

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง “ Lift to Lift ”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE : “ Lift to Lift ”

นายชนาริพ เรืองพูนวิทยา

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2560

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง “ Lift to Lift ”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ Lift to Lift ”

นายชนาธิป เรืองพูนวิทยา

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2560

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์  
การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง “ Lift to Lift ”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ Lift to Lift ”

นายชนาธิป เรืองพูนวิทยา  
Mr.CHANATIP RUANGPOONWITAYA

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 30 พ.ค. 2561  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่อง “ Lift to Lift ” 2D COMPUTER ANIMATION TITLE “ Lift to Lift ”
ชื่อ	ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์

### บทคัดย่อ

แอนิเมชัน 2 มิติแนวโรแมนติกแฟนตาซีเรื่อง “ Lift to Lift ” มีเนื้อหากล่าวถึงการจากลาของ คู่รักชายหญิงที่หญิงสาวต้องการตายตามชายหนุ่มของเธอไป โดยเล่าประเด็นเรื่องการเห็นคุณค่าของการมีชีวิตอยู่และใช้ลิปต์แก้วทรงกระบอกเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการเดินทางที่มีการพบและจากลาโดยใช้วิธีการทำแอนิเมชัน 2 มิติเฟรมบายเฟรมในโปรแกรม Photoshop ในส่วนของฉากหลังใช้ภาพถ่ายจริงมาอ้างอิงและนำมาสร้างวิช่วลเอฟเฟคในโปรแกรม After Effect และ Premiere Pro

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากบุคคลหลายฝ่ายต่อไปนี้

ขอบคุณคุณแม่ของข้าพเจ้าที่สนับสนุนเงินทุนและกำลังใจในการเล่าเรียนจนตลอดรอดฝั่ง

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ ที่คอยให้คำปรึกษาและแนะนำวิธีพัฒนาโครงการชิ้นนี้ให้ดีขึ้นเรื่อยมา

ขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นหลายๆ คนที่คอยปรับทุกข์ให้กับข้าพเจ้าในเวลาที่ไม่สบายใจ

ขอบคุณผู้กำกับมาโคโตะ ชินไค ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าทำโครงการชิ้นนี้

นาย ชนาธิป เรืองพูนวิทยา

พ.ศ. 2561

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1    บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	1
ขอบเขตของโครงการ .....	2
ลักษณะของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย .....	2
ผลที่ได้รับ.....	4
2    การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล .....	5
การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครและพัฒนาเนื้อเรื่อง .....	5
การค้นคว้าเพื่ออ้างอิงในการพัฒนาบท.....	12
3    บทภาพยนตร์.....	14
แรงบันดาลใจ .....	14
แนวคิด.....	14
เรื่องย่อ.....	14
โครงเรื่อง.....	15
Storyboard .....	16

4	ขั้นตอนการทำงาน .....	49
	ขั้นตอนก่อนการทำแอนิเมชัน 2D .....	49
	ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน 2D .....	61
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	70
	บรรณานุกรม.....	72
	ประวัติผู้วิจัย .....	73

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ Up ” (ปู่ซ่าบ้าพลัง) .....	6
2.2 แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Mawaru penguindrum ” (1) .....	6
2.3 สีแยกบริเวณเขตชินจูกุ ประเทศญี่ปุ่น .....	8
2.4 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ Kimi No Na Wa ” (หลับตาฝันถึงชื่อเธอ) .....	8
2.5 แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Mawaru Penguindrum ” (2).....	9
2.6 มุมมองความสูงจากชั้น 77 ตึกไบหยก 2 .....	10
2.7 ชั้นชมวิวชั้นที่ 84 ตึกไบหยก 2 .....	10
2.8 บริเวณลิฟต์แก้ว ห้าง Central world .....	11
2.9 ลิฟต์แก้วภายนอก ห้าง Central world.....	11
2.10 แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Yojouhan Shinwa Taikei ” .....	12
2.11 แม่น้ำซันสี .....	13
2.12 แม่น้ำซันสี Music video เพลง Goodbye จากวง Sakanaction .....	13
3.1 Storyboard Shot no. 1, 2 .....	16
3.2 Storyboard Shot no. 3, 4A, 4B, 4C, 5A .....	17
3.3 Storyboard Shot no. 5B, 5C, 6A, 6B, 7 .....	18
3.4 Storyboard Shot no. 8, 9A, 9B, 10, 11A .....	19
3.5 Storyboard Shot no. 11B, 12A, 12B, 13, 14A .....	20

3.6	Storyboard Shot no. 14B, 14C, 15A, 15B, 16A .....	21
3.7	Storyboard Shot no. 16B, 16C, 16D, 16E, 16F .....	22
3.8	Storyboard Shot no. 17A, 17B, 17C, 18, 19 .....	23
3.9	Storyboard Shot no. 20A, 20B, 21, 22, 23 .....	24
3.10	Storyboard Shot no. 24, 25A, 25B, 26, 27A .....	25
3.11	Storyboard Shot no. 27B, 28, 29A, 29B, 30 .....	26
3.12	Storyboard Shot no. 31A, 31B, 32, 33A, 33B .....	27
3.13	Storyboard Shot no. 34, 35, 36, 37, 38 .....	28
3.14	Storyboard Shot no. 39, 40A, 40B, 41, 42 .....	29
3.15	Storyboard Shot no. 43, 44, 45A, 45B, 46A .....	30
3.16	Storyboard Shot no. 46B, 47, 48A, 48B, 48C .....	31
3.17	Storyboard Shot no. 49A, 49B, 49C, 50A, 50B .....	32
3.18	Storyboard Shot no. 51A, 51B, 52A, 52B .....	33
3.19	Storyboard Shot no. 53, 54, 55, 56 .....	34
3.20	Storyboard Shot no. 57, 58A, 58B, 59A, 59B .....	35
3.21	Storyboard Shot no. 60, 61, 62, 63, 64 .....	36
3.22	Storyboard Shot no. 65, 66, 67A, 67B, 68 .....	37
3.23	Storyboard Shot no. 69, 70, 71, 72, 73A .....	38
3.24	Storyboard Shot no. 73B, 74A, 74B, 75A, 75B .....	39
3.25	Storyboard Shot no. 76, 77, 78A, 78B, 79 .....	40

3.26	Storyboard Shot no. 80, 81A, 81B, 82A, 82B .....	41
3.27	Storyboard Shot no. 83A, 83B, 84A, 84B, 85A .....	42
3.28	Storyboard Shot no. 85B, 86A, 86B, 87, 88 .....	43
3.29	Storyboard Shot no. 89, 90, 91, 92, 93A .....	44
3.30	Storyboard Shot no. 93B, 94A, 94B, 95, 96A .....	45
3.31	Storyboard Shot no. 96B, 97A, 97B, 98 .....	46
3.32	Storyboard Shot no. 99, 100 .....	47
3.33	Storyboard Shot no. 101, 102 .....	48
4.1	การออกแบบตัวละครชายหนุ่มและหญิงสาว .....	50
4.2	การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครชายหนุ่มและหญิงสาว .....	50
4.3	ทรงผมและโครงหน้าของตัวละครชาย .....	51
4.4	หน้าและมุมต่างๆ ของตัวละครชาย .....	51
4.5	ทรงผมและโครงหน้าของตัวละครหญิง .....	52
4.6	สีหน้าและมุมต่างๆ ของตัวละครหญิง .....	52
4.7	การออกแบบตึกสูงเสียดฟ้า .....	53
4.8	ฉากหลังของตึกสูงเสียดฟ้า .....	54
4.9	โมเดล 3D ตึกแบบตัดแปลง .....	55
4.10	โมเดล 3D ตึกแบบตัดแปลง .....	55
4.11	ต้นแบบภาพฉากบรรยากาศเมือง .....	56

4.12	ฉากบรรยากาศเมืองในเรื่อง .....	57
4.13	พื้นที่ส่วนหนึ่งของพญา .....	57
4.14	หลังจากลงส้วดทับภาพวาดให้กลายเป็นเมืองตอนกลางคืน .....	58
4.15	หลังจากลงส้วดทับภาพวาดให้กลายเป็นเมืองยามเช้า .....	59
4.16	การออกแบบลิฟต์แก้ว .....	60
4.17	การล่อยไปสวรรค์ของลิฟต์ .....	60
4.18	ภาพการวาดเส้น .....	61
4.19	ภาพการลงสี .....	62
4.20	การเปิดใช้งาน Particle 3D ใน After Effect .....	63
4.21	การตกแต่งสีและตัดต่อแอนิเมชัน .....	64
4.22	ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (1) .....	65
4.23	ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (2) .....	65
4.24	ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (3) .....	66
4.25	ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (4) .....	66
4.26	ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (5) .....	67
4.27	ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (6) .....	67
4.28	ภาพจากแอนิเมชันสั้นเรื่อง “ Lift to Lift ” (1) .....	68
4.29	ภาพจากแอนิเมชันสั้นเรื่อง “ Lift to Lift ” (2) .....	69

