

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “จูนอัพ”
DIRECTING OF 3D ANIMATION “TUNE UP”



ขวัญพิชชา หนูทอง
KWANPITCHA NUTHONG

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “จูนอัพ”
DIRECTING OF 3D ANIMATION “TUNE UP”



ขวัญพิชชา หนูทอง
KWANPITCHA NUTHONG

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์อนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “จูนอัพ”
DIRECTING OF 3D ANIMATED SHORT FILM
“TUNE UP”

นักศึกษา

นางสาวขวัญพิชชา หนูทอง

รหัสประจำตัว

63020291

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา

(ดลชนก วรวงศ์มาตา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 30 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “จูนอัพ” DIRECTING OF 3D ANIMATION “TUNE UP”
นักศึกษา	นางสาวขวัญพิชชา หนูทอง
รหัสประจำตัว	63020291
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ตลชนก วรวงศ์มาตา

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากปัญหาเกี่ยวกับ Generation Gap เกิดเป็นประเด็นปัญหาของความขัดแย้งที่เกิดจากความต่างระหว่างช่วงวัยภายในครอบครัว ในปัจจุบันนี้อาจมองได้ว่าเรื่องนี่ยังคงเป็นปัญหาพื้นฐานที่อาจจะเกิดขึ้นกับหลาย ๆ ครอบครัวกับการที่มีค่านิยมและทัศนคติที่แตกต่างกันระหว่างคนในครอบครัว ซึ่งรวมถึงตัวข้าพเจ้าเองก็เคยพบปัญหานี้ด้วยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ข้าพเจ้าจึงได้นำประเด็นนี้มาสื่อสารสะท้อนเรื่องราวของปัญหาสิ่งที่เกิดขึ้นในแง่แนวทางการใช้ชีวิตต่างยุคสมัยในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ เรื่อง “TUNE UP” ที่สามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมและสะท้อนให้เห็นแนวความคิดของคนสองวัย โดยเล่าผ่านตัวละคร จูนและพ้อ ทั้งสองตัวละครนี้เป็นตัวแทนของชุดความคิดของผู้ใหญ่ยุค Gen X กับเด็ก Gen Z ซึ่งมีความคิดที่แตกต่างกัน แต่สุดท้ายทั้งคู่ก็ต้องพยายามปรับตัวเข้าหากัน และยอมรับซึ่งกันและกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การที่ผลงานศิลปนิพนธ์นี้จะสำเร็จลุล่วงได้ต้องขอขอบพระคุณ อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางพัฒนางานกับข้าพเจ้าและสมาชิกภายในกลุ่มตลอดการทำงาน จนสำเร็จออกมาได้ดี และสามารถนำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพในอนาคตได้

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่คอยสนับสนุนและอยู่เคียงข้างตัวข้าพเจ้าเสมอ ตั้งแต่เข้ามาศึกษาเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยนี้ กำลังใจจากครอบครัวถือเป็นอีกหนึ่งแรงใจที่ทำให้ข้าพเจ้าทำผลงานนี้จนสำเร็จได้

สุดท้ายนี้ต้องขอขอบคุณสมาชิกในกลุ่มทั้ง 2 คน นายพีรพัฒน์ แนวทอง ผู้สร้างเทคนิคพิเศษ และ นายภิม ประสพดี ผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่คอยร่วมมือฝ่าฟันอุปสรรคมาด้วยกัน ปลอดภัยให้กำลังใจ และทำหน้าที่ของตัวเองอย่างสุดความสามารถในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จนเสร็จสมบูรณ์ รวมถึงบุคคลอื่น ๆ ผู้มีส่วนร่วมในงานชิ้นนี้ แม้ไม่ได้กล่าวถึงข้าพเจ้าก็รู้สึกซาบซึ้งและขอขอบคุณจากใจจริง

ขวัญพิชชา หนูทอง
30 เมษายน 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญรูปภาพ	VI
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	1
1.4 ลักษณะโครงการ	1
1.5 วิธีดำเนินงาน	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
1. ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการเขียนและพัฒนาภาพยนตร์	3
1.1 ปัญหา Generation Gap	3
1.2 บุคลิกภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้น	4
1.3 การแต่งกายของตัวละครในเรื่อง	6
2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์และการออกแบบ	8
2.1 การออกแบบสไตล์ Retro Futurism	8
2.2 การใช้ Silhouette	10
2.3 Perspective	11
2.4 Mood and Tone	12
2.5 เสียงเพลงประกอบ	13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	14
3.1 ประเด็น (Theme).....	14
3.2 ประโยคขาย (Logline).....	14
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	14
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)	14
3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	15
3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	16
3.7 บทภาพ (Storyboard).....	19
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	22
1.ขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต (Pre-Production).....	22
1.1 การเขียนบทภาพยนตร์	22
1.1.1 วางแนวคิด	22
1.2.1 โครงเรื่อง.....	22
1.3.1 เรื่องย่อ.....	22
1.4.1 โครงเรื่องขยาย	22
1.2 การออกแบบศิลป์	24
1.3 การออกแบบตัวละคร	24
1.4 การออกแบบสถานที่ (Location Design).....	33
1.5 การออกแบบภาพพื้นหลังอวกาศ Matte painting.....	37
1.6 การออกแบบยานพาหนะ (Vehicle Design)	41
1.7 การออกแบบของประกอบฉาก (Props).....	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
1.8 การออกแบบ Title Card ตัวเรื่อง	49
2. ขั้นตอนการผลิต (Production).....	51
2.1 กำหนดแผนที่สี (Color Script).....	51
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	52
1.บทสรุปการทำงาน.....	52
2.ข้อเสนอแนะ.....	52
บรรณานุกรม	53
ภาคผนวก	54
ประวัติผู้เขียน	57

สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
1 ภาพเปรียบเทียบแสดงความแตกต่างที่ชัดเจนของ Generation ผู้ใหญ่ และ เด็ก	4
2 ลักษณะของเด็กวัยรุ่นตอนต้น	5
3 วัยรุ่นที่ว้าวุ่นกับอารมณ์.....	5
4 ชุดนักบินอวกาศ.....	6
5 ชุด Flight Suit.....	6
6 ชุด Jumpsuit ของช่าง	6
7 จาก เรื่อง Prometheus	7
8 จาก เรื่อง Final Space	7
9 ตัวอย่างการออกแบบสิ่งของในแบบ Retro Futurism	8
10 จากแอนิเมชัน เรื่อง The Jetsons.....	8
11 จากแอนิเมชัน เรื่อง The Jetsons.....	8
12 ยานพาหนะสไตล์ Retro Futurism.....	9
13 คอมพิวเตอร์สไตล์ Retro Futurism ที่มีความย้อนยุค.....	9
14 ภาพ Silhouette.....	10
15 การใช้ Silhouette ในขั้นตอน Sketch ตัวละคร จูน.....	10
16 การใช้ Silhouette ในขั้นตอน Sketch ตัวละคร พ่อ.....	10
17 ภาพตัวอย่างการใช้ Perspective	11
18 ตัวอย่างภาพ Mood and Tone ที่เปลี่ยนไปในสถานที่เดิม	12
19 จาก แอนิเมชัน เรื่อง Us Again (2021)	13
20 จาก แอนิเมชัน เรื่อง Bao (2018).....	13
21 Storyboard ภาพที่ 1 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	20
22 Storyboard ภาพที่ 2 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
23 Storyboard ภาพที่ 3 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	21
24 Storyboard ภาพที่ 4 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	21
25 Storyboard ภาพที่ 5 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	22
26 Storyboard ภาพที่ 6 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	22
27 Storyboard ภาพที่ 7 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	23
28 Storyboard ภาพที่ 8 โดย นาย ภิรม ประสพดี.....	23
29 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 1.....	25
30 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 2.....	25
31 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 3.....	26
32 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 4.....	26
33 การออกแบบสี Color Exploration ตัวละครจูน.....	27
34 ภาพ Character Sheet จูน Final.....	27
35 ภาพ Model Sheet จูน.....	28
36 การออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 1.....	28
37 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 2.....	29
38 การออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 3.....	29
39 การออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 4.....	30
40 การออกแบบ Draft 5 และ Color Exploration ตัวละครพ่อ.....	30
41 ภาพ Character Sheet พ่อ Final.....	31
42 ภาพ Model Sheet ของตัวละครพ่อ.....	31
43 ภาพการเทียบขนาดตัว Scale Comparison ระหว่างจูนและพ่อ.....	32
44 ภาพการเทียบขนาดของตัวละครกับตัวอยู่ และยานบิน.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
45 ภาพร่างลักษณะตัวบ้านภายนอก	33
46 ภาพโรงซ่อม Final	34
Planห้องบอกรายละเอียดสิ่งของภายในห้องโรงซ่อม	34
48 ภาพร่าง Key Visual ภายในบ้าน.....	35
49 ภาพร่างการออกแบบเส้นทางการบินในอวกาศ	35
50 Key Visual ฉากหลังอวกาศ Draft ที่ 1	36
51 Key Visual พื้นหลังโซนดวงอาทิตย์ Draft ที่ 1	36
52 ภาพร่างการออกแบบของการบินในความเร็ว Hyper Speed Draft ที่ 1	37
53 ภาพร่างไกด์สีอวกาศแต่ละช่วง	37
54 ฉากอวกาศในช่วงแรก Final	38
55 ภาพ Asset แยกตัวอู่ Final	38
56 ฉากพื้นหลังอวกาศช่วงที่สอง แบบ Perspective Final.....	39
57 ฉากพื้นหลังอวกาศช่วงที่สอง แบบ Side View Final	39
58 ฉากพื้นหลังรอบดวงอาทิตย์ Final	40
59 ฉากพื้นหลังรอบดวงอาทิตย์ แบบ Final	40
60 การออกแบบยานบิน Draft ที่ 1	41
61 การออกแบบยานบิน Draft ที่ 2	41
62 ภาพการออกแบบยานบิน Final.....	42
63 ภาพตัว Model Sheet ยานบิน	42
64 ภาพเปรียบเทียบลักษณะของตัวยานปกติและหลังได้รับความเสียหาย	43
65 ภาพร่างภายในตัวห้องเครื่องยาน	43
66 ภาพร่างสิ่งของประกอบในตัวห้องเครื่องยาน	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปที่	หน้า
67 ภาพการออกแบบโฮโลแพตและ Model Sheet	44
68 ภาพร่างตัวInterfaceโฮโลแกรมและวิธีการใช้	45
69 ภาพการออกแบบหมวกนักบินของจูน	45
70 ภาพการออกแบบประแจและ Model Sheet	46
71 ภาพร่างการออกแบบของลักษณะตัวท่อ	46
72 ภาพร่างการออกแบบ Interface หน้าจอ	47
73 ภาพร่างการออกแบบตัวป้ายเตือน	47
74 ภาพการออกแบบตัวอุกกาบาต	48
75 ภาพการออกแบบตัวสติ๊กเกอร์อยู่	48
76 ภาพร่างการออกแบบ Title Card Draft ที่ 1	49
77 ภาพร่างการออกแบบ Title Card Draft ที่ 2	49
78 ภาพการออกแบบ Title Card Final	50
79 แผนที่สี	51
ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “TUNE UP”	55
ภาพใบปิดภาพยนตร์.....	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

จุดเริ่มต้นผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับมาจากประสบการณ์ตรงที่เห็นอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งก็คือคุณพ่อคุณแม่ของข้าพเจ้าและน้องสาวที่เพิ่งจะย่างเข้าสู่วัยรุ่น พวกเขาจะมีปัญหาขัดแย้งกันเรื่องความเห็นที่แตกต่างกัน เพราะความแตกต่างในช่วงวัย จนนำไปสู่การที่พวกเขาเลือกที่จะเจ็บและหลีกเลี่ยงการเจอหน้ากันแทนที่จะเปิดใจพูดคุยกันตรง ๆ เพื่อจัดการปัญหาได้ถูกจุด ซึ่งครั้งหนึ่งข้าพเจ้าก็เคยตกอยู่ในสถานการณ์นี้เช่นกัน และได้เข้าใจถึงการจะลองเปิดใจ แคะคำพูดนั้นฟังดูง่าย แต่ถึงเวลาที่ต้องเปิดใจจริง ๆ ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะแต่ละฝ่ายต่างก็มีทิฐิ ถึงแม้ในปัจจุบันนี้ครอบครัวของข้าพเจ้าจะสามารถเปิดใจยอมรับความเห็นต่างและช่วยกันแก้ปัญหา Generation Gap ภายในครอบครัวกันได้มากขึ้นแล้วก็ตาม

จากที่มามีดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงหยิบยกตัวปัญหานี้มาสร้างเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ แนวไซไฟ/ดราม่า ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวของสองพ่อลูกที่ขัดแย้งกันในห้วงอวกาศ โดยให้ตระหนักถึงการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างกันและสามารถอยู่ร่วมกันได้ โดยไม่ละเลยคุณค่าซึ่งกันและกัน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งกันในครอบครัวและให้แง่คิดการเปิดใจยอมรับเข้าอกเข้าใจกัน
2. เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ
3. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบงาน Concept Art ให้กับงานแอนิเมชัน

1.3 ขอบเขตโครงการ

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ ความยาวประมาณ 4 นาที โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Procreate

1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ แนวไซไฟ/ดราม่า ที่เล่าถึงเรื่องของ Generation Gap ปัญหาที่มีความเห็นที่แตกต่างกันกับคนในครอบครัว โดยดำเนินเรื่องผ่าน 2 ตัวละครหลัก พ่อและลูกสาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 วิธีดำเนินงาน

1. Pre-Production

- 1.1 วางแผนงานและรวบรวมแนวคิดที่สนใจ
- 1.2 ค้นหาภาพอ้างอิงและศึกษาจากข่าวจริงหรือปัญหาข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้อง
- 1.3 เริ่มเขียนบทและพัฒนาตัวบท
- 1.4 ค้นคว้าเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในอวกาศและยานอวกาศ เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบงานอาร์ต
- 1.5 ออกแบบงาน Concept Art ของทั้งเรื่อง ตัวละคร สถานที่หลัก ๆ และสิ่งของประกอบฉาก เพื่อพัฒนาต่อเป็น Art Direction
- 1.6 ดูแลกำกับการทำ Storyboard ร่วมกันกับผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อกำหนดลำดับภาพการเล่าเรื่องและมุมกล้อง
- 1.7 ดูแลกำกับแอนิเมติก ร่วมกันกับผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เพื่อกำหนดจังหวะการดำเนินเรื่อง
- 1.8 ดูแลกำกับ Test Scene ร่วมกันกับผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวและผู้สร้างเทคนิคพิเศษ 3 มิติ เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของตัวแอนิเมชัน

2. Production

- 2.1 ดูแลกำกับในส่วนงานปั้นโมเดลตัวละคร สิ่งของต่าง ๆ และสถานที่
- 2.2 ช่วยเหลืองานในการทำตัวเทกเจอร์ ตัวละครและสิ่งของต่าง ๆ

3. Post-Production

- 3.1 ตรวจสอบและกำกับการตัดต่อเรียบเรียงลำดับภาพ
- 3.2 ดูแลกำกับการใส่เสียงและดนตรีประกอบ
- 3.3 ตรวจสอบความเรียบร้อยของตัวงาน Final cut

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับประสบการณ์ร่วมและเข้าใจถึงปัญหาความขัดแย้งช่องว่างระหว่างวัย
2. ได้ศึกษาเรียนรู้วิธีการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 มิติ
3. ได้เรียนรู้และพัฒนาด้านการออกแบบงานอาร์ตให้งานแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง “จูนอัพ (TUNE UP)” ที่ว่าด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างลูกสาวกับคุณพ่อที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน ข้าพเจ้าจึงได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อใช้ในการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์
2. ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

1. ศึกษาจากข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ในการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์

1.1 ปัญหา Generation Gap

Generation Gap หรือ ช่องว่างระหว่างวัย คือ ปัญหาขัดแย้ง เพราะความแตกต่างทางความคิดเห็น ความเชื่อ ค่านิยม หรือทัศนคติระหว่างคนรุ่นหนึ่งกับอีกรุ่นหนึ่ง ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสังคมในปัจจุบัน จนถึงการปรับตัวเข้ากับคนในองค์กรการทำงาน ช่องว่างระหว่างวัยนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากความแตกต่างของอายุเป็นหลัก แต่อยู่ที่การใช้ชุดความคิดความเชื่อของตนเองมาตัดสิน เช่น พ่อแม่ใช้บริบทจากสิ่งที่ดีในสมัยที่อายุเท่ากันกับลูก มาตัดสินว่าเป็นสิ่งที่ดีสำหรับลูกในยุคปัจจุบันนี้ เป็นต้น ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้จึงได้หยิบยกการเกิดปัญหานี้ในสถาบันครอบครัวที่อยู่ใกล้ชิดกัน เนื่องจากนี่เป็นอีกหนึ่งปัญหาเล็กๆ แต่เรื่องใหญ่ที่เกิดขึ้นในเกือบทุกครอบครัว



ภาพที่ 1 ภาพเปรียบเทียบแสดงความแตกต่างที่ชัดเจนของ Generation ผู้ใหญ่ และ เด็ก

ที่มา <https://healthysenseofself.com/generation-gap-not-unavoidable/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1.2 Generation Gap กับ เทคโนโลยี

แม้ปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวันของเรา และก็กลายเป็นชนวนปัญหา Generation Gap ถึงความไม่เข้าใจกันระหว่างวัยนี้ทำให้เหมือนความสัมพันธ์ยิ่งห่างไกลกันออกไป อย่างที่เรามักจะมีภาพจำของเด็ก Gen Z และ Gen Alpha ว่าอยู่กับโทรศัพท์หรือไอแพดตลอดเวลา จนโดนผู้ใหญ่มองว่าติดเทคโนโลยีเกินไปและเกียจคร้าน ส่วนผู้ใหญ่ Gen X อย่างตัวละครคุณพ่อเองก็ยิ่งให้ค่ากับการลงมือทำเองและความพยายามมากกว่าจะใช้เทคโนโลยีมาช่วยทุ่นแรง อย่างภายในเรื่องที่เรามองว่าการช้อปปิ้งออนไลน์โดยใช้ประแจไข่นั้นเป็นวิธีที่ดีกว่า ซึ่งในมุมมองคนรุ่นใหม่ ตัวละครจูนก็ไม่ได้เข้าใจอีกฝ่ายและมองว่าวิธีนี้เก๋คร่ำครึเช่นกัน

ความตึงเครียดระหว่างวัยรุ่นกับผู้ใหญ่เรื่องนี้เป็นเรื่องจริงในปัจจุบันที่ทำให้เกิดช่องว่างมากยิ่งขึ้น จนอาจนำไปสู่ปัญหาที่ไม่พึงปรารถนาได้ในอนาคต

