

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “CATMAN”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “CATMAN”

นักศึกษา

นางสาวพรประภา นามวงศ์

รหัสประจำตัว

63020314

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2566

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์ดลชนก วรางค์มาตา

(ดลชนก วรางค์มาตา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ชีวิตแมว ๆ” DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “CATMAN”
นักศึกษา	นางสาวพรประภา นามวงศ์
รหัสประจำตัว	63020314
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในสังคมที่หลายคนมีอาการหมดไฟในการทำงาน มีความต้องการพักผ่อนจากชีวิตที่ตึงเครียด และข้าพเจ้าค้นพบว่าปัจจุบันมีการนิยมเลี้ยงแมวมากกว่าสุนัข พร้อมทั้งเลี้ยงดูประคบประหงมเป็นอย่างดีจนน่าอิจฉา ทำให้ผู้คนส่วนมากในสังคมที่เหนื่อยหน่ายกับการทำงานแล้วเกิดความคิดที่ว่า “ชาติหน้าอยากเกิดมาเป็นแมว” จากประเด็นนี้ข้าพเจ้ามองเห็นความน่าสนใจและนำมาสะท้อนผ่านความคิดของตัวเอง โดยนำมาเล่าในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” สามารถสำเร็จไปได้ด้วยดีต้องขอขอบคุณคณะอาจารย์ที่คอยสนับสนุนให้คำปรึกษาตลอดกระบวนการทำงาน ตั้งแต่เริ่มต้นที่ข้าพเจ้าได้หัวข้อที่ต้องการจะเล่า ได้มีการปรึกษาอาจารย์หลายท่าน และได้คำแนะนำที่จะปรับใช้และพัฒนาให้ตัวบทของภาพยนตร์ของข้าพเจ้าดีขึ้น เพื่อส่งต่อในกระบวนการถัดไปได้อย่างราบรื่นและไม่มีปัญหาจวบจนงานเสร็จสิ้น

ยิ่งไปกว่านั้นขอบคุณเพื่อนร่วมทีมทุกคนที่ช่วยกันทำงานมาตั้งแต่ต้นจนจบงาน แม้จะมีปัญหาในการทำงานทั้งที่เกิดจากข้าพเจ้าเองและจากบุคคลภายนอก แต่เราก็ควบคุมสถานการณ์และผ่านมาได้สำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณเพื่อนนอกทีมที่คอยช่วยดู วิจารณ์และให้คำแนะนำมาตลอด

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจในเรื่องต่าง ๆ และสนับสนุนหลาย ๆ ด้านเพื่อให้สร้างผลงานชิ้นนี้ได้อย่างราบรื่นไม่มีปัญหา

พรประภา นามวงศ์

30 เมษายน 2567

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญภาพ	V
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตการวิจัย	1
ลักษณะของโครงการ	1
วิธีดำเนินงาน	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
2.1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาภาพยนตร์	3
2.1.1. สภาวะหมดไฟในการทำงาน	3
2.1.2. สัญญาณเตือนภาวะหมดไฟในการทำงาน	3
2.1.3. วิธีแก้ Burnout Syndromes มีวิธีการอย่างไร?	4
2.1.4. FRESH Strategy กลยุทธ์ทางการตลาดช่วยเติมไฟ	5
2.1.5. อิทธิพลของแมวกับคนรุ่นใหม่	5
2.2. ศึกษาข้อมูลภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ	7
2.2.1. Kitbull (2019).....	7
2.2.2. Brother Bear (2003).....	8
2.2.3. Spider Man No Way Home (2021)	8
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	10
3.1. ประเด็น (Theme)	10
3.2. ประโยคขยาย (Logline)	10
3.3. เรื่องย่อ (Synopsis)	10
3.4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)	10
3.5. บทภาพยนตร์ (Screenplay)	13
3.6. ภาพเหตุการณ์ (Scenario)	16
3.7. บทภาพ (Storyboard)	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	28
4.1. ขั้นตอน Pre-Production.....	28
4.2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production).....	29
4.3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production).....	30
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	32
อุปสรรคในการทำงาน.....	32
ข้อเสนอแนะ.....	32
บรรณานุกรม.....	33
ประวัติผู้เขียน.....	34



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ตัวอย่างคนที่กำลังพบเจอภาวะความอ่อนล้าทางอารมณ์	4
2	ตัวอย่างการได้ใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัว	5
3	คำค้นหาเกี่ยวกับการเกิดใหม่เป็นแมวในไซเซี่ยล	6
4	พฤติกรรมของแมวที่น่าอิจฉา	6
5	พฤติกรรมของแมวที่น่าอิจฉา	6
6	พฤติกรรมของแมวที่น่าอิจฉา	6
7	แมวจร	7
8	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Kitbull	7
9	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Brother Bear	8
10	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Spider Man No Way Home	8
11	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1	20
12	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2	20
13	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3	21
14	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4	21
15	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5	22
16	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6	22
17	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7	23
18	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8	23
19	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9	24
20	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10	24
21	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11	25
22	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12	25
23	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13	26
24	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14	26
25	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15	27
26	สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16	27
27	การทำ Animatic โดย LumaFusion	28
28	ตัวอย่างการวาดสิ่งของประกอบฉากโดย Procreate	29
29	การทำภาพเคลื่อนไหวโดย Adobe After Effects	29
30	ตัวอย่างการนำซ็อตที่สมบูรณ์แล้วมาตัดต่อตาม Animatic โดย Adobe Premiere Pro	30
31	ตัวอย่างการใส่เสียงประกอบ (Sound Effect)	30

32	ตัวอย่างการใส่ดนตรีประกอบ (Soundtrack)	31
33	ตัวอย่างการทำ Render ไฟล์สมบูรณ์ของแอนิเมชันทั้งเรื่อง	31



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สร้างขึ้นมาจากความสนใจของข้าพเจ้าในการกำกับ การเขียนบท และการถ่ายทอดเรื่องราวไปถึงคนดูในรูปแบบแอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นจากตนเองที่มีอาการหมดแรงบันดาลใจในการทำงาน จึงพยายามสืบค้นวิธีแก้ปัญหา และค้นพบว่าในสังคมเมืองปัจจุบันชาวกรุงวัยทำงานเกินครึ่งอยู่ในภาวะความเสี่ยงสูงที่จะเข้าสู่ภาวะหมดไฟ ผู้คนต่างระบายความรู้สึกของตนเองลงทั้งในอินเทอร์เน็ตและเพื่อนรอบตัว

ในสื่อปัจจุบันมีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์มากมายหลายรูปแบบ หนึ่งในนั้นก็คือแมว ปัจจุบันมีการนิยมเลี้ยงแมวมากกว่าสุนัขเพราะพื้นที่ที่มีจำกัด ทำให้แมวตอบโต้ภัยกับสังคมการทำงานในปัจจุบันมากกว่า จึงทำให้สื่อที่เกี่ยวกับแมวได้รับความนิยมมากขึ้น ข้าพเจ้าสังเกตว่าเมื่อไหร่ที่ผู้คนได้รับชมสื่อเกี่ยวกับแมว ที่ได้ทำตัวขี้เกียจน่ารักในทุก ๆ วัน จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเอ็นดู รู้สึกดีที่ได้มอง แต่ก็มีบางคนที่เกิดอาการอิจฉา และมีความคิดที่ว่า “ชาติหน้าอยากเกิดมาเป็นแมว” จากประเด็นนี้ข้าพเจ้ามองเห็นความน่าสนใจและความเชื่อมโยงบางอย่างระหว่างคนที่กำลังอยู่ในสภาวะหมดไฟจนเกิดความรู้สึกอิจฉาแมวที่ไม่จำเป็นต้องทำงานก็ได้กินหรืออยู่สบาย ขี้เกียจได้ทุกวัน ถ้าวันหนึ่งตนเองได้กลายเป็นแมวขึ้นมาสนใจ แต่กลับรับรู้ว่ามีแมวเองก็ไม่ได้สบายอย่างที่คิด และตนเองที่มัวแต่อิจฉาแมว ได้หลงลืมบางสิ่งที่สำคัญกับชีวิตของตนจนต้องยอมทำงานอยู่ทุกวันนี้เพื่อความสุขของใครบางคนไปหรือเปล่า

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสะท้อนปัญหาแนวคิดที่ว่า อย่ามัวแต่อิจฉาสิ่งอื่นจนหลงลืมสิ่งสำคัญในชีวิตไปจนหมดไฟไปก่อน
2. เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ
3. เพื่อศึกษาการกำกับและเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น ดราม่า

ขอบเขตการวิจัย

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 5 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ ที่เล่าเรื่องผ่านพนักงานเงินเดือนที่หมดไฟในการทำงาน ได้มีโอกาสได้กลายเป็นแมว แต่กลับต้องออกไปพบเจอความลำบากของการเป็นแมว จนสุดท้ายสามารถค้นพบความสุขที่แท้จริงของตนได้

วิธีดำเนินงาน

Pre-Production

- 1.1. วางแผนและจัดตารางงานในแต่ละกระบวนการผลิต
- 1.2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อ ที่นำมาส่งเสริมเนื้อหา ที่ต้องการนำเสนอเพื่อพัฒนาบทภาพยนตร์และปรับปรุงบท
- 1.3. ศึกษาตัวละครหลักและฉาก
- 1.4. เขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อลำดับภาพ
- 1.5. จัดทำอนิเมติกเพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของเรื่องทั้งหมด

Production

- 2.1. กำกับทิศทางและการเคลื่อนไหวให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้
- 2.2. พัฒนาบทเพิ่มเติมให้สมบูรณ์มากขึ้น
- 2.3. ตัดต่อ Test Scene พร้อมดนตรีประกอบเพื่อเป็นตัวอย่างที่เสร็จสมบูรณ์

Post-Production

- 3.1. ตัดต่อเรียงลำดับแอนิเมชันให้สมบูรณ์ตามอนิเมติกพร้อมแก้ไข Timing ในการเล่าเรื่องมีความต่อเนื่อง สื่ออารมณ์เนื้อหาที่ต้องการ
- 3.2. Final Cut

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้เข้าใจพฤติกรรมของผู้ที่กำลังมีภาวะหมดไฟในการทำงาน ที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน
2. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาบทและการจัดการการทำงานในตำแหน่งผู้กำกับ
3. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” ผู้จัดทำได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาภาพยนตร์
 - 1.1. สภาวะหมดไฟในการทำงาน
 - 1.2. สัญญาณเตือนภาวะหมดไฟในการทำงาน
 - 1.3. วิธีแก้ Burnout Syndromes มีวิธีการอย่างไร?
 - 1.4. FRESH STRATEGY กลยุทธ์ทางการตลาดช่วยเติมไฟ
 - 1.5. อิทธิพลของแมวกับคนรุ่นใหม่
2. ศึกษาภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ
 - 2.1. Kitbull (2019)
 - 2.2. Brother Bear (2003)
 - 2.3. Spider Man No Way Home (2021)

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาภาพยนตร์

1.1. สภาวะหมดไฟในการทำงาน

คือ ภาวะความอ่อนล้าทางอารมณ์ (Burnout Syndrome) เป็นการเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจที่เกิดจากความเครียดเรื้อรัง ทำให้รู้สึกหมดไฟ มองตัวเองในแง่ลบ ไม่มีแรงจูงใจที่จะประสบความสำเร็จในการทำงาน รู้สึกห่างเหินจากผู้ร่วมงาน และไม่รู้สึกรักผูกพันกับสถานที่ทำงาน สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนที่ขาดสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน เช่น ในผู้ที่มีอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการบริการ ต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ต้องแบกรับความเสี่ยง ความกดดัน ความคาดหวัง ทำให้มีทัศนคติในด้านลบต่องานที่ทำ จึงนำไปสู่ภาวะภาวะหมดไฟในที่สุด แบ่งลักษณะอาการออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

- 1.1.1. เหนื่อยล้าทางอารมณ์ รู้สึกหมดพลัง สูญเสียพลังจิตใจ
- 1.1.2. มีทัศนคติเชิงลบต่อความสามารถในการทำงานของตนเอง ขาดความเชื่อมั่นในความสำเร็จ
- 1.1.3. ประสิทธิภาพการทำงานลดลง ความสัมพันธ์ในที่ทำงานเหินห่างหรือเป็นไปทางลบกับผู้ร่วมงานและลูกค้า

1.2. สัญญาณเตือนภาวะหมดไฟในการทำงาน

การสังเกตสัญญาณเตือนว่าเริ่มเข้าสู่ภาวะหมดไฟในการทำงาน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.1. ด้านอารมณ์ หดหู่, ซึมเศร้า, หงุดหงิด, โมโหง่าย, อารมณ์แปรปรวน, ไม่พอใจในงานที่ทำ

1.2.2. ด้านความคิด มองคนอื่นในแง่ลบแง่ร้าย, โทษคนอื่นเสมอ, ระวัง, หนีปัญหา, ไม่จัดการปัญหา, สงสัยและไม่เชื่อในศักยภาพของตนเอง

1.2.3. ด้านพฤติกรรม ขาดความกระตือรือร้น, หุนหันพลันแล่น, บริหารจัดการเวลาไม่ได้, ไม่อยากตื่นไปทำงาน, ไม่มีสมาธิในการทำงาน, ไม่มีความสุขในการทำงาน

1.3. วิธีแก้ Burnout Syndromes มีวิธีการอย่างไร?