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

การจากไปเป็นสิ่งที่กะทันหัน ไม่ว่าจะสิ่งของที่พังโดยไม่ตั้งใจหรือคนที่จากไปโดยไม่ทันตั้งตัว ทุกคนควรเห็นความสำคัญของสิ่งนั้นก่อนจะเสียมันไป ความสำคัญของโครงการนี้คือนำเสนอเรื่องราวของวิญญาณชายหนุ่มที่จะขึ้นลิฟต์แก้วไปสู่สวรรค์โดยมีหญิงสาวคนรักของเขาที่ต้องการจะตามมาด้วยแต่เขาต้องการให้เธอทำใจและมีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่มีเขาให้ได้ ด้วยรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกโรแมนติคและความโหยหาผ่านเรื่องราวของคู่รักที่ถูกความตายพรากจากกันโดยไม่สามารถตัดใจได้และต้องการตายตามไปด้วย
2. เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติด้วยโปรแกรม Photoshop วิธีเฟรมบายเฟรม ทั้งการวาดเส้น การลงสี รวมถึงการทำวิช่วลเอฟเฟคในโปรแกรม After Effect ด้วยสไตล์การเล่าเรื่องที่สามารถเล่าเรื่องด้วยภาพได้แม้มีแอสซันที่น้อย
3. ให้ผู้ชมตระหนักถึงคุณค่าของคนรักที่ยังมีชีวิตอยู่และการตัดใจคนที่จากไปแล้ว ว่าถึงจะจมปลักกับอดีตหรือโหยหาคนที่ไม่อยู่แล้วต่อไปก็ไม่สามารถทำให้คนตายกลับมาได้

## ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยโปรแกรม Photoshop โดยมีความยาวประมาณ 9 นาที

## ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ แนวโรแมนติกแฟนตาซี ความยาวประมาณ 9 นาที ว่าด้วยเรื่องราวของวิญญาณชายหนุ่มที่จะขึ้นลิฟต์แก้วไปสู่สวรรค์โดยมีหญิงสาวคนรักของเขาที่ต้องการจะตามมาด้วยแต่เขาต้องการให้เธอทำใจและมีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่มีเขาให้ได้

## แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

### ขั้นตอนก่อนเริ่มทำงาน ( Pre – production )

- ค้นหาข้อมูลศึกษารูปร่าง, รูปแบบและระบบการทำงานของลิฟต์แก้วทรงกระบอก ขนาดความสูง, กว้าง, ความจุ รวมถึงการเข้าสำรวจสถานที่จริงที่เลือกไว้คือ ตึกใบหยก 2
- เริ่มเขียนและพัฒนาบท
- เมื่อบทเสร็จเรียบร้อยจึงเริ่มเขียน Storyboard เพื่อกำหนดมุมกล้องและลำดับภาพ
- ออกแบบ Art direction ด้านต่างๆ ทั้งเรื่องลายเส้นตัวละคร การใช้สี โทนมสี สไตลล์ฉากหลัง ศึกษาหาข้อมูลจากแอนิเมชันเรื่องอื่นเพิ่มเติม
- ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น ลิฟต์แก้ว ตึกใบหยก 2 ใหม่ ให้เหมาะสมกับการเป็นแอนิเมชันและ Art direction ที่เลือกใช้
- ออกแบบคาแรคเตอร์ของตัวละครหลัก ได้แก่ ชายหนุ่ม และ หญิงสาว
- ทำ Conceptual art เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานภาพ งานสี
- ทำ Animatic เพื่อดูเวลาและความต่อเนื่องของงาน
- ทำ Screen test เพื่อดูภาพรวมและทิศทางของงานในรูปแบบแอนิเมชัน

## ขั้นตอนการทำงาน ( Production )

- อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่างๆ ที่ใช้ในการทำงาน ได้แก่

Processor : I7 6700

Motherboard : ASUS H170 - PRO

Memory : 16 GB DDR4 / 2133 HYPER – X Fury 8\*2

Graphics Card : Quadro k 620

SSD : SSD 240 GB (T500 - TLC)

Chassis : CASE AEROCOOL V2X BLACK (V2X - BK)

DVD : LG

Power supply : XFX TS 550 W BRONZE

HDD : 1 TB SATA3 WD blue

- เริ่มอนิเมทเป็น 2 มิติ และลงสีโดยโปรแกรม Adobe Photoshop เวอร์ชัน CS6 ด้วยวิธีเพรมบายเพรม(การวาดภาพทีละภาพนำมาเรียงกันให้เกิดภาพเคลื่อนไหว) เล่นด้วยความเร็ว 12 เฟรมต่อวินาที โดยสามารถทำงานได้วันละประมาณ 8 ชั่วโมง
- ทำวีซวลเอฟเฟคด้วยโปรแกรม Adobe After Effect เวอร์ชัน CS6 เช่น การเกรตสี การสร้างหิมะ การสร้าง Particle การเคลื่อนกล้อง เป็นต้น ใช้เวลาในการทำวีซวลเอฟเฟคเฉลี่ยประมาณข้อต่อละ 1 ชั่วโมง(ไม่นับเวลาเรนเดอร์ออกมาเป็นฟุตเทจที่เสร็จสมบูรณ์)
- เริ่มทำการหาและออกแบบเสียง ทั้งเสียง Foley และ Soundtrack
- นำฟุตเทจที่ทำวีซวลเอฟเฟคเรียบร้อยมาตัดต่อและใส่เสียงในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เวอร์ชัน CS6
- ส่งตรวจครั้งแรกเป็นเวอร์ชัน Rough cut จากนั้นนำกลับมาแก้ไข
- ส่งตรวจครั้งที่สองเป็นเวอร์ชัน Final cut ถือว่าเสร็จสมบูรณ์

## ผลที่ได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกโรแมนติคและความโหยหาของคนรักได้เป็นผลสำเร็จ
2. ได้พัฒนาขั้นตอนการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ การทำวิชวลเอฟเฟค และการเล่าเรื่องสไตล์ที่ใช้แฉกสั้นน้อยแต่สามารถเล่าเรื่องได้
3. ผู้ชมได้ตระหนักถึงคุณค่าของคนรักที่ยังมีชีวิตอยู่และการตัดใจจากอดีตเพื่อก้าวต่อไปข้างหน้าให้ได้

## บทที่ 2

### การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าข้อมูลเพื่อการออกแบบตัวละครและพัฒนาเนื้อเรื่อง

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในเนื้อเรื่องและการออกแบบในงานแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีหัวข้อดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้านการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้าน Mood and Tone

Stylized Animation และตัวอย่างอ้างอิง

ภาพสถานที่จริงเพื่อใช้ในการอ้างอิง

### ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้านการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ข้าพเจ้านำมาอ้างอิง ข้าพเจ้าเลือกยกเรื่อง “ Up ” (ปู่ซ่าบ้าพลัง) โดยเป็นซีเควนส์สั้นๆ ของคู่ชายหญิงที่มีความสุขจากการได้อยู่ร่วมกัน และเรื่อง “ Mawaru Penguindrum ” ที่เล่าเรื่องโดยค่อยๆ แทรกฉากย้อนความซึ่งเสริมด้วยจินตนาการเพื่อค่อยๆ เปิดเผยอดีตและเนื้อเรื่อง