1.1.3 วิธีแก้ไขปัญหา Generation Gap ภายในครอบครัว

1. Empathy (เข้าอกเข้าใจ) ทำความเข้าใจในมุมมองของอีกฝ่ายที่ต้องเจอกับปัญหาหรือประสบการณ์ที่ต่างกัน ไม่เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง
2. Equality (เท่าเทียมกัน) การแสดงออกทางความคิดเห็นให้เท่าเทียมกัน
3. Express (การเปิดใจ) เปิดใจถึงวิธีการแสดงออกที่แตกต่างกันด้วยวิธีตรงไปตรงมา

“ความเข้าใจและการยอมรับ” คือกุญแจของการแก้ปัญหา Generation Gap การที่เราเข้าใจว่าแต่ละ Gen มีความคิดแบบไหนและปรับตัวหาจุดร่วม อาจจะแก้ไขปัญหานี้ไม่ได้ 100 % แต่ก็สามารถทำให้บรรยากาศการอยู่ร่วมกันดีขึ้นได้ด้วยการเปิดใจเข้าอกเข้าใจกัน และนี่คือสิ่งที่ข้าพเจ้าอยากจะนำมาสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจผ่านตัวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้

1.2 บุคลิกภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้น

ตัวการ์ตูนตัวละครเอกผู้ดำเนินเนื้อเรื่องในแอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ อยู่ในช่วงวัยอายุ 13 ปี ซึ่งก็คือเด็กวัยรุ่นตอนต้นในช่วงอายุ 10 – 15 ปี จากการค้นคว้าและประสบการณ์ส่วนตัวที่คนในครอบครัวเคยได้เล่าให้ข้าพเจ้าฟัง เด็กในช่วงวัยนี้ ถือว่าเป็นวัยที่มีปัญหาเรื่องสภาวะอารมณ์มากที่สุดในช่วงชีวิตของมนุษย์ จากหลาย ๆ ปัจจัย อย่างเป็นทางการของการเข้าสู่วัยรุ่น มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบและการเปลี่ยนแปลงทางสภาวะจิตใจ ทำให้วัยรุ่นมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ แบบอัตโนมัติ ไวต่ออารมณ์ความรู้สึก มีความคิดที่ท้าทายมากขึ้นกว่าช่วงวัยเด็ก อย่างเช่น ต้องการการยอมรับ รักอิสระ จนบางครั้งบุคลิกภาพของพวกเขาเลยอาจแสดงออกมาเป็นในแง่ลบได้ เช่น ดื้อ ไม่เชื่อฟัง ละเมียดกฏเกณฑ์กติกาต่าง ๆ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 ลักษณะของเด็กวัยรุ่นตอนต้น

ที่มา <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamental/generaldoctor/06062014-0847>



ภาพที่ 3 วัยรุ่นที่ว้าวุ่นกับอารมณ์

ที่มา <https://we-do.medium.com/generation-gap>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 การแต่งกายของตัวละครในเรื่อง

สถานที่หลักของเรื่อง Setting อยู่ในอวกาศ ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงอ้างอิงการแต่งกายของตัวละครมาจาก ชุดเสื้อผ้าสำหรับนักบินอวกาศและชุด Jumpsuit สำหรับช่างเครื่องยนต์มาผสมผสานกัน



ภาพที่ 4 ชุดนักบินอวกาศ

ภาพที่ 5 ชุด Flight Suit

ภาพที่ 6 ชุด Jumpsuit ของช่าง

- ตัวชุดอวกาศ ประกอบด้วย ถุงมือ รองเท้าบูท หมวกนิรภัยหลบป้องกันแสงไม่ให้ดวงตาได้รับอันตราย มีอุปกรณ์ดำรงชีพ ออกซิเจนสำหรับหายใจ น้ำดื่ม อุปกรณ์ควบคุมความดัน เฮดโฟน ไมโครโฟน เพื่อติดต่อสื่อสาร มีพินปักเสื้อบริเวณบนอกและแขนเป็นลวดลายหน่วยงานที่สังกัดหรือลายธงชาติประเทศของตน

- ในชุดมีการติดตั้งเทคโนโลยีรักษาความปลอดภัย เพื่อปกป้องนักบินจากความดันและอุณหภูมิที่เปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน กรณีที่ยานอวกาศเกิดเหตุขัดข้อง

- ชุดอีกแบบ คือ Flight Suit ที่ไว้ใส่สำหรับขณะปฏิบัติหน้าที่ในสถานีอวกาศ ใช้ผ้า Whipcord ที่มีคุณสมบัติกันความร้อนและประกายไฟ มีกระเป๋าตามจุดต่าง ๆ ของชุด เพื่อใส่เครื่องมือที่จำเป็น มีความคล้ายกับชุด Jumpsuit ไว้ใส่ทำงานของช่างเครื่องยนต์

นอกเหนือจากข้างต้นที่กล่าวไป ได้มีการศึกษา Reference เพิ่มเติมมาจากตัวอย่างภาพยนตร์ Sci-fi อวกาศต่าง ๆ ที่เน้นไปที่ความสวยงามและเอกลักษณ์ของตัวชุด สร้างการจดจำให้กับผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 จาก เรื่อง Prometheus



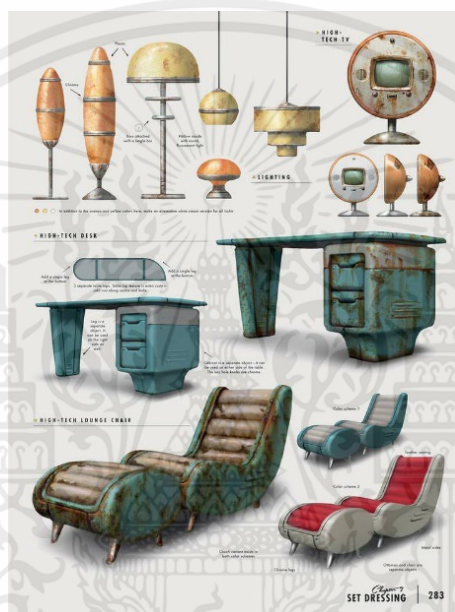
ภาพที่ 8 จาก เรื่อง Final Space

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์และการออกแบบ

2.1 การออกแบบสไตล์ Retro Futurism

Retro Futurism คือ แนวคิดการออกแบบย้อนยุคที่นำเสนอถึงโลกในอนาคตโดยคนจากในอดีต เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1930 – 1980 โดยประมาณ Retro Futurism มีหลักการออกแบบ คือการหยิบจับสิ่งของเก่า ความนิยมเก่า ๆ มาผสมกับเทคโนโลยีแนวคิดอนาคตที่ล้ำสมัย ตามคีย์เวิร์ดที่ว่า “ล้ำสมัย แต่ย้อนยุค” โดยจะมีลักษณะเฉพาะที่สิ่งของจะมีความโค้งมน มีสีสันทึบหลากหลายจุดฉาด ภาพรวมของสไตล์นี้จึงเหมือนอยู่กึ่งกลางระหว่างอดีตและอนาคต



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการออกแบบสิ่งของในแบบ Retro Futurism

ที่มา <https://i.pinimg.com/originals/be/74/cc/be74cc4b947fb3fe225a0834f41458c1.jpg>



ภาพที่ 10 จากแอนิเมชัน เรื่อง The Jetsons



ภาพที่ 11 จากแอนิเมชัน เรื่อง The Jetsons

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ยานพาหนะสไตล์ Retro Futurism

ที่มา <https://weburbanist.com/2012/07/02/top-models-of-tomorrow-5-retro-futuristic-car-designs/>



ภาพที่ 13 คอมพิวเตอร์สไตล์ Retro Futurism ที่มีความย้อนยุค

ที่มา <https://www.popularmechanics.com/technology/gadgets/a27437/amiga-2017-a1222-tabor/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การใช้ Silhouette

ขั้นตอนเริ่มแรกในการออกแบบตัวละคร เป็นการใช้อารมณ์ดำเนินเป็นโครงร่างเพื่อกำหนดรูปร่างและช่วยดันให้เห็นรูปทรงที่ชัดเจน มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น โดยข้าพเจ้าได้ศึกษาและทดลองใช้ Silhouette ที่คล้ายคลึงกันในการออกแบบตัวละครตัวเดิมและลองปรับเปลี่ยนเสื้อผ้าหรือรูปร่างกายเพื่อเป็นตัวเลือกรูปที่หลากหลายในการใช้

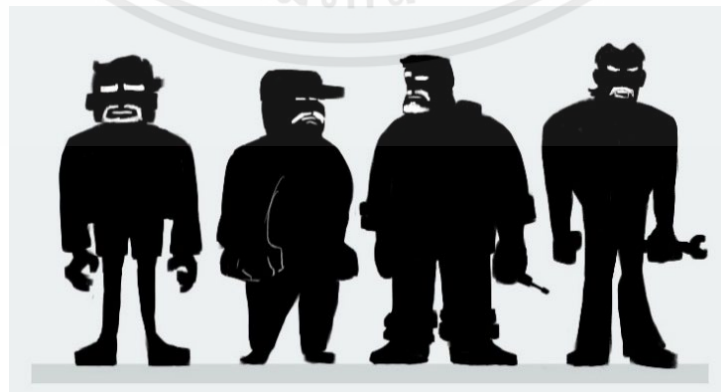


ภาพที่ 14 ภาพ Silhouette

ที่มา <https://www.nilahmagruder.com/2020/07/18/on-character-design-and-consistency/>



ภาพที่ 15 การใช้ Silhouette ในขั้นตอน Sketch ตัวละคร จูน

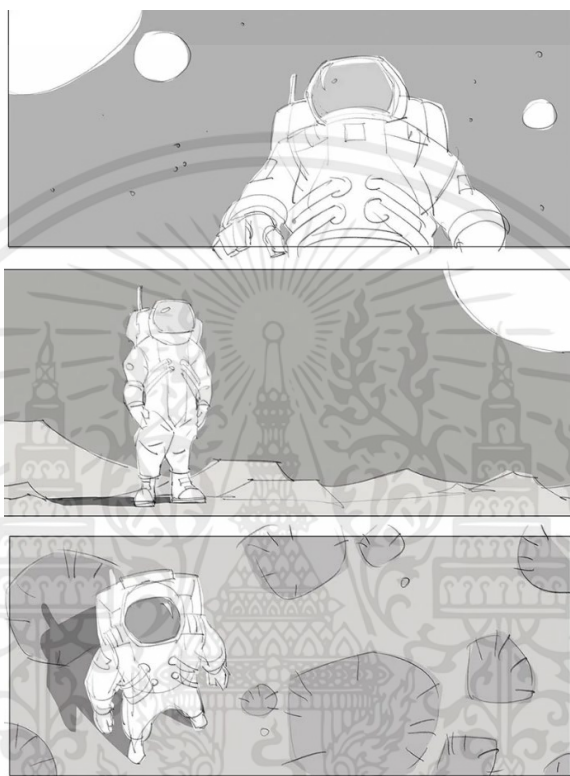


ภาพที่ 16 การใช้ Silhouette ในขั้นตอน Sketch ตัวละคร พ่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 Perspective

Perspective มีผลต่อการมองภาพรวมที่ช่วยในการทำให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น ข้าพเจ้าได้นำมาปรับใช้ ในการออกแบบฉากในเรื่องที่ Setting อยู่ในอวกาศที่มีความกว้างใหญ่และกำหนดขนาดของสิ่งแวดล้อม รวมถึงใช้ในแง่การสื่อมุมมองในบางฉาก อย่างเช่น มุมภาพสูงที่สื่อถึงความยิ่งใหญ่และมุมต่ำสื่อถึง ความรู้สึกด้อยกว่า อยู่ต่ำกว่า



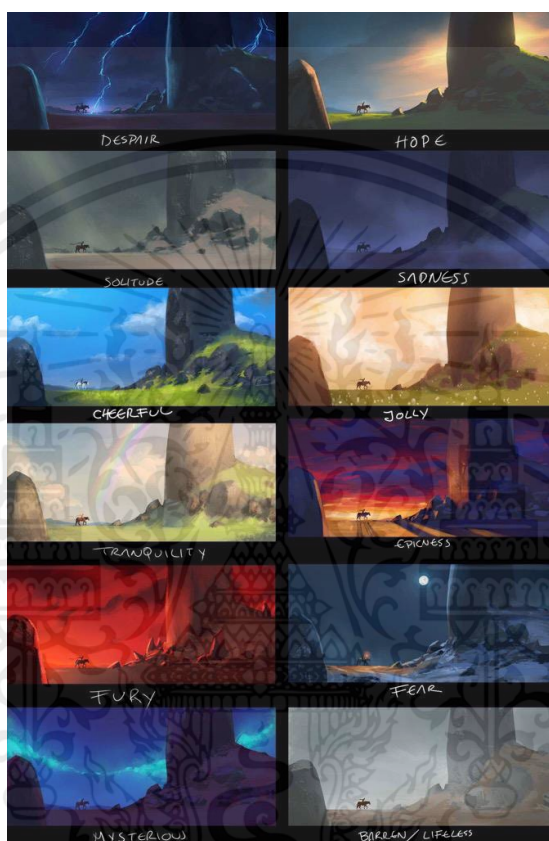
ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างการใช้ Perspective

ที่มา https://www.creativeblog.com/how-to/concept-design-tips-for-artists?fbclid=IwAR0NgaPalzBlphwOeKbQl8xjDSgqNRTqsAct0Kfk9r4hEE4AWOr_RTtGbc8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 Mood and Tone

Mood หมายถึง อารมณ์ที่แสดงออกมาในภาพ ไม่ว่าจะเป็ความสนุก สงบ เศร้า ส่วนคำว่า Tone หมายถึง สีหลักในงานภาพที่จะเป็นตัวกำหนดอารมณ์ ภายในเรื่องจะกำหนดว่าช่วงที่อยู่ใน Interior สถานที่ที่ปิดช่วงแรกจะเป็นโทนสีที่อึมครึม เพื่อแสดงถึงความอึดอัดในใจของตัวละครจน ส่วนภายนอกใน อวกาศจะมีสีที่สดใสกว่า สื่อถึงความอิสระและสนุกสนานระหว่างที่จูนออกมาบินทดสอบยาน



ภาพที่ 18 ตัวอย่างภาพ Mood and Tone ที่เปลี่ยนไปในสถานที่เดิม
ที่มา <https://pbs.twimg.com/media/CMOOEUWpWsAAOPPH.jpg:large>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 เสียงเพลงประกอบ

จะมีการกำหนด Mood and Tone ของเพลงในแต่ละช่วง เพื่อบอกเล่าเรื่องราวตลอดทั้งเรื่องที่ได้รับบทสนทนา โดยได้รับแรงบันดาลใจและศึกษามาจากตัวภาพยนตร์แอนิเมชันที่อ้างอิง



ภาพที่ 19 จาก แอนิเมชัน เรื่อง Us Again (2021)



ภาพที่ 20 จาก แอนิเมชัน เรื่อง Bao (2018)

2.5.1 เพลงช่วงต้นจะอยู่ในช่วงที่สถานการณ์ปกติอยู่ มีจังหวะเบสดังคลอไปด้วยสื่อถึงความขัดแย้งของจูนและพ่อที่มีอยู่ลึกๆ จนถึงช่วงที่ทั้งสองคนโต้แย้งกันจะเปลี่ยนเป็นจังหวะที่เร็วขึ้นฟังดูุ่นวายและอัดอัด

2.5.2 ช่วงองศ์สอง เพลงกลางเรื่อง จะเป็นเหตุการณ์ที่จูนเอายานออกมาบินทดสอบในอวกาศ เพลงจะมีความสุขสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ จนไปจบที่ความเจ็บหลังยานขัดข้องและชนอุกกาบาต

2.5.3 ช่วงวิกฤติปัญหา ในองศ์นี้ข้าพเจ้าจะเน้นที่ไปตัว Ambient ก่อนจะเป็นเสียงดนตรีที่ช่วย Build up อารมณ์ให้กับตัวหนัง

2.5.4 ในองศ์สุดท้ายช่วงท้ายของเรื่อง ดนตรีจะมีความอ่อนโยน สบาย ๆ สื่อถึงสถานการณ์และความสัมพันธ์ของจูนกับพ่อเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็น (Theme)

การยอมรับความแตกต่าง ช่วยสร้างความเข้าใจให้กับคน 2 วัย

3.2 ประโยคขาย (Logline)

จูน เด็กสาวผู้ตื่นไม่ฟังความคิดเห็นของใคร ได้ปรับแต่งยานโดยไม่สนวิธีการที่พ่อสอน เธอนำยานที่ปรับแต่งออกไปขับบินทดสอบ จนทำให้ต้องพบกับอันตรายที่ไม่คาดคิด

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

ณ อู่กลางอวกาศ มี จูน เด็กสาววัย 13 ปี ที่ไม่เห็นด้วยกับวิธีการแต่งยานบินแบบคนรุ่นเก่าของพ่อ เธอจึงปรับแต่งยานโดยการใช้มือถือตั้งค่าเครื่องยนต์และแอบเอายานออกไปบินทดสอบ สุดท้ายยานเกิดอุบัติเหตุ เธอพยายามซ่อมด้วยวิธีการของตัวเองแต่ไม่สำเร็จ จูนจึงยอมกลับไปซ่อมตามที่พ่อสอนจนเอาตัวรอดจากอันตรายและกลับมาหาพ่อได้ สุดท้ายทั้งคู่ก็เข้าใจและยอมรับกัน ก่อนมาช่วยซ่อมยานด้วยกันอย่างอบอุ่นและใกล้ชิดกันมากขึ้น

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

ตัวละครหลัก

ชื่อ : จูน

อายุ : 13 ปี

ส่วนสูง : 145 เซนติเมตร

ลักษณะภายนอก : เด็กสาวตัวเล็ก มัดผมแกละสองข้าง ดูโฉบเฉี่ยวไม่ค่อยมีความเป็นกุลสตรีเท่าไร เพราะ อยู่กับพ่อที่เป็นช่างเครื่อง 2 คน

ลักษณะภายใน : ตื่นเต้น มีความมุ่งมั่น ชอบความท้าทาย ทิฐิ มีอีโก้ไม่แพ้พ่อ ไม่ยอมใคร แม้กระทั่งคนใกล้ชิดอย่างพ่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครสมทบ

พ่อ

อายุ : 45 ปี

ส่วนสูง : 188 เซนติเมตร

อาชีพ : ช่างเครื่องยนต์

ลักษณะภายนอก : ชายตัวใหญ่ ไร้หนวดเครา หน้าดู ท่าทางทะมัดทะแมง

ลักษณะภายใน : เข้มงวด จริงจัง ทิฐิในตัวเอง แต่ลึก ๆ ก็ห่วงใยลูกสาวมาก

3.5 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

Sequence A (Intro)

