

การกำกับแอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพงง”
A DIRECTING OF 2D ANIMATION SHORT FILM TITIED “PHONG”



ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับแอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง”
A DIRECTING OF 2D ANIMATION SHORT FILM TITLED
“PHONG”

นักศึกษา ฌมาศ ทองตรีพันธ์
รหัสประจำตัว 63020296
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะการออกแบบ
ปีการศึกษา 2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ผศ.ดร.แข มังกรวงษ์

()

ผศ.ดร.แข มังกรวงษ์

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 19 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับแอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง” A DIRECTING OF 2D ANIMATION SHORT FILM TITLED “PHONG”
นักศึกษา	ณมาศ ทองตรีพันธ์
รหัสประจำตัว	63020296
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะการออกแบบ
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ.ดร.แข มั่งกรวงษ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สร้างขึ้นมาจากความชอบเรื่องภูติผีไทย และเริ่มศึกษาประวัติความเป็นมา จนหยิบยกเรื่อง “ผีโพง” ที่เป็นผีแถบภาคเหนือ ที่มีความน่าสนใจในเรื่องของรูปลักษณ์ และพฤติกรรมที่ไม่ทำร้ายคน โดยที่ตัวผีโพงนั้น เป็นครึ่งคนครึ่งผี ใช้ชีวิตอยู่ในป่า คุ่มครองป่า ออกหากินตอนกลางคืน และหลบซ่อนจากมนุษย์ ซึ่งต่างจากคนที่ทำร้ายคนด้วยกันมากกว่าผี ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักว่าคนน่ากลัวผี เพราะเมื่อคนเรากลัวหรือรู้สึกรู้สึกว่ามีอำนาจเหนือกว่าใคร เขาจะกล้าที่จะทำร้ายอีกคนโดยที่ไม่สนใจอะไร หรือเพื่อปกป้องตัวเองแม้ว่าต้องฆ่าใครก็ตาม ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลทั้งหมดนี้ มาผสมผสานเพื่อถ่ายทอดผลงานแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “โพง” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการกำกับ และออกแบบตัวละครผีไทยให้มีความน่าสนใจ และนำเสนออีกด้านของผีที่ปกป้อง ดูแลป่า ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้ความยาวไม่เกิน 5 นาที

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “โพง” สามารถสำเร็จไปได้ด้วยดีต้องขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.แข มังกรวงษ์ที่ช่วยในเรื่องของบท วิธีการเล่าเรื่องที่กระชับ และหาข้อมูล ตลอดจนให้คำปรึกษาตลอดกระบวนการทำงาน จนถึงคณะกรรมการศิลปนิพนธ์หลายท่านที่มอบคำแนะนำอันมีประโยชน์ต่องาน ตั้งแต่ช่วงหาข้อมูลไปจนถึงกระบวนการทำงานจริงให้สำเร็จ

ยิ่งไปกว่านั้นขอขอบคุณนายภานุเดช แสงคล้าย ที่คอยช่วยผลักดัน ให้คำปรึกษาและกำลังใจตลอดการทำงาน แม้จะมีปัญหาเกิดขึ้นกับข้าพเจ้า แต่ก็ช่วยดึงสติ และช่วยพัฒนางานมาจนเสร็จลุล่วงได้ ขอขอบคุณคำวิจารณ์และคำแนะนำมาตลอด

ขอขอบคุณภริยา ศรียรัฐ ที่คอยให้ความช่วยเหลือทั้งเรื่องงาน และการตามงาน เป็นแรงผลักดันให้งานนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัวโดยเฉพาะน้องสาว ที่คอยให้กำลังใจในเรื่องต่าง ๆ และสนับสนุนหลาย ๆ ด้านเพื่อให้สร้างผลงานชิ้นนี้ได้อย่างราบรื่นไม่มีปัญหา

ณมาศ ทองตรีพันธ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	1
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ผีในความเชื่อของคนล้านนา.....	3
2.2 ผีโพง.....	4
2.3 สิ่งที่ทำให้ผีกลัว.....	5
2.4 การกระทำของคนที่น่ากลัวกว่าผี.....	5
2.5 การตุนผีไทย.....	5
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	6
3.1 แนวความคิด	6
3.2 ประโยคขาย.....	6
3.3 เรื่องย่อ.....	6
3.4 เนื้อเรื่อง.....	6
3.5 Storyboard.....	8
3.6 บทภาพยนตร์.....	13

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	15
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre – Production).....	15
1. การเขียนบทภาพยนตร์.....	15
2. หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท.....	15
3. บทภาพ (Storyboard) และ บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic).....	15
4.การทดลองทำฉากสมบูรณ์ (Test Scene).....	17
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	17
1. ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Animation).....	17
2. การจัดองค์ประกอบภาพตาม animatic.....	18
3. การ composite	19
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- Production)	20
1. การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)	20
2. การลำดับภาพแบบละเอียด (Final Cut)	20
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	24
5.1 บทสรุป.....	24
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	24
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	24
บรรณานุกรม.....	25
ประวัติผู้เขียน.....	26

สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างไหว้สะตวง แสดงความสัมพันธ์และวัฒนธรรมคนกับผี.....	3
2.2 ลักษณะของผีโพง.....	4
2.3 การ์ตูนผี.....	5
2.4 การ์ตูนผี.....	5
3.1 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	8
3.2 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	8
3.3 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	9
3.4 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	9
3.5 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	10
3.6 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	10
3.7 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	11
3.8 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	11
3.9 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	12
4.1 shot ภาพตอนเปิดเรื่องที่มีการใช้ความเป็นเหนือ โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	16
4.2 shot ภาพตอนเทคนิค transformation โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	16
4.3 shot ภาพตอนเดินตามหาในป่า โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	16
4.4 shot ตอน Test Scene โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	17
4.5 Animate ใน โปรแกรม procreate โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	17
4.6 ตัวอย่างที่มีการปรับมุมมองภาพ โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	18
4.7 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบตาม Animatic โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	18
4.8 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบตาม Animatic โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	18
4.9 Shot ตัวอย่าง โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	19
4.10 Shot ตัวอย่าง โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	19
4.11 การลำดับภาพในโปรแกรม และการใส่เสียง โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566.....	20
4.12 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง”	21
4.13 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง”	22
4.14 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง”	23

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปะฉบับนี้สร้างขึ้นมาจากความสนใจของข้าพเจ้าในการกำกับ และการถ่ายทอดเรื่องราวไปถึงคนดูในรูปแบบแอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นจากความชอบเรื่องภูตผีไทย และเริ่มศึกษาประวัติความเป็นมา จนหยิบยกเรื่อง “ผีโพง” ที่เป็นผีแถบภาคเหนือ ที่มีความน่าสนใจในเรื่องของรูปลักษณ์ และพฤติกรรมที่ไม่ทำร้ายคน โดยที่ตัวผีโพงนั้น เป็นครึ่งคนครึ่งผี ใช้ชีวิตอยู่ในป่า คุ่มครองป่า ออกหากินตอนกลางคืน และหลบซ่อนจากมนุษย์ ซึ่งต่างจากคนที่ทำร้ายคนด้วยกันมากกว่าผี ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักว่า คนน่ากลัวผี เพราะเมื่อคนเรากลัวหรือรู้สึกว่ามีอำนาจเหนือกว่าใคร เขาจะกล้าที่จะทำร้ายอีกคนโดยที่ไม่สนใจอะไร หรือเพื่อปกป้องตัวเองแม้ว่าต้องฆ่าใครก็ตาม

ข้าพเจ้าจึงนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “โพง” ที่เล่าเรื่องผ่านตัวละครเด็กเนตรนารีที่ต้องเข้าค่ายในป่า แล้วไปเจอผีโพงกำลังนั่งคอมพิวเตอร์ที่เต็มไปด้วยบาดแผล แล้วต้องมาพบเจอกับแก๊งค์ไม้เถื่อนกลางป่าที่จับตัวเพื่อนที่เหลือไป แล้วเข้ามาทำร้ายเธอ แต่แล้วก็มีผีโพงโผล่มาปกป้องแทน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิค frame by frame
2. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละครผีไทยภาคเหนือให้มีความแตกต่างและน่าสนใจมากขึ้น
3. เพื่อให้ผู้ชมเห็นอีกบทบาทหนึ่งของภูตผีที่มีต่อป่า และธรรมชาติ

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวแฟนตาซีผ่านตัวละครหลัก 1 ตัว ตัวละครรองเด่น 2 ตัว โดยใช้สัญลักษณ์จากหนังสือการ์ตูนผีไทย เพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวผี

1.5 วิธีดำเนินงาน

PRE-PRODUCTION

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานผีโพง , ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี และข้อมูลเกี่ยวกับคนที่กล้าทำร้ายคน เพื่อนำมาเขียนบทภาพยนตร์
2. ค้นหา reference วิธีการเล่าเรื่อง เพื่อนำมาประกอบกับการทำงาน
3. ทำ storyboard ในแอนิเมชัน อาทิเช่น การเล่าเรื่องของตัวละคร บรรยากาศป่าตอนกลางคืน
4. วางแผนออกแบบ prop, character รวมถึง art style ในงานให้ไปในทิศทางเดียวกัน
5. วาด background,
6. ทำ animatic ทดลองเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ

PRODUCTION

1. ทำการ animate ด้วยวิธี frame by frame ด้วยโปรแกรม procreate
2. จัดองค์ประกอบภาพตาม animatic
3. ทำการ composite ด้วยโปรแกรม procreate และโปรแกรม Adobe Premier pro

POST-PRODUCTION

1. ลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)
2. ลำดับภาพแบบละเอียด และทำเสียงประกอบ
3. ลำดับภาพละเอียด

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถกำกับภาพยนตร์ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิค frame by frame
2. ออกแบบตัวละครผีไทยภาคเหนือได้มีความน่าสนใจและแตกต่าง
3. ผู้ชมได้เห็นอีกบทบาทหนึ่งของภูตผีที่มีต่อป่า และธรรมชาติ
4. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน แฟนตาซี

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

บทภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นจากความสนใจส่วนตัวของข้าพเจ้าเกี่ยวกับญาติพี่น้องของไทย ซึ่งแต่ละภาคก็มีความเชื่อที่แตกต่างกัน และข้าพเจ้าได้นำเรื่อง “ผีโพง” ที่อยู่ในความเชื่อล้านนา มาเล่าผ่านกลุ่มลูกเสือเนตรนารีที่แทนคนส่วนใหญ่ที่คิดว่าผีน่ากลัว แล้วต้องมาพบเจอกับคนที่น่ากลัวกว่าผีนำมาเชื่อมโยงกับความเชื่อที่ว่าผีนั้นอยู่เพื่อปกป้อง และคอยคุ้มครองป่า ธรรมชาติโดยได้เริ่มต้นจากการค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

2.1 ผีในความเชื่อของคนล้านนา

“ผี” เป็นความเชื่อดั้งเดิมของชาวล้านนา มีลักษณะเป็นวิญญาณศักดิ์สิทธิ์หรือเทวดาอารักษ์ที่คอยดูแลคุ้มครองคนและสถานที่ให้ปลอดภัยจากสิ่งชั่วร้าย ดังนั้นผีของชาวล้านนาจึงไม่ได้น่ากลัวหรือคอยหลอกหลอนคน แต่จะเป็นเหมือนมิตรที่สร้างความอุ่นใจให้กับตน และผีก็มีหน้าที่แตกต่างกันไปตามสถานที่ที่ดูแล เช่น ผีเสื้อเมืองหรืออารักษ์เมือง จะเป็นผู้ดูแลเมือง ส่วนผีเสื้อบ้านก็จะมีหน้าที่ในการปกป้องดูแลหมู่บ้าน เป็นต้น อีกทั้งยังมีผีที่คอยดูแลคนในครอบครัวโดยตรง ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับเครือญาติเดียวกันฐานะที่เป็นผีบรรพบุรุษ



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างไหว้สะตวง แสดงความสัมพันธ์และวัฒนธรรมคนกับผี

แม้ว่ายุคสมัยจะผ่านมานาน แต่ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผียังเชื่อมโยงกันอย่างหนาแน่น เพราะความเชื่อเรื่องผีถูกผนวกกลืนเข้าสู่จารีตประเพณีของชาวล้านนามานาน ดังเช่น ความเชื่อในเรื่องเสียผี เกี่ยวกับสาวล้านนาที่ถูกเนื้อต้องตัวกับผู้ชาย และวัฒนธรรมที่ให้ความสำคัญกับ “ผีบรรพบุรุษหรือผีปู่ย่า” เป็นการแสดงออกถึงความกตัญญูและเคารพต่อผีปู่ย่า ซึ่งผีนั้นมีทั้งผีชั้นสูงและผีชั้นต่ำ เมื่อถูกผีทำร้ายหรือรบกวน จะอ้อนวอนขออำนาจผีชั้นสูงช่วยปลดปล่อยให้และยังมีการเช่นสรวง บูชา ส่งผีควบคู่กันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับชื่อของผีในล้านนา มีมากมาย แต่ผีที่รู้จักกันดีหรือผีที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของคนอยู่ประจำแยก ออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ผีที่คุ้มครองรักษา ถ้านับถือดีจะเป็นผีให้คุณ และผีให้โทษ

1. ผีให้คุณถ้านับถือ เช่น ผีปู่ย่า ผีอารักษ์ผีเสื้อเมือง เป็นต้น
2. ผีให้โทษ เช่น ผีโพง ผีซี้หมา ผีกละ ผีกละยักษ์ผีตายโหง ผีสัตว์ดิรัจฉาน เป็นต้น

แต่ทั้งนี้ผีที่ให้โทษ เป็นผีที่ต้องใช้กรรมซึ่งมักจะไม่ทำร้ายคนก่อนถ้าไม่โดนคุกคาม อาทิ ผีโพง และเรื่องเล่าผียังเป็นกลอุบายที่ใช้ไว้สอนเด็กให้กลัว เพื่อเป็นการคุมประพฤติเตือนภัยไม่ให้ไปยุ่งกับใคร และยังมีผีที่อยู่ในเรื่องเล่าของชาวล้านนาที่ว่าจะต้องส่งลูกสาวไปแต่งงานเป็นเมียผี แต่คนที่ว่าเป็นผีเป็น เพียงคนต่างถิ่นในสมัยนั้นที่แอบหลบหนีมาอาศัยอยู่ในป่า แล้วใช้ชีวิตแบบหลบ ๆ ซ่อนเหมือนผี

2.2 ผีโพง

เรื่องของผีโพงจะมีปรากฏเฉพาะถิ่นล้านนาเท่านั้น ผีโพง ชอบกินของคาวและของสด เช่น คาว จากปลาสด แต่ที่ชอบมากที่สุดจะเป็นคาวของเขียด ผีโพงจะอยู่ในเรือนของคนที่เป็นร่างสือ เมื่อออกหา กินตอนกลางคืนจะเข้าสิงคนที่เป็นร่างสือแล้วบังคับให้ออกหากินถ้าเป็นฤดูฝนจะเป็นโอกาสดีในการออก หากิน ส่วนมากจะเป็นคนข้างแรมหรือคืนเดือนมืด เวลาประมาณเที่ยงคืน เมื่อชาวบ้านและคนใน ครอบครัวนอนหลับกัน ผีโพงจะเข้าสิงร่างสือแล้วบังคับร่างออกหากินจะรู้สึกตัวบ้างไม่รู้สึกตัวบ้าง เมื่อลง ไปข้างล่างจะเอาจมูกถูกับเสาเรือนเพื่อให้เกิดพลังแสงก่อนจึงเดินออกไปหากิน ที่ปลายจมูกจะมีแสงสีแดง คล้ายไฟใช้เพื่อส่องหาเขียด เมื่อพบเขียดจะจับขึ้นมาจุกินคาว เมื่อหมดก็ทิ้งทำแบบนั้นจนกว่าจะอิ่ม แล้ว จึงกลับขึ้นเรือนและเข้านอน



ภาพที่ 2.2 ลักษณะของผีโพง

คนเมื่อก่อนเชื่อว่าผีโพงก็คือคนเราธรรมดา แต่เขานั้นมีกรรมทำให้ต้องเป็นผีโพง เวลาที่มันออกไป หากินมันก็ไม่รู้ตัว ซึ่งอีกวิธีถ้าเราอยากรู้ว่าใครเป็นผีโพงให้เอาไม้คานแม่่มายที่ผิวตายมาชี้ที่ตัวผีที่เราเห็น แล้วก็ให้หักไม้คานที่ชี้ขึ้นเผาไฟเสีย พอตอนเช้าก็จะมีคนมายืมไม้คาน คนที่มายืมก็คือผีโพง ถ้าเราให้ไม้ คานมัน มันก็จะเอาไม้คานนั้นพุ่งข้ามหลังคาบ้าน จะทำให้เจ้าของบ้านเป็นไม่นอนสบายได้ ถ้าไม่ทำอย่างนี้ก็ให้