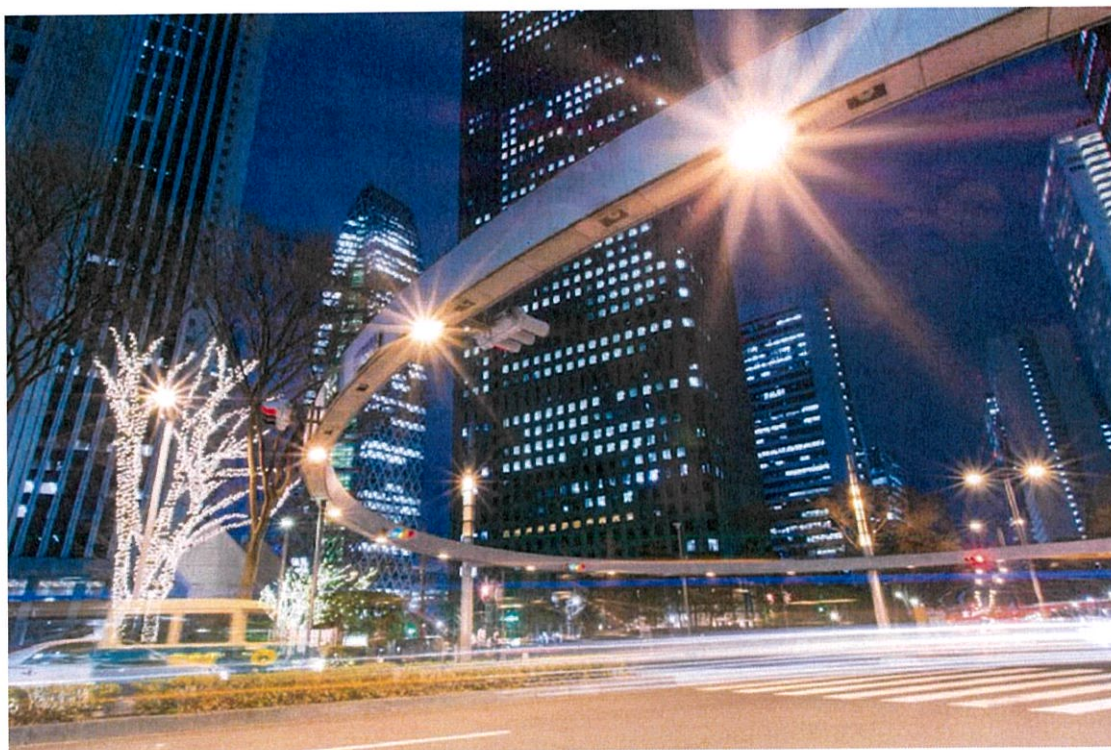
ภาพ 2.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ Up ” (ปู่ซ่าบ้าพลัง) ที่มา : <https://youtu.be/9yjAFMNkCDo>



ภาพ 2.2 แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Mawaru penguindrum ” (1)

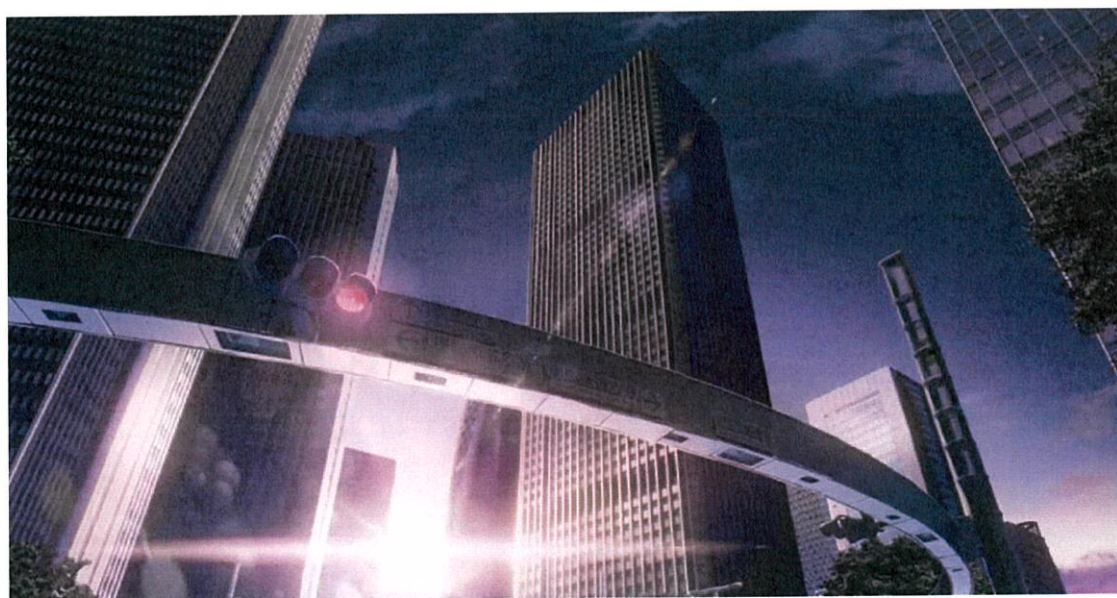
### ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่ออ้างอิงด้าน Mood and Tone

ในเนื้อเรื่อนั้นแยกเป็นโลกจริงที่เป็นปัจจุบันและโลกในความทรงจำ งานภาพในส่วนของโลกปัจจุบันเน้นสมจริงและเงาที่มีมิติ ส่วนในความทรงจำเน้นสีที่สดใส สว่าง และมีความฟุ้ง ในส่วนโลกปัจจุบันข้าพเจ้าได้แนวทางจาก “ Kimi No Na Wa ” (หลับตาฝันถึงชื่อเธอ) ที่เน้นแสงเงาชัดเจนและวาดฉากตามภาพจริง



ภาพที่ 2.3 สีแยกบริเวณเขตชินจูกุ ประเทศญี่ปุ่น

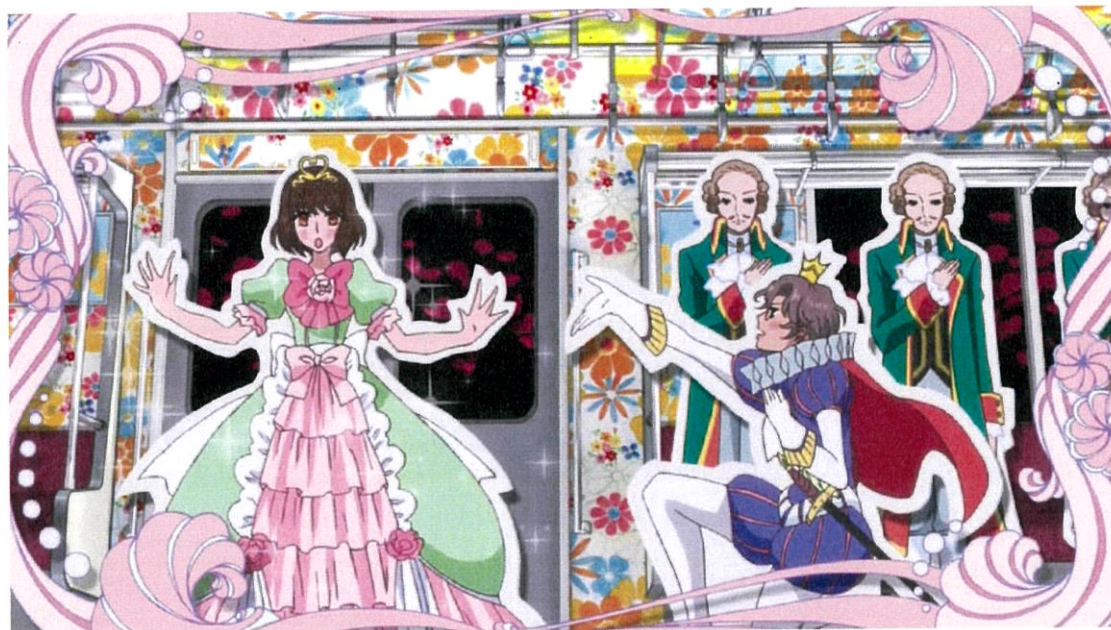
ที่มา : <https://fastjapan.com/en/p112544>



ภาพที่ 2.4 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ Kimi No Na Wa ” (กลับตาผืนถึงชื่อเธอ)

ที่มา : [https://youtu.be/ofDYxq\\_xiwM](https://youtu.be/ofDYxq_xiwM)

