

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ “นาทีชีวิต”

DIRECTING OF 2D ANIMATED PUBLIC-SERVICE-ANNOUNCEMENT SHORT FLIM

“IN TIME”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ “นาทีชีวิต”

DIRECTING OF 2D ANIMATED PUBLIC-SERVICE-ANNOUNCEMENT SHORT FLIM

“IN TIME”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิง
ประชาสัมพันธ์ “นาทีชีวิต”

DIRECTING OF 2D ANIMATED PUBLIC-SERVICE-
ANNOUNCEMENT SHORT FLIM “IN TIME”

นักศึกษา

สگارรัตน์ วรรณสมาคม

รหัสประจำตัว

62020327

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	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ “นาทีชีวิต” DIRECTING OF 2D ANIMATED PUBLIC-SERVICE- ANNOUNCEMENT SHORT FLIM “IN TIME”
นักศึกษา	นางสาวสกวรัตน์ ควรสมาคม
รหัสประจำตัว	62020327
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

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

ข้าพเจ้าจึงใช้โอกาสนี้ทำศิลปนิพนธ์ โดยผลสรุปของการศึกษาครั้งนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้อื่น และก่อให้เกิดความเข้าใจกระบวนการทำงานได้ฝึกฝนและเกิดทักษะในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น รวมถึงทักษะในการทำงานภายในองค์กร การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการดำเนินงานตลอดระยะเวลาการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ขึ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ต้องขอขอบพระคุณ อาจารย์จรรยา เทะโยธิน ที่คอยให้ความช่วยเหลือแนะนำ กวดขัน ข้าพเจ้าและสมาชิกตลอดการทำงาน จนสำเร็จออกมาได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ คณะกรรมการสอบศิลปินพจน์ ที่นอกจากให้ความช่วยเหลือ สั่งสอน และ คอยแนะนำยังเมตตาให้โอกาสข้าพเจ้าได้ทำผลงานขึ้นนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณที่ให้แนวทางในการปรับปรุงศิลปินพจน์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคุณอาจารย์ที่ได้ให้ความรู้เพื่อมาใช้ในการทำศิลปินพจน์ นำไปต่อยอดในการใช้ชีวิต และการประกอบอาชีพในอนาคต

ขอขอบคุณ ครอบครัวของข้าพเจ้า ที่การสนับสนุนข้าพเจ้าในทุกความสนใจ ในทุกการตัดสินใจอย่างเต็มความสามารถให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้เลือกเรียนรู้และเลือกทำในสิ่งที่สนใจ

ขอขอบคุณ เสฎฐนันท์ ศรีมุก เพื่อนร่วมจัดทำศิลปินพจน์ของข้าพเจ้า ผู้เป็นแรงกำลังสำคัญที่ทำให้ศิลปินพจน์ขึ้นนี้ ในตำแหน่งนักสร้างภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังให้คำแนะนำ กำลังใจ ให้อภัย และร่วมหัวจมท้ายกันมาจนถึงวันสุดท้ายในรั้วมหาลัย

ขอขอบคุณ วิภาวี พงศประยูร และ เบญญาภา กกฝ่าย ผู้ให้ความช่วยเหลือในการลงสีตัวละคร วาสนา เอี่ยมสอาด ผู้ให้ความช่วยเหลือด้านฉาก ปุณยาพร อุทาร์วุฒิพงศ์ ผู้ให้ความช่วยเหลือด้านภาพเคลื่อนไหว และ การแปลภาษา

ขอขอบคุณ เพื่อน ๆ ทั้งในสถาบัน และ นอกสถาบันในการให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำ เป็นกำลังใจ ผลงานขึ้นนี้ไม่สามารถเสร็จสมบูรณ์ได้หาก ปราศจากใครคนใดคนหนึ่ง

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่สามารถทำศิลปินพจน์ขึ้นนี้ให้ออกมาสำเร็จลุล่วง ที่แม้จะไม่เชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง แต่ก็พยายามทำงานออกมาให้เสร็จลุล่วงได้ในที่สุด ขอขอบคุณ และทุกข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ และนำไปพัฒนาตนเองต่อไป

สกวรัตน์ ควรสมาคม

30 เมษายน 2567

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	จ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
2.1 ศึกษาข้อเท็จจริงเพื่อนำใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ.....	4
2.1.1 โรคหลอดเลือดสมอง.....	4
2.1.2 สาเหตุการเกิดโรคหลอดเลือดสมอง.....	4
2.1.3 ปัจจัยเสี่ยงของโรคหลอดเลือดสมอง.....	5
2.1.4 การป้องกันโรคหลอดเลือดสมอง.....	5
2.1.5 การฟื้นฟูร่างกายหลังเป็นโรคหลอดเลือดสมอง.....	6
2.2 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	6
บทที่ 4 บทภาพยนตร์.....	8
3.1 แนวความคิด (Theme).....	8
3.2 ประโยคขยาย (Log line).....	8
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	8
3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment).....	10
3.6 บทภาพ (Storyboard).....	11
บทที่ 5 ขั้นตอนการทำงาน	16
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)	16
4.1.1 เขียนบทภาพยนตร์.....	16
4.1.2 การทำแอนิเมติก	16
4.1.3 ออกแบบศิลป์.....	17
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	17
4.2.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคการ 2 มิติ.....	17
4.2.2 วาดฉากประกอบ.....	17
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)	18
4.3.1 นำภาพเคลื่อนไหวที่เสร็จแล้วมาจัดองค์ประกอบ	18
4.3.2 สร้างเอฟเฟกต์.....	18
4.3.3 การตกแต่งสี.....	19
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	20
5.1 บทสรุป.....	20
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	20
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	20
บรรณานุกรม.....	21
ประวัติผู้เขียน.....	22

สารบัญรูปภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ‘The Tale of Princess Kaguya’	7
ภาพที่ 2 ภาพการใช้สีแสดงอารมณ์.....	7
ภาพที่ 3 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”	11
ภาพที่ 4 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”	12
ภาพที่ 5 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”	13
ภาพที่ 6 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”	14
ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”	15
ภาพที่ 8 การทำแอนิเมติก	16
ภาพที่ 9 ภาพประกอบ.....	17
ภาพที่ 10 การจัดองค์ประกอบภาพด้วย ae.....	18
ภาพที่ 11 ภาพที่สมบูรณ์แล้ว.....	18
ภาพที่ 12 ภาพที่ใส่เอฟเฟก.....	19
ภาพที่ 13 ภาพก่อน-หลังการตกแต่งสี.....	19

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากการทำงานที่โรงพยาบาลช่วงปิดเทอม ปัจจุบันโรคหลอดเลือดสมองเป็นปัญหาสุขภาพที่สำคัญของประเทศไทย โรคหลอดเลือดสมองมีความรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต แม้ไม่เสียชีวิตก็ยังคงทำให้เกิดความพิการในระยะยาว ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นตลอดชีวิต ทำให้เกิดความสูญเสียทางเศรษฐกิจและสังคมเป็นอย่างมาก อาการของโรคจะเกิดแบบเฉียบพลัน หากรู้เท่าทันรีบนำส่งโรงพยาบาลที่สามารถรักษาได้ให้เร็วที่สุด จะช่วยลดการเสียชีวิตและความพิการลงได้ แต่คนไทยจำนวนมากยังขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องโรคหลอดเลือดสมอง โดยรอดูอาการพยายามรักษาเองโดยคิดว่าเดี๋ยวก็หายก่อนจะอาการหนักแล้วค่อยไปหาหมอ ทำให้กว่าจะถึงมือหมอก็ตายเกินกว่าจะรักษาให้หายจากอัมพาตได้แล้ว

