

การสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ “นาทีชีวิต”

Animating of 2D Animated Public-Service-Announcement Short Film “In Time”



เสถียรนันท์ ศรีมุก  
SETTHANAN SRIMUMUK

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ “นาทีชีวิต”

Animating of 2D Animated Public-Service-Announcement Short Film “In Time”



เสฐธนันท์ ศรีมุก

SETTHANAN SRIMUK

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เชิงประชาสัมพันธ์ “นาที่ชีวิต” Animating of 2D Animated Public-Service- Announcement Short Film “In Time”
นักศึกษา	เสฏฐนันท์ ศรีมุก
รหัสประจำตัว	62020332
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน

( ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน )

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...30...เดือน...เมษายน...พ.ศ...2567.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิง ประชาสัมพันธ์ “นาที่ชีวิต” Animating of 2D Animated Public-Service Announcement Short Film “In Time”
นักศึกษา	นายเสกฐนันท์ ศรีมุก
รหัสประจำตัว	62020332
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา เหนื่อยอิน

### บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจาก โรคหลอดเลือดสมองซึ่งความรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต แม้ไม่เสียชีวิตก็ยังคงทำให้เกิดความพิการในระยะยาว ทำให้เกิดความสูญเสียทางเศรษฐกิจและสังคมเป็นอย่างมาก อาการของโรคจะเกิดแบบเฉียบพลัน หากรู้เท่าทันรับนำส่งโรงพยาบาลที่สามารถรักษาได้ให้เร็วที่สุด จะช่วยลดการเสียชีวิตและความพิการลงได้ แต่คนไทยจำนวนมากยังขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องโรคหลอดเลือดสมอง โดยรอดูอาการ พยายามรักษาเองก่อน ทำให้กว่าจะถึงมือหมอ ก็สายเกินกว่าจะรักษาให้หายจากอัมพาตได้แล้ว

ข้าพเจ้าจึงใช้โอกาสนี้ทำศิลปนิพนธ์ โดยผลสรุปของการศึกษาครั้งนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้อื่น และก่อให้เกิดความเข้าใจกระบวนการทำงานได้ฝึกฝนและเกิดทักษะในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น รวมถึงทักษะในการทำงานภายในองค์กร การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการดำเนินงานตลอดระยะเวลาการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีขอขอบคุณอาจารย์จรรยา หะตะโยธิน ที่ให้คำปรึกษา แก้ไข ปรับปรุง และช่วยวางแผนการทำงานเพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปินพจน์ที่นอกจากจะคอยสอนและให้คำแนะนำ ขอขอบคุณคณะอาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่ได้ให้ความรู้เพื่อมาใช้ในการทำศิลปินพจน์ นำไปต่อยอดในการใช้ชีวิต และการประกอบอาชีพในอนาคต

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่การสนับสนุนข้าพเจ้าในทุกความสนใจ ในทุกการตัดสินใจอย่างเต็มความสามารถให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้เลือกเรียนรู้และเลือกทำในสิ่งที่สนใจ

ขอขอบคุณนางสาวสกวรัตน์ ควรสมาคม ในการร่วมทำงานเป็นทีม ฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกัน เข้าอกเข้าใจกัน ช่วยเหลือกัน จึงทำให้ผลงานชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ได้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทั้งในสถาบัน นอกสถาบัน ในการให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำเป็นกำลังใจ หากขาดใครเพียงคนนึงไป ผลงานชิ้นนี้คงจะไม่สมบูรณ์

สุดท้ายขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่สามารถทำศิลปินพจน์ชิ้นนี้ให้ออกมาสำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณทุกโอกาสของคณะกรรมการสอบศิลปินพจน์ที่ให้มา ขอขอบคุณและทุกข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างทำงาน ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ และนำไปปรับปรุงในอนาคต

เสฏฐนันท์ ศรีมุก

30 เมษายน 2566

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	จ
<b>บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะโครงการ.....	1
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
<b>บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>	<b>3</b>
2.1 ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน.....	3
2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน.....	5
2.2.1 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ.....	5
2.2.2 เทคนิคการเปลี่ยนรูปร่าง (Metamorphosis).....	6
<b>บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....</b>	<b>7</b>
3.1 แนวความคิด (Theme).....	7
3.2 ประโยคขยาย (Log line).....	7
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	7
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	8
3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment).....	9
3.6 บทภาพ (Storyboard).....	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 การกำกับศิลป์สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน .....	15
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Preproduction).....	15
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	16
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) .....	17
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	18
5.1 บทสรุป.....	18
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	18
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	18
5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการวางแผนการผลิต.....	18
5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต.....	19
5.3.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ.....	19
บรรณานุกรม.....	20
ประวัติผู้เขียน.....	21

## สารบัญรูปภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1 อาการใบหน้าชาและอ่อนแรงของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง .....	4
ภาพที่ 2 อาการปากเบี้ยวของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง .....	4
ภาพที่ 3 อาการแขนขาข้อมือไม่ขึ้นของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง .....	5
ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ‘The Tale of Princess Kaguya’ .....	5
ภาพที่ 5 ตัวอย่างเทคนิค Metamorphosis .....	6
ภาพที่ 6 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time” .....	10
ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time” .....	11
ภาพที่ 8 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time” .....	12
ภาพที่ 9 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time” .....	13
ภาพที่ 10 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time” .....	14
ภาพที่ 11 แสดงขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Clip Studio Paint.....	15
ภาพที่ 12 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว โดย Clip Studio Paint.....	16
ภาพที่ 13 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว โดย Clip Studio Paint.....	16
ภาพที่ 14 ภาพแสดงขั้นตอนหลังการผลิต โดย Adobe Premiere Pro .....	17

## บทที่ 1

### ที่มาและความสำคัญ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากข้อมูลที่นางสาวสกวรัตน์ ธรรมาคม ได้รับมาขณะฝึกงานอยู่ที่โรงพยาบาล ข้อมูลนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ว่าโรคหลอดเลือดสมองนั้นเป็นโรคที่ร้ายแรงและมักจะถูกละเลยอยู่เสมอ ซึ่งผลของการปล่อยผ่านอาการเบื้องต้นไปนั้น อาจทำให้เกิดการพิการและอาจนำไปสู่การเสียชีวิตได้

ข้าพเจ้าต้องการที่จะนำความรู้นี้มาเสนอเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ที่สร้างความตระหนักถึงอาการเบื้องต้นของผู้ที่อาจเป็นป่วยเป็นโรคหลอดเลือดสมอง และวิธีการปฏิบัติที่ถูกต้องว่าควรจะทำอย่างไรเมื่อมีใครใกล้ตัวมีอาการของโรคหลอดเลือดสมอง