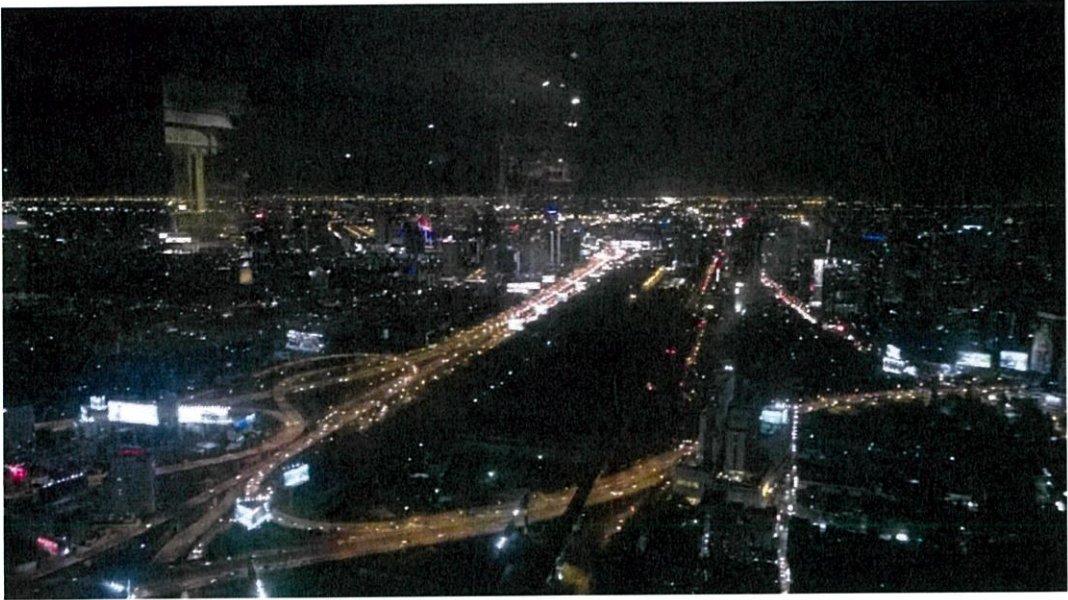
ในส่วนฉากความทรงจำนั้นข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากแอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Mawaru Penguin Drum ” ตัวเอกหญิงนั้นมักเพ้อถึงชายในฝันด้วยจินตนาการที่เติมแต่งเกินความเป็นจริงไปไกล



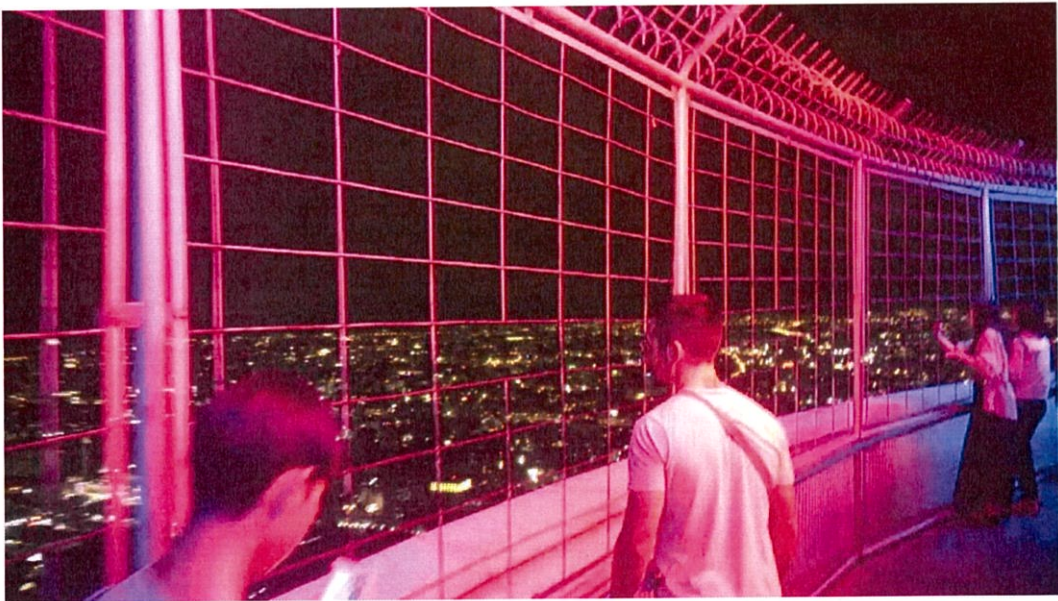
ภาพ 2.5 แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Mawaru Penguin Drum ” (2)

### ภาพสถานที่จริงเพื่อใช้ในการอ้างอิง

ข้าพเจ้าได้มองหาสถานที่เพื่อใช้อ้างอิงตึกสูงเสียดฟ้าในเรื่อง โดยข้าพเจ้าเลือกตึกใบหยก 2 ซึ่งปัจจุบันเป็นตึกที่สูงที่สุดลำดับ 2 ของประเทศไทยเพื่อศึกษาระดับมุมมองและความสูงจากตึก และลิฟต์แก้วที่มีผนังโครงสร้างโปร่งใส



ภาพที่ 2.6 มุมมองความสูงจากชั้น 77 ตึกไบฮอค 2 ,ชนาธิป เรืองพูนวิทยา ,2560



ภาพที่ 2.7 ชั้นชมวิวชั้นที่ 84 ตึกไบฮอค 2 ,ชนาธิป เรืองพูนวิทยา ,2560



ภาพที่ 2.8 บริเวณลิฟต์แก้ว ห้าง Central world ,ชานาธิป เรืองพูนวิทยา ,2560



ภาพที่ 2.9 ลิฟต์แก้วภายนอก ห้าง Central world ,ชานาธิป เรืองพูนวิทยา , 2560

## Semi Realistic Animation

ในส่วนของตัวละครและฉาก เลือกใช้งานสไตล์กึ่งสมจริง(Semi Realistic) ในงานแอนิเมชัน 2 มิติ จุดประสงค์คือให้ตัวละครดูมีความสมจริงเหมาะกับเนื้อเรื่อง ขณะเดียวกันเมื่อหลุดไปในโลกความทรงจำที่มีเต็มไปด้วยจินตนาการก็ยังคงรักษาภาพรวมด้านภาพให้ไปด้วยกันได้



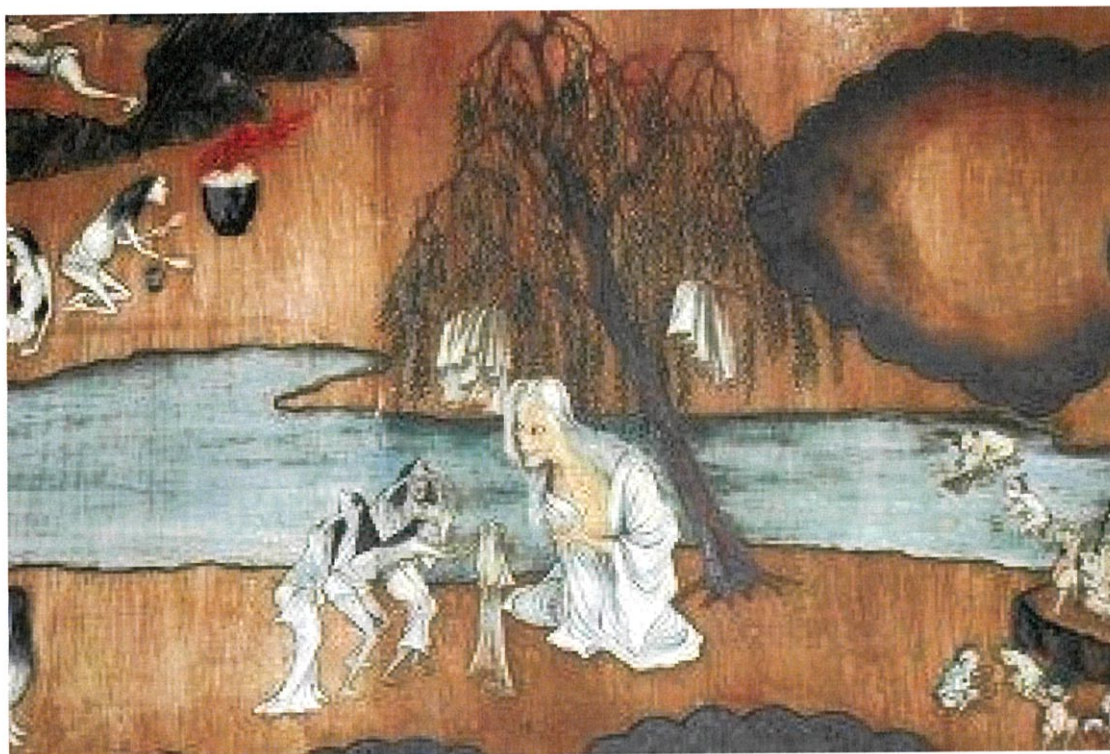
ภาพที่ 2.10 แอนิเมชันทีวีซีรีส์เรื่อง “ Yojouhan Shinwa Taikei ”