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง นานาที่ชีวิต โดยแอนิเมชันนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ เอก เจ้าของร้านขายของชำ วันหนึ่งอาการของโรคหลอดเลือดสมอง ลูกสาว และ ภรรยาของเขาเป็นห่วง ชวนให้เขาไปตรวจที่โรงพยาบาล แต่เอกก็ปฏิเสธไป ด้วยคิดว่าไม่ใช่เรื่องใหญ่ เมื่อเวลาผ่านไป อาการของเอกก็รุนแรงขึ้น เขาล้มลงในร้านของเขา กว่าลูกสาวจะมาพบก็เป็นตอนหลังเลิกเรียน เอกได้รับการรักษาที่โรงพยาบาลและได้รู้ว่าโรคที่เขาป่วยเป็นนั้นคือโรคหลอดเลือดสมอง และมันสามารถถูกรักษาให้หายขาดได้โดยแค่เพียงมารับการรักษาตั้งแต่เริ่มมีอาการ แต่เพราะเขามาช้าไป แม้จะไม่เสียชีวิต มันก็ทำให้เขาพิการจนต้องนั่งรถเข็น ถึงจะรู้สึกเศร้าที่ตนต้องกลายเป็นอย่างนี้เพียงเพราะแค่มาไม่ทัน เอกทำกายภาพบำบัดและด้วยกำลังใจจากลูกและภรรยา ทำให้เขาอาการดีขึ้น สามารถเริ่มกลับมาใช้ชีวิตได้ แม้จะขยับร่างกายได้ไม่เหมือนเดิม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงอาการและวิธีการปฏิบัติตัวเมื่อคนใกล้ตัวเป็นโรคหลอดเลือดสมอง

1.2.2 เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 3 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint, Adobe Premiere Pro และ After Effect

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับคนที่เป็นโรคหลอดเลือดสมอง ผ่านตัวละคร 3 ตัวละคร

1.5 วิธีดำเนินงาน

1.5.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1.5.1.1 ศึกษาเรื่องโรคหลอดเลือดสมอง
- 1.5.1.2 รวบรวมข้อมูลที่ศึกษาไว้มาเขียนบทและพัฒนาบท
- 1.5.1.3 ศึกษาเทคนิคและมุมมองที่น่าสนใจ
- 1.5.1.4 วางแผนและจัดตารางงานในแต่ละกระบวนการผลิต
- 1.5.1.5 ออกแบบตัวละคร สถานที่ จากการการศึกษาผู้ป่วย บุคลากรทางการแพทย์ และสถานที่จริง
- 1.5.1.6 เขียนสตอรี่บอร์ด
- 1.5.1.7 อัดเสียงพากย์ ทำแอนิเมติก
- 1.5.1.8 ทำ test Scene

1.5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

- 1.5.2.1 ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint โดยอ้างอิงจาก Animatic
- 1.5.2.2 ตัดเส้นและลงสีตัวละครกับวัตถุที่เคลื่อนไหว
- 1.5.2.3 ลงสีฉากหลัง
- 1.5.2.4 เก็บรายละเอียดและแก้ไขข้อผิดพลาด

1.5.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

- 1.5.3.1 ลำดับภาพตาม Animatic
- 1.5.3.2 ทำการใส่เสียงและดนตรีประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.5.3.3 ปรับแต่งสี
- 1.5.3.4 รวมไฟล์ส่ง Rough cut
- 1.5.3.5 รวมไฟล์ส่ง Final cut

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 สามารถสร้างความตระหนักรู้ถึงอาการและวิธีการปฏิบัติตัวเมื่อคนใกล้ตัวเป็นโรค
หลอดเลือดสมองได้
- 1.6.2 มีความเข้าใจในการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ในหัวข้อโรคหลอดเลือดสมอง “นาทีชีวิต” ผู้ทำได้ค้นคว้าข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 2.1 ศึกษาข้อเท็จจริงเพื่อนำใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ
- 2.2 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.1 ศึกษาข้อเท็จจริงเพื่อนำใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

2.1.1 โรคหลอดเลือดสมอง

โรคหลอดเลือดสมอง เกิดจากความผิดปกติของหลอดเลือดในสมอง จนส่งผลให้เนื้อสมองถูกทำลายหรือตายลงในที่สุด โดยอาการสำคัญของโรคมมี 3 อย่าง

Face หน้าเบี้ยว หรือ ปากเบี้ยว

Arm แขนไม่มีแรง

Speech พูดไม่ชัด พูดอ้อแอ้ หรือพูดไม่ออกเลย

โดยเกิดขึ้นทันทีอย่างฉับพลัน เมื่อเกิดอาการใดอาการหนึ่งหรือหลายอาการในคนเดียวกัน ต้องรีบมาโรงพยาบาลที่มีศักยภาพในการดูแลผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมองในพื้นที่ทันที ห้ามรอดูอาการ ยิ่งเร็วมากเท่าไรยิ่งลดความพิการได้มากเท่านั้น

Time รีบไปโรงพยาบาลให้ทันเวลา

โดยมีเวลา 270 นาที คือ ระยะเวลาที่แพทย์ใช้ในการวางแผนการรักษาและตัดสินใจในการรักษาผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมองชนิดขาดเลือดมาเลี้ยง เนื่องจากการรักษาในปัจจุบันที่ได้ผลดีที่สุด คือ การฉีดยาละลายลิ่มเลือด ซึ่งต้องรีบให้การรักษาย่างรวดเร็วที่สุด ถ้าช้าก็ต้องภายใน 270 นาที นับตั้งแต่นาทีแรกที่ผู้ป่วยมีอาการจนถึงเวลาที่แพทย์ฉีดยาละลายลิ่มเลือดเข้าทางหลอดเลือดดำของผู้ป่วย ดังนั้น ถ้าผู้ป่วยมาถึงโรงพยาบาลช้ากว่านี้ ก็มักไม่สามารถให้การรักษาด้วยวิธีดังกล่าวได้ผล จึงเรียกว่า “270 นาทีชีวิต”

เมื่อนำคำนำหน้าในภาษาอังกฤษมาเรียงกันจะทำให้จำง่ายขึ้นคือ FAST (เร็ว)

2.1.2 สาเหตุการเกิดโรคหลอดเลือดสมอง

สาเหตุหลักของการเกิดโรคหลอดเลือดสมองมี 3 ประเภท สาเหตุแรกคือหลอดเลือดเกิดตีบหรืออุดตัน (Ischemic stroke) พบได้บ่อยถึง 85% ของโรคหลอดเลือดสมอง สาเหตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่สำคัญ ได้แก่ โรคความดันโลหิตสูง โรคเบาหวาน โรคไขมันในเลือดสูง การสูบบุหรี่ ต่อมาคือ หลอดเลือดสมองแตก (Hemorrhagic stroke) พบได้ประมาณ 15% ของโรคหลอดเลือดสมอง ในผู้ป่วยบางรายจะมีอาการของภาวะสมองขาดเลือดชั่วคราว (Transient Ischemic Attack) นำมาก่อน TIA มักเป็นสัญญาณเตือนล่วงหน้าว่ามีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคหลอดเลือดสมอง ประมาณ 1 ใน 3 ของคนที่มี อาการ จะมีความเสี่ยงกับโรคหลอดเลือดสมองภายใน 48 ชั่วโมง

