

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “เคี้ยวฟันในเกลิยวคลีน” DIRECTING FOR
DIRECTING FOR 2D ANIMATION “LIFE TIME”



ณัฐธนิชา โอภาศรัตน์
NATTANICHA OKADRAT

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “เคี้ยวฟันในเกลิยวคลีน” DIRECTING FOR
DIRECTING FOR 2D ANIMATION “LIFE TIME”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “เคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่น” DIRECTING FOR 2D ANIMATION “LIFE TIME”
นักศึกษา	นางสาวณัฐณิชา โอภาศรัตน์
รหัสประจำตัว	63020297
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ.ดร. เขมพัทธ์ พัทรวิชญ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “เคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่น” ได้รับแรงบันดาลใจจากการทำเมนูไข่พะโล้ที่มีขั้นตอนการทำหลายขั้นตอนและใช้เวลาในการเคี้ยวให้น้ำพะโล้เข้าเนื้อไข่นาน จึงนำมาเชื่อมโยงกับคนที่พยายามสู่ความสำเร็จ โดยวัตถุประสงค์คือ 1) สร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่น 2) เพื่อให้แอนิเมชันเรื่องเคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่นได้เป็นกำลังใจและแรงผลักดันให้กับผู้ที่ท้อแท้ ขำพเจ้าได้ศึกษาและลงมือทำเมนูไข่พะโล้ ศึกษาเกี่ยวกับการว่ายน้ำและเรียนรู้การว่ายน้ำที่ถูกต้อง รวมถึงศึกษาภาพยนตร์และแอนิเมชันเกี่ยวกับกีฬาว่ายน้ำและการทำอาหาร สำเร็จเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันความยาว 2 นาที 30 วินาที บอกเล่าเรื่องของนักกีฬาว่ายน้ำรุ่นเยาว์ที่ท้อแท้กับการฝึกฝนว่ายน้ำ และได้เรียนรู้ถึงคำว่า คนจะสำเร็จได้ต้องเคี้ยวให้นาน ด้วยการกินเมนูไข่พะโล้ของแม่

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สามารถทำให้ขำพเจ้าเรียนรู้การกำกับภาพที่ถ่ายทอดเนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวกับความพยายามเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ และให้ผู้ชมรับความบันเทิงในภาพยนตร์ก่อให้เกิดเป็นแรงผลักดันในการใช้ชีวิต อีกทั้งรับรู้เข้าใจประเด็น คนจะสำเร็จได้ต้องเคี้ยวให้นาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ผศ.ดร. เขมพัทธ์ พชรวิชญ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้การช่วยเหลือในการทำศิลปนิพนธ์ รวมถึงสอนวิธีการทำงานที่ดีให้กับผู้วิจัยรู้จักพัฒนาตนเองในด้านการงานที่ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงศิลปนิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณะอาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่สั่งสอนวิชาความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ และนำความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณบิดามารดา นายสุก โอภาศรัตน์ และนางสาวศิริลักษณ์ นิลพัฒน์ และครอบครัวที่คอยสนับสนุนทุนทรัพย์ ส่งกำลังใจ อำนวยความสะดวกเสมอมา ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงสำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบคุณนายศุภณัฐ เลี่ยมทองที่ไว้วางใจร่วมงานกับข้าพเจ้าในตำแหน่งผู้ออกแบบเสียง จนทำงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญรูปภาพ	V
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
3. ขอบเขตโครงการ	1
4. ลักษณะของโครงการ	1
5. วิธีการดำเนินงาน	1
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาบทแอนิเมชัน	3
1.1. การเขียนบทภาพยนตร์	3
1.2. การทำเมนูไฮเพอร์ไลค์	3
1.3. การว่ายน้ำ	4
2. ศึกษาเทคนิคแอนิเมชัน	4
2.1. การเขียนแอนิเมชันทำอาหาร	4
2.2. การเขียนแอนิเมชันว่ายน้ำ	4
3. ภาพยนตร์กรณีศึกษา	5
3.1. Bao Short Film by Disney Pixar (2018) กำกับโดย Domee Shi	5
3.2. Your Name (2016) กำกับโดย Makoto Shinkai	5
3.3. Free! Season1 (2013) กำกับโดย Hiroko Utsumi	6
3.4. The Swimmer (2022) กำกับโดย Sally El Hosaini	6

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	8
1. Title	8
2. Concept	8
3. Theme	8
4. Logline	8
5. Plot	8
6. Treatment	8
7. Screenplay Draft 2	10
8. Storyboard	13
บทที่ 4 การเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)	17
ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์	17
1. การเขียนบทภาพยนตร์	17
2. การเขียนบทภาพ (storyboard)	17
3. การออกแบบตัวละคร (Character Design)	18
4. การออกแบบฉากและสถานที่ (Location Design)	21
5. ทำ Animatic	23
6. Test Scene	24
บทที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)	25
บทที่ 6 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)	33
1. ลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)	33
2. การแก้ไข	34
3. การลำดับภาพและเล่าเรื่องแบบละเอียด (Final Cut)	35
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	37
บรรณานุกรม	39
ประวัติผู้เขียน	77

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงภาพตัวละครจากอาหารแอนิเมชันเรื่อง Bao (2018)	5
2.2 แสดงภาพSceneทำอาหารแอนิเมชันเรื่อง Your Name (2016)	5
2.3 แสดงภาพฉากว่ายน้ำในสระเรื่อง Swimmers (2022)	6
2.4 แสดงฉากว่ายน้ำในทะเลเรื่อง Swimmers (2022)	6
2.5 แสดงภาพบรรยากาศการแข่งขันว่ายน้ำมาราธอน Olympic	7
2.6 ฉากที่เลือกใช้ในงานแอนิเมชัน	7
4.1 Idea การออกแบบตัวละครนิว	18
4.2 ตัวละครนิว 01	18
4.3 ตัวละครนิววัยเด็กฉบับสมบูรณ์	19
4.4 ตัวละครนิวโตฉบับสมบูรณ์	19
4.5 ภาพตอนศึกษาการทำไข่พะโล้	20
4.6 ตัวละครอื่น	20
4.7 ตัวอย่งสระว่ายน้ำ	21
4.8 การออกแบบสระว่ายน้ำ	21
4.9 ตัวอย่างห้องครัว	22
4.10 การออกแบบห้องครัว	22
4.11 การลำดับภาพใน Animatic	23
4.12 Sketch Animate	24
5.1 บรรยากาศใน Scene 1A	25
5.2 การใช้ 3D มาช่วยในงานแอนิเมชัน	26
5.3 บรรยากาศที่ในภาพเริ่มมีแสงสีมากขึ้น	27
5.4 บรรยากาศห้องครัว	28
5.5 Shot ที่ไม่เข้ากัน	29
5.6 Shot Montage	30
5.7 บรรยากาศการแข่งขันว่ายน้ำมาราธอน	31
5.8 ภาพบรรยากาศมุมกล้อง High Angle	32
5.9 ฉากขึ้นรับเหรียญทอง	32
6.1 การลำดับภาพแบบหยาบ	33
6.2 ไข่พะโล้สุก	34
6.3 Shot รับหน้านิว	35
6.4 การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินเรื่องนี้เริ่มต้นจากการที่ข้าพเจ้าเป็นคนชอบทานเมนูไข่พะโล้เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว และได้มีโอกาสช่วยผู้ใหญ่ที่บ้านทำเมนูไข่พะโล้จึงทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ถึงความยากในการทำไข่พะโล้ เนื่องจากเป็นเมนูที่มีหลายขั้นตอน อีกทั้งยังต้องใช้เวลาเคี่ยวให้นานมากพอ จึงจะได้ไข่พะโล้ที่หอมกลมกล่อม

จากปัจจัยหลักเรื่องของการใช้เวลาให้มากพอนั้นมาเชื่อมโยงกับปัญหาที่คนในสังคมที่ต้องพบกับความล้มเหลวซ้ำไปซ้ำมา บางคนก็ไม่ประสบความสำเร็จอย่างที่ใจหวัง จนทำให้เกิดความท้อแท้ น้อยใจในตัวเอง หรือไปจนถึงการคิดจะล้มเลิกความพยายาม แต่แท้จริงแล้วความสำเร็จนั้นต้องใช้เวลาและความเอาใจใส่ที่ยาวนาน เหมือนกับการทำเมนูไข่พะโล้

ด้วยเนื้อหาที่อยากนำเสนอเป็นการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวไข่พะโล้เอง จึงได้เลือกใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบ 2 มิติในการทำเสนองานภาพ เพราะเหมาะสมกับตัวเนื้อเรื่องที่มีความแฟนตาซี อีกทั้งยังเป็นเทคนิคที่ข้าพเจ้ามีความสนใจ

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เคี้ยวฝันในเกลียวคลื่น
2. แอนิเมชันเรื่องเคี้ยวฝันในเกลียวคลื่นที่ให้อารมณ์และแรงบันดาลใจแก่ผู้ชม

3. ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน ความยาวประมาณ 3 นาที ใช้เทคนิคของแอนิเมชัน 2 มิติ ในการนำเสนอ
ภาพขนาด 16 : 9 ความละเอียด 1080p

4. ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครเดี่ยว ผ่านมุมมองของไข่ที่เป็นวัตถุดิบในการทำเมนูไข่พะโล้ นำเสนอภาพของไข่พะโล้ที่น่าทานและทำให้คุณค่าของเมนูไข่พะโล้

5. วิธีดำเนินงาน

5.1. PRE-PRODUCTION

- 1.1 ศึกษาและลงมือทำเมนูไข่พะโล้
- 1.2 เขียนบทภาพยนตร์ และปรับปรุงบทภาพยนตร์
- 1.3 ค้นหาตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจของ Mood and Tone, Concept art
- 1.4 ค้นหาสถานที่ที่เหมาะสมเพื่อใช้เป็น Background

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ออกแบบ Concept Art เรื่อง เคี้ยวฟันในเกลียวคลื่น

1.6 เขียน Storyboard

1.7 Animatic

1.8 วาง Layout

5.2. PRODUCTION

2.1 ออกแบบการเคลื่อนไหว

2.2 Clean up

2.3 VFX

2.4 Animation Check

2.5 Ink and Paint

2.6 Composite

5.3. POST-PRODUCTION

3.1 Rough Cut

3.2 ปรับแต่งแสงและสีให้เข้ากัน

3.3 ควบคุมการออกแบบเสียง

3.4 Fine Cut

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องเคี้ยวฟันในเกลียวคลื่น

6.2. ผู้ชมได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเคี้ยวฟันในเกลียวคลื่นในการทำตาม

เป้าหมาย

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการผลิตแอนิเมชันนั้นต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการผลิตแอนิเมชันซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะกำหนดแนวทางก่อนขั้นตอนการผลิตโดยข้าพเจ้าและสมาชิกในกลุ่มมีความสนใจที่จะผลิตแอนิเมชันเกี่ยวกับการทำเมนูไข่มุขโด้และการว่ายน้ำ

ข้าพเจ้าและสมาชิกกลุ่มจึงเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการทำเมนูไข่มุขโด้และการว่ายน้ำจากหนังสือ, อินเทอร์เน็ตและการสัมภาษณ์บุคคลรอบตัวเพื่อนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแอนิเมชัน โดยแบ่งออกเป็น

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาบทแอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคแอนิเมชัน
3. ภาพยนตร์กรณีศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาบทแอนิเมชัน

1.1. การเขียนบทภาพยนตร์

1.1.1. ศึกษาองค์ประกอบของเรื่อง World setting, Character, Goal, Obstacle, Solution

1.1.2. เหตุผลที่ทำให้เราล้มเหลวมากขึ้นจากการไม่เชื่อมั่นในสิ่งตนเองกำลังทำนั้นจะนำมาซึ่งความสำเร็จ การถูกเปรียบเทียบและยอมให้คำพูดคนอื่นมาตัดสินตัวเรา ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถทำให้เราไขว้เขวในเป้าหมายและสิ่งสำคัญในชีวิตไป

1.1.3. ค่านิยมยิ่งประสบความสำเร็จเร็วยิ่งดี ในสังคมปัจจุบันมีคนประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุยังน้อยมากขึ้น จนทำให้เกิดเป็นบรรทัดฐานสังคมใหม่ที่กำหนดรูปแบบชีวิตของเรา เช่นว่า อายุ 23 ต้องเรียนจบแล้ว, อายุ 30 ต้องมีบ้านเป็นของตัวเอง และเมื่อไม่เป็นไปตามที่คาดหวังก็มักกลับมาตั้งคำถามกับตัวเองว่าเรายังไม่ดีพอ หรือคิดว่าชีวิตล้มเหลว

1.2. การทำเมนูไข่มุขโด้

1.2.1. เริ่มต้นจากการนำไข่ไก่ต้มในน้ำเดือดผสมเกลือประมาณ 8-10 นาที

1.2.2. พักไข่พักในน้ำร้อนเย็นแล้วจึงปลอกเปลือก

1.2.3. ทอดเต้าหู้

1.2.4. ตำกระเทียม พริกไทย รากผักชี กระชาย ข่า และผงพะโล้จนละเอียดเป็นเนื้อเดียวกัน

1.2.5. ผัดเครื่องพะโล้ที่ตำเสร็จแล้วในกระทะให้หอม

1.2.6. เคี้ยวน้ำตาลมะพร้าวให้เป็นสีดำ

1.2.7. ใส่หมูสามชั้นลงในน้ำตาลเคี้ยวและผัดให้เข้ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.2.8. ปรงรสด้วยซีอิ้วดำ น้ำปลา
- 1.2.9. เติมน้ำเปล่า
- 1.2.10. ใส่ไขลงในหม้อ
- 1.2.11. รอจนน้ำเดือดช้อนฟองออกแล้วจึงใส่เครื่องพะโล้ลงไป
- 1.2.12. รอจนหมูเริ่มเปื่อยแล้วจึงใส่เต้าหู้ทอดลงไป
- 1.2.13. เคี่ยวจนกว่าน้ำจะพะโล้จะซึมเข้าสู่วัตถุดิบจึงตักทานได้

1.3. การว่ายน้ำ

1.3.1. นักกีฬาว่ายน้ำมักเริ่มฝึกตั้งแต่อายุ 4 ปีเป็นต้นไปและเมื่ออายุ 5 ปีก็เริ่มลงแข่ง ซึ่งการลงแข่งก็มีการแยกประเภทจากการว่ายน้ำ, ระยะทาง, การว่ายน้ำคนเดียวหรือการว่ายน้ำเป็นทีม

1.3.2. การฝึกซ้อมมักแบ่งเป็น 2 ช่วงเวลาคือในช่วงเช้าและช่วงเย็นและเลิกในตอนดึก ซึ่งการฝึกซ้อมไม่ได้มีแค่การว่ายน้ำเพียงอย่างเดียวแต่ยังมีกรวิ่งรอบสระ การดิ่งยาง ระยะทางที่ว่ายในแต่ละวัน ประมาณ 1500-3000 เมตร

1.3.3. เดินทางไปการกีฬาแห่งประเทศไทยเพื่อดูบรรยากาศในการซ้อมว่ายน้ำของนักกีฬา

1.3.4. ไวน์ นักกีฬาว่ายน้ำทีมชาติ เคยมีช่วงเวลาที่เกิดบอยอมแพ้ เลิกว่ายน้ำ คือช่วงก่อนติดทีมชาติไทย เขาได้ฝึกซ้อมอย่างหนัก จนท้อแท้เมื่อไม่สามารถเอาชนะสถิติตัวเองได้

1.3.5. สัมภาษณ์เพื่อนที่เคยเป็นนักกีฬาว่ายน้ำมาก่อน โดยเจ้าตัวเองประสบการณ์วัยเด็กในการเป็นนักกีฬาว่ายน้ำ 4 ปีที่ต้องเจอกับความกดดันโค้ชสอนว่ายน้ำ พฤติกรรมของโค้ชที่เจ้าตัวนั้นไม่ชอบอย่างการถูกล้อชื่อพ่อแม่ หรือการถูกตีเพราะหกล้มขณะวิ่งขึ้นลงบันได

1.3.6. การว่ายน้ำมาราธอนเป็นการแข่งขันว่ายน้ำในพื้นที่เปิดระยะไกล (อย่างน้อย 10 กิโลเมตร)

2. ศึกษาเทคนิคแอนิเมชัน

2.1. การเขียนแอนิเมชันทำอาหาร

- 2.1.1. ลักษณะการจับอุปกรณ์
- 2.1.2. ลักษณะพื้นผิวของวัตถุ
- 2.1.3. จังหวะการทำอาหาร

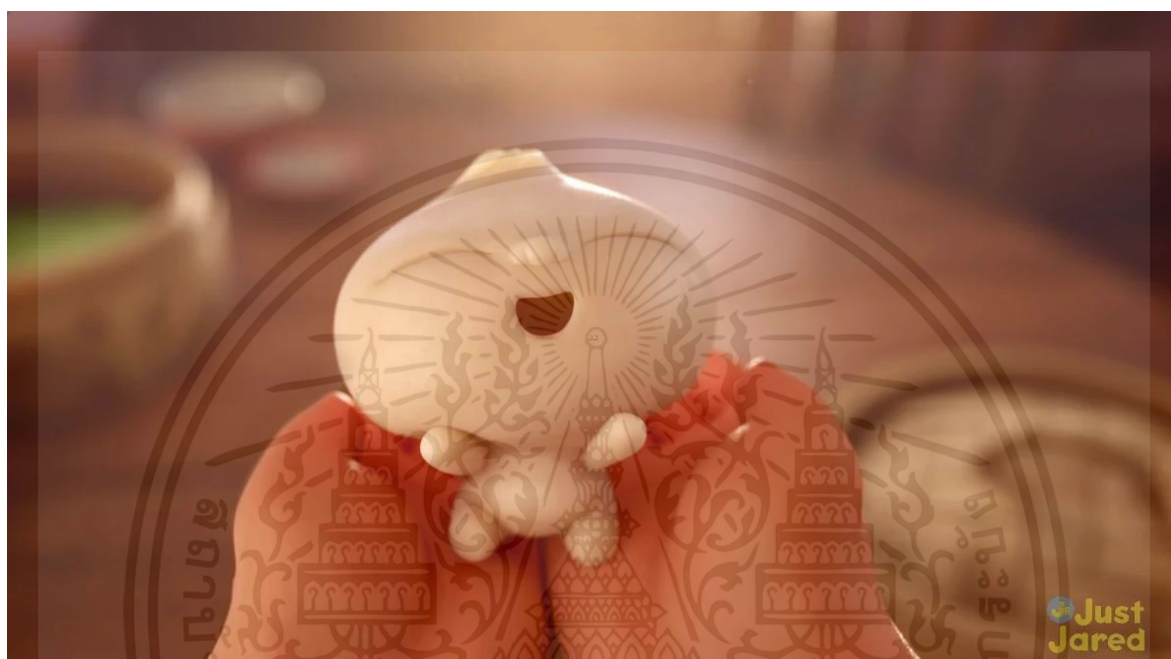
2.2. การเขียนแอนิเมชันว่ายน้ำ

- 2.2.1. ท่าออกตัว
- 2.2.2. ท่าที่ใช้ในการว่ายน้ำ
- 2.2.3. จังหวะของน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพยนตร์กรณีศึกษา