ดูหน้าดูตา คนที่เป็นผีโพงผิวมันจะเหลืองซีด จมูกมันจะแดงขนาดหนัก ไม่เหมือนคนธรรมดา ขนดาสั้น ผมห้าง ผีโพงนี้สืบทอดกันไปจนถึงลูกถึงหลาน และใครถ้าเห็นผีโพงห้ามส่งเสียงดัง ไม่อย่างนั้นมันจะเอาก้านกล้วยข้างข้ามหลังคาบ้านเรา เราก็จะไม่สบายป่วยไข้รวมไปถึงไปคุกคามผีโพง จะทำให้มันอาฆาตแล้วมาทำร้ายเราได้เช่นกัน

2.3 สิ่งผีทำให้เรากลัว

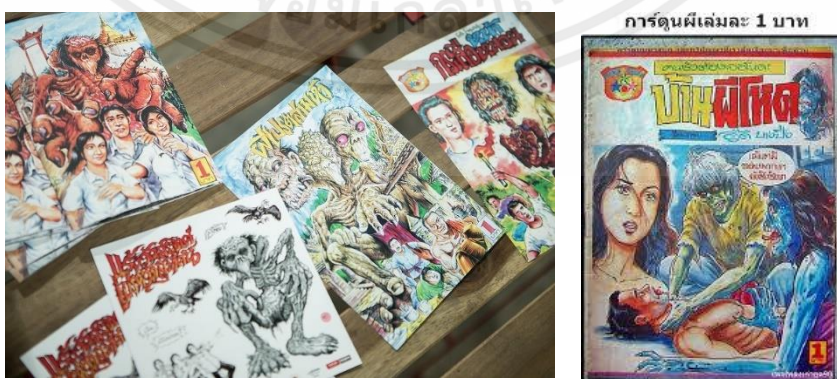
ผีหลอก เป็นคำที่เราคุ้นเคยกันดี ที่ว่ากลัวเพราะผีหลอก อำ ครอบงำ อันตราย ทำร้ายได้ ลึกลับ ไม่มีที่มาที่ไป และอาจมาจากการดูการ์ตูนหรือดูหนังที่มีตัวละครหนีการไล่ล่าของผี หรือการขู่ว่าผีของผีใหญ่ในทำนองที่ว่า ‘ถ้าดีด้อมาก ๆ เดียวผีจะเอาไปนะ’ แต่ถ้าเรามองดีๆ คนก็หลอก อำ หรือทำร้ายคนเราได้เช่นกัน เพียงแต่ไม่ได้ลึกลับแต่ซับซ้อนเพราะไม่อาจรู้ได้เลยว่าใครคิดอะไรอยู่

2.4 การกระทำของคนที่น่ากลัวกว่าผี

คนเรามีความซับซ้อนที่เราไม่สามารถเข้าใจได้ มันเป็นไปตามแต่ละบุคคลนั้นๆ และการที่จะทำให้อันตรายต่อคนอื่น มักมาจากแรงกดดัน หรือความกลัวมาเกี่ยวข้องด้วย อย่างข่าวที่เกิดขึ้น เช่น ฆ่าทูปหัวปิดปาก เพราะไปพบเห็นผู้การหลบหนีเข้าเมืองหลบในป่า , ข่าวที่ชาวบ้านรุมทำร้ายเจ้าหน้าที่ป่าไม้เพื่อให้คนลักลอบตัดไม้หลบหนี อันนี้อาจเกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ถ้าไม่ทำตามอาจสร้างความลำบากมาถึงตน เป็นต้น

2.5 การ์ตูนผีไทย

มีขนาดสั้นเป็นเล่มบาง ๆ เพียงแค่ 16-24 หน้าต่อเรื่อง การนำเสนอจึงไม่มีการอาร์มบทมาก เปิดเรื่องมาเพียงเล็กน้อยก็เข้าสู่เนื้อหาหลักทันที ทำให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวจนจบได้อย่างรวดเร็ว และยังสามารถใช้อ่านสำหรับคั่นเวลาระหว่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ และสีสันที่โดดเด่นของตัวปกเล่ม และรายละเอียดที่ทำให้เราเห็นความน่าเกลียดน่ากลัวของผี ข้าพเจ้าจึงนำมาเป็นตัวอย่างงานภาพ และงานสีในงานนี้



ภาพที่ 2.3 , ภาพที่ 2.4 การ์ตูนผี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวคิด (Theme)

คนอาจน่ากลัวกว่าผี

3.2 ประโยคขาย (Log line)

กลุ่มเด็กลูกเสือเนตรนารีที่ต้องไปฝึกตั้งแคมป์ในป่าแถบภาคเหนือ แต่แล้วทุกคนหายไปตอนกลางดึก เด็กสาวจึงต้องออกตามหาทำให้ไปเจอกับ “ ผีโพง ” และชาวบ้านที่เข้ามาทำร้ายเธอด้วยเหตุผลอะไรบางอย่าง

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

ในวันลอยโคม เด็กสาวกำลังเล่าเรื่องเกิดเหตุในอดีตให้ตำรวจสาวฟังว่าตนกับเพื่อนลูกเสือเนตรนารีมาตั้งแคมป์ในป่าพร้อมครูฝึก จนเจอกับชาวบ้านมาเก็บของป่า หลังครูเข้าไปคุยพวกเขาได้มองมาที่เด็กอีกคนที่กำลังถ่ายรูปก่อนจากไป พอตกค่ำเด็กสาวตั้งเต็นท์เจอโคมใหม่จึงรีบดับแล้วพอมองไปรอบ ๆ ก็ไม่เห็นทุกคนอยู่ จึงออกตามหาไปจนเจอโพงที่กำลังนั่งคอมพิวเตอร์อยู่ เธอวิงหนีสุดชีวิตจนไปเจอกับบ้านของคนค้าไม้เถื่อน แล้วได้เจอเพื่อนที่หนี กำลังโดนปิดปากมัดอยู่กับต้นไม้ เด็กสาวที่แอบหลังต้นไม้ก็โดนคนค้าไม้อีกคนเอาเรือพายต เธอพยายามวิงหนีเอาตัวรอดแต่สุดท้ายก็โดนจับได้แล้วบีบคอไว้ ในตอนที่ใกล้จะหมดสติ ได้มีโพงกระโจนเข้ามาช่วยเธอ แล้วเริ่มสู้กับคนค้าไม้ที่หนี เด็กสาวหลับตาลงแล้วกลับมาปัจจุบันที่กำลังเล่าเรื่อง แล้วรถพยาบาลก็เคลื่อนออก ทำให้เห็นภายในป่าที่มีโพงกำลังยืนมองอยู่ แล้วโพงนั้นก็กลางร่างเป็นครูก่อนหายเข้าป่าไป พร้อมกับคนตัดไม้ที่กลายเป็นโพง

3.4 เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

ช่วงเวลาตอนเช้ามีด บนท้องฟ้าเต็มไปด้วยโคมลอยที่อยู่เหนือภูเขา มองลงไปด้านล่างเป็นป่าทึบ ขณะนั้นเองมีเสียงวีวอดังขึ้น รถพยาบาลรีบขับเข้าแนวเขาไป จนไปเจอกับตำรวจที่กำลังทำการสำรวจพื้นที่เกิดเหตุและเด็กสาวที่กำลังให้ปากคำกับตำรวจสาวอยู่ ทั้งคู่เริ่มพูดคุยสอบถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในป่าก่อนหน้า เด็กสาวผมสั้นตั้งที่เนื้อตัวเต็มไปด้วยบาดแผล เล่าด้วยเสียงที่เรียบนิ่ง