1.3.1. ประเมินทางเลือกในการแก้ปัญหา ร่วมหาหรือพูดคุยกับหัวหน้างาน หรือเพื่อนร่วมงานเพื่อให้รับทราบถึงปัญหา เพื่อหาทางออกร่วมกันในการปรับเปลี่ยนงาน ลดปริมาณงาน หรือเรียงลำดับความสำคัญของงาน เพื่อให้สามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมายได้

1.3.2. ขอกการช่วยเหลือและการสนับสนุน การได้รับการสนับสนุนในการทำงานจะช่วยให้สามารถรับมือกับปัญหาได้ และยังทำให้หัวหน้างานและเพื่อนร่วมงานเข้าใจถึงภาระหน้าที่ความรับผิดชอบที่ไม่สมดุล เพื่อที่จะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนงานให้สมดุลได้

1.3.3. ออกกำลังกาย หรือลองทำกิจกรรมที่ผ่อนคลาย การออกกำลังกายเป็นประจำจะช่วยให้จัดการกับความเครียดได้ดี และยังสามารถเปลี่ยนความสนใจจากเรื่องงาน เป็นความสนใจต่อเกมส์ กีฬา หรือกิจกรรมที่ทำได้ ทำให้ร่างกายรู้สึกสดชื่น และกระปรี้กระเปร่า

1.3.4. นอนหลับพักผ่อนให้เต็มที่ การนอนหลับพักผ่อนอย่างเต็มที่อย่างมีคุณภาพ จะช่วยฟื้นฟูความเหนื่อยล้าในร่างกายให้กลับมามีพลัง

1.3.5. การเจริญสติ การทำสมาธิ ช่วยทำให้จิตใจสงบ ผ่อนคลาย ไม่ฟุ้งซ่าน รวมทั้งการปรับ mindset หรือทัศนคติที่เป็นลบเกี่ยวกับที่ทำงาน งานที่ทำ หัวหน้างาน หรือเพื่อนร่วมงาน เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกเครียดและกดดัน ฝึกการมองด้านบวก รวมถึงการมองเห็นคุณค่าของตนเองที่มีความสำคัญกับองค์กร



ภาพที่ 1 ตัวอย่างคนที่กำลังพบเจอภาวะความอ่อนล้าทางอารมณ์

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

BURNOUT IN THE CITY งานวิจัยชี้ชาวกรุงวัยทำงานเกินครึ่งเสี่ยงหมดไฟ องค์การอนามัยโลก หรือ WHO ประกาศให้ Burnout Syndrome เป็นภาวะทางสุขภาพที่ต้องได้รับการดูแลรักษา และเป็นภาวะที่กำลังจะเกิดในสังคมคนเมืองและคนรุ่นใหม่มากขึ้น ซึ่งภาวะหมดไฟหรือหมดแรงบันดาลใจในการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำงานนี้ งานวิจัยของต่างประเทศระบุว่าอาจส่งผลให้กลายเป็นโรคซึมเศร้าได้ในระยะยาว และเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับที่ 2 ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ มีจำนวนผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมากต่อปี

1.4. FRESH STRATEGY กลยุทธ์ทางการตลาดช่วยเติมไฟ

1.4.1. F - Fulfill Friend And Family จากผลงานวิจัยพบว่าการพูดคุยกับเพื่อนและครอบครัวมาเป็น 2 อันดับแรก การได้ใช้กิจกรรมร่วมกัน เช่น ทำอาหาร ออกไปท่องเที่ยวกับครอบครัว ดูหนัง ก็จะมีส่วนช่วยผ่อนคลายความเครียดและเสริมสร้างแรงบันดาลใจให้กลับมาไฟกันอีกครั้ง

1.4.2. R - Recharge Your Energy จากผลการวิจัยในต่างประเทศระบุว่า สัตว์เลี้ยง มีผลช่วยเยียวยาจิตใจของคนที่มีอาการเครียดหรือซึมเศร้าได้

1.4.3. E - Entertain ความบันเทิง เพราะเป็นตัวช่วยที่ง่ายที่สุดที่บรรเทาความเครียดลงได้ และยิ่งในปัจจุบันความบันเทิงมีหลายรูปแบบ ทั้ง ดูหนัง ฟังเพลง โซเชียล มีเดีย

1.4.4. S - Start Something New เพราะการต้องติดอยู่กับสภาพแวดล้อมการทำงานแบบเดิม ๆ ไม่ได้พักผ่อนอย่างเพียงพอ ไม่สามารถออกไปไหนได้เพราะติดพันกับงาน จนเกิดเป็นความเครียดสะสม ทางออกที่เราสามารถช่วยได้คือ การออกไปยังสถานที่ใหม่ ๆ หรือเริ่มต้นทำกิจกรรมที่แปลกแตกต่างออกไปจากเดิม ให้ได้เจอสภาพแวดล้อมที่ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยวที่เน้นความสงบให้ธรรมชาติมาช่วยบำบัดจิตใจ หรือแบบแอคเวนเจอร์ ที่ไม่เน้นพักผ่อนร่างกาย แต่หัวใจได้ปลดปล่อยอย่างเต็มที่ ใช้ชีวิตให้สุดขีด เพราะการหยุดพักทำให้ไม่ต้องโฟกัสกับปัญหาที่ทำให้เราหมดไฟกับมันอยู่ แล้วเมื่อเรามองกลับมาอาจค้นพบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ออกมาได้เช่นกัน

1.4.5. H - Heal Your Health สุดท้ายแล้วปัญหาความเครียดสะสมเป็นปัญหาเรื่องสุขภาพ ซึ่งจะส่งผลไปต่อสุขจิตและสุขภาพกาย ดังนั้นการมีร่างกายที่แข็งแรงสามารถช่วยให้คุณลดความเครียดลงได้



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการได้ใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัว

ที่มา : <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30176>

1.5. อิทธิพลของแมวกับคนรุ่นใหม่

1.5.1. ทำไมคนหันมาเลี้ยงแมวมากกว่าสุนัข

ปัจจุบันผู้คนหันมาเลี้ยงแมวมากขึ้น มี 2 เหตุผลหลัก

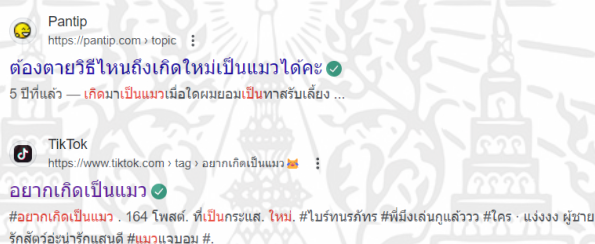
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.1.1. แมวเป็นสัตว์ตัวเล็กกว่าสุนัข น้ำหนักอยู่ที่ 3-5 กิโลกรัม(กก.) ส่งผลให้กินอาหารน้อยกว่า ปริมาณยาที่ใช้ในการรักษาน้อยกว่า เป็นต้น เมื่อเทียบกับน้องหมา มีขนาดตั้งแต่ 1-70 กก.(ขึ้นอยู่กับสายพันธุ์) จึงมีผลต่อการกินอาหาร การดูแลรักษายามเจ็บไข้ได้ป่วย และมีผลต่อ “ค่าใช้จ่าย” ที่ตามมา

1.5.1.2. การเลี้ยงดูแมวง่ายกว่า สามารถเลี้ยงในคอนโดมิเนียมได้ ใช้พื้นที่ไม่มาก เมื่อเทียบกับสุนัข ที่ต้องมีพื้นที่ใหญ่ มีผลต่อการถ่ายหนักเบาของสัตว์

1.5.2. ทำไมจึงมีคำว่าชาติหน้าอยากเกิดมาเป็นแมว

จากการสำรวจพบว่าคนส่วนใหญ่อยากเกิดเป็นแมว เพราะแมวได้ทำในสิ่งที่คนในช่วงวัยทำงานไม่สามารถทำได้ตลอดเวลา เช่น การนอนทั้งวัน กินทั้งวัน มีคนมาคอยดูแลให้ตลอดเวลา อีกทั้งเมื่อสื่อโซเชียลมีเดีย เข้าถึงผู้คนมากขึ้น ทำให้เกิดเป็นแมวอินฟลูเอนเซอร์มากขึ้น ทำให้ยิ่งกระจายภาพลักษณ์ที่ว่า การเกิดเป็นแมวนั้นสบายที่สุดแล้ว

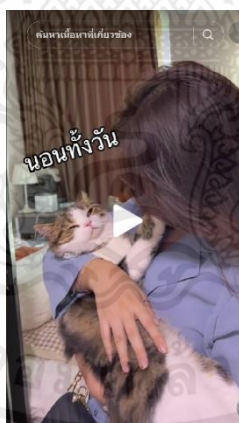


ภาพที่ 3 คำค้นหาเกี่ยวกับการเกิดใหม่เป็นแมวในโซเชียล

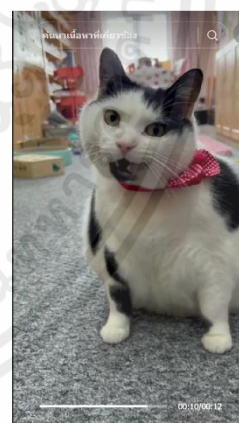
ภาพ
แมว



4
ที่น้ำอิจฉา



พฤติกรรม
ภาพ 5



ของ

พฤติกรรมของแมวที่คนอิจฉา ภาพ 6 พฤติกรรมของแมวที่คนอิจฉา

1.5.3. ปัญหาแมวจรในไทย

‘89,269’ คือจำนวนของแมวที่ไม่มีเจ้าของในพื้นที่กรุงเทพมหานคร (กทม.) จากการรวบรวมของกรมปศุสัตว์ที่จัดทำไว้เมื่อปี 2559 และเมื่อนับรวมกับสุนัขที่ไม่มีเจ้าของด้วยแล้ว สัตว์ทั้งสองชนิดมีจำนวนมากถึง 141,455 ตัว ซึ่งตัวเลขนี้หากพิจารณาตามหลักธรรมชาติของการสืบพันธุ์ด้วยแล้ว ยอดจะเพิ่มสูงขึ้นมากเป็นเท่าตัวในทุกปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าแมวที่นำอิจฉามีเพียงหยิบมือเท่านั้น เพราะแมวส่วนใหญ่ที่ต่างกำลังเผชิญกับความลำบากในการมีชีวิตรอดในทุก ๆ วัน