ท่ามกลางอวกาศอันกว้างใหญ่และเงียบสงบ มีอุโมงค์ยานลอยเคว้งอยู่ ภายในนั้นมียานลำเล็กอยู่ตรงส่วนกลาง พร้อมกับที่จูนและพ่อแยกกันอยู่คนละฝั่ง ขณะที่พ่อนั่งชมยานอยู่ ส่วนจูนก็จิ้มตั้งค่าหน้าจอโฮโลแพทของตัวเองเสร็จแล้ว จูนลุกขึ้นเดินมาหาพ่ออีกฝั่งและโชว์วิธีการใช้โฮโลแพทกดฉายภาพโฮโลแกรมขึ้นมาและเชื่อมต่อระบบยาน ทำให้เครื่องยนต์ติดแทนการซ่อม เธอหันไปแกว้พ่อด้วยความมั่นใจแต่พ่อส่ายหน้าและชูประแจขึ้นมา ทั้งสองแย่งกันชูอุปกรณ์ของตัวเองให้อีกฝ่ายไปมา จนพ่อนำบั้งถึงขีดสุด เขากันมือของจูนให้หลบไปและใช้ประแจขันซ่อมท่ออาร์ลอย่างใจเย็น ตบท้ายด้วยยื่นประแจให้จูนทำต่อและเดินออกไปจากห้องด้วยท่าทีโมโห

Sequence B (Action)

จูนมองตามและทำท่าล้อเลียนพ่อ ก่อนฉวยโอกาสนี้กลับไปกดจิ้มเซตตั้งระบบด้วยโฮโลแพทเพื่อสตาร์จเครื่อง เธอวิ่งไปหยิบหมวกนักบินที่วางอยู่และเข้าไปในยาน ประตูโรงจอดค่อย ๆ เปิดออก เผยให้เห็นอวกาศอันกว้างใหญ่ จูนไม่รอช้ารีบขับยานพุ่งออกไปอย่างรวดเร็วเพื่อบินทดสอบ พ่อที่กลับเข้ามาในโรงซ่อมยานอีกครั้งก็ตกใจ ก่อนเขาจะหันไปเห็นคอมของจูนเปิดอยู่ จูนขับยานมาหยุดตรงจุดที่มีป้ายเตือนสีเหลืองบอกถึงเขตอันตราย ไม่ว่าจะสัญลักษณ์อุกกาบาตและดวงอาทิตย์ โดยเฉพาะสัญลักษณ์รูปอุกกาบาตที่ทำให้ตาของเธอเป็นประกายและขับพุ่งไป จูนขับฝ่าหลบดวงอุกกาบาตซ้ายขวา ขณะนั้นพ่อก็มองตำแหน่งยานของเธอผ่านจอคอม จูนเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ บนจอก็ส่งเสียงเตือนขึ้น เพราะพ่อโทรเข้ามา จูนจี้ปากและกดตัดสายกระแทงเครื่องยนต์ทำงานหนักจนระเบิด ทำให้ตัวยานเสียการทรงตัวไปชนกับอุกกาบาตลูกใหญ่ที่พุ่งมาและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปลิวไปกระแทกอกกาบาตอีกหลายลูก พ่อที่ดูจอยูกี้ตกใจที่ตำแหน่งยานหายไป เขาพยายามพิมพ์คีย์บอร์ดตัวคอมด้วยความที่ทำไม่เป็น ยานของจูนเสียหายนและหลุดมาอยู่ใกล้ดวงอาทิตย์ที่สว่างจ้า จูนจะขับยานออกไป แต่พลังงานไม่เพียงพอ เพราะ ไฮโลแพตซ์ขัดข้อง แกรมยานถูกแรงดึงดูดจากดวงอาทิตย์ดูดเข้าไปเรื่อย ๆ อุณหภูมิในยานเริ่มร้อนระอุขึ้น เธอนั่งพับหน้ากอดเข้าด้วยความสิ้นหวัง ในขณะนั้นเอง ก็มีบางอย่างมากระแทกหมวกกันน็อคของเธอ จูนลืมหาดูขึ้นพบกับประแจของพ่อที่ลอยขึ้นมาและค่อย ๆ เอื้อมไปหยิบมัน จูนเพ่งมองด้วยความตั้งใจจากที่ไม่เคยสนใจสิ่งนี้มาก่อน ภาพเหตุการณ์ย้อนไปที่ก่อนหน้านี้ พ่อพยายามสอนถึงวิธีการใช้ประแจ แต่จูนก็โบกมือปฏิเสธทุกครั้ง จูนนั่งจ้องประแจกลางย้อนคิดได้ว่าตัวเธอที่เมินเฉยและไม่ยอมรับต่อวิธีการของพ่อตั้งแต่แรก จูนกำประแจแน่นและใช้มันเปิดแผงคอนโซลด้านซ้ายขึ้นพบกับแผงทอวารัลทอหนึ่งทีฟิง พ่อคือขมวดหรือตามองหน้าจอยูกี้ด้วยความเคร่งเครียดเพราะใช้ไม่เป็น เขานึกย้อนถึงตอนที่จูนเคยชูไฮโลแพตซ์ให้ดูด้วยรอยยิ้มและเหตุการณ์ที่พวกเขาทะเลาะกัน พ่อเลยเสี่ยงกดปุ่มคอมต่อเพื่อจะติดต่อหาจูนให้ได้ เขาเบิกตาขึ้นด้วยความตกใจ เพราะหน้าจอยูกี้ขึ้นหน้าโหลด ตัดมาที่จูนชนทอไม่ได้ ถึงแม้จะใช้ทั้งสองมือแล้วยังไขก้อยิ่งทำให้ไฟฟ้าช็อตเป็นประกายไฟออกมา จนกระทั่งพ่อโทรเข้ามา จูนรีบกดรับ ภาพวิดีโอคอลแสดงท่าทีของเขาทำมือเหมือนถือบางอย่างและทำท่าทางไขว่คว้าอย่างช้า ๆ ก่อนสัญญาณจะขัดข้อง จูนเข้าใจแล้วจากการรับฟังพ่อ จึงฮึดขึ้นไปชนตัวทอวารัลทออีกครั้งจนมันล๊อคและใช้มืออีกข้างจิ้มหน้าจอยูกี้ไฮโลแพตซ์ของตัวเองย่า ๆ เพิ่มความเร็ว และแล้วเครื่องยนต์ก็กลับมาติดอีกครั้ง จูนหันมองข้างหลังและกลับตาปีด้วยความกลัวเพราะใกล้ถึงดวงอาทิตย์แล้ว เพียงเสี้ยววินาทียานก็พุ่งทะยานออกจากเขตดวงอาทิตย์ด้วยความเร็ว Hyperspeed ในที่สุดยานก็กลับเข้าเส้นทางหลักได้ จูนขับบินหลบหลีกอกกาบาตต่อเนื่องเพื่อกลับไปหาพ่อ

Sequence C (Resolution)

พ่อที่กระวนกระวายอยู่ในอู่ ก็ต้องสะดุ้งตกใจจากเสียงดังโครมคราม จากที่ยานของจูนพุ่งเข้ามาในโรงจอดด้วยสภาพยับเยิน เขาเดินเข้าไปหาอย่างไม่พอใจ ซึ่งจูนก็ลงจากยานที่มีควันโขมงมาขึ้นยอมรับผิด เธอโดนเขาเอามือเคาะหัวไปหนึ่งทีก่อนจะย่อตัวลงมาอยู่ในระดับเดียวกับจูนและยิ้มให้ จูนสวมกอดพ่อด้วยความซาบซึ้ง หลังจากนั้นภาพเผยถึงการที่จูนและพ่อมาช่วยกันซ่อมยานอีกครั้ง พ่อลองจิ้มใช้ไฮโลแพตซ์แต่มันขึ้น Error ทำให้เขาสะดุ้งตกใจ จูนที่ยืนไขประแจอยู่หน้ายานเลยเดินมาช่วยกดแก้ไขให้มันกลับเป็นปกติ ทั้งคู่ยิ้มหัวเราะออกมา บรรยากาศที่จูนกับพ่อช่วยกันซ่อมยานด้วยกันเต็มไปด้วยความอบอุ่นและความเข้าใจ

3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Sequence 1

ฉากที่ 1 ภายใน / กลางคืน / โรงซ่อมยาน

ท่ามกลางอวกาศอันกว้างใหญ่และเงียบสงบ มีอู่ซ่อมยานลอยคว้างอยู่ ภายในนั้นมียานลำเล็กอยู่ตรงส่วนกลาง จูนและพ่อแยกกันอยู่คนละฝั่ง ขณะที่พ่อนั่งซ่อมยานอยู่ ส่วนจูนก็จิ้มตั้งค่าหน้าจอดีไซน์ของตัวเองเสร็จแล้วก็ลุกขึ้นเดินไปหาพ่ออีกฝั่ง จูนใช้โฮโลแพดทดสอบภาพโฮโลแกรมขึ้นมาและเชื่อมต่อระบบทำให้เครื่องยนต์ติดแทนการซ่อม เธอหันไปเก็บไขว้พ่อด้วยความมั่นใจ แต่พ่อซูประแจขึ้นมา จูนขมวดคิ้วส่วนมือยังถือตั้งชุดโฮโลแพดต่อ ทั้งสองยืนโต้แย้งโดยชูปกรณ์ของตัวเองให้อีกฝ่ายแข่งกันไปมา จนพ่อน้ำบิ่งถึงขีดสุด เขาตีมือของจูนให้หลบไปและใช้ประแจขันซ่อมท่อวาร์ลอย่างใจเย็น ตบท้ายด้วยยื่นประแจให้จูนทำต่อและเดินออกไปจากห้องด้วยท่าทีโมโห

ต่อเนื่อง

จูนมองตามและทำท่าล้อเลียนพ่อ ก่อนฉวยโอกาสนี้กลับไปเซตตั้งระบบด้วยโฮโลแพดเพื่อสตาร์จเครื่อง เธอวิ่งไปหยิบหมวกนักบินที่วางอยู่และเข้าไปในยาน ประตูโรงจอดค่อย ๆ เปิดออก เผยให้เห็นอวกาศอันกว้างใหญ่ จูนไม่รอช้ารีบขับยานพุ่งออกไปอย่างรวดเร็วเพื่อบินทดสอบ พ่อที่กลับเข้ามาในโรงซ่อมยานอีกครั้งก็ตกใจยกใหญ่ที่ยานหายไปแล้ว ก่อนเขาจะหันไปเห็นคอมของจูนเปิดอยู่และรีบไปดูที่จอคอม

CUT TO

Sequence 2

ฉากที่ 2 ภายนอก / กลางคืน / อวกาศ

จูนขับยานมาหยุดตรงจุดที่มีป้ายเตือนสีเหลืองบอกถึงเขตอันตราย ไม่ว่าจะสัญลักษณ์อุกกาบาตและดวงอาทิตย์ โดยเฉพาะสัญลักษณ์รูปอุกกาบาตที่ทำให้ยานของเธอเป็นประกาย จูนขับพุ่งออกไปหลบดวงอุกกาบาตซ้ายขวาด้วยความตื่นตัว

ขณะนั้นพ่อก็กำลังมองตำแหน่งยานผ่านจอที่อู่ซ่อม จูนเพิ่มความเร็วยานของเธอ จอยานก็ขึ้นเตือนว่ามีสายจากพ่อโทรมา จูนจี้ปากและกดตัดสาย ทันใดนั้นเครื่องยนต์ที่ทำงานจนถึงขีดสุดก็ระเบิดออกมา ทำให้ยานกระเด็นไปชนเข้ากับอุกกาบาตลูกใหญ่ จูนพยายามจะดึงการควบคุมของตัวเองกลับมาอย่างสุดความสามารถ แต่ยานของเธอก็กระเด็นเข้าไปกระแทกกับอุกกาบาตอีกหลายลูก จนทำให้เธอสลบไปจากแรงกระแทก พ่อที่เห็นตำแหน่งยานของจูนหายไปจากจอก็ตกใจจนทำอะไรไม่ถูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CUT TO

ฉากที่ 3 ภายนอก / ตอนกลางคืน / อวกาศ

จูนที่ได้สติค่อย ๆ ลืมตาขึ้นมาบนยานที่เสียหาย เบื้องหน้าของเธอมีดวงอาทิตย์ขนาดใหญ่ที่กำลังดุ๊กดิ๊กยานของเธอเข้าไป เธอพยายามจะขับยานออกไปแต่เครื่องยนต์ของเธอไม่ทำงาน ในขณะนั้นตัวยานก็ถูกดวงอาทิตย์ดูดเข้าไปเรื่อย ๆ เธอพยายามจะสตาร์ทเครื่องยนต์ใหม่ด้วยไฮโดรแพด แต่หน้าจอก็ขึ้นข้อความล้มเหลว จูนนั่งกอดเข่าด้วยความสิ้นหวัง

ขณะที่จูนกำลังหมดหวัง ก็มีบางอย่างมาสะกิดโดนหัว เธอเงยหน้าลืมตาขึ้นพบกับประแจของพ่อลอยขึ้นมาอยู่ตรงหน้าในสภาวะไร้แรงโน้มถ่วง เธอค่อย ๆ เอื้อมมือไปคว้ามันมา จูนเพ่งมองด้วยความตั้งใจจากที่ไม่เคยสนใจสิ่งนี้มาก่อน

ต่อเนื่อง

ภาพเหตุการณ์ในอดีตย้อนไปตอนที่ยานพังก่อนหน้านี เห็นพ่อยื่นประแจให้กับเธอเพื่อจะสอนซ่อม แต่จูนก็โบกมือปฏิเสธทุกครั้ง จูนจ้องมองประแจด้วยสีหน้าเศร้าพลาวย้อนคิดได้ว่า เธอเลือกที่จะเมินเฉยและไม่ยอมรับวิธีการของพ่อมาตลอดเอง จูนกำประแจแน่นและใช้มันเปิดแผงคอนโซลด้านซ้ายขึ้น พบกับแผงทอวารัลท่อนหนึ่งที่พัง

CUT TO

ฉากที่ 4 ภายนอก / ตอนกลางคืน / อวกาศ

พ่อคิ้วขมวดทรีตามองหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วยความเคร่งเครียดเพราะกดใช้ไม่เป็น เขานึกย้อนถึงตอนที่จูนเคยชูไฮโดรแพดให้ดูด้วยรอยยิ้ม แต่เขาก็เป็นฝ่ายปฏิเสธ พ่อพยายามกดปุ่มคอมพิวเตอร์เพื่อจะติดต่อหาจูนให้ได้ กระทั่งเบิกตาขึ้นด้วยความตกใจ เพราะหน้าจอขึ้นเป็นหน้าโหลดบางอย่าง ตัดกลับมาที่จูนชั้นทอไม่ได้ ยิ่งไขก็ยิ่งทำให้ไฟฟ้าช็อตเป็นประกายไฟออกมา จนพ่อโทรเข้ามาบนหน้าจอยาน จูนรีบกดรับสาย พ่อพยายามใช้มือห้ามปรามให้จูนใจเย็นลง ก่อนภาพวิดีโอคอลจะแสดงท่าทีของเขากำมือเหมือนถือบางอย่างและทำท่าทางไขว่นอย่างช้า ๆ จูนมองด้วยสีหน้าไม่มั่นใจ ขณะที่พ่อก็มองตอบให้กำลังใจ ก่อนสัญญาณจะตัดช่องไป

ต่อเนื่อง

หลังจากรับฟังที่พ่อสอนแล้ว จูนกลับมาทำหน้าที่ช่างซ่อมที่จูนเสียงขันตัวทอวารัลอีกครั้ง จูนมันลงล็อคและใช้มืออีกข้างจิ้มหน้าจอไฮโดรแพดของตัวเองช้า ๆ เพื่อเพิ่มความเร็ว จูนหันมองข้างหลังและหลับตาด้วยความกลัวเพราะใกล้ถึงดวงอาทิตย์แล้ว แต่เพียงเสี้ยววินาทียานก็กลับมาทำงานได้และพุ่งทะยานออกจากเขตดวงอาทิตย์ไปด้วยความเร็ว Hyperspeed จนยานของเธอหลุดจากวงโคจรดวงอาทิตย์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลับมาเข้าเส้นทางหลักได้ แลกกับตัวยานที่เสียหายไปบ้าง จูนขับบินหลบหลีกอุกกาบาตต่อเนื่องเพื่อกลับไปหาพ่อ

CUT TO

Sequence 3

ฉากที่ 5 ภายใน / ตอนกลางคืน / ห้องซ่อมแซม

พ่อที่กระวนกระวายอยู่ในโรงซ่อมก็ต้องสะดุ้งตกใจจากเสียงดังโครมครามดังขึ้น ก่อนหันไปมองตามเสียงนั้น เขาเห็นยานเข้ามาในโรงซ่อมด้วยสภาพยับเยินและไม่รอช้าเดินเข้าไปหาอย่างไม่พอใจ ซึ่งจูนก็ลงจากยานที่มีควันโขมงมาเย็นยอมรับผิด

ต่อเนื่อง

ทั้งสองยืนประจันหน้ากัน พ่อเอามือเคาะหัวจูนไปหนึ่งทีก่อนจะย่อตัวลงมาอยู่ในระดับเดียวกับเธอ พร้อมยิ้มออกมาและอ้าแขนให้ จูนยืนอึ้งมองตาปริบ ๆ เธอกระโดดกอดพ่อด้วยรอยยิ้ม ส่งผลให้พ่อยิ้มตามออกมา

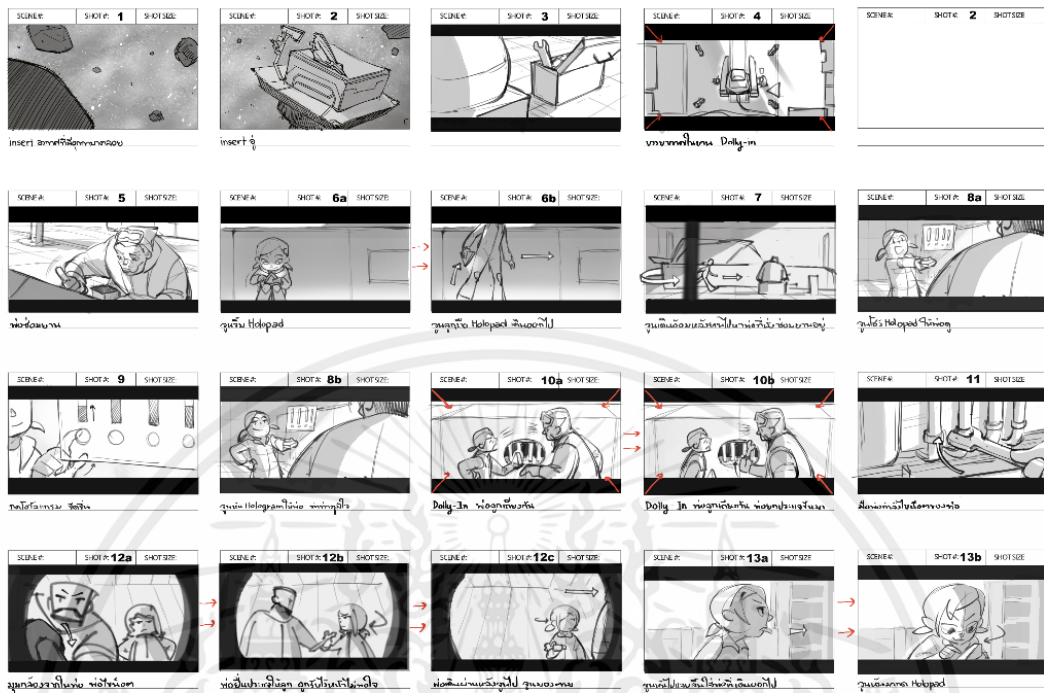
CROSS DISSOLVE

หลังจากนั้น เผยภาพภายในโรงซ่อมที่ทั้งสองคนมาซ่อมยานด้วยกันอีกครั้ง พ่อลองจิ้มใช้ไฮโลแพดแต่มันขึ้น Error ทำให้เขาสะดุ้งตกใจ จูนที่ยืนไขประแจอยู่เลยเดินมาช่วยกดแก้ไขให้มันกลับเป็นปกติ บรรยากาศที่ทั้งสองพ่อลูกร่วมมือช่วยกันซ่อมยานเต็มไปด้วยความอบอุ่นและใกล้ชิดกันมากขึ้น