3.1. Bao Short Film by Disney Pixar (2018) กำกับโดย Domee Shi



ภาพที่ 2.1 แสดงภาพตัวละครจากอาหารแอนิเมชันเรื่อง Bao (2018)

3.2. Your Name (2016) กำกับโดย Makoto Shinkai



ภาพที่ 2.2 แสดงภาพSceneทำอาหารแอนิเมชันเรื่อง Your Name (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 The Swimmers (2022) กำกับ Sally El Hosaini



ภาพที่ 2.3 แสดงภาพฉากว่ายน้ำในสระเรื่อง Swimmers (2022)



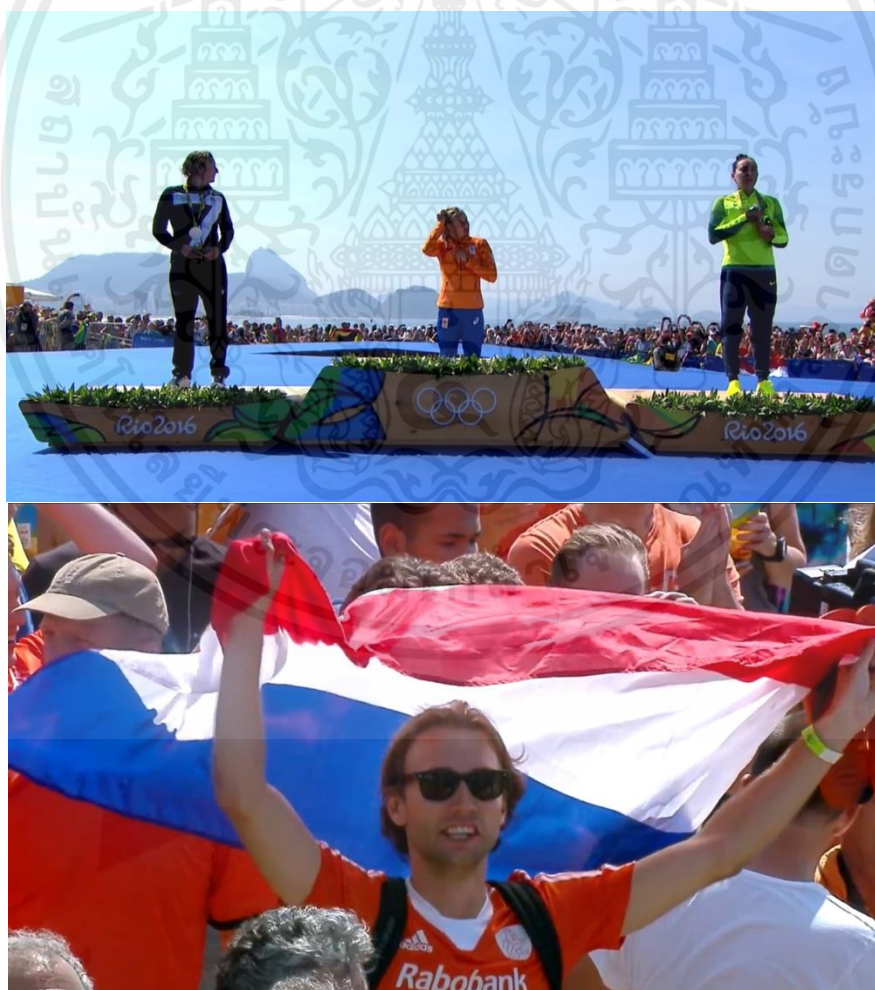
ภาพที่ 2.4 แสดงฉากว่ายน้ำในทะเลเรื่อง Swimmers (2022)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4. การแข่งขันว่ายน้ำมาราธอนใน Olympic



ภาพที่ 2.5 แสดงภาพบรรยากาศการแข่งขันว่ายน้ำมาราธอน Olympic



ภาพที่ 2.6 ฉากที่เลือกใช้ในงานแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. Title

Lifetime เคี้ยวฝันในเกลียวคลื่น

2. Concept

การนำจุดเด่นของการทำไข่พะโล้ที่ยากและนานมาเปรียบเทียบกับเส้นทางสู่ความสำเร็จของคน

3. Theme

คนจะสำเร็จได้ต้องเคี้ยวให้นาน

4. Logline

เมื่อนิววัย 10 ปีท้อแท้กับการฝึกซ้อมว่ายน้ำ ได้กินไข่พะโล้มื้อกลางวันแม่ทำให้และได้เห็นไข่ที่ถูกนำมาปรุงเป็นพะโล้ ในแต่ละขั้นตอนของการทำทำให้นิวได้เรียนรู้สิ่งสำคัญและนำเธอกลับไปฝึกซ้อมจนประสบความสำเร็จได้

5. Plot

นิวนาวัย 10 ปีกำลังฝึกซ้อมว่ายน้ำ แต่ทำเวลาได้ไม่ดีเท่าที่ตั้งเป้าไว้จนท้อแท้ใจ ในตอนกลางวันขณะที่นิวกำลังร้องไห้และกินข้าวไปด้วย นิวได้กินไข่พะโล้ไปทั้งฟองและได้ย้อนกลับไปเห็นพวกไข่ที่กำลังจะกลายเป็นไข่พะโล้ สิ่งต่าง ๆ ไข่ต้องไปเจอทำให้นิวเกิดการเปรียบเทียบและย้อนนึกถึงตัวเองตั้งแต่วัยเด็กที่เธอยังว่ายน้ำไม่เป็นจนปัจจุบัน ไข่ที่กลายเป็นพะโล้ที่สมบูรณ์ทำให้นิวได้เรียนรู้กับคำว่าคนจะสำเร็จได้ต้องเคี้ยวให้นาน และกลับเริ่มพยายามฝึกซ้อมต่อ จนสุดท้ายนิวได้เข้าแข่งขันโอลิมปิกและคว้าชัยชนะมาได้ที่สุดในที่สุด

6. Treatment

Act 1

สระว่ายน้ำในกรุงเทพเวลาใกล้เที่ยงกับอากาศที่ร้อนจัดเต็มไปด้วยผู้คนครึกครื้นเพราะในอีกไม่กี่วันจะมีการจัดแข่งขันเพื่อคัดตัวนักกีฬาทีมชาติ นิวเด็กสาววัย 10 ปีกำลังซ้อมว่ายน้ำอย่างหนัก ด้วยความเหนื่อยจากการว่ายน้ำมาเป็นเวลานานนิวเริ่มอ่อนล้าเกือบว่ายไม่ไหว นิวโผล่ขึ้นจากผิวน้ำบริเวณขอบสระเงยหน้าขึ้นมองโค้ชของเธอ แต่สีหน้าของเขากลับแสดงออกถึงความผิดหวัง มันคือสีหน้าที่นิวเคยชินและรู้ดีในทันทีว่าเธอนั้นทำเวลาไม่ถึงเป้าที่ควรจะเป็น สีหน้าเหนื่อยล้าบ่งบอกถึงการซ้อมที่หนักหน่วงของนิวกำลังมองโค้ชที่เดินจากไปอย่างช้าๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Act 2

เวลาพักกลางวันมาถึงนิ่วนั่งกินอาหารกลางวันพร้อมกับร้องไห้ไปด้วย ขณะที่พยายามเอาชิ้นตัดไข่พะโล้ในกล่องข้าว ซ้อนกั๊กงอ ทำให้นิ่วยิ่งเศร้ากว่าเดิมและใช้ช้อนนั้นตักไข่ขึ้นมากินทั้งใบ รสชาติของไข่ทำให้นิ่วเห็นภาพไข่มีหน้ามีตาที่แม่ของเธอกำลังนำมาทำอาหารในครัวที่บ้านของเธอ แม่ของนิ่วเทไข่ลงในหม้อน้ำต้มเมื่อนาฬิกาจับเวลาดังแจ้งเตือนจึงตักไข่ออกมารอในน้ำเย็น พวกไข่ตัวสั้นเพราะความเย็นและแรงสั่นจากแรงที่แม่ของนิ่วกำลังตำเครื่องเทศอยู่ข้าง ๆ จากนั้นแม่ก็ตั้งกระทะและนำเครื่องทั้งหมดลงไปผัด พวกไข่วิ่งวนรอบกระทะหนีตะหลิวที่ไล่ตามหลังกมา ก่อนจะตัวลอยขึ้นในอากาศอย่างตื่นเต้นและลงสู่หม้อ ตอนนั้นเองที่นิ่วนึกถึงตัวเองวัยเด็กที่เคยโดนพ่อแกล้งตำน้ำขณะที่นิ่วซึ่คอยู่ด้วย จากนั้นเธอก็เริ่มหัดว่ายน้ำ ในตอนแรกนิ่วยังว่ายน้ำอย่างทุลักทุเลเหมือนกับไข่ที่อยู่ในหม้อตอนนี้ที่พวกเป็ยก จนเธอเริ่มโตขึ้นและได้แข่งขันว่ายน้ำแต่ก็ไม่ได้รับชัยชนะ ทำให้นิ่วกลายเป็นนักกีฬาและฝึกฝนตัวเองอย่างหนัก มีทั้งเวลาที่เธอท้อแท้และร้องไห้แต่สุดท้ายก็ต้องกลับซ้อมต่อ เวลาค่อยๆดีขึ้น ในขณะที่เดียวกันกับที่ไข่ในหม้อเองเริ่มแข็งตัวมากขึ้น นิ่วเริ่มโตขึ้นและซ้อมว่ายน้ำมากขึ้น ไข่เริ่มแข็งขึ้น จนในที่สุดไข่ในหม้อก็สำเร็จออกมาและพุ่งขึ้นสู่นิ่วน้ำจากแรงดันของน้ำเดือด

Act 3

ผู้หญิงผิวแทนรูปร่างสันทัดที่โผล่ขึ้นมาจากผิวน้ำทะเลสีฟ้า นั่นคือนิ่วในตอนที่กำลังแข่งขันโอลิมปิก เกม ประเภทว่ายน้ำมาราธอนอยู่ว่ายน้ำคนอื่นมาอย่างทิ้งห่าง เธอมองเห็นเส้นชัยอยู่อีกไม่ไกลแล้ว แต่แล้วการว่ายน้ำที่ยาวนานทำให้กำลังเริ่มถดถอยจนมีคู่แข่งคนอื่นว่ายเข้ามาจนเกือบตีเสมอ นิ่วเกิดความวอกแวกในใจก่อนตั้งสมาธิและว่ายน้ำไปข้างหน้าต่ออย่างสุดแรงจนสุดท้ายเธอก็เข้าสู่เส้นชัยในที่สุดและมองเห็นพ่อแม่ของเธอมาร่วมยินดีด้วย สุดท้ายนิ่วได้ขึ้นรับรางวัลอันดับหนึ่ง

7. Screenplay Draft 2

Scene 1A: ภายใน /สระว่ายน้ำ /กลางวัน

ภาพสระว่ายน้ำที่เต็มไปด้วยคน
 นิกกำลังว่ายน้ำซ้อมว่ายน้ำอยู่ในสระ
 ภาพนิกกำลังค่อยๆไหลไปพร้อมกับน้ำ
 โค้ชกตนาฬิกาจับเวลา
 นิกหยุดที่ขอบสระและเงยหน้าขึ้นมองโค้ชด้วยท่าทางเหนื่อยล้า
 โค้ชมองนาฬิกาสลับกับมองตารางสถิติของนิกด้วยสีหน้าหนักใจแล้วเดินจากไป
 นิกมองตามโค้ชด้วยสีหน้าเศร้าหมอง

Scene 1B: ภายใน /อิมจันทร์ /กลางวัน

นิกกินข้าวกลางวันพร้อมกับร้องไห้ไปด้วย
 นิกพยายามใช้ช้อนหันไข่พะโล้ในกล่องแต่ช้อนงอ
 นิกมองช้อนที่หักก่อนใช้ช้อนนั้นตักไข่ขึ้นมากินทิ้งฟอง

ภาพรีแอคชั่นนิกตอนกินไข่เข้าไป

ต่อเนื่อง

Scene 2: ภายใน /ห้องครัว /กลางวัน

ภาพหม้อที่ถูกวางลงบนเตาแก๊ส
 แม่ของนิกกำลังเทไข่ลงหม้อ ไข่แต่ละใบกำลังร้องไห้ตื่นกลัว
 นาฬิกาจับเวลาดัง

Match cut.

ไข่ในหม้อกำลังร้องไห้มีกระบวยเข้ามาตักไข่ออกจากน้ำ ไข่หยุดร้องน้ำตาคลอ
 ภาพไข่กำลังถูกตักออกจากหม้อไปใส่ในชามใส่น้ำเย็น
 แม่ใส่เครื่องเทศลงครกและตำ

ต่อเนื่อง

แม่กำลังตำเครื่องเทศด้านข้างมีพวกไข่กำลังลอยอยู่ในน้ำเย็น
 แม่กำลังตั้งใจตำจนเหงื่อตก
 เปิดเตาแก๊ส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วางกระทะผัดเครื่องเทศที่ตำเสร็จ
 แม่เร่งไฟขึ้น
 ผัดวัตถุดิบต่างๆในกระทะ
 พกไข่ในกระทะที่กำลังวิ้งววนรอบกระทะ
 ภาพผัดวัตถุดิบต่างๆ
 พกไข่ลอยขึ้นกลางอากาศ
 ภาพตอนกำลังผัดหมักกับเครื่องปรุงต่างๆน้ำค้อย ๆ ดำขึ้น

Scene 3: Montage

นิวยัยเด็กโดนพ่อแกล้ง
 ไข่ที่กำลังโดนต้มในน้ำพะโล้มีกระบวยลงมาจากคน
 นิวกำลังหัดตีเท้า
 นิวยพยายามว่ายน้ำอย่างทุลักทุเล
 นิวเริ่มโตขึ้นว่ายน้ำคล่องขึ้น
 นิวกำลังสวมแว่นว่ายน้ำเตรียมแข่ง
 นิวเตรียมตัวกระโดดน้ำแข่งขัน
 ภาพเหรียญทองแดง
 ภาพมือโค้ชถือนาฬิกาจับเวลา
 นิวกำลังร้องไห้
 นิวฝึกซ้อมว่ายน้ำ
 ไข่เริ่มดำขึ้นและแข็งขึ้น
 นิวโตขึ้นกำลังว่ายน้ำ
 ภาพนาฬิกาจับเวลาของโค้ช เวลาตีขึ้น
 ไข่ดำสมบูรณ์เกือบทั้งฟองดูเนื้อแข็งแน่น
 นิวว่ายน้ำ
 ไข่พะโล้สมบูรณ์กำลังพุ่งขึ้นสู่ผิวน้ำ

ต่อเนือง

Match cut.

Scene 4A: ภายนอก /กลางทะเล /กลางวัน

นิวพุ่งตัวขึ้นจากน้ำ
 นิวกำลังว่ายน้ำแข่งกับคนอื่นด้วยความเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพบรรยากาศการแข่งขันว่ายน้ำมาราธอน
 ภาพใต้น้ำเห็นนิวกำลังว่ายน้ำอยู่กลางทะเล
 นิวเริ่มหมดแรงมีคนเริ่มว่ายน้ำเข้ามาตีเสมอ
 นิวมองเห็นจุดหมายอยู่อีกไม่ไกล
 นิวตั้งสมาธิ ว่ายน้ำสุดแรงเกิด
 นิวว่ายน้ำเข้าแตะป้ายเส้นชัยได้เป็นคนแรก
 ภาพกว้างเส้นชัย
 พ่อกับแม่ของนิวที่อยู่ริบทะเลดีใจ
 นิวมองไปที่พ่อแม่และยิ้มอย่างดีใจ