ที่มา : <https://myanimelist.net/forum/?topicid=258888>

### การค้นคว้าเพื่ออ้างอิงในการพัฒนาบท

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องแม่น้ำชันสี หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งคือแม่น้ำยมโลกที่กั้นระหว่างโลกมนุษย์และนรก ต้องนั่งเรือของยมทูตเท่านั้นถึงจะข้ามฝั่งไปได้ เมื่อได้ข้ามแม่น้ำไปแล้ว จะไม่สามารถกลับมาได้อีก จนกว่าจะถึงเวลากลับชาติมาเกิดใหม่และไม่มีผู้ใดข้ามไปได้ทั้งที่ยังมีชีวิต ยมทูตจะเรียกธำมรงค์ที่แพงมากจนผู้ยังมีชีวิตไม่สามารถข้ามแม่น้ำไปได้

ข้าพเจ้าจึงนำมาตีความใหม่โดยใช้ลิฟต์ขึ้นสูงไปได้ถึงบนสวรรค์ และมีแต่ผู้ที่สิ้นชีวิตลงไปแล้วเท่านั้นจะโดยสารลิฟต์ได้



ภาพที่ 2.11 แม่น้ำชันลี ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/chokadam/2015/07/28/entry-1>



ภาพที่ 2.12 แม่น้ำชันลี Music video เพลง Goodbye จากวง Sakanaction

ที่มา : <https://youtu.be/kt5-AI0CMuk>

## บทที่ 3

### บทภาพยนตร์

#### แนวคิด (Concept idea)

การจากไปก่อนเวลาอันควรเป็นสิ่งที่กะทันหัน ไม่ว่าจะสิ่งของที่พังโดยไม่ตั้งใจหรือคนที่จากไปโดยไม่ทันตั้งตัว ถ้าหากได้มีโอกาสบอกลาก่อนคงเป็นเรื่องที่ดีมากๆ ข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกนี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้

#### แนวความคิด (Theme)

คุณค่าของการมีชีวิตอยู่และการจากลา

#### เรื่องย่อ (Plot)

วิญญาณชายหนุ่มที่จะขึ้นลิฟต์แก้วไปสู่สวรรค์โดยมีหญิงสาวคนรักของเขาที่ต้องการจะตายตามมาด้วยแต่เขาต้องการให้เธอมีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่มีเขาให้ได้

## โครงเรื่อง (Treatment)


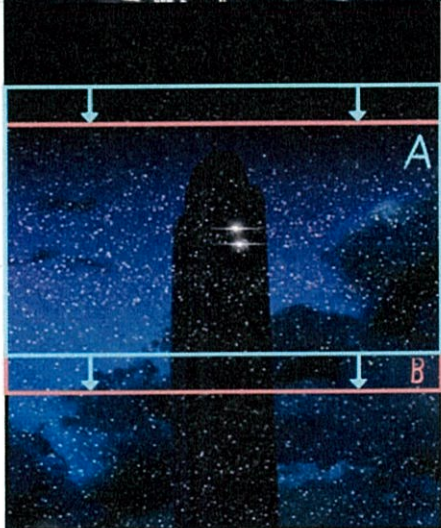
ยามค่ำคืน ณ เมืองหลวงแห่งหนึ่ง วิญญาณของชายหนุ่มกำลังชั้นลิฟต์ของตึกสูงเสียดฟ้า ช่างกันนั้นไม่กี่เมตรแฟนสาวที่ยังมีชีวิตอยู่ก็ชั้นลิฟต์ขึ้นมาขนานข้างกัน ระหว่างทางเธอนึกถึงเรื่องต่างๆ ที่เคยมีความสุขร่วมกันสมัยที่ชายหนุ่มยังมีชีวิต ไม่ว่าจะทำงานด้วยกัน ได้มีชีวิตประจำวันร่วมกัน แต่ปัจจุบันทั้งสองคนจะต้องจากกันอีกไม่นานนี้แล้ว และเมื่อถึงเวลาอันสมควร ลิฟต์ของชายหนุ่มก็ได้ลอยขึ้นไปสู่สวรรค์ ขณะที่หญิงสาวตามไปต่อไม่ได้เพราะยังมีชีวิตอยู่

ขณะหญิงสาวกำลังเศร้าสร้อยที่ชายหนุ่มจากไปแล้วจริงๆ ปุ่มเลขชั้นของลิฟต์ก็ปรากฏขึ้นมาปุ่มหนึ่ง ชื่อว่า “Heaven” เธอประหลาดใจเหมือนกับว่าลิฟต์อ่านความคิดเธอได้ว่าต้องการอะไร เธอจึงลองกดปุ่มดูทันใดนั้นลิฟต์ขึ้นแจ่มเจิดจ้าอันตราย เธอได้ตรึงอยู่ครู่หนึ่งก่อนตัดสินใจกดอีกครั้งเพื่อตกลงตามชายหนุ่มขึ้นสวรรค์ไป เมื่อกดตกลงแล้ว ลิฟต์ของเธอได้ลอยไปสู่สวรรค์เช่นเดียวกัน แต่มันไม่ใช่ที่ๆ คนมีชีวิตจะไปได้ เมื่อลิฟต์ยังลอยไปสูงออกซิเจนในลิฟต์ยิ่งหมดอย่างรวดเร็ว แรงดันอากาศยิ่งทำให้ลิฟต์เสียหายมากขึ้นเรื่อยๆ จนลิฟต์รับไม่ไหวและพังทลายลง หญิงสาวที่อยู่ในลิฟต์สิ้นชีพลงค้างอยู่กลางอากาศไม่ได้ไปทั้งสวรรค์หรือรอดกลับมาเป็นผลที่เธอเลือกฆ่าตัวตายตามไป ขณะที่ชีพจรของเธอกำลังจะหยุดลง ชายหนุ่มแฟนของเธอได้ลงมาช่วยด้วยการมอบลมหายใจฟื้นคืนชีวิตให้

หญิงสาวลืมตาตื่นขึ้นบนหลังคาตึกที่เธอขึ้นลิฟต์มา ตรงหน้าเธอนั้นคือชายหนุ่มที่พาเธอลงมาส่งบนโลกให้มีชีวิตต่อ ทั้งคู่สวมกอดกันเป็นครั้งสุดท้ายขณะที่อาทิตย์กำลังจะขึ้นเป็นสัญญาณเตือนหมดเวลาของลิฟต์ที่จะไปสวรรค์ หลังจากประตูลิฟต์ของฝ่ายชายปิดลงและลอยขึ้นไป ทั้งคู่โอบกอดลากันเป็นครั้งสุดท้ายจนสุดสายตาและเขาก็ไปสวรรค์ได้อย่างสบายใจ

### Storyboard

Scene No.	1	Project Name	Lift to Lift	Page	1
-----------	---	--------------	--------------	------	---

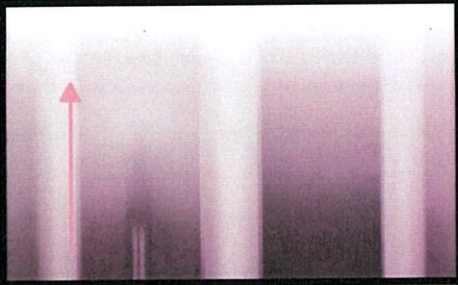
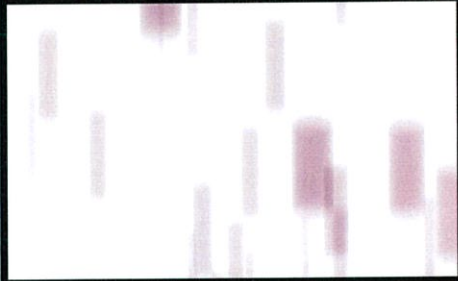
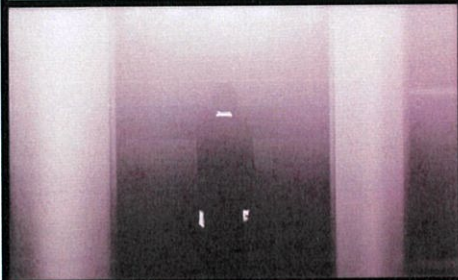
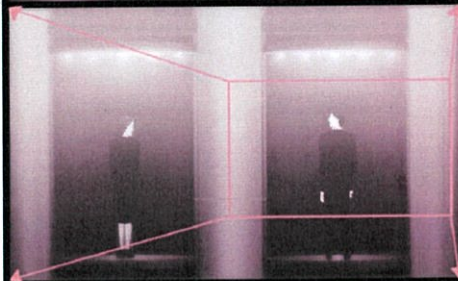