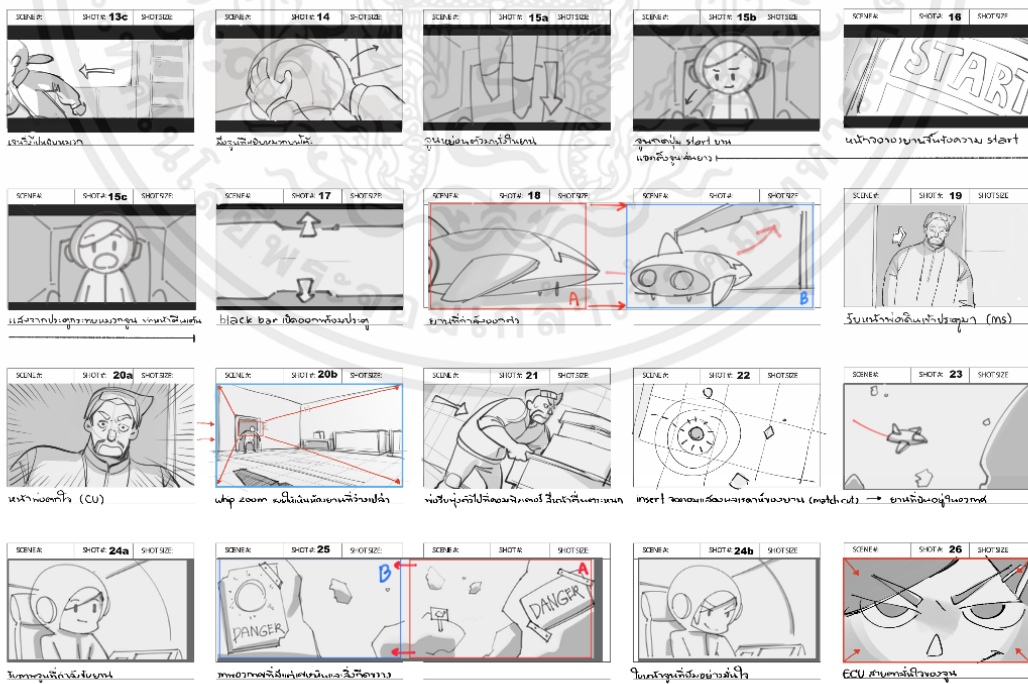
จบ

3.7 บทภาพ (Storyboard)

P1

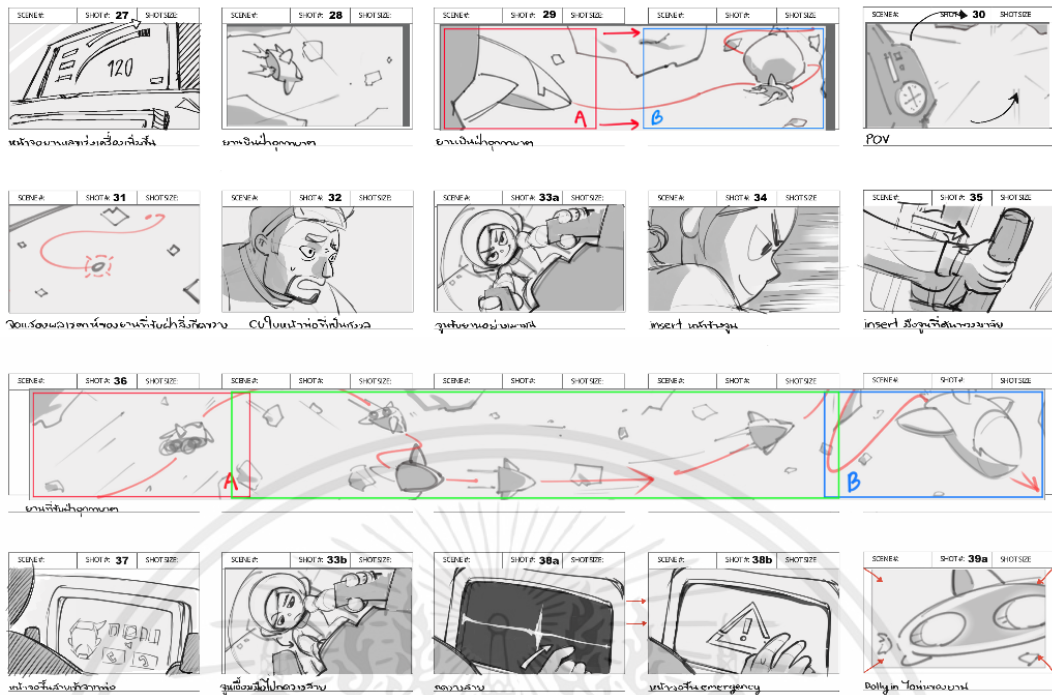


ภาพที่ 21 Storyboard ภาพที่ 1 โดย นาย กิมี ประสพดี



ภาพที่ 22 Storyboard ภาพที่ 2 โดย นาย กิมี ประสพดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

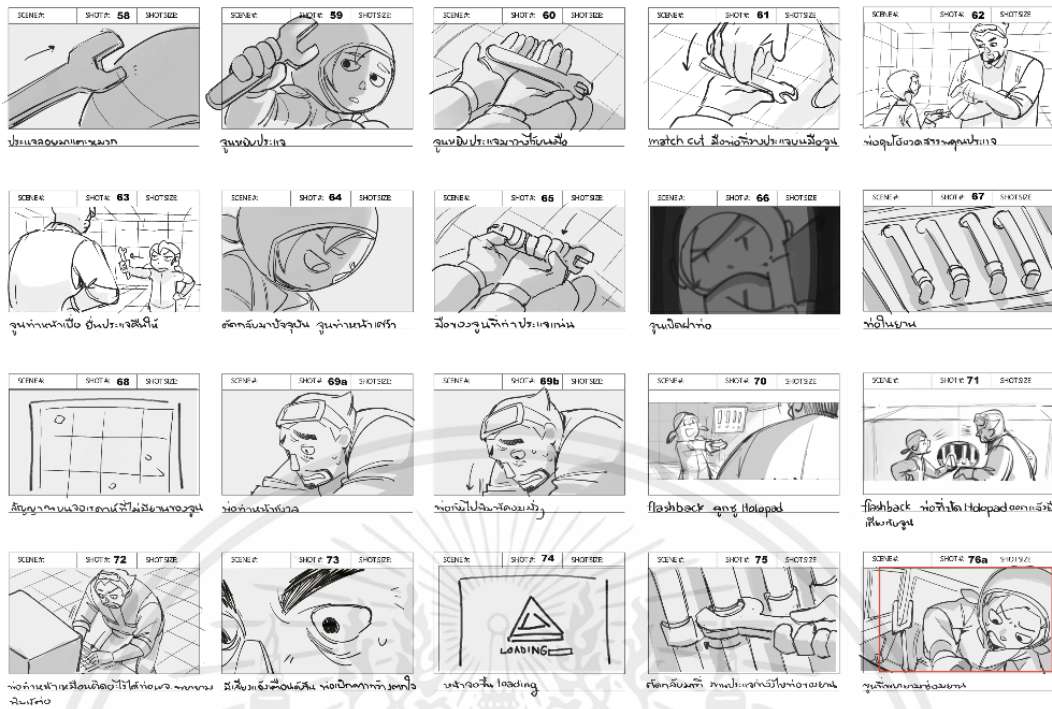


ภาพที่ 23 Storyboard ภาพที่ 3 โดย นาย ภูมิ ประสพดี

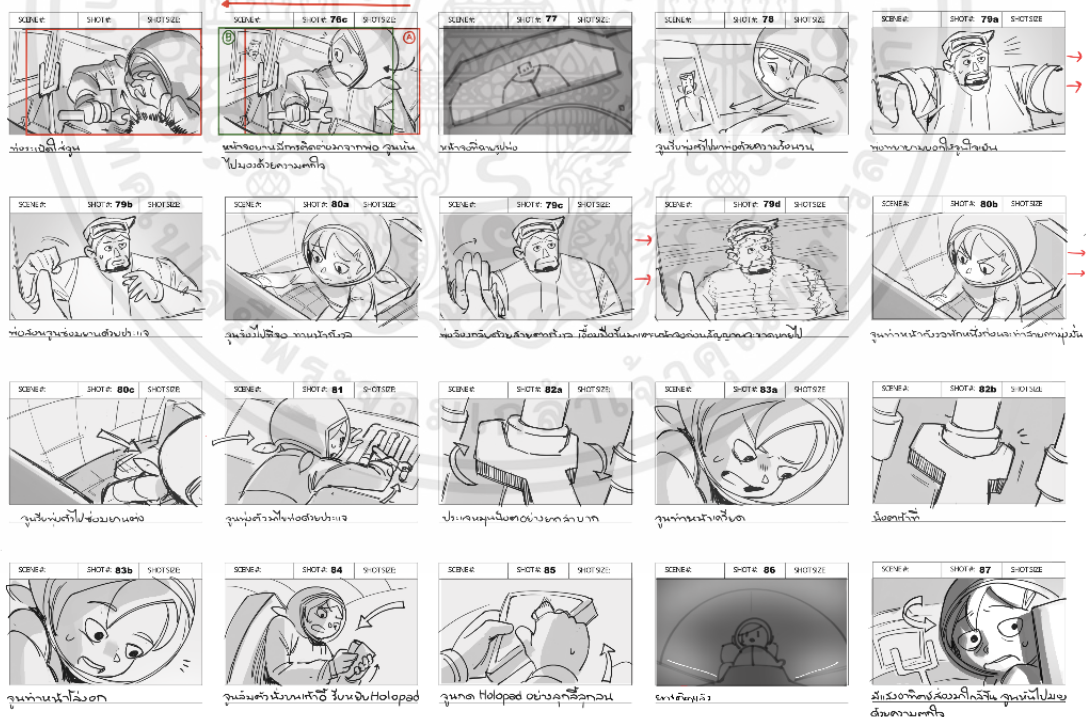


ภาพที่ 24 Storyboard ภาพที่ 4 โดย นาย ภูมิ ประสพดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

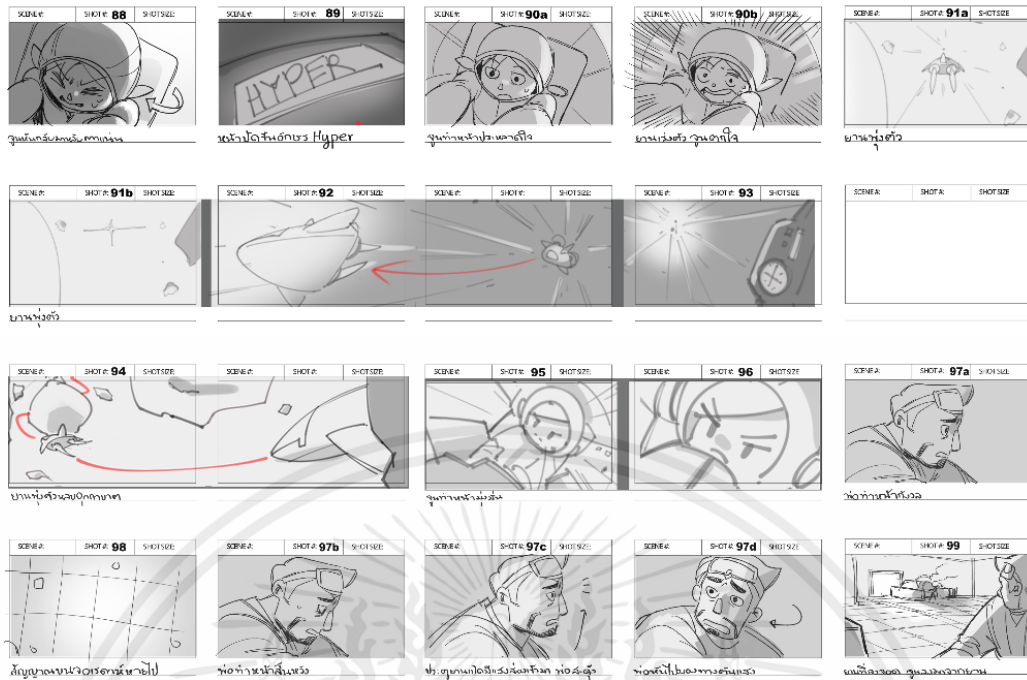


ภาพที่ 25 Storyboard ภาพที่ 5 โดย นาย กฤษ ประสพดี

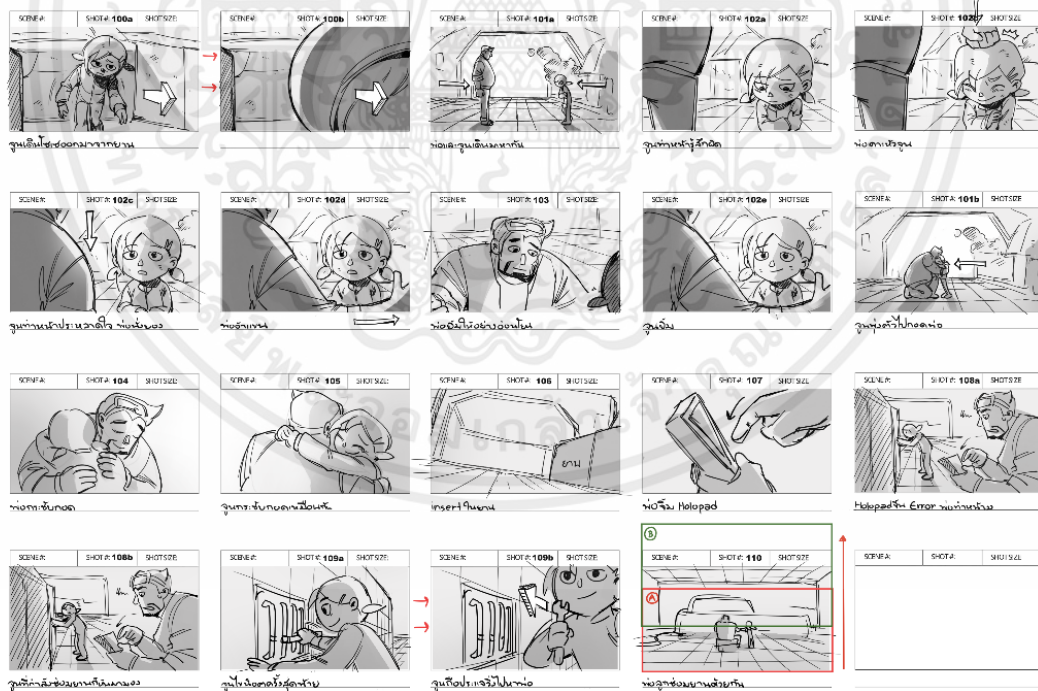


ภาพที่ 26 Storyboard ภาพที่ 6 โดย นาย กฤษ ประสพดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 Storyboard ภาพที่ 7 โดย นาย ภูมิ ประสพดี



ภาพที่ 28 Storyboard ภาพที่ 8 โดย นาย ภูมิ ประสพดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ โดยวางแผนการดังนี้

1.1.1 วางแนวคิด

1.2.1 โครงเรื่อง

1.3.1 เรื่องย่อ

1.4.1 โครงเรื่องขยาย

1.2 การออกแบบศิลป์

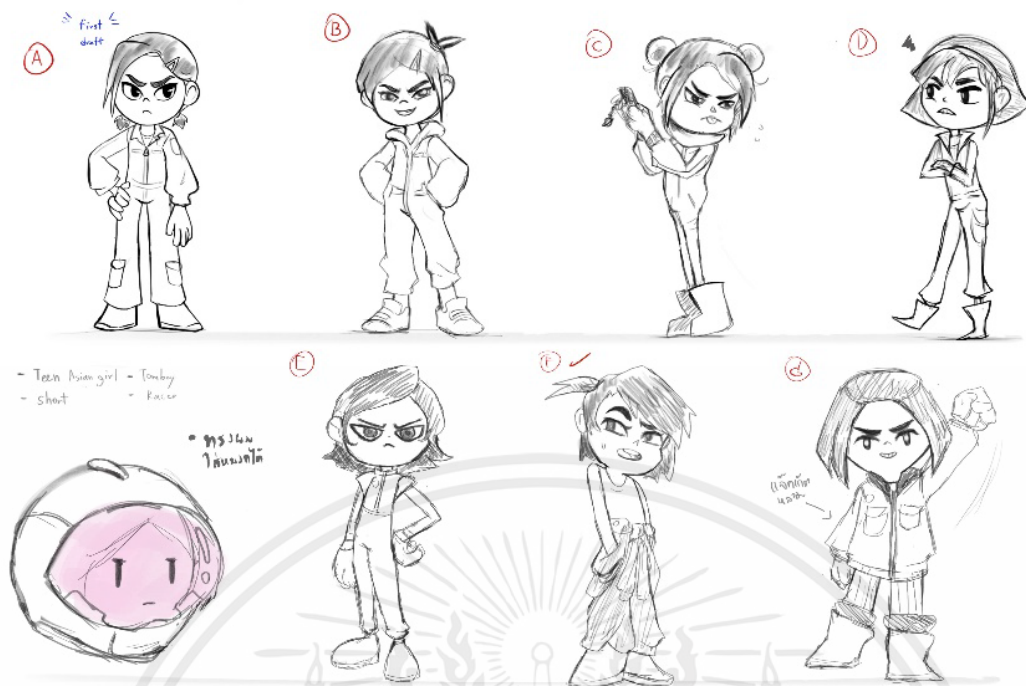
1.แนวคิดการออกแบบ

ในแอนิเมชันเรื่องนี้จะถูกออกแบบอยู่ภายใต้คอนเซ็ปแนวคิด Retro Futurism หรือก็คือความ “ล้ำสมัย แต่ก็ย้อนยุค” ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นของเรื่อง Generation Gap ที่ทั้ง 2 ตัวละครในเรื่องเป็นตัวแทนเปรียบเทียบระหว่างความใหม่และความเก่า โดยเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องจะเซตติ้งอยู่กลางอวกาศที่กว้างใหญ่ สื่อถึงช่องว่างระหว่างคนทั้งสอง Gen ข้าพเจ้าในฐานะผู้กำกับก็ได้หยิบยืมกลิ่นอายความเป็นไทยบางส่วนมาผสมผสานในการออกแบบ เพื่อเพิ่มให้ตัวแอนิเมชันเรื่องนี้มีลูกเล่นที่เอกลักษณ์และแปลกใหม่มากขึ้นแต่ยังคงความสากลไว้ด้วย