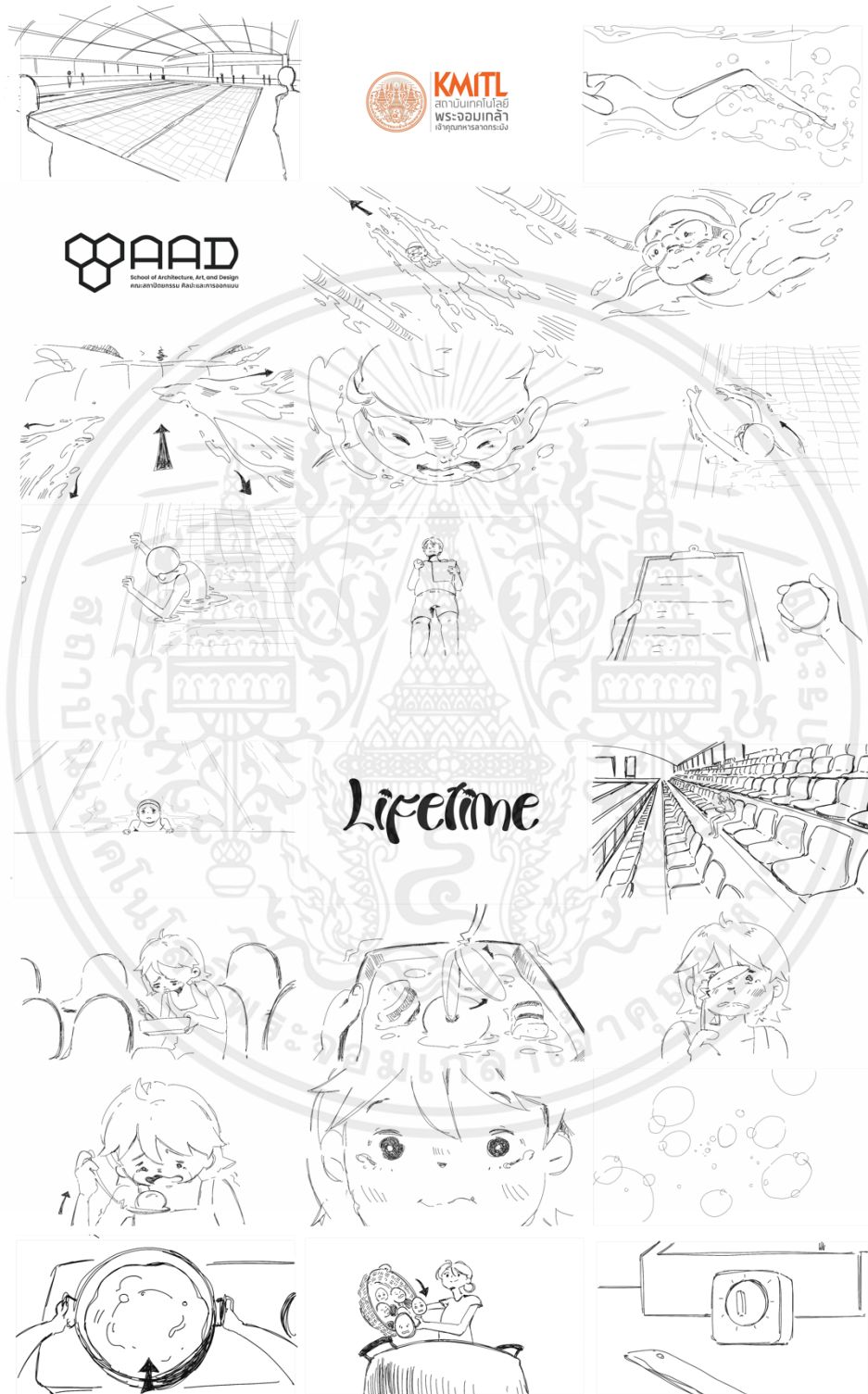
Scene 4: ภายนอก /ชายทะเล /กลางวัน

นิวขึ้นรับรางวัล

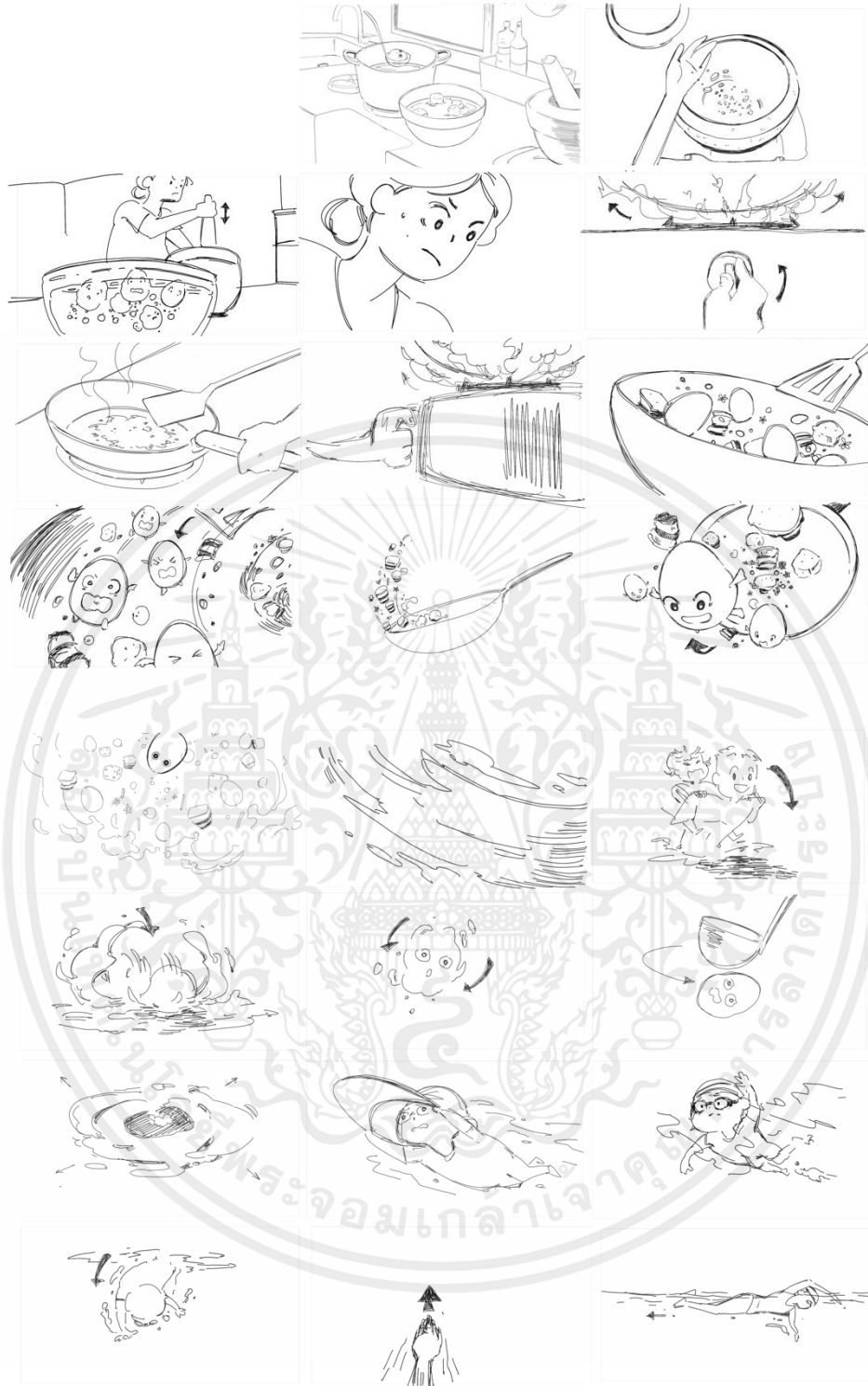
End.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. Storyboard



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production)

ในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “เคียวฝันในเกลียวคลื่น” ได้แบ่งกระบวนการทำงานออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)
2. ขั้นตอนการผลิต (Production)
3. ขั้นตอนหลังการผลิต (post-production)

ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์

1. การเขียนบทภาพยนตร์

1. เริ่มคิดหัวข้อ ค้นหาแนวคิดเพื่อเขียนบทภาพยนตร์ และศึกษาเกี่ยวกับการทำไข่พะโล้ และการว่ายน้ำ
2. วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลที่ศึกษา เพื่อเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์
3. ศึกษาข้อมูลและภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง

2. การเขียนบทภาพ (Storyboard)

เมื่อได้บทภาพยนตร์ที่เริ่มชัดเจนแล้ว จึงนำบทภาพยนตร์นั้นพัฒนาออกมาเป็นภาพ ซึ่งบทภาพ คือการลำดับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ รวมถึงมุมกล้องและวิธีการดำเนินเรื่องจนนำไปสู่บทภาพฉบับสมบูรณ์

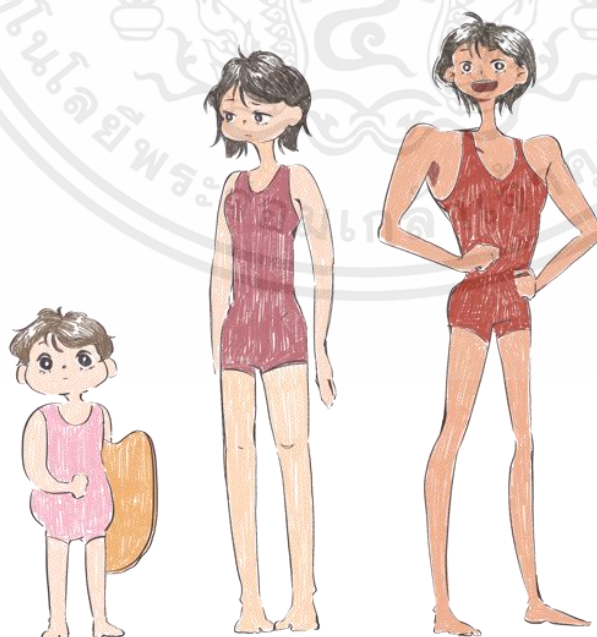
3. การออกแบบตัวละคร (Character Design)

1. นิน

นินเป็นนักกีฬาหญิงว่ายน้ำตั้งแต่เด็ก รูปร่าง, สีผิวและบุคลิกภาพที่ของนินใน3ช่วงวัยจึงต้องแตกต่างกันมากอย่างชัดเจนแต่ก็ยังคงไว้ให้รู้ว่าตัวละครนี้คือคนเดียวกัน



ภาพที่ 4.1 Idea การออกแบบตัวละครนิน



ภาพที่ 4.2 ตัวละครนิน 01

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ตัวละครนิววัยเด็กฉบับสมบูรณ์



ภาพที่ 4.4 ตัวละครนิวตอนโตฉบับสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ไช้พะโล้

ไช้ไก่ที่หาซื้อได้ทั่วไปตามร้านค้ามักมีรูปทรงและขนาดที่หลากหลาย ภายในเรื่องไช้มีอารมณ์และความรู้สึกจึงนำรูปร่างมาใช้ให้เกิดคาแรคเตอร์ที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 4.5 ภาพตอนศึกษาการทำไช้พะโล้



ภาพที่ 4.6 ตัวละครอื่น

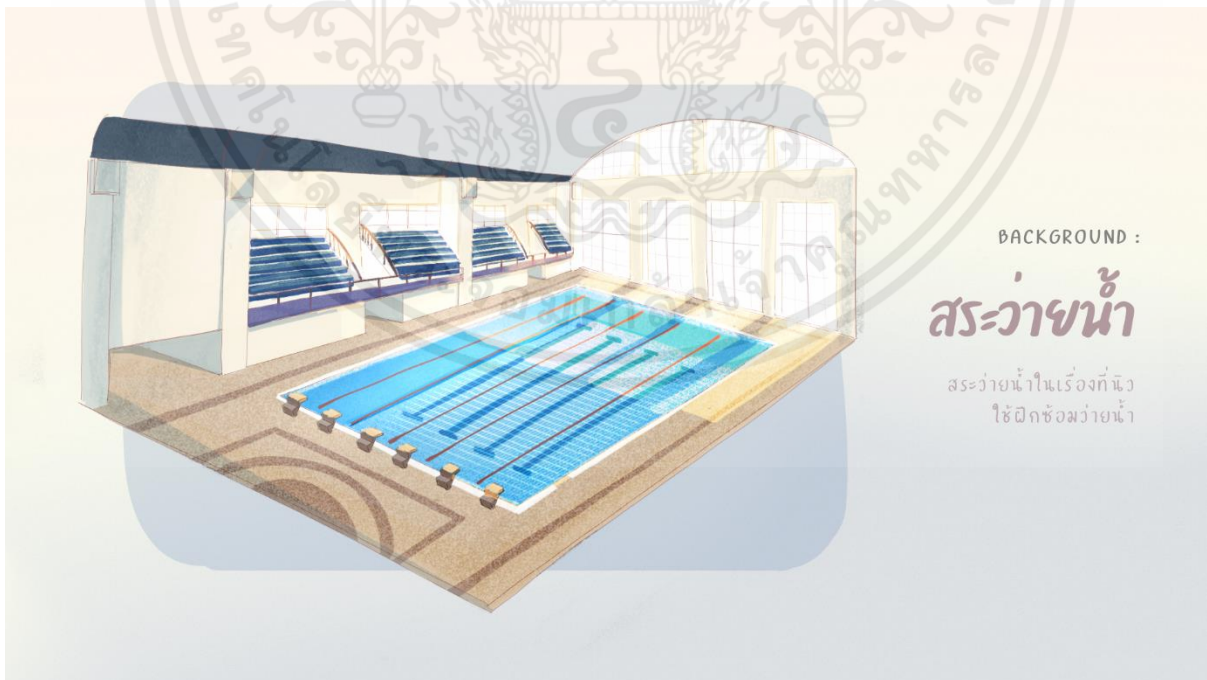
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การออกแบบฉากและสถานที่ (Location Design)

1. สระว่ายน้ำที่นิวซีฟ็อกซ์ฮ่อม



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างสระว่ายน้ำ



ภาพที่ 4.8 การออกแบบสระว่ายน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ห้องครัวที่บ้าน

ห้องครัวที่บ้านของนิวเป็นครัวไทยเฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่จึงเป็นไม้ มีหอมกระเทียมแขวนอยู่เพื่อสะกดกต่อการหยิบใช้



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างห้องครัว



ภาพที่ 4.10 การออกแบบห้องครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ทำ Animatic

ในขั้นตอนนี้จะเป็นส่วนความรับผิดชอบของนายศุภณัฐ เลี่ยมทอง เป็นการนำ Storyboard ทั้งหมด ไปลำดับในโปรแกรมออกมาเป็นวิดีโอ โดยการทำ animatic จะช่วยให้เห็นภาพรวม จังหวะของshotทั้งหมด ภายในเรื่องรวมถึงเสียงทั้งหมดในเรื่องอีกด้วย



ภาพที่ 4.11 การลำดับภาพใน Animatic

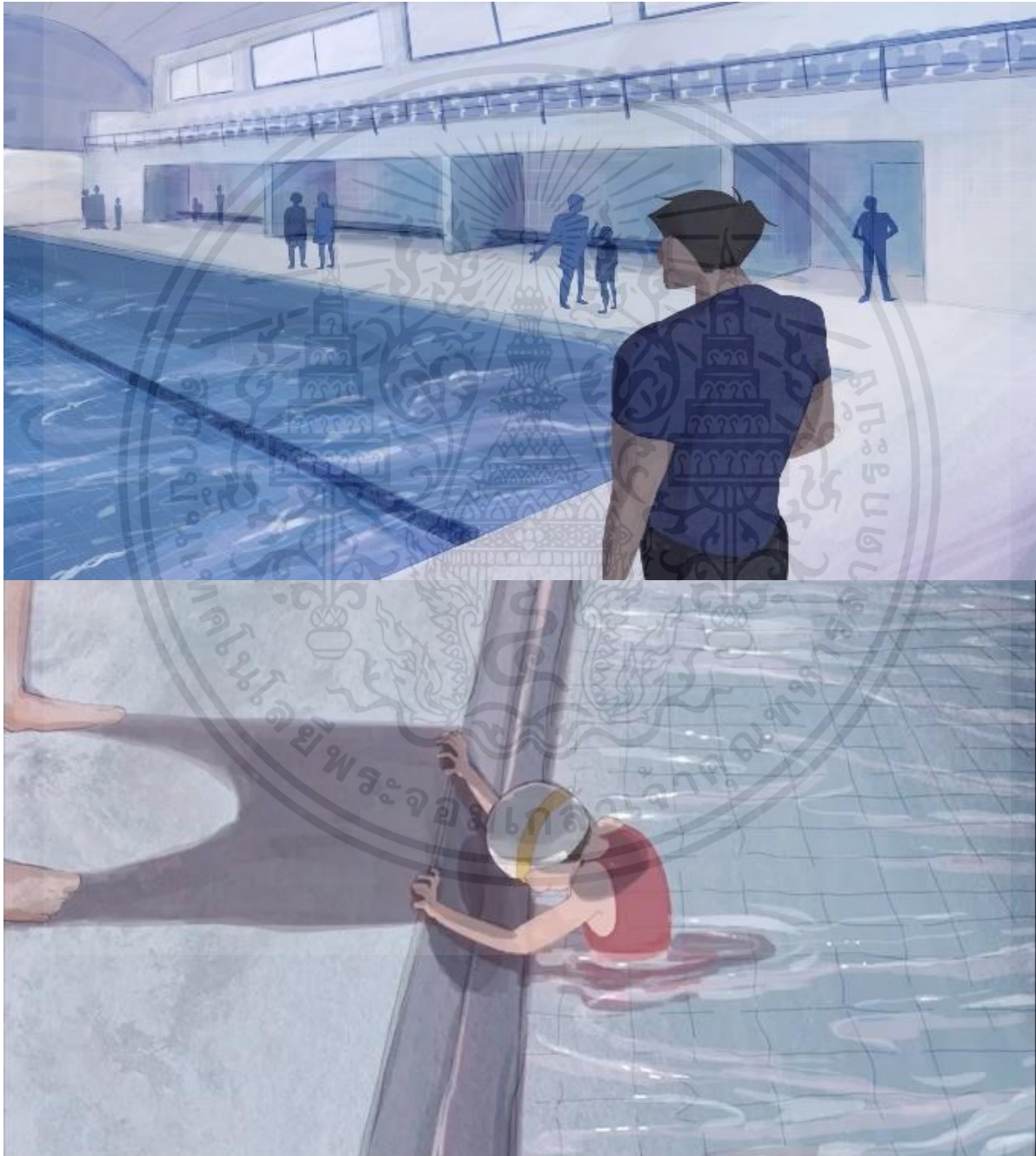
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