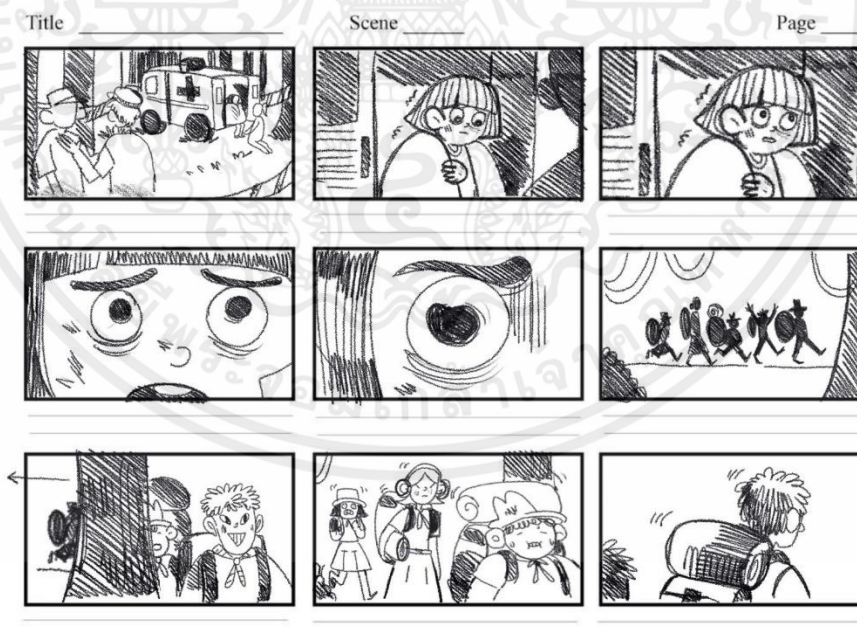
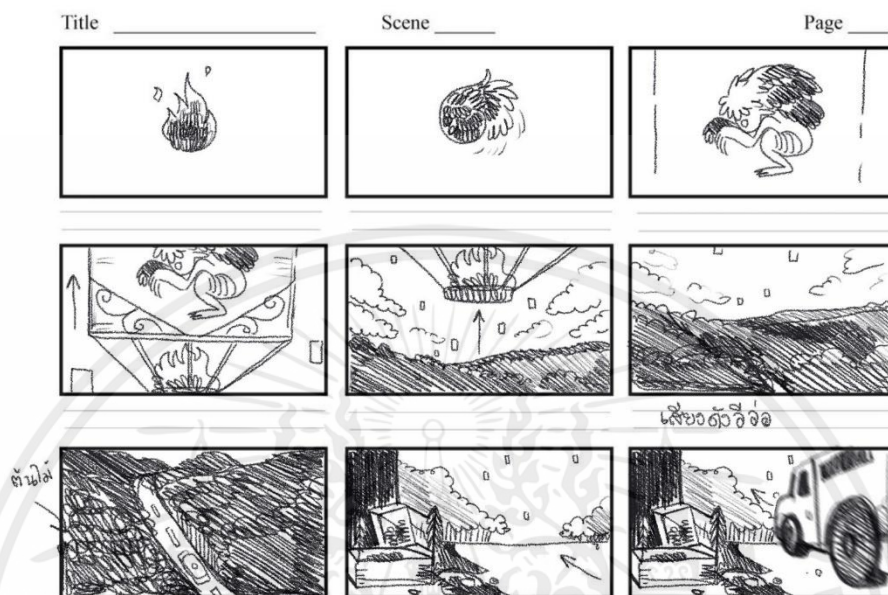
Sequence B (Action)

เด็กสาวเล่าว่าตนและเพื่อนอีกสามคน พร้อมกับครูฝึกชายที่นำทางเข้าป่ามาฝึกตั้งแคมป์ พวกเขา ก็ได้พบกับกลุ่มชาวบ้านที่แอบมาหาของป่า ครูเข้าไปห้ามทำให้พวกเขาตกใจและขอโทษ แต่มีหนึ่งในนั้น มองมาที่เพื่อนของเด็กสาวที่กำลังถ่ายรูป ก่อนที่พวกเขาจะกลับไป ตกกลางดึกเด็กสาวสะดุ้งตื่นเจอ โคมที่กำลังไหม้อยู่ข้างๆตน เด็กสาวรีบดับโคมนั้นก่อนที่ไฟจะลาม แล้วพบว่าทุกคนหายไปจากที่นอน เด็กสาวจึงถือไฟฉายออกตามหา จนเดินไปได้ซักระยะก็ได้ยินเสียงกุกกักข้าง ๆ พุ่มไม้ เด็กสาวเดินเข้าไปดูพบ เป็นเพื่อนผู้หญิงของตนนอนแน่นิ่งอยู่ ตรงใบหน้าเต็มไปด้วยเลือดและมีเหมือนคนกำลังนั่งค่อมเพื่อนของตนอยู่ มันมีจมูกที่เรืองแสงได้ ตัวมันสูงใหญ่เนื้อตัวพอมแห่ง มีผมยาวฟู ๆ มันก็หันมาหาเด็กสาวที่กำลังแอบมอง ทำให้เห็นดวงตาแดงโตที่ดูน่ากลัว เด็กสาวตัวแข็งทื่อแล้วรีบหันหลังกลับ วิ่งหนีออกจากจุดนั้น ให้ไกลที่สุด จนชนเข้ากับต้นไม้ใหญ่ และได้ยินเสียงเสียงไม้ดังขึ้น เด็กสาวเงยหน้ามองเห็นเป็นกระท่อม แล้วมีคนกำลังล้อมไม้และข้าง ๆ นั้นเป็นเพื่อนผู้ชายสองคนที่โดนปิดปากมัดกับต้นไม้

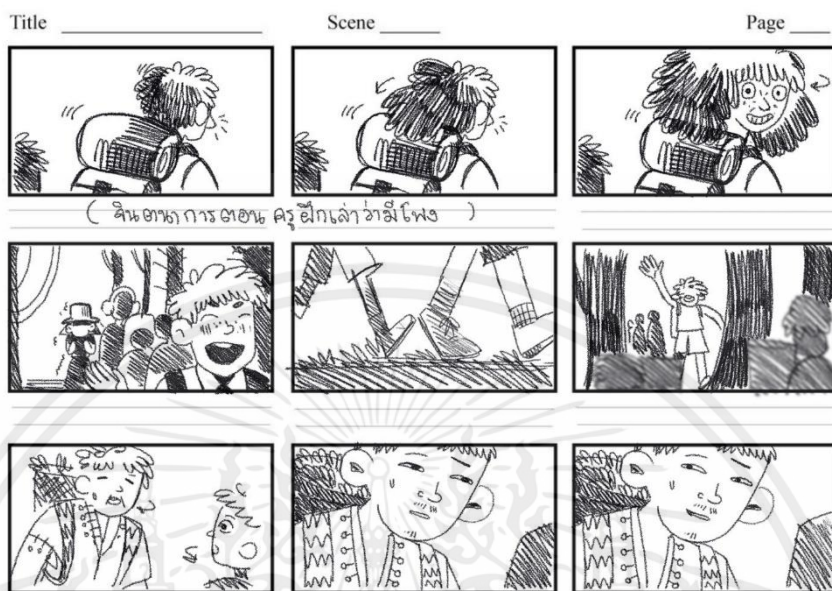
Sequence C (Resolution)

เด็กสาวหันหลังกลับก็มีอีกคนอยู่ข้างหลังเธอ เขาคือชาวบ้านที่เจอกันตอนเข้าป่า และกำลังยก เลื่อยไฟฟ้าขึ้นฟ้าใส่เธอ เด็กสาวทำได้แต่หนี แต่สุดท้ายก็โดนจับได้ ชาวบ้านคนนั้นบีบคอเธอไว้ เธอ พยายามดิ้นจนเริ่มจะหมดลมหายใจได้มีผีโพงกระโจนเข้าไปใส่ชาวบ้านคนนั้นแล้วต่อสู้กันเพื่อปกป้องพวกเธอ ก่อนที่เธอจะสลบไปกลับมาปัจจุบัน เด็กสาวหันไปมองเพื่อนทั้งสามที่กำลังพาขึ้นรถพยาบาล แล้ว หลังจากนั้นรถพยาบาลก็เคลื่อนรถออกจากเขา เผยให้เห็นผีโพงยืนอยู่ในป่ามอง รถพยาบาลขับออกไป แล้วค่อย ๆ กลายร่างเป็นครูฝึก จากนั้นเขาก็หายวับเข้าไปในป่า และคนตัดไม้ที่ กลายร่างเป็นโพง

