า ทำให้วินถอดร่างเข้ามาห้ามไว้ก่อน




ฉากที่ 7 / ภายใน / นิมิตของวินและชั้น/ กลางวัน

วินลอบประโลมวิญญานชั้นและส่งเขาไปสู่สุคติ

ฉากที่ 8 / ภายนอก / ห้องเก็บของ / กลางวัน


วินกลับมายังปัจจุบันพร้อมความสงบสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:		Page: 1	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
			
โรงเรียนแห่งหนึ่ง		วินถูกเด็กเกรตออย	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
			
วินกำลังวิ่งหนี		หนังสือพิมพ์เกี่ยวกับเด็กชายเสียชีวิตในห้องเก็บของ	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
			
		เท่าวินวิ่งเหยียบหนังสือพิมพ์	

Boards Get your free storyboard templates at boards.com






บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 1

Title:		Page: 2	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
			
วินเข้ามาแอบในห้องเก็บของ		มีเสียงลูกบอลดังขึ้นในห้องเก็บของทำให้วินที่แอบอยู่ตกใจ	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
			
วินเริ่มรู้สึกแปลกๆ		วิญญาณชั้นโผล่มา	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
			
		วินหันไปเจอเข้า	

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 2







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:		Page: 3
Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.
		
วินตกใจผีซันทำให้ล้มลงไป	เสียงเด็กเกร็งเข้ามาในห้องเก็บของ	ผีซันยื่นมือมา
Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.
		
ผีซันชักชวนวิน	วินลืงและสับสนและคอยหันไปมองเสียงผีเท่าที่ใกล้เข้ามา	วินจับมือผีซัน

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 3

Title:		Page: 4
Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.
		
มูมมองแทนสายตาของวิน	มูมมองแทนสายตาของวินกำลังจะจูบไป	พวกเด็กเกรบุกมาถึงห้องเก็บของ
Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.	Scene No. Shot No.
		
พวกเด็กเกร	วินย็นหันหลังเดาะลูกบาส	วินหันมาด้วยหน้าตาที่แปลกไปจากเดิม

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:		Page: 5	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
หนึ่งในเด็กเกรกลัววิน	หนึ่งในเด็กเกรกลัววิน จิ้งจิ้งหนี่ไป	เด็กเกรที่เหลือหันกลับมาองวิน	zoomเข้าไหาเด็กเกร
เด็กเกรคนขวามือโดนลูกบอลใส่หน้า	เด็กเกรล่างลงถึงขยะ	เด็กเกรล่างลงถึงขยะ	เด็กเกรล่างลงถึงขยะ

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 5

Title:		Page: 6	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
เด็กเกรเผลอขึ้นจากถึงขยะ	ผีขึ้นมาหลอกหลอน	ติดตามผีขึ้นบับคอเด็กเกรในโลกความจริง	ผีขึ้นปล่อยเด็กเกรลง
ผีขึ้นหันไปมองเด็กเกรอีกคนที่ยืนอยู่	เด็กเกรโดนโยนมาที่ผู้เก็บขยะ	เด็กเกรโดนโยนมาที่ผู้เก็บขยะ	เด็กเกรโดนโยนมาที่ผู้เก็บขยะ

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:		Page: 7	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
เด็กเรโคโนมาที่ตู่เก็บของ		มือของผีซันเปลี่ยนเป็นใบมีด	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
ใบมีดสะท้อนหน้าของวินออกมา		เด็กเรกำลังหวาดกลัว	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
		ภาพซ้อนของผีวินทับขึ้นมา	

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind's spirit)” หน้าที่ 7

Title:		Page: 8	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
เด็กเรกำลังกลัวผีซัน		ใบมีดคิดเตอร์กำลังสั้น	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
ผีซันอาละวาด		ผีซันกำลังจะหลุดออกจากร่าง	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
		วินหลุดออกจากการโดนสิงโดยผีซัน	

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind's spirit)” หน้าที่ 8



















เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:		Page: 9												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.		
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
ผีเริ่มอาละวาดอีกครั้ง	วินลุกขึ้นมา	ผีซันพุ่งเข้าใส่จะไปทำร้ายเด็กเกร												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.		
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
วินรับฟุ้งเข้ามาห้ามผีซัน	วินเข้ามาห้ามผีซันไม่ให้จัดการเด็กเกร	แสงขาวเฟดเข้ามา												



Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 9

Title:		Page: 10												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.		
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
ต้นไม้ที่มีแดดส่องลงมา	วินอยู่ที่ต้นไม้ในภาพนิมิต	วินได้ยินเสียงร้องไห้จึงไปเปิดประตู												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">Scene No.</th> <th style="width: 50%;">Shot No.</th> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Scene No.	Shot No.		
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
Scene No.	Shot No.													
														