2.1.3 ปัจจัยเสี่ยงของโรคหลอดเลือดสมอง

1. อายุที่สูงขึ้น ตั้งแต่อายุ 45 ปีขึ้นไป มีโอกาสเกิดโรคหลอดเลือดสมอง และ ยิ่งอายุที่มากขึ้นก็ยิ่งมีโอกาสเกิดโรคนี้อีกมากขึ้น
2. ผู้ชาย มีโอกาสเกิดสูงกว่าผู้หญิง
3. ผู้มีประวัติครอบครัวว่าญาติสายตรง (พ่อ แม่ พี่ น้อง ท້องเดียวกัน) เป็นโรคนี้อีก ก็มีโอกาสดเกิดโรคนี้อีกมากขึ้น
4. ผู้ที่มีโรคประจำตัว โดยเฉพาะ เบาหวาน ความดันโลหิตสูง ไขมันในเลือดสูง โรคหัวใจเต้นผิดจังหวะ โรคลิ้นหัวใจตีบ
5. ผู้ที่มีน้ำหนักตัวเกิน และ อ้วน
6. ผู้สูบบุหรี่ ดื่มแอลกอฮอล์ และไม่ออกกำลังกาย

2.1.4 การป้องกันโรคหลอดเลือดสมอง

1. รับประทานอาหารที่มีประโยชน์จำพวกผักผลไม้ให้มากขึ้น และเน้นอาหารจำพวกเนื้อปลาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ครั้ง เนื่องจากโอเมก้า 3 ในปลาช่วยลดการอักเสบ ช่่อนเร้น และมีไขมันที่ดีต่อสุขภาพ
2. ลดการบริโภคอาหารไขมันสูง เช่น เนื้อสัตว์ติดมัน ไขมันอิ่มตัว และไขมันทรานส์
3. ลดการรับประทานอาหารที่มีรสเค็มหรือมีโซเดียมสูง
4. ควบคุมระดับน้ำตาลในเลือดให้เป็นปกติ โดยเฉพาะผู้ป่วยโรคเบาหวาน ซึ่งต้องดูแลทั้งด้านการรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย รวมทั้งการไ้ยารักษาอย่างเหมาะสม
5. ลดหรือจำกัดปริมาณการดื่มแอลกอฮอล์ไม่ให้เกิน 1-2 ดั้มมาตรฐาน/วัน และเลิกสูบบุหรี่ อย่างเด็ดขาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ดูแลสุขภาพอนามัย และฟื้นฟูร่างกาย โดยการถ่ายภาพบำบัด ทั้งนี้หากการไปโรงพยาบาลเป็นเรื่องยุ่งยากและมีค่าใช้จ่ายสูง อาจปรึกษาแพทย์เกี่ยวกับวิธีการดูแลผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง ด้วยเทคโนโลยีสื่อสาร หรือ Stroke TeleCare

การรักษาโรคหลอดเลือดสมองที่ดีที่สุดคือการป้องกันไม่ให้เกิดโรค ด้วยการลดปัจจัยเสี่ยงต่าง ให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

2.1.5 การฟื้นฟูร่างกายหลังเป็นโรคหลอดเลือดสมอง

ในกรณีผู้ป่วยที่เคยเป็นโรคหลอดเลือดสมอง การดูแลไม่ให้เกิดกลับมาเป็นซ้ำ รวมถึงฟื้นฟูภาวะอัมพฤกษ์อัมพาต เป็นสิ่งสำคัญ มีวัตถุประสงค์เพื่อลดความพิการ ทำให้ผู้ป่วยช่วยเหลือตนเองได้ตามศักยภาพ ประกอบด้วย การถ่ายภาพบำบัด ฝึกให้ผู้ป่วยสามารถทรงตัวนั่ง ยืน เดิน ส่งเสริมให้แขนหรือมือใช้งานได้มากขึ้น จนกระทั่งสามารถประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น ใส่เสื้อผ้า ล้างหน้าแปรงฟันเข้าห้องน้ำได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ในผู้ป่วยบางราย อาจต้องใช้กายอุปกรณ์เสริมเพื่อให้ผู้ป่วยช่วยเหลือตนเองได้ตามศักยภาพของผู้ป่วยเข้าสู่สังคมได้ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

โดยจะมีระยะเวลาที่ฟื้นตัวที่ดีที่สุดเรียกว่า Golden Period คือ ช่วงเวลาทองของการฟื้นฟูผู้ป่วยโรคหลอดเลือดสมอง หลังผ่านช่วงวิกฤติ ไม่ว่าจะเส้นเลือดในสมองตีบ เส้นเลือดในสมองแตก อุดตัน ระยะเวลาในการฟื้นฟูสมองและร่างกายที่ดีที่สุด คือ ช่วงไม่เกิน 3 เดือน หรืออย่างมากที่สุดคือ 6 เดือนแรกหลังเกิดโรค เนื่องจากสมองที่หยุดทำงานไป ไครงข่ายใยประสาทยังคงอยู่จึงต้องรีบกระตุ้น ฟื้นฟู ให้เร็วที่สุดก่อนที่เซลล์จะเสื่อมและตาย อย่างไรก็ตามการฟื้นฟูหลังจาก 6 เดือนไปแล้วก็สามารถทำได้เช่นกัน แต่อัตราการพัฒนาของสมองจะลดน้อยลง

2.2 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ

เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีโทนเรื่องที่จริงจัง เนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิต จึงศึกษาจากเรื่อง The Tale of Princess Kaguya ที่สามารถเก็บบรรยากาศความเป็นยุคสมัยและสถานที่ออกมาได้อย่างรู้สึกจริง แม้จะมีการลดทอนรายละเอียดของสถานที่และตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ‘The Tale of Princess Kaguya’

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ ใช้สี เส้น และ รูปร่างรูปทรงเพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร ไม่ค่อยใช้คำ
 น้ำหนักสีเข้ม โดยเฉพาะสีโทนดำ ยกเว้นฉากที่แสดงถึงความรู้สึกเศร้าและหดหู่



ภาพที่ 2 ภาพการใช้สีแสดงอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวความคิด (Theme)

หากเป็นโรคหลอดเลือดสมองต้องรีบไปหาหมอให้ทันเวลา เพื่อรักษาไม่ให้พิการตลอดชีวิต

3.2 ประโยคขยาย (Log line)

เอก ชายวัยทองเจ้าของร้านขายของชำผู้ชอบกินของมัน ต้มเหล้า สูบบุหรี่ เขาเพิกเฉยต่ออาการเบื้องต้นของโรคหลอดเลือดสมอง ไม่ยอมรีบไปหาหมอ ทำให้เขาพิการในเวลาต่อมา และไม่รู้ภายหลังว่า เพียงแค่มาถึงโรงพยาบาลให้ทัน เขาก็ไม่ต้องพิการตลอดชีวิต

