

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม”
ART DIRECTING IN 2D ANIMATION “WIND’S SPIRIT”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม”
ART DIRECTING IN 2D ANIMATION “WIND’S SPIRIT”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ
เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม”
ART DIRECTING OF 2D ANIMATION
“Wind’s Spirit”

นักศึกษา

ฉัตรพร เลิศไพฑูรย์พันธ์

รหัสประจำตัว

63020293

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2566

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

()

ผศ. สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม” ART DIRECTING OF 2D ANIMATION “Wind’s Spirit”
นักศึกษา	ฉัตรพร เลิศไพฑูรย์พันธ์
รหัสประจำตัว	63020293
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุวรรณณี สุระเชษฐคุณสัน

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากผู้กำกับโครงการและเพื่อนร่วมโครงการรวมถึงตัวข้าพเจ้าเองที่ได้พบเห็นข่าวเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในสังคมของไทยอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าคิดว่าผู้คนในสังคมนั้นขาดความเห็นอกเห็นใจกันอย่างมาก จึงทำให้ข้าพเจ้าอยากทำภาพยนตร์แอนิเมชันที่ชวนได้คิดถึงจิตใจผู้อื่นเพื่อที่จะเป็นกำลังใจให้แก่ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งและคาดหวังให้ผู้คนเหล่านั้นสามารถยืนหยัดต่อสู้กับสิ่งเหล่านี้โดยการถ่ายทอดผ่านตัวละครและบรรยากาศภายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ และหวังว่าผู้ชมที่ได้รับชมจะสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาเหล่านี้

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าจะไม่สามารถทำสำเร็จลุล่วงไปได้หากไม่มีผู้คนช่วยเหลือและคอยสนับสนุนข้าพเจ้า

ประการแรก ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวรรณี สุระเชษฐคมสัน อาจารย์ที่ปรึกษาผู้คอยช่วยให้คำปรึกษา และแนะนำแนวทางในการพัฒนาศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ให้แก่ข้าพเจ้าและนอกเหนือจากนี้ก็ยังเป็นผู้ที่คอยให้กำลังใจตลอดในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ประการที่สอง ขอขอบคุณ นางสาว พลอยจันทร์ เปลี่ยนสายสืบ เพื่อนร่วมสมาชิกซึ่งเป็นผู้ที่ออกความคิดเห็นในการคิดหัวข้อของเรื่องราวทั้งหมด คอยนำคำแนะนำมาพัฒนาเรื่องราวให้ดีขึ้นจนกลายเป็นผลงานปัจจุบัน ขอขอบคุณ นางสาว พิมพ์ลักษณ์ เกลาแก้ว และผู้คนที่หลายคนที่เป็นเพื่อนร่วมสมาชิกที่เป็นผู้พัฒนาและสร้างงานภาพเคลื่อนไหวให้ออกมาสำเร็จอย่างสุดความสามารถ

ในท้ายที่สุดข้าพเจ้าได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้รับรู้ถึงข้อบกพร่องของตนเองอย่างสุดซึ้งและในสถานการณ์ครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าจะเก็บไว้พิจารณาและพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม

ฉัตรพร เลิศไพฑูรย์พันธ์

30 เมษายน 2567

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	1
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการบูลลี่เพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	3
1.1 การกลั่นแกล้ง (Bully).....	3
1.2 ลักษณะของคนที่ถูกกลั่นแกล้ง.....	3
1.3 ลักษณะห้องเก็บของ.....	4
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์.....	5
2.1 เทคนิคการออกแบบ Character.....	5
2.1.1 Shape Theory.....	5
2.1.2 Color Theory.....	6
2.2 เทคนิคการออกแบบฉาก.....	7
2.2.1 Mood and Tone.....	7
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	8
1. ประเด็น (Concept).....	8
2. แก่นของเรื่อง (Theme).....	8
3. ประโยคขาย (Log line).....	8

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4. ตัวละคร (Character).....	8
5. โครงเรื่อง (Plot)	8
6. โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	8
7. บทภาพ (Storyboard).....	9
8. บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	15
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	17
1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre – production).....	17
2. Environment- World setting.....	17
3. การออกแบบศิลป์.....	17
3.1 Concept Design.....	17
3.2 Art Direction.....	19
3.3 การออกแบบตัวละคร.....	21
3.3.1 วิน.....	21
3.3.2 ชั้น.....	22
3.3.3 เสง.....	23
3.3.4 ลูกสมุน 1 และ 2.....	24
3.4 การออกแบบสถานที่.....	26
4. Character Analysis.....	28
5. Location Scout, Scene-Set.....	28
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	29
1. บทสรุปจากการทำงาน.....	29
2. ข้อเสนอแนะ.....	29
ภาคผนวก.....	30
บรรณานุกรม.....	32
ประวัติผู้วิจัย.....	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ภาพห้องเก็บของจากโรงเรียนอัสวีวิทยาลัย.....	4
2.2 ภาพห้องเก็บของจากโรงเรียนมะขามสารเสรี.....	4
2.3 ภาพตัวอย่างการออกแบบโดยใช้ Shape.....	5
2.4 ภาพการออกแบบตัวละครในเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” โดยการใช้ shape.....	5
2.5 ภาพตัวอย่างของสีที่ส่งผลต่อจิตใจ.....	6
2.6 ภาพการออกแบบตัวละครในเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” โดยการใช้ Color Theory.....	6
2.7 ภาพตัวอย่าง Mood and Tone.....	7
2.8 ภาพตัวอย่างการทดลองใช้ Mood and Tone ที่ต่างกัน.....	7
3.1 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 1.....	9
3.2 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 2.....	10
3.3 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 3.....	10
3.4 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 4.....	11
3.5 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 5.....	11
3.6 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 6.....	12
3.7 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 7.....	12
3.8 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 8.....	13
3.9 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 9.....	13
3.10 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 10.....	14
3.11 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 11.....	14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.12 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 12.....	15
4.1 Concept Design เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)”.....	18
4.2 Concept Design เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)”	18
4.3 ตัวอย่างห้องเก็บของโดยอิงจากสภาพแวดล้อมและสิ่งของในโรงเรียนไทย.....	18
4.4 ภาพตัวอย่างลักษณะแนวความคิดการออกแบบตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง “Amphibia”	19
4.5 ภาพตัวอย่างลักษณะแนวความคิดการออกแบบตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง “Steven Universe”	19
4.6 ตัวอย่างภาพ mood&tone จากแอนิเมชันเรื่อง “Wolfwalkers”, 2020.....	20
4.7 ภาพฉากในเรื่องแสดงถึงความกลัวและหตุหู่ของตัวละคร.....	20
4.8 ภาพการออกแบบวินในหลากหลายแบบ.....	21
4.9 ภาพการออกแบบวินใน draft 1.....	21
4.10 ภาพการแสดงออกทางสีหน้าของวิน.....	22
4.11 ภาพการออกแบบชั้นใน draft 1.....	22
4.12 ภาพการออกแบบชั้นร่างกะโหลกและมือมีดใน draft 1.....	23
4.13 ภาพการแสดงออกทางสีหน้าของชั้น.....	23
4.14 ภาพการออกแบบเฮงในหลากหลายแบบ.....	24
4.15 ภาพการออกแบบเฮงใน draft 1.....	24
4.16 ภาพการแสดงออกทางสีหน้าของเฮง.....	24
4.17 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร.....	25
4.18 ภาพการออกแบบตัวละครลูกสมุนใน draft 1.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.19 ภาพร่างฉากห้องเก็บของ.....	26
4.20 ภาพการออกแบบฉากห้องเก็บของใน draft ที่ 1.....	26
4.21 ภาพการออกแบบฉากห้องเก็บของใน draft ที่ 1.....	27
4.22 ภาพฉากห้องเก็บของในมุมต่าง ๆ.....	27
4.23 ภาพตัวอย่างห้องเก็บของโรงเรียนบ้านโคกสูง.....	27