1. Scene 1A: ภายใน /สระว่ายน้ำ /กลางวัน

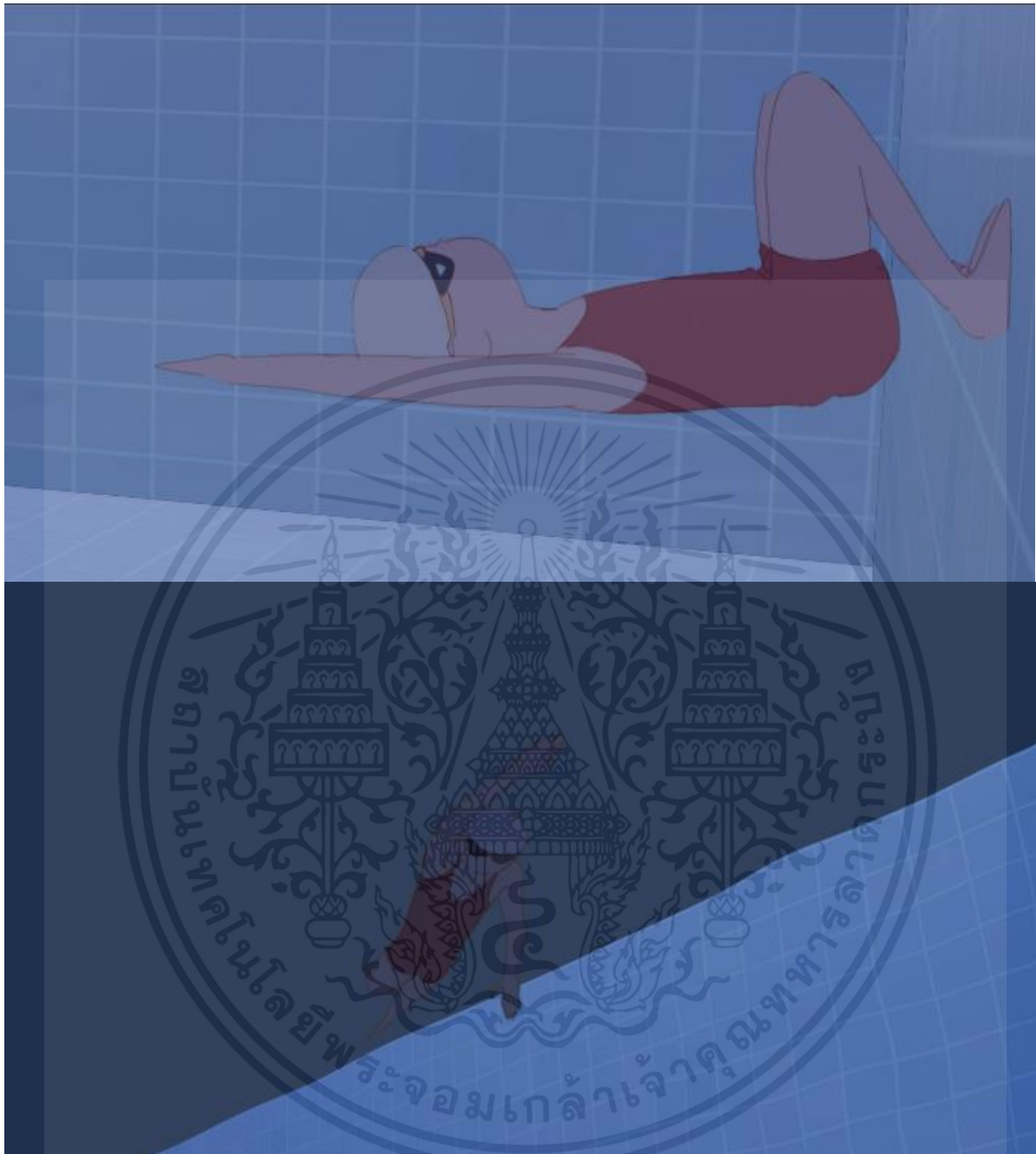
ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นทำเป็นอันดับแรก ๆ เพราะเป็นฉากที่ข้าพเจ้ามองเห็นภาพของทิศทางภาพและสีมากที่สุดโดยจะเป็นช่วงที่ตัวละครรู้สึกชุ่มหมองในใจจึงตั้งใจเลือกเวลาในภาพยนตร์ให้เป็นช่วงพระอาทิตย์กำลังจะขึ้นเนื่องจากโทนสีของภาพบรรยากาศค่อนข้างเหมาะสมกับความอารมณ์ของตัวละครในตอนนั้นและเพื่อใช้เป็นเชิงสัญลักษณ์อีกด้วย



ภาพที่ 5.1 บรรยากาศใน scene 1A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในฉากนี้มีฉากที่มีการแพลนกล้องตามตัวละคร เราจึงตัดสินใจใช้ฉากเป็น3Dเพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน



ภาพที่ 5.2 การใช้ 3D มาช่วยในงานแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Scene 1B: ภายใน / อัฒจันทร์ / กลางวัน

ในตอนนี้นิวตัวเอกของเรื่องนั่งกินไข่พะโล้นที่เจ้าเลือกใช้ตอนพระอาทิตย์กำลังขึ้นโดยภาพจะมีสีเหลืองเข้ามามากขึ้นเพื่อนำไปสู่ฉากต่อไปของภาพยนตร์



ภาพที่ 5.3 บรรยากาศที่ในภาพเริ่มมีแสงสีมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Scene 2: ภายใน /ห้องครัว /กลางวัน

ในฉากนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีเหลืองเป็นหลักเพื่อจะสื่อถึงความอบอุ่นของบ้านและครอบครัว



ภาพที่ 5.4 บรรยากาศห้องครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่การควบคุมให้ทุก Shot ในฉากนี้อยู่ในระดับเดียวกันนั้นค่อนข้างยากเนื่องจากบาง Shot มีการใช้สีดำนฉากมากกว่าฉากอื่น ๆ



ภาพที่ 5.5 shotที่ไม่เข้ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Scene3: Montage

ข้าพเจ้าได้เลือกใช้เทคนิค Morph Transition เพื่อเปรียบเทียบระหว่างการว่ายน้ำและการทำเมนูไข่พะโล้



ภาพที่ 5.6 shot montage

แต่ในท้ายที่สุดแล้วเวลาที่มืออยู่อย่างจำกัดข้าพเจ้าเลยต้องตัดสไลด์ตัดฉากนี้ออกทั้งหมดเพื่อให้ดำเนินการขั้นตอนอื่นได้ทันเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Scene 4A: ภายนอก / กลางทะเล / กลางวัน

ในฉากนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันว่ายน้ำมาราธอนแต่ปัญหาหลักของ scene นี้เลยคือฉากส่วนใหญ่เป็นน้ำทั้งบนผิวน้ำและใต้น้ำ นั่นทำค่อนข้างใช้เวลามากกว่าฉากอื่น ๆ ในภาพยนตร์ทั้งหมด



ภาพที่ 5.7 บรรยากาศการแข่งขันว่ายน้ำมาราธอน

ในฉากกว้างกลางทะเล ตอนแรกข้าพเจ้าเลือกใช้มุมกล้องแบบ Bird eye view แต่เนื่องจากเป็นฉากที่ค่อนข้างวาดยากข้าพเจ้าเลยตัดสินใจเปลี่ยนมาใช้มุมกล้องแบบ High angle แทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 ภาพบรรยากาศมูมกล็อง Hight angle

6. Scene 4B: ภายนอก / เวทีรับรางวัล / กลางวัน

ฉากนี้มีจำนวนคนค่อนข้างเยอะข้าพเจ้าจึงเลือกทำฉากนี้เป็นฉากแรกและยังเป็นฉากที่ใช้เวลาทำมากที่สุดไม่ว่าจะมีเพียงแค่ Shot เดียว



ภาพที่ 5.9 ฉากขึ้นรับเหรียญทอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

เนื่องจากในขั้นตอนการ Pre-Production เข้าใจได้มีการวาด Storyboard ไว้อยู่แล้ว การลำดับภาพแบบหยาบเพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาใกล้เคียงกับความตั้งใจของข้าพเจ้านั้นจึงเป็นไปตามที่วางไว้ตั้งแต่เริ่มแรก และการลำดับภาพแบบหยาบนี้ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้น จึงทำให้คิดหาวิธีการแก้ปัญหาไว้เพื่อเตรียมการรับมือได้

1. การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)

การลำดับภาพแบบหยาบ ข้าพเจ้าได้ลำดับภาพตาม Storyboard ที่วางเอาไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.1 การลำดับภาพแบบหยาบ

2. การแก้ไข

ผลจากการลำดับภาพแบบหยาบ ทำให้ข้าพเจ้าเห็นข้อบกพร่องในฉาก Montage ในเรื่องของช่วงระยะเวลาในการทำ ทำให้ข้าพเจ้าตัดสินใจตัดฉากนี้ออกและเปลี่ยนเป็นภาพตอนไข่พะโล้สุกแทน



ภาพที่ 6.2 ไข่พะโล้สุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกทั้งในตอนที่นิวแข่งขันว่ายน้ำมารารอนในช่วงท้ายของเรื่องนั้นไม่มีฉากที่เห็นหน้าตัวละครนิวชัดเจนเลยแม้แต่ Shot เดียว ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจเพิ่ม Shot รับหน้าตรงของนิวที่กำลังว่ายน้ำเข้าหากล้อง ผลคือทำให้ภาพรวมในการลำดับภาพเป็นไปได้มากขึ้น



ภาพที่ 6.3 shot รับหน้านิว

3. การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด (Final Cut)

หลังจากนำภาพทั้งหมดมาลำดับภาพในขั้นตอนสุดท้ายแล้ว ข้าพเจ้าได้แก้ไขระยะเวลาของแต่ละ Shot ให้ลงตัวมากยิ่งขึ้น พยายามเล่าเรื่องให้ได้เข้าใจมากที่สุดภายใน 2 นาที 30 วินาที มีการใช้เสียงมาช่วยในการเล่าเรื่องให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 6.4 การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุป

1. สร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่น ในครั้งนี้ หลังจากที่ได้ฉายผลงานในห้องตรวจวิทยานิพนธ์นั้น มีคณะกรรมการหลายท่านอยากให้นำผลงานไปทำต่อให้ตรงกับเนื้อเรื่องตอนแรกที่วางเอาไว้ให้เรียบร้อยสมบูรณ์ แม้ว่าผลที่ออกมาจะไม่ดีอย่างที่คาดหวังแต่ถึงกระนั้นข้าพเจ้าก็ยังอยากทำให้ผลงานแอนิเมชันเรื่องเคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่นสมบูรณ์ที่สุดต่อไป
2. แอนิเมชันเรื่อง เคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่น ให้กำลังใจและแรงผลักดันให้กับผู้ท้อแท้ เนื่องจากข้าพเจ้าได้ตัดช่วงสำคัญของภาพตัดออกไปจึงทำให้ข้อความที่อยากสื่อสารในเรื่องของการให้กำลังใจแก่ผู้ชมนั้นไม่ได้สื่อสารออกมาให้ผู้ชมได้เห็นในการชมภาพยนตร์สักเท่าไร

ข้าพเจ้าในฐานะผู้เขียนบทและกำกับบทภาพยนตร์ “เคี้ยวฝืนในเกลียวคลื่น” แม้สุดท้ายแล้วผลลัพธ์จะออกมาไม่เป็นไปดังที่คาดหวังไว้ในตอนแรก แต่เมื่อมองภาพรวมแล้ว ตั้งแต่เริ่มต้นโครงการมาจนถึงจุดสิ้นสุดข้าพเจ้ากลับคิดว่านี่คือผลงานที่น่าภาคภูมิใจอย่างมาก มีปัญหามากมายที่เกิดขึ้น ตั้งแต่เริ่มต้นคิดหัวข้อเสนอโครงการมาจนถึงในเวลาสุดท้าย สิ่งที่ยากที่สุดคือการนำเรื่องของการว่ายน้ำและการทำเมนูไข่พะโล้มารวมเข้าด้วยกันทำให้ข้าพเจ้าต้องแก้ Storyboard หลายครั้งจนข้าพเจ้านั้นเกิดความท้อแท้ภายในใจแต่สิ่งหนึ่งที่ข้าพเจ้าทำนั้นคือการย้อนกลับไปคิดถึงในความสำเร็จของเรื่องว่า “คนจะสำเร็จได้ต้องเคี้ยวให้นาน” และคิดหาวิธีการต่อไปจนในที่สุดก็ทำสำเร็จ นั่นจึงเป็นข้อพิสูจน์ว่าเรื่องที่ข้าพเจ้าทำมานั้นไม่ได้สูญเปล่าและสามารถเป็นกำลังใจให้กับผู้อื่นได้จริง แต่ก็ต้องขึ้นอยู่กับพินิจพิจารณาของตัวผู้ชมเองด้วย

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าคิดว่าแม้ผลงานจะออกมาไม่เป็นดังที่หวัง แต่อีกสิ่งหนึ่งที่คุณค่ามากนั้นคือสิ่งที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ระหว่างทางของการทำโครงการ ทั้งตัวข้าพเจ้า เพื่อนร่วมทีมและอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้ร่วมกันช่วยพัฒนาและดำเนินโครงการนี้จนสำเร็จจนถึงที่สุดนั้นเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าภูมิใจและอยากจดจำไว้เป็นสิ่งที่ดีในการทำงานอนาคต ส่วนปัญหาที่เกิดขึ้นที่เป็นเหตุให้ผลงานชิ้นนี้ออกมาไม่เป็นไปดังใจหวังข้าพเจ้าจะจดจำและจะไม่ให้เกิดขึ้นอีกในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ (Pre-production) เป็นขั้นตอนที่สำคัญและมีผลกับตอน Production อย่างยิ่ง ดังนั้นควรเลือกหัวข้อที่เหมาะสมและสรุปเนื้อหาให้ได้เร็วที่สุด จากนั้นจึงนำเขียนเป็น Storyboard เพื่อแสดงให้เห็นทิศทางของภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้สะดวกในขั้นตอนการ Production
2. ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) เป็นส่วนที่ระยะมากที่สุด ดังนั้นจึงควรวางแผนการทำงานให้ดี และลงมือทำตั้งแต่ช่วงแรก เพื่อมองเห็นปัญหาและสามารถแก้ไขได้ทันการ และเพื่อป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นในขั้นตอน Post-production
3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) มักพบปัญหาที่คาดไม่ถึงอยู่เรื่อย ๆ ดังนั้นจึงต้องรีบคิดวิธีการแก้ปัญหาให้ถูกจุด และใช้เวลาน้อยที่สุดเพื่อจะได้ดำเนินการต่อไปได้โดยเร็ว และเมื่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว ควรตรวจสอบตัวผลงานให้แน่ใจว่าไม่มีข้อผิดพลาดตรงไหนทั้งก่อนและหลังเรนเดอร์วีดีโอออกมา

บรรณานุกรม

ณัฐพล ชวนะวานิชวุฒิ. (2560). เริ่มต้นเรียนรู้และ เตรียมตัวลงแข่งว่ายน้ำมาราธอน. เข้าถึงได้จาก: <https://swimnut.wordpress.com/2017/03/01/learn-to-marathon-swimming/>. 17 มีนาคม 2560.

มติชนออนไลน์. (2565). เด็กหนุ่มที่เอาชนะโรคปอดอักเสบ สู่การเป็นนักกีฬาว่ายน้ำทีมชาติ. เข้าถึงได้จาก: https://www.matichon.co.th/sport-slide/news_3166810. 4 กุมภาพันธ์ 2565.

หมอเสาวภา เลียงลูกเชิงบวก. (2565). ลูกไม่ชอบหรือไม่อดทน. เข้าถึงได้จาก: <https://www.facebook.com/PositiveparentingDr.saowapa/photos/a.237161899741399/3740298266094394/?type=3>. 4 กรกฎาคม 2565.

ธัญสา สิงห์ปรีชา. (2566). การเดินทางของ ‘ไซพะโล้’ ที่โอบกอดการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ อยู่เสมอ. เข้าถึงได้จาก: <https://plus.thairath.co.th/topic/everydaylife/103165>. 12 พฤษภาคม 2566.

AMNESTY INTERNATIONAL THAILAND. (2559). ยูซรา มาร์ตินี: จากว่ายน้ำข้ามชายแดนเพื่อลี้ภัย สู่การว่ายน้ำเพื่อชิงชัยโอลิมปิก. เข้าถึงได้จาก: <https://www.amnesty.or.th/latest/blog/25/>. 9 สิงหาคม 2559

Jobthai. (2566). 10วิธีคิดถ้าอยากประสบความสำเร็จในชีวิต. เข้าถึงได้จาก: <https://blog.jobthai.com/career-tips/10-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%96%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AA%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B9%87%E0%B8%88>. 11 กันยายน 2566.

Junetomllrd. (2561). เส้นทางสู่ความสำเร็จ. เข้าถึงได้จาก: <https://steemit.com/thai/@junetomllrd/3dm8gd>. 2561.

SME-s การเกษตร. (2566). ไซพะโล้ ของโปรกวัยเด็ก ทำกินง่าย ทานได้ทั้งบ้าน ทำได้เลยไม่ต้องรอไหวตก่อน. เข้าถึงได้จาก: <https://today.line.me/th/v2/article/LXDlP5V?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR3gEybZu->

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

[0VXm-fO4qetXZTXOVy6pfRUH_mgbALLuThSY8rIQ2s1MrDFCU_aem_AbSf-qROeZFWY2O2ReyNOvhgOwpniPG3woHessyoLILX4DKVg85a4wG2VtqszbPmPM6MZ96EXjiknoG0FTqbrJ8](https://www.researchgate.net/publication/351111111). 08 พฤษภาคม 2566.

SWIM TIPS. (2564). เรียนรู้เทคนิคว่ายน้ำระยะไกล (Open water swimming: OWS) 5 อย่างจากการแข่งขันกีฬา Olympic game. เข้าถึงได้จาก:

<https://swimnut.wordpress.com/2021/10/09/%F0%9F%8F%8A%E2%99%80%EF%B8%8F%F0%9F%8F%8A%F0%9F%8F%8A%E2%99%82%EF%B8%8F%F0%9F%8C%8F%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B9%80%E0%B8%97/>. 9 ตุลาคม 2564.