ภาพ 7 แมวจร

ที่มา : <https://thestandard.co/bangkok-stray-cats/>

2. ศึกษาข้อมูลภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.1. Kitbull (2019)

กำกับและเขียนบทโดย Rosana Sullivan

อำนวยการสร้างโดย Pixar Animation Studios



ภาพที่ 8 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Kitbull

โดยเสน่ห์ของหนังเรื่องนี้ที่เข้าพเจ้าสนใจคือ งานภาพในและบรรยากาศในการเล่าเรื่องที่มีความน่ารัก เนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ความรุนแรงทารุณกรรมต่อสัตว์ โดยสามารถแสดงออกมาผ่านการเล่าเรื่องด้วยสุนัขและแมวจร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2. Brother Bear (2003)

กำกับและเขียนบทโดย Aaron Blaise, Robert Walker
 อำนวยการสร้างโดย Walt Disney



ภาพที่ 9 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Brother Bear

ข้าพเจ้าประทับใจในวิธีการดำเนินเรื่องจากเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่เกิดภัยหิมะ พอวันหนึ่งได้กลายเป็นหิมะขึ้นมา จากอคติที่เปลี่ยนเป็นความเข้าใจซึ่งกันและกัน โดยที่ตัวละครในเรื่องก็ได้เรียนรู้ถึงความผิดพลาด ตระหนักได้ว่าตนเป็นใคร และค้นพบถึงความสุขที่แท้จริงของตัวเอง

2.3. Spider Man No Way Home (2021)

กำกับโดย Jon Watts
 ผลิตโดยสตูดิโอ Columbia Pictures, Marvel Studios, Pascal Pictures



ภาพที่ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Spider Man No Way Home

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้ความสอดคล้องกับศิลปนิพนธ์คือ ความรับผิดชอบ
ภายในเรื่องจะเห็นได้ว่าพระเอกพยายามทำให้ทุกคนรอบตัวเขาจำเขาได้ว่าเขาคือใคร แต่สุดท้ายเขาก็ต้อง
รับผิดชอบต่อการทำของเขาเอง คือการยอมรับความผิดที่ตัวเองก่อ โดยกลับมาจัดการเหล่าวายร้ายที่เขา
เรียกออกมา และพร้อมที่จะเริ่มต้นใช้ชีวิตใหม่ต่อไปโดยที่ผู้คนรอบข้างต่างลืมตัวตนของเขาไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

ประเด็น (Theme)

การค้นพบความสุขที่แท้จริงของตน เพื่อสามารถกลับมามีกำลังใจในการทำงาน เพื่อสิ่งที่เราทำได้

ประโยคขยาย (Logline)

โตซินทร์หนุ่มพนักงานออฟฟิศที่กำลังหมดไฟจากการทำงาน ได้กลายร่างเป็นแมวที่เขาเคย
อิจฉามาตลอดจนไม่อยากจะกลับไปเป็นคน แต่ในท้ายที่สุดเขาก็เลือกที่จะกลับไป เพราะลูกสาวกำลังรอเขา
อยู่ เธอคือความสุขที่แท้จริงของเขา และเป็นเหตุผลที่เขาทำงานอย่างหนักเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของพวก
เขาทั้งคู่

เรื่องย่อ (Synopsis)

โตซินทร์พนักงานบริษัทโฆษณาที่กำลังรู้สึกกดดันเพราะใกล้ส่งงานโฆษณาอาหารแมว ด้วย
ระยะเวลาที่ใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ ยิ่งทำให้เขานึกงานไม่ออก เขาหันไปก็เห็นแมวของหัวหน้าที่กำลังนอนหลับ
อย่างเกียจคร้านอยู่บนโต๊ะทำงานของเขา จึงนึกอิจฉาว่าเป็นแมวที่สบายเสียจริง ด้วยความง่วงเขาเผลอ
หลับไป เมื่อลืมตาขึ้นมาก็พบว่าตัวเองได้กลายร่างเป็นแมวไปเสียแล้ว เขาดีใจมากและได้ออกไปผจญภัย
ข้างนอก เขาจึงได้ค้นพบว่าแมวเองก็ลำบากที่จะต้องใช้ชีวิตเหมือนกัน แต่ก็ได้อิสระและการพักผ่อนที่ไม่ได้
มีมานาน ในระหว่างทางเขาได้ผ่านโรงเรียนประถมและได้พบกับลูกสาวของเขา จึงตระหนักได้ว่าตัวเองยัง
มีสิ่งสำคัญที่ต้องดูแล นั่นคือความสุขของเขาเอง เขาจึงตัดสินใจกลับไปบริษัทเพื่อจะแปลงร่างกลับเป็น
มนุษย์ พร้อมมีไฟในการทำงานอีกครั้ง เพื่อจะได้ไปรับลูกสาวกลับมาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

Sequence 1 (Intro)

ในห้องทำงานขนาดเล็ก ๆ ที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองกรุงเทพฯ ที่วุ่นวาย โตซินทร์พนักงานออฟฟิศวัย
กลางคนกำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเองที่ทั้งรกและเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่อง
ข้าวร้านสะดวกซื้อที่วางเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิทงาน
สำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้ ในหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่เปิดโปรแกรมสำหรับออกแบบไว้ โตซินทร์ได้แต่

หาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทเขาเห็นว่าแมวอ้วนของหัวหน้ากำลังโดนแมวจรดักไว้ เขา ตัดสินใจเข้าช่วยแมวหัวหน้า ทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน เขามาถึงโต๊ะทำงานได้อย่างปลอดภัย แต่ เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าได้ช่วยเขาโดยการตบหน้าเขาจนสลบไป เมื่อลืมตาขึ้นมา อีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้ว เขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดู โตะชินทร์กลับมามีไฟทำงานได้อีกครั้ง และไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่ โรงเรียนเพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Sequence 1

1 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน

ในห้องทำงานขนาดเล็ก ๆ ที่ตั้งอยู่ใจกลาง เมืองกรุงเทพฯที่วุ่นวาย โตชินทร์พนักงานออฟฟิศวัย กลางคน กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรัก และเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่อง ข้าวร้านสะดวกซื้อที่วางเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิท งานสำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้

Cut To : Intro

2 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน

ในหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่เปิดโปรแกรมสำหรับออกแบบไว้นั้น มีเพียงหัวข้องานเท่านั้น โตชินทร์ได้แต่จ้องมองเส้นที่กำลังกะพริบอยู่หลังข้อความ เขาพิมพ์แล้วก็ลบอยู่หลายครั้งซ้ำไปซ้ำมา เป็นผลจากการอดนอนต่อเนื่องมาหลายวันเกิดจาก ความเครียดที่คิดงานไม่ได้ทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่างเปล่า เหมือนรอบข้างกำลังมีดสนิทธิเพียงแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รีบทำงาน เสียงแป้นพิมพ์ที่ดังขึ้นเรื่อย ๆ พร้อม กับเสียงของนาฬิกาบนผนังในออฟฟิศที่ตั้งเป็นจังหวะ คงที่ ทำให้เสียงทุกอย่างสับสนวุ่นวาย

มีเสียงของแมวร้องดังขึ้น โตชินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมวจอมขี้เกียจ ของหัวหน้ากำลังนอนขี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมวอ้วนกำลังยืดตัวพลิกไปมาดูสบาย ๆ เมื่อเขามองไปรอบ ๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมวในออฟฟิศ กำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้โตชินทร์เห็นชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว ในขณะที่ความว่างก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาวูบหลับลงไปคาโต๊ะทำงาน

Sequence 2

3 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว

เมื่อเขาลืมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้าจอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโดดเดั่งสองขาแบบคนไปมาด้วยความตกใจแต่เมื่อเขาตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมวอย่างที่หวังไว้

หางตาเขาเหลือบไปเห็นทางเจ้าแมวอ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขาโตชินทร์ ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนเผลอตระครุบเข้าไปใส่อย่างแรง เจ้าแมวอ้วนตื่นตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมวโตชินทร์ด้วยความโมโห ข้าวของในออฟฟิศระเนระนาด โตชินทร์จึงตัดสินใจกระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบน กองขยะในซอยข้างบริษัท

4 ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / กลางวัน

เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหน้ายังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็นลูกขึ้นกึ่งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาจึงก้มลงดมแต่ก็มีสายตาอาฆาตมาจากฝูงแมวจรที่กบดานอยู่ข้างถึงขยะ ฝูงแมวจรวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความโมโหร้าย เขาจึงต้องหนีออกมากลางถนนใหญ่

5 ภายนอก / ถนนใหญ่หน้าบริษัท / กลางวัน

โตซินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาวิ่งด้วยสี่ขาของแมวที่ไม่คุ้นเคยเขาวิ่งหนีออกมาจากถนน ใหญ่ด้วยความรวดเร็ว

6 ภายนอก / ซอยตรงข้ามบริษัท / กลางวัน

ระหว่างที่เขาหนีตายเขาเริ่มที่จะลองวิ่ง กระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนานเขาลองกระโดดและวิ่งไปบนกำแพง ลองตะครุบนกกระจิบ เจ้าแมวโตซินทร์ตกอยู่ในสภาพมอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก

7 ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น

ใจกลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนานร่าเริงด้วยลมเย็น ๆ ที่พัดโชยและความเหนื่อยล้าจากการ วิ่งหนี เขาจึงล้มตัวลงกึ่งไปมา และนอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก

ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขากลับมีเสียงท้อร้องดังขึ้นมาเขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อย ๆ จนนอนไม่หลับในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกขึ้นมาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกขึ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจออกมากิน เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้ม ด้วยความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปบนโต๊ะ ทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาวของเขาเอง

เขาตกใจลนลานจนผลเอียนสองขาเหมือนคนลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเข่าขึ้นกอดแทน โตซินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้ ด้วยไออุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบกลับเมื่อพวกเขาผละออกจากกันโตซินทร์จึงสังเกตเห็นลูกสาวมักจะมองไปทิศทางหนึ่งตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลาเย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียนเพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็กคนอื่น ๆ ที่ต่างพากันกลับ เมื่อลูกสาวหันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็ หายไปแล้ว

Sequence 3

8 ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / ตอนเย็น

โตซินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทพบว่าแมวอ้วนของหัวหน้ากำลังถูกแก๊งแมวจรุม เขาตัดสินใจเข้าสู้กับพวกมัน แล้วทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่หูกัน

9 ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น

แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแมวของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้ว เขาอยู่ที่เดิมเขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดูและลงมือทำงานอย่างรวดเร็ว

10 ภายนอก / หน้าโรงเรียน / ตอนเย็น

เขาไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียน เพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข



ภาพเหตุการณ์ (Scenario)