เปิดไปเจอผีซันนั่งร้องไห้ในห้องเก็บของ	วินเดินเข้าไปหาซันที่กำลังร้องไห้	วินยื่นมือให้ซัน												



Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title:		Page: 11	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
ทั้งสองจับมือกัน	ทั้งสองจับมือกันพากันเดินไปด้านสว่าง	วินส่งซินไปเกิด	วินพยักหน้าให้ซิน
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
ซินยอมปล่อยวางแล้วเดินออกไปที่ประตู	ซินบอกลาวิน		

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 11

Title:		Page: 12	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
วินกลับมาที่โลกความเป็นจริง	เด็กเกรนอนสลบอยู่กับพื้น	วินมองเด็กเกรที่นอนสลบ	
Scene No.	Shot No.	Scene No.	Shot No.
มีผีเสื้อบินผ่านวินไป	วินหันไปมองตามผีเสื้อ	ผีเสื้อบินขึ้นฟ้า	

Boords

Get your free storyboard templates at boards.com

บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s spirit)” หน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 Character

วิน นักเรียนดีเด่นเรียนเก่ง มีนิสัยอ่อนไหว ซื่อาย รักความถูกต้อง ตรงไปตรงมา เข้ากับคนอื่นไม่ค่อยเก่ง อยู่ในกรอบมีระเบียบเสมอ

ชั้น วิญญาณในห้องเก็บของ มักคอยปลอบวินที่แอบมาร้องไห้ในห้องเก็บของ ตอนมีชีวิตโดนกลั่นแกล้งจนถึงชีวิต มีนิสัย ร่าเริง สดใส เป็นตัวของตัวเองสูง

เฮง เด็กอันธพาลที่แกล้งคนอื่นไปทั่วและคนเป็นคนที่วินกับชั้นด้วย เฮงมีขนาดตัวที่ใหญ่กว่าเพื่อนและลูกน้องจึงกร่างไปทั่ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre – production)

4.1.1 PRE-PRODUCTION

- CONCEPT

มีการจัดหาข้อมูลและนำมาศึกษาและวิเคราะห์เพื่อให้ได้ concept

- CHARACTER

วางจำนวนตัวละครหลักให้เข้ากับความยาวของภาพยนตร์ หลังจากนั้นก็นำข้อมูลที่ศึกษาและวิเคราะห์มาแปลงเป็นบทบาทแต่ละบทในเรื่อง และเริ่มดีไซน์ รูปลักษณ์อุปนิสัย ให้เข้ากับบทบาทและเนื้อหาภาพยนตร์

- ANALYSIS

การวิเคราะห์ข้อมูลที่จัดหามาเป็นบทภาพยนตร์และตัวละคร โดยจะอิงจากข้อมูลหลักๆที่ ชัดเจน คือ ผู้ถูกกระทำและผู้กระทำ มาเป็นตัวละคร และสถานการณ์ในเรื่องก็ถูกดัดแปลงจาก ข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้เกี่ยวกับการบูลลี่ ข้อมูลเหล่านี้ยังนำมาตีพิมพ์การกระทำของตัวละครได้อีกด้วย

- DESIGN

ขั้นตอนการออกแบบ มีการนำข้อมูลและศึกษาตัวอย่างบทบาทที่คล้ายคลึงกันก่อนนำมาออกแบบ หลังจากออกแบบแล้วก็มี การนำไปปรึกษาหารือกับอาจารย์ที่ปรึกษา และนำมาแก้ไขตามคำแนะนำจนได้ ตัวละครและองค์ประกอบอื่นที่ปรากฏในเนื้อหา

- SET DESIGN

หลังจากได้สถานที่เซตตั้งที่เกิ ดขึ้นในเรื่องแล้ว ก็ได้ไปหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับฉากในเรื่อง เช่น ฉาก โรงเรียนและห้องเก็บของไทยต้องเป็นอย่างไร ได้มีการไปหาภาพของจริงเป็นแบบอย่าง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 PRODUCTION

มีการวางเตตไลน์และทำตารางการทำงานในแต่ละส่วน เพื่อความชัดเจนของหน้าที่และจำนวนงานที่ทำ

4.1.3 POST-PRODUCTION

- EDITING

หลังจากได้ฟุตเทจที่ครบแล้วก็นำมาเรียบเรียงและใส่เอฟเฟกต่างๆที่มีความเชื่อมโยงกับบอร์ด หลังเรียบเรียงทุกอย่างสมบูรณ์แล้วก็มี การเกลี่ยสีและปรับบรรยากาศจนเสร็จสมบูรณ์

- SOUND

ขั้นตอนการหาเสียงประกอบและดนตรีจะเริ่มหลังจากตัวอนิเมติกเริ่มนิ่งแล้ว หากไม่นิ่งจะทำให้มีการ เปลี่ยนไปตามอนิเมติก

4.2 Concept Design - Production Design, Art Direction

4.2.1 Concept Design

แนวคิดของภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้มีแนวความคิดมาจากความต้องการจะสะท้อนภาพการกลั่นแกล้งกันภายในโรงเรียนของเด็กไทยจึงมีการออกแบบตัวละครและสถานที่อ้างอิงจากลักษณะ สิ่งแวดล้อมในประเทศไทย



ภาพตัวละครหลักที่แสดงให้เห็นถึงการแต่งตัวแบบชุดนักเรียนโรงเรียนไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ในการออกแบบตัวละครยังมีการใช้ทฤษฎีเข้ามาในการออกแบบตัวละครต่างๆในเรื่อง โดยตัวเอกใช้สีน้ำเงินเข้มทำให้รู้สึกถึงความสุภาพเรียบร้อย ใจสงบ ว่างแวง และเศร้า ตัววิญญาณเป็นสีฟ้าอ่อนให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ สบายใจ และตัวเด็กเกรงใช้สีโทนร้อนออกทางสีแดงให้ความรู้สึก กระตุนเร่งเร้า รุนแรง เร้าใจ มีอำนาจ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของตัวละครออกมาอย่างดี