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

เอก เจ้าของร้านขายของชำผู้สูบบุหรี่กินของทอดมันต้มเหล้า ได้มีอาการเบื้องต้นของโรคหลอดเลือดสมองแต่เอกไม่รีบไปตรวจที่โรงพยาบาล จนทำให้อาการทรุดตอนอยู่คนเดียวเป็นเวลานานก่อนจะมีคนมาพบ ทำให้เขาเป็นอัมพาตต้องนั่งรถเข็น หมอบอกว่า เขาเป็นโรคหลอดเลือดสมองชนิดอุดตัน เกิดจากการสูบบุหรี่กินของทอดมันต้มเหล้า ที่สำคัญคือเมื่อมีอาการ หน้าเบี้ยว แขนขาไม่มีแรง แล้วไม่ได้รับมาโรงพยาบาล ถ้าเพียงแค่มานาทันเวลาที่จะได้รับการฉีดยาละลายลิ่มเลือดแล้วเขาจะกลับมาเป็นปกติ เอกรู้สึกเศร้าที่ตนต้องมาพิการนั่งรถเข็นเพียงเพราะแค่มาไม่ทัน แต่เขาก็พยายามฟื้นฟูร่างกายอย่างเต็มที่ ด้วยการทำกายภาพบำบัด และ กำลังใจจากครอบครัว ทำให้เขาสามารถเริ่มกลับมาใช้ชีวิต เดินด้วยไม้เท้าได้ แม้จะขยับร่างกายได้ไม่เหมือนเดิม

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เอก

เพศ : ชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 59 ปี

รูปร่าง : อ้วน

ส่วนสูง : 170 น้ำหนัก น้ำหนัก 120 กิโลกรัม

เจ้าของร้านขายของชำ พ่อ และสามี ชอบกินของหวานทอดมัน ต้มเหล้า สูบบุหรี่

อาการของโรค : เริ่มมีภาวะสมองขาดเลือดชั่วคราว ขณะขายของอ่อนแรงเล็กน้อยอย่างเดียว

เขาไม่รู้ว่าต้องรีบไปหาหมอจึงได้รอดูอาการ ก่อนจะเป็น หลอดเลือดอุดตันในเวลาต่อมา

โดยเป็นที่สมองข้างขวา ส่งผลกับใบหน้าแขนขาข้างซ้ายอ่อนแรง ไม่กระทบกับการสั่งให้

พูด เมื่อเขาไปถึงโรงพยาบาล ก็สายเกินกว่าจะได้รับการรักษาด้วยการฉีดยาละลายลิ่ม

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

ตัวละครสมทบ

หมอ

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 70 ปี

รูปร่าง : สมส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนสูง : 180 น้ำหนัก น้ำหนัก 73 กิโลกรัม
 สุขุม น่าเชื่อถือ

3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment)

เช้าวันหนึ่ง เอก ผู้เป็นเจ้าของร้านขายของชำ เปิดประตูหน้าร้านของเขาและออกมาสูบบุหรี่ ยามเช้าเช่นเดียวกับเช้าอื่น ๆ ก่อนที่จะกลับเข้าไปในบ้านและทำอาหารเช้าให้ มล ภรรยาของเขาและ แพร ลูกของเขา ซึ่งมือเช้าที่เป็นของทอดนั้นไม่ใช่อะไรที่แพรรชอบมากนักและเธอยังหยอกล้อเรื่องที่เขาคัดค้านที่มีปริมาณน้ำตาลมากอีก ถึงอย่างนั้นเขาก็ไม่ได้ใส่ใจอะไร ระหว่างที่เขากำลังคว่ำหีบ ซ้อนส้มมานั้น มือของเขาเกิดอ่อนแรงและทำซอสนส้มในมือตกพื้นส่งเสียงดังจนภรรยาและลูกของเขาต้องหันมามองและถามด้วยความเป็นห่วง แม้ว่าเอกจะรู้สึกผิดปกติ แต่เขาก็เลือกที่จะปิดตกรวมทั้งกลืนใจไปและตอบทั้งสองไปว่าเขาไม่เป็นอะไร

หลังจากร่วมกันรับประทานอาหารเสร็จแล้ว เอกก็มาส่งมลไปทำงานและแพรที่ต้องไปเรียน ณ ตอนนั้นเอกสังเกตเห็นได้ว่าแพรกำลังมองเขาด้วยสายตาแปลก ๆ เขาจึงถามออกไป ซึ่งแพรก็บอกพ่อของเธอว่าเขาควรจะไปตรวจร่างกายที่โรงพยาบาล ถึงอย่างนั้นเขาก็ยังยืนยันกรานว่าตัวเขานั้นสบายดี แพรที่ได้ยินอย่างนั้นก็ไม่ได้คิดจะถกต่อให้เสียเวลาและขับรถจักรยานยนต์ออกไปมหลาย ปล่อยให้เหลือเพียงแค่เอกคนเดียวอยู่ที่บ้าน ซึ่งเขานั้นลึกแล้วก็ยังรู้สึกกังวลกับอาการเมื่อครู่อยู่ เขาก็มองมือตนเองสัปดาห์แต่สุดท้ายแล้วก็เลือกที่จะไม่ใส่ใจมันอยู่ดีและกลับเข้าบ้านไป