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากผู้กำกับโครงการและเพื่อนร่วมโครงการรวมถึงตัวข้าพเจ้าเองที่ได้พบเห็นข่าวเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในสังคมของไทยอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าคิดว่าผู้คนในสังคมนั้นขาดความเห็นอกเห็นใจกันอย่างมาก จึงทำให้ข้าพเจ้าอยากทำภาพยนตร์แอนิเมชันที่ชวนได้คิดถึงจิตใจผู้อื่นเพื่อที่จะเป็นกำลังใจให้แก่ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งและคาดหวังให้ผู้คนเหล่านั้นสามารถยืนหยัดต่อสู้กับสิ่งเหล่านี้โดยการถ่ายทอดผ่านตัวละครและบรรยากาศภายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ และหวังว่าผู้ชมที่ได้รับชมจะสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาเหล่านี้

ข้าพเจ้าและทีมงานได้ตัดสินใจหยิบเรื่องราวของเด็กและวิญญาณที่ถูกแกล้งร่วมมือกันล้างแค้นคนที่แกล้งพวกเขาเป็นเรื่องราวสะท้อนการบูลลี่และการแก้ปัญหาผ่านเรื่องราวเด็กและวิญญาณที่ถูกแกล้ง การบูลลี่ผู้อื่นไม่ใช่เรื่องดีแม้ว่าจะทำเพื่อความอยู่รอดในสังคมก็ตามและเรื่องราวที่ไม่ควรเกิดขึ้นเหล่านี้เกิดขึ้นในทุกสังคมทุกที่ทุกวัยหรือแม้ภายในครอบครัวก็เกิดได้เช่นกัน ข้าพเจ้าและทีมงานจึงนำเสนอเรื่องราวของเด็กที่ถูกแกล้งมาพบกับวิญญาณที่เหมือนกับเขาร่วมมือกันแก้แค้นคนที่กลั่นแกล้งพวกเขาทำให้เรื่องราวเริ่มเลยเถิด

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นความสำคัญของจิตใจผู้อื่นและได้ตระหนักถึงความรุนแรงของการกลั่นแกล้ง
2. เพื่อสร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
3. ศึกษาการออกแบบตัวละคร ฉาก องค์ประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาว 3 นาทีโดยประมาณ อัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันสั้น 2 มิติแนวแอคชั่น ดราม่า โดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 2 ตัว

วิธีดำเนินงาน

1. PRE-PRODUCTION

- 1.1. เขียนเรื่องราวให้เข้ากับรูปแบบที่จะนำเสนอ
- 1.2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อที่นำเสนอ
- 1.3. ออกแบบตัวละครหลักและฉาก

2. PRODUCTION

- 2.1. ดูแลการจัดวางองค์ประกอบของภาพ
- 2.2. ตรวจสอบการลงสีตัวละครและพื้นหลัง รายละเอียดในแต่ละฉาก
- 2.3. ตรวจสอบภาพรวมของแอนิเมชัน

3. POST-PRODUCTION

- 3.1. Compositing
- 3.2. นำภาพมาต่อเรียงลำดับภาพตาม Animatic
- 3.3. Fine Cut การใส่เสียงประกอบและตัดต่อเป็นภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและใจความสำคัญให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงปัญหาการใช้ความรุนแรง
2. ได้เรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการคิดการทำงานในตำแหน่งผู้กำกับศิลป์
3. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์หาข้อมูล

ในการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ข้าพเจ้าได้เริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการบูลลี่เพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.1. การบูลลี่ (bullying) เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวประเภทหนึ่ง ซึ่งหมายถึงการ กระทำให้บุคคลที่อ่อนแกว่า ได้รับอันตรายทางร่างกายหรือรู้สึกเจ็บปวดทางจิตใจจากการกระทำอย่างซ้ำ ๆ ด้วยความตั้งใจ โดยจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งมักเกิดขึ้นจากความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น เพศ เชื้อชาติ และรูปลักษณ์ภายนอก ในปัจจุบันการกลั่นแกล้งแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางร่างกาย การกลั่นแกล้งทางวาจา การกลั่นแกล้งทางสังคม และการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (cyberbullying) ซึ่งหากการกลั่นแกล้งนั้นเกิดขึ้นในหมู่เยาวชนจะยังมีผลกระทบทางลบที่รุนแรงทั้งต่อผู้ถูกระทำและผู้กระทำ สำหรับผู้ถูกระทำ การกลั่นแกล้งอาจทำให้พวกเขาขาดสมาธิในการเรียนรู้ ไม่อยากมาโรงเรียน จนส่งผลกระทบต่อผลการเรียนรู้ รวมถึงเกิดปมด้อยภายในจิตใจที่อาจส่งผลในระยะยาวทำให้พวกเขามีปัญหาในการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ในขณะที่ผู้กระทำเองก็มีแนวโน้มที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมในอนาคต ซึ่งสิ่งที่น่ากังวลก็คือ ขณะนี้เยาวชนทั่วโลกต่างกำลังเผชิญกับปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียน

1.2. ลักษณะของคนที่ถูกกลั่นแกล้ง ผู้กลั่นแกล้งมักแสดงออกให้ตนเองอยู่เหนือกว่าผู้ที่ถูกแกล้งเสมอ ไม่ว่าจะผ่านท่าทาง วาจา สายตา บุคลิกภาพภายนอกเช่น การทำตัวให้สูงใหญ่ การไปไหนมาไหนเป็นกลุ่มใหญ่ อาจแสดงอาการก้าวร้าวเพื่อข่มขู่ผู้อื่นให้ยอมทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการแม้อีกฝ่ายจะไม่เต็มใจ เช่น การขู่ทำร้ายหากไม่ให้เงิน ทำให้คนถูกแกล้งอยู่ในอาการหวาดกลัว หวาดระแวงหรือถูกทำให้ตนรู้สึกไม่มีคุณค่าอย่างตั้งใจ

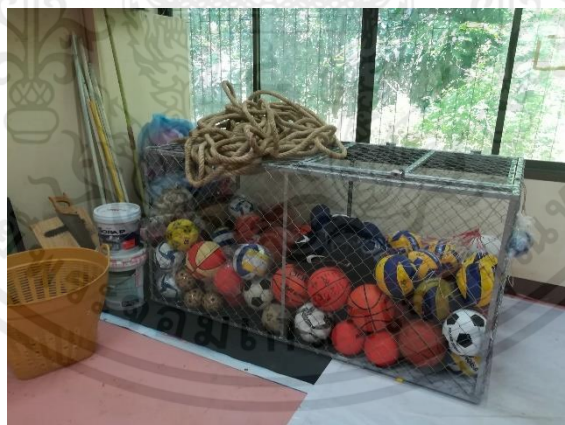
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3. ลักษณะห้องเก็บของ

มีการศึกษาและหาคุณภาพตัวอย่างของห้องเก็บของในโรงเรียนในไทยและมีการหาสิ่งของประกอบฉากตามสภาพในโรงเรียนไทย โดยห้องเก็บอุปกรณ์ควรเลือกจากวัสดุที่มีความทนทาน ต้องแบ่งพื้นที่สำหรับเก็บตามประเภทของสิ่งของ ของที่จำเป็นต้องใช้บ่อยๆควรเก็บไว้ใกล้ประตูทางเข้า หรือบริเวณที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ควรแยกประเภทของสิ่งของที่ต้องการเก็บออกเป็น ของที่จำเป็นต้องใช้, ของที่ต้องซ่อม, ของที่ต้องทิ้ง



ภาพที่ 2.1 ภาพห้องเก็บของจากโรงเรียนฮั่วเคี้ยววิทยาลัย



ภาพที่ 2.2 ภาพห้องเก็บของจากรโรงเรียนมะขามสรรเสริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