Scene	Action	Meaning
1	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน ในห้องทำงานขนาดเล็ก ๆ โตซินทร์กำลังนั่งทำงานที่โต๊ะทำงานของตัวเอง ทั้งรักและเต็มไปด้วยกองกระดาษการวางแผนงาน กล่องข้าว ร้านสะดวกซื้อที่ว่างเปล่า แก้วกาแฟสำเร็จรูป ปฏิทิน และ ภาพครอบครัวที่ถูกบังด้วยโพสอิทงานสำคัญที่ต้องส่งก่อนวันพรุ่งนี้ แต่เขาก็คิดงานไม่ออกทำให้เขาเริ่มจมดิ่งไปในความรู้สึกที่ว่างเปล่า เหมือนรอบข้างกำลังมืดสนิท มีเพียงแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังหลอกหลอนเขาให้รีบทำงาน</p>	<p>แสดงให้เห็นถึงนิสัยบ้างาน จนละเลยการใส่ใจตัวเองและครอบครัว แต่เขาก็มีอาการ Burnout Syndromes</p>
2	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน มีเสียงของแมวร้องดังขึ้น โตซินทร์หลุดโฟกัสจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และหันไปเห็นแมวจอมขี้เกียจของหัวหน้ากำลังนอนขี้เกียจอยู่บนกองเอกสารของเขา เขาจ้องมองเจ้าแมวอ้วนกำลังยืดตัวพลิกไปมาดูสบาย ๆ เมื่อเขามองไปรอบ ๆ ก็เห็นแต่ภาพเจ้าแมวในออฟฟิศกำลังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขนอนหลับที่ไหนก็ได้ โตซินทร์เห็นชีวิตที่แตกต่างกันของคนกับแมว ในขณะที่ความง่วงก็กลับมาโจมตีเขาอีกครั้ง ทำให้เขาหลับหลังไปคาโต๊ะทำงาน</p>	<p>เปรียบเทียบให้เห็นถึงความสบายของแมวที่สามารถนอนขี้เกียจทั้งวันได้ ต่างจากคนที่ยังต้องทำงาน ทำให้โตซินทร์เกิดความอิจฉาและอยากเกิดเป็นแมว</p>
3	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว เมื่อเขาลืมตามาอีกครั้งพบว่าทุกอย่างรอบตัวมีขนาดใหญ่ไปหมด เขาหันไปเห็นภาพที่สะท้อนจากหน้าจอคอมพิวเตอร์พบว่าตัวเองได้กลายเป็นแมวไปแล้ว เขาโดดดั่งสองขาแบบ</p>	<p>โตซินทร์ดีใจที่ตัวเองได้กลายเป็นแมวแล้ว เพราะจะได้ทำตัวขี้เกียจอย่างที่เขาต้องการแล้ว</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

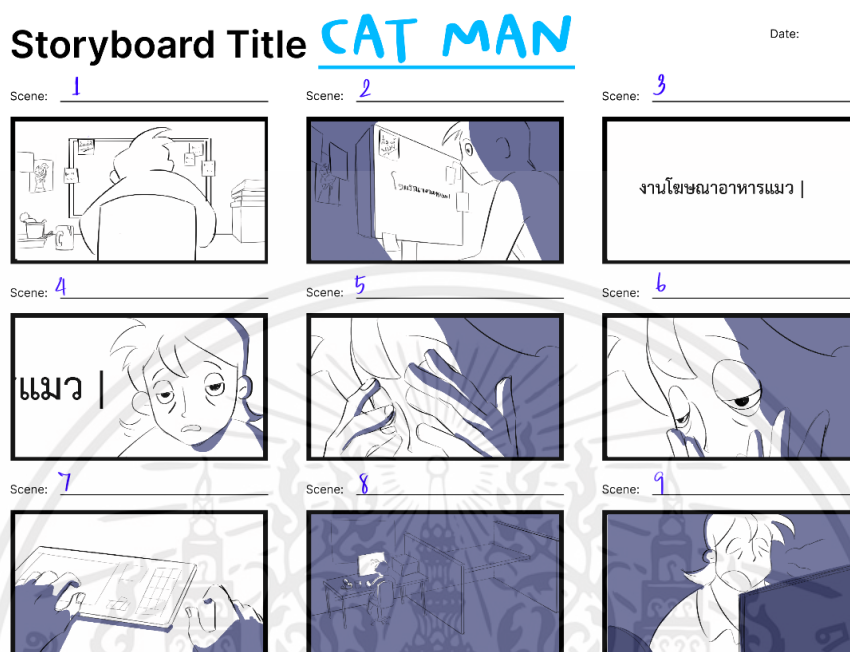
	<p>คนไปมาด้วยความตกใจ แต่เมื่อเขาตั้งสติได้เขาก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจทันทีที่ตนได้กลายเป็นแมวอย่างที่หวังไว้</p>	
4	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / กลางวัน / ร่างแมว</p> <p>หางตาเขาเลื้อยไปเห็นหางเจ้าแมวอ้วนที่กวัดแกว่งอย่างสบายอารมณ์อยู่ตรงหน้าเขา โตซินทร์ควบคุมสายตาของตนเองไม่ได้มองตามการเคลื่อนไหวนั้น จนเผลอตระครุบเข้าไปอย่างแรง เจ้าแมวอ้วนตื่นตกใจที่ถูกรบกวนการนอนหลับจึงวิ่งไล่แมวโตซินทร์ด้วยความโมโห ข้าวของในออฟฟิศระเนระนาด โตซินทร์จึงตัดสินใจกระโดดออกนอกหน้าต่างตกลงบนกองขยะในซอยข้างบริษัท</p>	<p>แต่แมวก็น่ามีความลำบากเช่นกัน ความลำบากแรกคือ การคุมสัญชาตญาณของตัวเองไม่ได้ ทำให้เขาต้องวิ่งหนีเพราะปัญหานั้น</p>
5	<p>ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / กลางวัน</p> <p>เขาหันกลับไปยังเห็นแมวหัวหน้ำยังคุมเชิงอยู่ตรงหน้าต่าง เขาตัดใจและหันมาเห็นลูกชิ้นกลิ้งจากขยะมาหยุดตรงหน้า ด้วยความสนใจเขาจึงก้มลงดม แต่ก็มีส่วนตาอาฆาตมาจากฝูงแมวจรที่กบดานอยู่ข้างถังขยะ ฝูงแมวจรวิ่งไล่เขาทันทีด้วยความโมโหร้าย เขาจึงต้องหนีออกมากลางถนนใหญ่</p>	<p>แมวหัวหน้ำทำให้เขาไม่สามารถกลับเข้าไปในบริษัทที่แสนสบายได้ จนต้องออกไปเจอกับความลำบากของการเป็นแมวจร แสดงให้เห็นว่าแมวเองก็น่าสงสาร</p>
6	<p>ภายนอก / ถนนใหญ่หน้าบริษัท / กลางวัน</p> <p>โตซินทร์หลบรถที่เฉี่ยวไปมาทำให้เขาวิ่งด้วยสีขาของแมวที่ไม่คุ้นเคย เขาวิ่งหนีออกมาจากถนนใหญ่ได้ด้วยความรวดเร็ว</p>	<p>อันตรายของแมวจรที่ต้องใช้ชีวิตท่ามกลางเมืองหลวง</p>
7	<p>ภายนอก / ซอยตรงข้ามบริษัท / กลางวัน</p> <p>ระหว่างที่เขาหนีตาย เขาเริ่มที่จะลองวิ่งกระโดดไปมาในซอยอย่างสนุกสนาน เขาลอง</p>	<p>โตซินทร์ได้รู้สึกเป็นครั้งแรกว่าตัวเองเป็นอิสระจากสิ่งรอบข้างอย่างแท้จริง ทำให้เขาลองทำนิสัยแบบแมวดู(นิสัยแบบเด็ก ๆ) ทำให้เขาารู้สึกมีความสุข</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>กระโดดละว้างไปบนกำแพง ลองเตะครูป นกกระจิบ เจ้าแมวโตชินทร์ตกอยู่ในสภาพ มอมแมมวิ่งไปถึงสนามเด็กเล่นขนาดเล็ก ใจ กลางโรงเรียนที่บรรยากาศสนุกสนาน ร่ม รื่น ด้วยลมเย็น ๆ ที่พัดโชยและความเหนื่อยล้า จากการวิ่งหนี เขาจึงล้มตัวลงกลิ้งไปมา และ นอนหลับตรงข้างเครื่องเล่นเด็ก</p>	
8	<p>ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น ระหว่างที่กำลังหลับสบายเขากลับมีเสียงท้อ ร้องดังขึ้นมา เขารู้สึกหิวและหงุดหงิดขึ้นเรื่อย ๆ จนนอนไม่หลับ ในตอนนั้นเองก็มีคนยื่นลูกชิ้น มาตรงหน้า เขาสะดุ้งหลบหลังเครื่องเล่นทันที แต่มีมือที่ยื่นลูกชิ้นรอเขาอยู่ เขาจึงตัดสินใจ ออกมากิน</p>	<p>แต่เขาก็เจอปัญหาเข้าอีกครั้งนั่นก็คือ เรื่องอาหาร</p>
9	<p>ภายนอก / ลานสนามเด็กเล่นในโรงเรียน / ตอนเย็น เมื่อเขาเงยหน้าขึ้นก็เจอเด็กน้อยน่ารักที่ยิ้มด้วย ความสดใสให้เขา เป็นเด็กน้อยที่อยู่ในรูปรบ โตะทำงานของเขา ทำให้เขารู้ว่านี่คือลูกสาว ของเขาเอง เขาตกใจลนลานจนผลอยืนสองขา เหมือนคน ลูกสาวเข้าใจผิดจึงยกเขขึ้นกอด แทน โตชินทร์ได้แต่ตาค้างกางอุ้งมือไว้ ด้วยโอ อุ่นจากลูกสาวเขาจึงผ่อนคลายลงและกอดตอบ กลับ เมื่อพวกเขาผละออกจากกันโตชินทร์จึง สังเกตเห็นลูกสาวมักจะมองไปทิศทางหนึ่ง ตลอด เมื่อเขามองตามถึงได้รู้ว่าตอนนี้เป็นเวลา เย็นมากแล้ว และลูกสาวมองไปที่ประตูโรงเรียน เพื่อรอคอยให้เขามารับกลับบ้าน ท่ามกลางเด็ก คนอื่น ๆ ที่ต่างพากันกลับหมดแล้ว เมื่อลูกสาว หันกลับมาเจ้าแมวมอมแมมก็หายไปแล้ว</p>	<p>เปิดตัวลูกสาว แสดงถึงความสำคัญที่ ตนเองต้องกลับมาเป็นคน เพราะ คนเรา ยังมีภาระและสิ่งอื่น ๆ มากมายให้ดูแล</p>

10	<p>ภายนอก / ซอยข้างบริษัท / ตอนเย็น โตชินทร์วิ่งกลับไปบริษัทเพื่อหาทางกลับมาเป็นคน ในขณะที่กำลังจะถึงบริษัทพบว่าแม่อ้วนของหัวหน้ากำลังถูกแก๊งแมวจรธรม เขาตัดสินใจเข้าสู่กับพวกมัน แล้วทั้งคู่ก็กลายเป็นคู่อุปถัมภ์กัน</p>	<p>สื่อให้เห็นว่าโตชินทร์มีความเข้าใจในชีวิตเกี่ยวกับแมวมามากขึ้น</p>
11	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น เขากระโดดเข้าหน้าต่างมาถึงโต๊ะทำงานได้อย่างปลอดภัย แต่เขาไม่รู้ว่าจะทำยังไงให้กลับมาเป็นคน ทันใดนั้นแม่วของหัวหน้าก็ตบหน้าเขาจนสลบไปทันที เมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งพบว่าตัวเองได้กลับมาเป็นคนแล้วบนหน้าเขายังมีรอยอุ้งมือแมวประทับอยู่ ซึ่งตัวการคือแม่วของหัวหน้าที่กำลังนอนขี้เกียจทำงานเขาอยู่ที่เดิม</p>	<p>ให้คนดูจินตนาการเอาเองว่าเรื่องทั้งหมดเป็นเรื่องจริง หรือแค่ฝันไป</p>
12	<p>ภายใน / บริษัทอาหารสัตว์ / ตอนเย็น เขาหยิบเอารูปที่ลูกสาวกับเขากำลังหัวเราะอยู่ในบ้านอย่างมีความสุขขึ้นมาดู และลงมือทำงานอย่างเร็วเร็ว เขาไปรับลูกสาวที่กำลังรออยู่ที่โรงเรียนเพื่อที่จะกลับบ้านด้วยกันอีกครั้งอย่างมีความสุข</p>	<p>ตอกย้ำสาเหตุที่โตชินทร์กลับมามีไฟทำงานได้อีกครั้ง เพราะมีลูกสาวอยู่</p>