1.3 การออกแบบตัวละคร

1.3.1 จูน

จูน เด็กหญิงหัวสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการปรับแต่งยานเพื่อความสะดวกสบายมากขึ้น เธอเป็นคนมั่นใจในตัวเอง ตี้อрінและห้าว ไม่ค่อยมีความเป็นกุลสตรีเนื่องจากอยู่กับพ่อแค่สองคน ในการออกแบบข้าพเจ้าได้กำหนดรูปร่างสามเหลี่ยมเป็นรูปทรงหลักประจำตัวของจูน เช่น พินเสื่อที่เป็นสัญลักษณ์ความชอบต่าง ๆ ของเธอ ก็บิดผมและตัวชิปของชุดที่ใส่ ชุดจิ้มสุทที่จูนสวมใส่จะคล้ายกันกับพ่อ แต่จะมีการตกแต่งที่มากกว่า ตามลักษณะของเด็ก Gen Z ที่กล้าจะแต่งตัวดูฉลาดตามความชอบของตน



ภาพที่ 29 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 1



ภาพที่ 30 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 3

ในDraft ที่ 3 ข้าพเจ้าได้ออกแบบเพิ่มให้จูนเป็นเด็กที่มีความแก่นและการแสดงออกที่ดูดีอึดแน่นมากขึ้น พร้อมทั้งปรับตัวทรงผมให้ดูมีความกระฉับกระเฉง โดยให้เป็นการมัดรวบผมแกละสองข้างและติดกิ๊บทรงสามเหลี่ยม



ภาพที่ 32 ภาพการออกแบบตัวละคร จูน Draft ที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Color Exploration



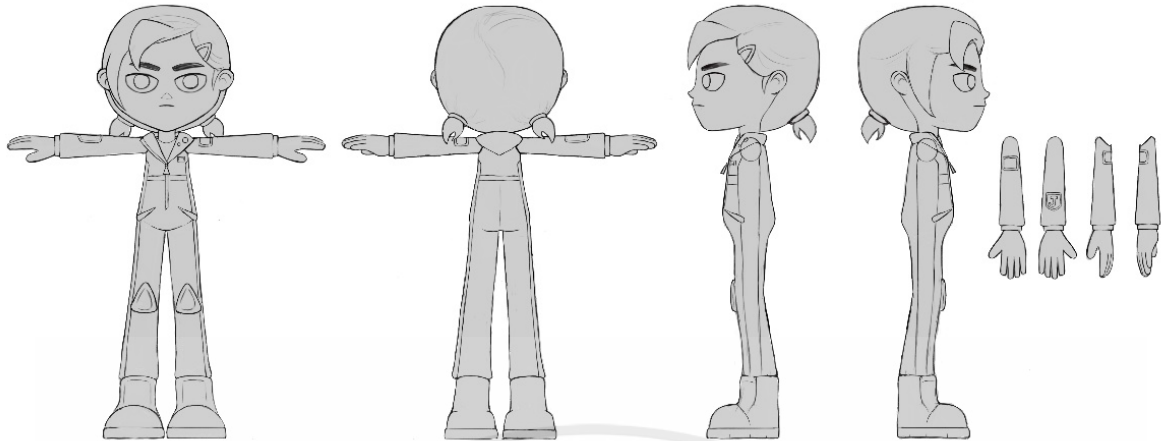
ภาพที่ 33 การออกแบบสี Color Exploration ตัวละครจูน

จากการออกแบบ Draft ที่ 4 ข้าพเจ้าพึงพอใจกับลักษณะภายนอกแล้ว แต่ต้องการให้ตัวละครของจูนมีความโดดเด่นมากขึ้น จึงได้มีการออกแบบสี Color Exploration เพื่อหาคู่สีใหม่ โดยปรับเปลี่ยนมาใช้สีแดงที่สื่อถึงบุคลิกของจูนและเป็นคู่สีตรงข้ามกับตัวละครพ่อได้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 34 ภาพ Character Sheet จูน Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 ภาพ Model Sheet จุน

1.3.2 พ่อ

พ่อ ช่างเครื่องยนต์ที่ยึดถือวิธีการซ่อมแบบเก่า ในการออกแบบซ้ำพ่อก็ได้กำหนดว่า เขาต้องมีลักษณะตรงกันข้ามกับตัวของจุน เขาจึงมีรูปร่างประจำตัวคือสีเหลืองและสีหลักเป็นสีโทนเย็น ลักษณะภายนอกของเขาเป็นผู้ชายวัยกลางคน รูปร่างสูงใหญ่ มีการแสดงออกและบุคลิกภาพที่เคร่งขรึม พิถีพิถันกับขั้นตอนการทำงาน สวมแว่นคาดหัว เนื้อตัวและเสื้อผ้ามีรอยเปื้อนเนื่องจากการทำงาน



ภาพที่ 36 การออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 37 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 2



ภาพที่ 38 การออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 การออกแบบตัวละคร พ่อ Draft ที่ 4
การออกแบบตัวละครพ่อใน Draft ที่ 4 นั้นดูเรียบเกินไปเมื่อไปลองเทียบข้างกันระหว่างตัวละครจูน



ภาพที่ 40 การออกแบบ Draft 5 และ Color Exploration ตัวละครพ่อ

ใน Draft นี้ นอกจากการปรับคู่สีเสื้อผ้าให้มีความโดดเด่นมากขึ้น มีการปรับดีไซน์ร่างกายให้เขาดูไม่ตันจนเกินไปและเพิ่มพินลายเสื้อตรงบริเวณแขนซ้ายให้เป็นแบบเดียวกับจูน ถือเป็นยูนิฟอร์มแบบเดียวกันของพวกเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 41 ภาพ Character Sheet พ่อ Final



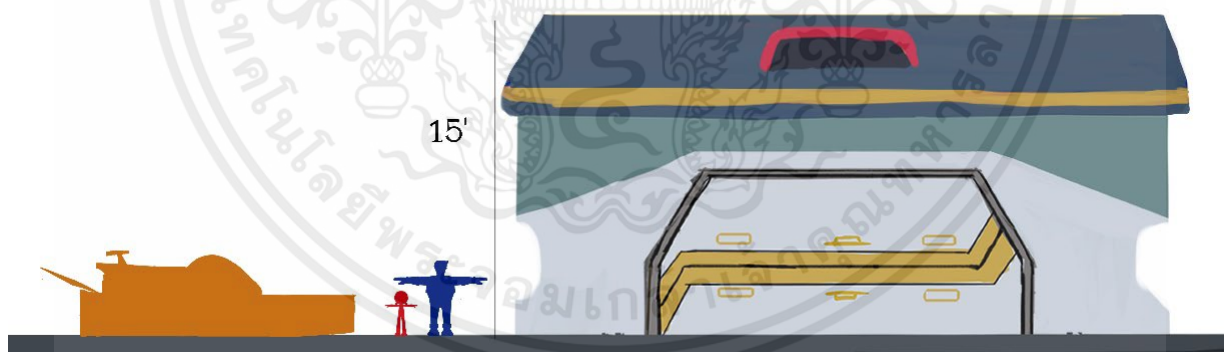
ภาพที่ 42 ภาพ Model Sheet ของตัวละครพ่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพการเทียบขนาดตัว Scale Comparison ระหว่างจูนและพ่อ

60' x 30'



15'

ภาพที่ 44 ภาพการเทียบขนาดของตัวละครกับตัวอู่ และยานบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 การออกแบบสถานที่ (Location Design)

1.4.1 ู่

ู่ที่จูนกับพ้ออยู่อาศัยและทำงาน ลักษณะเป็นบ้านชั้นเดียว ช่างใต้เป็นฐานเครื่องยนต์เพื่อลอยอยู่ท่ามกลางอวกาศได้ มีการตกแต่งภายนอกติดป้ายอยู่บริเวณหลังคาและป้ายที่บอกว่าเป็นบริการ

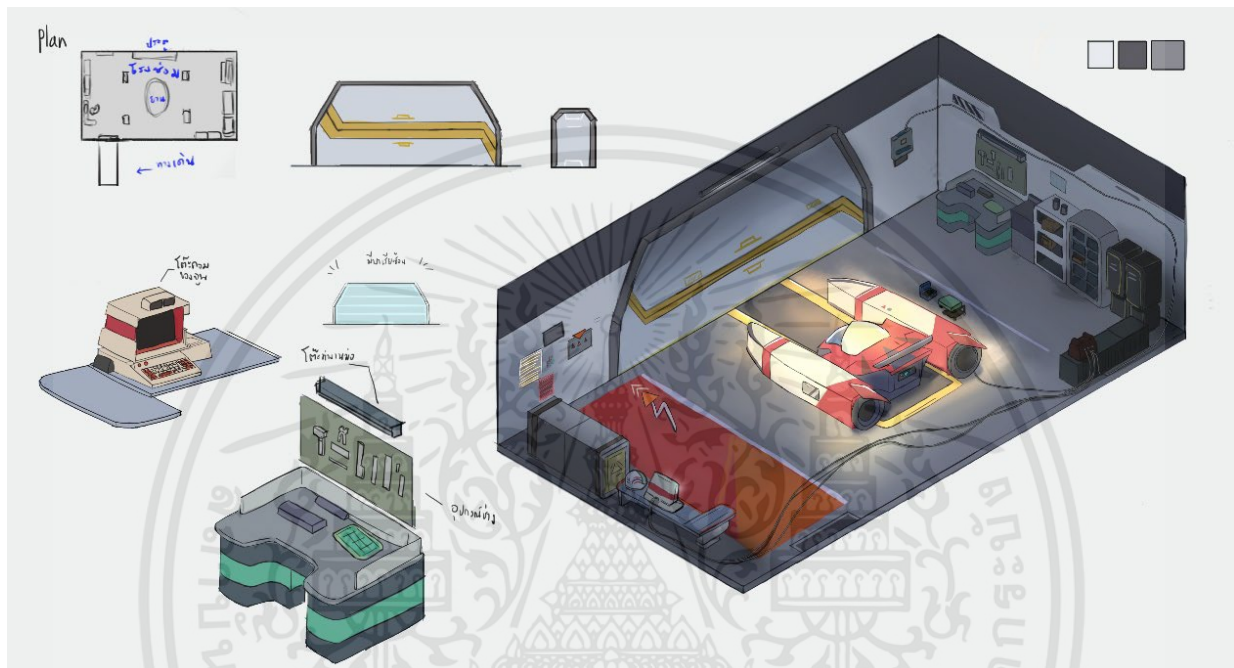


ภาพที่ 45 ภาพร่างลักษณะตัวบ้านภายนอก

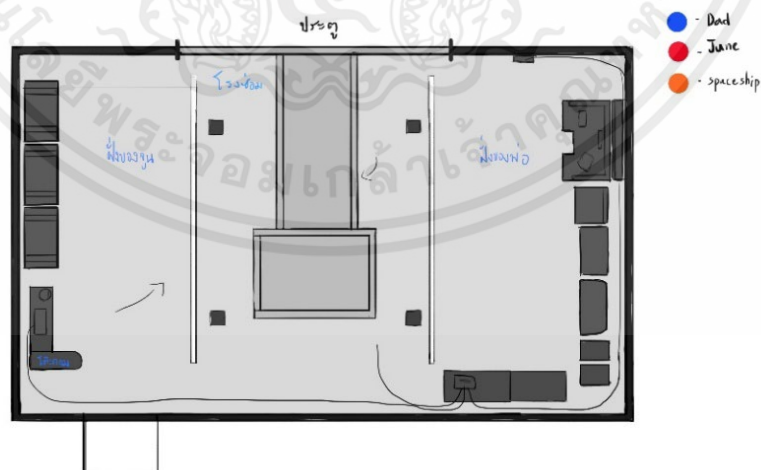
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2 โรงซ่อม

โรงซ่อมเป็นสถานที่หลักที่จูนกับพ่อทะเลาะขัดแย้งกันในช่วงแรกของเรื่อง ในการออกแบบมีการแบ่งผังชัดเจนระหว่างทั้งสองคน โดยฝั่งของจูนจะมีโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่มีการตกแต่งด้วยสีสันทันโทนร้อนและสัญลักษณ์สามเหลี่ยมประจำตัว ส่วนฝั่งของพ่อนั้นจะประกอบไปด้วยอุปกรณ์ทำงานเสียส่วนใหญ่ที่มีสีทึม ๆ และสีคู่ตรงข้ามกับฝั่งของจูน

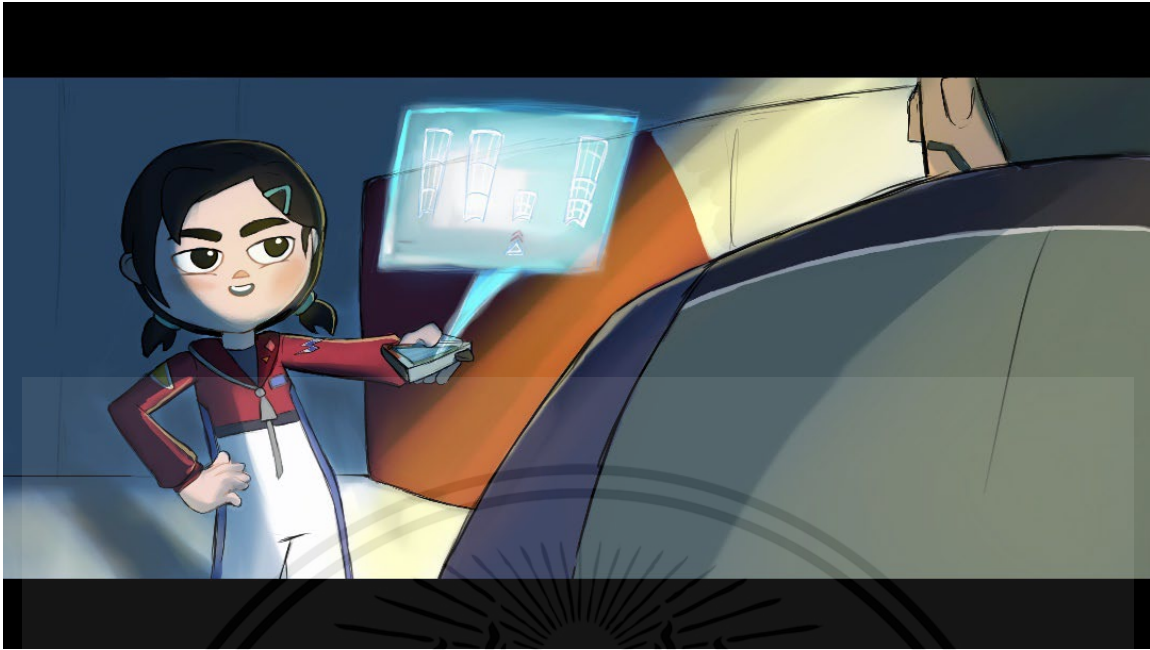


ภาพที่ 46 ภาพโรงซ่อม Final



ภาพที่ 47 ภาพ Plan ห้องบอรายละเอียดสิ่งของภายในห้องโรงซ่อม

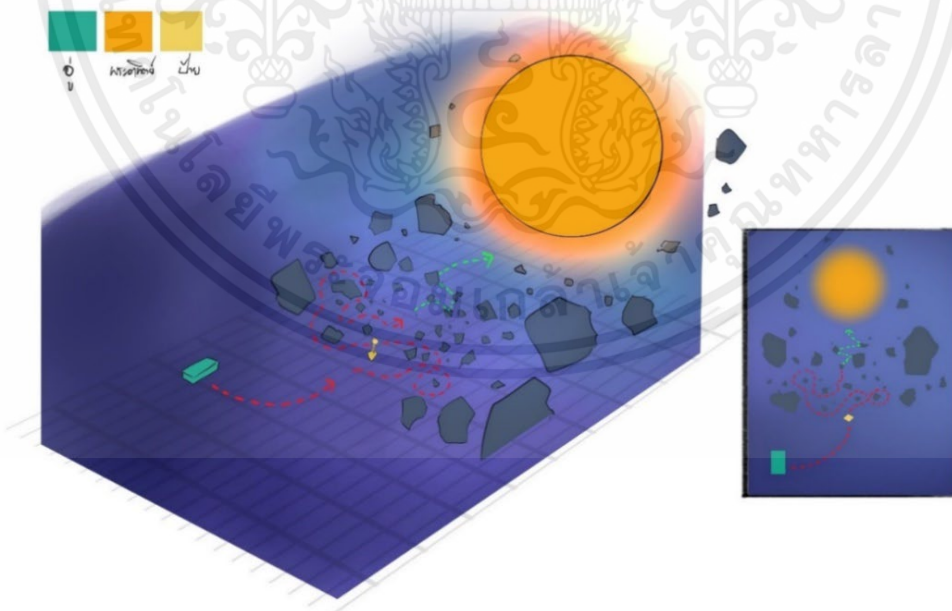
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ภาพร่าง Key Visual ภายในบ้าน

1.4.2 อวกาศ

สถานที่ที่จูนเอายานบินออกมาบินทดสอบ จนไปถึงช่วงที่ยานชนกับอุกกาบาตและกระเด็นไปใกล้กับดวงอาทิตย์ ภายในอวกาศจะมีสีส้มที่ไล่สีจากโทนสีเข้มไปถึงส่วนที่สว่างใกล้กับดวงอาทิตย์และมีอุกกาบาตกระจายตัวรอบ ๆ

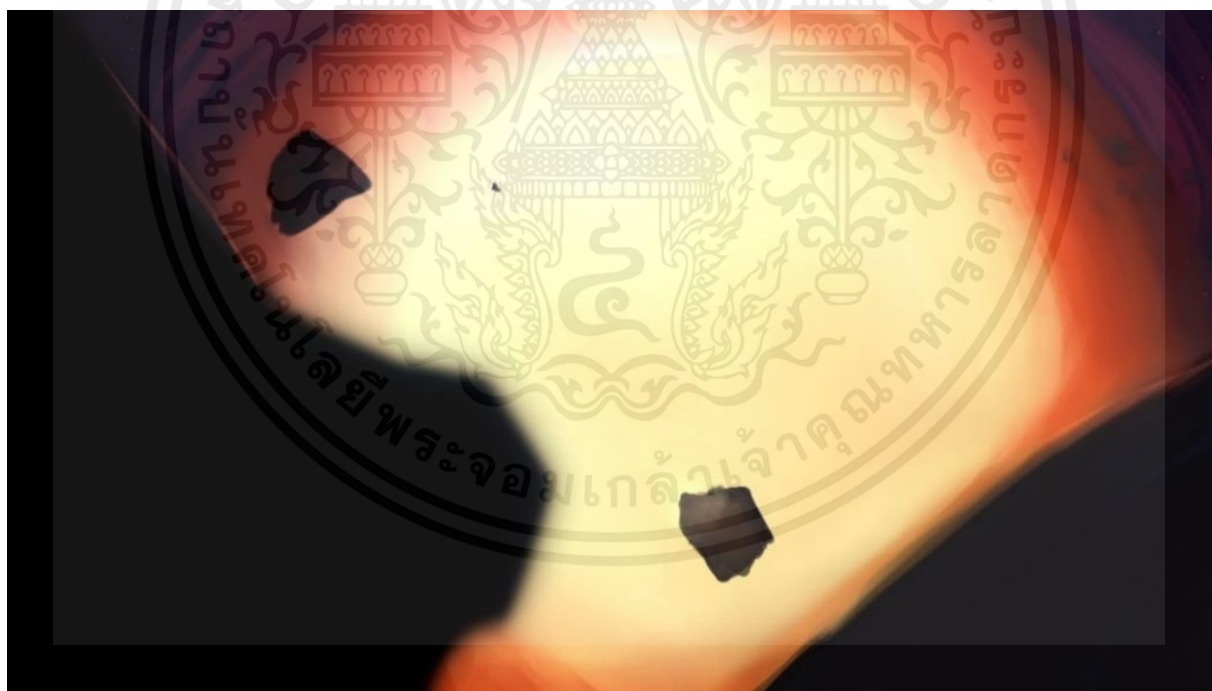


ภาพที่ 49 ภาพร่างการออกแบบเส้นทางการบินในอวกาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 50 Key Visual ฉากหลังอวกาศ Draft ที่ 1