2.1 เทคนิคการออกแบบ Character

การออกแบบตัวละครจะต้องสื่อถึง บุคลิก อาชีพ ส่งเสริมด้วยวิธีการออกแบบที่มีหลากหลายเพื่อดึงดูดผู้ชม

2.1.1 Shape Theory

วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยมเป็นรูปทรงพื้นฐานสามแบบที่สามารถใช้เพื่อออกแบบตัวละครได้ โดยจิตสำนึกของคนเราทำให้มองว่ารูปทรงแต่ละรูปแบบมีความหมายในตัวของมัน เช่น ทรงกลมให้ความรู้สึกไร้เดียงสา ไม่มั่นใจ ทรงสี่เหลี่ยมให้ความรู้สึกเป็นตัวละครที่แข็งแกร่ง มั่นใจ ไร้วางใจได้ อวดดี มีพลัง เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างการออกแบบโดยใช้ Shape



ภาพที่ 2.4 ภาพการออกแบบตัวละครในเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” โดยการใช้ shape

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 Color Theory

นอกจากนี้ในการออกแบบตัวละครยังมีการใช้ทฤษฎีเข้ามาในการออกแบบตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง โดยตัวเอกใช้สีน้ำเงินเข้มทำให้รู้สึกถึงความสุภาพเรียบร้อย เงียบสงบ วังเวง และเศร้า ตัววิญญาณเป็นสีฟ้าอ่อน ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ สบายใจ และตัวเด็กเกรเรใช้สีโทนร้อนออกทางสีแดงให้ความรู้สึก กระตุน เร่งเร้า รุนแรง เร้าใจ มีอำนาจ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของตัวละครออกมาอย่างดี



ภาพที่ 2.5 ภาพตัวอย่างของสีที่ส่งผลต่อจิตใจ



ภาพที่ 2.6 ภาพการออกแบบตัวละครในเรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” โดยการใช้ Color Theory

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

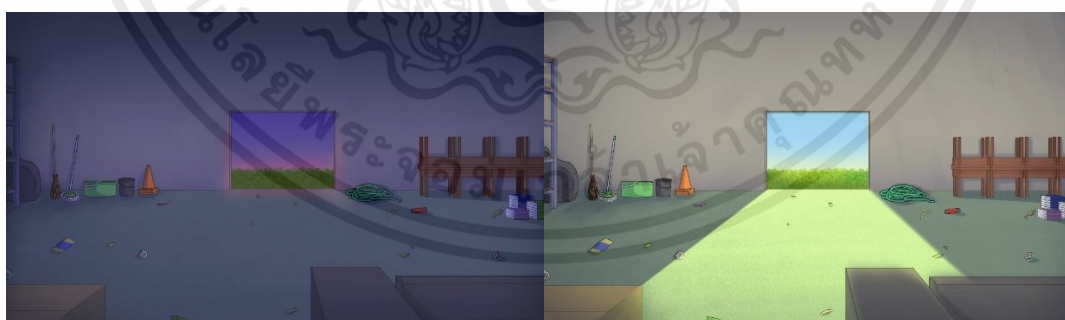
2.2 เทคนิคการออกแบบฉาก

2.2.1 Mood and Tone

Mood หมายถึง อารมณ์ของภาพที่แสดงออกมาให้เราเห็น ไม่ว่าจะเป็นความสงบ ความสุข ความเศร้า หรือแม้ความหวาดกลัว ส่วน Tone หมายถึงสีที่ใช้ จะเข้ามาช่วยให้เราสามารถออกแบบผลงานโดยสีอารมณ์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 โทนได้แก่ โทนร้อนและโทนเย็น โดยสรุปแล้ว Mood and Tone สามารถมิติให้แอนิเมชัน อีกทั้งยังสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกในเหตุการณ์นั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบการใช้เส้นหรือฉากตามความเหมาะสม



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่าง Mood and Tone



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการทดลองใช้ Mood and Tone ที่ต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ประเด็น (Concept)

เมื่อเด็กหนุ่มที่โดนแกล้งถูกวิญญานปลอมในห้องเก็บของ

2. แก่นของเรื่อง (Theme)

จิตใจที่มีเมตตาจะยืนหยัดได้ทุกที่

3. ประโยคขาย (Log line)

เมื่อเด็กกับวิญญานที่ถูกเด็กเกเรกลั่นแกล้งร่วมมือกันแก้แค้นจนถึงขั้นเอาชีวิต

4. ตัวละคร (Character)

วิน นักเรียนดีเด่นเรียนเก่ง มีนิสัยอ่อนไหว ซื่อาย รักความถูกต้อง ตรงไปตรงมา เข้ากับคนอื่นไม่ค่อยเก่ง อยู่ในกรอปรมีระเบียบเสมอ

ชั้น วิญญานในห้องเก็บของ มักคอยปลอมวินที่แอบมาร้องไห้ในห้องเก็บของ ตอนมีชีวิตโดนกลั่นแกล้งจนถึงชีวิต มีนิสัย ร่าเริง สดใส เป็นตัวของตัวเองสูง

เฮง เด็กอันธพาลที่แกล้งคนอื่นไปทั่วและคนเป็นคนที่วินกับชั้นด้วย เฮงมีขนาดตัวที่ใหญ่กว่าเพื่อนและลูกน้องจึงกร่างไปทั่ว

5. โครงเรื่อง (Plot)

วินกำลังถูกเพื่อนเกเรกลั่นแกล้งจึงหนีมาถึงห้องเก็บของทำให้ได้พบกับชั้นเด็กชายที่เคยโดนแกล้งจนตายไปกลายเป็นผีอยู่ที่นี่ เด็กเกเรตามมาแกล้งถึงห้องเก็บของทำให้ชั้นสิงร่างวินแล้วต่อเด็กเกเรจนเริ่มรุนแรงจนถึงขั้นเอาชีวิต วินมีเมตตาขยับมือไว้ทันปล่อยเด็กเกเรรอดไปและทำให้ชั้นปล่อยวางได้ไปสู่สุคติ

6. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

เด็กชายคนหนึ่งกำลังโดนกลั่นแกล้ง เขาถูกขังในห้องเก็บของแห่งหนึ่งในโรงเรียนมัธยม เขาพยายามเปิดประตูและส่งเสียงร้องขอความช่วยเหลือแต่ก็ไม่อาจมีใครได้ยิน เวลาผ่านไปทุกคนพบเห็นเด็กชายคนนั้นได้เพียงบนหนังสือพิมพ์ที่แจ้งว่าเขาเสียชีวิตแล้วเท่านั้น ณ ที่ลับตาคนวินโดนแกล้งอย่าง

สาหัส เขาทนไม่ได้จึงวิ่งหนีมาร้องให้ที่ห้องเก็บของทำให้เขาได้พบกับ ชันวิญญานในห้องเก็บของแห่งนี้ ที่แรกวินตกใจกลัวแต่กลัวที่จะถูกแกล้งมากกว่ากลายเป็นว่าทุกครั้งทีโดนแกล้งเขาจะวิ่งหนีมายังห้องเก็บของนี้ แต่ทว่าเหล่าเด็กเกรอบตามมาแกล้งเขาถึงห้องเก็บของ ชันเห็นดังนั้นจึงเข้าไปช่วยวินโดยการสร้างเด็กหนุ่มที่กำลังโดนแกล้งแล้วใช้ร่างกายเด็กหนุ่มอัดเด็กเกรอบจนววม ในขณะนั้นพวกเขา กำลังได้ใจที่ได้เป็นฝ่ายเอาคืนจู้ ๆ ภาพซ้อนตัววินที่กำลังโดนแกล้งซ้อนขึ้นมาทำให้วินได้สติหลับมาที่พบว่าบาดแผลตามร่างกายที่เขาสร้างไว้ให้เด็กเกรอบมันเลวร้ายเกินกว่าจะเรียกป้องกันตัว ชันที่กำลังจะลงมือกับเด็กเกรอบก็ถูกชงักไว้ด้วยเจ้าของร่าง ชันแม้จะไม่เข้าใจแต่ด้วยท่าทางของวินที่ฝืนอย่างสุดตัวทำให้ชันยอมออกจากร่างตัวของเด็กหนุ่ม เมื่อวินได้ร่างเขาคืนเขาก็เข้าไปปลอบชันที่เพิ่งอละวาดชันที่เป็นวิญญานตายเพราะการโดนแกล้งเมื่อได้รับการปลอบโยนจากเพื่อนอย่างวินและเอาคืนเด็กเกรอบทำให้เขาปล่อยวางไปสู่สุคติ