บทภาพ (Storyboard)



ภาพที่ 11 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1

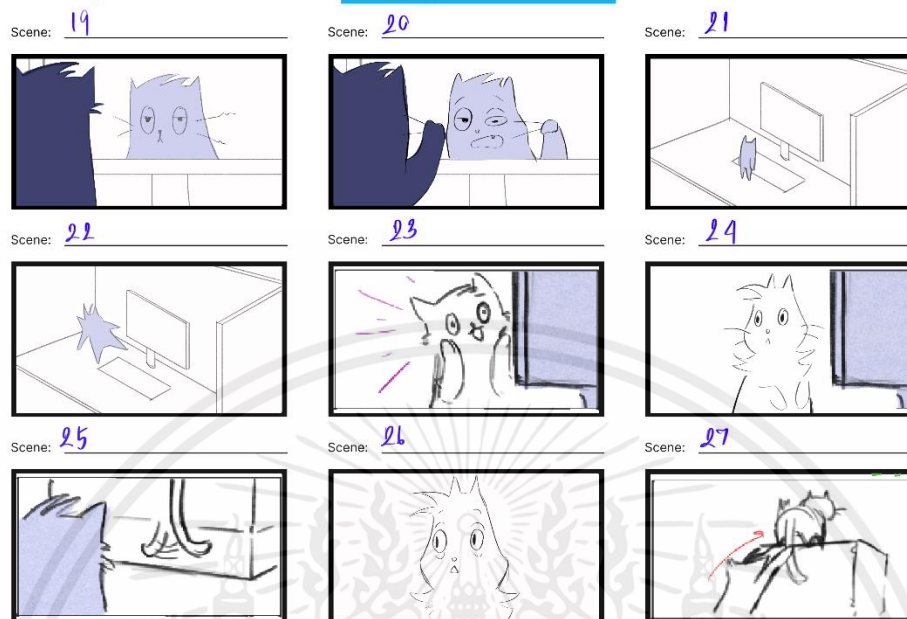


ภาพที่ 12 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

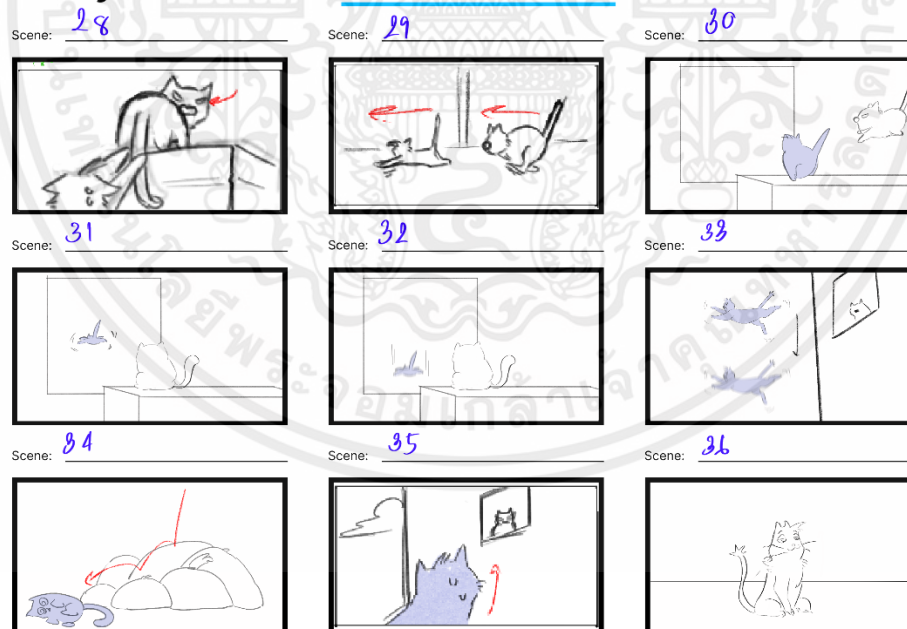
Date:



ภาพที่ 13 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3

Storyboard Title CAT MAN

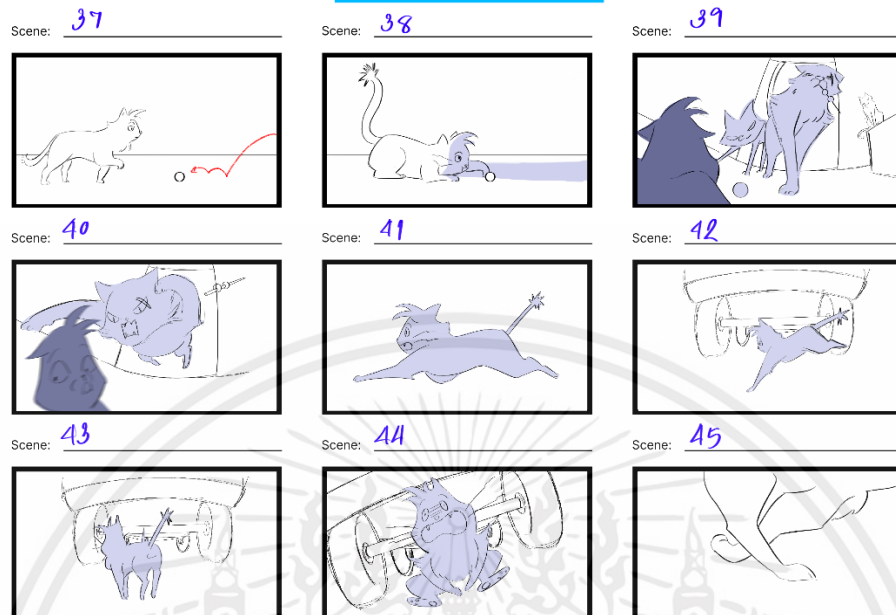
Date:



ภาพที่ 14 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4

Storyboard Title CAT MAN

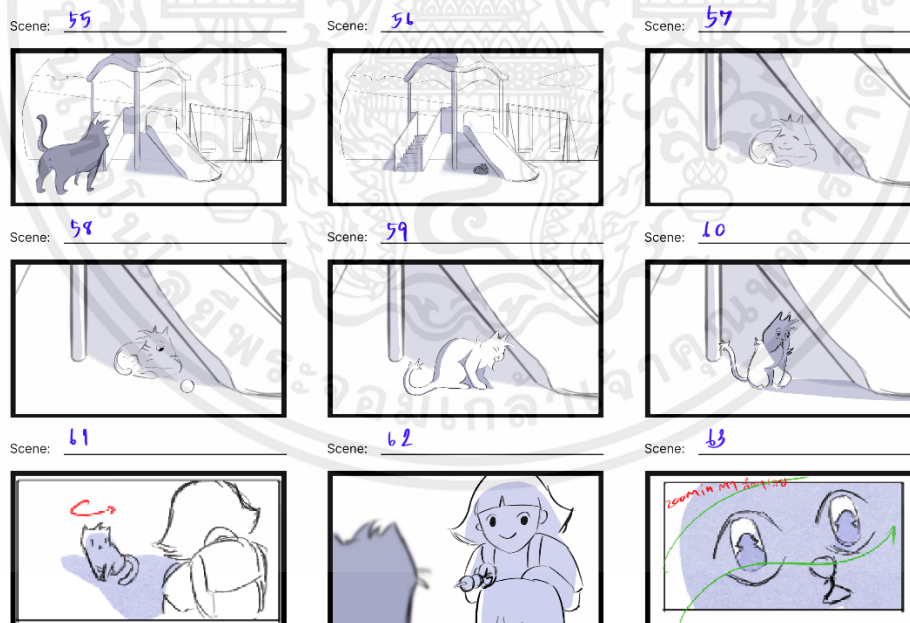
Date:



ภาพที่ 15 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5

Storyboard Title CAT MAN

Date:

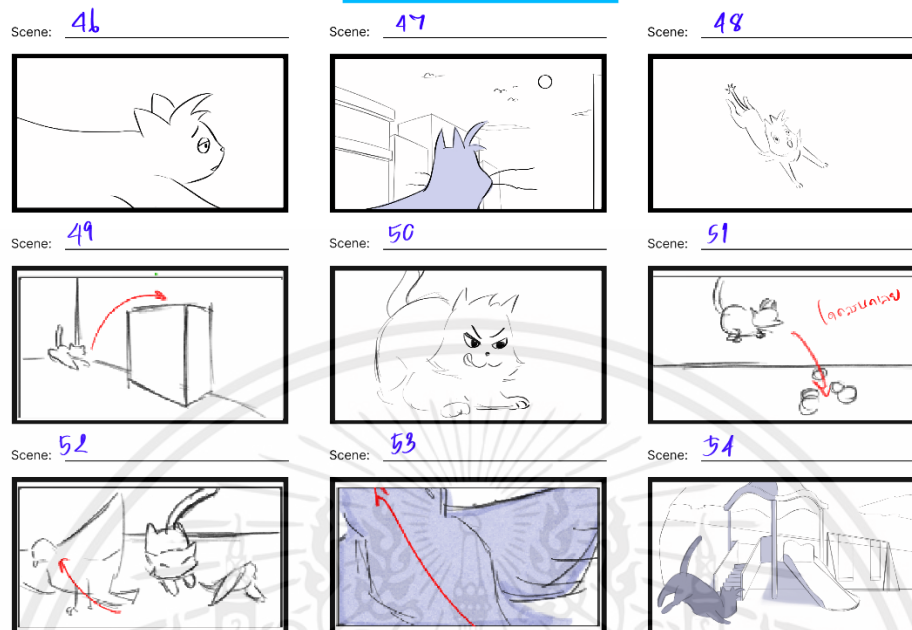


ภาพที่ 16 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

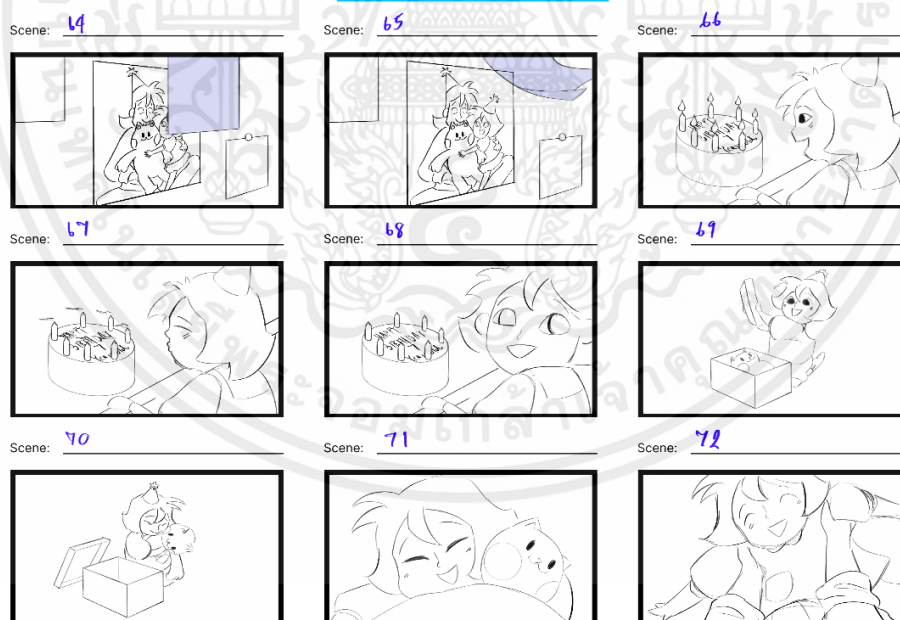
Date:



