

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “ของขวัญ”

Directing for 2D Animation "Gift"

บุญยก อุดมผล

BOONYAKORN UDOMPOL

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเรื่อง “ของขวัญ”

Directing for 2D Animation "Gift"

บุญยก อุดมพล

BOONYAKORN UDOMPOL

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “ของขวัญ”
DIRECTING FOR 2D ANIMATED SHORT FILM “GIFT”

นักศึกษา บุญยกร อุดมผล
รหัสประจำตัว 63020309
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์ และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์ยังามนิส เขมาชฎากร



อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เมษายน 2567

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “ของขวัญ” DIRECTING FOR 2D ANIMATION SHORT FILM “GIFT”
นักศึกษา	บุญกร อุดมผล
รหัสประจำตัว	63020309
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	ศิลปะและการออกแบบสถาปัตยกรรม
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์งามนิส เขมาชฎากร

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากคนวัยทำงานในเมืองใหญ่ที่เร่งรีบวันววาย อีกทั้งปัจจัยหลายอย่างมีมลพิษ มีความเครียด รับประทานอาหารไม่ครบมื้อ หรืออาหารที่ไม่มีประโยชน์ ไม่ค่อยดูแลสุขภาพ ไม่ออกกำลังกายเป็นบ่อเกิดแห่งภัยเงียบที่ชื่อว่า “ มะเร็ง ” กว่าที่รู้ตัวโรคร้ายก็มากัดกินจนอาจจะสายเกินจะรักษา จากเวลาชีวิตที่ผืนไผ่ยืนยาวกลับมีจำกัด ครอบครัวคนรักต้องเสียใจจนท้ายที่สุดทำให้รู้สึกเสียดายที่ไม่ได้ทุ่มเทใส่ใจสุขภาพของตนเอง อีกทั้งข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากการตรงของคนรักของข้าพเจ้าที่ตรวจเจอเนื้องอกในรังไข่ ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะต้องเข้ารับการผ่าตัด แต่โชคดีที่ผลการตรวจ พบว่า ไม่ใช่เนื้อร้าย แต่อย่างไรก็ตามยังมีโอกาสที่เนื้องอกจะพัฒนาไปเป็นมะเร็งได้หากไม่เข้ารับการผ่าตัด โดยข้าพเจ้า และคนรักนั้นไผ่ผินว่าในอนาคตอาจจะมิมิตรด้วยกัน เป็นเหตุให้คนรักของข้าพเจ้ามีความกังวลถึงอนาคตที่ไม่สามารถมิมิตรได้ และเกิดความกลัวว่าข้าพเจ้าจะทอดทิ้งไป จนท้ายที่สุดข้าพเจ้าได้เข้าใจความรู้สึกความวิตกกังวลของคนรักที่กลัวจนคิดไปไกลอยู่ฝ่ายเดียว แต่ในมุมของข้าพเจ้า กลับเห็นว่าในเรื่องร้ายมักจะมีเรื่องที่ดีซ่อนอยู่เสมอ นั่นคือการดูแล และอยู่เคียงข้างกันแม้ว่าจะเจออุปสรรคที่ทำให้ผืนไผ่อาจเป็นจริง นับว่าเป็นบททดสอบของชีวิตคู่ที่สามารถผ่านมาได้ จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าได้ลงมือทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง “ ของขวัญ ”

กิตติกรรมประกาศ

แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ GIFT ” และศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณอาจารย์ งามนิส เมาชฎากร ที่ให้อิสระในการทำเรื่องที่ยากทำโดยไม่เปลี่ยนแปลงใจความสำคัญของเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาในการทำงานให้ไปในทิศทางที่ดีขึ้น และสามารถทำงานนี้ได้ทันกำหนดในท้ายที่สุด อีกทั้งคอยตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยของศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าให้ออกมาครบถ้วนสมบูรณ์ ในส่วนของขั้นตอนการทำงานต้องขอขอบคุณ นางสาวฐิตา สมทรัพย์สถิต ที่ได้ช่วยแบ่งเบาภาระในการลงสีตัวละครให้ออกมาสวยงาม และขอขอบคุณ นายเอกอนันต์ ศิริฉัตรนุรักษ์ ที่ได้ช่วยเหลือช่วงเปิดชั้นชื่อเรื่องให้สวยงามด้วยโปรแกรม “ AFTER EFFECTS ” พร้อมทั้งคอยแนะนำ และให้กำลังใจข้าพเจ้าเสมอ ขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยให้คำแนะนำ วิเคราะห์ถึงข้อบกพร่องในแอนิเมชัน และเนื้อเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ออกมาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และผลงานโดยรวมออกมาตามที่คาดหวังไว้

ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่สนับสนุนในเรื่องค่าใช้จ่ายในการทำแอนิเมชันสั้นในครั้งนี้ คอยให้กำลังใจ และคำแนะนำทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจมุมมองต่างๆ ได้ ขอขอบคุณคนรักของข้าพเจ้าที่ช่วยแก้ไข้ปัญหาและคอยให้กำลังใจในทุกสถานการณ์ทำให้ข้าพเจ้าสามารถมีความสุขในการทำงานได้ สุดท้ายผู้วิจัยขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าเองที่มีความมุ่งมั่นในการทำงานถึงแม้จะมีช่วงเวลาเหนื่อยหรือท้อแท้ก็สามารถลุกกลับมาทำงานได้เสมอขอขอบคุณทุกๆ คนที่มีส่วนร่วมในการทำงานในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “ GIFT ” ออกมาเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณอย่างสูง

บุญยกร อุดมผล

Table of Contents

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	2
1.4 วิธีดำเนินงาน	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
1.ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาประกอบใช้ในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน	4
1.1 ประสบการณ์จริงจากรายการ พุทธออล์คพุทธโธ	4
1.3 คนวัยทำงานที่ทำงานจนหนักไม่มีเวลาให้ครอบครัว	5
1.4 มะเร็งอัมพาต	5
1.5 อาการของมะเร็งอัมพาต	5
1.6 เสื้อผ้า ชุดพนักงานออฟฟิศของผู้หญิง และของผู้ชายที่ทำงานที่บ้าน	6
1.7 อาชีพ หมายด์ทำงานเป็นดีไซเนอร์นั้กออกแบบ	7
2. ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	8
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	9
3.1 แนวความคิด (Theme).....	9
3.2 ประโยคขยาย (Log line).....	9
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	9
3.4 เนื้อเรื่อง (Treatment).....	9
บทที่ 4 ขั้นตอนการเตรียมงาน.....	11
4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre – production).....	11
4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ โดยขั้นตอนในการเขียนมีดังนี้	11
4.1.2 หาข้อมูลเพื่อเขียนเนื้อเรื่องและพัฒนาบท	11