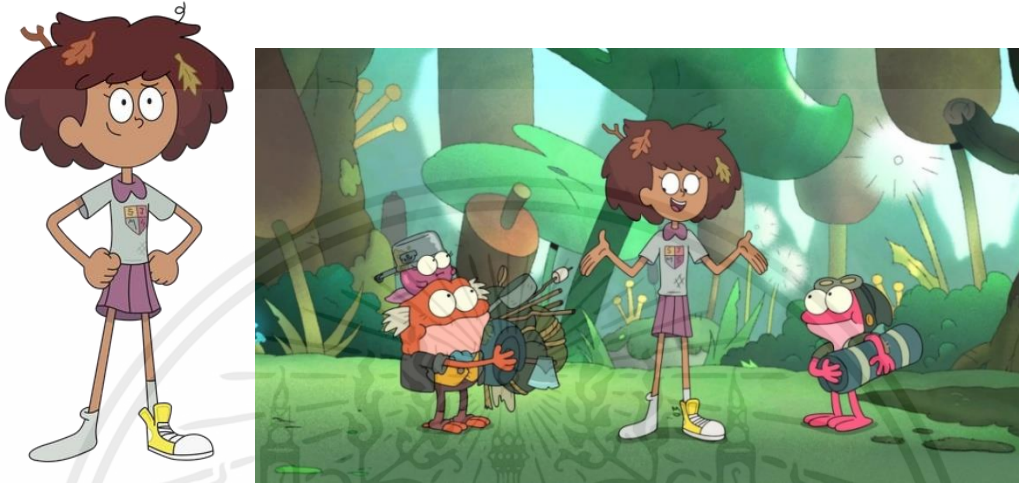
การออกแบบห้องเก็บของโดยอิงจากสภาพแวดล้อมและสิ่งของในโรงเรียนไทย โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมของอาคารและพื้นที่ใช้ปูในห้องเก็บของหรือพื้นดินนอกอาคาร เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศโรงเรียนไทยแก่ผู้ชม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 Art Direction

เนื่องจากต้องการนำเสนองานให้ออกมาในลักษณะของภาพแอนิเมชันที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายต่อผู้ชมในช่วงวัยมัธยมต้นจนถึงบุคคลทั่วไปจึงมีการกำหนดให้ภาพลักษณะของตัวละครและงานให้ออกมาในรูปแบบที่ดูง่ายและแสดงเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครได้อย่างชัดเจน



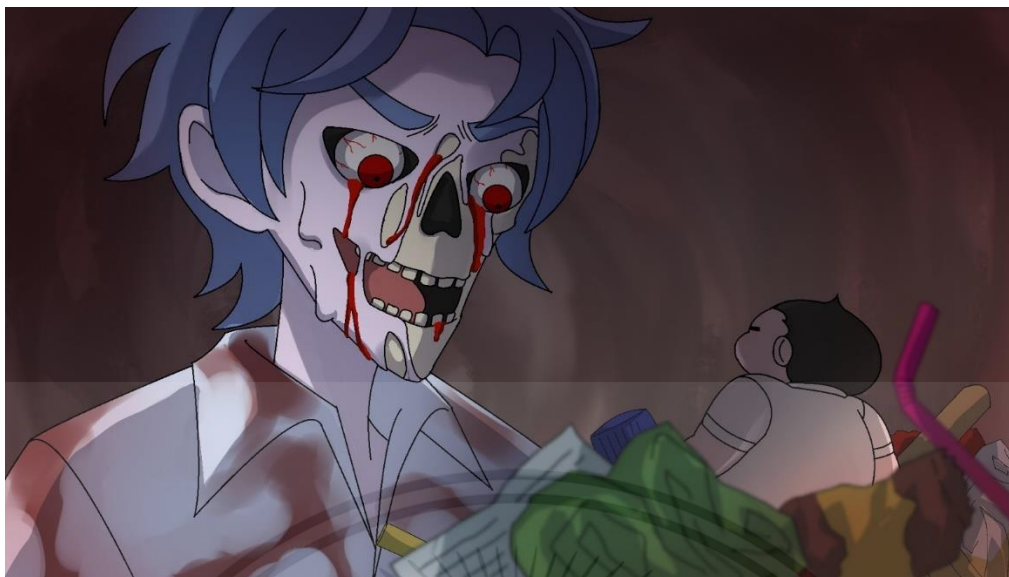
ตัวอย่างลักษณะแนวความคิดการออกแบบตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง Amphibia

นอกจากการนี้เนื้อตัวในแอนิเมชันเรื่องนี้เล่นกับอารมณ์จิตใจของตัวละครเป็นหลักจึงมีการใช้ภาพพื้นหลังแสดงถึงความบิดเบี้ยวในจิตใจและอารมณ์ของตัวละครที่ให้ความรู้สึกหม่นหมองและสิ้นหวัง ออกมาโดนการใช้แสงและบรรยากาศที่บิดเบี้ยวแสดงให้เห็นอารมณ์ของตัวละคร โดยในส่วนใหญ่จะใช้สีหม่นๆประกอบในฉาก