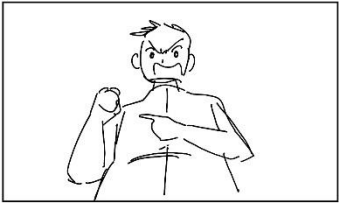

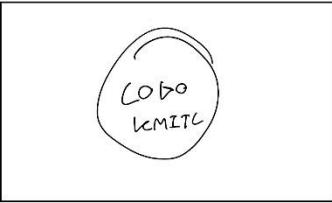
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้






เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

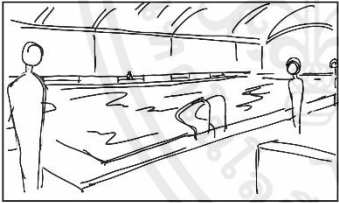
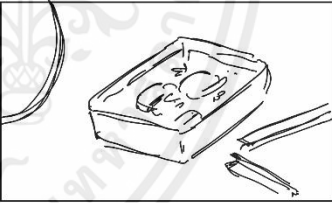
Storyboard Draft 01

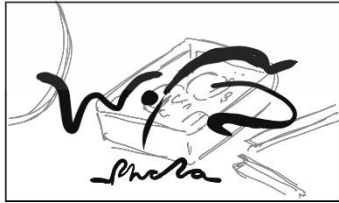

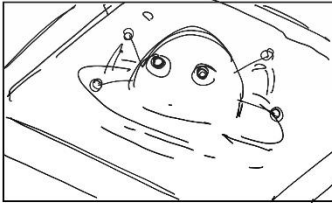
PROJECT _____ DIRECTOR _____ PAGE 1

Scene _____ Shot <u>1</u> Duration _____ 	Scene _____ Shot <u>2</u> Duration _____ 	Scene _____ Shot <u>3</u> Duration _____ 
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Scene _____ Shot <u>4</u> Duration _____ 	Scene _____ Shot <u>5</u> Duration _____ 	Scene _____ Shot <u>6</u> Duration _____ 
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PROJECT _____ DIRECTOR _____ PAGE 2

Scene _____ Shot _____ Duration <u>7</u> 	Scene _____ Shot _____ Duration <u>8</u> 	Scene _____ Shot _____ Duration <u>9</u> 
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Scene _____ Shot _____ Duration <u>9</u> 	Scene _____ Shot _____ Duration <u>10</u> 	Scene _____ Shot _____ Duration _____ 
_____	_____	_____
_____	_____	_____

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT _____

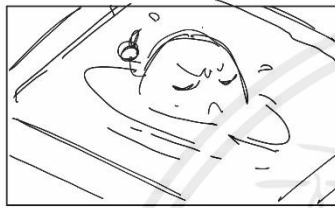
DIRECTOR _____

PAGE 3

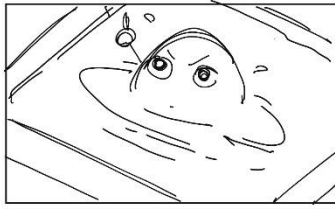
Scene _____ Shot 11 Duration _____



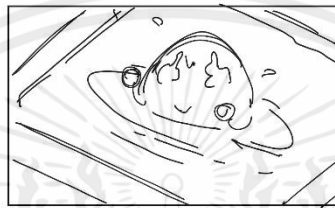
Scene _____ Shot 12 Duration _____



Scene _____ Shot 12 Duration _____



Scene _____ Shot 12 Duration _____



Scene _____ Shot 12 Duration _____



PROJECT _____

DIRECTOR _____

PAGE 4

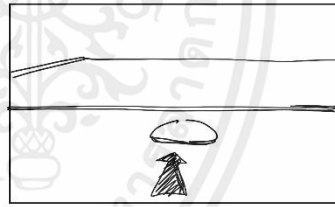
Scene _____ Shot 13 Duration _____



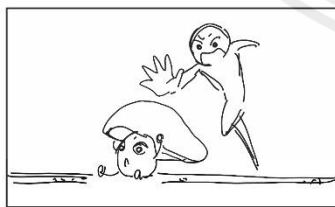
Scene _____ Shot 13 Duration _____



Scene _____ Shot 14 Duration _____



Scene _____ Shot 15 Duration _____



Scene _____ Shot 16 Duration _____



Scene _____ Shot 16 Duration _____



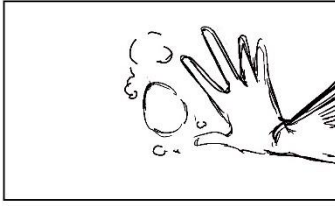
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT _____

DIRECTOR _____

PAGE 5

Scene _____ Shot 17 Duration _____



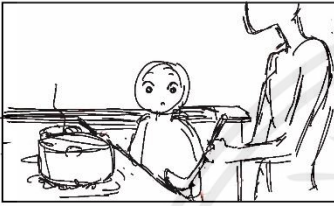
Scene _____ Shot 18 Duration _____



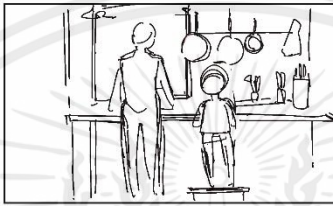
Scene _____ Shot 19 Duration _____

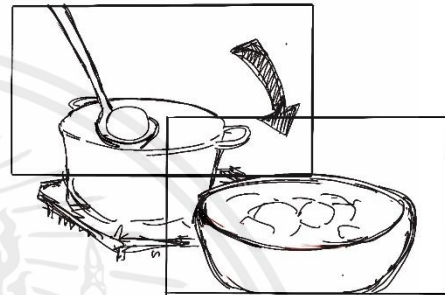


Scene _____ Shot 19 Duration _____



Scene _____ Shot 20 Duration _____





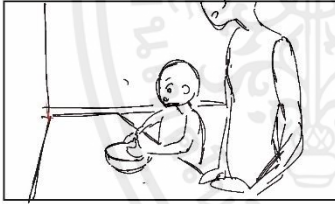
21

PROJECT _____

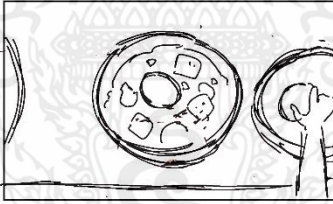
DIRECTOR _____

PAGE 6

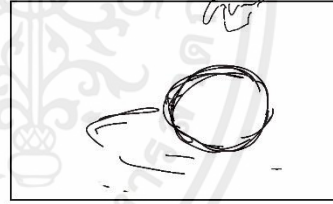
Scene _____ Shot 22 Duration _____



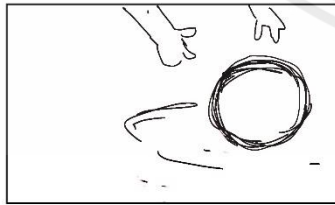
Scene _____ Shot 23 Duration _____



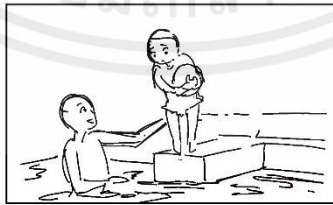
Scene _____ Shot 24 Duration _____



Scene _____ Shot 25 Duration _____



Scene _____ Shot 26 Duration _____



Scene _____ Shot _____ Duration _____



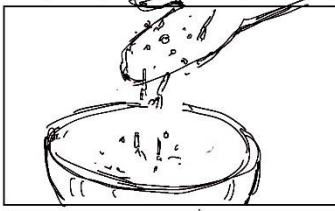
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT

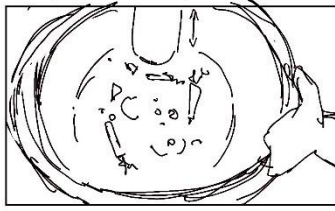
DIRECTOR

PAGE 7

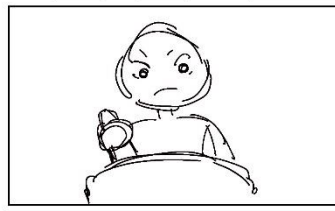
Scene _____ Shot 27 Duration _____



Scene _____ Shot 28 Duration _____



Scene _____ Shot 29 Duration _____



Scene _____ Shot 30 Duration _____



โง่เขลา

Scene _____ Shot 30 Duration _____



โง่เขลา

Scene _____ Shot 30 Duration _____



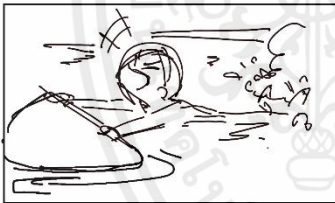
โง่เขลา

PROJECT

DIRECTOR

PAGE 8

Scene _____ Shot 31 Duration _____



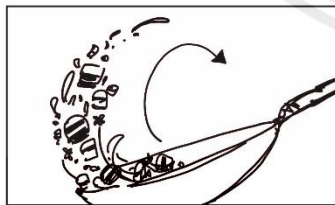
Scene _____ Shot 32 Duration _____



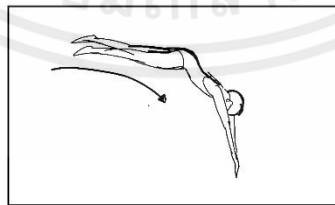
Scene _____ Shot 33 Duration _____



Scene _____ Shot 34 Duration _____



Scene _____ Shot 35 Duration _____



Scene _____ Shot _____ Duration _____



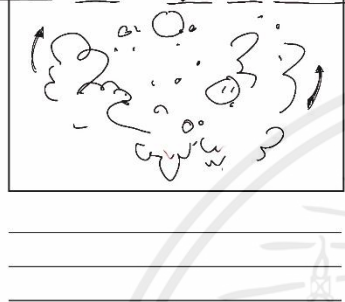
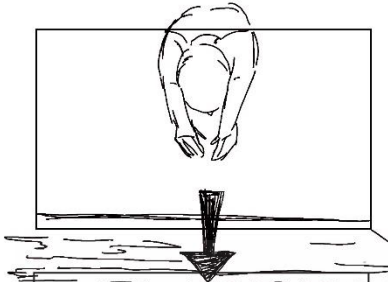
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT _____

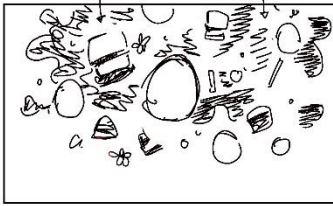
DIRECTOR _____

PAGE 9

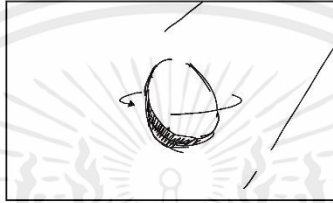
Scene _____ Shot 36 Duration _____



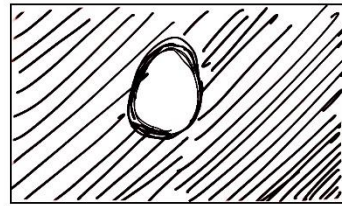
Scene _____ Shot 37 Duration _____



Scene _____ Shot 38 Duration _____



Scene _____ Shot 38 Duration _____



Scene _____ Shot 39 Duration _____

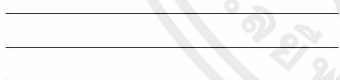


PROJECT _____

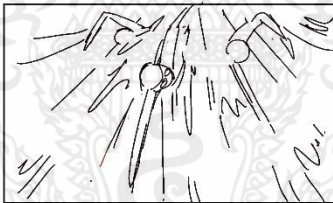
DIRECTOR _____

PAGE 10

Scene _____ Shot 39 Duration _____



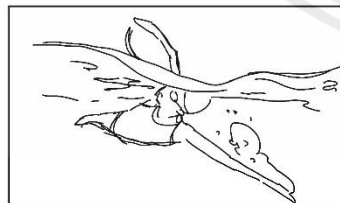
Scene _____ Shot 40 Duration _____



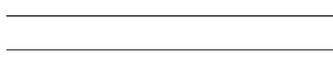
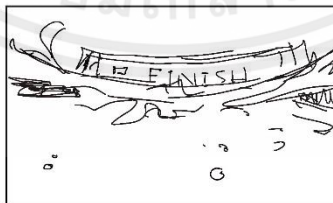
Scene _____ Shot 41 Duration _____



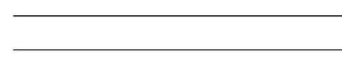
Scene _____ Shot 42 Duration _____



Scene _____ Shot 43 Duration _____



Scene _____ Shot 44 Duration _____



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT

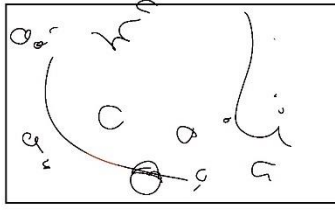
DIRECTOR

PAGE 11

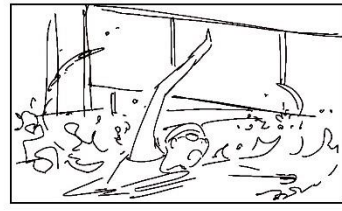
Scene Shot 45 Duration



Scene Shot 45 Duration



Scene Shot 46 Duration



Scene Shot 47 Duration



Scene Shot 48 Duration



Scene Shot 49 Duration

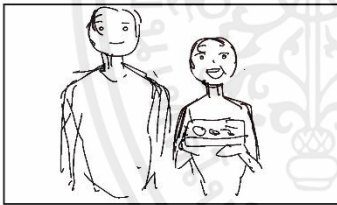


PROJECT

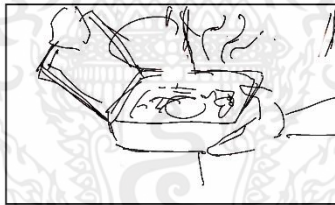
DIRECTOR

PAGE 12

Scene Shot 50 Duration



Scene Shot 51 Duration

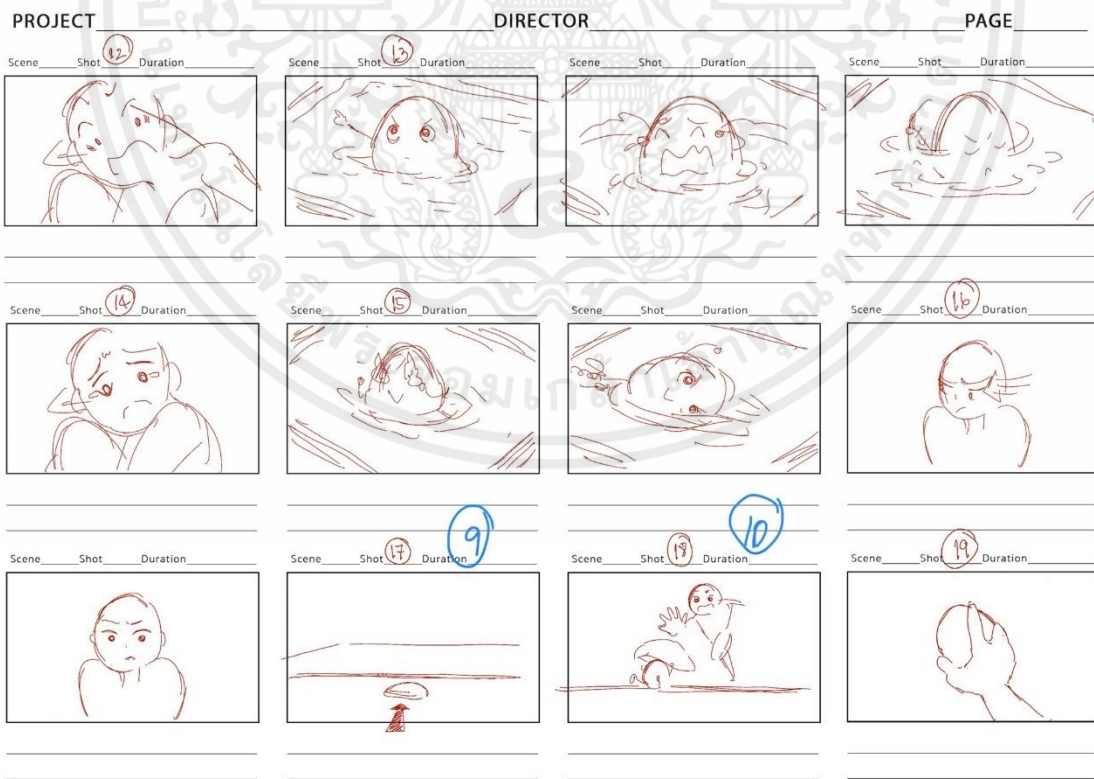
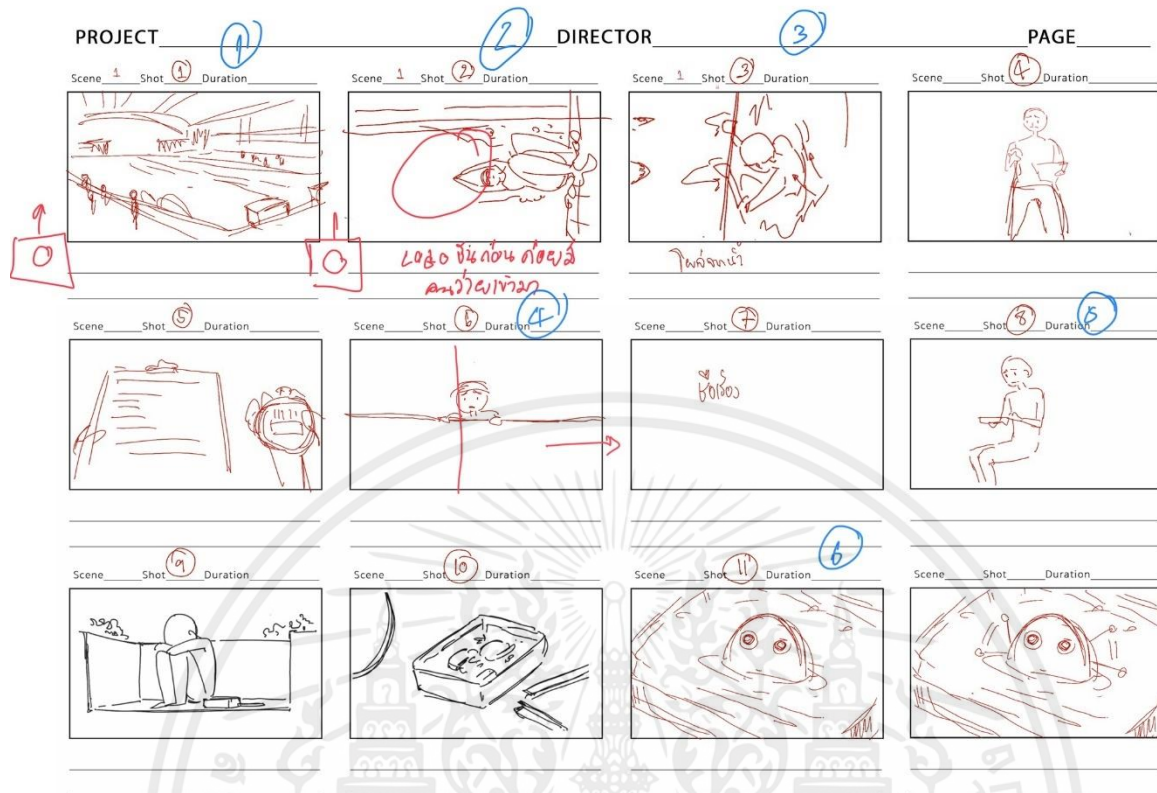