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
1			<p>Tilt down</p> <p>จากท้องฟ้าตอนกลางคืนสู่เมืองที่มีไฟสว่างไสว</p>	
2	 <p>A</p> <p>B</p>		<p>Tilt down</p> <p>จากยอดตึกหนึ่งที่มีไฟสว่าง 2 ตึกเลื่อนไปสู่ชั้นบน</p>	
				Total

ภาพที่ 3.1 Storyboard Shot no. 1, 2, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



Scene No.	2	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------





Page 3

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
5B		Tilt up ขึ้นไปอย่างรวดเร็ว		
5C		เส้นสปีดผ่านไปอย่างรวดเร็ว		
6A		กล้องไปหยุดที่ลิฟต์ของชายหนุ่ม อีกตัวที่กำลังลงมา		
6B		เมื่อลิฟต์ทั้งสองขนานกันแล้ว Zoom out ออกมา และทั้งสองคนได้หันหน้ามองกัน		
7		Zoom in เล็กน้อย รับหน้าฝ่ายหญิงที่ตกในภวังค์		
				Total

ภาพที่ 3.3 Storyboard Shot no. 5B, 5C, 6A, 6B, 7, ชนาธิป เรื่องพจนวิทยา, 2560

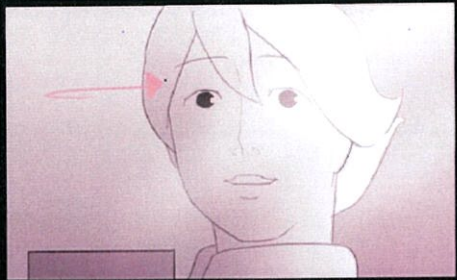
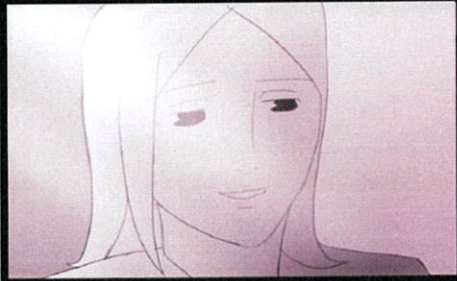
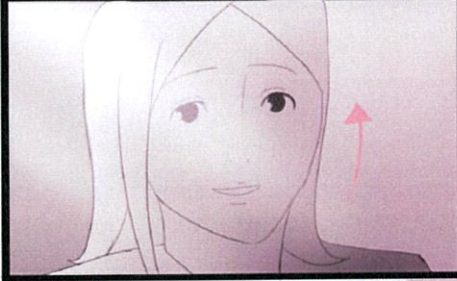
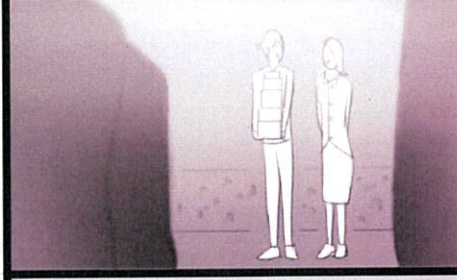
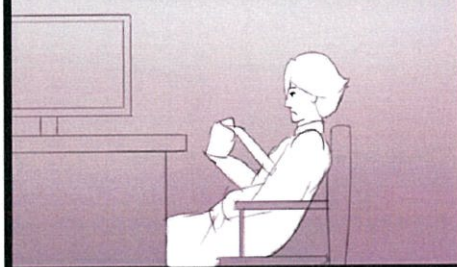
Scene No.	2	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 4

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
8		Zoom in เล็กน้อย รับหน้าฝ่ายชายที่กำลังตกอยู่ในภวังค์เช่นเดียวกัน		
9A				
9B				
10	Lift to Lift		ตัดขึ้นชื่อเรื่อง	
11A		หน้าด้านข้างของชายหนุ่มกำลังพูดอย่างสดใส		
				Total

ภาพที่ 3.4 Storyboard Shot no. 8, 9A, 9B, 10, 11A, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

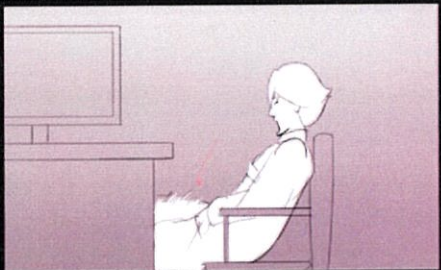
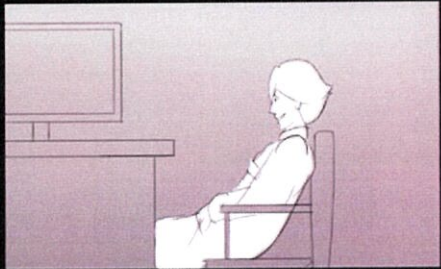
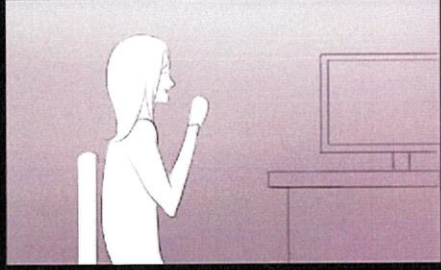
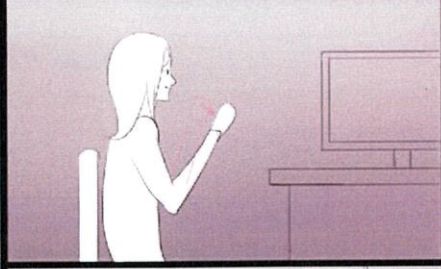
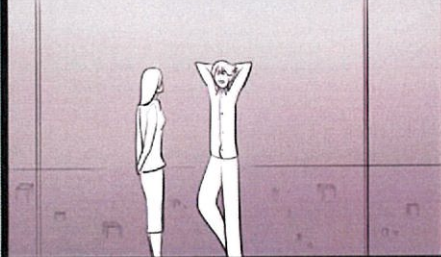
Scene No.	2	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
11B		ชายหนุ่มหันหน้าเข้าหา กล้องแล้วยิ้มอย่างสดใส		
12A		หญิงสาวกำลังพูดคุยด้วยมุมเฉียง		
12B		จากนั้นจึงเงยหน้าเล็กน้อยด้วยอารมณ์ดี		
13		ทั้ง 2 คนคุยกันอย่างสนุกสนานอยู่ในลิฟต์		
14A		ชายหนุ่มนั่งทำงานอยู่ที่โต๊ะด้วยความเบื่อหน่าย		
				Total

ภาพที่ 3.5 Storyboard Shot no. 11B, 12A, 12B, 13, 14A, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	3	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

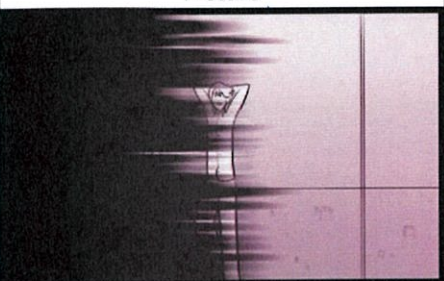


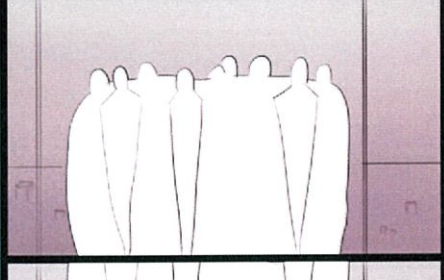
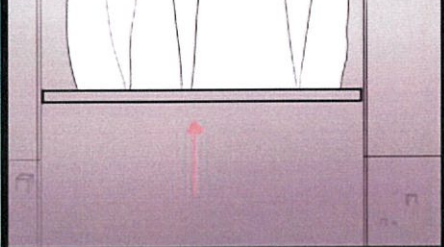
Page 6

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
14B		เขาลดมือที่ถือเอกสารลงไปพร้อมหาเวเต็มที		
14C		แต่เมื่อเห็นฝ่ายหญิงนั่งอยู่ก็ฝึ้งจึงได้หัวเราะแก่ใจ		
15A		ฝ่ายหญิงหัวเราะเล็กน้อยจึงหยุด		
15B		เธอเคลื่อนแขนลงเล็กน้อยและมองฝ่ายชาย		
16A		ทั้งสองพูดคุยในลิฟต์กันสองคนอย่างสบายใจ		
				Total