ตัวอย่างภาพ mood&tone จากแอนิเมชันเรื่อง Wolfwalkers 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพฉากแสดงถึงความกลัวและหดหู่ของตัวละคร

4.3 Character Analysis

ตัวละครหลักทั้งหมดมี 3 ตัว

- 4.3.1 วิน เด็กนักเรียนมัธยมที่ถูกกลั่นแกล้ง ไม่ค่อยมีเพื่อน เป็นนักเรียนตัวอย่างและมักมีนิสัยปวกเปียก
- 4.3.2 ชัน วิทยุณารุ่นพี่ ที่ยังไปสุดไปเกิดไม่ได้ ชอบวนเวียนในห้องเก็บของ ในอดีตเคยเป็นเด็กโดนกลั่นแกล้งเหมือนวินมาก่อน
- 4.3.3 เฮง เด็กนักเรียนเกเรชอบกลั่นแกล้งคนอื่น ไม่มีใครกล้าทำร้ายเขา มีพรรคมีพวกลูกสมุน

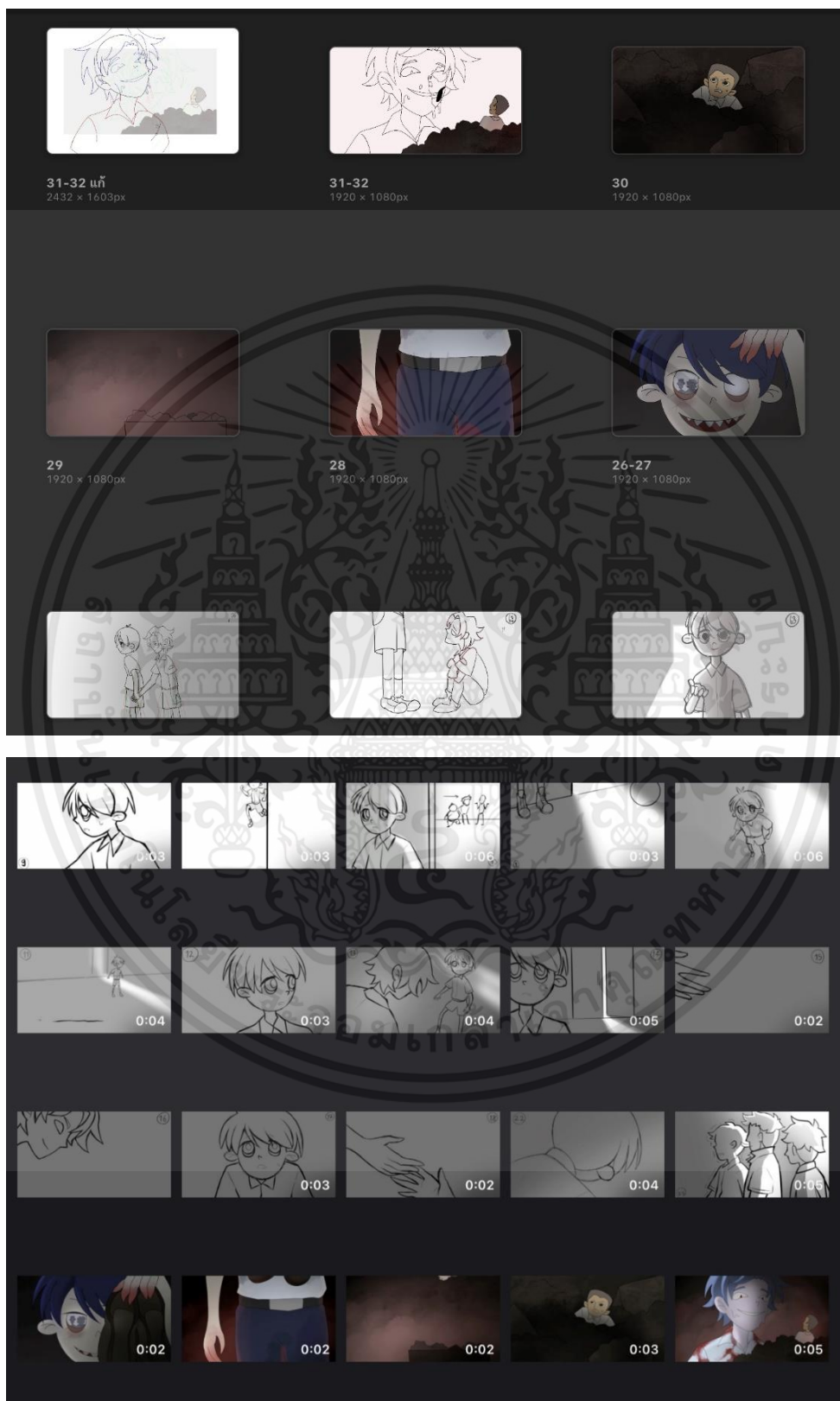
4.4 Location Scout, Scene-Set

สถานที่เกิดขึ้นที่โรงเรียนและห้องเก็บของในโรงเรียน

4.5 Animatic

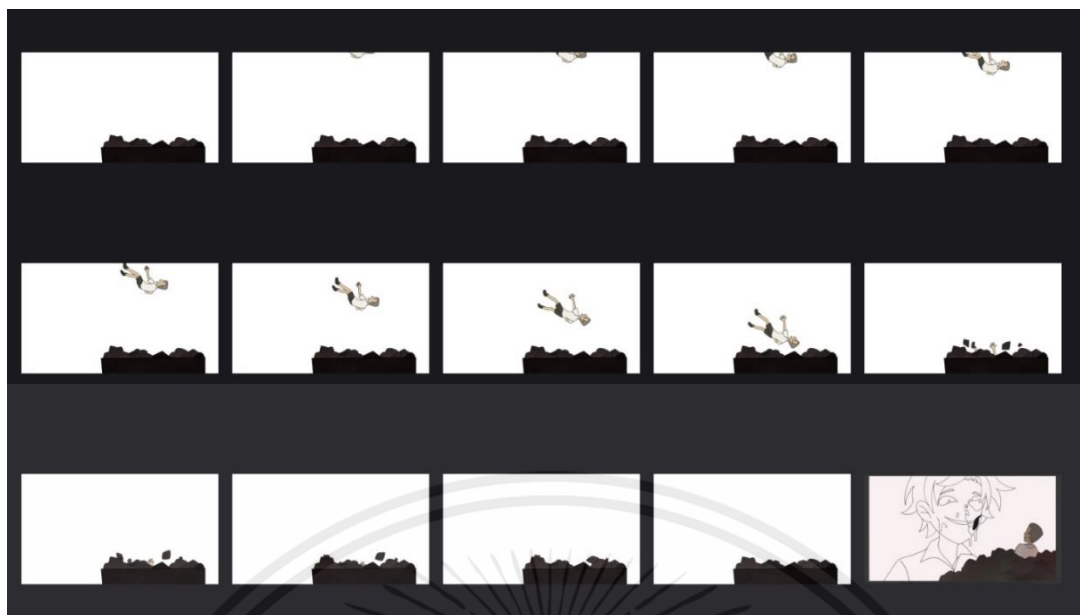
นำ storyboard ทั้งหมดมาจัดเรียงด้วยกันเป็นวิดีโอ โดยมีการจัดเรียงเพิ่มมุม เพิ่มตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการกระทำต่างๆ เพื่อความมีชีวิตชีวา แสดงเสน่ห์ของงานอนิเมชัน ความชัดเจนของความหมายที่จะสื่อผ่านมุมมองและการตีความเพื่อสื่ออารมณ์ เช่น ต้องเคลื่อนไหวแบบใด