#### 1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อศึกษาการสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
2. เพื่อสร้างความตระหนักถึงอาการและวิธีการปฏิบัติที่ถูกต้องเมื่อมีคนใกล้ตัวเป็นโรคหลอดเลือดสมอง

#### 1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติความยาวประมาณ 2 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint และ Adobe Premiere Pro เป็นหลัก

#### 1.4 ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอาการของโรคหลอดเลือดสมองและข้อควรปฏิบัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 วิธีดำเนินงาน

### 1.5.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเพื่อนำมาช่วยพัฒนาบท
2. ค้นคว้า Reference การเคลื่อนไหวตัวละคร และหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำมาปรับใช้อย่างเหมาะสม
3. ทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหว
4. จัดทำ Animatic เพื่อตรวจสอบภาพรวมและความถูกต้องของการดำเนินเรื่อง
5. ทำ Test Scene เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานแอนิเมชัน

### 1.5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1. ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint โดยอ้างอิงจาก Animatic ที่ได้ทำเอาไว้
2. ตัดเส้นและลงสีตัวละครกับวัตถุที่เคลื่อนไหว
3. เก็บรายละเอียดและแก้ไขข้อผิดพลาด

### 1.5.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1. Compositing
2. จัดเรียงภาพเคลื่อนไหวให้ตรงกับเสียงและ Animatic ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro
3. Final Cut

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
2. สามารถสร้างความตระหนักถึงอาการและวิธีการปฏิบัติที่ถูกต้องเมื่อมีคนใกล้ตัวเป็นโรคหลอดเลือดสมองได้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับโรคหลอดเลือดสมองเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดลักษณะอาการของผู้ป่วยได้อย่างถูกต้อง โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน
  - 1.1 อาการของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง
2. ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน
  - 2.1 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
  - 2.2 เทคนิคการเปลี่ยนรูปร่าง (Metamorphosis)

#### 2.1 ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน

##### 2.1.1 อาการของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง

โรคหลอดเลือดสมองนั้นเกิดขึ้นจากความผิดปกติของหลอดเลือดที่ทำให้สมองขาดเลือด แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ หลอดเลือดสมองตีบหรืออุดตัน (Ischemic Stroke) และหลอดเลือดสมองแตก (Hemorrhagic Stroke) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทนี้จะทำให้สมองขาดเลือดและไม่สามารถทำงานได้ตามปกติ ซึ่งจะทำให้ผู้ป่วยแสดงอาการต่างๆ จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับระดับความรุนแรงและตำแหน่งของสมองที่ถูกทำลาย โดยอาการที่สามารถมองเห็นได้จากผู้ป่วยมีอยู่ 3 อย่าง

##### 2.1.2 ใบหน้าชาและเบี้ยวครึ่งซีก

โดยจะเกิดขึ้นกับใบหน้าซีกตรงข้ามกับซีกของสมองที่ขาดเลือด ตัวอย่างเช่น หากสมองซีกซ้ายขาดเลือด ใบหน้าซีกขวาของผู้ป่วยก็จะเบี้ยวชา



ภาพที่ 1 อาการใบหน้าชาและอ่อนแรงของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง

### 1.1.2 พูดไม่ชัด น้ำลายไหล ปากเบี้ยว มุมปากตก

หากพยายามจะพูดอะไรออกมา ผู้ป่วยจะพูดไม่รู้เรื่อง พูดไม่เป็นคำ นอกจากนี้ผู้ป่วยก็ยังคงกลืนน้ำลายลำบากเพราะไม่สามารถควบคุมปากของตนได้



ภาพที่ 2 อาการปากเบี้ยวของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง

### 1.1.3 แขนขาอ่อนแรงอย่างกระทันหัน

เช่นเดียวกับอาการชาที่ใบหน้า แขนขาที่อ่อนแรงนั้นจะเป็นข้างตรงข้ามกับซีกสมองที่ขาดเลือด แขนที่ข้างอ่อนแรงนั้นหากยกขึ้นมาจะเอียงลงหรือไม่สามารถหยิบจับสิ่งของได้ และขาที่อ่อนแรงจะทำให้ผู้ป่วยไม่สามารถทรงตัวยืนอยู่ได้



ภาพที่ 3 อาการแขนซ้ายยกมือไม่ขึ้นของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง

## 2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน

### 2.2.1 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จำเป็นต้องนำเสนออาการเบื้องต้นของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมองอย่างชัดเจน ทำให้รูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะเป็นไปในทางที่มีความสมจริง ไม่มีการยืดหดหรือแสดงการเคลื่อนไหวเกินจริงมากเกินไป

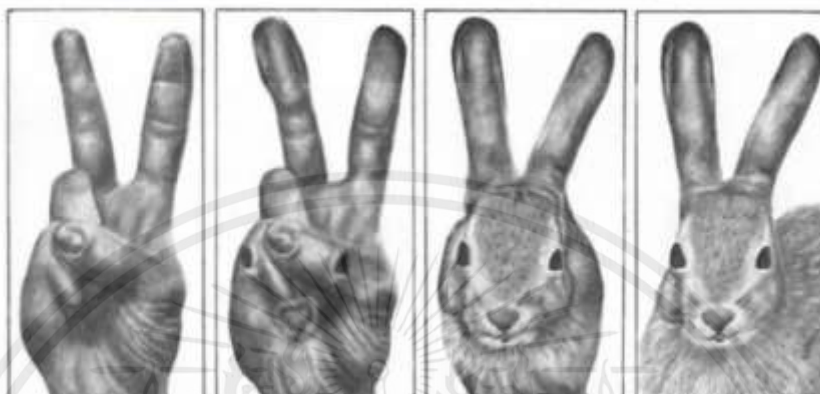


ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ‘The Tale of Princess Kaguya’

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.2 เทคนิคการเปลี่ยนรูปร่าง (Metamorphosis)

การมอร์ฟเป็นเทคนิคแอนิเมชันที่เปลี่ยนรูปร่างของสิ่งๆ หนึ่งให้กลายเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยการบิดเบี้ยวรูปร่างของสิ่งๆ นั้น ซึ่งเทคนิคนี้จะถูกนำมาใช้ประกอบการอธิบายสาเหตุของโรคหลอดเลือดสมองเพื่อให้มีความสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 5 ตัวอย่างเทคนิค Metamorphosis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### 3.1 แนวความคิด (Theme)