4.1.3 ออกแบบตัวละคร และสถานที่	11
4.1.4 การเขียนบทภาพ (Storyboard).....	14
4.1.5 การทำแอนิเมติก (Animatic)	16
4.1.6 ขั้นตอนการทำงาน	16
4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Production).....	17
4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ทำตามขั้นตอนดังนี้	17
4.3.1 นำ shot ที่สมบูรณ์มาเรียบเรียง ตามที่ได้กำหนดไว้ในแอนิเมติก	19
4.3.2 ใส่เสียงดนตรีและซาวด์ประกอบ	19
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	20
5.1 บทสรุปจากการทำงาน.....	20
5.1.1 ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวความรักความสัมพันธ์	20
5.1.2 ถ่ายทอดภาวะอารมณ์ของผู้ป่วย	20
5.1.3 มอบความบันเทิงให้แก่ผู้ชม	20
5.2 ข้อเสนอแนะ	20
5.2.1 การเล่าเรื่อง	20
5.2.2 การตัดต่อ.....	21
5.2.3 เพลงและดนตรีประกอบ.....	21
5.2.4 การควบคุมการทำงาน	21
บรรณานุกรม.....	22
ภาคผนวก.....	23
ประวัติผู้วิจัย.....	28

สารบัญภาพ

รูปที่ 1 ภาพจากรายการ พุทธออล์คพุทธโธร	4
รูปที่ 2 นพ.กฤตไท ธนกฤตสมบัติ.....	4
รูปที่ 3 ชุดการแต่งกายของตัวละครหลัก.....	6
รูปที่ 4 ชุดการแต่งตัวของตัวละครมายด์	6
รูปที่ 5 ตัวอย่างภาพอาชีพดีไซเนอร์นักร้องแบบ.....	7
รูปที่ 6 ตัวอย่างภาพอาชีพนักวาดภาพประกอบที่ทำงานอยู่ในบ้าน.....	7
รูปที่ 7 ตัวอย่างที่อยู่อาศัยในเรื่อง.....	8
รูปที่ 8 จากเรื่อง Spider man multiverse	8
รูปที่ 9 ตัวละครหลักและมายด์	12
รูปที่ 10 แพลนบ้านในเรื่อง.....	12
รูปที่ 11 ภายในห้องนั่งเล่น.....	12
รูปที่ 12 ภายในห้องทำงานของมายด์.....	13
รูปที่ 13 ภายในห้องทำงานของลัก	13
รูปที่ 14 ห้องตรวจในโรงพยาบาล	13
รูปที่ 15 Storyboard หน้าที่ 1	14
รูปที่ 16 Storyboard หน้าที่ 2	14
รูปที่ 17 Storyboard หน้าที่ 3	14
รูปที่ 18 Storyboard หน้าที่ 4	15
รูปที่ 19 Storyboard หน้าที่ 5	15
รูปที่ 20 Storyboard หน้าที่ 6	15
รูปที่ 21 Storyboard หน้าที่ 7	16
รูปที่ 22 Storyboard หน้าที่ 8	16
รูปที่ 23 ขั้นตอนการวาดฉากตัดเส้นลงสี	Error! Bookmark not defined.

รูปที่ 24 ขั้นตอนทำการเคลื่อนไหว.....	18
รูปที่ 25 ขั้นตอนลงสีตัวละคร.....	18
รูปที่ 26 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	19
รูปที่ 27 ขั้นตอนการตัดต่อ.....	19



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากคนวัยทำงานในเมืองใหญ่ที่เร่งรีบวุ่นวาย อีกทั้งปัจจัยหลายอย่าง มีมลพิษ มีความเครียด รับประทานอาหารไม่ครบมื้อหรืออาหารที่ไม่มีประโยชน์ อีกทั้งไม่ค่อยดูแลสุขภาพ ไม่ออกกำลังกาย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นบ่อเกิดแห่งภัยเงียบที่ชื่อว่า โรคมะเร็ง จนรู้ตัวอีกทีโรคร้ายก็กัดกินร่างกายจนท้อว่าจะตระหนักและเข้ารับการรักษาอีก้อาจจะสายเกินที่จะหายสนิทหรือจากโลกนี้ไป จากเวลาชีวิต ที่ฝันไว้ยืนยาวกลับมีจำกัดคนที่มีความรักใคร่ก็จะเสียใจตามๆ กันไป สุดท้ายก็จะรู้สึกเสียดายที่ไม่ได้ใส่ใจดูแลสุขภาพตัวเอง และคนที่รัก คนใกล้ชิดให้ดีกว่าที่เสียใจ เพราะโลกใบนี้ตัวเราไม่อาจรับรู้ได้ว่าโลกจะเหวี่ยงของชีวิตแบบไหนให้กับเรา จะเป็นคนรักหรือโรคร้าย อีกทั้งประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้าที่คนรักป่วยมีเนื้องอก และคนรักของข้าพเจ้ามีความกังวลถึงอนาคตร่วมกัน จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าทำภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องนี้ขึ้นมา

ข้าพเจ้ามีจุดประสงค์ในการใช้เทคนิคการทำแอนิเมชันเพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงอารมณ์ความเครียด ความกังวลของผู้ป่วย อีกทั้งความเจ็บปวดหรือโรคร้ายที่กำลังกัดกินภายในร่างกายของผู้ป่วย และใช้โทนสีของฉากและตัวละครให้ไปในทิศทางของอารมณ์ได้ง่ายมากขึ้น โลกที่หมุนไปตลอดไม่รอคอยใครกับตัวละครหลักสองคนที่เกิดมาคู่กันบนโลกที่หมุนไปไม่ย้อนกลับใบนี้ เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม

จากสิ่งที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงนำไปสู่การพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “ของขวัญ” เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครหลักสองคน ที่เล่าผ่านมุมมองของชายหนุ่มวัยทำงานชื่อลัคที่มีความรักความสัมพันธ์ที่ดีกับแฟนสาวชื่อมายด์ และกำลังจะวางแผนเซอร์ไพรส์วันเกิดโดยการขอแต่งงานแต่ก่อนจะถึงวันที่ลัคจะขอมายด์แต่งงาน ลัคตรวจเจอว่าตัวเองป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้ายจึงเกิดความลังเลที่จะขอมายด์แต่งงาน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่องที่สื่อสารถึงอารมณ์ของผู้ป่วยโรคมะเร็งผ่านรูปแบบแอนิเมชันสั้น 2 มิติ
2. เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญต่อการใส่ใจสุขภาพ และการใส่ใจคนรัก คนรอบตัว

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ขนาดสั้น แนว โรแมนติก ดราม่า ความยาว 5 นาที มีการถ่ายทำ และลำดับภาพในขนาด 16:9 และทำแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Procreate