จังหวะอย่างไร จำนวนเฟรมต่อเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งจนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วินาทีต่อเนื่องกันแค่นั้น ขยับอะไรได้บ้าง ด้วยการวาดทีละภาพ เรียงภาพต่อเนื่องกันและแยกทำเป็นแต่ละ shot เพื่อนำไปใส่เรียงต่อกันในโปรแกรมอีกที



ตัวอย่างการอนิเมทแบบแยก shot เป็นวิดีโอสั้นๆ เพื่อดู timing ง่ายต่อการนำมาเรียงรวมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างการแบ่งเฟรมย่อย เพื่อทำอนิเมติก และง่ายต่อการนำไปตัดต่อรวมกับฉากในโปรแกรมอื่นในบาง shot



ตัวอย่างภาพ animatic ที่ต้องมีแสงเงาเล่าบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างภาพ animatic

4.6 การสร้างภาพเคลื่อนไหวและทดลองเทคนิค

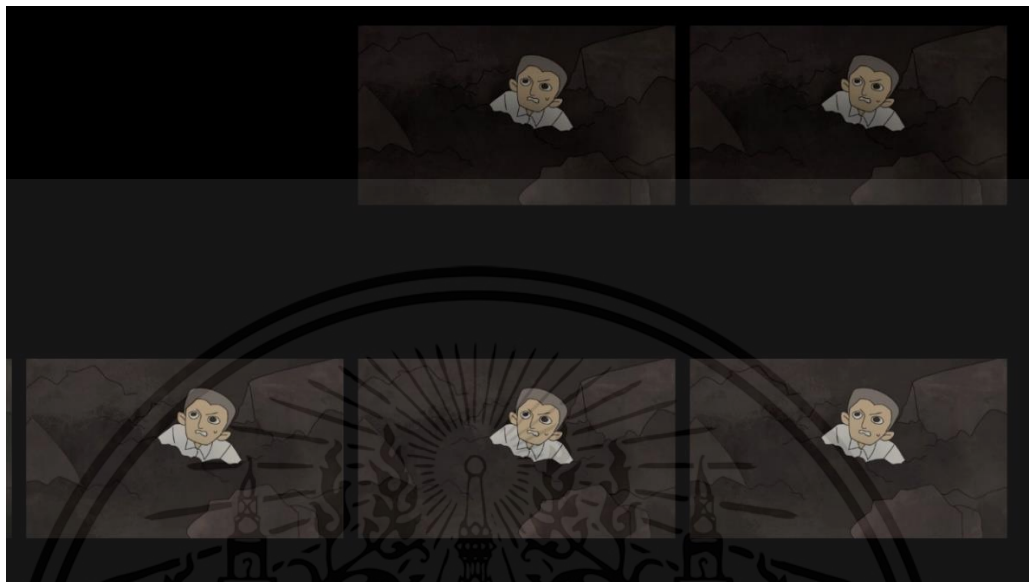
4.6.1 Animatic วาดแบบ frame by frame ต่อเนื่องกันจนเกิดการเคลื่อนไหว ประกอบกันเป็นอนิเมชันบาง shot จะใช้โปรแกรมต่างกัน เช่น Clip Studio Paint EX แต่เมื่อทดลองทำพบว่าการวาดใน Procreate เส้นจะนิ่งกว่า ดังนั้นภาพ animatic และการอนิเมทจะใช้ Procreate เพื่อตัดเส้นลงสีตัวละครแยกกับฉาก