หากเป็นโรคหลอดเลือดสมองต้องรีบไปหาหมอให้ทันเวลา เพื่อรักษาไม่ให้พิการตลอดชีวิต

#### 3.2 ประโยคขยาย (Log line)

เอก ชายวัยทองเจ้าของร้านขายของชำผู้ชอบกินของมัน ต้มเหล่า สุกบูหรี เขาเพิกเฉยต่ออาการเบื้องต้นของโรคหลอดเลือดสมอง ไม่ยอมรีบไปหาหมอ ทำให้เขาพิการในเวลาต่อมา และได้รู้ภายหลังว่า เพียงแค่มาถึงโรงพยาบาลให้ทัน เขาก็ไม่ต้องพิการตลอดชีวิต

#### 3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

เอก เจ้าของร้านขายของชำผู้สุกบูหรีกินของทอดมันต้มเหล่า ได้มีอาการเบื้องต้นของโรคหลอดเลือดสมองแต่เอกไม่รีบไปตรวจที่โรงพยาบาล จนทำให้อาการทรุดตอนอยู่คนเดียวเป็นเวลานานก่อนจะมีคนมาพบ ทำให้เขาเป็นอัมพาตต้องนั่งรถเข็น หมอบอกว่า เขาเป็นโรคหลอดเลือดสมองชนิดอุดตัน เกิดจากการสุกบูหรีกินของทอดมันต้มเหล่า ที่สำคัญคือเมื่อมีอาการ หน้าเบี้ยว แขนขาไม่มีแรง แล้วไม่ได้รับมาโรงพยาบาล ถ้าเพียงแค่มานาทันเวลาก็จะได้รับการฉีดยาละลายลิ่มเลือด แล้วเขาจะกลับมาเป็นปกติ เอกรู้สึกเศร้าที่ตนต้องมาพิการนั่งรถเข็นเพียงเพราะแค่มาไม่ทัน แต่เขาก็พยายามฟื้นฟูร่างกายอย่างเต็มที่ ด้วยการออกกำลังกายบำบัด และ กำลังใจจากครอบครัว ทำให้เขาสามารถเริ่มกลับมาใช้ชีวิต เดินด้วยไม้เท้าได้ แม้จะขยับร่างกายได้ไม่เหมือนเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

#### ตัวละครหลัก

ชื่อ : เอก

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 59 ปี

รูปร่าง : อ้วน

ส่วนสูง : 170 น้ำหนัก น้ำหนัก 120 กิโลกรัม

เจ้าของร้านขายของชำ พ่อ และสามี ชอบกินของหวานทอดมัน ต้มเหล่า สุกบู่หรี

อาการของโรค : เริ่มมีภาวะสมองขาดเลือดชั่วคราว แขนซ้ายอ่อนแรงเล็กน้อยอย่างเดียว

เขาไม่รู้ว่าต้องรีบไปหาหมอจึงได้รอดูอาการ ก่อนจะเป็น หลอดเลือดอุดตันในเวลาต่อมา

โดยเป็นที่สมองข้างขวา ส่งผลกับใบหน้าแขนขาข้างซ้ายอ่อนแรง ไม่กระทบกับการสั่งให้

พูด เมื่อเขาไปถึงโรงพยาบาล ก็สายเกินกว่าจะรับการรักษาด้วยการฉีดยาละลายลิ่ม

เลือดแล้ว

#### ตัวละครรอง

ชื่อ : มล

เพศ : หญิง

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 53 ปี

รูปร่าง : ท้วม

ส่วนสูง : 160 น้ำหนัก น้ำหนัก 60 กิโลกรัม

ภรรยา เคยเป็นพนักงานบัญชี ก่อนลาออกมาช่วยสามีทำกิจการร้านขายของชำด้วยกัน

กับสามี

#### ตัวละครรอง

ชื่อ : แพร

เพศ : หญิง

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 20 ปี

รูปร่าง : สมส่วน

ส่วนสูง : 154 น้ำหนัก น้ำหนัก 47 กิโลกรัม

ลูกสาวคนเดียว เป็นคนดูแลตัวเองได้และทะมัดทะแมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวละครสมทบ

หมอ

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 70 ปี

รูปร่าง : สมส่วน

ส่วนสูง : 180 นิ้ว น้ำหนัก น้ำหนัก 73 กิโลกรัม

สุขุม นำเชื้อถือ

### 3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment)

เช้าวันหนึ่ง เอก ผู้เป็นเจ้าของร้านขายของชำ เปิดประตูหน้าร้านของเขาและออกมาสูบบุหรี่ ยามเช้าเช่นเดียวกับเช้าอื่น ๆ ก่อนที่จะกลับเข้าไปในบ้านและทำอาหารเช้าให้ มล ภรรยาของเขาและ แพร ลูกของเขา ซึ่งมือเช้าที่เป็นของทอดนั้นไม่ใช่อะไรที่แพรรชอบมากนักและเธอยังหยอกล้อเรื่องที่เขา ต้มกาแฟที่มีปริมาณน้ำตาลมากอีก ถึงอย่างนั้นเอกก็ไม่ได้ใส่ใจอะไร ระหว่างที่เขากำลังคว่ำหีบ ซ้อนส้มมานั้น มือของเขาเกิดอ่อนแรงและทำซ้อนส้มในมือตกพื้นส่งเสียงดังจนภรรยาและลูกของเขาต้องหันมามองและถามด้วยความเป็นห่วง แม้ว่าเอกจะรู้สึกผิดปกติ แต่เขาก็เลือกที่จะปิดตลกความ กังวลนั้นไปและตอบทั้งสองไปว่าเขาไม่เป็นอะไร

หลังจากร่วมกันรับประทานอาหารเช้าเสร็จแล้ว เอกก็มาส่งมลไปทำงานและแพรรที่ต้องไปเรียน ณ ตอนนั้นเอกสังเกตเห็นได้ว่าแพรรกำลังมองเขาด้วยสายตาแปลก ๆ เขาจึงถามออกไป ซึ่งแพรรก็บอก พ่อของเธอว่าเขาควรจะไปตรวจร่างกายที่โรงพยาบาล ถึงอย่างนั้นเอกก็ยังยืนยันกรานว่าตัวเขานั้น สบายดี แพรรที่ได้ยินอย่างนั้นก็ไม่ได้คิดจะถกต่อให้เสียเวลาและขับรถจักรยานยนต์ออกไปมหาลัย ปล่อยให้เหลือเพียงแค่อีกคนเดียวอยู่ที่บ้าน ซึ่งเอกนั้นลึกแล้วก็ยังรู้สึกกังวลกับอาการเมื่อครู่อยู่ เขาก็มอง มือตนเองสักพักแต่สุดท้ายแล้วก็เลือกที่จะไม่ใส่ใจมันอยู่ดีและกลับเข้าบ้านไป