ภาพที่ 51 Key Visual พื้นหลังโซนดวงอาทิตย์ Draft ที่ 1

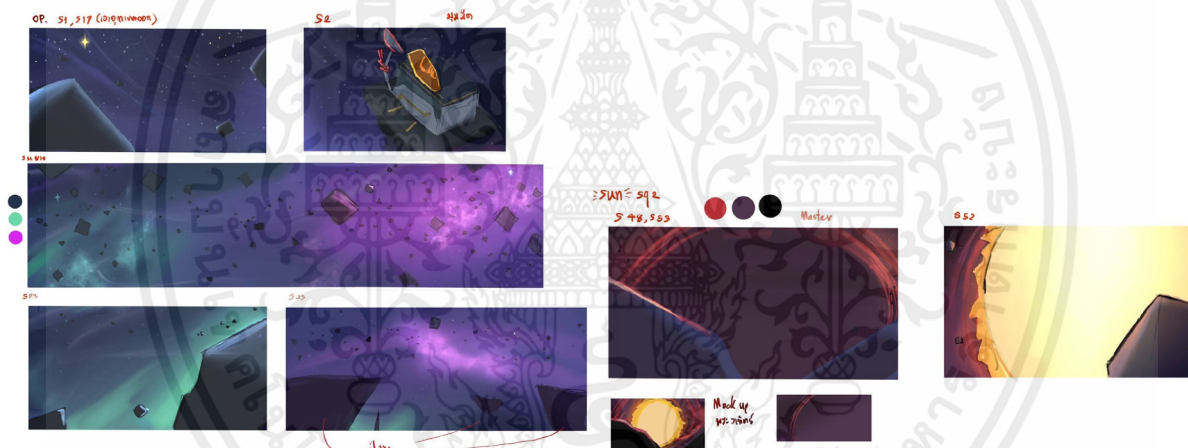
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 52 ภาพร่างการออกแบบของการบินในความเร็ว Hyper Speed Draft ที่ 1

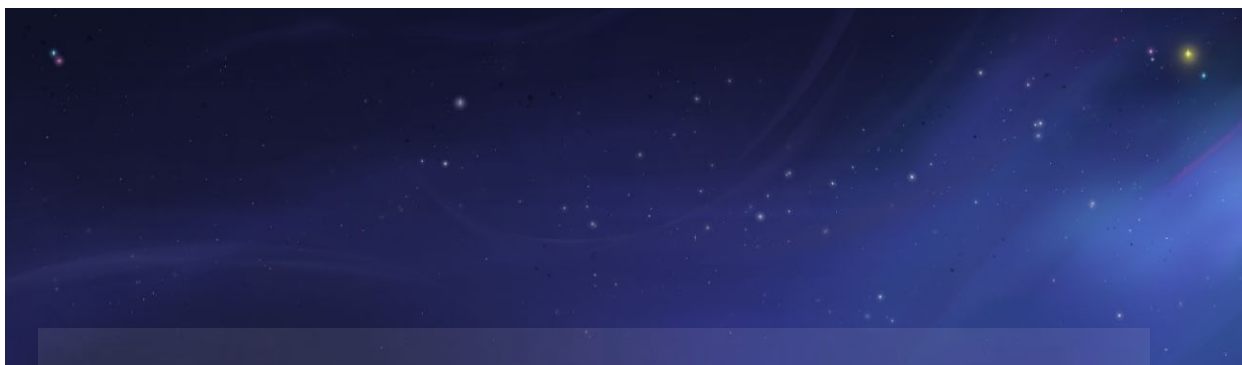
1.5 การออกแบบภาพพื้นหลังอวกาศ Matte Painting

หลังจากมีการขึ้นภาพร่างแบบคร่าว ๆ เป็นภาพ Key Visual ข้าพเจ้าก็ได้นำตัวพื้นหลังมาออกแบบต่อพร้อมกำหนดสีอวกาศแต่ละช่วงที่จะแตกต่างกันไปภายในเรื่อง



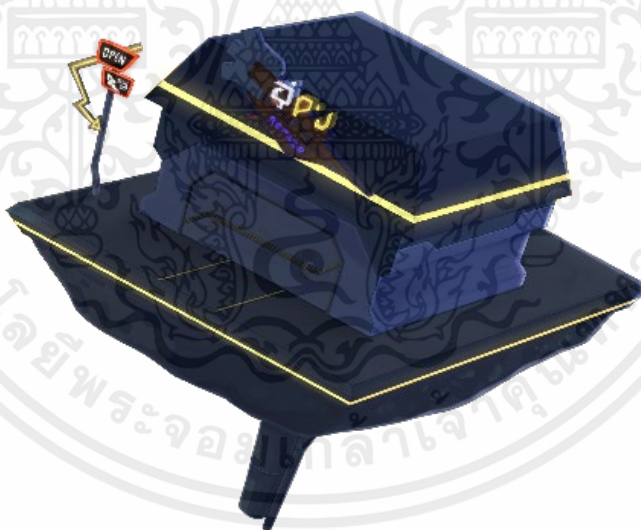
ภาพที่ 53 ภาพร่างโค้ดสีอวกาศแต่ละช่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 54 ฉากอวกาศในช่วงแรก Final

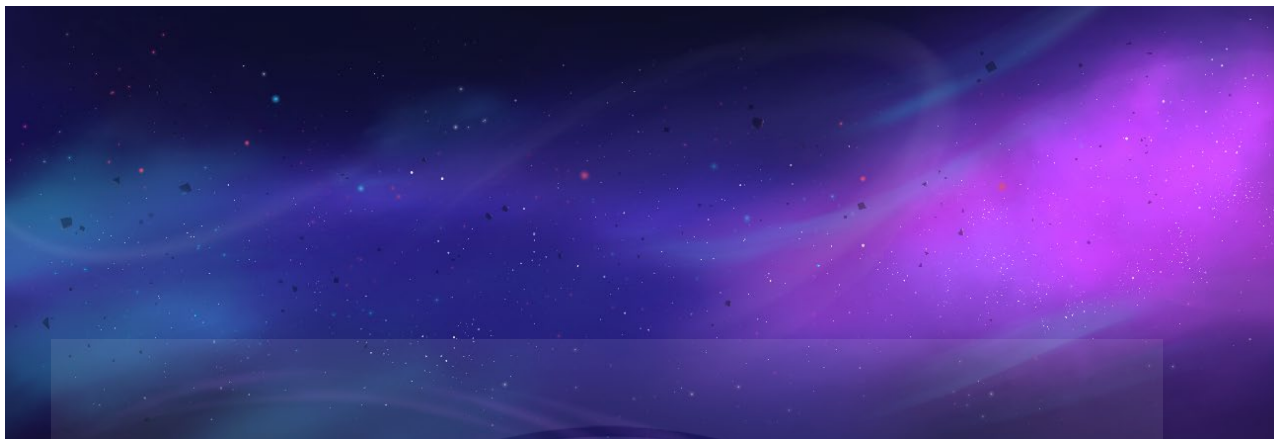
พื้นหลังอวกาศในช่วงแรกบริเวณใกล้ๆของจูนกับพ่อ ข้าพเจ้าออกแบบอวกาศส่วนนี้โดยใช้สีน้ำเงินเป็นหลักเพื่อให้เข้ากับ Mood and Tone ของช่วงแรกในเรื่องที่อิมคริมและแบ่งครึ่งระหว่างจุดอับแสงที่เป็นตำแหน่งที่อู๋ลอยอยู่ กับอีกฝั่งที่สว่างและดูสวยงามกว่าเป็นเส้นทางที่จูนขับยานออกไปทดสอบ มีดวงดาวสีเหลือง สีฟ้าและแดงประปรายรอบ ๆ เป็นตัวแทนสีประจำตัวของจูนและพ่อที่เป็นขั้วตรงข้ามกัน



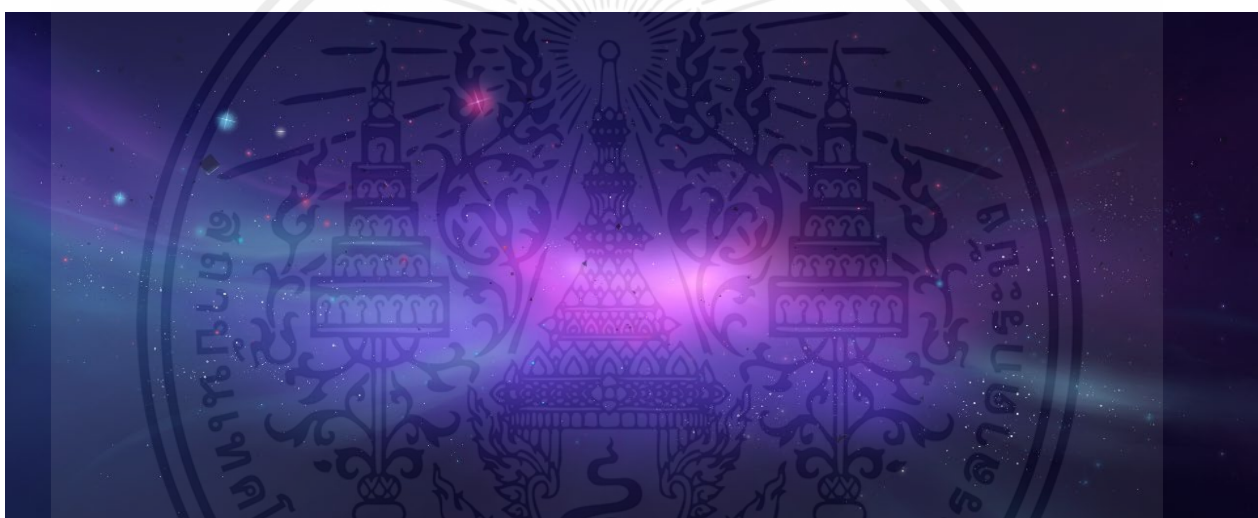
ภาพที่ 55 ภาพ Asset แยกตัวอู๋ Final

วาดแยกตัวอู๋กลางอวกาศเป็น Asset แยก เพื่อที่จะได้นำไป Composite กับพื้นหลังอีกทีในการใช้งานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 56 ฉากพื้นหลังอวกาศช่วงที่สอง แบบ Perspective Final

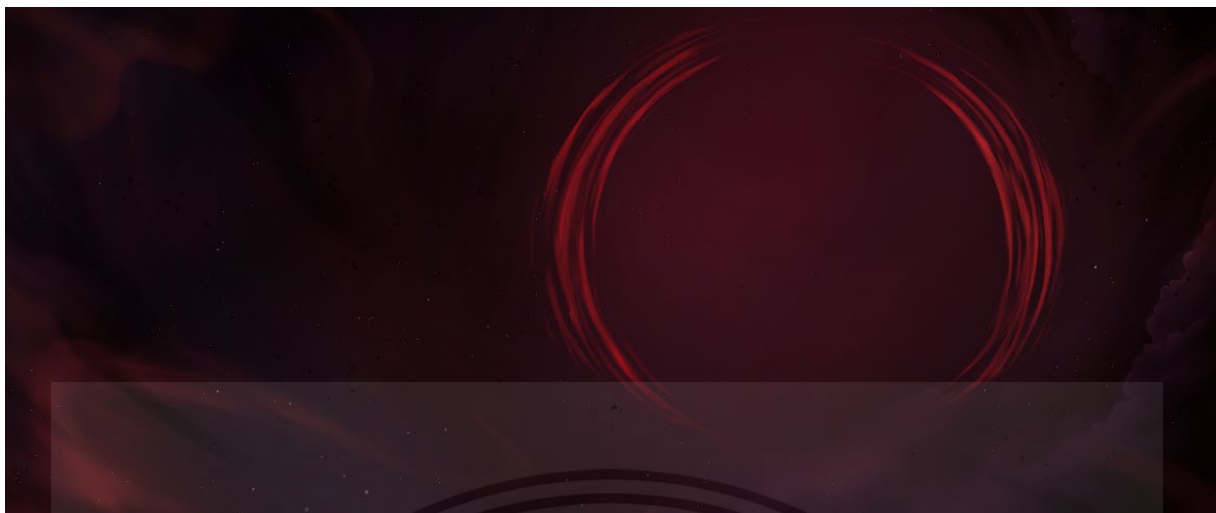


ภาพที่ 57 ฉากพื้นหลังอวกาศช่วงที่สอง แบบ Side View Final

ฉากอวกาศช่วงที่สอง ตอนช่วงเหตุการณ์ที่จูนเอายานออกมาทดสอบ กำหนดไว้ว่าจะจะเป็นช่วงที่มีสีสัน เยอะที่สุด เพราะต้องการแสดงความสนุกสนานในช่วงนี้ ข้าพจึงเลือกใช้สีม่วง แดง ฟ้ำ เป็นสีองค์ประกอบส่วนใหญ่ในฉากนี้ โดยมีอุกกาบาตรรอบ ๆ ให้ขับหลบหลึก พร้อมดวงดาวสีฟ้าและแดง

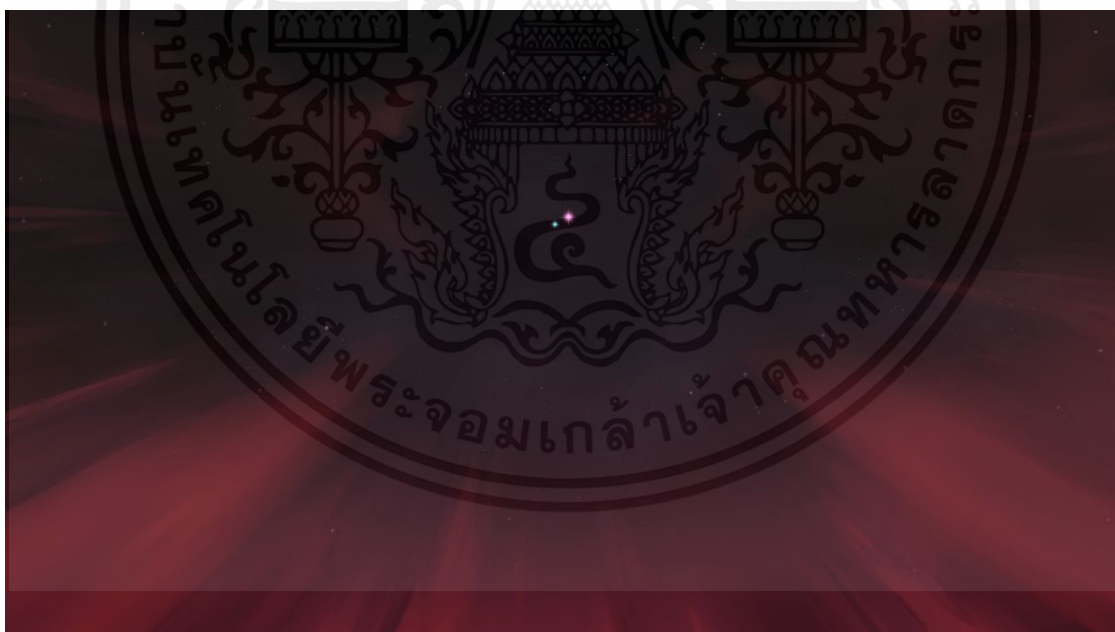
ข้าพเจ้าได้มีการคุยปรึกษากับทีมงานเพื่อความเหมาะสมในการใช้งานในเรื่อง จึงแบ่งพื้นหลังฉากนี้ออกเป็น 2 แบบ คือ พื้นหลัง Perspective ที่แสดงความตื้นลึกและพื้นหลังแนวยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 58 ฉากพื้นหลังรอบดวงอาทิตย์ Final

หลังจากยานของจุนชนเข้ากับอวกาศและหลุดเข้ามาในฉากนี้ที่อยู่บริเวณดวงอาทิตย์ จะมีแสงสว่างจ้าจากดวงอาทิตย์ดวงยักษ์เพียงจุดเดียว มีออร่าสีแดงจากรอบ ๆ สื่อถึงความอันตรายและบรรยากาศรอบข้างที่ดูน่ากลัว มีดมิต ส่งเสริมให้เข้ากับบริบทที่ตัวละครจุนรู้สึกไร้หนทาง



ภาพที่ 59 ฉากพื้นหลังรอบดวงอาทิตย์ แบบ Final

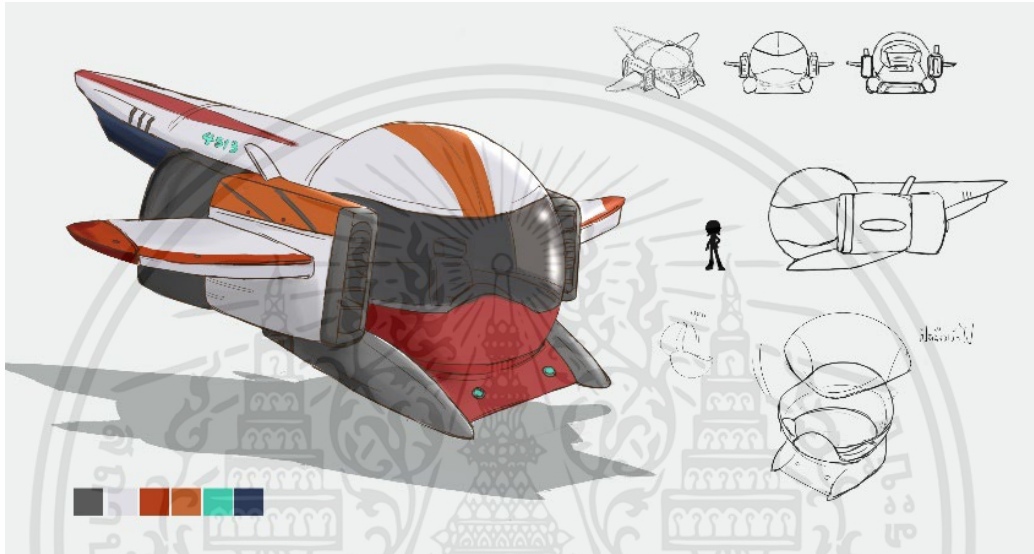
พื้นหลังอวกาศอีกส่วนบริเวณรอบดวงอาทิตย์ มีเส้นรังสีจากดวงอาทิตย์ปูเป็นเส้นทางโกดให้ยานพุ่งตัวออกไปและมีดวงดาวสีชมพูกับฟ้าอยู่ข้างหน้าแสดงถึงความหวัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