3.5 บทภาพ (Storyboard)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

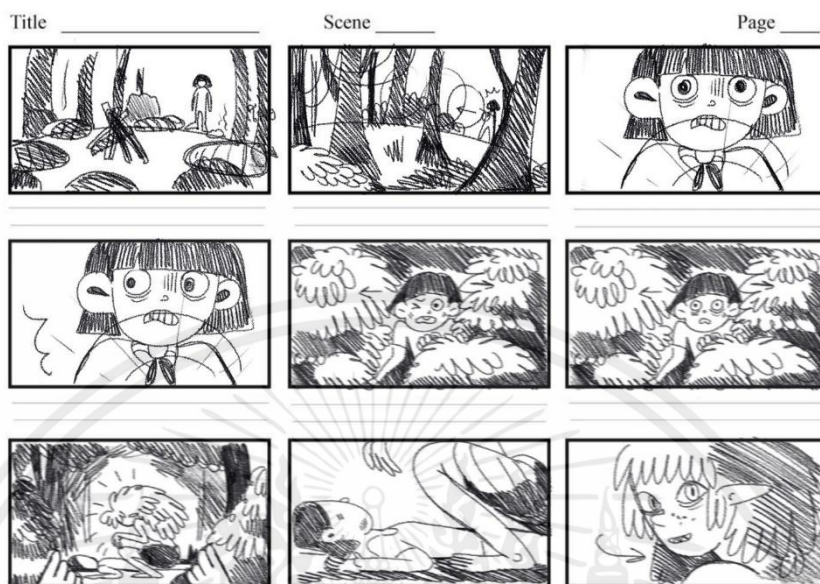


ภาพที่ 3.3 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

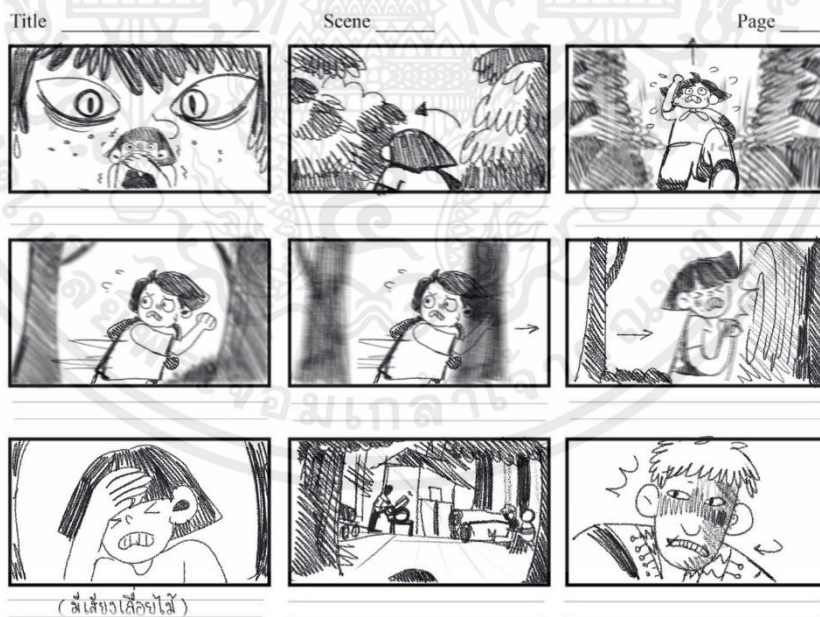


ภาพที่ 3.4 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

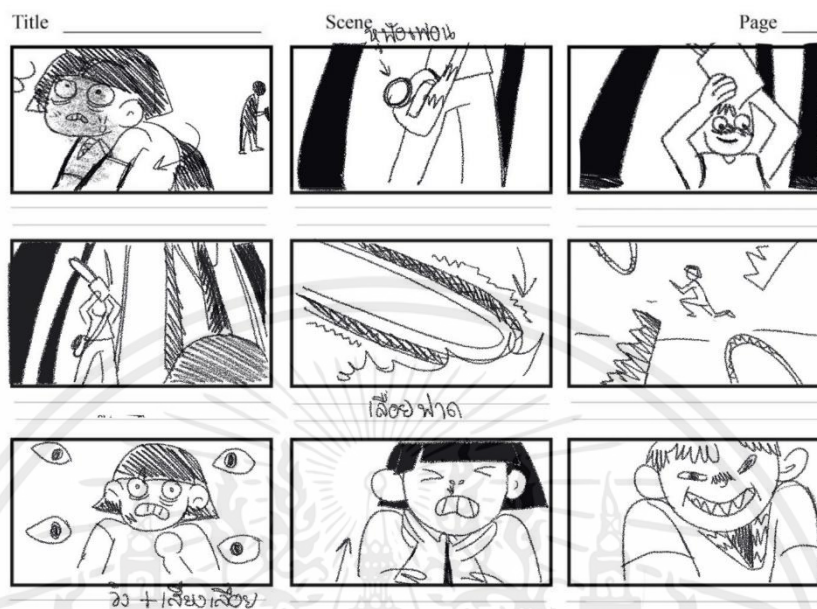


ภาพที่ 3.5 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566



ภาพที่ 3.6 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566



ภาพที่ 3.8 storyboard Draf 1 เรื่อง “โพง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 storyboard Draf 1 เรื่อง “ฟอง” โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Scene 1 เกิดเหตุในป่า / ภายนอก / กลางคืน

ช่วงเวลาตอนค่ำมืด บนท้องฟ้าเต็มไปด้วยคอมลอยที่อยู่เหนือภูเขา มองลงไปด้านล่างเป็นป่าทึบ ขณะนั้นเองมีเสียงวีวอดังขึ้น พร้อมรถพยาบาลที่รีบขับเข้ามาแนวเขาไป จนไปเจอกับกลุ่มตำรวจที่กำลังทำการสำรวจพื้นที่

เกิดเหตุและเด็กสาวผมสั้นตั้งที่เนื้อตัวเต็มไปด้วยบาดแผลกำลังให้ปากคำกับตำรวจสาวอยู่

Scene 2 ก่อนเกิดเหตุ / ภายนอก / กลางวัน

กลุ่มลูกเสือเนตรนารีที่เดินเข้าในป่า ในกลุ่มมีเด็กผู้ชาย 2 คน และมีเด็กผู้หญิงอีก 2 คน ที่เดินตามมา โดยมีครูเดินนำ จนมาเจอชาวบ้านครูเข้าไปคุย ระหว่างที่เด็กสาวคนหนึ่งกำลังถ่ายรูป ชาวบ้านมองเธอก่อนเดินจากไป

Scene 3 หายไปไหน / ภายนอก / กลางคืน

เสียงกบตอนกลางคืนเป็นเวลาเริ่มปล่อยคอมลอย เด็กสาวผมสั้นตั้งสะดุ้งตื่นขึ้นมาเจอคอมที่ลูกกำลังไหม้อยู่ด้านข้างจึงรีบไปดับไฟ แล้วพบว่าทุกคนหายไปจากที่นอน เด็กสาวจึงถือไฟฉายออกตามหาคนอื่นๆข้างในป่า

Scene 4 ตามหา / ภายนอก / กลางคืน

เด็กสาวเดินถือไฟฉายเข้าไปในป่าตัวคนเดียวพร้อมเสาไฟหา แต่แล้วก็ได้ยินเสียงกุก กัก ๆ ตรงพุ่มไม้จึงเดินเข้าไปพร้อมแหวกพุ่มไม้ไปแล้วได้เห็นผีโพง ที่มีจุกที่เรืองแสง รูปร่างผอมซูบแขนขายาว กำลังนั่งค่อมเพื่อนของเธอที่นอนแน่นิ่งอยู่ทั้งตัวเต็มไปด้วยเลือด สักพักมันหันมาสบตากับเด็กสาว แล้วฉีกยิ้มให้กับเธอ เธอทำได้แคंपิดปากเสียบ ตัวแข็งทื่อ แล้วรีบหันหลังกลับ วิ่งหนีออกจากจุดนั้นให้ไกลที่สุด

Scene 5 ลุงชาวบ้าน / ภายนอก / กลางคืน

เด็กสาววิ่งมาจนชนกับต้นไม้ใหญ่ เธอล้มลงพร้อมกับเห็นเป็นเหมือนกระท่อมและใครสักคน กำลังเคลือบไม้อยู่ มีกองไม้เป็นเนิน พอมองไปรอบ ๆ กลับเห็นเพื่อนอีกสองคนโดนมัด เด็กสาวเห็นอย่างนั้นจึงลุกแล้วหันหลังไปเจอกับลุงอีกคนที่ แล้วลุงคนนั้นก็ยกไฟฟ้าขึ้นเพื่อฟาดเธอ เธอหลบและวิ่งหนี แต่สุดท้ายก็โดนลุงอีกคนคว้าคอเธอไว้แล้วต่อเธอ จนเธอเกือบจะหมดสติได้มีโพงเข้ามาช่วยเธอไว้ และภาพสุดท้ายที่เห็นคือคนตัดไม้ที่กำลังกลายร่างเป็นโพงมองมาที่เธอ

Scene 6 ปัจจุบัน / ภายนอก / กลางคืน

กลับมาที่ปัจจุบันที่ตำรวจและรถพยาบาลได้เข้ามาช่วยเหลือเด็กสาวและเพื่อน มีบุรุษพยาบาลที่กำลังยกเกรียนเปลเพื่อนผู้หญิงขึ้นรถโรงพยาบาลไปพร้อมกับเพื่อนชายอีกสองคน หลังจากนั้นรถพยาบาลก็เคลื่อนออกจากป่า ทำให้เห็นภายในป่าที่เป็นผีโพงยืนมองรถพยาบาลขับออกไป มันค่อยๆกลายร่างเป็นครุฑฝัก จากนั้นเขาก็หายวับเข้าไปในป่า พร้อมกับคนตัดไม้ที่ได้กลายเป็นโพง



บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอน Pre – production

1. การเขียนบทภาพยนตร์ โดยมีขั้นตอนการเขียนบทดังนี้

- 1.1 แนวความคิด (Theme)
- 1.2 โครงเรื่อง (Plot)
- 1.3 เรื่องย่อ (Synopsis)
- 1.4 บทภาพยนตร์ (Treatment)
- 1.5 เล่าเรื่องผ่านภาพ (Storyboard)

2. หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท

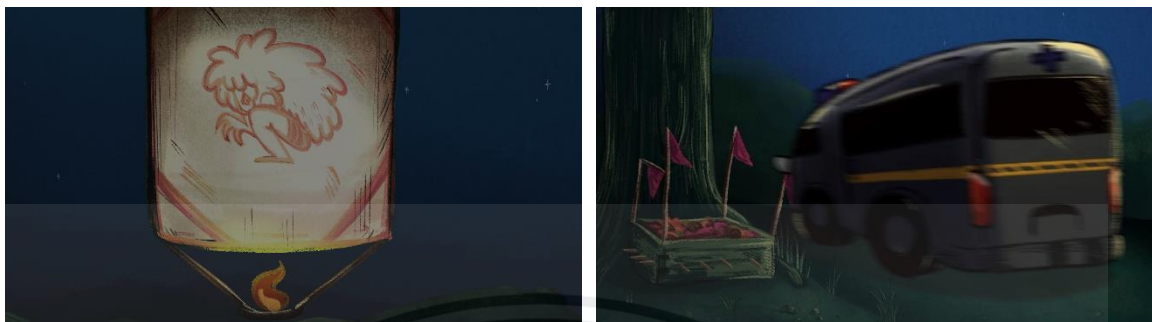
โดยมีการหาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานผีโพง ความสัมพันธ์คนกับผี และพฤติกรรมคนที่น่ากลัว ก่อนจะนำมาผสมผสานกับลีลาการ์ตูนผี เพื่อนำมาประกอบการเขียนบทภาพยนตร์ และสื่อออกมาเป็น มุมภาพผ่าน storyboard

3. Storyboard และ Animatic

ข้าพเจ้าได้ค้นหา reference การ์ตูนผีนำมาออกแบบตัวละครและโทนสีของภาพ ประกอบกับการทำงาน หลังจากที่ได้ลองต่อภาพด้วย storyboard ชุดเดิม จึงได้เห็นภาพรวมของงานที่เล่าเรื่อง เยอะเกินไป ใช้ภาพเยอะและซ้ำ เนื้อเรื่องยืดเยื้อ และที่สำคัญคือนานกว่าจะเข้าเนื้อเรื่องหลัก และแอกชั่น นิ่งเกินไป ข้าพเจ้าจึงได้ลดภาพ ออกแบบมุมภาพใหม่เพื่อให้ต่อเนื่องกัน ลองเรียงภาพเพื่อดูการ เคลื่อนไหวในแต่ละฉาก และใช้การเคลื่อนกล้องเข้ามาช่วยในการเพิ่มแอกชั่นมากขึ้น

ข้าพเจ้าจะอธิบายภาพรวมของ shot ในแอนิเมชันเรื่องนี้ ดังนี้

ใน scene เปิดเรื่อง ข้าพเจ้าใช้โคมลอยเพื่อให้เห็นความเป็นเหนือ เพื่อบอกแถบที่อยู่ และมุม ภาพที่จะเห็นรถเคลื่อนผ่านไปมีสะดวกเป็นฉากประกอบ เพื่อเพิ่มบรรยากาศและจุดสังเกตเรื่องความเป็น ภาพเหนือ ผีสาว ที่เราจะเห็นในเนื้อเรื่องข้าพเจ้าเพิ่มจำนวน shot ในช่วงนี้ให้มีความต่อเนื่องและดูรู้เรื่อง เพื่อตอบคำถามได้ว่าทำไมหมู่บ้านนี้ถึงต้องพยายามขอฝนจากพญาแถน ของด้วยวิธีใด เมื่อปัญหาแก้ไข ไม่สำเร็จตัวเองจึงแก้ปัญหาด้วยการสร้างจรวดบังคับไฟขึ้นมา และการตัดสินใจเพิ่มshotจึงทำให้องค์รวมของ ทั้งเรื่องมีความสมบูรณ์ขึ้น



ภาพที่ 4.1 shot ภาพตอนเปิดเรื่องที่มีการใช้ความเป็นเหนือ โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

ต่อมาคือการนำเทคนิค transformation มาใช้แทนการเฟดดำย้อนกลับไปเล่าเรื่องราว ข้าพเจ้ามีเป้าหมายในฉากนี้ว่าต้องการให้กระชับ และดึงความเป็นแอนิเมชันมาใช้ ราวกับว่ากลุ่มลูกเสือเนตรนารีกำลังเดินทางเข้าป่า



ภาพที่ 4.2 shot ภาพตอนเทคนิค transformation โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

และใน scene เดินตามหาเพื่อนในป่า ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศที่น่ากลัว วังเวง จึงใช้ภาพที่มีขอบดำมาก ๆ และการดึงแสงลงให้มืด เพื่อปิดบังข้อมูล และการ Zoom in เข้าเล็กน้อย

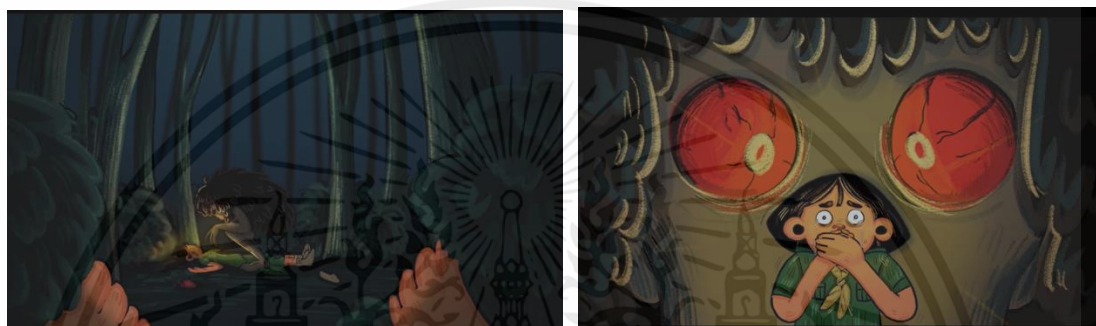


ภาพที่ 4.3 shot ภาพตอนเดินตามหาในป่า โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การทดลองทำฉากสมบูรณ์ Test Scene

ข้าพเจ้าได้เลือกฉากที่เด็กสาวไปเจอเข้ากับผีโพงที่กำลังคอมพิวเตอร์เพื่อนเธออยู่ เพราะเป็น scene ที่เห็นบรรยากาศความน่ากลัวที่เจอผีโพง แล้วลอง Animate shot เพื่อดูการขยับจะช่วยให้รู้สึกถึงความน่ากลัวของผีโพงใหม่ โดยใช้เทคนิค frame by frame ด้วยโปรแกรม procreate และดูสี Mood tone ที่ใช้



ภาพที่ 4.4 shot ตอน Test Scene โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

ทำให้เห็นปัญหาเรื่องสี และการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่เป็นไปอย่างที่วางไว้ในสตอรี่บอร์ดด้วย เทคนิคที่ใช้ ทำให้ภาพใช้เวลานานกว่าจะทำเสร็จใน 1 shot

4.2 ขั้นตอน Production

1. ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Animation)

ข้าพเจ้าใช้วิธีการร่างมูมภาพจากตัว Animatic เพื่อจะได้กระชับเวลามากขึ้น โดยข้าพเจ้าทำการ animate ในโปรแกรม procreate และเริ่มทำ Scene กลางเรื่องเป็นลำดับแรกเพราะมีรายละเอียดที่เยอะ และเป็นฉากที่สำคัญต่อเนื้อเรื่อง

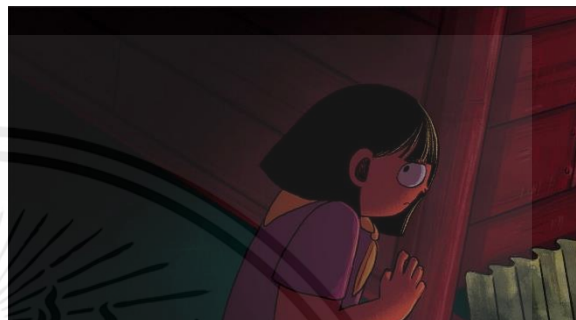


ภาพที่ 4.5 Animate ใน โปรแกรม procreate โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