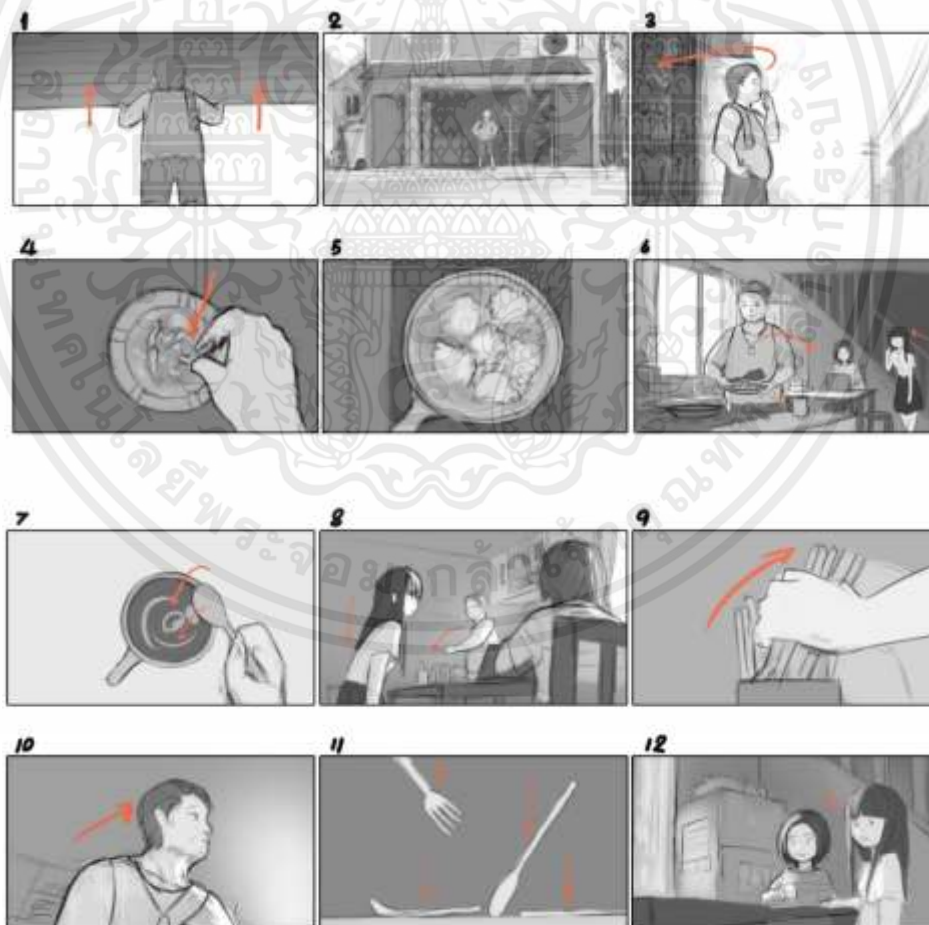
ในขณะที่เอกดูแลร้านอยู่คนเดียว เขาก็ใช้โอกาสนี้ในการรินเหล้าดื่ม แต่ทันใดนั้นเขาก็ถูกขัด ไว้โดยเด็กที่เข้ามาซื้อขนมในร้านทำให้ต้องซ่อนขวดเหล้าไป ในขณะที่เอกกำลังยื่นมือออกไปรับเงิน จากเด็ก มือของเขาก็เกิดอาการอ่อนแรงอีกครั้งแต่ครั้งนี้รุนแรงกว่าครั้งก่อน ภาพรอบตัวของเขาเริ่ม เบลอและเขาก็พูดออกมาไม่เป็นคำ คุกกับเด็กที่มาซื้อขนมไม่รู้เรื่อง ด้านเด็กนั้นก็ไม่ได้สนใจ ทำเพียง แค่วางเงินไว้ให้และรีบวิ่งกลับบ้านเพราะฝนเริ่มตก ปล่อยให้เอกที่อาการเริ่มแยลงต้องอยู่ในร้านโซ ห่วยคนเดียว ใบหน้าของเขาเริ่มเขียว ขาของเขาเริ่มอ่อนแรงและเสียการทรงตัว จนในที่สุดเอกก็ล้มลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อยู่หลังเคาน์เตอร์ เขาล้มนอนอยู่ตรงนั้นอยู่นาน ไม่มีใครมองเห็น ไม่มีคนเข้ามาในร้านเพราะฝนที่ตกกว่าจะมีรถพยาบาลมารับก็นานเกินไปเสียแล้ว