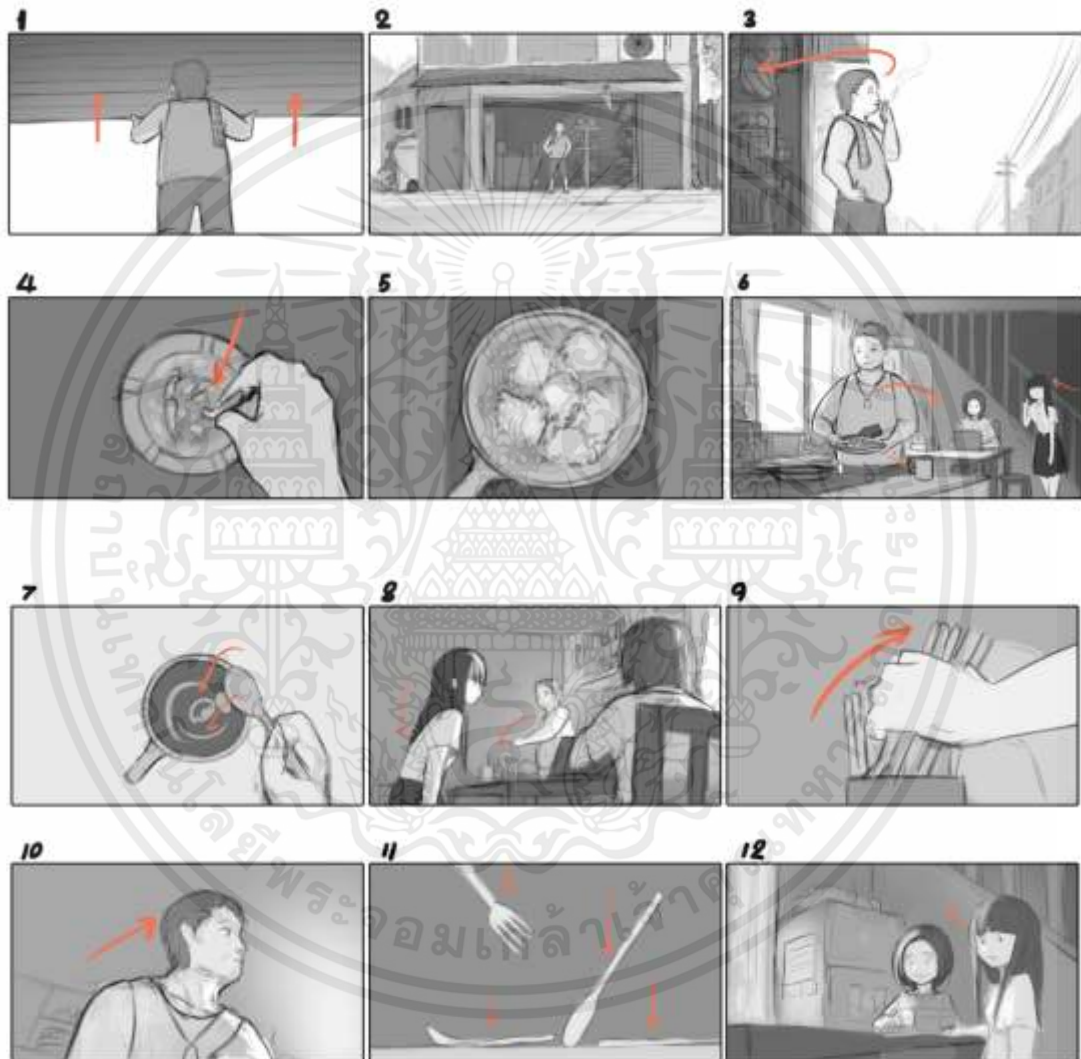
ในขณะที่เอกดูแลร้านอยู่คนเดียว เขาก็ใช้โอกาสนี้ในการรินเหล้าดื่ม แต่ทันใดนั้นเขาก็ถูกขัดไว้โดยเด็กที่เข้ามาซื้อขนมในร้านทำให้ต้องซ่อนขวดเหล้าไป ในขณะที่เอกกำลังยื่นมือออกไปรับเงินจากเด็ก มือของเขาก็เกิดอาการอ่อนแรงอีกครั้งแต่ครั้งนี้รุนแรงกว่าครั้งก่อน ภาพรอบตัวของเขาเริ่มเบลอและเขาก็พูดออกมาไม่เป็นคำ คู่กับเด็กที่มาซื้อขนมไม่รู้เรื่อง ด้านเด็กนั้นก็ไม่ได้สนใจ ทำเพียงแค่วางเงินไว้ให้และรีบวิ่งกลับบ้านเพราะฝนเริ่มตก ปล่อยให้เอกที่อาการเริ่มแยลงต้องอยู่ในร้านโซ่ห่วยคนเดียว ใบหน้าของเขาเริ่มเปื้อน ขาของเขาเริ่มอ่อนแรงและเสียการทรงตัว จนในที่สุดเอกก็ล้มลงอยู่หลังเคาน์เตอร์ เขาล้มนอนอยู่ตรงนั้นอยู่นาน ไม่มีใครมองเห็น ไม่มีคนเข้ามาในร้านเพราะฝนที่ตกกว่าจะมีรถพยาบาลมารับก็นานเกินไปเสียแล้ว

เอกได้เข้ารับการรักษาจนฟื้นคืนอันตราย ถึงอย่างนั้นเขาก็ต้องพิการจนต้องนั่งรถเข็น เอกได้ทราบจากหมอที่ให้การรักษาว่าโรคที่เขาเป็นนั้นคือโรคหลอดเลือดสมอง ซึ่งการกินของทอดของหวานปริมาณมาก การสูบบุหรี่และการดื่มแอลกอฮอล์นั้นเป็นส่วนเพิ่มโอกาสให้ป่วยเป็นโรคนี้ นอกจากนี้หมอยังบอกถึงอาการอย่างแขนขาชา หน้าเปื้อน พูดไม่รู้เรื่องซึ่งเป็นอาการเบื้องต้นของผู้ป่วยโรค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

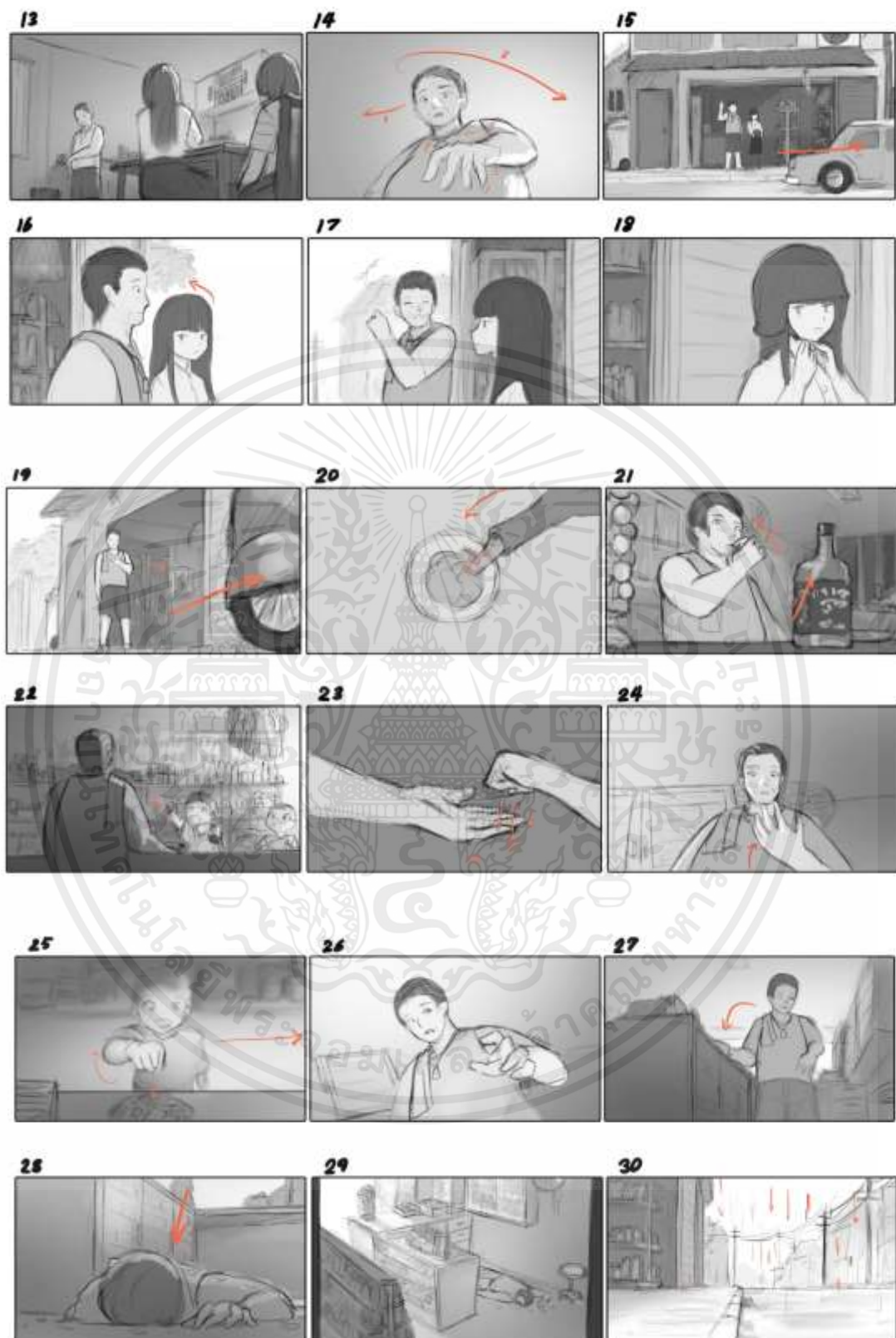
หลอดเลือดสมองที่หากรีบมาโรงพยาบาลให้ทันก็สามารถรักษาให้หายขาดได้ แต่เพราะเอกเลือกที่จะเมินเฉยต่ออาการทำให้เขาต้องมาพิการอย่างนี้ ถึงอย่างนั้นเขาก็กังขาต่อชีวิตที่ไม่เสียชีวิต และด้วยการทำกายภาพบำบัด การฝึกหัดของ การฝึกเดิน และกำลังใจจากภรรยาและลูก มันก็ทำให้เอกยังไปต่อได้แม้จะไม่สามารถใช้ร่างกายได้เหมือนแต่ก่อนแล้วก็ตาม