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลัก 2 คน โดยเรื่องเกี่ยวกับความรักความสัมพันธ์ที่มีอุปสรรคเป็นโรคร้ายและเวลา

1.4 วิธีดำเนินงาน

1. Pre-Production

- 1.1 ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับโรคมะเร็ง และอาการของผู้ป่วย
- 1.2 ค้นคว้าตัวอย่างงาน ภาพยนตร์และแอนิเมชัน เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง
- 1.3 ค้นคว้าข้อมูลตัวละคร และ Mood and Tone, ดนตรี และการเคลื่อนไหว (Animate)
- 1.4 เขียนบทภาพยนตร์
- 1.5 Storyboard
- 1.6 Animatic
- 1.7 Test Scene

2. Production

- 2.1 วาดพื้นหลัง ตัดเส้นและลงสีให้ไปในแนวทางของเนื้อหา และอารมณ์
- 2.2 ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Procreate
- 2.3 ตัดเส้นและลงสีตัวละครผ่านโปรแกรม Procreate
- 2.4 ทำ Test Scene พร้อมดนตรีประกอบเพื่อเช็คภาพรวมของแอนิเมชัน

3. Post-Production

- 3.1 นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตาม Animatic
- 3.2 ทำการใส่เสียง และดนตรีประกอบ
- 3.3 รวมไฟล์ส่ง Rough cut

3.4 รวมไฟล์ส่ง Final cut เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

1.5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงช่วงเวลาที่ได้ใช้กับคนที่คุณรักอย่างคุ้มค่า
2. เพื่อให้หันมาใส่ใจสุขภาพของตัวเองก่อนที่จะเกินแก้
3. เทคนิคในการนำเสนอเพื่อให้เข้าถึงความรู้สึกของผู้ป่วย
4. ให้ความบันเทิงแก่ผู้รับชม



บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

บทภาพยนตร์แอนิเมชันนี้จำเป็นต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาศึกษา และวิเคราะห์เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เล่าถึงความรักความสัมพันธ์ที่มีอุปสรรคเรื่องโรคภัย ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสัมพันธ์ที่เราละเลย ทุกๆ ความสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ครอบครัวคนในบ้านที่เราไม่ค่อยมีเวลาให้อีกด้วย และค้นคว้าเรื่องของมะเร็งรังไข่

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาประกอบใช้ในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1 ประสบการณ์จริงจากรายการ พุทธออล์คพุทธโธ

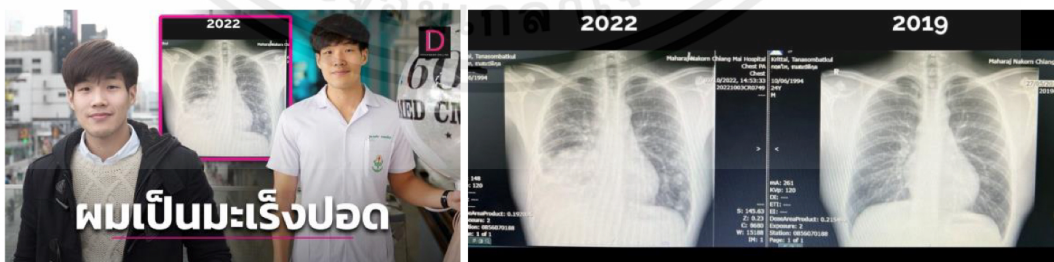


รูปที่ 1 ภาพจากรายการ พุทธออล์คพุทธโธ

เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2561

วางแผนที่จะขอคนรักแต่งงานตอนที่จะไปเที่ยวกันที่ประเทศญี่ปุ่น แต่เขารู้ตัวว่าตนเองป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้ายก่อนจะไปเที่ยวกันไม่กี่เดือน จึงทำให้เค้าไม่มั่นใจว่าจะขอแต่งงานดีไหม

1.2 ประสบการณ์จริงจากแพทย์หนุ่มที่ป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้าย



รูปที่ 2 นพ.กฤตไท ชนกฤตสมบัติ

ประสบการณ์จริงของแพทย์หนุ่มที่กำลังจะแต่งงานแต่ตรวจพบว่าเป็นมะเร็งปอดระยะสุดท้ายเป็นเคสของสภาพอากาศคนในเมืองที่มีมลพิษมาก ถึงแม้จะไม่กินเหล้าสูบบุหรี่ดูแลสุขภาพออกกำลังกาย ทำงานในสภาพแวดล้อมที่ไม่เครียด แต่ก็มีสิทธิ์เป็นมะเร็งได้

ความรู้สึกของเค้าที่เขียนลง Dailynews เค้ารู้สึกว่าเหมือนโลกทั้งใบของเราแตกสลายลงไปต่อหน้าแผนที่วางเอาไว้ในชีวิตพังลงทั้งหมด ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตอนฉายแสงที่หัวด้วยรังสีเข้มข้น จะเกิดผลข้างเคียงอะไรไหม จะมองเห็นยูริปาวจะเดินจะกินได้อยู่ไหม จะยังจำทุกคนได้อยู่ไหม จะยังเป็นตัวของตัวเองแบบนี้ได้อีกนานแค่ไหน กลายเป็นคนที่ชีวิตมีเวลาจำกัดขึ้นมาทันที

1.3 คนวัยทำงานที่ทำงานจนหนักไม่มีเวลาให้ครอบครัว

ตื่นเช้าไปทำงานบริษัทตกเย็นมาก็เหนื่อย ไม่มีเวลาให้คนที่รักจนครอบครัวหรือคนที่บ้านรู้สึกห่างเหินไปเรื่อยๆ ทำให้บั้นทอนจิตใจของคนรักของเราจนท้ายที่สุดก่อนที่เราจะตระหนักถึงความสำคัญของคนรักและใช้เวลากับเค้าให้นานกว่านั้น เค้าก็จากเราไปเสียก่อน

1.4 มะเร็งอัมพา

แบ่งเป็น 3 ระยะ

ระยะ 1 เกิดขึ้นเฉพาะในอัมพาที่ยังไม่ลุกลามเข้าต่อมน้ำเหลือง มีโอกาสรักษาหาย 90-100%

ระยะ 2 มะเร็งลุกลามเข้าต่อมน้ำเหลืองบริเวณช่องท้อง โอกาสรักษาหายได้ ประมาณ 80-90%

ระยะ 3 มะเร็งลุกลามเข้าต่อมน้ำเหลืองบริเวณช่องท้อง รวมทั้งมีสารมะเร็งปริมาณสูงในเลือด ซึ่งมักแพร่กระจายเข้าสู่สมอง และปอดยังมีโอกาสรักษาหายประมาณ 50-70% อย่างไรก็ตามหากผู้ป่วยต้องรังสีรักษา หรือยาเคมีบำบัด ส่งผลให้รักษาไม่หายอยู่ที่ประมาณ 5-10%