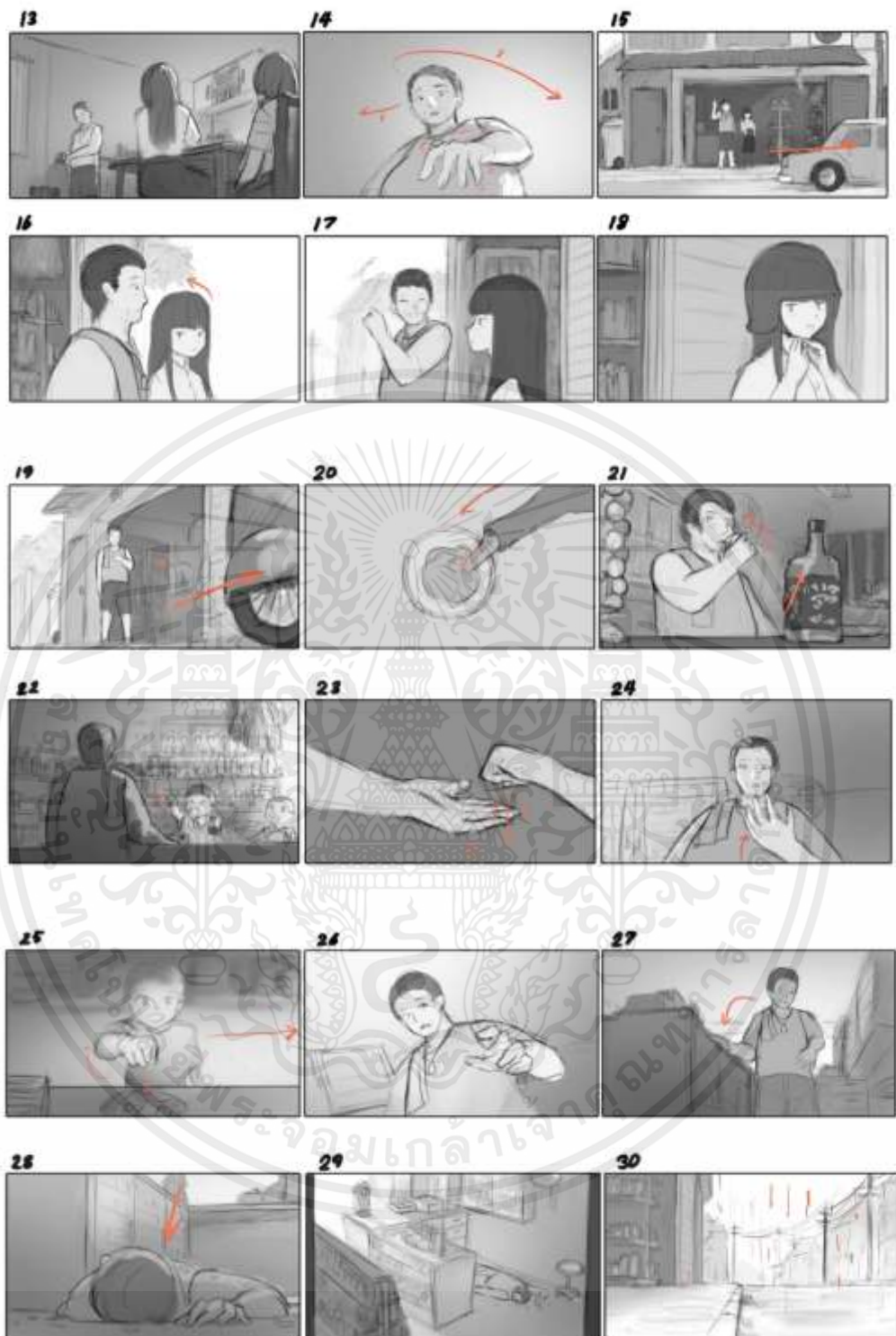
เอกได้เข้ารับการรักษาจนฟื้นซิดอันตราย ถึงอย่างนั้นเขาก็ต้องพักการนั่งรถเข็น เอกได้ทราบจากหมอที่ให้การรักษาว่าโรคที่เขาเป็นนั่นคือโรคหลอดเลือดสมอง ซึ่งการกินของทอดของหวานปริมาณมาก การสูบบุหรี่และการดื่มแอลกอฮอล์นั้นเป็นส่วนเพิ่มโอกาสให้ป่วยเป็นโรคนี้ นอกจากนี้หมอยังบอกถึงอาการอย่างแขนขาชา หน้าเขียว พูดไม่รู้เรื่องซึ่งเป็นอาการเบื้องต้นของผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมองที่หากรีบมาโรงพยาบาลให้ทันก็สามารถรักษาให้หายขาดได้ แต่เพราะเอกเลือกที่จะเมินเฉยต่ออาการทำให้เขาต้องมาพักการอยู่อย่างนี้ ถึงอย่างนั้นเขาก็ยังโชคดีที่ไม่เสียชีวิต และด้วยการทำกายภาพบำบัด การฝึกหีบของ การฝึกเดิน และกำลังใจจากภรรยาและลูก มันก็ทำให้เอกยังไปต่อได้แม้จะไม่สามารถใช้ร่างกายได้เหมือนแต่ก่อนแล้วก็ตาม

### 3.6 บทภาพ (Storyboard)



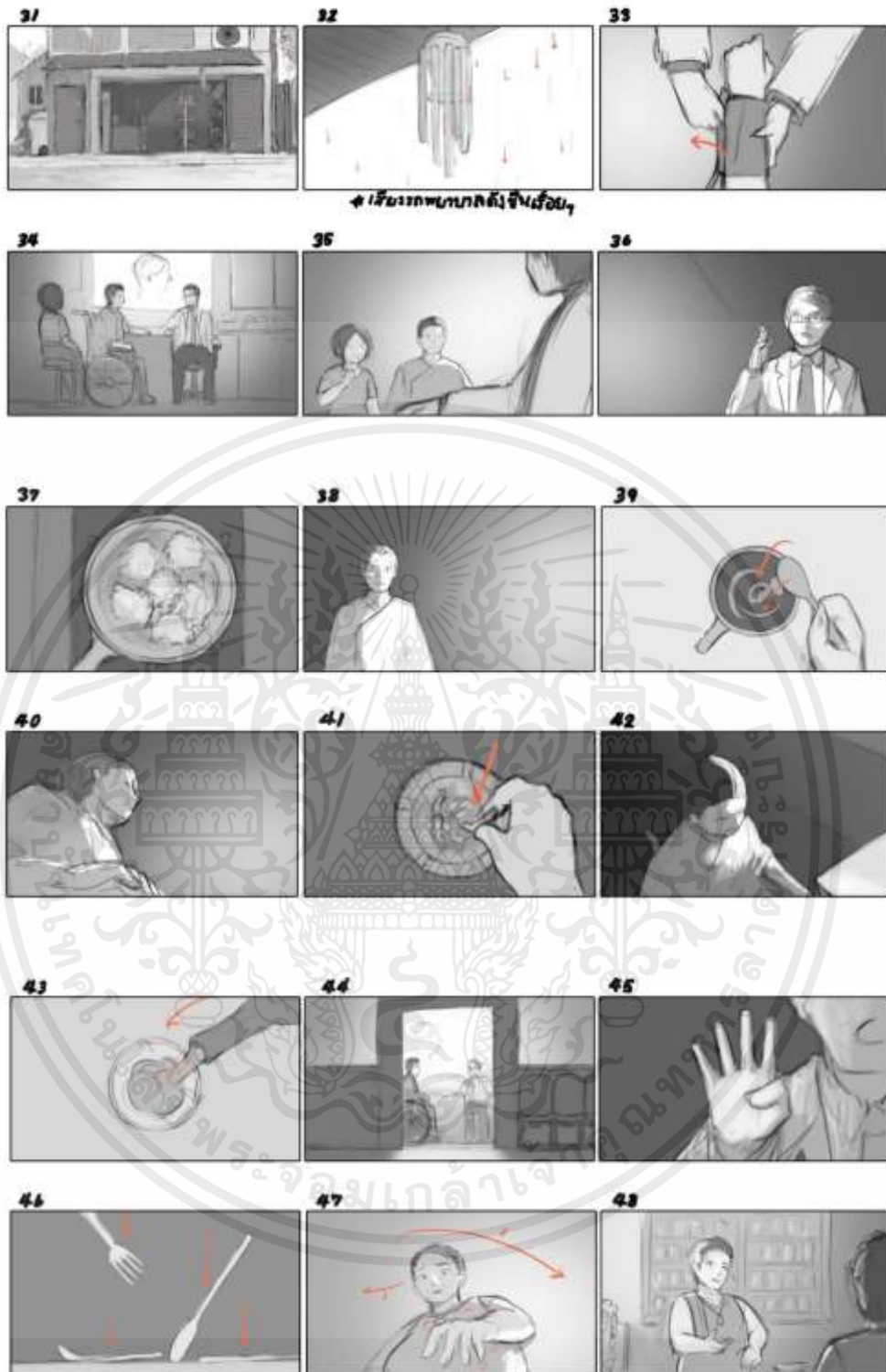
ภาพที่ 6 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