3.6 บทภาพ (Storyboard)



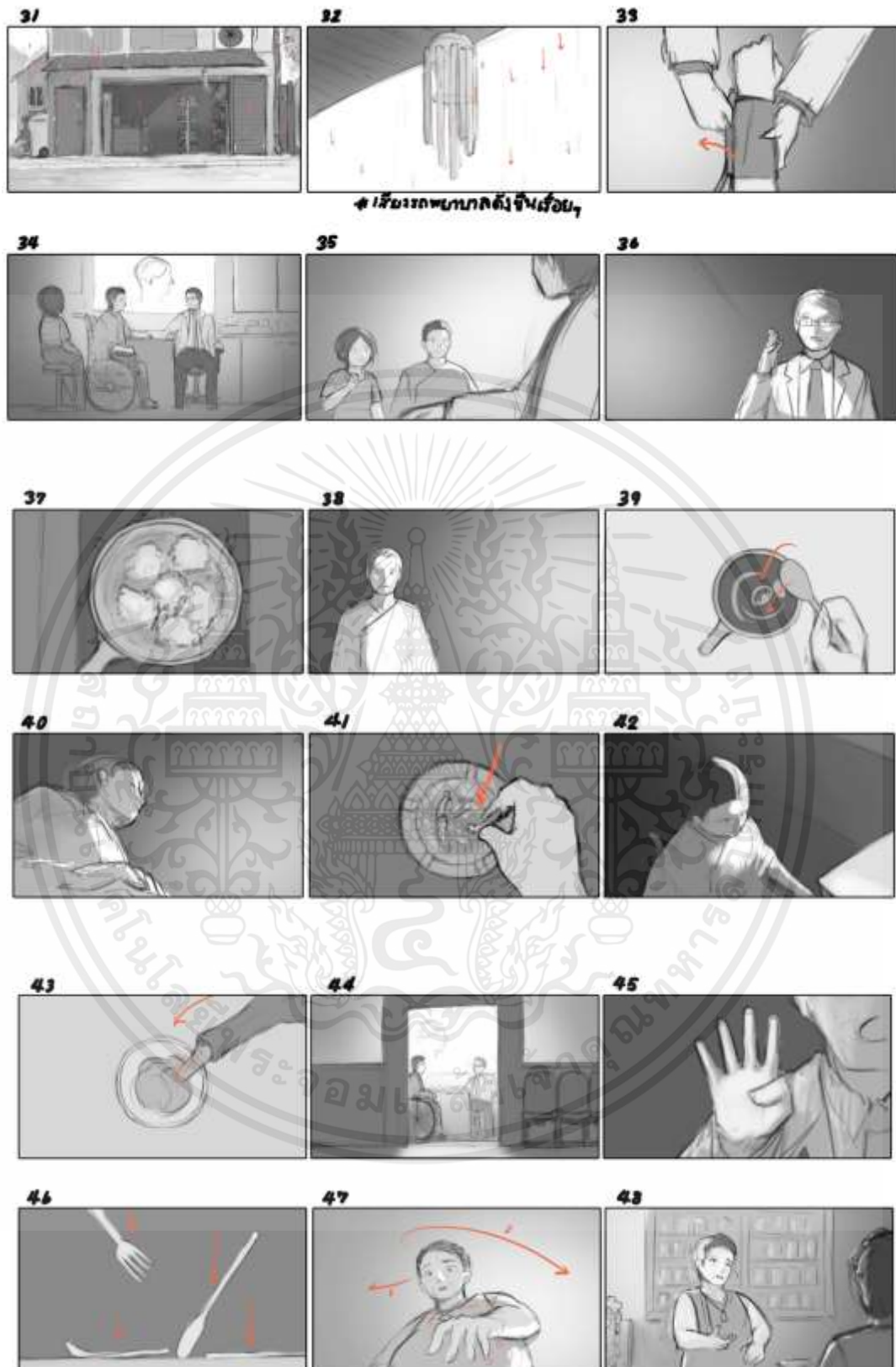
ภาพที่ 3 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