7. บทภาพ (Storyboard)



ภาพที่ 3.1 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญานแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 2



ภาพที่ 3.3 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Boards

Get your free storyboard templates at boards.com

ภาพที่ 3.4 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 4

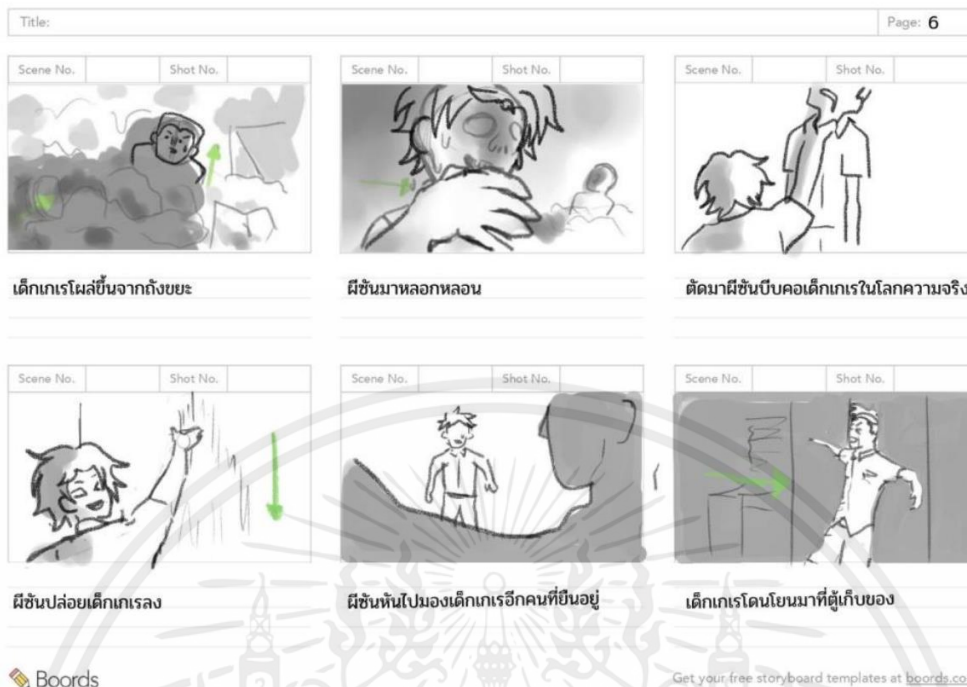


Boards

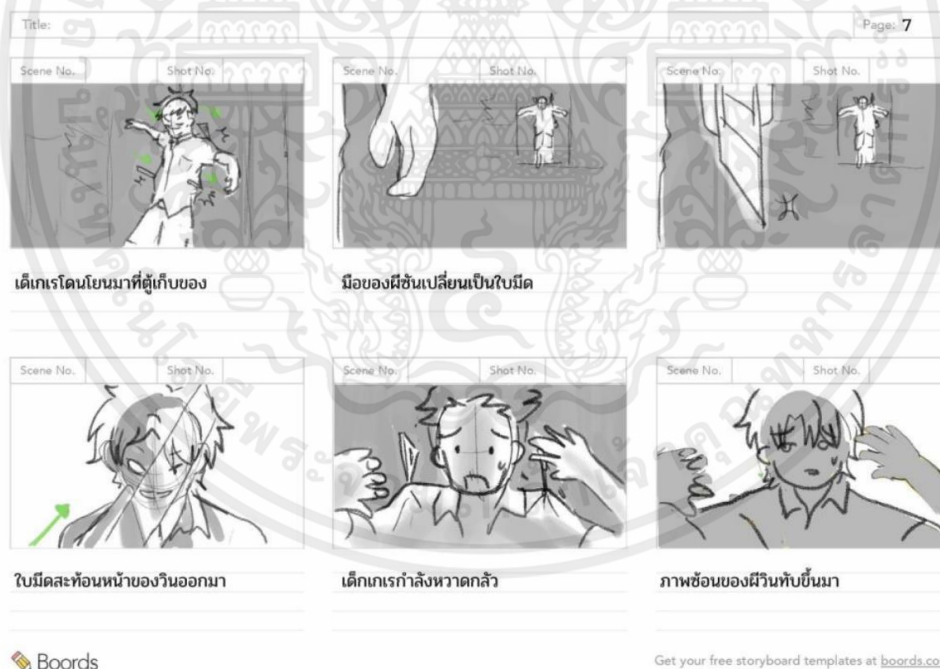
Get your free storyboard templates at boards.com