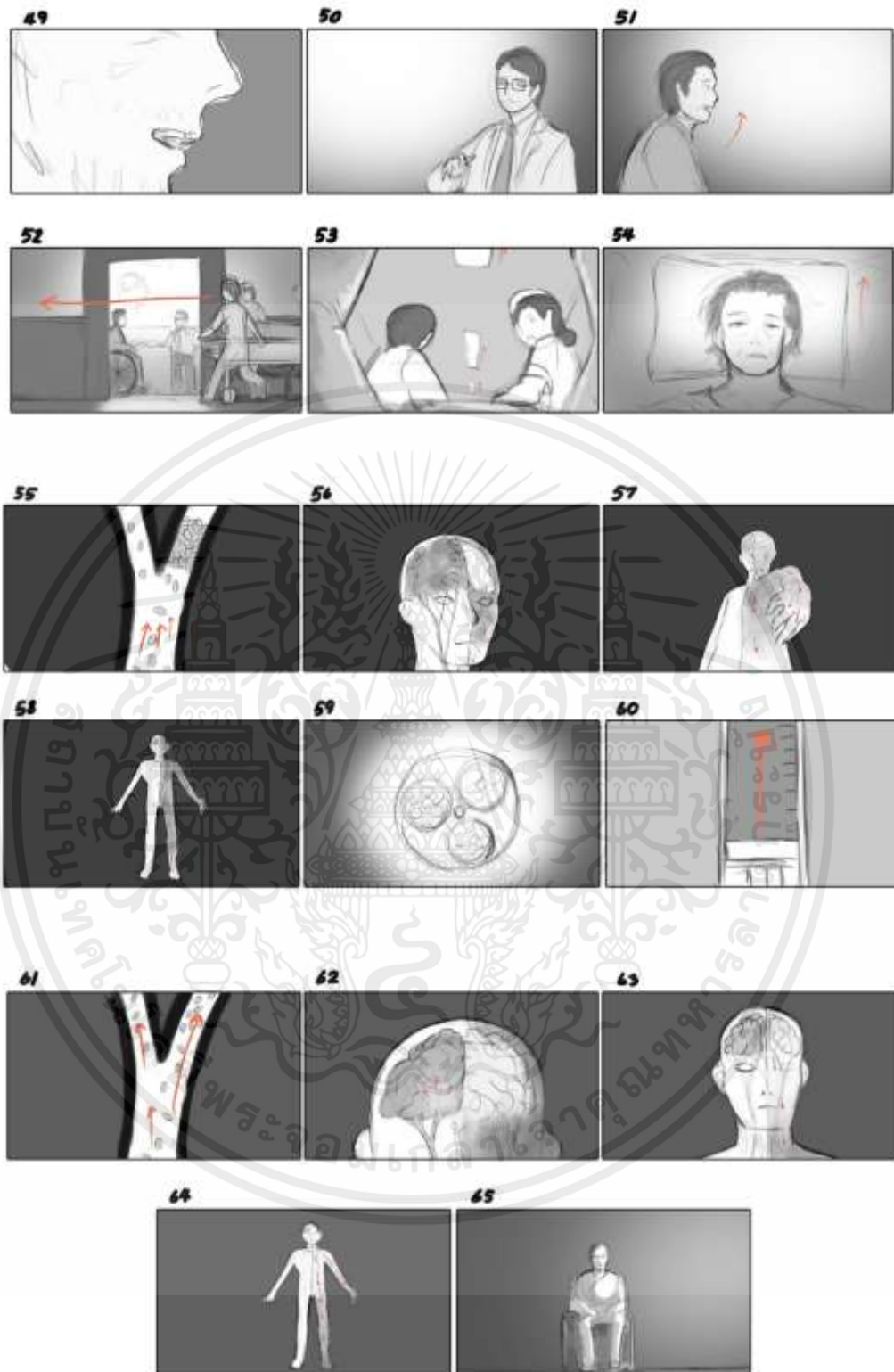
ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



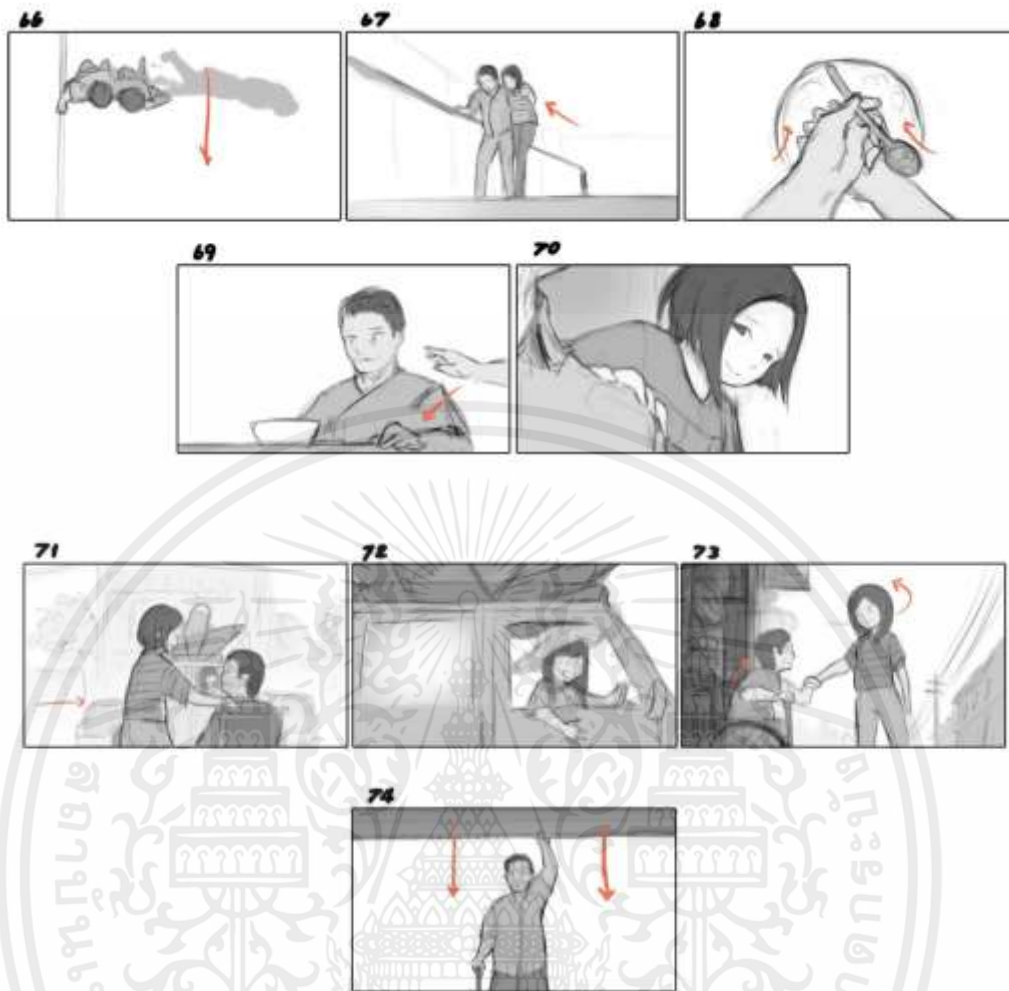
ภาพที่ 8 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