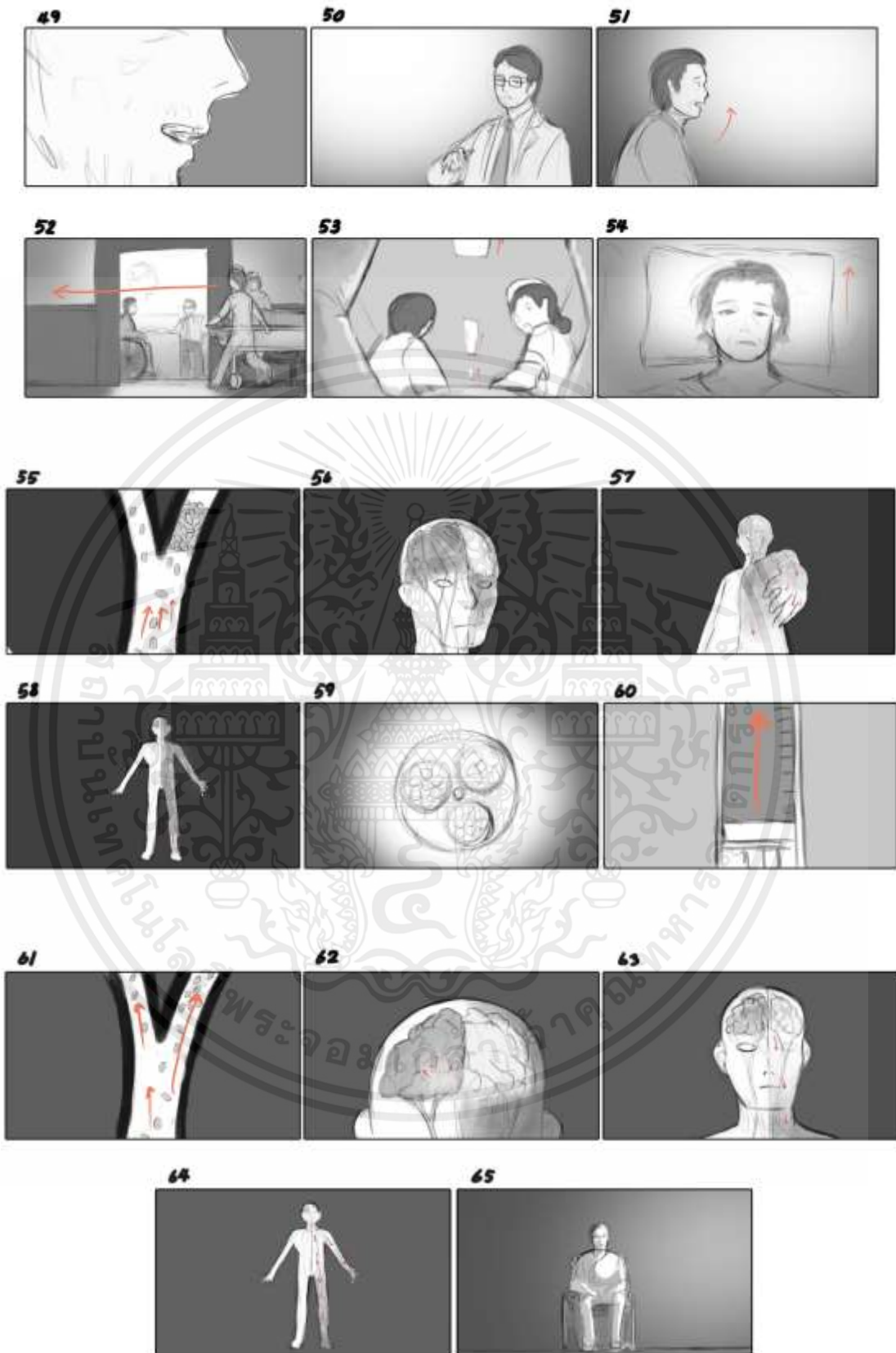
ภาพที่ 4 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



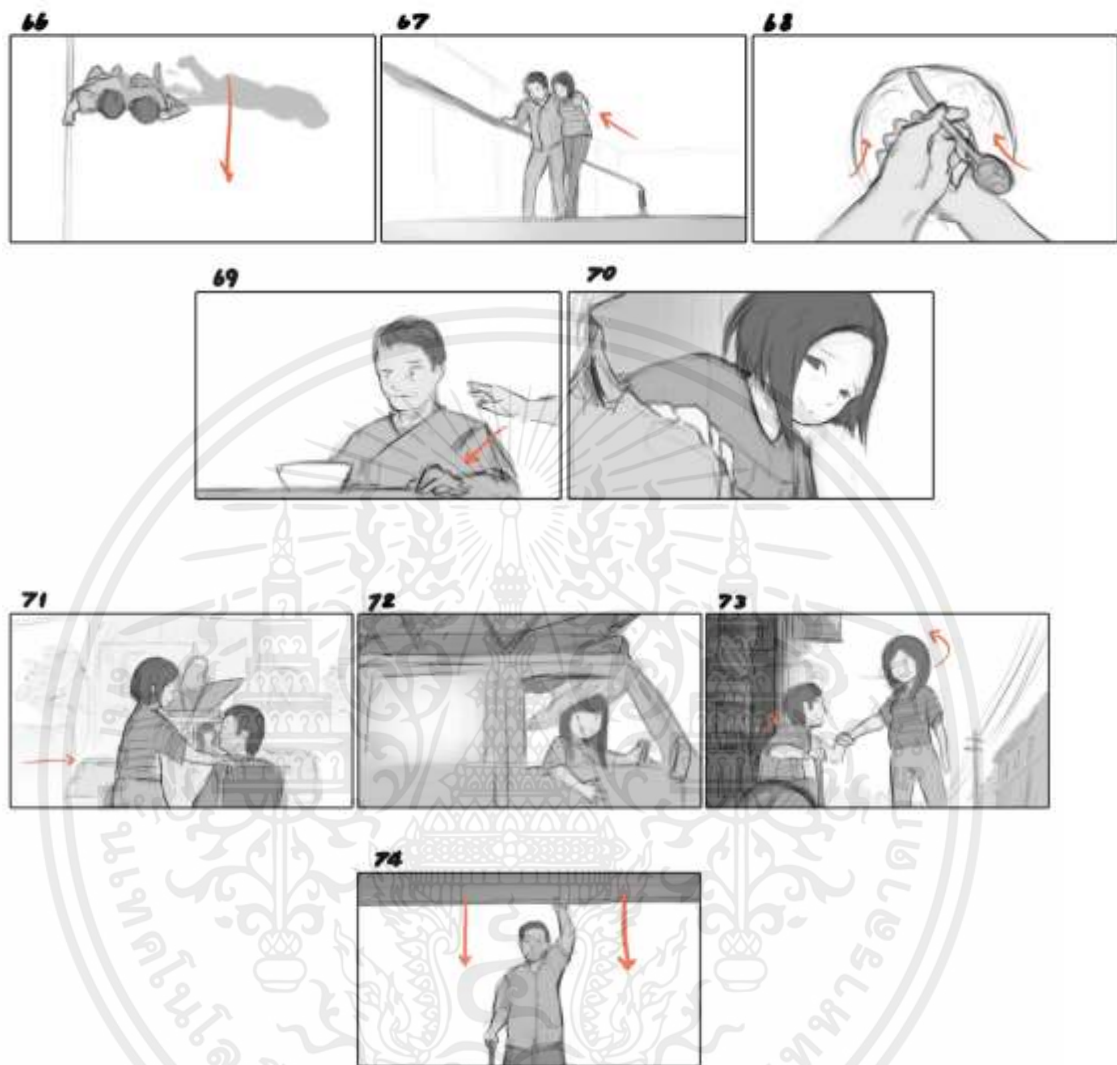
ภาพที่ 5 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ดเรื่อง “In time”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติเชิงประชาสัมพันธ์ เรื่อง “นาทีชีวิต” ได้แบ่งออกเป็นออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

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

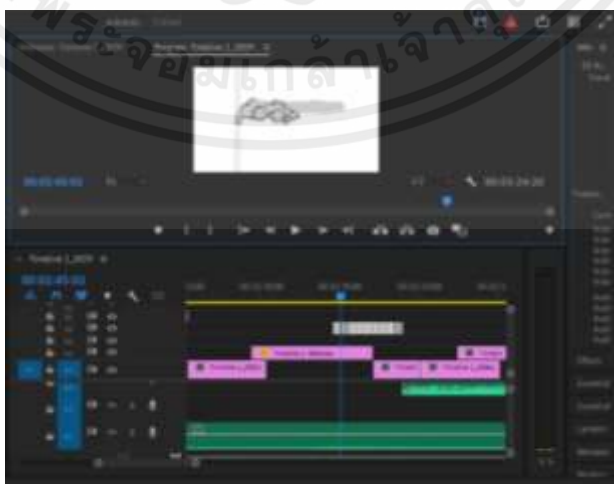
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)