Scene Shot 52 Duration

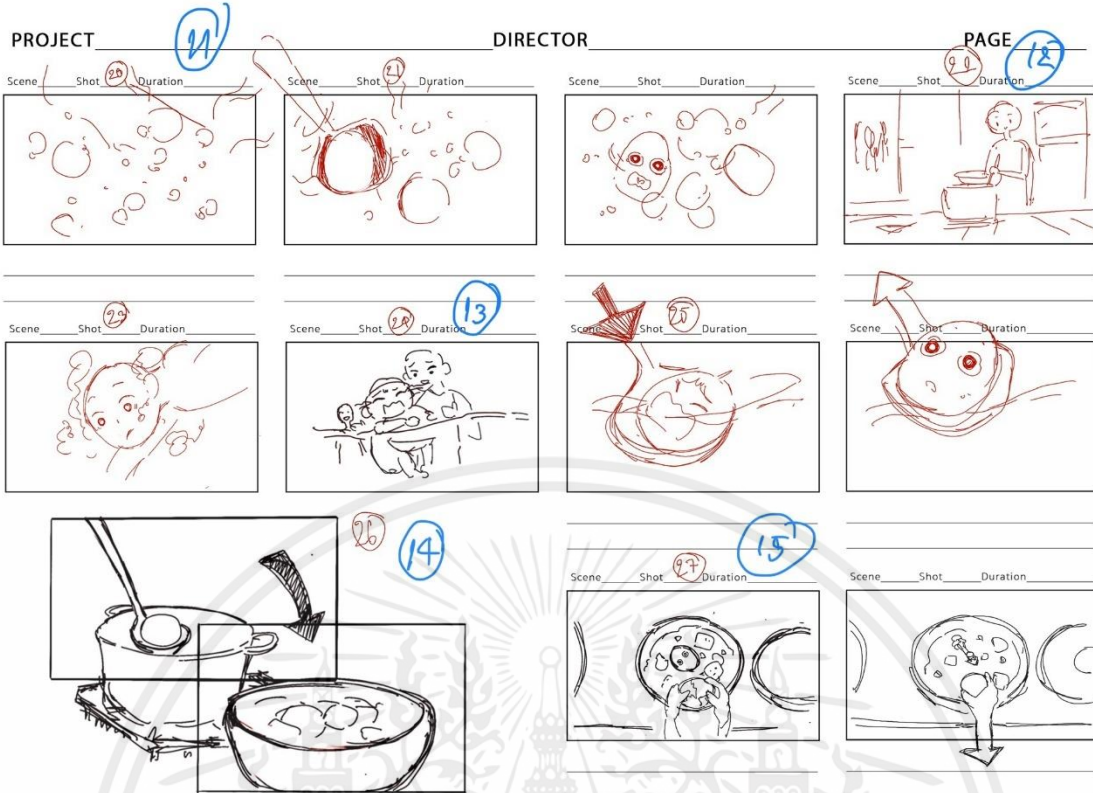


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพแก้ไข Storyboard จาก Draft 01



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT DIRECTOR PAGE 23

Scene Shot 39 Duration 22 	Scene Shot 40 Duration 	Scene Shot 41 Duration 	Scene Shot 42 Duration
Scene Shot 43 Duration 	Scene Shot 44 Duration 	Scene Shot 45 Duration 	Scene Shot 46 Duration
Scene Shot 47 Duration 	Scene Shot 48 Duration 	Scene Shot 49 Duration 	Scene Shot 50 Duration

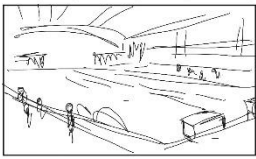

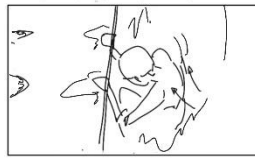
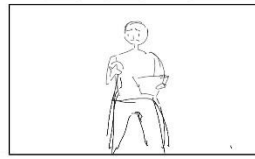
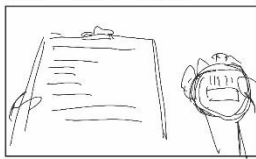
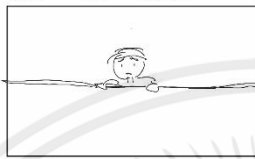

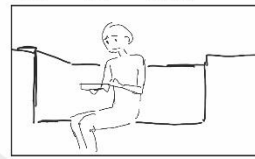


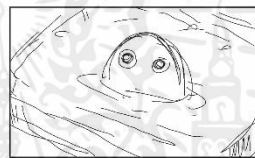

PROJECT DIRECTOR PAGE

Scene Shot 51 Duration 28 	Scene Shot 52 Duration 	Scene Shot 53 Duration 29 	Scene Shot 54 Duration
Scene Shot 55 Duration 	Scene Shot 56 Duration 	Scene Shot 57 Duration 30 	Scene Shot 58 Duration
Scene Shot 59 Duration 	Scene Shot 60 Duration 	Scene Shot 61 Duration 	Scene Shot 62 Duration



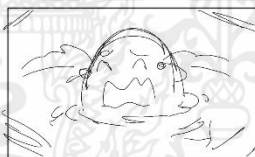
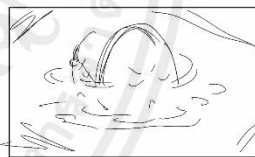

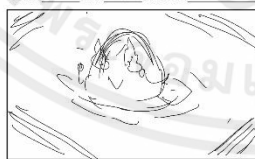
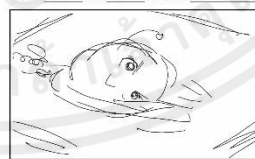


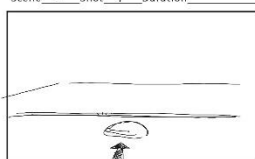

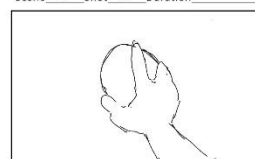
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard Draft 02

PROJECT _____ DIRECTOR _____ PAGE 1

Scene 1 Shot 1 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 1 Shot 2 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 1 Shot 3 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 1 Shot 4 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย
Scene 1 Shot 5 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 1 Shot 5 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene Shot Duration  LIFETIME	Scene 2 Shot 1 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย
Scene 2 Shot 1 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 1 Shot 2 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 3 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 3 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย

PROJECT _____ DIRECTOR _____ PAGE 2

Scene 2 Shot 4 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 5 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 5 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 5 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย
Scene 2 Shot 6 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 7 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 7 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 8 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วย
Scene 2 Shot 8 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 9 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 10 Duration  ผู้ช่วยผู้ช่วย	Scene 2 Shot 11 Duration  POV: จับโป้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT _____ DIRECTOR _____ PAGE 3

<p>Scene 2 Shot 11 Duration</p> <p>เอาหม้อตั้งไฟในน้ำ</p>	<p>Scene 3 Shot 1 Duration</p> <p>บดพริกและใส่เกลือที่หม้อ</p>	<p>Scene 3 Shot 4 Duration</p> <p>ใส่หมูสับและไข่ต้ม</p>	<p>Scene 3 Shot 2 Duration</p>
<p>Scene 4 Shot 1 Duration</p>	<p>Scene Shot 1 Duration</p> <p>flashback ตอนเขี้ยวเวลาทำผัด</p>	<p>Scene 3 Shot 3 Duration</p> <p>ใส่ผักกาดเขียวและพริก</p>	<p>Scene 3 Shot 3 Duration</p>
<p>Scene 3 Shot 5</p>		<p>Scene 3 Shot 6 Duration</p> <p>แม่กำลังบดพริก</p>	<p>Scene 3 Shot 6 Duration</p> <p>มีเคียววางอยู่ในห้อง</p>

PROJECT _____ DIRECTOR _____ PAGE 4

<p>Scene Shot 2 Duration</p> <p>flashback หัวใจของเขา</p>	<p>Scene 3 Shot 7 Duration</p> <p>แม่กำลังบดพริกในกระทะ</p>	<p>Scene 3 Shot 8 Duration</p> <p>ใส่ผัดผัด</p>	<p>Scene 3 Shot 8 Duration</p> <p>ฮันนี่</p>
<p>Scene Shot 3 Duration</p> <p>flashback หัวใจของเขา</p>	<p>Scene Shot 4 Duration</p> <p>flashback โดนใจ</p>	<p>Scene 3 Shot 9 Duration</p> <p>แม่กำลังผัดผัด</p>	<p>Scene Shot 10 Duration</p> <p>flashback ตอนเขี้ยว</p>
<p>Scene Shot 8 Duration</p> <p>flashback โดนน้ำ</p>	<p>Scene 3 Shot 10 Duration</p> <p>แม่กำลังบดพริก</p>		

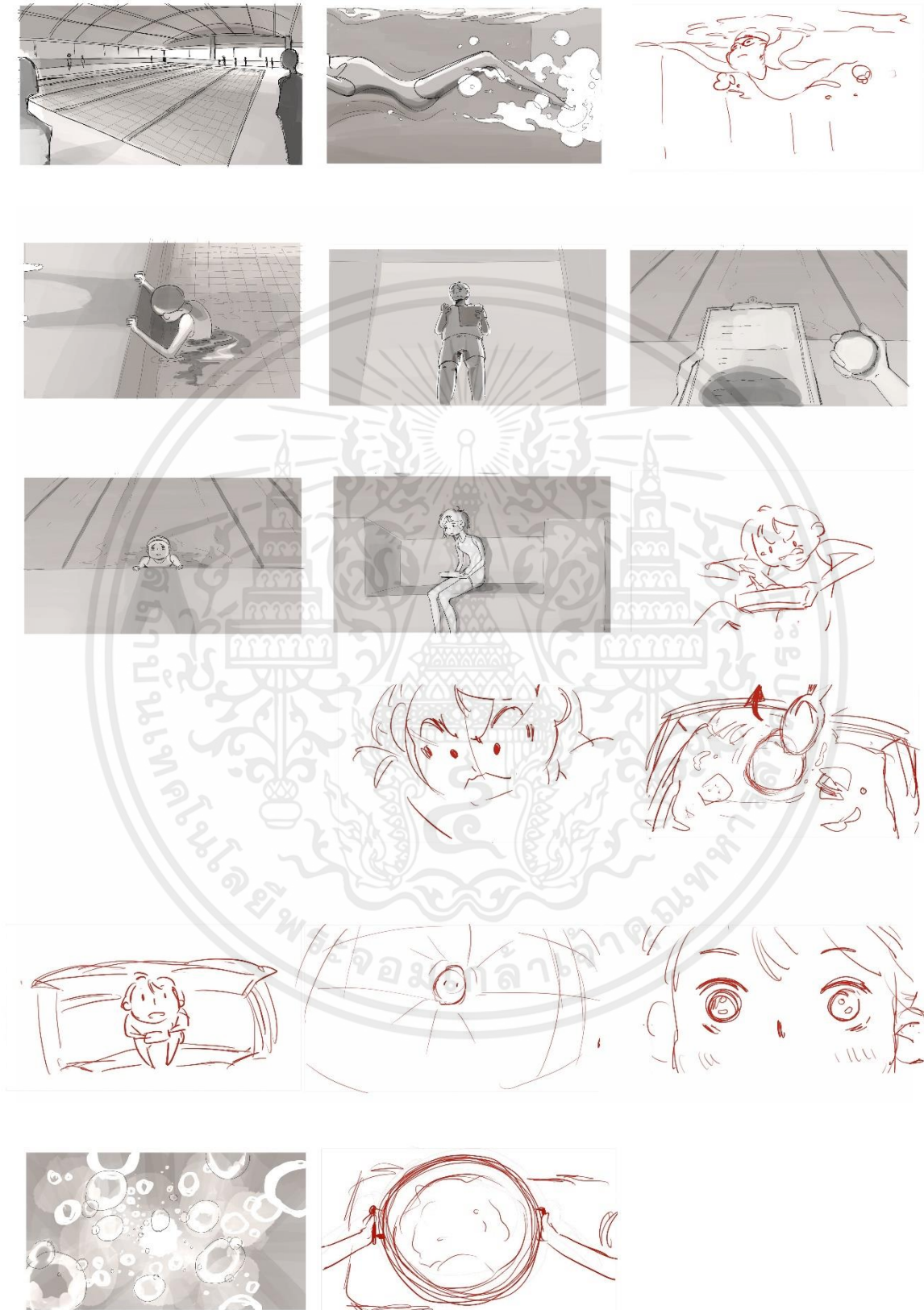
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>Scene 3 Shot 11 Duration</p>	<p>Scene 3 Shot 11 Duration</p> <p>เงินเข้า</p>	<p>Scene 4 Shot 1 Duration</p> <p>นึกคิดว่าเงินเข้า</p>	<p>Scene 3 Shot 12 Duration</p> <p>ไปต่ออย่าไปนึกเสียตุ</p>
<p>Scene 3 Shot 11 Duration</p>	<p>Scene 4 Shot 2 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน อยู่อยู่อย่างนั้น</p>	<p>Scene 3 Shot 13 Duration</p> <p>ใกล้เข้า</p>	<p>Scene 4 Shot 3 Duration</p> <p>คิดเงิน</p>
<p>flashback คิดอ. คิดเงิน เป็นไปที่ที่ที่- คิดอ. ที่ หวังดี</p>	<p>Scene 3 Shot 14 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 1 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 2 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>

<p>Scene 5 Shot 3 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 4 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 7 Duration</p> <p>Pov : คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 7 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>
<p>Scene 5 Shot 7 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 10 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 11 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 12 Duration</p> <p>Pov : คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>
<p>Scene 5 Shot 13 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene 5 Shot 14 Duration</p> <p>คิดอ. คิดเงิน คิดอ. คิดเงิน</p>	<p>Scene Shot Duration</p>	<p>Scene Shot Duration</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

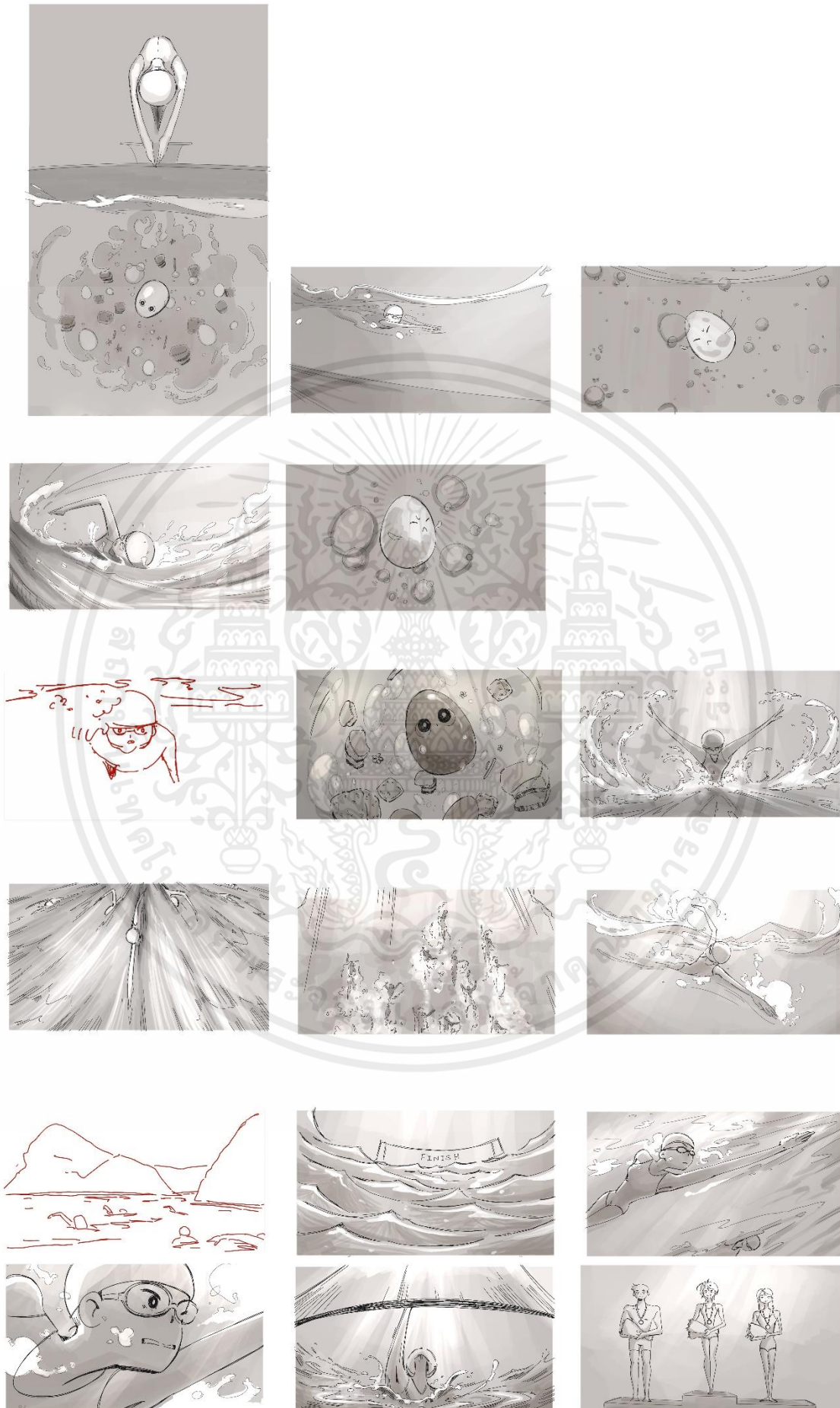
Storyboard Draft 03



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

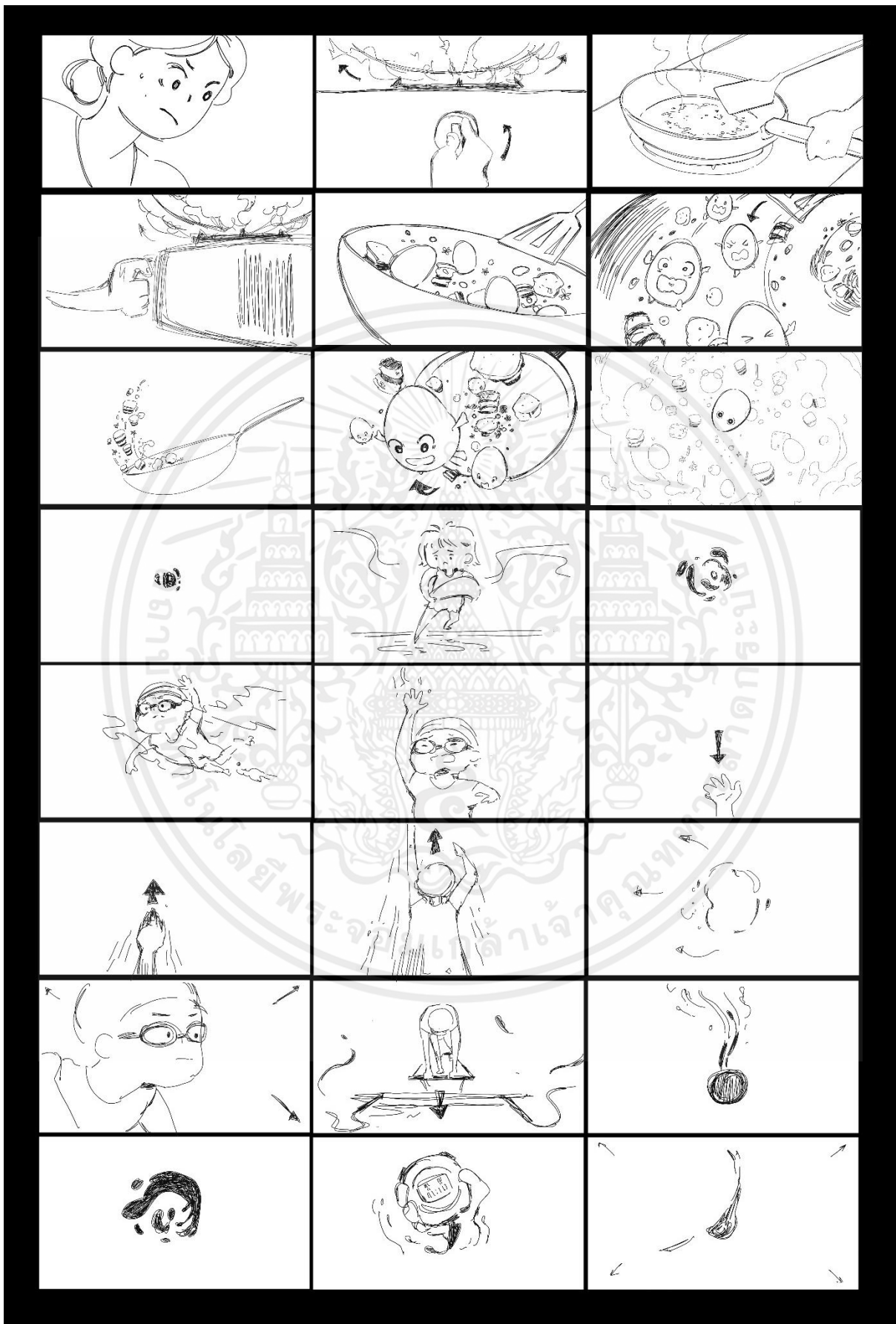


เอกสารถีนี้เป็นเอกสารถีที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารถีทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