1.5 อาการของมะเร็งอัมพา

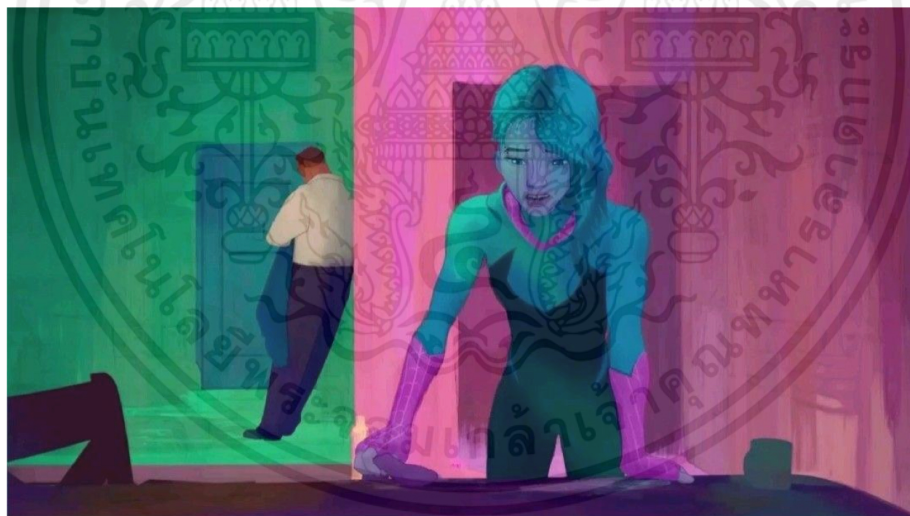
- คลำพบก้อนเนื้อในอัมพา อาจมีหรือไม่มีอาการเจ็บร่วมด้วย
- ลูกอัมพาบวมหรือใหญ่ขึ้น หรือ บวมคล้ายมีน้ำโดยไม่ทราบสาเหตุ
- ปวดหน่วงบริเวณขาหนีบ อวัยวะเพศ หรือ ท้องน้อย
- รู้สึกปวดขัด หรือรู้สึกไม่สบายภายในอัมพา
- รู้สึกมีน้ำสะสมภายในถุงอัมพา
- ความต้องการทางเพศลดลง
- หน้าอกโตขึ้นหรือรู้สึกเจ็บปวดบริเวณหน้าอกเนื่องจากมะเร็งอัมพาบาง ชนิดส่งผลต่อฮอร์โมนที่มีส่วนกระตุ้นพัฒนาการของหน้าอก



รูปที่ 7 ตัวอย่างที่อยู่อาศัยในเรื่องศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

2. ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1 การจัดวางภาพและแสงให้สื่อความหมายภาวะอารมณ์ของตัวละครผ่านภาพมีการใช้สีที่ขัดแย้งกันในตัวละครและฉากอีกทั้งการวางองค์ประกอบภาพที่สื่อว่าตัวละครมีกำแพงกันกันอยู่ เป็นซีนที่มีความอึดอัดมีกำแพงในใจ ความรู้สึกของทั้งสองตัวละคร



รูปที่ 8 จากเรื่อง Spider man multiverse

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre – production)

4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ โดยขั้นตอนในการเขียนมีดังนี้

แนวความคิด (Theme)

โครงเรื่อง (Plot)

เรื่องย่อ (Synopsis)

โครงเรื่องขยาย (Treatment)

บทภาพยนตร์ (Screenplay)

4.1.2 หาข้อมูลเพื่อเขียนเนื้อเรื่องและพัฒนาบท

โดยมีการศึกษาจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้ป่วยโรคมะเร็ง ทั้งนี้เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องภายในระยะเวลาที่กำหนด และค้นคว้าข้อมูลประสบการณ์จริงจากกระทู้ต่างๆ เช่น Pantip , Sanook , Dailynews และรายการ พุทธอล์คพุทธโธ เป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบท รวมถึงการนำทไปปรึกษาอาจารย์และ วิทยากร ที่มาในวิชาเขียนบท เพื่อให้บทกระชับเข้าใจเนื้อเรื่องและ สามารถเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมได้อีกด้วย

4.1.3 ออกแบบตัวละคร และสถานที่

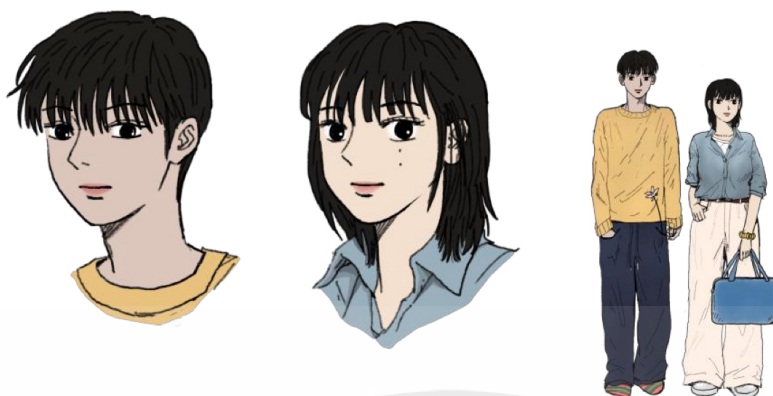
4.1.3.1 ตัวละครหลัก

“ ลัค ” อายุ 26 ปี อาชีพวาดภาพประกอบ ฟรีแลนซ์วาดปกนิตยสาร การจัดงานแต่ง

ลักษณะนิสัย (ISFP) รักอิสระ มีโลกส่วนตัวสูงแต่เป็นมิตร เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย ปรับตัวเก่ง ขาดความมั่นใจในตัวเอง อ่อนไหวเก็บความรู้สึก เป็นคนใส่ใจในความรู้สึกของคนอื่นมาก

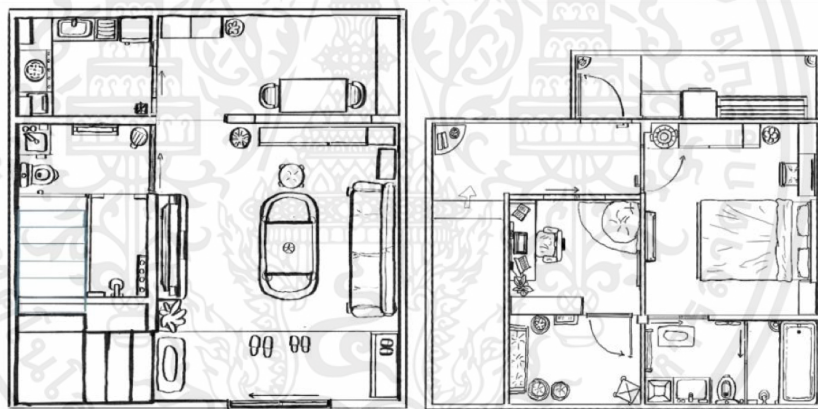
“ มายด์ ” อายุ 26 ปี อาชีพ ทำงานบริษัท ตำแหน่งนักออกแบบตกแต่งภายใน