ภาพที่ 3.5 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

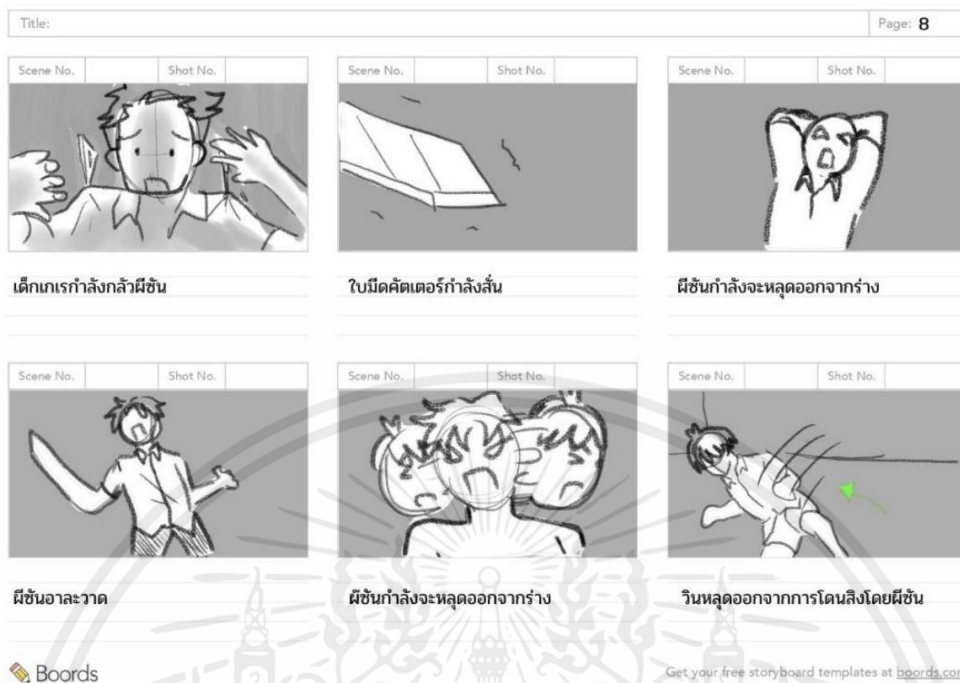


ภาพที่ 3.6 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 6

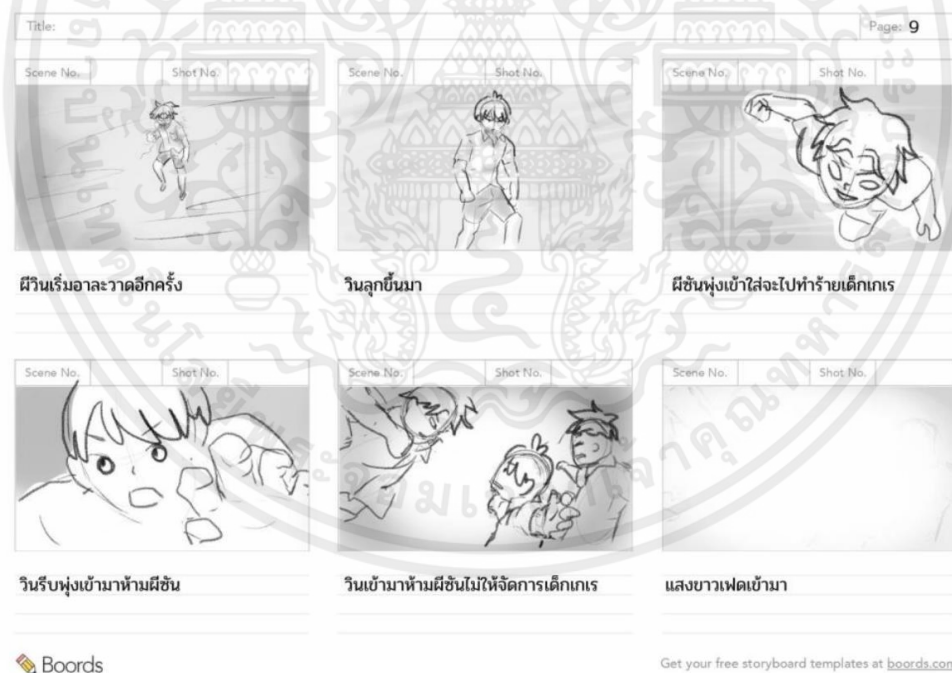


ภาพที่ 3.7 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

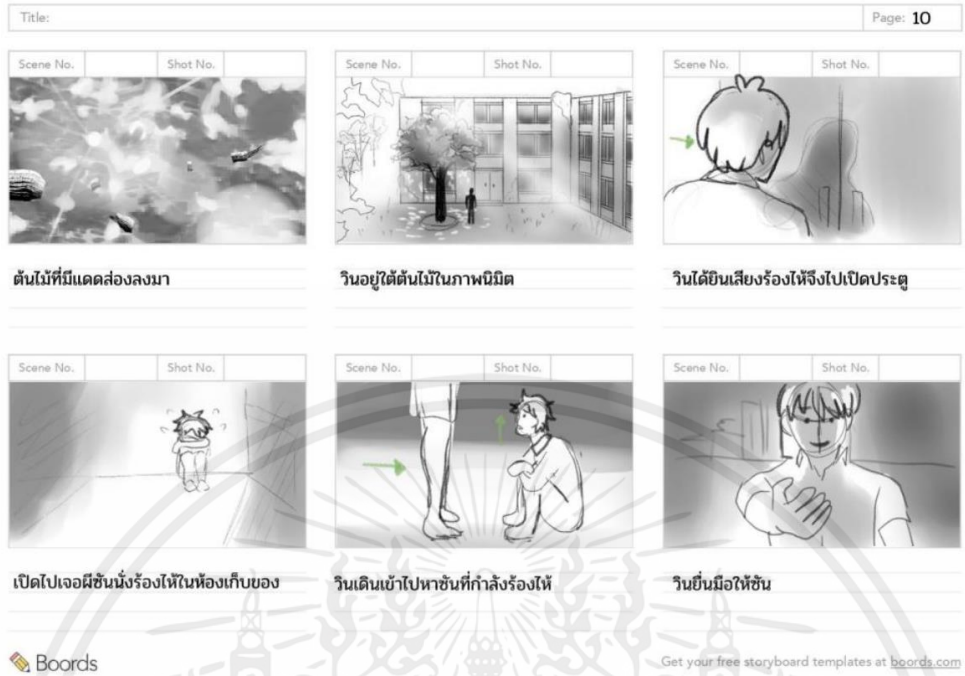


ภาพที่ 3.8 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 8

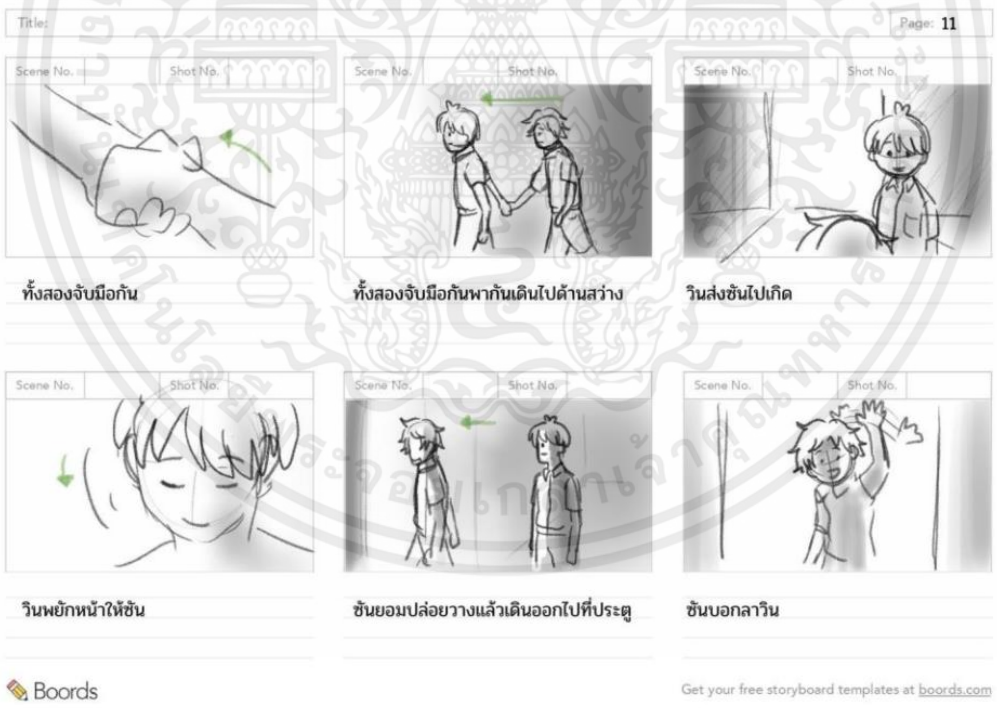


ภาพที่ 3.9 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 10



ภาพที่ 3.11 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 บทภาพ เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)” หน้าที่ 12

8. บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ฉากที่ 1 / ภายนอก / สวนในโรงเรียน/ บ่าย

วินวิ่งหนีใครบางคนพร้อมกับภาพตอนโดนแกล้งเข้ามาในหัวเป็นบางครั้ง

ฉากที่ 2 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

วินวิ่งหนีมาแอบในห้องเก็บของ มีเด็กเกรกำลังตามหาอยู่ข้างนอก

ฉากที่ 3 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

ใครบางคนเล่นบาสเสียงดังจนเด็กเกรข้างนอกเริ่มสงสัย วินพบว่าเขาอยู่กับวิญญาณและถูกชักชวนให้ร่วมมือกับวิญญาณ

ฉากที่ 4 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

เด็กเกรบุกเข้ามาในห้องเก็บของ ฝนเริ่มตก วินหันหน้ามาไม่ใช่คนเดิมอีกต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 5 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

วินกับชั้นเริ่มหลอกหลอนเอาคืนเด็กเกเร

ฉากที่ 6 / ภายใน / ห้องเก็บของ / บ่าย

วินเริ่มจัดการเด็กเกเรคนสุดท้ายแต่คราวนี้เขาจะลงมือฆ่า ทำให้วินถอดร่างเข้ามาห้ามไว้ก่อน

ฉากที่ 7 / ภายใน / นิimitของวินและชั้น/ กลางวัน

วินปลอมประโลมวิญญาณชั้นและส่งเขาไปสู่สุคติ

ฉากที่ 8 / ภายในนอก / ห้องเก็บของ / กลางวัน

วินกลับมายังปัจจุบันพร้อมความสงบสุข



บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre – production)