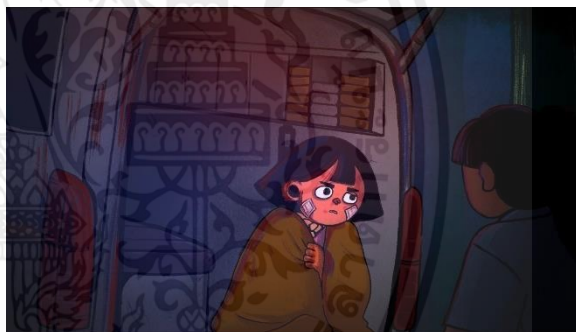
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การจัดองค์ประกอบภาพตาม animatic

ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้จัดองค์ประกอบภาพตาม animatic ที่เคยวาดไว้ รวมถึงพิจารณาในบาง shot ที่ควรมีการขยับเปลี่ยนมุมมองภาพ



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างที่มีการปรับมุมมองภาพ โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบตาม Animatic โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566



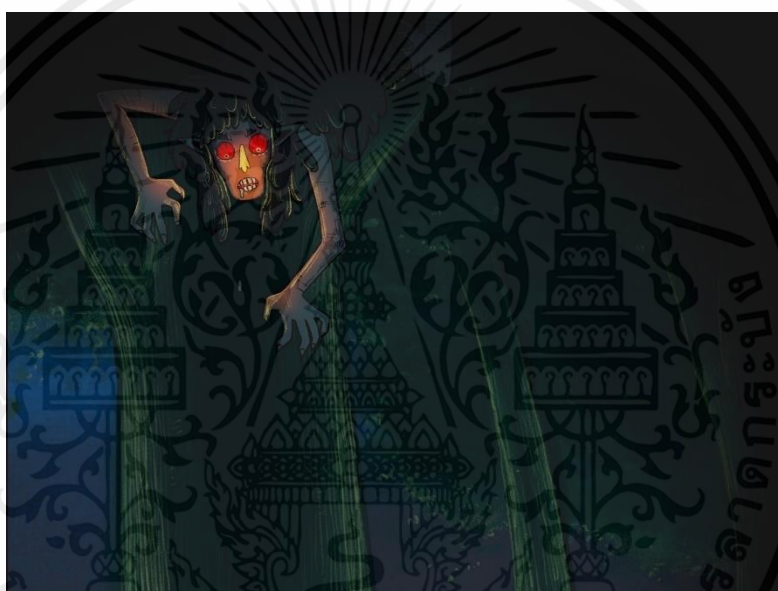
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบตาม Animatic โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การ composite

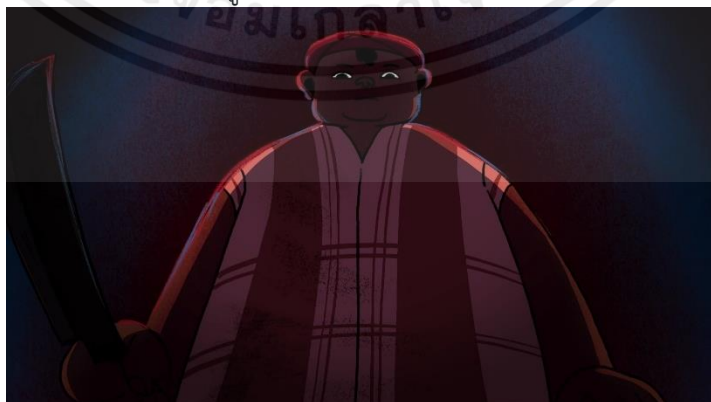
เมื่อทำการขยับสมบรูณ์แล้วจึงเริ่มเก็บแสงเงาให้ครบทุก scene ด้วยโปรแกรม procreate ที่ต้องการให้เห็นบรรยากาศความน่ากลัวยกตัวอย่างมา 2 shot

Shot ตอนที่คนตัดไม้เฝ้าหน้าเห็นผีโพง อยากรู้สึกถึงความอันตรายและความสยอง จึงใช้ขอบมืดบริเวณด้านบนมาก ๆ ตัวโพงที่อยู่ขอบเลือนลงมาเพื่อความเลื่อบคลานเข้าหา และเน้นไปที่ดวงตาและใบหน้าที่เห็นได้ชัดของโพง เพื่อที่จะดึงความสนใจไปที่โพงให้เร็ว และรู้สึกตกใจที่เห็น สีของบรรยากาศตึกลงกลางคืน



ภาพที่ 4.9 Shot ตัวอย่าง โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

Shot ตอนที่เด็กสาววิ่งหนี จัตุวงให้คนตัดไม้ดูตัวใหญ่ เพื่อสื่อถึงการคุกคามและมีอำนาจเหนือกว่า ใช้สีแดงปนด้านหลังเพื่อความรู้สึกอันตราย



ภาพที่ 4.10 Shot ตัวอย่าง โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

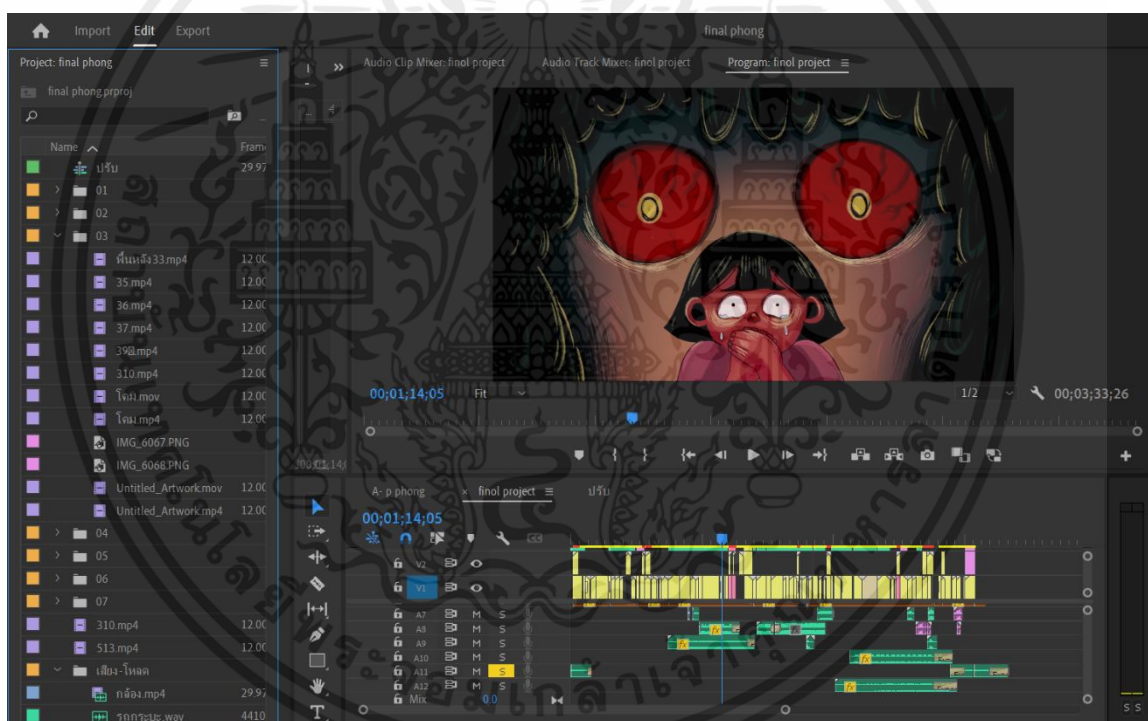
4.3 ขั้นตอน Post – Production

1. การลำดับภาพแบบหยาบ (rough cut)

ในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าได้ทำการเรียงไฟล์ทั้งหมด ทั้งไฟล์งานที่สมบูรณ์แล้วและไฟล์งานที่ยังไม่สมบูรณ์ ก่อนที่จะใส่เสียงบรรยายภาคคร่าว ๆ รวมถึงเพลงประกอบโดยรวมของแอนิเมชัน เพื่อดูภาพรวมทั้งหมด และนำไปปรับแก้ในการลำดับภาพแบบละเอียด