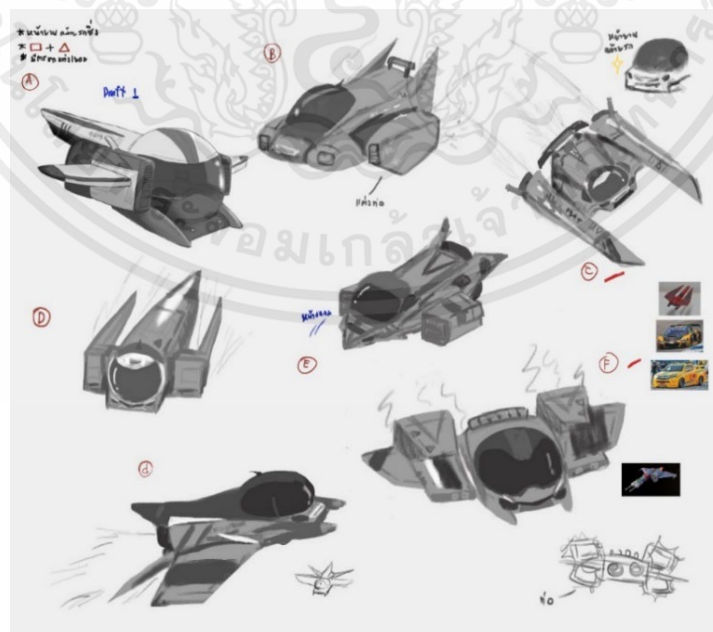
1.6 การออกแบบยานพาหนะ (Vehicle Design)

1.6.1 ยานบิน

ยานบินของสองพ่อลูกที่พวกเขาปรับแต่งและแก้ไขปัญหาเรื่องตัวท่อนภายในเรื่อง ลักษณะของยานได้รับแรงบันดาลใจการออกแบบมาจากรถแข่งสมัยก่อนรุ่น Ferrari 330 p3 มาผสมกับความเป็นยานอวกาศสไตล์ Retro Futurism โทนสีและการตกแต่งของตัวยานข้าพเจ้าได้ตั้งไว้ว่าจะเป็นการใช้คู่สีของจูนกับพ่อร่วมกัน เพื่อสื่อว่านี่คือยานของพวกเขา



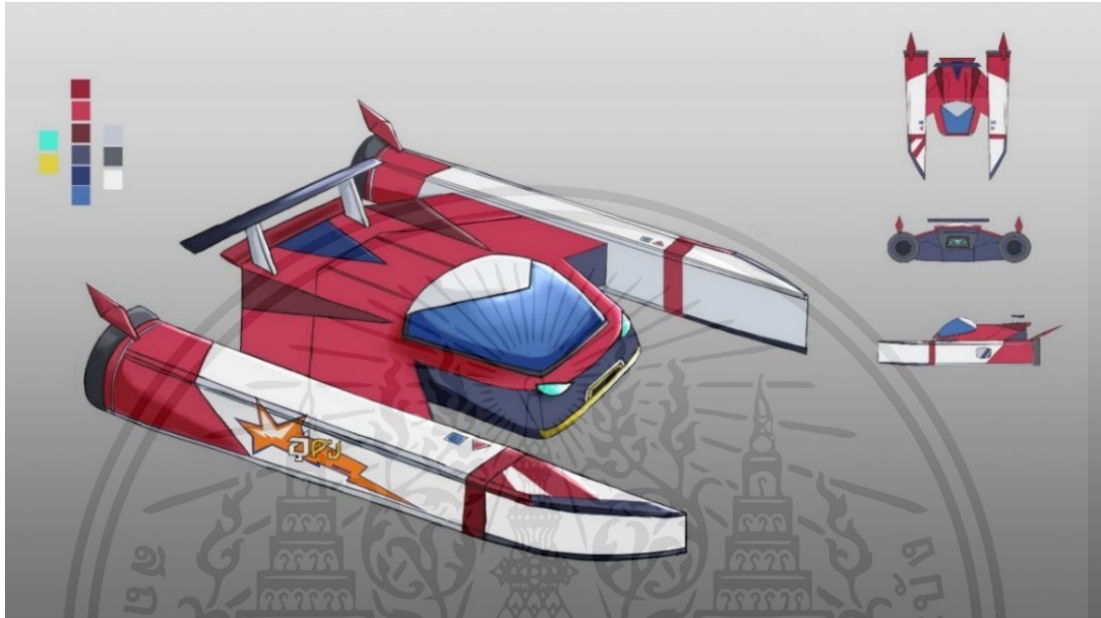
ภาพที่ 60 การออกแบบยานบิน Draft ที่ 1



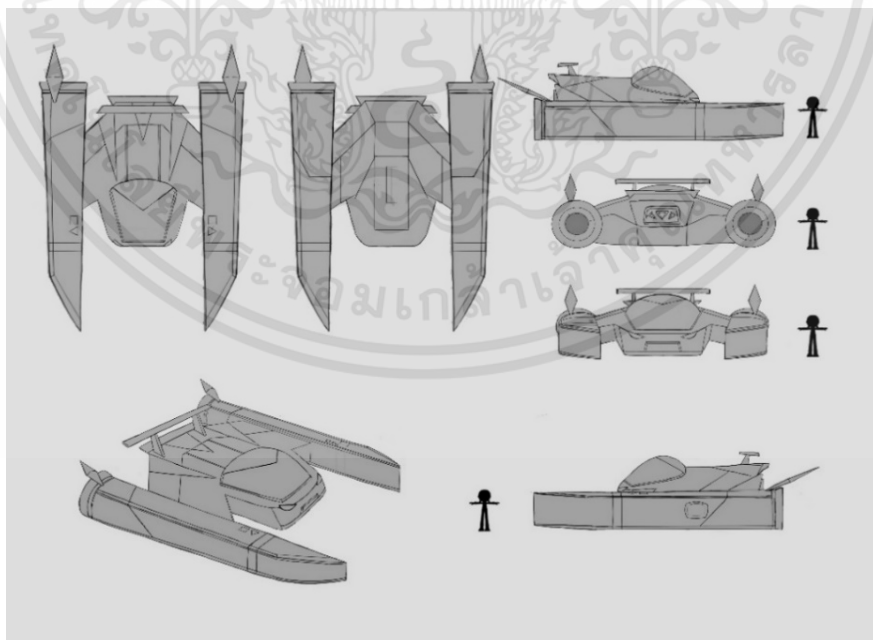
ภาพที่ 61 การออกแบบยานบิน Draft ที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบ Draft ที่ 2 ได้ปรับให้ตัวลักษณะยานบินมีความปราดเปรียวมากขึ้น เพื่อให้ดูเหมาะสมกับการที่จะสามารถบินในความเร็วสูงได้ โดยให้มีความคล้ายกับตัวรถกระบะซึ่งตรงบริเวณหน้าตัวยานและกระจังด้านหลัง รวมถึงมีการตกแต่งด้วยสติ๊กเกอร์ที่ข้างตัวยานที่เป็นสติ๊กเกอร์อยู่และสัญลักษณ์สี่เหลี่ยมและสามเหลี่ยมร่วมกัน ตามคอนเซปต์เดิมที่ว่ายานนี้คือยานของตัวจูนกับพ่อ



ภาพที่ 62 ภาพการออกแบบยานบิน Final



ภาพที่ 63 ภาพตัว Model Sheet ยานบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 64 ภาพเปรียบเทียบลักษณะของตัวยานปกติและหลังได้รับความเสียหาย

ตัวยานจะมีเทอร์มินัลอยู่ 2 แบบ นั่นก็คือตอนปกติและหลังจากที่จูนนำยานออกไปขับและโดนอุกกาบาตชนจนได้รับความเสียหาย ตัวยานจะมีรอยถลอกตามจุดที่กระแทก มีควันออกมาจากตัวเครื่องยนต์ที่ระเบิดและไฟหน้าได้รับความเสียหาย

1.6.2 ห้องเครื่องภายในยาน (Cockpit)

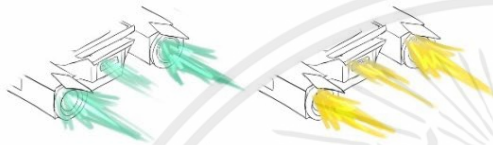
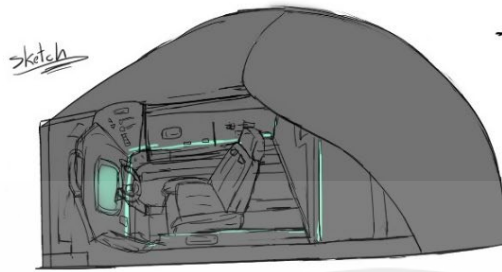
ภายในตัวยานจะมีแผงคอนโซลที่ประกอบด้วยตัวปุ่มที่มีรูปทรงสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมรอบๆ ตัวหน้าจอลูกที่กลางคอนโซล การออกแบบตัวหน้าจอลูกของยานจะมีสองแบบก็คือ ตอนโหมดปกติและโหมดขัดข้องที่จะเปลี่ยนสีไฟเป็นสีแดง หลังจากเหตุการณ์ที่จูนขับยานไปชนกับอุกกาบาตเข้า



ภาพที่ 65 ภาพร่างภายในตัวห้องเครื่องยาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cockpit sketch

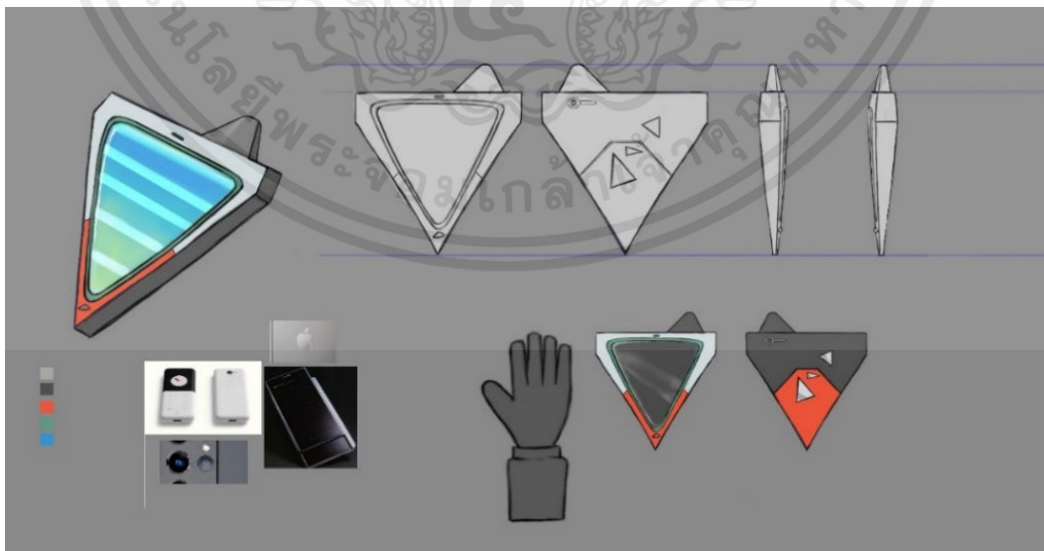


ภาพที่ 66 ภาพร่างสิ่งของประกอบในตัวห้องเครื่องยนต์ยาน

1.7 การออกแบบของประกอบฉาก (Props)

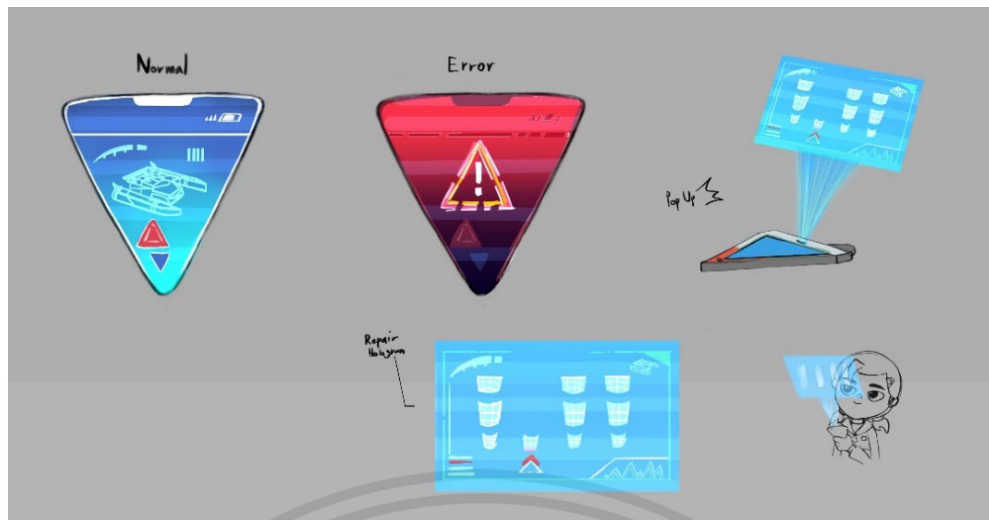
1.7.1 โฮโลแพด

โฮโลแพด หรือ อุปกรณ์ทันสมัยที่จูนใช้ในการปรับแต่งยาน ข้าพเจ้าได้หยิบลักษณะของโทรศัพท์มือถือสมัยก่อนที่มีเสากับสมาร์ตโฟนมาใช้ในการออกแบบ เพื่อให้ตรงกับคอนเซ็ป Art Direction ของเรื่อง ส่วนข้างหลังตัวเครื่องมีการตกแต่งด้วยโลโก้สามเหลี่ยมเพื่อแทนว่าอุปกรณ์ชิ้นนี้เป็นของจูน



ภาพที่ 67 ภาพการออกแบบโฮโลแพดและ Model Sheet

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 68 ภาพร่างตัว Interface โฮโลแกรมและวิธีการใช้

ในการจะใช้งานตัวโฮโลแพดต้องจิ้มกดที่หน้าจอและตัวเครื่องจะฉายโฮโลแกรมขึ้นมาเป็นหน้าจอส่วนที่ไว้รับแต่งตัวท่อที่ชำระได้ผ่านเครื่องนี้ แทนที่จะไปใช้วิธีการซ่อมใช้ประแจแบบพ่อ ตัวโฮโลแกรมจะมีสัญลักษณ์รูปท่อแดงขึ้นมาให้กด

1.7.2 หมวกนักบิน

หมวกนักบินของจูน ข้าพเจ้าได้นำลักษณะของหมวกกันน็อคและหมวกของนักบินอวกาศมาผนวกกัน ในการออกแบบ รอบ ๆ ตัวหมวกมีการตกแต่งด้วยเส้นรูปทรงสามเหลี่ยมสีแดงและสีเหลี่ยมสีน้ำเงินที่เป็นตัวแทนของทั้งตัวจูนและพ่อ ส่วนข้างหลังตัวหมวกมีการแปะสติ๊กเกอร์ของตัวอู๋ไว้ด้วย

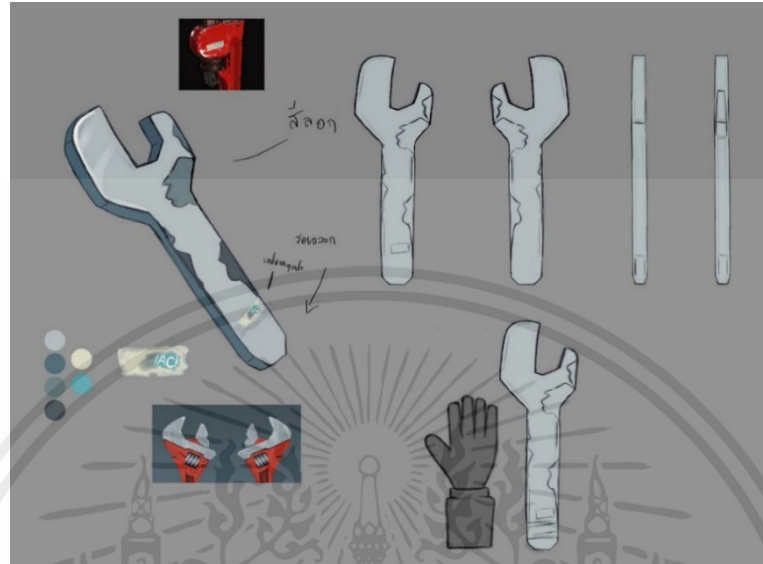


ภาพที่ 69 ภาพการออกแบบหมวกนักบินของจูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.3 ประแจ

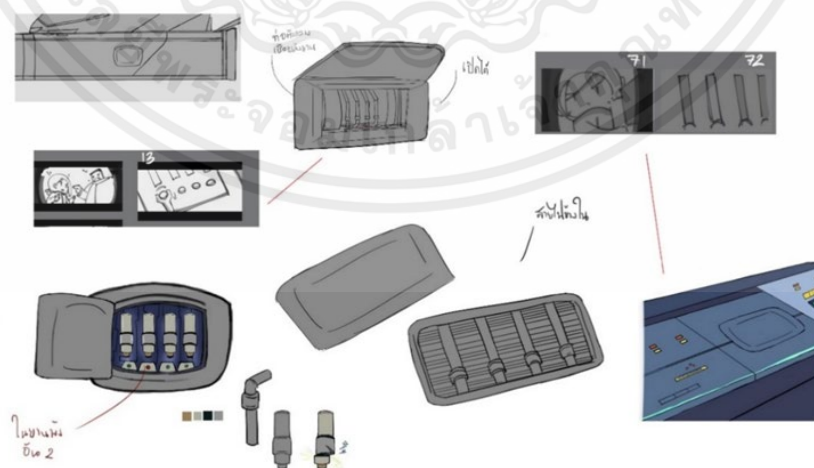
ประแจของพ่อ เป็นเครื่องมือทำงานที่พ่อใช้อยู่ประจำ มีลักษณะเก่าเขรอะและสีลอกที่เป็นหลักฐานของการผ่านการใช้งานมานาน



ภาพที่ 70 ภาพการออกแบบประแจและ Model Sheet

1.7.4 แผงท่อเครื่องยนต์

แผงท่อที่ควบคุมตัวเครื่องยนต์ของยานที่ทิ้งจูนและพ่อหาทางซ่อมภายในเรื่อง มีจุดที่พัง 2 ตำแหน่ง คือบริเวณช่องข้างตัวยานกับภายในส่วนคอนโซลของห้องเครื่อง จะมีแถบแสงไฟขึ้นบอกเป็นสีเขียวและสีแดงแสดงสถานะของตัวท่อ