1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ (Screenplay) โดยขั้นตอนในการเขียนบทมีดังนี้

1.1.1 แก่นของเรื่อง (Theme)

1.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

1.1.3 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

1.1.4 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

1.2 หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท โดยการหาภาพยนตร์และแอนิเมชันที่มีข้อมูลการเล่าและข้อมูลตัวละคร เรื่องที่เข้ากับอนิเมชันที่ทำ รวมไปถึงสถิติและข่าวของการบูกลี

1.3 เขียน Storyboard โดยการวางโครงเรื่องทั้งหมดและลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ แล้วกำหนดมุมกล้อง และการเล่าเรื่อง

1.4 หาข้อมูลการสร้างภาพเคลื่อนไหว Animatic

1.5 การทดลองใช้โปรแกรมเพื่อตัดต่อ Composite

2. Environment- World setting

เรื่องราวเกิดขึ้นในโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ เป็นโลกปัจจุบันที่เราอยู่ทุกวันนี้

3. การออกแบบศิลป์

3.1 Concept Design

แนวคิดของภาพยนตร์อนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้มีแนวความคิดมาจากความต้องการจะสะท้อนภาพ การกลั่นแกล้งกันภายในโรงเรียนของเด็กไทยจึงมีการออกแบบตัวละครและสถานที่อ้างอิงจากลักษณะ สิ่งแวดล้อมในประเทศไทยเพื่อให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายต่อผู้ชม



ภาพที่ 4.1 Concept Design เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)”



ภาพที่ 4.2 Concept Design เรื่อง “จิตวิญญาณแห่งสายลม (Wind’s Spirit)”



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างห้องเก็บของโดยอิงจากสภาพแวดล้อมและสิ่งของในโรงเรียนไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 Art Direction

เนื่องจากต้องการนำเสนองานให้ออกมาในลักษณะของภาพแอนิเมชันที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายต่อผู้ชม ในช่วงวัยมัธยมต้นจนถึงบุคคลทั่วไปจึงมีการกำหนดให้ภาพลักษณะของตัวละครและงานให้ออกมาในรูปแบบที่ดูง่าย และแสดงเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างลักษณะแนวความคิดการออกแบบตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง “Amphibia”



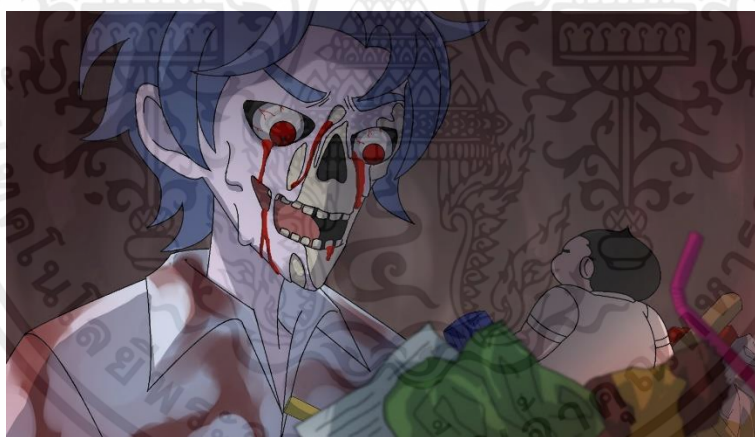
ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่างลักษณะแนวความคิดการออกแบบตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง “Steven Universe”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากการนี้เนื้อตัวในแอนิเมชันเรื่องนี้เล่นกับอารมณ์จิตใจของตัวละครเป็นหลักจึงมีการใช้ภาพพื้นหลังแสดงถึงความบิดเบี้ยวในจิตใจและอารมณ์ของตัวละครที่ให้ความรู้สึกร่มรุ่มและสิ้นหวังออกมาโดนการใช้แสงและบรรยากาศที่บิดเบี้ยวแสดงให้เห็นอารมณ์ของตัวละคร โดยในส่วนใหญ่จะใช้สีหม่น ๆ ประกอบในฉาก



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างภาพ mood&tone จากแอนิเมชันเรื่อง “Wolfwalkers”, 2020



ภาพที่ 4.7 ภาพฉากในเรื่องแสดงถึงความกลัวและหดหู่ของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การออกแบบตัวละคร

วิน เด็กนักเรียนมัธยมที่ถูกกลั่นแกล้ง ไม่ค่อยมีเพื่อน เป็นนักเรียนตัวอย่างและมักมีนิสัยขี้อายด้วยความที่วินเป็นนักเรียนตัวอย่างจึงเป็นคนที่แต่งตัวเรียบร้อยตามระเบียบและด้วยความขี้อายทำให้วินมักจะยืนด้วยลักษณะที่ไม่มั่นใจอยู่เสมอ วินมีร่างกายที่เล็กและผอมแห้งกว่าคนอื่นทำให้ถูกเป็นเป้าหมายในการกลั่นแกล้งบ่อย ๆ



ภาพที่ 4.8 ภาพการออกแบบวินในหลากหลายแบบ

นอกจากนี้ในการออกแบบตัวละครยังมีการใช้ทฤษฎีเข้ามาในการออกแบบตัวละครในเรื่อง โดยวินใช้ สีน้ำเงินเข้มทำให้รู้สึกถึงความสุภาพเรียบร้อย เงียบสงบ วังเวง และเศร้า จากลักษณะนิสัยของวินที่เป็นเด็กเรียบร้อย ขี้อายและไม่ค่อยพูด



ภาพที่ 4.9 ภาพการออกแบบวินใน draft 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพการแสดงออกทางสีหน้าของวิน

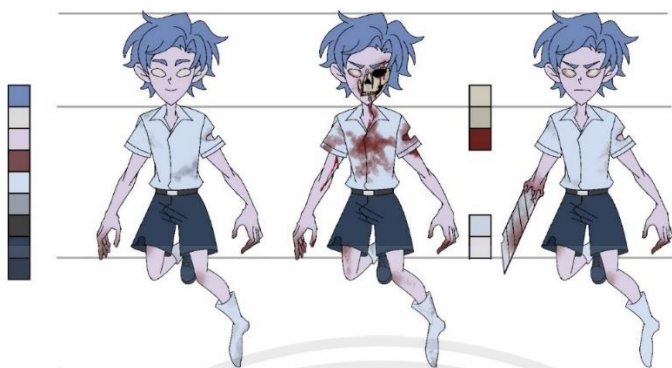
ชั้น วิญญาณรุ่นพี่ที่ยังไปสุดไปเกิดไม่ได้ ชอบวนเวียนในห้องเก็บของ ในอดีตเคยเป็นเด็กโดนแกล้งเหมือนวินมาก่อน ด้วยความที่เมื่อก่อนชั้นเป็นเด็กกิจกรรมที่เล่นกีฬาบ้างร่างกายเขาเลยมีกล้ามเนื้อมากกว่าวิน ใบหน้ามีรอยยิ้มที่สะท้อนถึงความมั่นใจในตัวเอง เนื่องด้วยชั้นเป็นวิญญาณสีผิวจึงออกไปทางซีดจาง

นอกจากนี้ในการออกแบบตัวละครยังมีการใช้ทฤษฎีเข้ามาในการออกแบบตัวละครในเรื่อง โดยตัวชั้นเป็นสีฟ้าอ่อน ให้ ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ สบายใจ