ลักษณะนิสัย (INFP) ขยันทุ่มเททำงานหนัก มองโลกในแง่ดีคิดบวกไม่ว่าสถานการณ์จะเลวร้ายหรือเต็มไปด้วยอุปสรรค ก็เชื่อมั่นว่าย่อมมีทางออกอยู่เสมอ สุขุมเก็บตัวและเขินอาย แต่ก็เป็นคนที่คนอยากใช้เวลาอยู่ด้วย

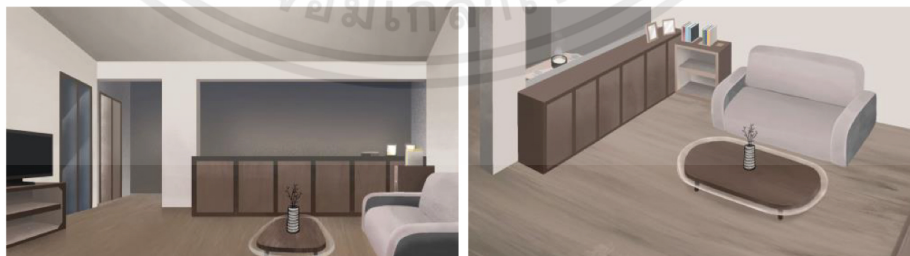


รูปที่ 9 ตัวละครหลักและมายด์

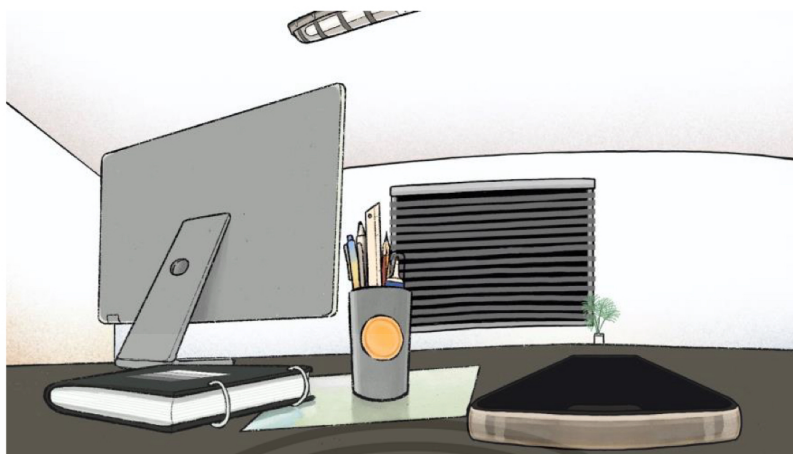
4.1.3.2 สถานที่ (Location)



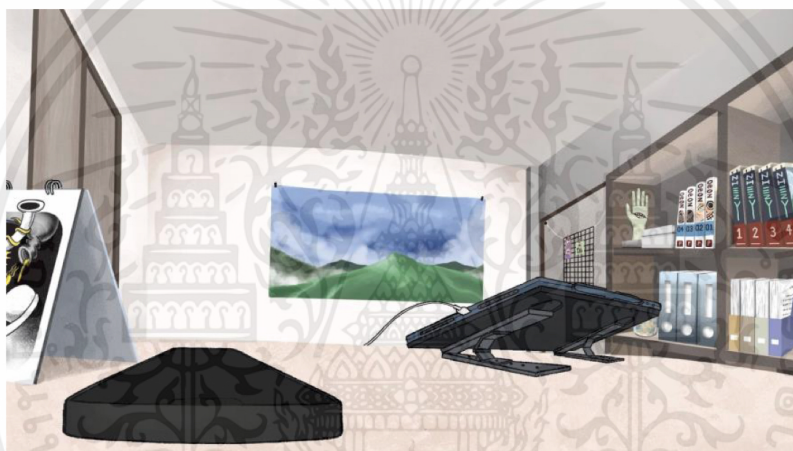
รูปที่ 10 แพลนบ้านในเรื่อง



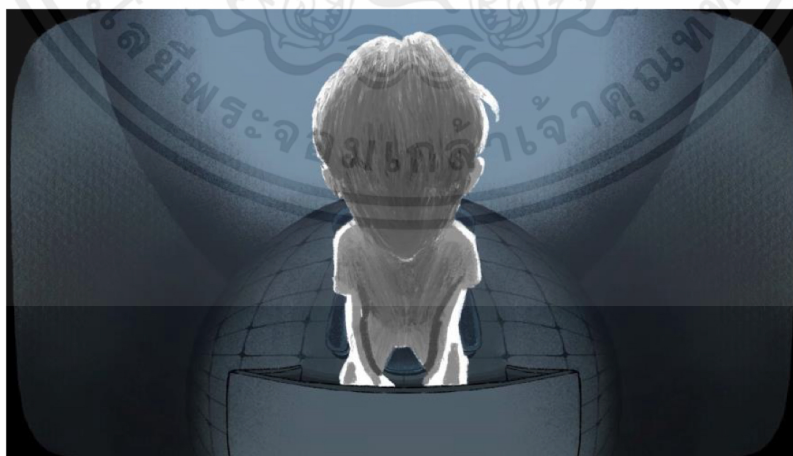
รูปที่ 11 ภายในห้องนั่งเล่น



รูปที่ 12 ภายในห้องทำงานของมายด์



รูปที่ 13 ภายในห้องทำงานของลัก



รูปที่ 14 ห้องตรวจในโรงพยาบาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไปว่าควรในโลก นี้เริ่ม ลึกซึ้งซึ้งลึกซึ้งอันไกลแสนไกลด้วยตัวเองถึงขั้นว่าขอผลตรวจหาเชื้อที่ี้อะไรไปให้



รูปที่ 18 Storyboard หน้าที่ 4



รูปที่ 19 Storyboard หน้าที่ 5



รูปที่ 20 Storyboard หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไปว่าควรในโลก ให้เริ่ม คือที่ช่วยที่ให้อันไปจะแนวของตัวกับจึงเริ่มแล้วขอผลตรวจผลอันที่คือควรไปให้



รูปที่ 21 Storyboard หน้าที่ 7



รูปที่ 22 Storyboard หน้าที่ 8

4.1.5 การทำแอนิเมติก (Animatic)