ภาพที่ 3.6 Storyboard Shot no. 14B, 14C, 15A, 15B, 16A, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยา, 2560

Scene No.	4	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------


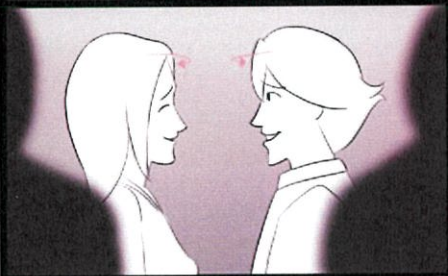
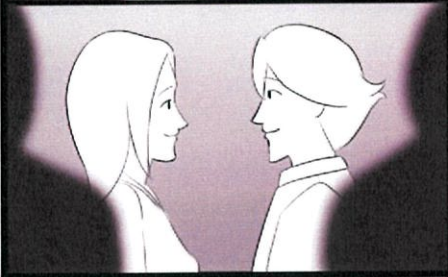


Page	7
------	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
16B		มีคนวิ่งตัดหน้าเป็นFG		
16C		เขาและเธอมองด้วยความประหลาดใจ		
16D		จากนั้นมีFGคนวิ่งตัดหน้ามากมาย		
16E		พวกเขาเข้ามากันเต็มลิฟต์		
16F		ลิฟต์เลื่อนขึ้นไปชั้นบน		
				Total

ภาพที่ 3.7 Storyboard Shot no. 16B, 16C, 16D, 16E, 16F, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยา, 2560

Scono No.	4	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 8

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
17A		ทั้งสองประหลาดใจที่คนเต็มลิฟต์		
17B		แต่ก็หันกลับมายิ้มแห้งๆ ที่ไม่ได้เป็นเรื่องแปลกอะไร		
17C		และทั้งสองก็มองหน้ากันอย่างมีความสุข		
18		รับหน้าฝ่ายหญิงที่ยิ้มด้วยรอยยิ้มอ่อนๆ		
19		รับหน้าฝ่ายชายที่ยิ้มมองอย่างอ่อนโยน		
				Total

ภาพที่ 3.8 Storyboard Shot no. 17A, 17B, 17C, 18, 19, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	5	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 9

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
20A		ทั้งสองมองหน้ากันและกันอย่างมีความสุข		
20B		และก้มหน้าเอาหน้าผากอิงแอบแนบชิดกัน		
21		มือจับกันอย่างแนบแน่น		
22		ตัดกลับมาในปัจจุบันที่ลิฟต์ของหญิงสาว กำลังยืนอย่างเหงาหงอย		
23		ชายหนุ่มเอามือแตะกระจก อยากเอื้อมไปให้ถึงฝั่งหญิงสาว ตัวเขาโปร่งกว่าครั้งตัว		
				Total

ภาพที่ 3.9 Storyboard Shot no. 20A, 20B, 21, 22, 23, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scono No.	6	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

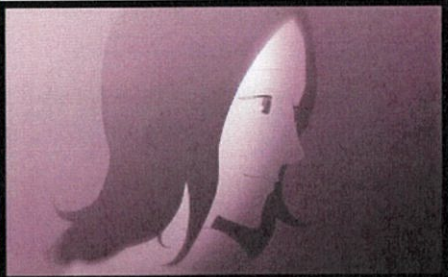

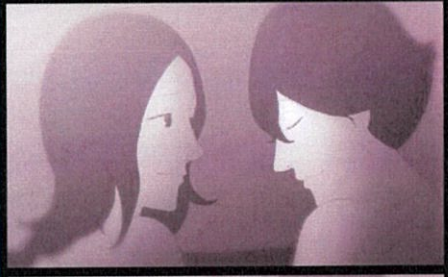


Page 10

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
24		หญิงสาวเอื้อมมือออกไป เพราะอยากจะแตะตัวเขาด้วย		
25A		มือของหญิงสาวเอื้อมไปแตะกระจก ที่กั้นระหว่างเธอกับเขา		
25B				
26		มีแสงวาบสีขาวเป็นTransition		
27A		หญิงสาวในอดีตนอนหลับ อยู่บนเตียงอย่างมีความสุข		
				Total

ภาพที่ 3.10 Storyboard Shot no. 24, 25A, 25B, 26, 27A, หนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	6	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

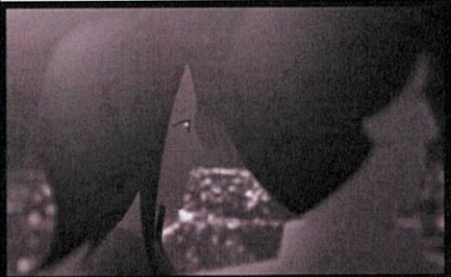
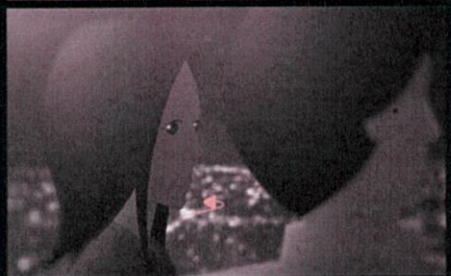

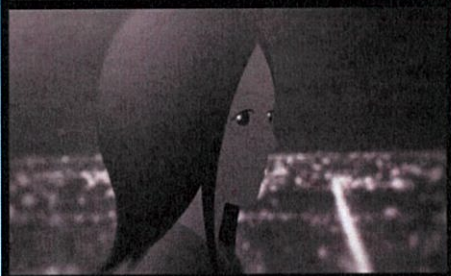
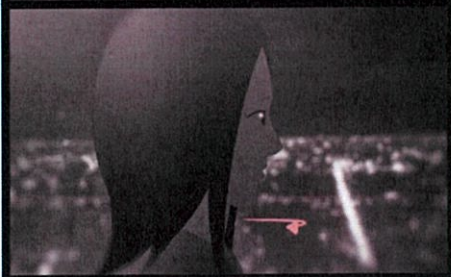
Page 11

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
27B			เธอลืมตาตื่นขึ้นมา	
28			หน้าเธอนั้นคนรักของเธอ กำลังนอนหลับปุ๋ยอยู่	
29A			เธอเห็นดังนั้นจึงกลับไปนอนอย่างสบายใจ	
29B				
30			ทั้งคู่อยู่ด้วยกันในลิฟต์มองแสงไฟยามค่ำคืนด้วยกัน	
				Total

ภาพที่ 3.11 Storyboard Shot no. 27B, 28, 29A, 29B, 30, ชนาธิป เรื่องพจนวิทยา, 2560

Scono No.	7	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 12

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
31A		หญิงสาวมองไปนอกลิฟต์ ก่อนแอบหันมองฝ่ายชาย		
31B				
32		แทนสายตาฝ่ายหญิงเห็นฝ่ายชาย มองไปข้างนอกอย่างลอยชาย		
33A		เห็นดังนั้นเธอก็พอใจแล้วและ หันกลับไปมองวิวต่ออย่างอ่อนโยน		
33B				
				Total

ภาพที่ 3.12 Storyboard Shot no. 31A, 31B, 32, 33A, 33B, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

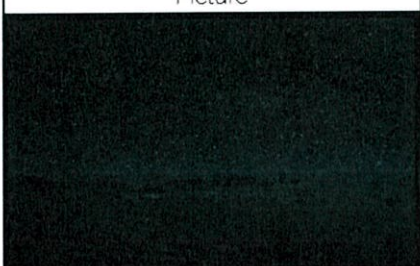

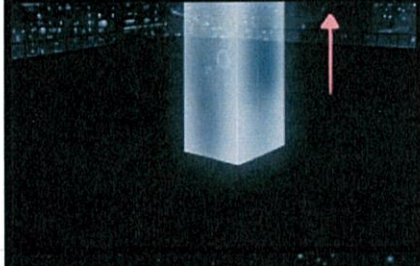

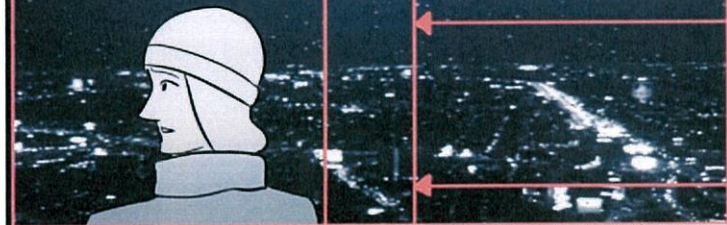
Scene No.	8	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 13