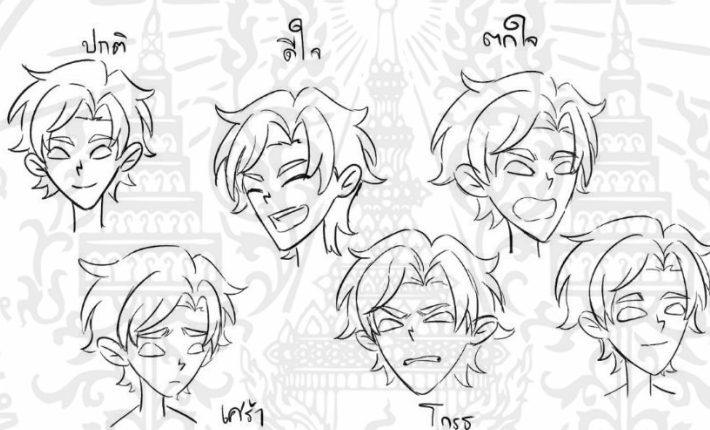


ภาพที่ 4.11 ภาพการออกแบบชั้นใน draft 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ภาพการออกแบบชั้นร่างกะโหลกและมือมีดใน draft 1



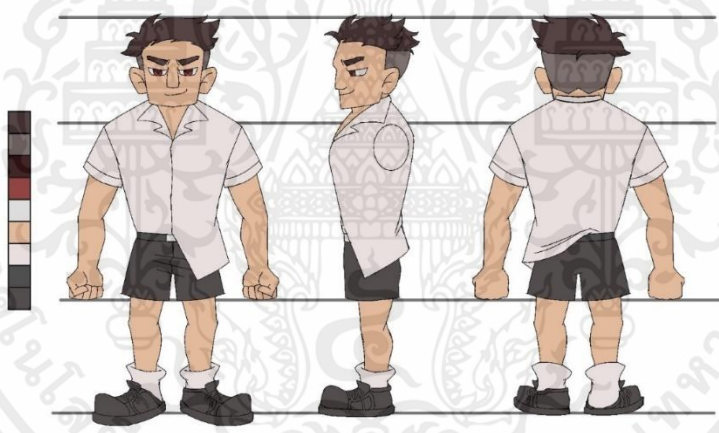
ภาพที่ 4.13 ภาพการแสดงออกทางสีหน้าของชั้น

เฮง เด็กนักเรียนเกเรที่ชอบแกล้งคนอื่น ไม่มีใครกล้าทำร้ายเขา มีพรรคพวกลูกสมุน เฮงเป็นเด็กที่มีร่างกายใหญ่โตจึงใช้สิ่งนี้เป็นข้อได้เปรียบในการไปชกต่อยและรังแกคนที่อ่อนแอกว่าตน

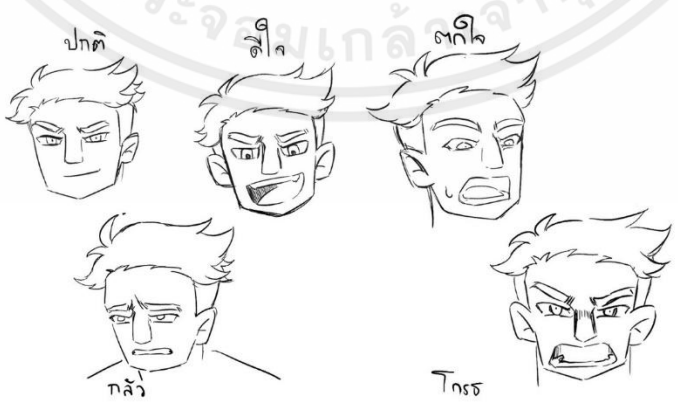
นอกจากนี้ในการออกแบบตัวละครยังมีการใช้ทฤษฎีเข้ามาในการออกแบบตัวละครในเรื่อง โดยตัวเฮงและเหล่าลูกสมุนใช้สีโทนร้อนออกทางสีแดงให้ความรู้สึก กระตุนเร่ง ไร้ รุนแรง ไร้ใจ มีอำนาจ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของตัวละครออกมาอย่างดี



ภาพที่ 4.14 ภาพการออกแบบเฮงในหลากหลายแบบ



ภาพที่ 4.15 ภาพการออกแบบเฮงใน draft 1



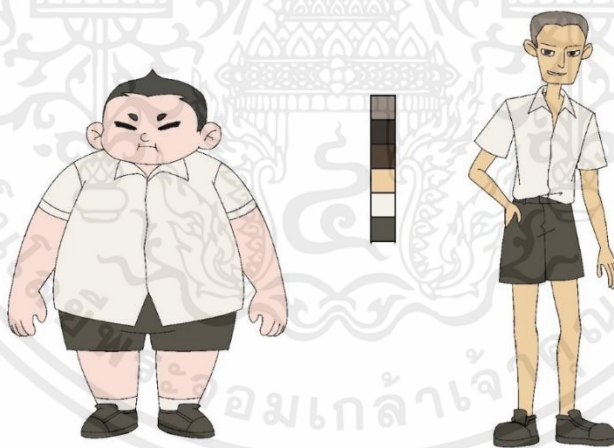
ภาพที่ 4.16 ภาพการแสดงออกทางสีหน้าของเฮง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กลูกสมุน 1 และ 2 เป็นคนที่คอยตามเฮงไปรุมรังแกและชกต่อยเด็กคนอื่น ๆ



ภาพที่ 4.17 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 4.18 ภาพการออกแบบตัวละครลูกสมุนใน draft 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การออกแบบสถานที่

ห้องเก็บของ

ออกแบบให้ดูรก อึดทึมและวังเวง พื้นเป็นปูนซีเมนต์ทาสีเขียว มีอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ยังสามารถใช้ได้เก็บเอาไว้ในนี้ แต่ยังมีพื้นที่ว่างให้ผู้คนสามารถเข้า-ออกมายหยิบสิ่งของที่ต้องใช้ได้ ซึ่งในการจัดห้องเก็บของจึงมีกล่องกระดาษที่ใช้เก็บของที่ไม่ค่อยสำคัญ มีชั้นวางของเพื่อจัดเก็บของให้เป็นระเบียบยิ่งขึ้น

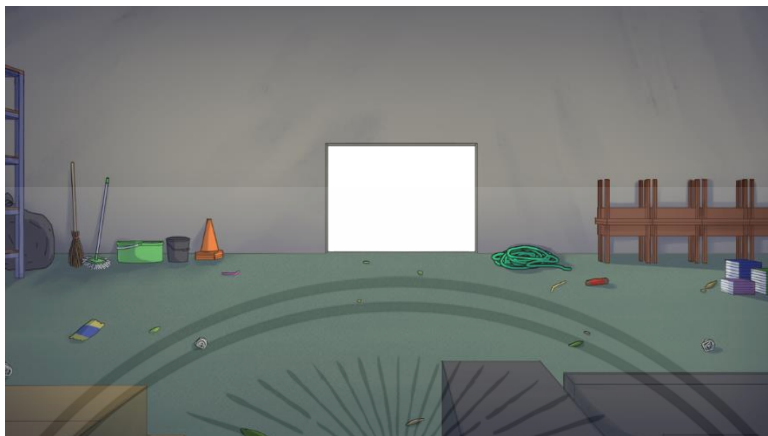


ภาพที่ 4.19 ภาพร่างฉากห้องเก็บของ

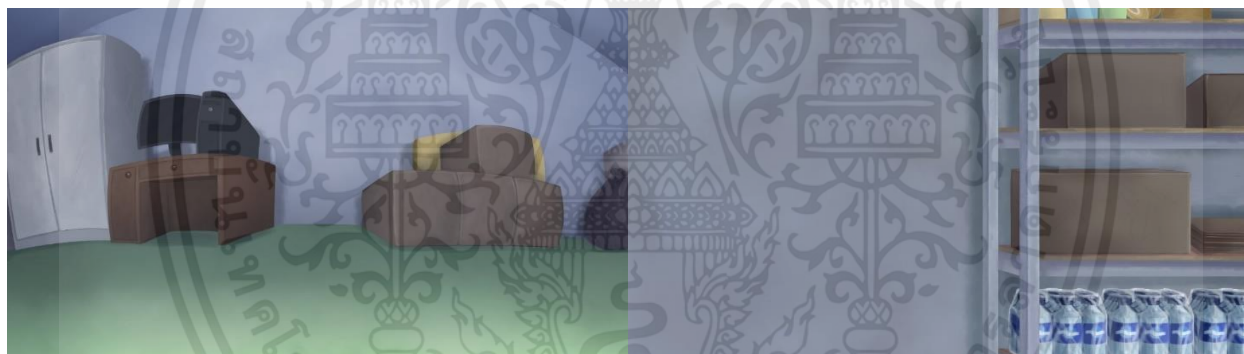


ภาพที่ 4.20 ภาพการออกแบบฉากห้องเก็บของใน draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 ภาพการออกแบบฉากห้องเก็บของใน draft ที่ 1