หลังจากที่ออกแบบสตอรี่บอร์ดตามบทภาพยนตร์เรียบร้อยแล้วจึงนำเอากาพมาเรียบเรียงในโปรแกรม Premiere Pro เพื่อตรวจสอบว่าเนื้อหาได้ถูกเรียบเรียงอย่างครบถ้วนตามบทของภาพยนตร์ และสามารถสื่อสารได้อย่างเข้าใจหรือไม่ รวมถึงการหาเสียงดนตรีที่เหมาะสมกับบทของ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เพื่อเพิ่มอรรถรสให้การเล่าเรื่องดูมีชีวิตชีวาไม่น่าเบื่อและเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้นและเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ที่จะทำในขั้นตอนต่อไป

4.1.6 ขั้นตอนการทำงาน

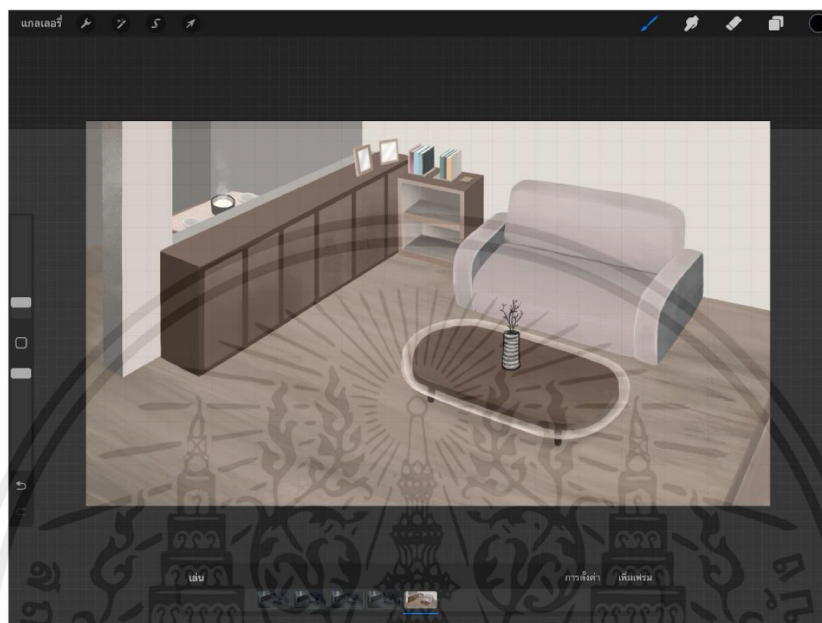
ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 นาที ทั้งหมดมี 51 shot มีเวลาทำงานประมาณ 2 เดือน โดยแบ่ง shot ที่ต้องทำเป็นแอนิเมชันเฟรมบายเฟรมเป็น 30 shot ทำในโปรแกรม Procreate และอีก 21 shot ขยับในโปรแกรม Procreate Dreamโดยใช้การวาดเฟรมบายเฟรมเป็น 5 เฟรม/วินาที ไปจนถึง 13 เฟรม/วินาที ตามความเหมาะสมของ shot นั้นๆ

ขั้นตอนการทำงาน ตัดเส้นจาก storyboard วาดฉากและลงสี>วาดตัวละคร>แอนิเมทตัวละคร>ลงแสงเงาของตัวละครและฉาก โดยขั้นตอนวาดฉากทั้งหมด 28 ฉาก แบ่งเป็น 14 วัน วันละ 2 ภาพ วาดตัวละครฉบับสมบูรณ์

4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Production)

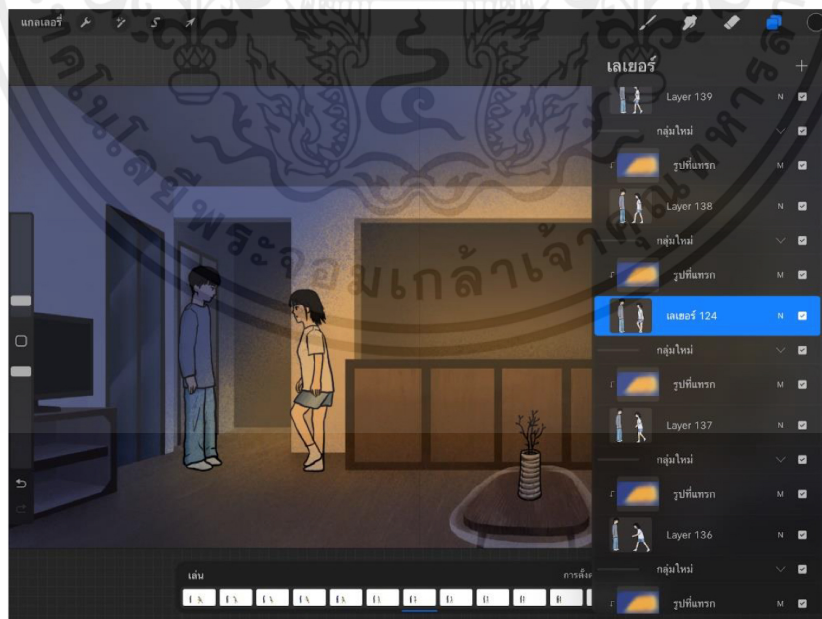
4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ทำตามขั้นตอนดังนี้

4.2.1.1 วาดฉากตัดเส้นและลงสีในโปรแกรม Procreate



รูปที่ 23 ขั้นตอนการวาดฉากตัดเส้นและลงสี

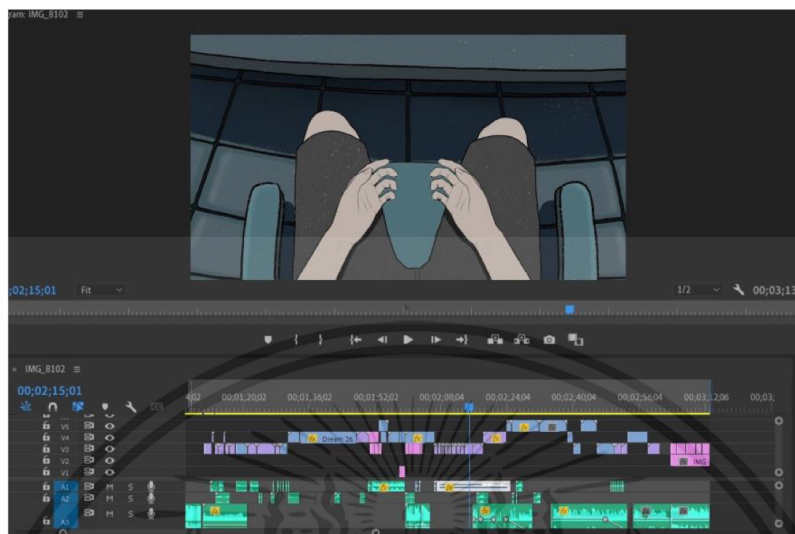
4.2.1.2 วาดคาแรคเตอร์และทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Procreate