ภาพที่ 17 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7

Storyboard Title CAT MAN

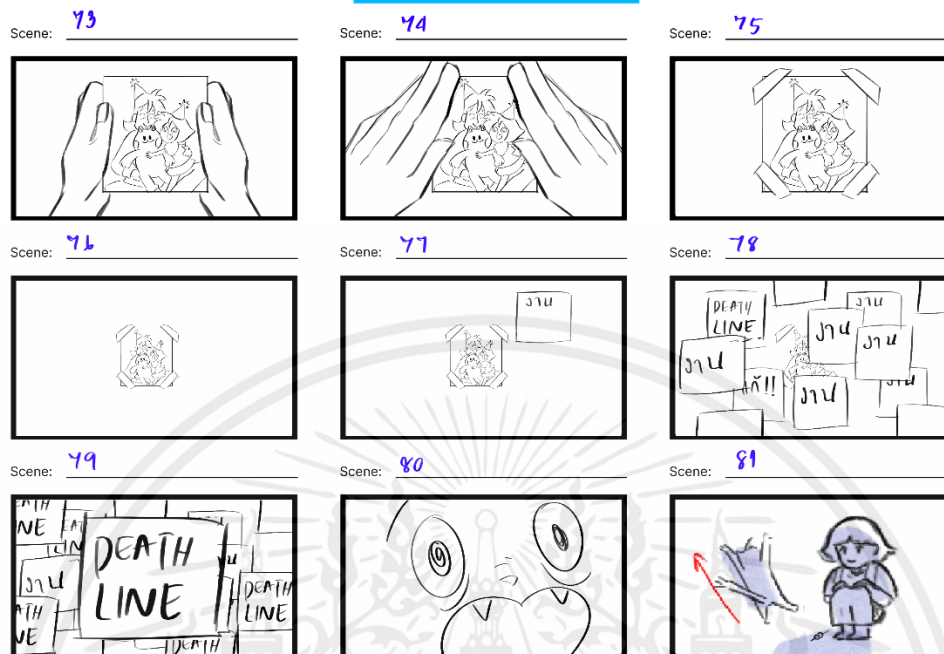
Date:



ภาพที่ 18 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8

Storyboard Title CAT MAN

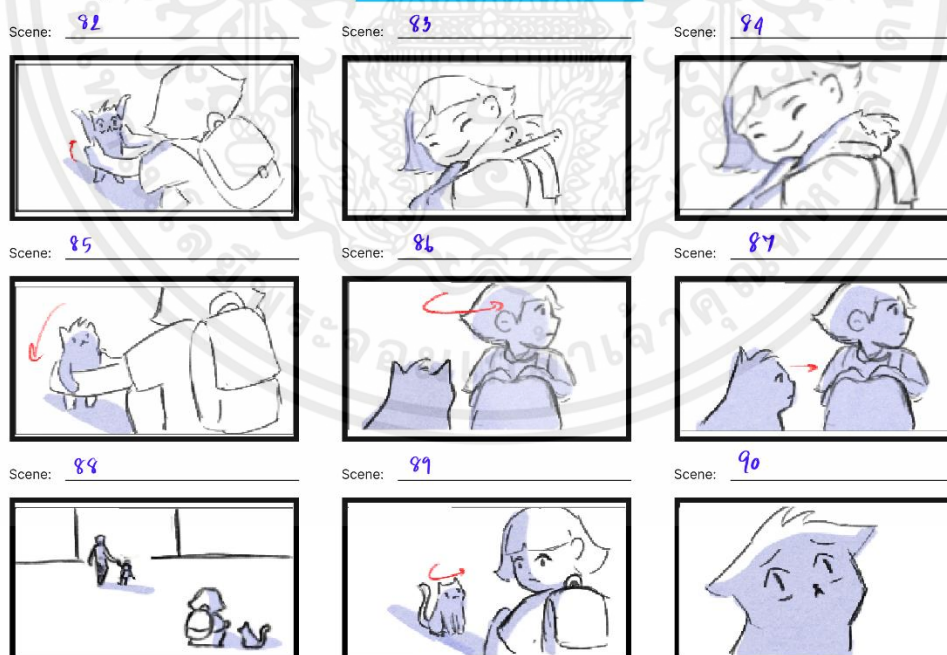
Date:



ภาพที่ 19 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9

Storyboard Title CAT MAN

Date:

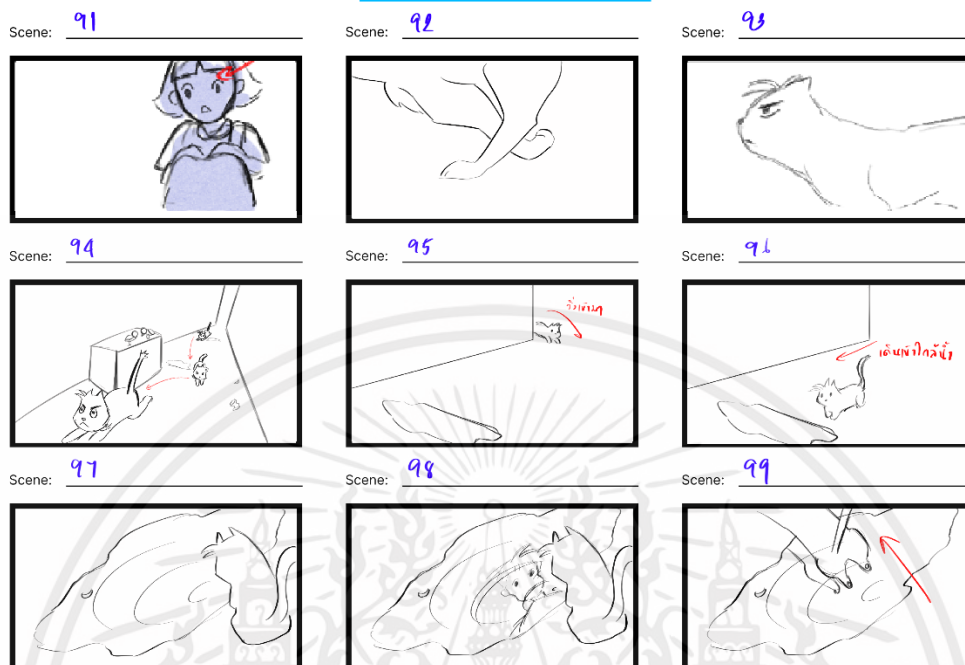


ภาพที่ 20 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Title CAT MAN

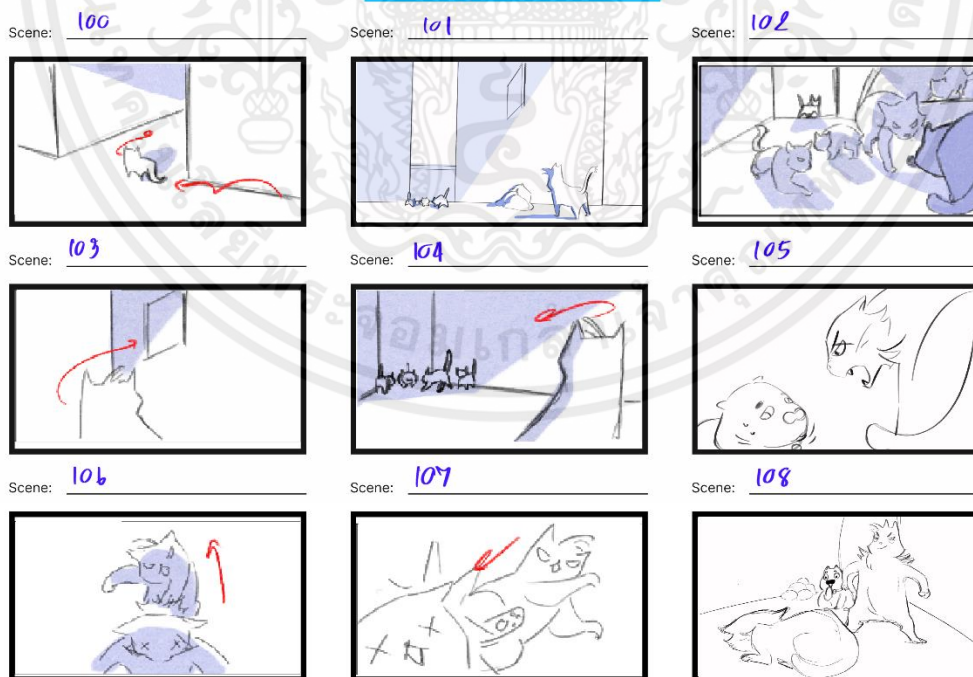
Date:



ภาพที่ 21 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11

Storyboard Title CAT MAN

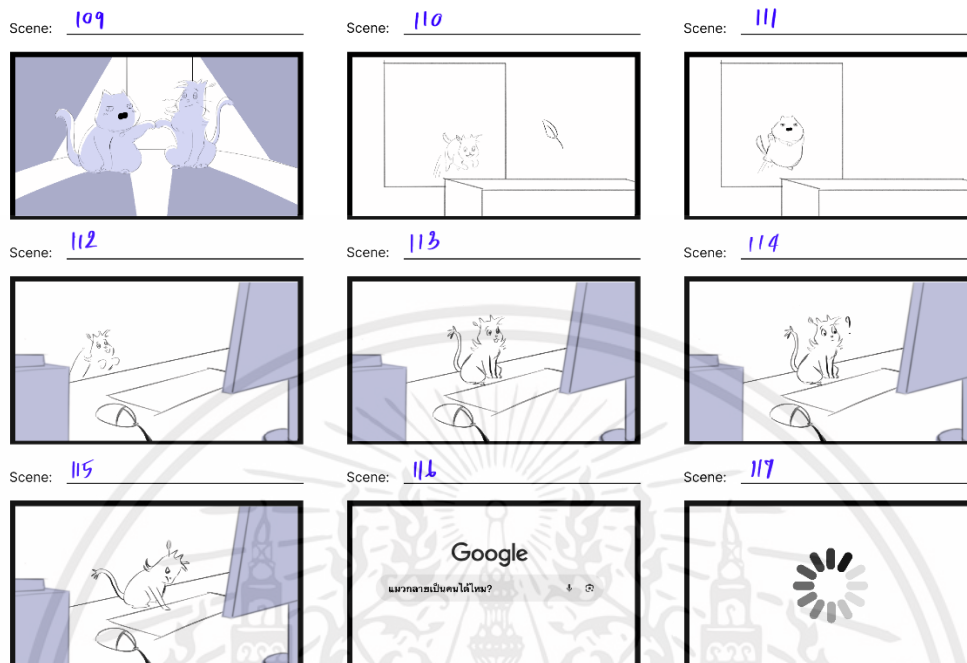
Date:



ภาพที่ 22 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12

Storyboard Title CAT MAN

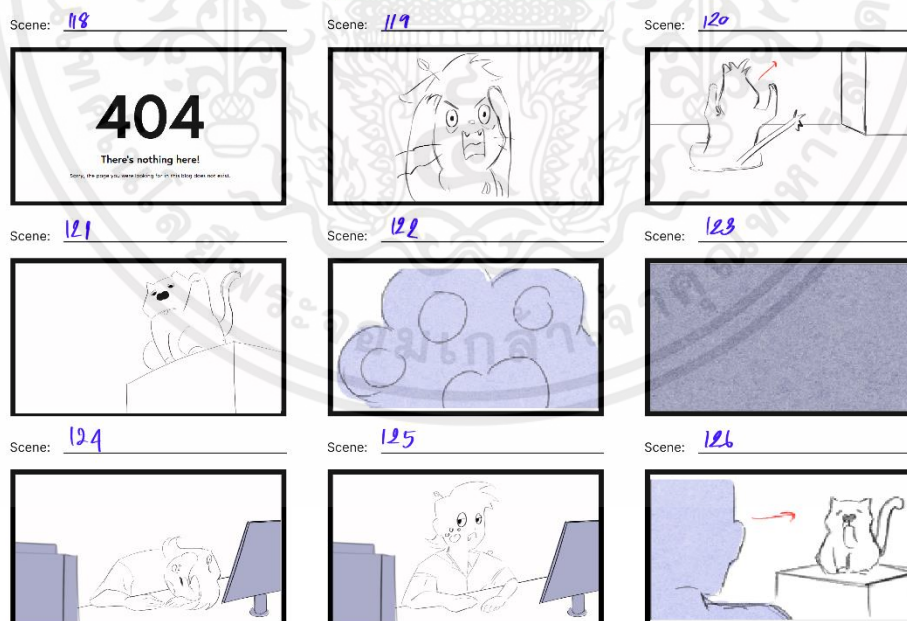
Date:



ภาพที่ 23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13

Storyboard Title CAT MAN

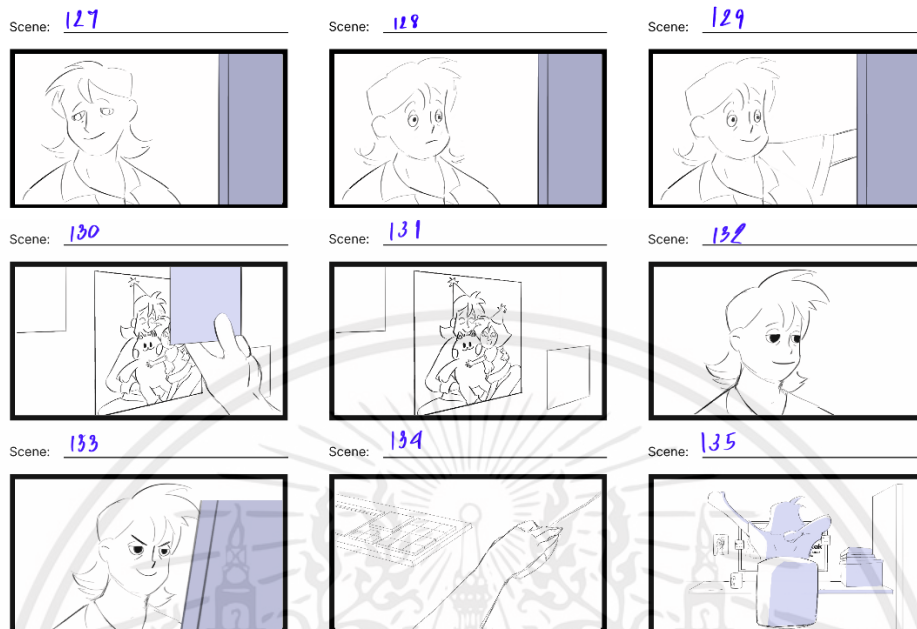
Date:



ภาพที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14

Storyboard Title CAT MAN

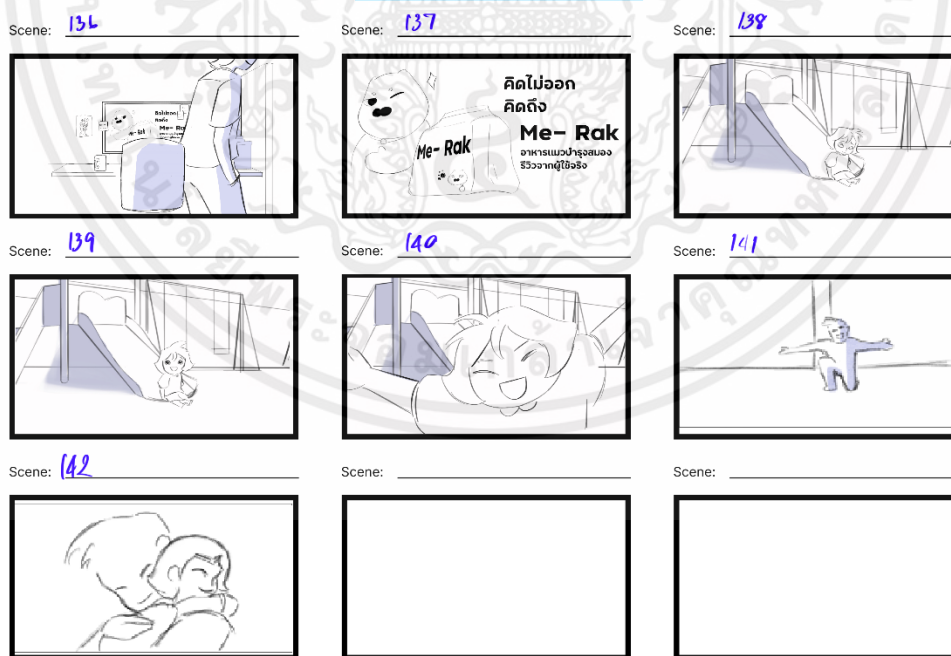
Date: _____



ภาพที่ 25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15

Storyboard Title CAT MAN

Date: _____



ภาพที่ 26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

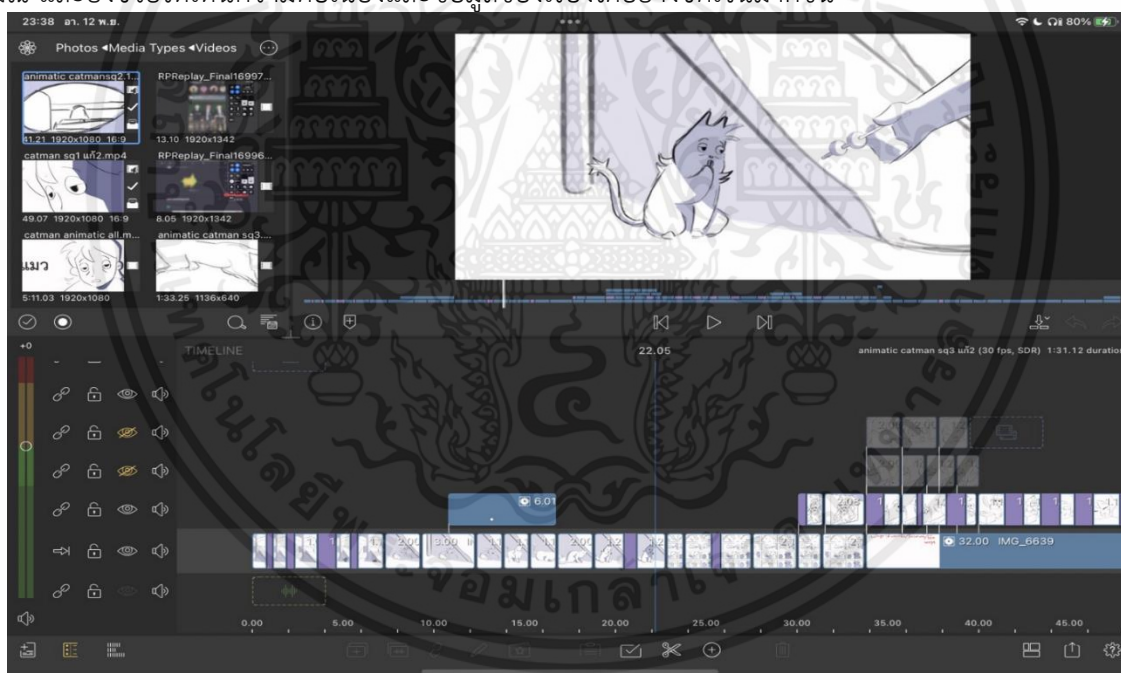
1. ขั้นตอน Pre-Production

1.1 การเขียนบทภาพยนตร์

- 1.1.1. กำหนดหัวข้อที่สนใจ
- 1.1.2. เขียนและพัฒนาบท
- 1.1.3. ค้นคว้าและศึกษา Reference
- 1.1.4. เล่าเรื่องผ่านภาพ (Storyboard)

1.2 ทำ Animatic

การนำ Storyboard ทั้งหมดมาจัดเรียงเข้าด้วยกันเป็นวิดีโอ โดยการทำให้เห็นภาพรวม จังหวะการกระทำของตัวละคร เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งเสียงต่าง ๆ ของหนังที่ช่วยในการเพิ่มอารมณ์ และยังช่วยให้เห็นความต่อเนื่องและข้อมูลของเรื่องได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

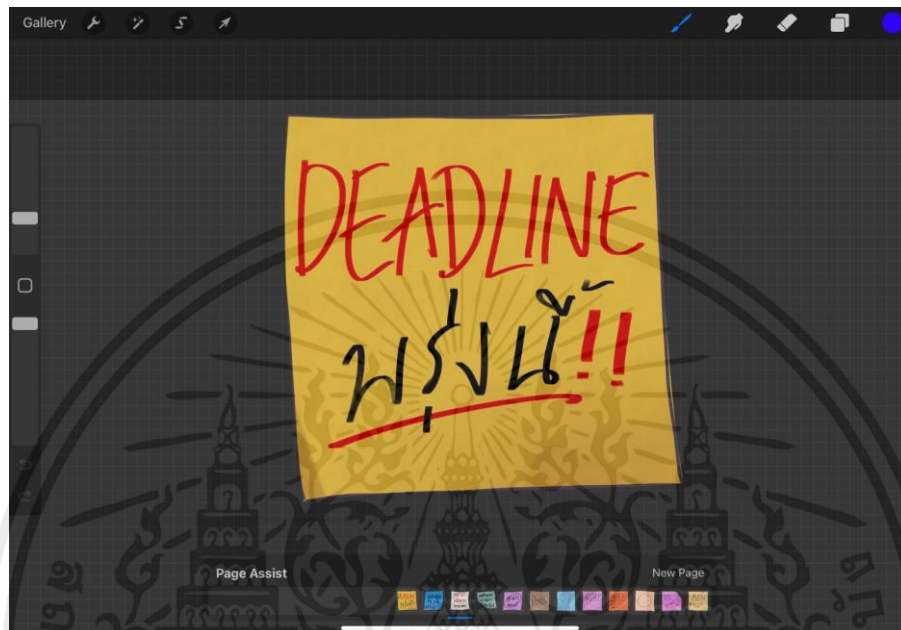


ภาพที่ 27 การทำ Animatic โดย LumaFusion

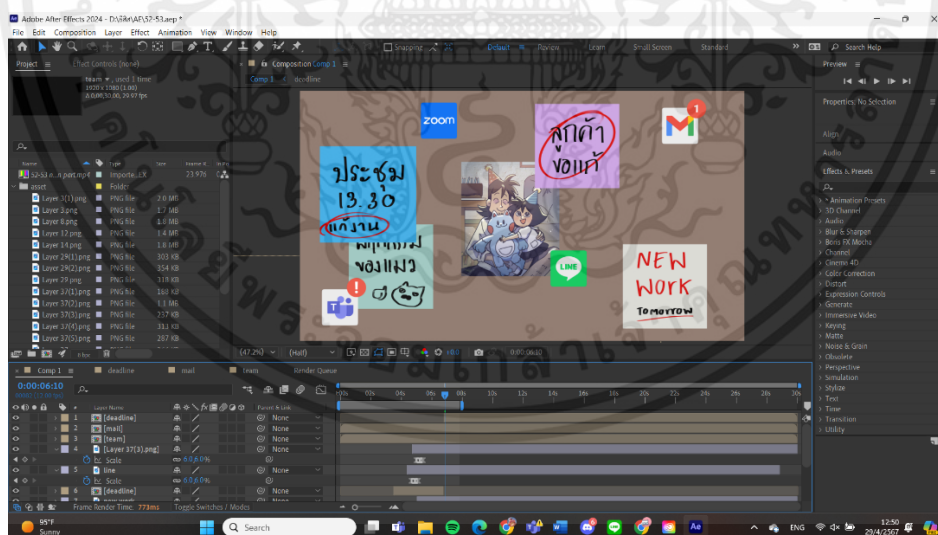
2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

2.1. ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ข้าพเจ้าได้รับผิดชอบในการขยับภาพเคลื่อนไหวบางส่วนใน Adobe After Effects โดยได้เริ่มต้นจากการวาดสิ่งของประกอบฉากขึ้นมาก่อนนำไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 28 ตัวอย่างการวาดสิ่งของประกอบฉากโดย Procreate