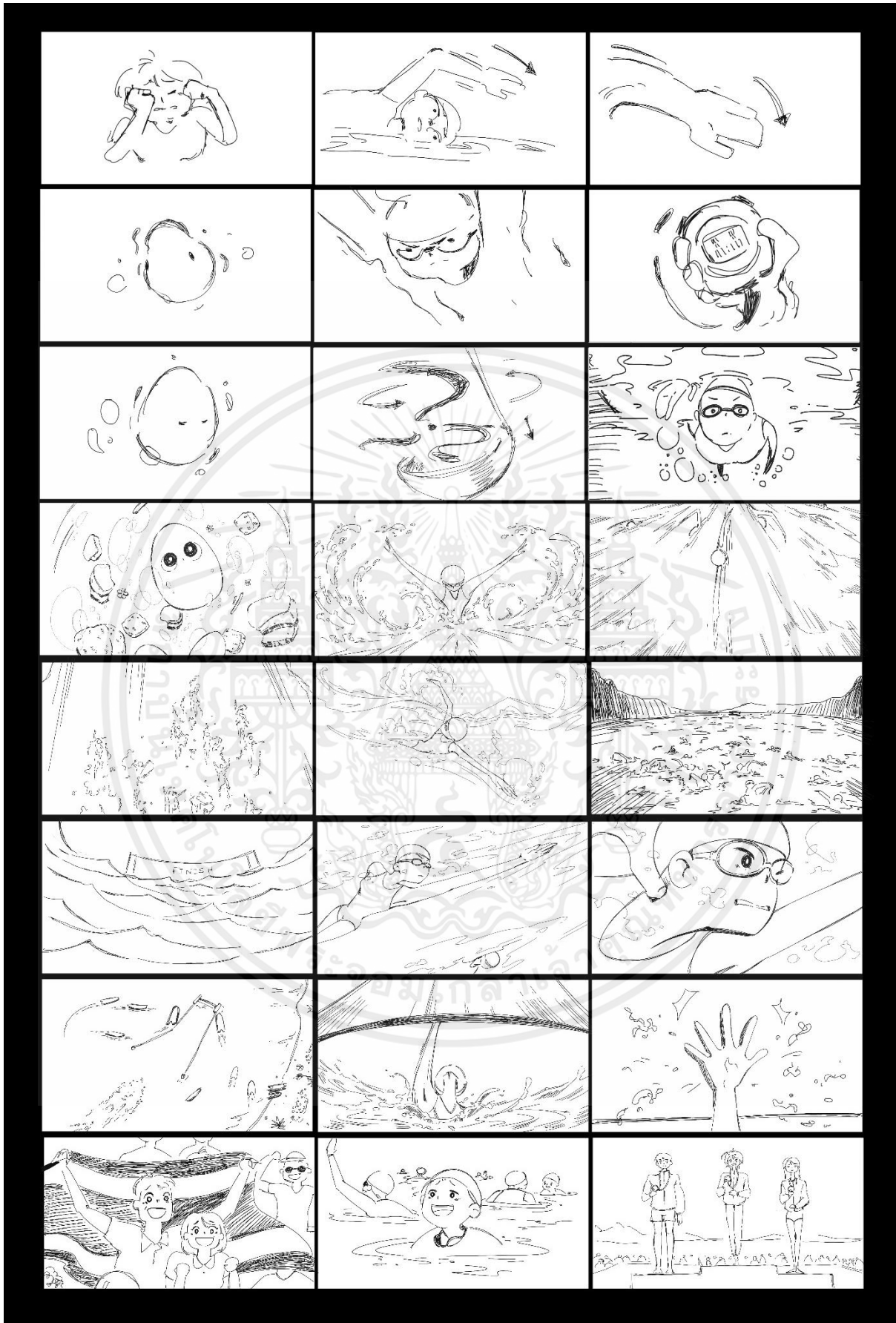
Storyboard Draft 04



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

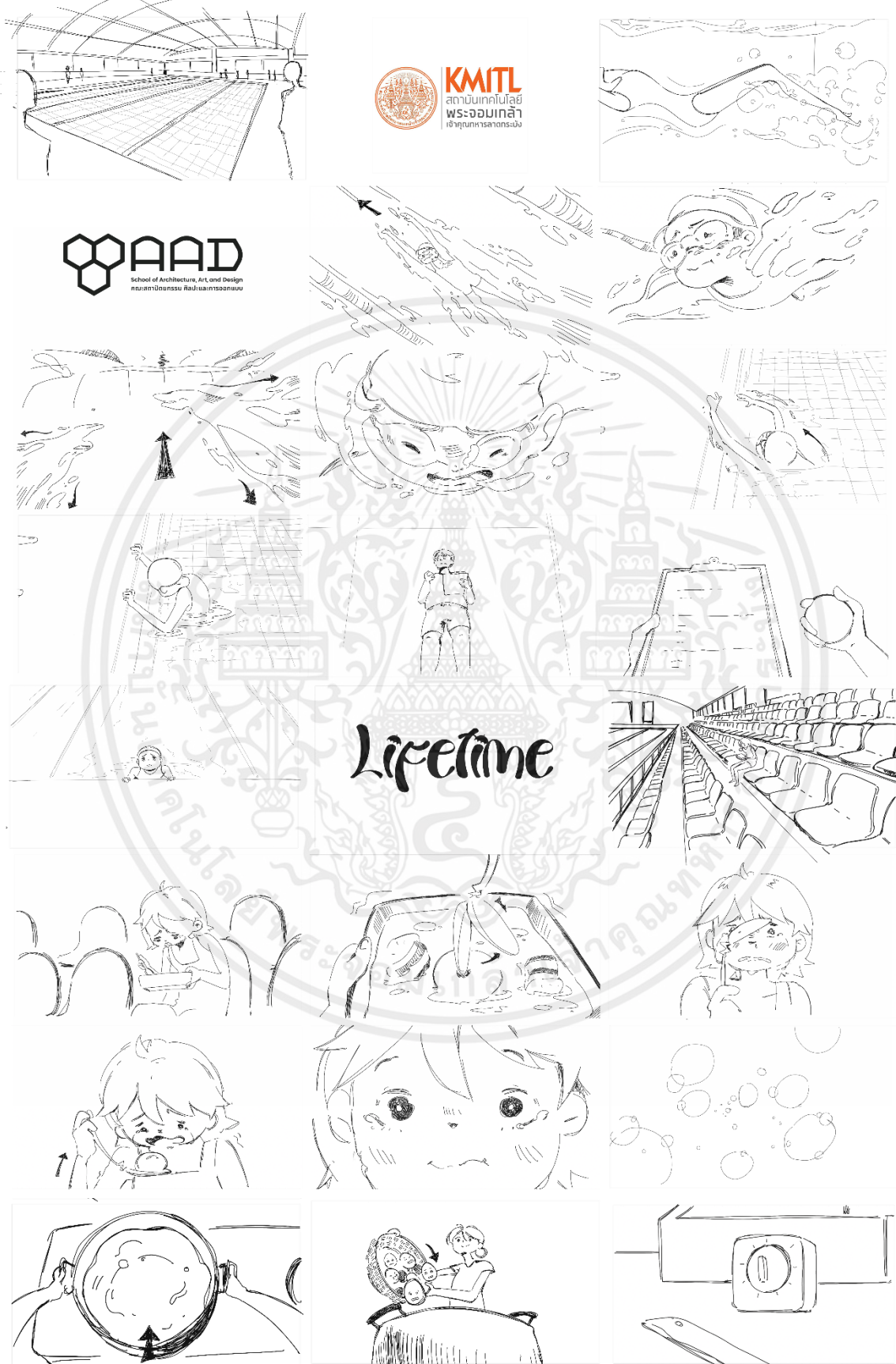


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

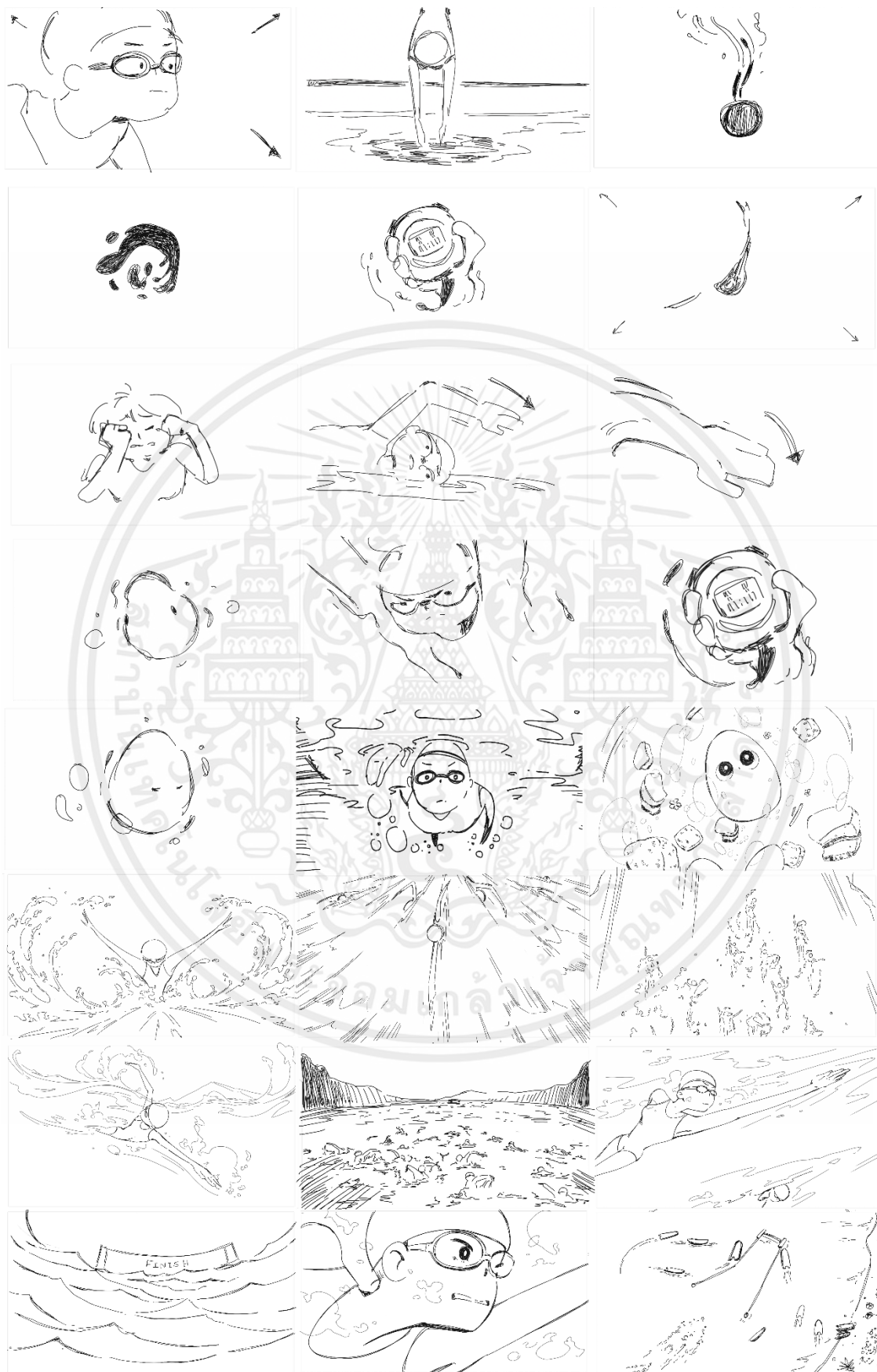
Storyboard Draft 05



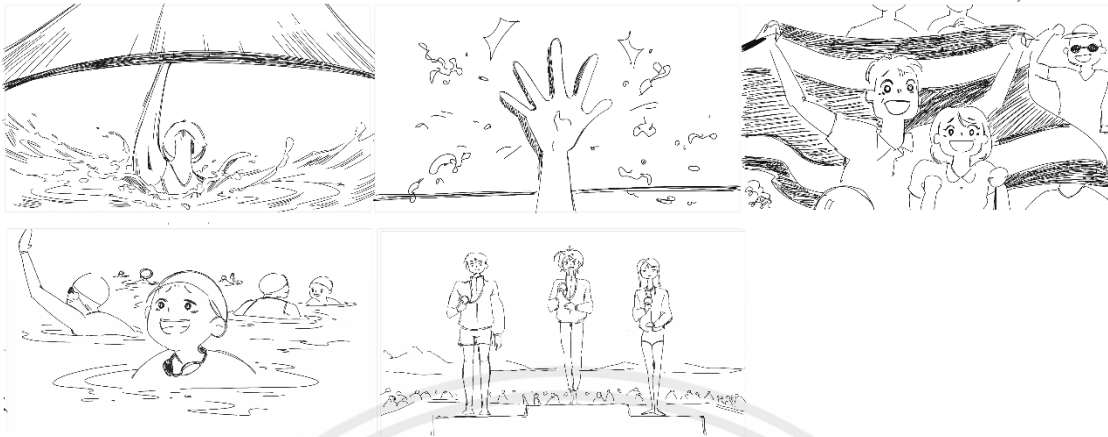
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



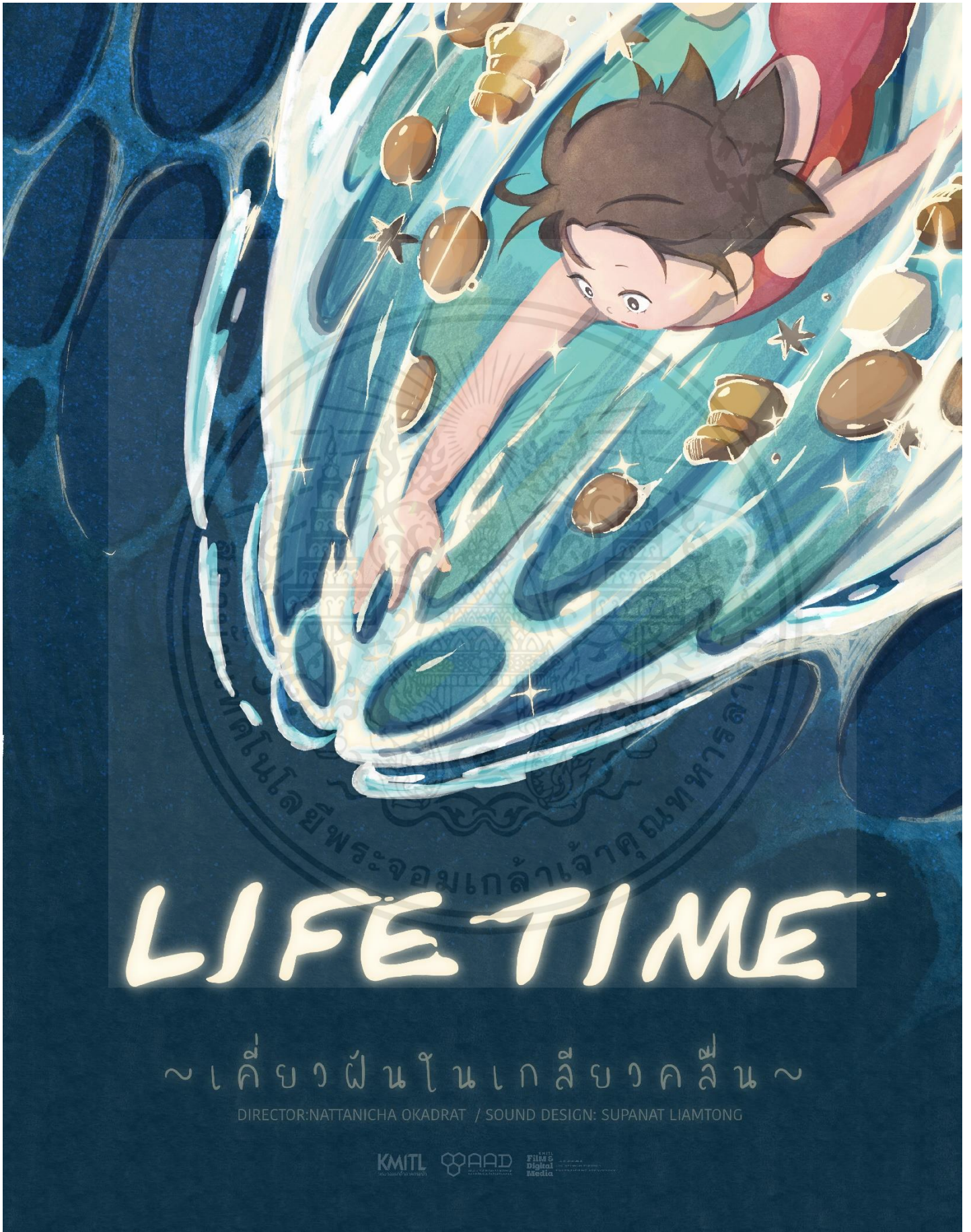
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือนำไปใช้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2D ANIMATION