ตัวอย่างการแยกส่วนที่ต้องอนิเมทกับฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

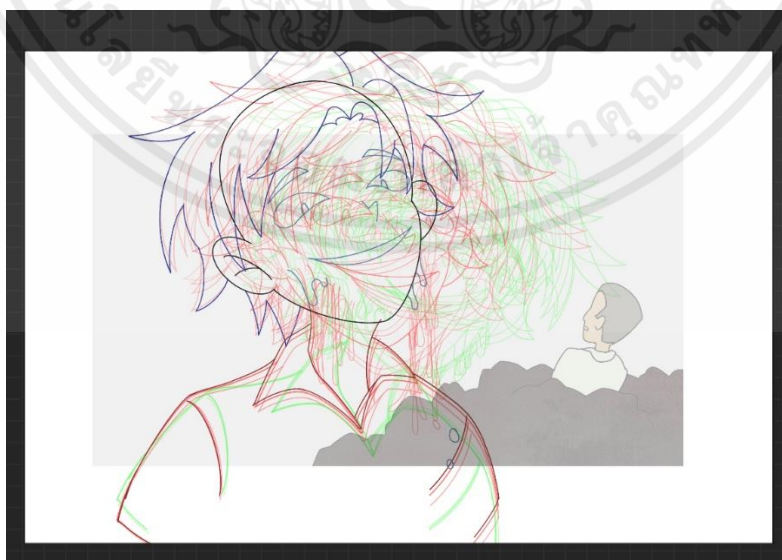
4.6.2 Image sequences ที่อนิเมทแยกในส่วนต่างๆ ไปตัดต่อใน Clip Studio Paint หรือ Adobe Premiere Pro สำหรับบาง Shot เพื่อผ่อนระยะเวลา หรือบาง Shot ที่ไม่ได้มีความซับซ้อนก็จะจบงานใน Procreate ได้เลยเช่นกัน



ตัวอย่างงานที่ไม่ได้มีการเคลื่อนไหวหรือองค์ประกอบซับซ้อนก็สามารถจบงานใน procreate ได้เลย

4.7 Production

4.7.1 การวาดขยับตัวละครและการตัดเส้น แยกเป็นสีต่างๆ เพื่อความสะดวกในการแยกส่วนที่ต้องเคลื่อนไหว



ตัวอย่างการอนิเมทวาดเส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างการแยกเส้นด้วยการจำแนกสีของแต่ละส่วน



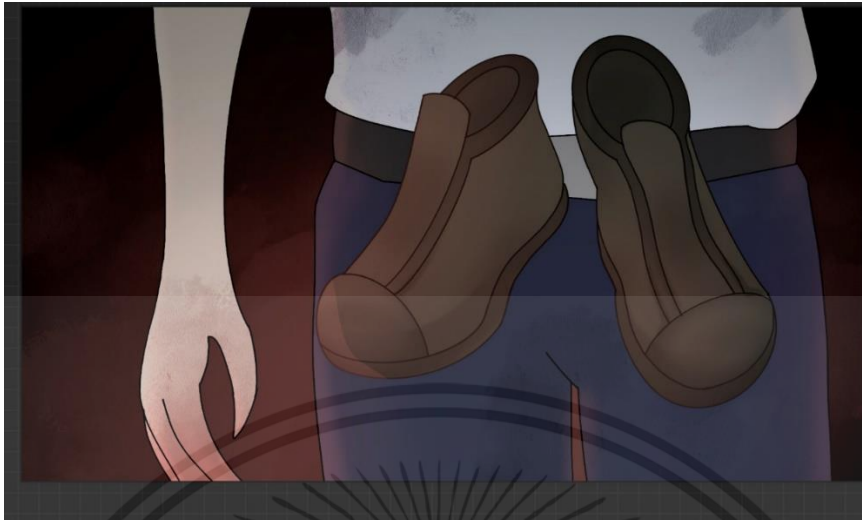
ตัวอย่างการร่างอนิเมทการเดินก่อนการตัดเส้น