รูปที่ 24 ขั้นตอนทำการเคลื่อนไหว

4.3.1 นำ shot ที่สมบูรณ์มาเรียบเรียง ตามที่ได้กำหนดไว้ในแอนิเมติก

ด้วยโปรแกรม Premiere Pro



รูปที่ 27 ขั้นตอนการตัดต่อ

4.3.2 ใส่เสียงดนตรีและซาวด์ประกอบ

และเรียบเรียงให้เข้ากับจังหวะในการเล่าเรื่องโดยเลือกดนตรีที่จังหวะสนุกในช่วงต้นเรื่องและค่อยๆเปลี่ยนไปเป็นความกล้วลึนท่วงในช่วงกลางของเรื่อง และดนตรีในช่วงท้ายเลือกใช้นดนตรีที่ให้ความรู้สึกรักซึ่งอบอุ่นหัวใจ เพื่อคลี่คลายความรู้สึกกดดัน โดยที่เสียงและดนตรีทั้งหมดได้เลือกมาจากโปรแกรม Epidemicsound

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปจากการทำงาน

บทสรุปของการทำงานในส่วนของแนวทางที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับสรุปได้ดังนี้

5.1.1 ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวความรักความสัมพันธ์

ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดเนื้อหาที่ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใส่ใจคนรัก และเห็นคุณค่าในตัวของคนรักที่อยู่เคียงข้างกันไม่ว่าจะเจออุปสรรคอะไรก็ตามคนรักควรที่จะได้สื่อสารกันเมื่อเผชิญหน้ากับปัญหาที่ย่อมมีทางแก้ไข และสุขภาพที่เป็นเรื่องสำคัญที่ไม่ควรจะละเลย การดูแลสุขภาพของตนเองและคนรอบตัวให้ดี ทั้งหมดนี้ได้สื่อสารผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติเรื่องนี้

5.1.2 ถ่ายทอดภาวะอารมณ์ของผู้ป่วย

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้วิธีเล่าเรื่องที่สื่อสารถึงภาวะอารมณ์ของผู้ป่วยถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ รวมถึงการได้เรียนรู้ทักษะการกำกับโดยได้ศึกษาขั้นตอนการทำแอนิเมชันตั้งแต่ต้นจนจบ การเขียนบทรวมไปถึงการตัดต่อและทำเสียงทำให้งานนี้ได้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในระยะเวลาที่กำหนดได้สำเร็จ

5.1.3 มอบความบันเทิงให้แก่ผู้ชม

จากการที่ข้าพเจ้าได้รับฟังความคิดเห็นของคณะกรรมการและอาจารย์ รวมไปถึงเพื่อนๆ ทำให้ทราบว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมา สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงและนอกจากนี้ยังได้ข้อคิดการใส่ใจคนรัก อยู่เคียงข้างกันทุกช่วงเวลาที่มีทั้งสุขและทุกข์อีกทั้งการไม่ละเลยดูแลสุขภาพของตัวเองและคนรอบตัว

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในช่วงกลางที่ลึกลับคิดมากและตกอยู่ในความคิดของตัวเองควรที่จะขยายและใช้เวลามากกว่านี้เพื่อปูทางไปสู่ช่วงท้ายเรื่องที่จะคลี่คลายปมถ้าใช้เวลามากกว่านี้หน่อย จะทำให้ผู้ชมรู้สึกอินและเข้าถึงมากกว่านี้ อีกทั้งช่วงที่แรกที่จะพยายามให้ผู้ชมรู้ว่าลึกลับเริ่มป่วย และมาดัดที่เพิ่งกลับมาจากที่ทำงานก็ไม่ค่อยสนใจลึกลับ ในซีนนี้ควรใช้เวลาให้มากขึ้นเพื่อทำให้จุดความขัดแย้งของเรื่องแข็งแกร่งมากขึ้น

5.2.2 การตัดต่อ

การตัดต่อแตกต่างจากช่วงแอนิเมติกมากเพราะได้ทำการตัดระยะเวลาของแอนิเมชันให้เหลือแค่ 3 นาที จาก 4 นาที เพื่อลดระยะเวลาการทำงานให้เสร็จตามกำหนดได้ จึงทำให้แอนิเมชันกับแอนิเมติกแตกต่างกันเล็กน้อย อีกทั้งทำให้การตัดนั้นมีความกระชับมากขึ้นและในช่วงของกลางเรื่องที่พยายามตัดให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเครียดความกดดัน ก็มากขึ้นแตกต่างจากในแอนิเมติก รวมถึงการขยายช่วงคลี่คลายของหนังที่เพิ่มเข้ามาที่หลังแอนิเมติก และช่วงที่ลัดเข้าพบแพทย์เร็วไปอาจทำให้ผู้ชมยังตามไม่ทัน

5.2.3 เพลงและดนตรีประกอบ

เสียงประกอบบางอันยังไม่ค่อยเข้ากับภาพที่เล่า และเสียงในช่วงดริมซึนของลัคที่ยังมีความไม่ต่อเนื่องมากเท่าไร ต้องกลับไปหาเสียงเพิ่มเพื่อให้ดนตรีประกอบเข้ากับงานได้อย่างสมบูรณ์มากกว่านี้ โดยใช้ดนตรีที่ถูกลิขสิทธิ์จาก Epidemic sound

5.2.4 การควบคุมการทำงาน

ข้าพเจ้าได้เลือกทำแอนิเมชันใน shot ยากๆ ไปก่อนในช่วงเดือนแรกเพื่อลดการเกิดปัญหาในการทำงานช่วงท้ายถึงแม้ข้าพเจ้าจะทำงานอยู่ทุกวันอย่างหนักแต่ด้วยการที่ทำงานคนเดียวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ทำให้เกิดความกังวลว่าจะไม่เสร็จทันตามกำหนดการเลยติดต่อกันรุ่นน้องปี 2 คนนึงมาช่วยโดยมอบหมายหน้าที่ในการลงสีไปบาง shot และลดภาระงานตัวเองด้วยการขยับแบบ (Motion Graphics) ไปในบาง shot