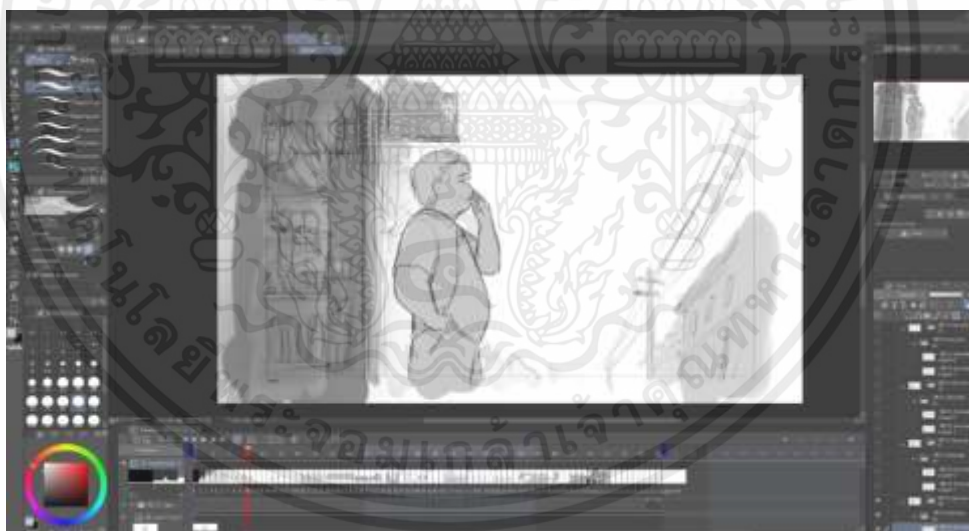
### การกำกับศิลป์สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ เรื่อง “นาทีชีวิต” ได้แบ่งออกเป็นออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)
- 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

#### 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนผลิต (Preproduction)

- 4.1.1 จัดทำ Animatic และกำหนดการเคลื่อนไหวโดยคร่าวโดย Clip Studio Paint
- 4.1.2 Test การเคลื่อนไหวของตัวละคร และมู้ดโทนของงาน



ภาพที่ 11 แสดงขั้นตอนการจัดทำ Animatic โดย Clip Studio Paint

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

### 4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate)

ทำภาพเคลื่อนไหวในแอนิเมชันส่วนผลิต โดยใช้ Clip Studio Paint เริ่มจากการนำร่างในส่วนของ Keyframe จาก Animatic มากลัดเกล้าให้ชัดเจนขึ้นก่อนจะทำการ Inbetween ระหว่าง Frame โดยคำนึงถึงมุมมองที่ได้วางเอาไว้



ภาพที่ 12 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว โดย Clip Studio Paint



ภาพที่ 13 ภาพแสดงขั้นตอนการทำภาพเคลื่อนไหว โดย Clip Studio Paint

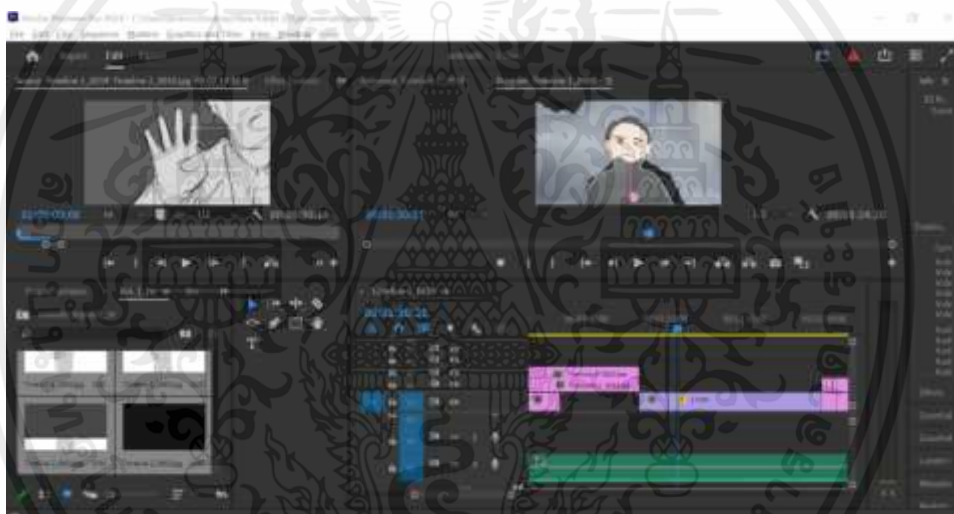
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.2 Clean up

เมื่อทราบ Timing และตำแหน่งของ Frame บน Animation Timeline แล้ว จึงเข้าสู่การ Cleanup เพื่อให้ได้เส้นที่คมชัดและไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงของคุณภาพเมื่อต้องแก้ไข

#### 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

เมื่อเสร็จสิ้นกับการจัดทำภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Clip Studio Paint เรียบร้อยแล้ว จึง Export ตัวงานแต่ละ Shot ออกมาเป็น PNG Image Sequence แล้วนำมาเรียบเรียงในโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อตัดต่อและใส่เสียงประกอบ ก่อนนำมาเรียบเรียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 14 ภาพแสดงขั้นตอนหลังการผลิต โดย Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุป

หลังจากที่ได้จัดทำผลิตศิลปนิพนธ์ขึ้นนี้ ข้าพเจ้าได้รับบทสรุปว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ คือการคำนึงถึงขอบเขตเวลาที่มีและการมุ่งเน้นไปที่ภาพรวมทั้งหมด นอกจากนี้ก็ยังคงต้องคำนึงว่าข้อมูลที่ต้องการจะนำเสนอมีความชัดเจนหรือไม่ มีอะไรที่ควรที่จะเพิ่มหรือมีอะไรที่สามารถทำได้ เพื่อให้ภาระงานในขั้นตอนการผลิต (Production) ไม่มากหรือยากจนเกินไป