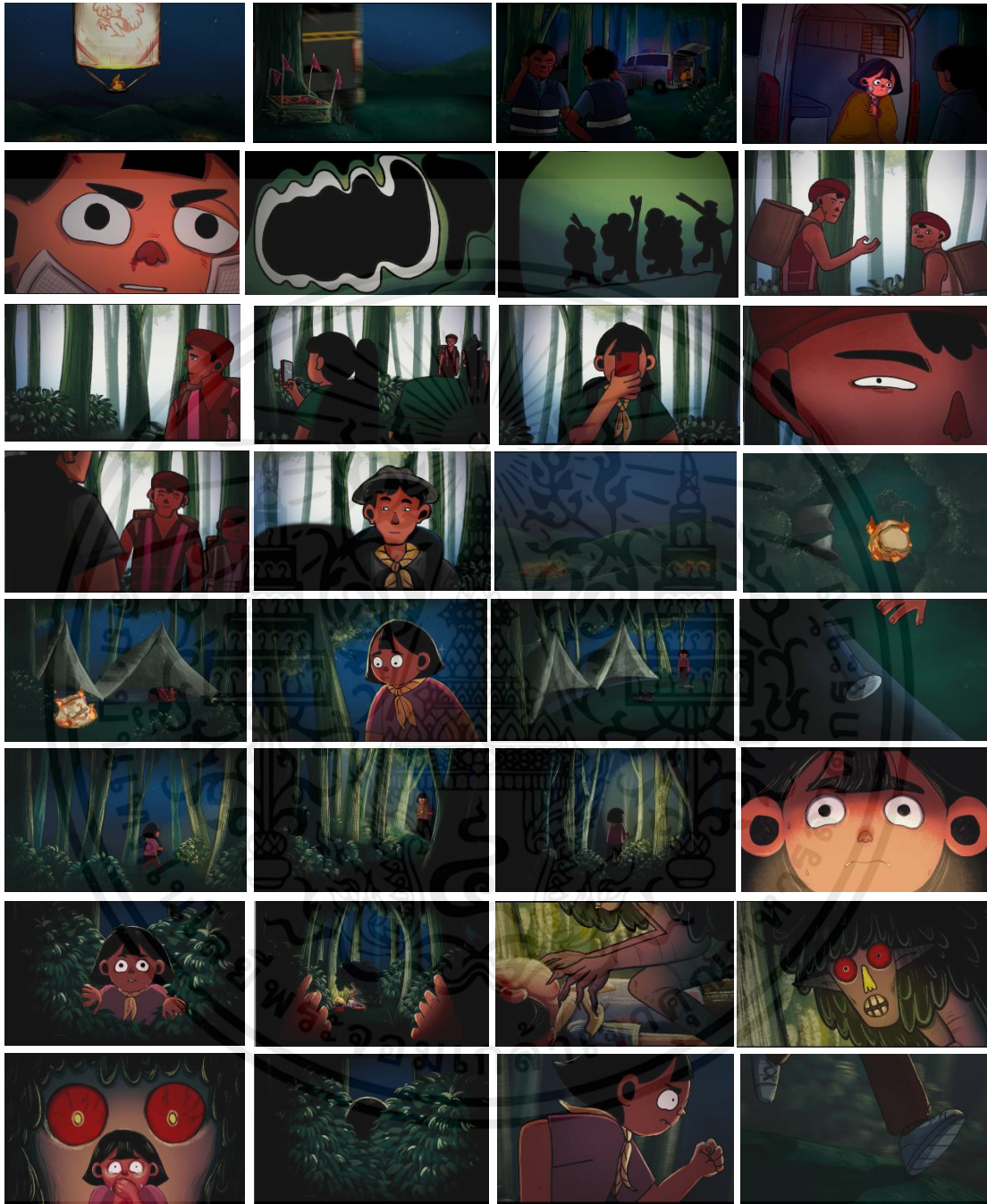
2. การลำดับภาพแบบละเอียด (Final cut)

ในขั้นตอนนี้ไฟล์งานทั้งหมดจะสมบูรณ์ทุกอย่างแล้ว ทำการใส่เสียง และ mix sound เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศในเรื่อง



ภาพที่ 4.11 การลำดับภาพในโปรแกรม และการใส่เสียง โดย ณมาศ ทองตรีพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โปง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “โพง”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

การทำศิลปะนิพนธ์เรื่อง “โพง” ขึ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าต้องการจะศึกษาและพัฒนาทักษะของตัวเองในการกำกับแอนิเมชัน และเรียนรู้สิ่งที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเองในเรื่องการแบ่งเวลาการทำงาน การดำเนินการสร้างยังมีข้อบกพร่องที่ยังต้องแก้ไขปรับปรุงอยู่อีกมาก เพราะด้วยการจัดการที่ไม่ดีทำให้งานไม่สมบูรณ์ตามที่ต้องการ แต่ด้วยทรัพยากรและระยะเวลาที่จำกัด ผลลัพธ์ที่ออกมาและสามารถเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้ ถือว่าคุ้มค่าแล้ว

5.2 อุปสรรคในการทำงาน

เนื่องด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ยืดเยื้อที่ต้องมีการปรับแก้ไขเนื้อเรื่องให้กระชับ และการเล่าเรื่องอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ภาพที่จะดำเนินไม่ต่อเนื่อง เมื่อวางแผนการทำงานที่ไม่ดีต้องกลับมาวนซ้ำแก้ไขอยู่บ่อยครั้ง ทำให้ภาระงานยิ่งเพิ่มขึ้น ข้าพเจ้าจึงทำการตัดฉากออก และลดการ Animate เพื่อลดภาระงาน

อุปสรรคต่อมาคือการทำข้าพเจ้ามีความจำเป็นต้องทำงานไปพร้อม ๆ กับเรียนและทำโครงการนี้ หากแบ่งเวลาไม่ดีพอก็จะเกิดการโหมงานได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

ในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ มีความจำเป็นอย่างมากที่ควรวางแผนทิศทางของงานให้ดี และการเล่าเรื่องที่พอเหมาะกับภาระงานที่ตัวเองต้องทำ เนื่องด้วยเราใช้ภาพเล่าเรื่องและใช้แรงในการวาดแต่ละฉาก หากวางแผนไม่ดีอาจต้องมาเสียแรงมากขึ้นในช่วงขั้นตอนการผลิต ทั้งตัวบทภาพยนตร์ รวมถึงทิศทางงานศิลป์ในเรื่องจึงควรชัดเจนแต่แรก ให้ความสำคัญในช่วงแรกเริ่มให้ดี เพื่อที่จะได้ทำงานอย่างราบรื่น และควรทำในสิ่งที่สนใจหรือถนัด ไม่ใช่การทำตามผู้อื่น

2. ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ควรวางแผนการดำเนินงานและคำนวณระยะเวลาอย่างเหมาะสม การอัดเนตตารางงานไม่ช่วยให้งานเสร็จเร็ว และหาแนวทางในการทำงานที่ถนัดที่สุดในช่วงนี้ การได้ลองทำในสิ่งใหม่ ๆ เป็นเรื่องที่ดี แต่ไม่เหมาะสมที่จะมาทดลองในช่วงการผลิต ควรจะซักซ้อมมาตั้งแต่ช่วงก่อนผลิต และมีความมั่นใจว่าถ้าดำเนินการด้วยวิธีการนี้ผลงานจะสำเร็จด้วยดี เพราะช่วงนี้เป็นช่วงที่งานต้องออกมาสมบูรณ์ในแบบที่ควรจะเป็น

บรรณานุกรม

สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและล้านนาสร้างสรรค์. (2562). ศาสนาและความเชื่อของชาวล้านนา, สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566. จาก <https://accl.cmu.ac.th/Knowledge/details/857>.

ฐานข้อมูลนิทานพื้นบ้านล้านนา. ผีโพง , สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566. จาก <https://lannakadee.cmu.ac.th/area1/story/index.php?pid=4> .

จันทมา ช่างสลัก. จิตวิทยาอธิบาย : ทำไม "คนดี" จึงทำเรื่องเลวร้ายได้, สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566. จาก <https://www.istrong.co/single-post/why-good-people-do-bad-things>.

Science and Technology Park, Chiang Mai University. กลัวผี แต่ก็ชอบฟังเรื่องผีความดันทุรังนี้มาจากไหนวิทยาศาสตร์มีคำตอบ , สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566. จาก https://step.cmu.ac.th/view_content.php?ct_id=TLRFPO==.

ดร.ข้าว ต้นสมบูรณ์(2565). ทำไมคนเราถึงกลัวผี, สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2566. จาก <https://thestandard.co/podcast/top-to-toe-ep30/>.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ฌมาศ ทองตรีพันธ์
 วัน เดือน ปีเกิด 4 กรกฎาคม 2544 จังหวัดนนทบุรี
 ที่อยู่ 38/2 หมู่ 2 อำเภอบางใหญ่ ตำบลบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี
 11140
 โทร. 0949376238

ประวัติการศึกษา

2556 ประถม โรงเรียนวัดเอนกดิษฐานาราม
 2557 -2559 มัธยมต้น โรงเรียนราชวินิต นนทบุรี
 2560 -2562 มัธยมปลาย โรงเรียนศรีบุญยานนท์
 2563- 2566 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

2566-2567 เข้าฝึกงานที่บริษัท Archopia studio ในตำแหน่ง Concept Artist ,
 3D Modeling หลังจากนั้นได้เข้าทำงานที่บริษัทนี้ต่อจนถึงปัจจุบัน