ภาพที่ 4.22 ภาพฉากห้องเก็บของในมุมมองต่าง ๆ



ภาพที่ 4.23 ภาพตัวอย่างห้องเก็บของโรงเรียนบ้านโคกสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Character Analysis

ตัวละครหลักทั้งหมดมี 3 ตัว

4.1 วิน เด็กนักเรียนมัธยมที่ถูกกลั่นแกล้ง ไม่ค่อยมีเพื่อน เป็นนักเรียนตัวอย่างและมักมีนิสัย

ปกเปียก

4.2 ชัน วิญญาณรุ่นพี่ ที่ยังไปผูกไปเกิดไม่ได้ ชอบวนเวียนในห้องเก็บของ ในอดีตเคยเป็นเด็กโดน

แกล้งเหมือนวินมาก่อน

4.3 เสง เด็กนักเรียนเกเรชอบแกล้งคนอื่น ไม่มีใครกล้าทำทนายเขา มีพรรคมีพวกสนุกสนาน

5. Location Scout, Scene-Set

สถานที่เกิดขึ้นที่โรงเรียนและห้องเก็บของในโรงเรียน

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุปจากการทำงาน

1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญของหน้าที่การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชันในการทำให้ผู้ชมและสมาชิกได้เข้าใจและมองเห็นถึงภาพโดยรวมในเรื่องและการออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับจำนวนสมาชิกและการทำงาน

1.2 สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและใจความสำคัญให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงปัญหาการใช้ความรุนแรง

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้หลักการถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อที่จะให้ผู้ชมได้สามารถรับรู้ถึงปัญหาการใช้ความรุนแรงในโรงเรียน โดยการถ่ายออกมาจากสีหน้าท่าทางของตัวละครและต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำให้เรื่องนี้

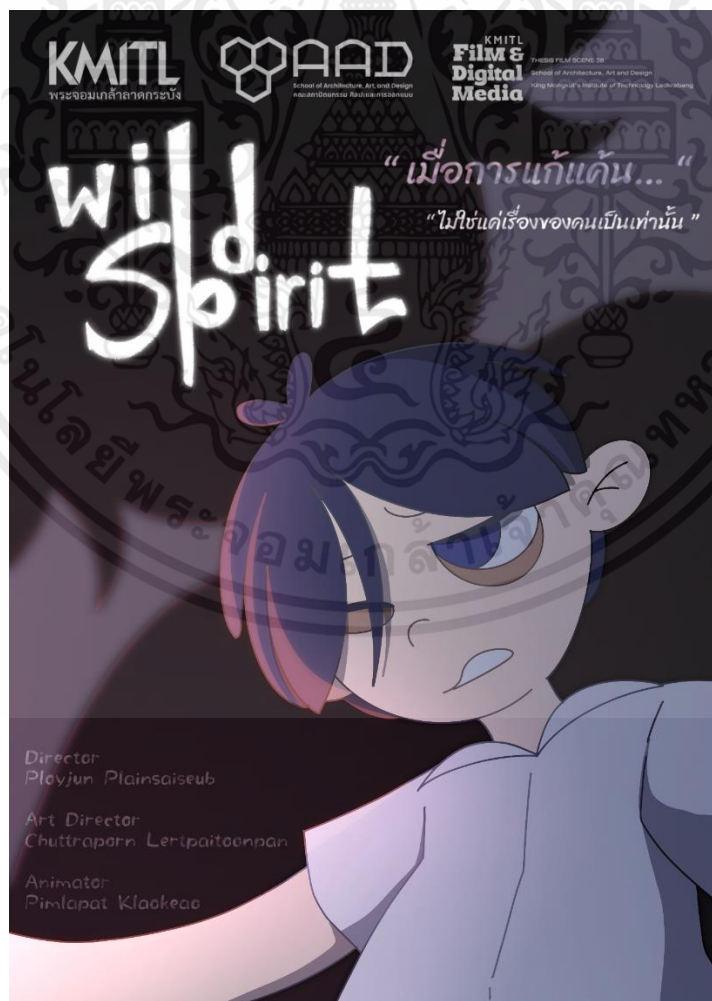
2. ข้อเสนอแนะ

ข้าพเจ้าได้เข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารเนื่องจากการเป็นการทำงานกันหลายคนและแต่ละคนต่างแยกกันไปทำส่วนของตนเองโดยมิได้มีการคุยปรึกษากันในส่วนเล็ก ๆ หรือทำให้บางคนมีส่วนหลงลืมในการแก้งานบางจุดไปบ้างและเนื่องด้วยสมาชิกแต่ละคนมีธุระส่วนตัวจากปัจจัยภายนอกมากทำให้ต้องทำงานกันอย่างกระชั้นชิดและมีงานบางส่วนคุณภาพไม่เป็นไปตามที่คาดหวังเอาไว้ อีกทั้งในการทำงานนั้นมีอุปสรรคปัญหาจากปัจจัยภายนอกที่หลากหลายทำให้ตัวข้าพเจ้าเองไม่สามารถที่จะรับผิดชอบงานในส่วนของตนเองได้อย่างดีเท่าที่ควรและสร้างปัญหาให้แก่สมาชิกทำให้งานสำเร็จลุล่วงออกมาได้ช้านั้นทำให้ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเวลาและการพูดคุยสื่อสารกับผู้อื่นให้มากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. กรุงเทพธุรกิจ. (2563). ‘บูลลี่’ เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก. สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/861433>
2. ไทยรัฐออนไลน์. (2564). บูลลี่ (Bully) คืออะไร มีกี่ประเภท วิธีที่จะรับมือจากการโดนบูลลี่. สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2034455>
3. Arash Naghdi, (n.d.), How does shape language impact a character design? (with illustrated examples). สืบค้นเมื่อ 21 ตุลาคม 2566, จาก <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
4. คำศัพท์จิตวิทยา. (2561). สีในแง่จิตวิทยา. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color>
5. รัตนาวดี ว่างคำ. (2552). สีกับอารมณ์. สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2566, จาก <https://kroobannok.com/blog/19005>
6. ลำตวน. (2565). ห้องเก็บของ สำคัญอย่างไร? พร้อมวิธีจัดเก็บของให้เป็นระเบียบ. สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.kacha.co.th/articles/ห้องเก็บของ-สำคัญอย่างไร/>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาว ฉัตรพร เลิศไพฑูรย์พันธ์
 วัน เดือน ปีเกิด 5 พฤษภาคม 2545
 ที่อยู่ 159/516 ซอยคูบอน 27 แยก 60 ถนนคูบอน แขวงท่าแร้ง เขตบางเขน
 กรุงเทพมหานคร 10220

Email: chuttrapornl@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2551 ระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 จาก โรงเรียนวัดธาตุทอง
 พ.ศ. 2554 ระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 จาก โรงเรียนวัดคูบอน
 พ.ศ. 2557 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนโรงเรียนสตรีวิทยา ๒ ในพระราชูปถัมภ์ฯ
 พ.ศ. 2560 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนโรงเรียนสตรีวิทยา ๒ ในพระราชูปถัมภ์ฯ
 พ.ศ. 2563 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และ
 ดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
 คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้