นอกจากนี้ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นก็เหมือนกับงานฝีมือหรือกิจกรรมอื่นๆ ที่การจะทำให้ได้ดียิ่งขึ้นนั้นก็มิได้แต่แค่เพียงต้องทำให้มากขึ้น ไม่ควรจมอยู่กับข้อผิดพลาดของงานชิ้นหนึ่งและควรจะนำความผิดพลาดนั้นไปพัฒนาให้ผลงานในอนาคตนั้นมีความสมบูรณ์มากขึ้นไป

#### 5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

อุปสรรคต่อการทำงานนั้นเกิดขึ้นจากเนื้อหาที่ศิลปนิพนธ์ขึ้นนี้ต้องการจะนำเสนอ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความละเอียดอ่อนและควรจะถูกนำเสนอให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุด ดังนั้น ในระหว่างขั้นตอนการผลิต (Production) จึงเกิดการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงอยู่บ่อยครั้ง ทั้งการปรับรูปลักษณ์ของตัวละครให้ดูมีรูปร่างลักษณะคล้ายกับคนจริงมากขึ้น และการตัดลูกเล่นบางอย่างออกอย่างเช่นเทคนิคการเปลี่ยนรูปร่าง (Metamorphosis) เพื่อที่ผู้ชมจะได้ไม่เกิดความสับสนหรือถูกดึงดูดความสนใจไปจากเนื้อหาที่ตัวศิลปนิพนธ์ต้องการจะนำเสนอ แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังต้องขังน้ำหนักเพื่อคงความน่าสนใจของสื่อรูปแบบแอนิเมชันเอาไว้ และเนื่องจากความจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนแปลงการออกแบบอยู่ตลอดขั้นตอนการผลิต (Production) นี้ก็ส่งผลเสียต่อเวลาที่มีในการทำงาน ทำให้จำเป็นจะต้องเกิดการตัดเนื้อหาที่มีความสำคัญน้อยลงมาออก

#### 5.3 ข้อเสนอแนะ

##### 5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการวางแผนการผลิต

การกำหนดเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอให้ชัดเจนนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพื่อที่เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต (Production) แล้ว จะสามารถเลือกที่จะตัดหรือปรับเปลี่ยนเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ เนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอก็ไม่ควรจะมีขอบเขตกว้างจนมีหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งต้องครอบคลุมมากจนเกินไป ซึ่งจะส่งผลให้ขั้นตอนการผลิต (Production) มีภาระงานมากเกินกว่าเหตุ 5.3.2. ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต ควรชี้แจงแผนสำรองมากกว่า 1 เพื่อรับมือกับปัญหาอื่น ๆ ที่เราควบคุมไม่ได้ นอกจากนี้การบริหารเวลาและการรักษาเวลาเป็นเรื่องสำคัญมาก

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ในระหว่างขั้นตอนการผลิต อาจเกิดเหตุจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนเนื้อหาและการออกแบบ ซึ่งการจะเปลี่ยนอย่างไรหรืออย่างน้อยแค่ไหนก็ควรต้องคำนึงถึงเวลาที่ยังเหลืออยู่และภาพรวมทั้งหมดของเรื่องให้ดี หากจำเป็นต้องเปลี่ยนการออกแบบตัวละครหรือฉาก ก็ควรจะต้องรีบเปลี่ยนตั้งแต่ช่วงต้นของการผลิตทันทีที่พบปัญหา ในช่วงท้ายของการผลิตหรือในช่วงที่มีเวลาเหลืออยู่น้อยนั้น สิ่งที่ได้ก็คือการตัดเนื้อหาบางส่วนเท่านั้น ควรหลีกเลี่ยงจะเพิ่มหรือการปรับเปลี่ยนหากไม่มีความจำเป็นหรืออย่างมากก็ควรทำให้น้อยที่สุด

### 5.3.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

สุดท้ายนี้ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ นั้นเป็นสื่อการนำเสนอที่มีเอกลักษณ์เพราะไม่ต้องกังวลเรื่องขีดจำกัดของนักแสดงหรือโมเดล 3 มิติ ทำให้สามารถนำเสนอออกมาได้อย่างอิสระและแตกต่างกันไปหลายรูปแบบตามความชอบและฝีมือของผู้สร้าง แต่ก็ต้องใช้ทั้งเวลาและความสามารถมากจนทำให้ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ มักจะถูกมองว่าไม่คุ้มทุน ใช้เวลาสร้างมากจนเกินไปหรือถ้าหลังไปจนถูกแทนที่ด้วยแอนิเมชัน 3 มิติ หรืออื่นๆ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ นั้นเป็นสิ่งควรยังคงมีอยู่และควรถูกสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ยังเป็นสิ่งที่ย้ำเอกลักษณ์ของผู้สร้างได้อย่างมากและเอกลักษณ์นั้นจะถูกนำเสนอออกมาได้ดีเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ นั้นมีสไตล์ที่อ้างอิงจากความชอบของผู้สร้าง ดังนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ จึงไม่ควรถูกจำกัดว่าจำเป็นต้องเป็นไปตามรูปแบบใดหรือสไตล์ใด ไม่ว่าจะตะวันตกหรือตะวันออก แต่ควรจะถูกสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาและปรับเปลี่ยนให้เหมาะสม

## บรรณานุกรม

benefitacu. (2561). On Bell's Palsy.

แหล่งข้อมูล <https://www.benefitacu.com/single-post/2018/07/23/on-bell-s-palsy>.

ค้นเมื่อวันที่ 30 สิงหาคม 2566.

Ross Perry. (2562). Stroke & oral health. แหล่งข้อมูล:

<https://chxtechnologies.com/stroke-oral-health/>.

ค้นเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2566.

Ross Perry. (2562). Stroke & oral health. แหล่งข้อมูล:

<https://chxtechnologies.com/stroke-oral-health/>.

ค้นเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2566.

Heart & Stroke. (2562). Recognize the signs of stroke FAST – Witness.

[https://www.youtube.com/watch?v=ZDhzCli0\\_wA](https://www.youtube.com/watch?v=ZDhzCli0_wA)

feelinganimatedblog. (2564). Film Review: The Tale of the Princess Kaguya / Kaguya-hime no Monogatari (2013)

<https://feelinganimatedblog.wordpress.com/2021/03/12/>

ค้นเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2566.