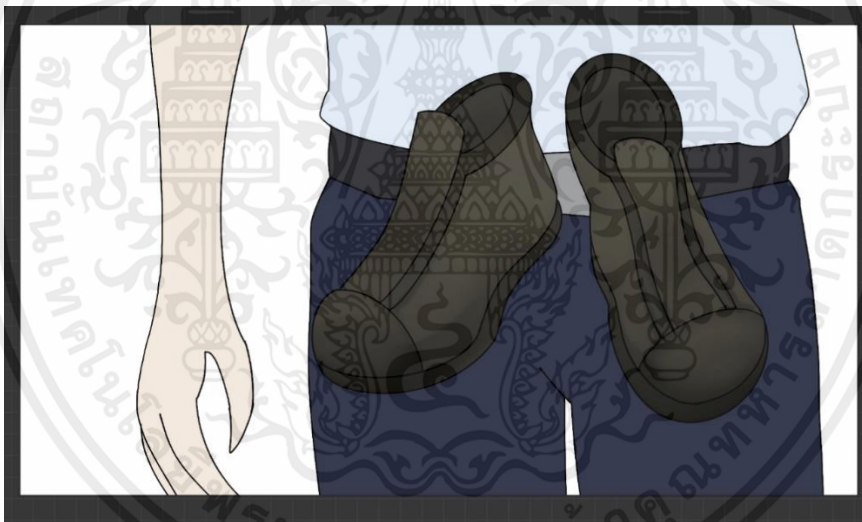
ตัวอย่าง loop การโบกมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.7.2 Composite ขั้นตอนสุดท้ายของการจัดองค์ประกอบภาพมารวมกันในหนึ่งฉาก



ตัวอย่างงานที่สามารถจบได้ใน procreate



ตัวอย่างการลงสีในสก่อน composite

4.8. งานเสียง (Sound Design)

4.8.1 Sound scape-Scoring- Ambient- Music

มีการเลือกใช้เพลงประกอบ หลอนๆ ในตอนต้นเรื่องเพราะการปรากฏตัวของชั้นนั้นลึกลับ และชวนให้ผู้ชมคิดว่ามาดีหรือร้ายกันแน่ และในตอนท้ายเรื่องมีการใช้เพลงประกอบที่แตกต่างจากตอนต้นเรื่องอย่างมาก เพราะตอนท้ายเรื่องเป็นช่วงที่วิญญาณชั้นต้องปล่อยวางและไปเกิดตัว

เพลงจะแฝงความเศร้าไว้เล็กน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8.2 Soundtrack- Sound Effects

เสียงประกอบส่วนใหญ่เป็นเสียงที่เตรียมไว้อยู่แล้วแต่บางเสียงมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อได้เห็นอนิเมติกเสียงที่เตรียมไว้อาจตรงกับบรรยากาศในบทแต่ไม่ตรงกับภาพเคลื่อนไหวทำให้คุณภาพงานตกลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และพบแนวทางการทำงานต่อการกำกับของข้าพเจ้า และความสนใจของข้าพเจ้าที่มีต่อการสร้างอนิเมชัน จากการเรียนรู้ที่ได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานอนิเมชันสั้นเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind's spirit)” ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเสร็จสิ้น

อีกทั้งยังทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ วิธีการทำงานกับเพื่อนร่วมงานมากขึ้น การแก้ไขปัญหาในการทำงานที่เกิดขึ้น การติดต่อประสานงาน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการจึงต้องอาศัยความร่วมมือ แรงรวมใจ และความเข้าใจกันอย่างมาก การวางแผนงานเพื่อรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการทำงาน การทำงานตามคำแนะนำทั้งหมดนี้เป็นการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ต่อข้าพเจ้าเพื่อนำไปต่อยอดและรับมือในอนาคต

5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

ในระหว่างการผลิตผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ปัญหาที่เกิดระหว่างการทำงานของทีมในบางส่วน เนื่องจากเกิดความล่าช้าและความไม่ชัดเจนในหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มทำให้สมาชิกอื่นๆ และตัวข้าพเจ้าต้องปรับแผนงานใหม่และบทบาทในการทำงานใหม่อยู่หลายครั้งและต้องทำงานกันหนักขึ้น ก่อให้เกิดความเหนื่อยล้าทางกายภาพและทางสภาพจิตใจ

ทางด้านข้อมูล เนื่องจากได้รับข้อมูลจากการนำเสนอในแต่ละครั้งที่มากเกินไปและหลากหลายข้อมูลที่มีทิศทางมากเกินไป ทำให้เกิดความสับสนในการคัดกรองข้อมูลที่จะนำมาใช้ ทำให้เนื้อหาที่ถูกแก้ไขเข้าใจยาก หรือสื่อสารผิดอยู่บ่อยครั้ง แต่ท้ายสุดแล้วก็สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์

ทางด้านเนื้อหา เนื่องจากเกิดการปรับปรุงจำนวนมาก ทำให้เวลาและแรงไปกับการแก้ไขเพื่อผลงานที่สมบูรณ์ ข้าพเจ้าและเพื่อนร่วมทีมจึงลืมนึกถึง ในเรื่องการตั้งชื่อของภาพยนตร์เรื่องนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

การวางแผนที่มีระเบียบและความชัดเจนจะช่วยให้การทำงานมีแบบแผนและแก้ไขได้ง่าย การวางแผนจะช่วยลดปัญหาการสับสนและความไม่ชัดเจนในการทำงานและยังสามารถปรึกษาหารือกันได้ง่ายขึ้นกับเพื่อนร่วมทีม และยังส่งเสริมความเป็นระเบียบในการทำงาน การแก้ไขข้อผิดพลาดในการทำงานเมื่อมีแบบแผนแล้วการแก้ไขจะง่ายขึ้น การหาข้อมูลที่หลากหลายและเนื้อหาที่แน่นจะช่วยส่งเสริมการทำงานได้ดีขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