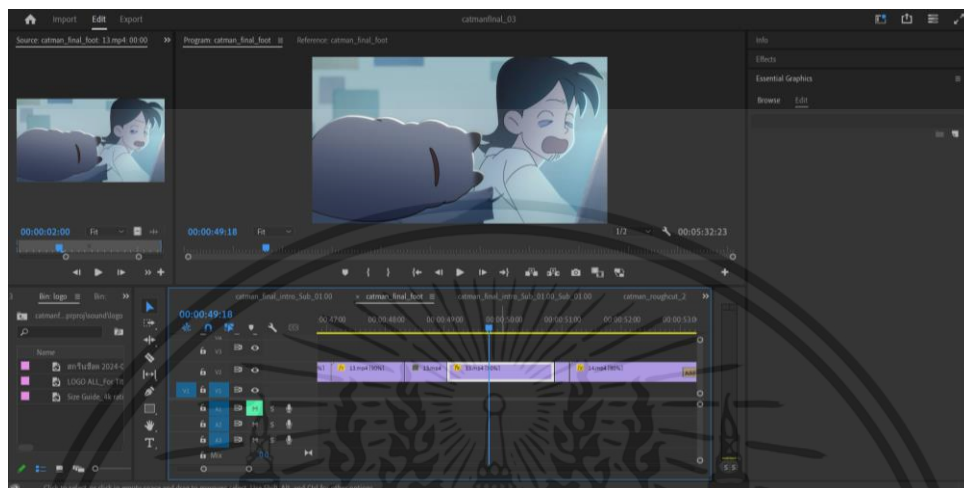
ภาพที่ 29 การทำภาพเคลื่อนไหวโดย Adobe After Effects

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

3.1. นำซีดที่สมบูรณ์แล้วมาตัดต่อตาม (Animatic)

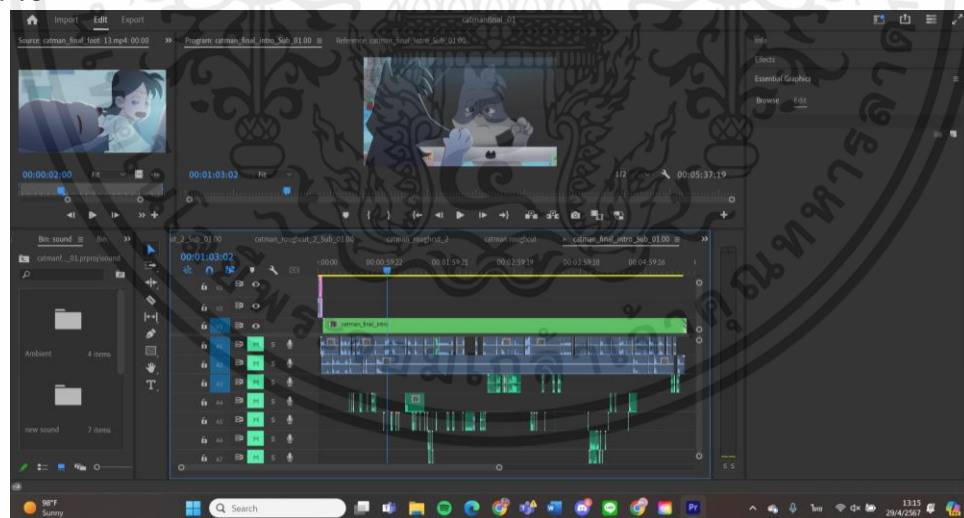
นำภาพเคลื่อนไหวที่ได้ทำการ Render และ Composite เรียบร้อยแล้ว มาตัดต่อรวมกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro โดยเรียงตาม Animatic ที่ได้กำหนดเวลาของแต่ละซีดไว้



ภาพที่ 30 ตัวอย่างการนำซีดที่สมบูรณ์แล้วมาตัดต่อตาม Animatic โดย Adobe Premiere Pro

3.2. ใส่เสียงประกอบ (Sound Effect)

นำ Sound Effect ใส่ให้ตรงกับจังหวะการเคลื่อนไหวของตัวละคร และสิ่งของตามลำดับภาพของเหตุการณ์ในเรื่อง

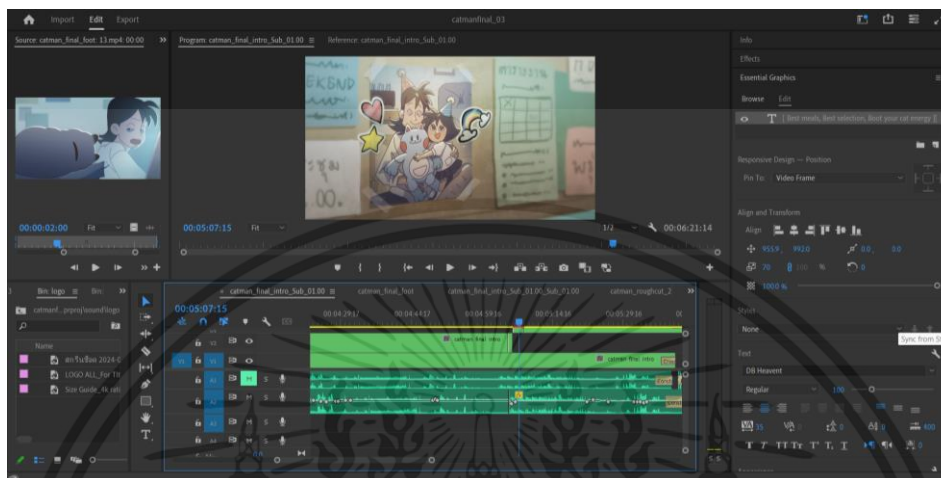


ภาพที่ 31 ตัวอย่างการใส่เสียงประกอบ (Sound Effect)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3. ใส่ดนตรีประกอบ (Soundtrack)

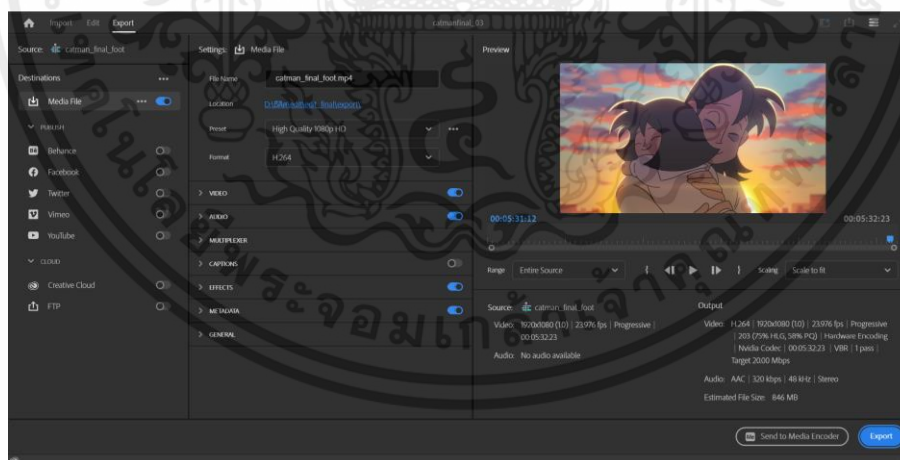
นำดนตรีประกอบจากนักแต่งเพลงที่ผ่านการเรียบเรียงให้ตรงจังหวะกับการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้ว มาใส่ในเรื่อง



ภาพที่ 32 ตัวอย่างการใส่ดนตรีประกอบ (Soundtrack)

3.4. ทำการ Render ไฟล์สมบูรณ์ของแอนิเมชันทั้งเรื่อง

เมื่อทำทุกกระบวนการเสร็จแล้ว จึงได้ทำการ Render แอนิเมชันเป็นไฟล์ .Mp4 ความละเอียด 1920 x 1080 pixels (16 : 9) ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 33 ตัวอย่างการทำ Render ไฟล์สมบูรณ์ของแอนิเมชันทั้งเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์เรื่อง “CATMAN ชีวิตแมว ๆ” ขึ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าต้องการจะศึกษา และได้พัฒนาทักษะของตัวเองในการเป็นผู้กำกับแอนิเมชัน การบริหารจัดการเวลา การทำงานเป็นทีม การสื่อสารให้สมาชิกเข้าใจในหน้าที่ของตนเอง และการกระจายงานให้เหมาะสมกับสมาชิกที่มาช่วย แม้ว่าระหว่าง การดำเนินการสร้างจะยังมีข้อบกพร่องที่ยังต้องแก้ไขปรับปรุงอยู่อีกมาก แต่ด้วยทรัพยากรและระยะเวลาที่มีอยู่ อย่างจำกัด ผลลัพธ์ที่ได้ก็ถือว่าคุ้มค่าแล้ว

อุปสรรคในการทำงาน

1. การออกแบบเนื้อเรื่องในการเล่านั้น เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้ายังไม่มีประสบการณ์มากพอ จึงต้องใช้เวลา ค่อนข้างมากกับการแก้ไขให้สมบูรณ์ในขั้นตอน Pre-Production ส่งผลกระทบให้เวลาในขั้นตอนการผลิต ภาพยนตร์ลดลงไปมาก
2. ด้วยการใช้เวลาที่นานกว่าเรื่องนี้เป็นเวลานาน ทำให้ข้าพเจ้ามีปัญหาเรื่องจริงในการบริหารเวลา ระหว่างการทำงานกับการนอนหลับพักผ่อน
3. อุปกรณ์ที่ไม่พร้อมของข้าพเจ้า อาทิเช่น ข้าพเจ้าไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเอง ทำให้ต้องหิบบัณฑิต เพื่อนของข้าพเจ้าในการทำงาน ทำให้เกิดความล่าช้าขึ้นในช่วงการตัดต่อ Animatic แต่ปัจจุบันข้าพเจ้าสามารถ แก้ไขปัญหานี้ได้แล้ว โดยการซื้อคอมพิวเตอร์เพื่อการตัดต่อ Final Cut ที่สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

1. ระยะเวลาในการพัฒนาบทน้อยเกินไป ก่อให้เกิดการเปลี่ยนเนื้อเรื่องบ่อยและไม่มั่นคง จึงอยาก เสนอแนะว่าในปีการศึกษาถัด ๆ ไป อาจจะมีการเริ่มคิดในส่วนของ Pre-Production ตั้งแต่ในปีการศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2
2. อย่าลืมนัดเวลาในการตรวจสอบความเรียบร้อยของงานรวมถึงเวลาในการแก้ไขด้วย
3. พยายามสื่อสารงานกับทีมงานให้ชัดเจนในทุก ๆ ครั้ง เพื่อป้องกันปัญหาที่จะตามมาจากการเข้าใจผิด

บรรณานุกรม

Burnout Syndrome ภาวะหมดไฟในการทำงาน อันตรายไหม รักษาและป้องกันอย่างไร?

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

BURNOUT IN THE CITY งานวิจัยชี้ชาวกรุงวัยทำงานเกินครึ่งเสี่ยงหมดไฟ

ที่มา. <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30176>

เปิดเทรนด์คนรักสัตว์เลี้ยง ทำไม?..ทาสแมวมาแรง! จ่อแข่งน้องหมา

ที่มา. <https://www.bangkokbiznews.com/business/business/1084064>

สนทนาถึงปัญหาสัตว์จรจัดกับ ‘ณิชญ์ ประสพสิน’ แห่งบ้านพักพิงแมวจร ‘Catster by Kingdomoftigers’

ที่มา. <https://urbancreature.co/catster-by-kingdom-of-tigers/>

สำรวจ ‘แมวจร’ ในกรุงเทพฯ อีสรภาพ กับปัญหาโครงสร้างระดับเมืองที่ต้องจัดการ

ที่มา. <https://thestandard.co/bangkok-stray-cats/>