4.1.1 เขียนบทภาพยนตร์ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

แนวความคิด
โครงเรื่อง
เรื่องย่อ
โครงเรื่องขยาย
บทภาพยนตร์
เล่าเรื่องผ่านภาพ

4.1.2 การทำแอนิเมติก

นำเรื่องเล่าผ่านภาพ มาจัดเรียงเป็นวิดีโอ เพื่อสังเกตความต่อเนื่องของเนื้อหาและเห็นภาพรวมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 8 การทำแอนิเมติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 ออกแบบศิลป์

ทำการออกแบบตัวละครฉาก โดยคำนึงถึงความเข้ากันกับเนื้อหาของภาพยนตร์

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

4.2.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคการ 2 มิติ

วาดภาพผ่านโปรแกรม clip studio paint โดยกำหนดเวลา จุดเริ่มจุดสิ้นสุดให้ชัดเจน เมื่อวาดเสร็จแล้วใส่วาดภาพระหว่างกลาง เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูละเอียดลงสีภาพให้สมบูรณ์

4.2.2 วาดฉากประกอบ

วาดฉากหลังของแอนิเมชัน ตามที่ได้ออกแบบไว้

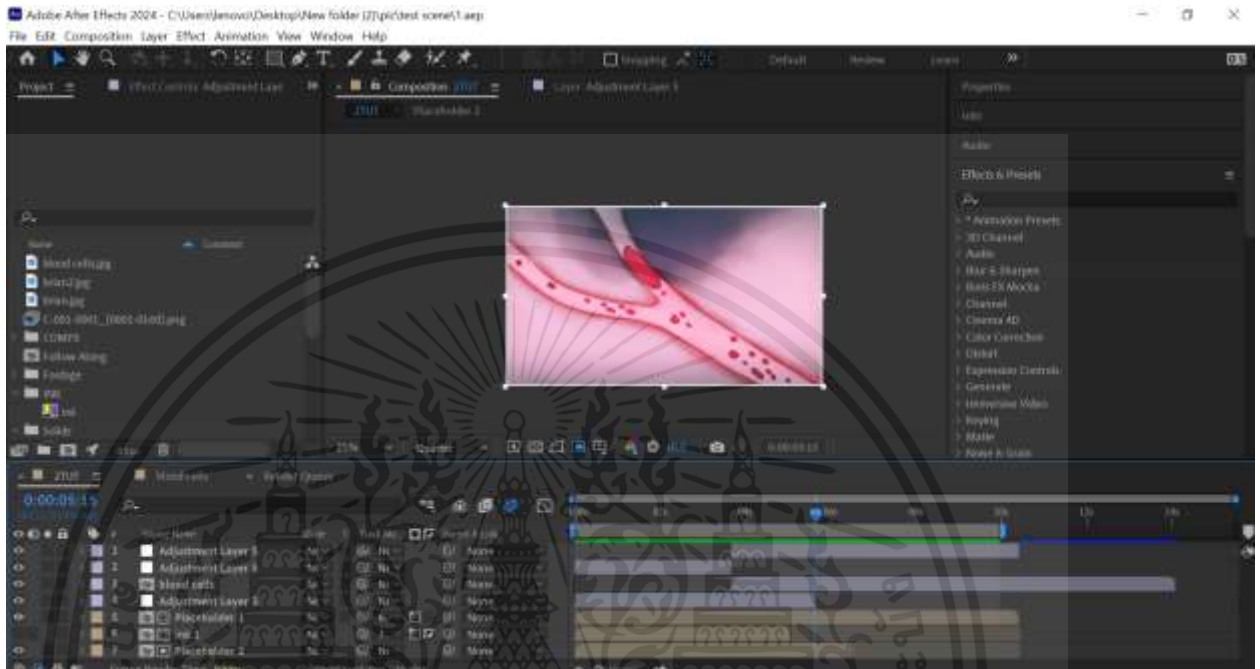


ภาพที่ 9 ภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

4.3.1 นำภาพเคลื่อนไหวที่เสร็จแล้วมาจัดองค์ประกอบ



ภาพที่ 10 การจัดองค์ประกอบภาพด้วย after effect



ภาพที่ 11 ภาพที่สมบูรณ์แล้ว

4.3.2 สร้างเอฟเฟกต์

ใส่เอฟเฟกต์พิเศษ เช่น ฝน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ภาพที่ใส่เอฟเฟก

4.3.3 การตกแต่งสี

ขั้นตอนสุดท้าย เป็นการแต่งสีเพื่อให้ฉากไหลลื่นต่อเนื่อง สีไม่โดดออกจากกัน เลย เพื่อให้ตัวละครโดดเด่นขึ้นมาจากฉาก



ภาพที่ 13 ภาพก่อน-หลังการตกแต่งสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

การผลิตผลงานศิลปนิพนธ์เรื่อง “In Time” ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินเรื่อง ด้านการออกแบบตัวละคร และฉากภาพประกอบพื้นหลัง การแต่งสี การสร้างเอฟเฟกต์ การทำหน้าทีในตำแหน่งผู้กำกับ ทำให้ได้เรียนรู้ฝึกฝนเรื่องการสื่อสาร การประสานงานกับสมาชิก และการตัดสื่อนใจ แม้จะมีอุปสรรคและปัญหา แต่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ที่จะรับมือและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง ภายใต้ระยะเวลา ทรัพยากร และความสามารถของตัวข้าพเจ้าเองที่มีอย่างจำกัด แม้ชิ้นงานจะยังมีข้อบกพร่อง แต่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ที่จะยอมรับข้อผิดพลาด เพื่อนำไปพัฒนาตนเองในอนาคตต่อไป

5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน

มีปัญหาด้านการจัดการเวลา การแบ่งหน้าที่ และพฤติกรรมของข้าพเจ้าเองที่โผล่ ไม่กล้าตัดสื่อนใจ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ควรมีความพร้อมในการรับมือกับปัญหาเฉพาะหน้า การบริหารเวลาและการรักษาเวลาเป็นเรื่อง ระหว่างที่ทำการผลิต แต่ละฝ่ายต้องทำหน้าที่ของตัวเอง และควรรู้ขีดจำกัดของตัวเอง

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

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.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สกาวัฒน์ ควรสมาคม
วัน เดือน ปีเกิด	8 กรกฎาคม 2543
ที่อยู่	77/5 หมู่ 6 ต.บึงคำพร้อย อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี 12150
อีเมล	Sakaorat.khuansamakhom@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2549	ประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-2 โรงเรียนผ่องสุวรรณวิทยา
พ.ศ.2551	ประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนเฟื่องฟ้าวิทยา
พ.ศ.2552	ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนวัดแจ้งลำหิน
พ.ศ.2553	ประถมศึกษาชั้นปีที่ 5-6 โรงเรียนวัดสุทธิสะอาด
พ.ศ.2555	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการปทุมธานี
พ.ศ.2558	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์
พ.ศ.2561	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2565	ฝึกงาน ตำแหน่ง 2D Background บริษัท KP comic studio จำกัด
-----------	--

ผลงาน

พ.ศ. 2563	ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Finding Color”
พ.ศ. 2563	ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “แม่หมดเงินเท่า”
พ.ศ. 2564	ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “อันย่า ผจญภัยในโลกพิศวง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้