บรรณานุกรม

<https://www.thairath.co.th/news/local/2745848>

<https://www.dailynews.co.th/news/1671188/>

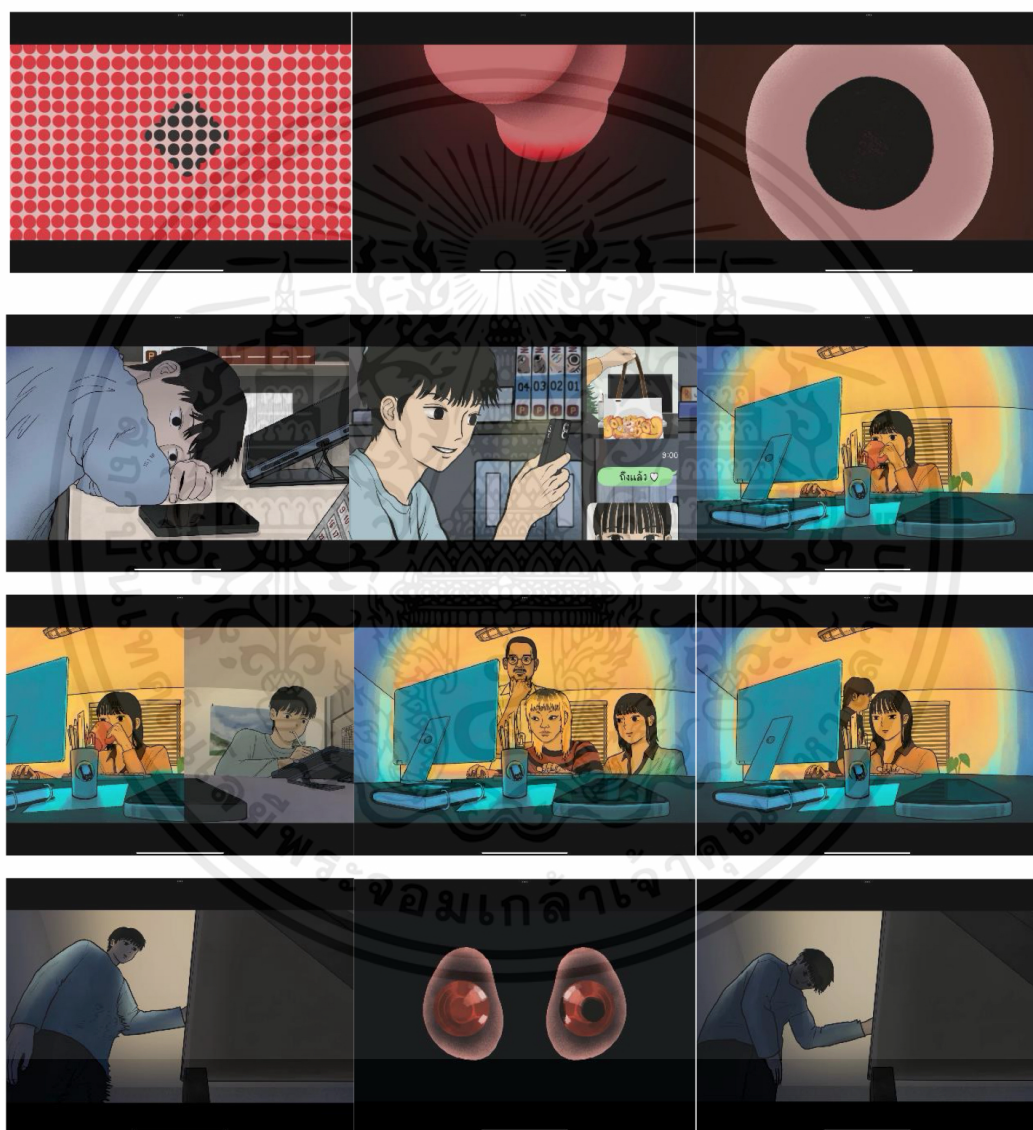
<https://www.youtube.com/watch?v=xcgzva1IDYM>

<https://www.bumrungrad.com/th/conditions/testicular-cancer>

<https://wattanapat.co.th/article-health.html>

<https://ch9airport.com/th/%E0%B8%AA%E0%B8%96%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B9%87%E0%B8%87-%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%A8%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2/>

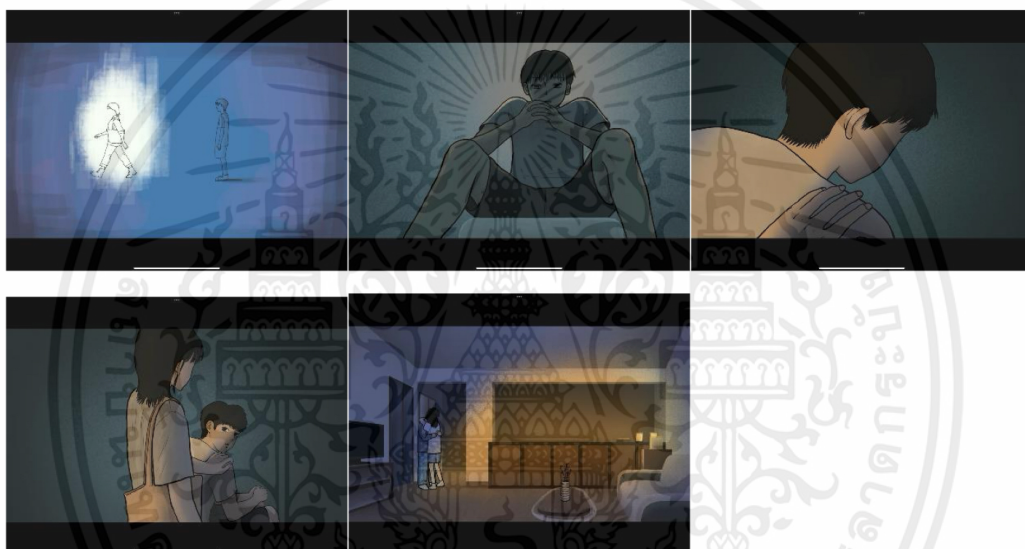
<https://www.pinterest.com/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ควรดัดแปลงแก้ไข หรือเผยแพร่โดยไม่ขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ควรนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไปว่าครือคือ ให้เริ่ม คือให้ช่วยที่ให้อ้อมไปมั่ว้แนวแนวตัวอ้อมถึงถึงอ้อมอ้อมครือครือที่คือครือไปให้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไปว่าครุฑโลก นี้เริ่ม คือที่ช่วยที่ใช้อ้อมไปจะแนวด้วยอ้อมถึงนี้ว่าขอมลศรหอลี้ที่ีอครไปให้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายบุญญกร อุดมผล
วัน เดือน ปีเกิด	11 เมษายน 2544
ที่อยู่	19/42 หมู่บ้านพรหมประทาน ถนนแจ้งวัฒนะ เขตหลักสี่ แขวง ทุ่งสองห้อง จ.กทม 10210
อีเมล	paint23307@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2550	อนุปริญญาจาก โรงเรียนอนุปบาลปาดา
พ.ศ.2556	ประถมศึกษาปีที่1-6 โรงเรียนไพฑูริศึกษา
พ.ศ.2559	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดราชบพิธ
พ.ศ.2562	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมศวประสานมิตร
พ.ศ.2566	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย ภาควิชา นิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประสบการณ์การทำงาน	
พ.ศ.2565	ฝึกงานกับพีแอนด์เอสสตอร์บอร์ด