ภาพที่ 71 ภาพร่างการออกแบบของลักษณะตัวท่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.5 Interface หน้าจอ

ตัวInterfaceหน้าจอคอมพิวเตอร์ของจูนและตัวหน้าจอหลักจะเป็นหน้า GPS บอกทิศทางในการบิน ในอวกาศเหมือนกัน แต่ตรงส่วนในหน้าจอคอมพิวเตอร์จะมีส่วนไอคอนที่เป็นสามเหลี่ยมรวมถึงตัวสัญลักษณ์และอักษรที่เขียนชื่อจูนไว้ บ่งบอกว่าตัวจูนเป็นเจ้าของ รวมถึงตัวหน้าจอยานก็สามารถเปลี่ยนโหมดไปตามสถานการณ์ในเรื่อง อาทิ เช่น ตอนเหตุการณ์ที่ฟอโรว์เข้ามาและตอนระบบยานขัดข้อง



ภาพที่ 72 ภาพร่างการออกแบบ Interface หน้าจอ

1.7.6 ป้ายเตือน

ป้ายเตือนที่อยู่ระหว่างทางในอวกาศที่จูนขับไปพักยานก่อนจะออกตัวบิน ลักษณะจะเป็นป้ายทรงแหลมกับทรงเหลี่ยมที่วางติดอยู่บนอุกกาบาต ตัวป้ายใช้สีเหลืองและแดงสื่อถึงการเตือนถึงอันตราย และมีสัญลักษณ์รูปอุกกาบาตและดวงอาทิตย์ภายในนั้น

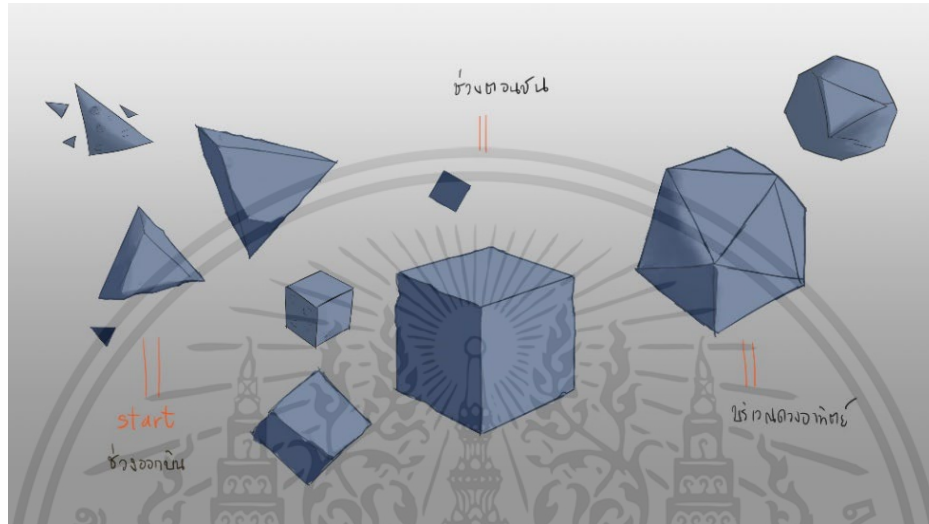


ภาพที่ 73 ภาพร่างการออกแบบตัวป้ายเตือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.7 อุกกาบาต

อุกกาบาตที่กระจายอยู่รอบ ๆ ในอวกาศ ข้าพเจ้าได้กำหนดว่าตำแหน่งของอุกกาบาตลักษณะไหน จะอยู่ตรงส่วนไหนในอวกาศบ้าง โดยเริ่มจากช่วงต้นที่จูนขั้วยานจะเป็นทรงสามเหลี่ยม และขยายขนาดของตัวอุกกาบาตไปเรื่อย ๆ จนถึงบริเวณใกล้ดวงอาทิตย์ ที่เป็นอุกกาบาตทรงลูกเต๋าเกิดจากอุกกาบาตรูปทรงสี่เหลี่ยมและสามเหลี่ยมรวมกัน กลายเป็นอุกกาบาตที่มีขนาดใหญ่และอันตรายขึ้น



ภาพที่ 74 ภาพการออกแบบตัวอุกกาบาต

1.7.8 สติกเกอร์ตกแต่ง

สติกเกอร์ชื่อของจูนกับพ่อ จะเป็นสัญลักษณ์รูปสายฟ้าที่สื่อถึงความเร็วและตัวข้อความจะมีการผสมผสานระหว่างคำภาษาไทยกับภาษาอังกฤษว่า “อู่ P” ใน World Setting นี้ที่ออกแบบเป็นตัวอักษรตัวเหลี่ยมเข้ากับตัวเลขที่ถูกจัดเรียงเป็นลักษณะของเบอร์โทร



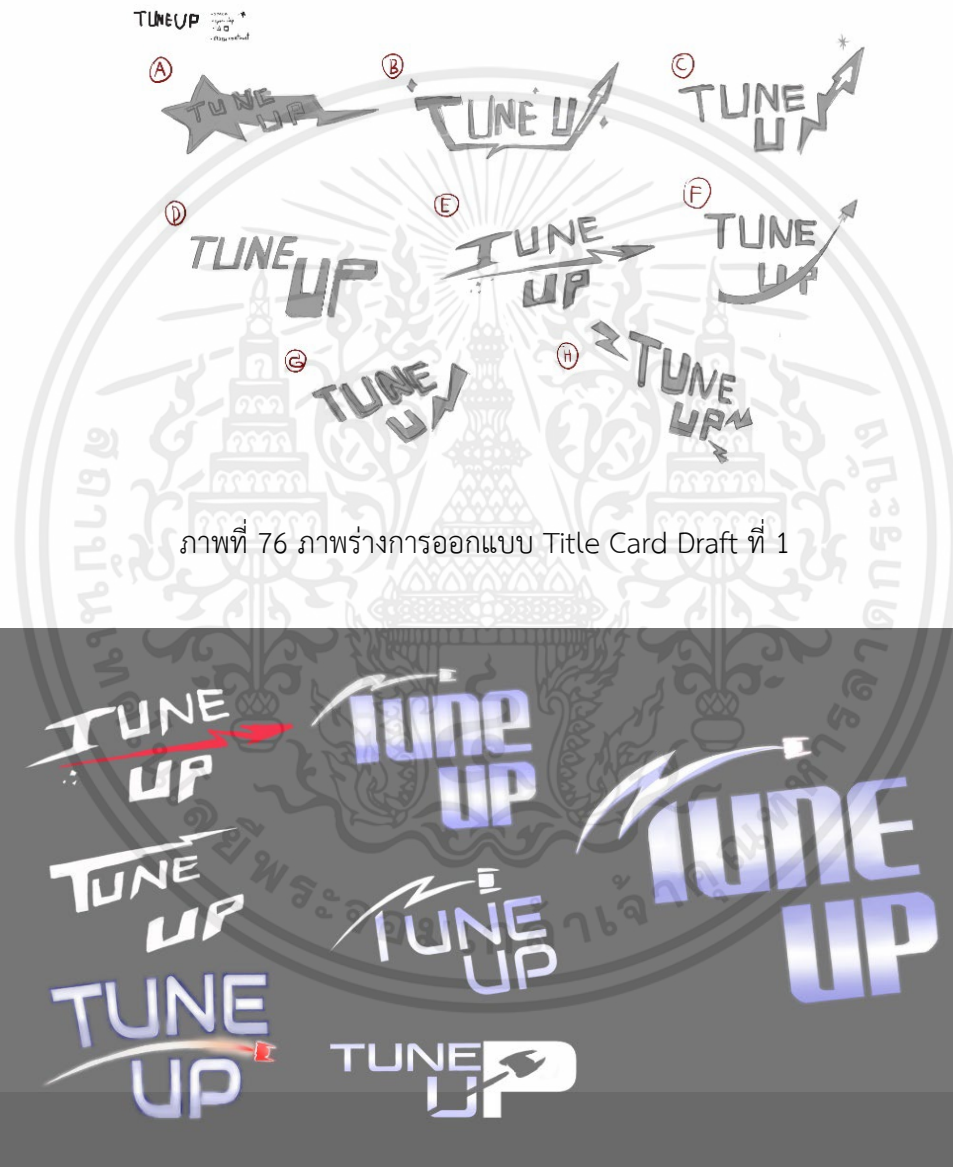
ภาพที่ 75 ภาพการออกแบบตัวสติกเกอร์อู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 การออกแบบ Title Card ตัวเรื่อง

ข้าพเจ้าตั้งไอดีการออกแบบไว้เป็นตัวอักษรชื่อเรื่อง TUNE UP ฟุ้งขึ้นและใช้สัญลักษณ์ตัวยานในเรื่องพร้อมกับสายฟ้าฟุ้งออกไป เสริมความแอคชั่นและให้ตัวพื้นผิวของตัวอักษรเป็นเหล็กมันวาวเข้ากับคอนเซป Retro futurism ที่ตั้งไว้ตอนแรก

เพื่อไอดีที่หลากหลาย จึงออกแบบตัวเลือกไว้หลายแบบเป็นโครงคร่าว ๆ ไว้ตัดสินใจว่าแบบไหนเหมาะสมกับเรื่องที่สุดแล้วจึงนำไปพัฒนาต่อ

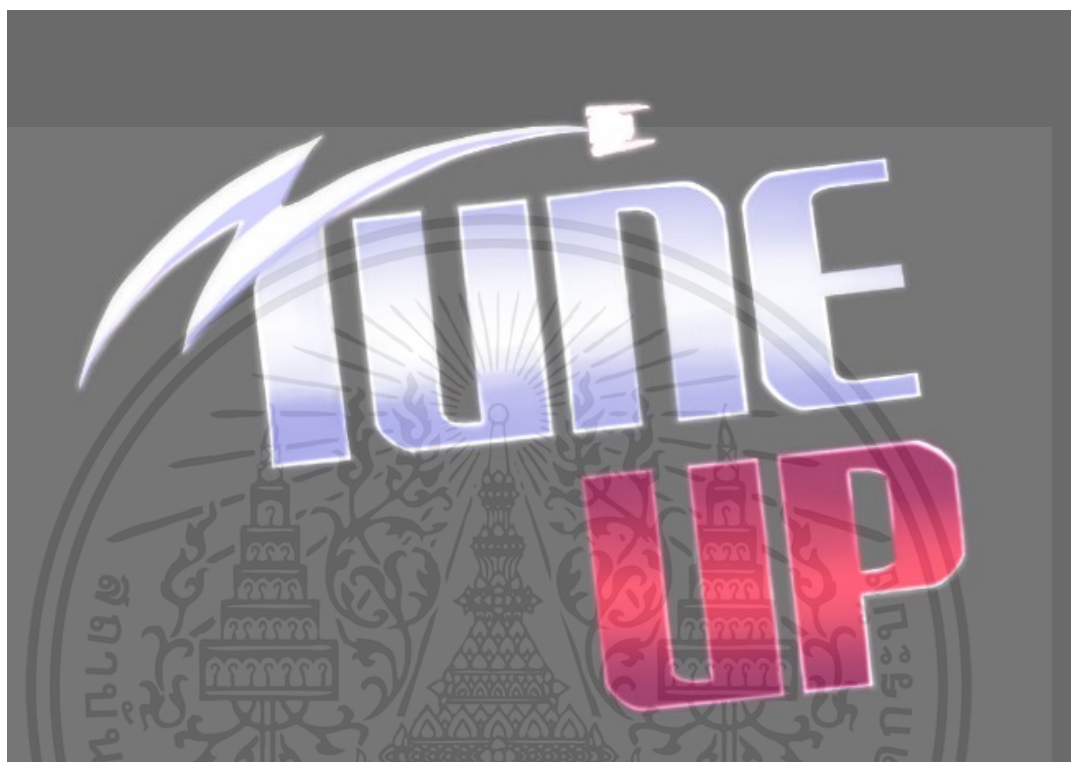


ภาพที่ 76 ภาพร่างการออกแบบ Title Card Draft ที่ 1

ภาพที่ 77 ภาพการออกแบบ Title Card Draft ที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำมาออกแบบเพิ่มเติมในDraftที่ 2 โดยยึดไอเดียการออกแบบเดิม พร้อมปรับตัวอักษรให้อ่านง่ายมากขึ้นและมีการเพิ่มสีแดงที่เป็นสีประจำตัวของตัวละครจนเข้าไป ให้ตัวFontมีความโดดเด่นขึ้นและดูขัดแย้งกับตัวอักษรที่เหลือที่เป็นสีโทนเย็น เพื่อสื่อถึงคอนเซ็ปของเรื่องที่ว่าด้วยความขัดแย้งระหว่างจูนกับพ่อ



ภาพที่ 78 ภาพการออกแบบ Title Card Final

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

2.1 กำหนดแผนที่สี (Color Script)

ทำการกำหนดแผนที่สีโดยคร่าว ๆ เพื่อดูภาพรวมของสีและความต่อเนื่องภายในเรื่อง



ภาพที่ 79 แผนที่สี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุปการทำงาน

การทำผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “TUNE UP” ถือเป็นงานชิ้นใหญ่ที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ด้านการออกแบบ Concept Art และ Design ที่ไม่ใช่แค่วาดออกมาสวยงาม แต่ต้องตีความตามโจทย์ที่กำหนดออกมาให้เหมาะสมกับตัวเรื่องและสื่อความหมายได้ รวมถึงตำแหน่งผู้กำกับที่ข้าพเจ้าได้รับ ก็ต้องฝึกใช้ทักษะด้านการสื่อสารและการตัดสินใจเพื่ออธิบายให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจตรงกัน อีกทั้งเห็นภาพชัดเจนที่สุด เพื่อที่จะได้ไม่เกิดความเข้าใจผิดและเสียเวลากลับไปแก้ไข แม้ระหว่างกระบวนการทำงานจะมีอุปสรรคเข้ามาแทรกซ้อนบ้างในช่วงการวางแผนกับภาระงานที่มากเกินเวลาที่ให้มี ซึ่งปัญหาเหล่านั้นก็ได้สอนให้ข้าพเจ้ารับมือแก้ไขอย่างอย่างมีสติและยอมรับข้อผิดพลาดนั้นไปใช้พัฒนาในอนาคต จนท้ายที่สุดแล้วตัวผลงานก็เสร็จสมบูรณ์ออกมาได้อย่างน่าพึงพอใจในทรัพยากรและระยะเวลาที่มีอย่างจำกัด

2. ข้อเสนอแนะ

1. การวางแผนการทำงานแอนิเมชัน 3 มิติ

สิ่งที่จำเป็นอันดับแรกในกระบวนการคือ การวางแผนในช่วง Pre-Production ที่ดีและการวางตารางเวลาการทำงานให้ชัดเจนเพื่อที่จะสามารถทำงานส่งได้ทันตามระยะเวลาที่กำหนด รวมถึงการควบคุมคุณภาพให้ดีได้อีกด้วย เพราะหากเกิดข้อผิดพลาดการย้อนกระบวนการไปแก้ไขนั้นทำได้ยากกว่าการทำงานแอนิเมชัน 2 มิติ อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญคือการวางโครงเรื่องหรือพล็อตเรื่องที่ดี เพื่อที่จะสื่อสารให้คนดูเข้าใจและรับสารได้อย่างถูกต้อง ในฐานะที่เป็นแอนิเมชันสำหรับเด็กแล้วก็ยิ่งต้องทำให้ชัดเจนที่สุด ดังนั้นจึงควรปรึกษากับทีมและอาจารย์ที่ปรึกษาให้ดีกว่าอันดับแรก แล้วค่อยไปวางแผนขั้นตอนอื่น ๆ ต่อไปโดยต้องคำนึงถึงขีดความสามารถ จำนวนคนในทีม ระยะเวลาและแบ่งหน้าทำงานให้เหมาะสมมีแนวคิดไปในทิศทางเดียวกัน

2. ควรสำรองไฟล์ไว้ให้บ่อยครั้งและหลากหลายที่

เนื่องจากเหตุการณ์ไม่คาดคิดสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ดังนั้น ควรสำรองไฟล์ไว้ให้บ่อยและเก็บไว้หลายที่ป้องกันอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ทำงานชำรุดหรือเสียหาย รวมถึงการเซฟชื่อไฟล์ให้ถูกต้องตาม Format เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหาเวลาส่งต่อไฟล์ให้ผู้ร่วมงานคนอื่น การเตรียมตัวในเรื่องนี้ไว้จึงไม่ควรมองข้าม ซึ่งนี่ก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่ข้าพเจ้ากับสมาชิกกลุ่มได้เจอระหว่างการทำงาน จนทำให้เสียเวลาไประยะหนึ่งเลย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

พญ.สุชาวดี พงศ์ธนวิสุทธิ. (2565). Talk about kid "ช่องว่างระหว่างวัย" Generation Gap กระชับอย่างไร ให้ใกล้กันในครอบครัว. เข้าถึงได้จาก

<https://www.thaipbs.or.th/program/TalkAboutKids/watch/4kTqoC>

มณิรัตน์ อนุโลมสมบัติ. (2563). มองลึกปัญหา ‘Technological Generation Gap’. เข้าถึงได้จาก

<https://www.bangkokbiznews.com/social/870414>

Bréden Gibson. (2016). Technology and the Generation Gap. เข้าถึงได้จาก

<https://hkr223.wixsite.com/techandsociety/technological-generation-gap>

Armand Serrano. (2018). Concept design tips for artists. เข้าถึงได้จาก

<https://www.creativeblog.com/how-to/concept-design-tips-for-artists>

Ployrung Sibplang. (2020). บนรันเวย์แห่งดวงดาวนี้ใครจะชนะ? ชวนดูแฟชั่นชุดอวกาศจากอดีตถึงปัจจุบัน.

เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/quick-bite/space-suit-evolution/113723>

Sharon Ross .(2009). Retro Futurism At Its Best: Designs and Tutorials. เข้าถึงได้จาก

<https://www.smashingmagazine.com/2009/06/retro-futurism-at-its-best-designs-and-tutorials/>

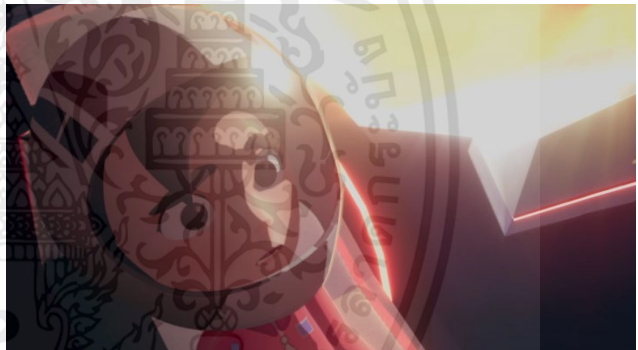
Rebecca Ildikó Leete. (2022). The Space Age Aesthetic: Influencing Architecture and Interiors.

เข้าถึงได้จาก <https://www.archdaily.com/981405/the-space-age-aesthetic>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “TUNE UP”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพใบปิดภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