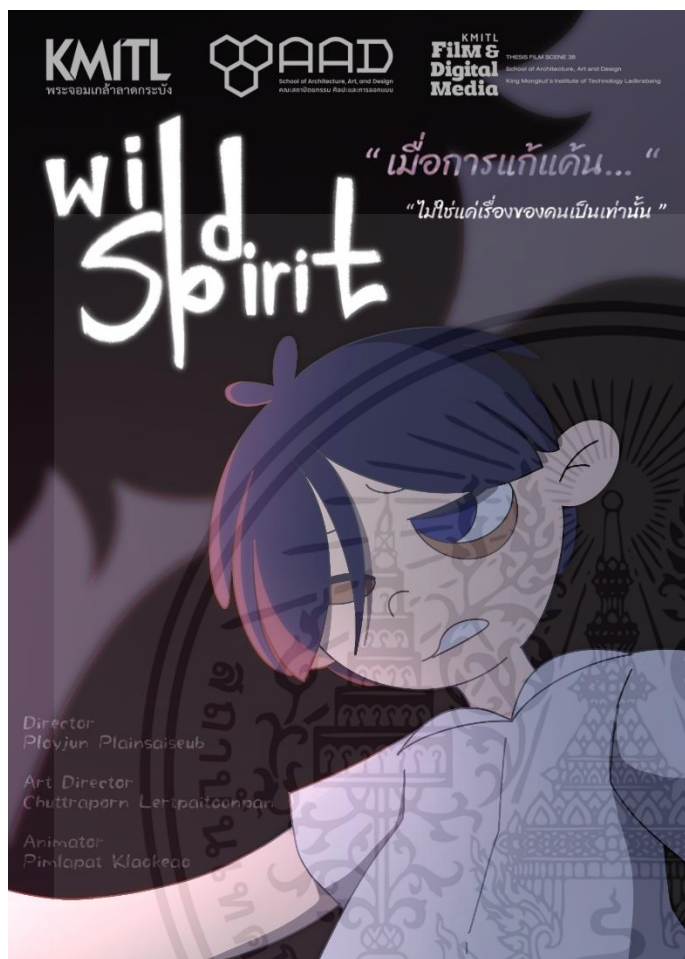
หลังจากที่วางแผนงานในการทำงานเรียบร้อยแล้ว การดำเนินงานตามแผนมีการทำงานที่ง่ายขึ้นและแก้ไขปัญหาต่างๆได้ดีขึ้น การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดความสับสนในการประสานงานในทีมอีกเช่นกัน

5.3.3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าในการจัดทำศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้า จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจด้านการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันแก่ตัวข้าพเจ้า สมาชิกภายใน กลุ่ม และผู้อื่น ได้แก่ การกำกับและเขียนบท การทำงานกับผู้อื่นและการแก้ไขปัญหาภายในองค์กร เพื่อนำไปต่อยอดก่อให้เกิดประโยชน์ในอนาคตต่อไป

ภาคผนวก

สื่อประชาสัมพันธ์สิ่งพิมพ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. ไทยรัฐออนไลน์. (2564) บูลลี่ (Bully) คืออะไร มีกี่ประเภท วิธีที่จะรับมือจากการโดนบูลลี่ แหล่งที่มา จาก : <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2034455>
2. The Matter. (2562) บูลลี่มา ต้องบูลลี่กลับ? ว่าด้วยผลลัพธ์ของการผลิตซ้ำวัฒนธรรมกลั่นแกล้ง จาก https://thematter.co/social/stop-the-bullying-cycle/86765#google_vignette
3. การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)
จาก <https://touchpoint.in.th/storyboard-video-production/>
4. Panadda Jaiboonlue, 2023. ประเภทของอนิเมชัน. สืบค้น 25 ตุลาคม 2566,
จาก <https://medium.com/@panadda.ja/ประเภทของงานแอนิเมชัน-5314c2241610>
5. Alaine Baybaya, 2019. Animation Process. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://youtu.be/XvaxQpn2wYo>
6. cariber, 2021. มุมกล้องและขนาดภาพ. สืบค้น 26 ตุลาคม 2566,
จาก <https://blog.cariber.co/post/camera-angle>
7. ประเภทของภาพยนตร์ Movie Genrse
จาก <https://classroomacl.weebly.com/>
8. Hiroyasu Ishida - Being an Animation Film Director
จาก https://www.youtube.com/watch?v=_byMrsrD7rw

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล พลอยจันทร์ เปลี่ยนสายสืบ
 วัน เดือน ปีเกิด 22 กรกฎาคม พ.ศ.2545
 ที่อยู่ 454/226 ซอย 7 ซอย วัชรพล ถนนวัชรพล
 แขวงคลองถนน เขตสายไหม กรุงเทพฯ 10220
 E-mail : lukpud45@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2557 ประถม โรงเรียนอมาตยกุล
 พ.ศ.2560 มัธยมต้น โรงเรียนอมาตยกุล
 พ.ศ.2563 มัธยมปลาย โรงเรียนอมาตยกุล
 พ.ศ.2567 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สถาปัตยกรรมศาสตร์
 ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ.2566 ฝึกงาน ตำแหน่ง Story Board บริษัท innova interactive studio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้