เคี้ยวฟันในเกลียวคลื่น

LIFE TIME

กำกับ : ภัทรุณิชา โอภาศรัตน์ ๖3020297 ออกแบบเสียง : ศุภณัฐ เลี่ยมทอง ๖3020334

อาจารย์ที่ปรึกษา
ผศ.ดร. เขมพัทธ์ พิศรวิชัย

Concept

การนำจุดเด่นของการทำไข่พะโล้ที่ยากและนานมาเปรียบเทียบกับเส้นทางสู่ความสำเร็จของคน

Theme

คนจะสำเร็จได้ต้องเคี้ยวให้นาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

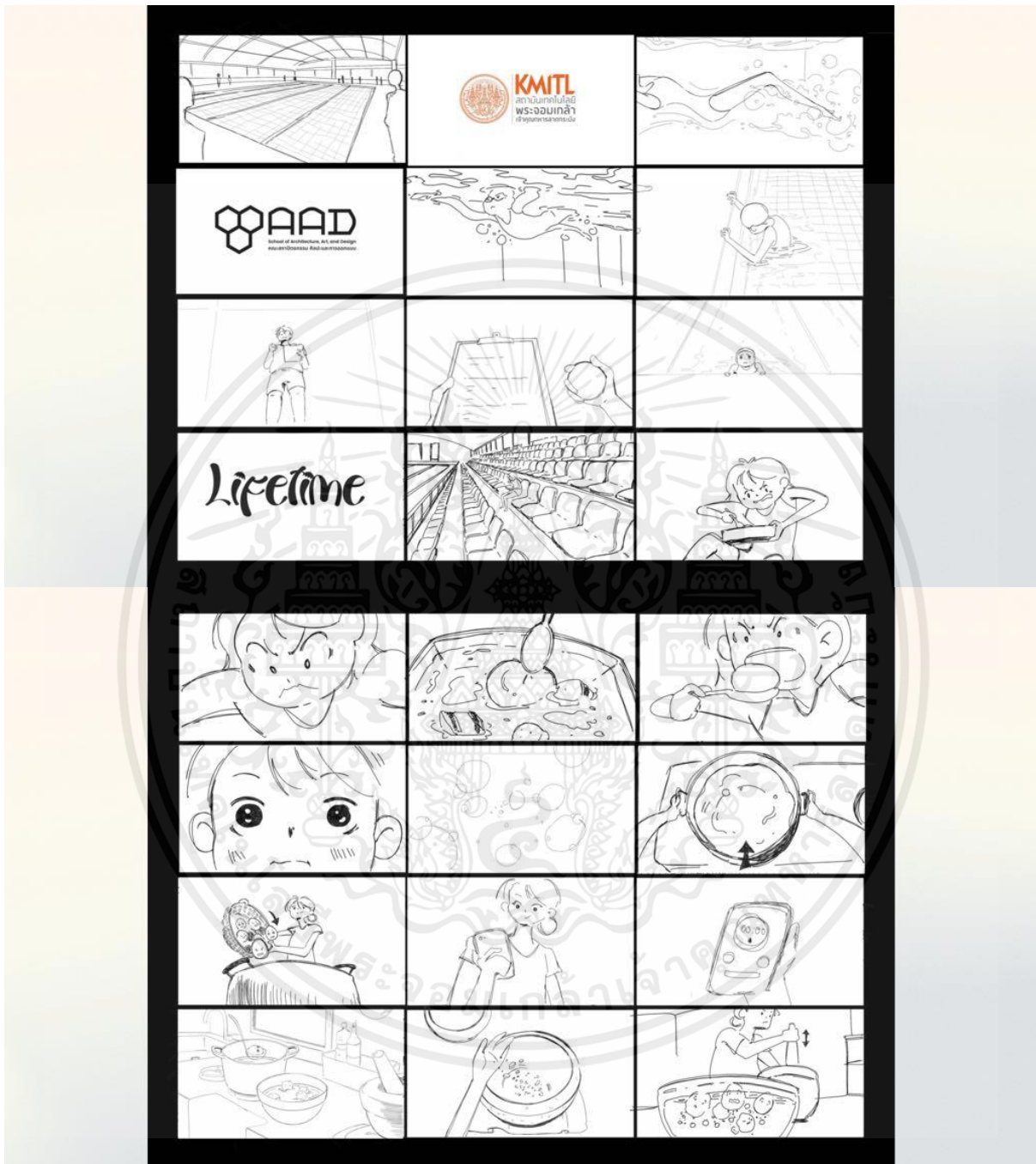


Logline
 เมื่อนิววัย 10 ปีท้อแท้กับการฝึกซ้อมว่ายน้ำ ได้กินไข่พะโล้มื้อกลางวันแม่ทำให้และได้เห็นไข่ที่ถูกนำมาปรุงเป็นพะโล้ ในแต่ละขั้นตอนของการทำทำให้นิวได้เรียนรู้สิ่งสำคัญและนำเธอกลับไปฝึกซ้อมจนประสบความสำเร็จได้

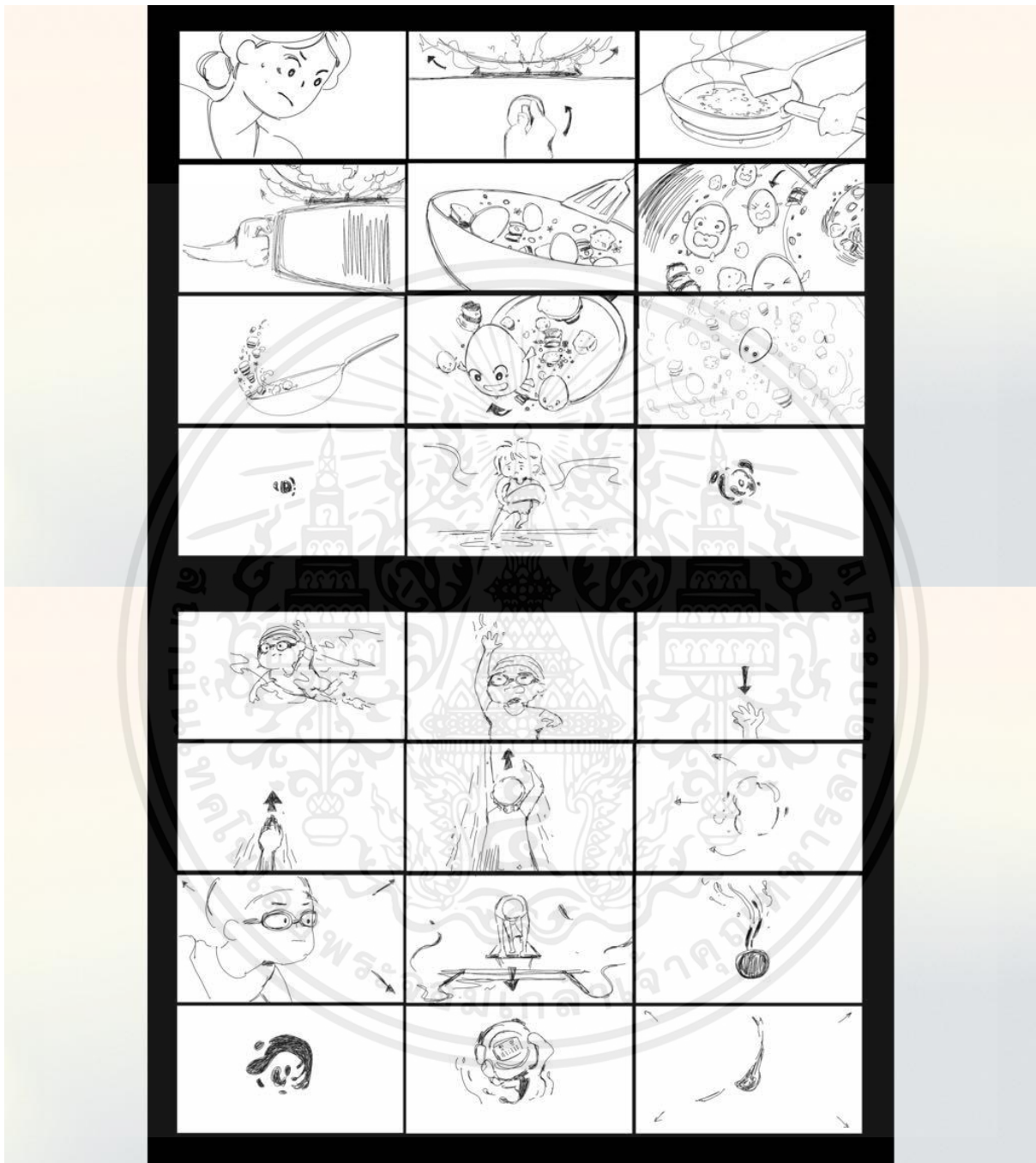
Plot
 นิวสาวน้อยวัย 10 ปีกำลังฝึกซ้อมว่ายน้ำ แต่ทำเวลาได้ไม่ดีเท่าที่ตั้งเป้าไว้จนท้อแท้ใจ ในตอนกลางวันขณะที่นิวกำลังร้องไห้และกินข้าวไปด้วย นิวได้กินไข่พะโล้ไปทั้งฟองและได้ย้อนกลับไปเห็นพวกไข่ที่กำลังจะกลายเป็นไข่พะโล้ สิ่งต่าง ๆ ไข่ต้องไปเจอทำให้นิวเกิดการเปรียบเทียบและย้อนนึกถึงตัวเองตั้งแต่วัยเด็กที่เธอยังว่ายน้ำไม่เป็นจนปัจจุบัน ไข่ที่กลายเป็นพะโล้ที่สมบูรณ์ทำให้นิวได้เรียนรู้กับคำว่าคนจะสำเร็จได้ต้องเคี่ยวให้นาน และกลับเริ่มพยายามฝึกซ้อมต่อ จนสุดท้ายนิวได้เข้าแข่งขันโอลิมปิกและคว้าชัยชนะมาได้ในที่สุด

Storyboards

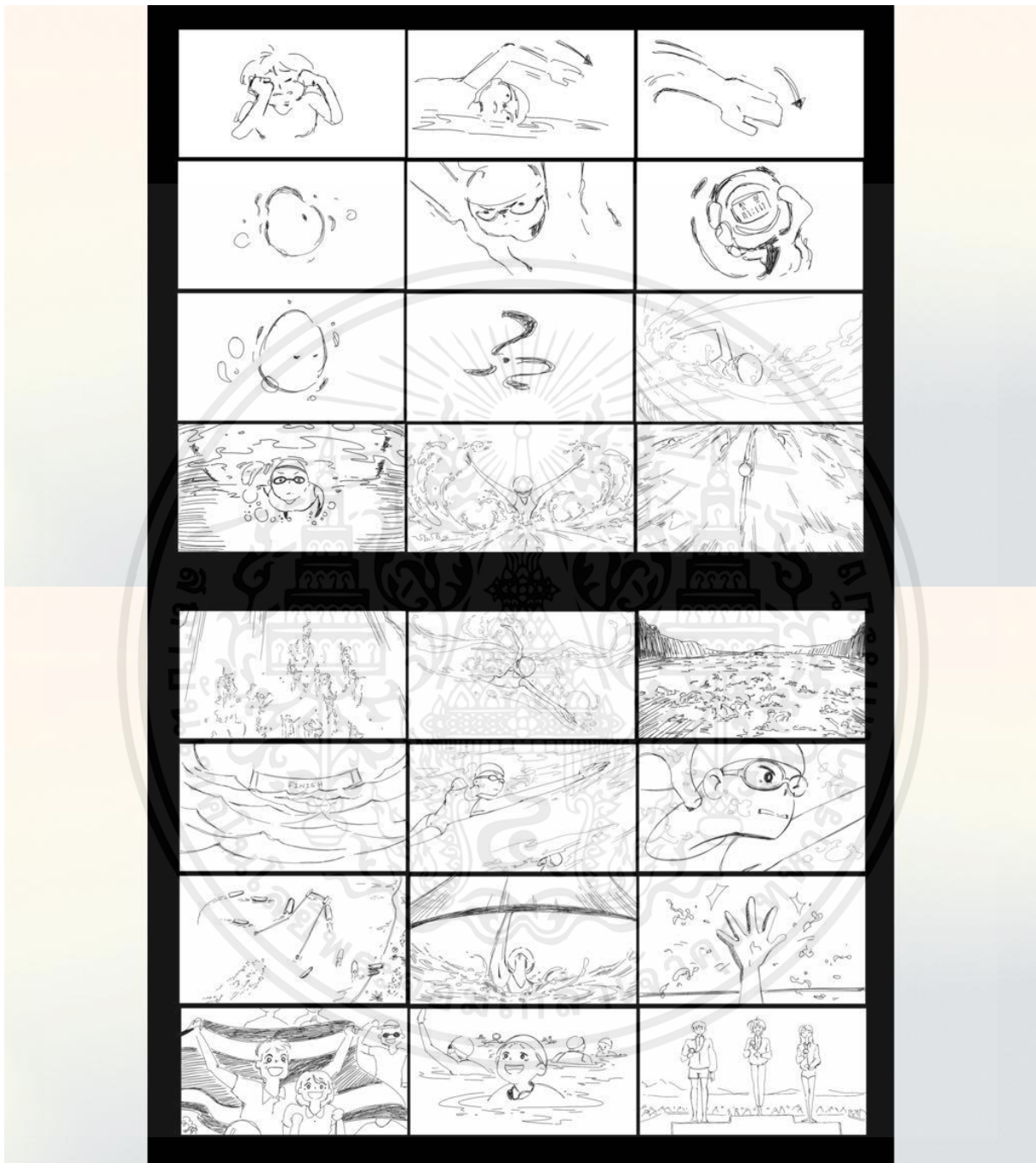
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



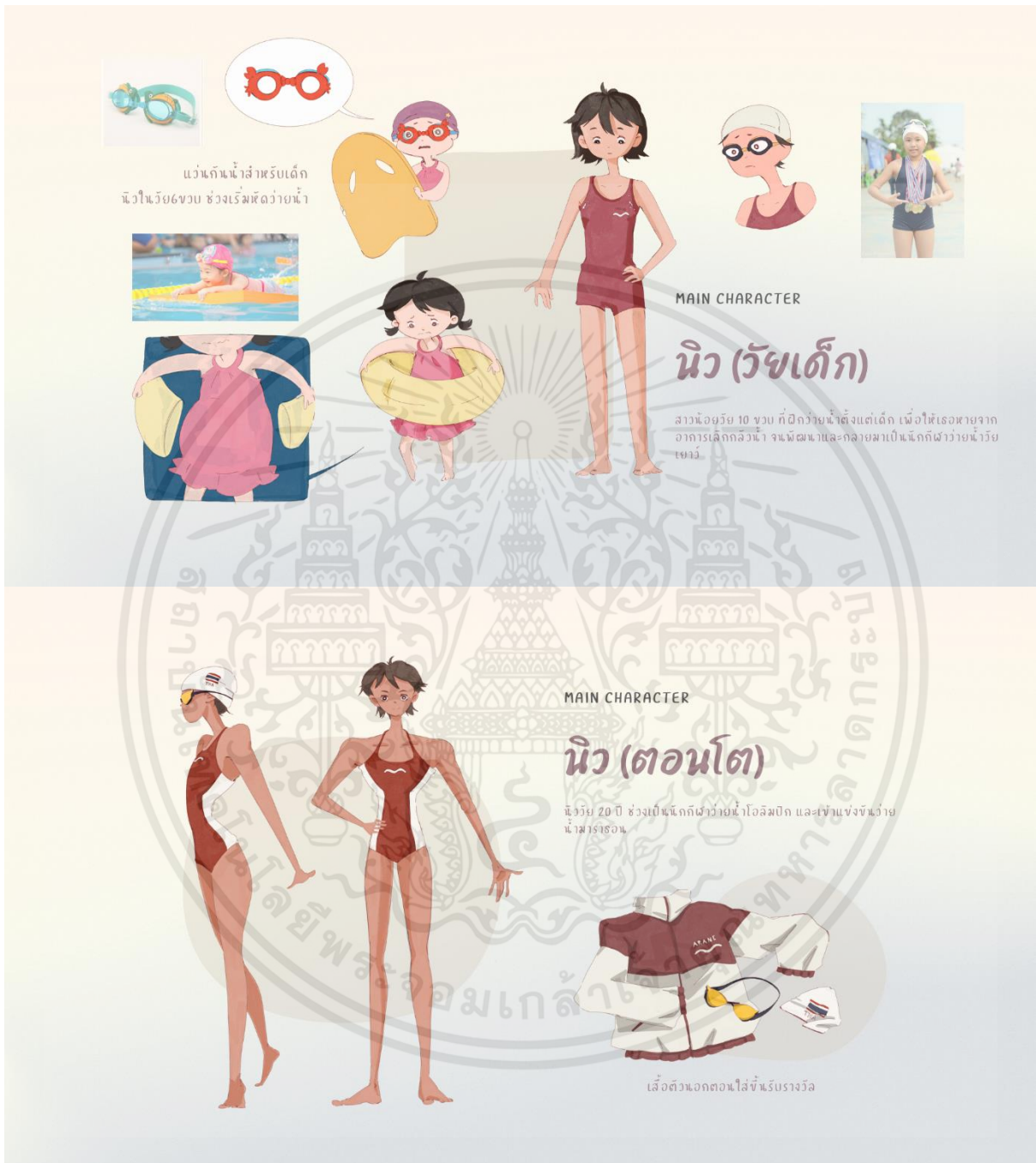
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Concept Art

IDEA DESIGN



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ณัฐธนิชา โอภาศรัตน์
วัน เดือน ปีเกิด	06 กุมภาพันธ์ 2543
ที่อยู่	77 หมู่3 ตำบลบางสะแก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม 75120
ประวัติการศึกษา	
2548-2556	โรงเรียนวิริยะ วิทยามูลนิธิ จังหวัดสมุทรสงคราม
2556-2562	โรงเรียนถวาราณกุล จังหวัดสมุทรสงคราม
2563-2567	ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผลงาน	
2566	ฝึกงานบริษัท ออมนิพาท จำกัด ตำแหน่ง Storyboard Artist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้