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
34		ทั้งสองมองออกไปนอกลิฟต์ด้วยกัน อย่างมีความสุข		
35		ตัดกลับมาปัจจุบัน ลิฟต์ต่างๆ เริ่มเตรียมไปสวรรค์แล้ว		
36		มีแสงวาบออกมาจากร่องประตูลิฟต์		
37		เห็นลิฟต์ต่างๆลอยขึ้นฟ้าันบ่ไม่ถ่วง		
38				
				Total

ภาพที่ 3.13 Storyboard Shot no. 34, 35, 36, 37, 38, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560






Scene No	9	Project Name	Lift to Lift
----------	---	--------------	--------------

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
39		เห็นลิฟต์ต่างๆลอยขึ้นฟ้านับไม่ถ้วน		
40A		] ] ลิฟต์ทะลุหลังคาขึ้นไป		
40B				
41		เห็นลิฟต์ต่างๆลอยขึ้นฟ้านับไม่ถ้วน		
42			กล้องแพนจากเมืองไปหาตัวผู้หญิง	Total

ภาพที่ 3.14 Storyboard Shot no. 39, 40A, 40B, 41, 42, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	9	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------






Page 15

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
43		ลิฟต์ของชายหนุ่มเริ่มลอยขึ้นฟ้าไป		
44		หญิงสาวทำอะไรไม่ได้นอกจากมอดดู		
45A		เธอได้แต่มองอย่างสิ้นหวังและคอดตกลงมา		
45B				
46A		ขณะที่เธอหมดสติตายอยาก ก็ไม่มีปฏิกิริยาบางอย่างกับลิฟต์		
				Total

ภาพที่ 3.15 Storyboard Shot no. 43, 44, 45A, 45B, 46A, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยา, 2560ภาพที่ 3.16

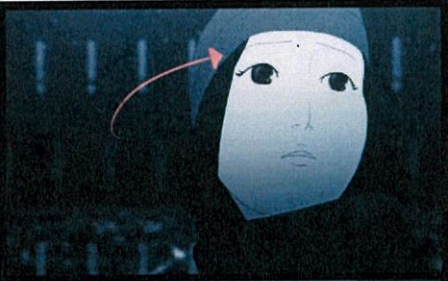

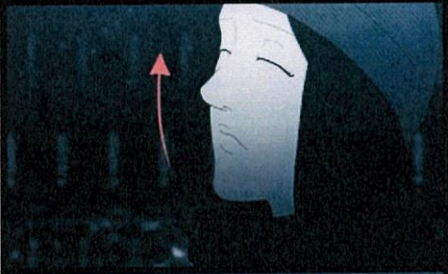


Scene No.	9	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 16

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
46B		มีอักษร Heaven ขึ้นมาบนผนังกระจก ต่อจากชั้นบนสุด		
47		เธอเงยหน้าขึ้นมามองอย่างสงสัย		
48A				
48B		เธอชะงักครู่หนึ่งก่อนลงกดปุ่มนั้นดู ปรากฏว่ามันขึ้นค่าเดือนเต็มไปหมด		
48C				
				Total

Scene No.	9	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------


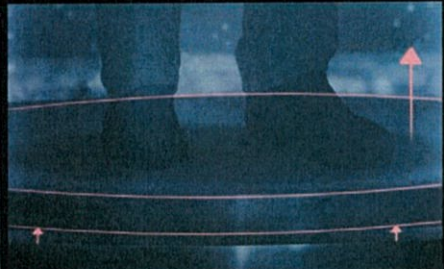


Page 17

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
49A		ในลิฟต์มีสัญญาณเตือนขึ้นมากมาย เธอมองอย่างสงสัยและกระวนกระวายใจ		
49B		จากนั้นเธอก็หันกลับไปตั้งสติ		
49C		เธอหลับตาลงและทำใจ		
50A		นิ้วแตะปุ่ม Heaven		
50B		และมันก็รับคำสั่งนั้นเพื่อไปสู่ที่แห่งนั้น		
				Total

ภาพที่ 3.17 Storyboard Shot no. 49A, 49B, 49C, 50A, 50B, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560 ภาพที่ 3.18

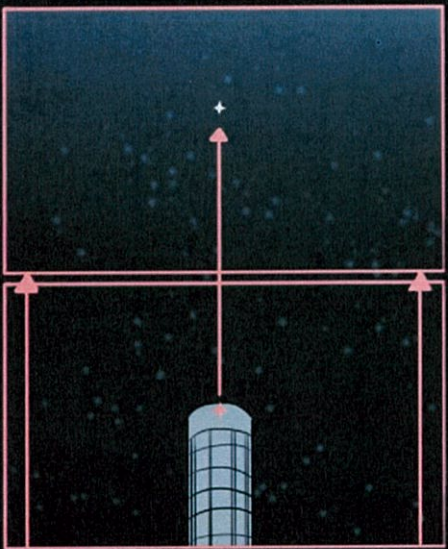
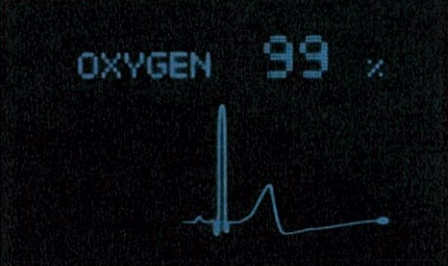


Scene No.	9	Project Name	Lift to Lift
-----------	---	--------------	--------------

Page 18

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
51A		พื้นลิฟต์ที่เธอเหยียบเริ่มลอยขึ้นไป แบบโปร่งแสงโดยแยกจากของเดิม		
51B				
52A		รับหน้าเธอที่ลอยขึ้นไปอย่างกังวล		
52B				
				Total

Scene No.	10	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------






Page 19

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
53		Tilt up ภายนอกตึกเห็นลิฟต์ของเธอลอยขึ้นไปบนฟ้า		
54		เครื่องวัดชีพจรและออกซิเจนในลิฟต์ ค่อยๆ ลดลงทีละนิด		
55		ลิฟต์ของเธอลอยขึ้นไปบนฟ้า		
56		รับสัญญาณที่ดูกังวล		
				Total

ภาพที่ 3.19 Storyboard Shot no. 53, 54, 55, 56, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	10	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------






Page 20

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
57		ฝ่ายชายมองลงมาด้วยความวิตกกังวล		
58A				
58B				
59A				
59B				
				Total

ภาพที่ 3.20 Storyboard Shot no. 57, 58A, 58B, 59A, 59B, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยา, 2560

Scene No	10	Project Name	Lift to Lift
----------	----	--------------	--------------






Page 21

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
60		เห็นจากระยะไกลเป็นแสงดวงหนึ่งกำลังไล่ตามแสงอีกดวง		
61		ออกซิเจนเริ่มหมดอย่างรวดเร็ว		
62		ลิฟต์ของทั้งสองใกล้จะได้เจอกันแล้ว		
63		ดวงตาของหญิงสาวค่อยๆ หมดแรง		
64		เลขออกซิเจนตกลงมาถึงหลักหน่วย		
				Total

ภาพที่ 3.21 Storyboard Shot no. 60, 61, 62, 63, 64, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

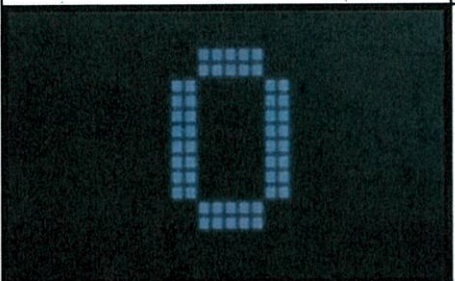
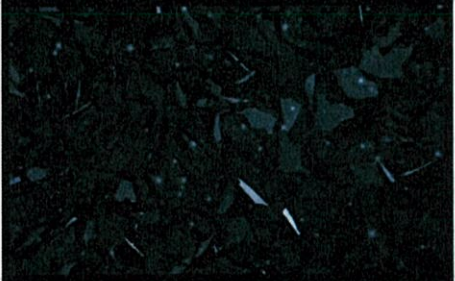



Scene No.	10	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

Page 22

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
65			ดวงตาเธอค่อยๆ หย้ลง	
66			มีภาพที่เธอกำลังมีความสุขกับคนรักของเธอผุดขึ้นมา	
67A			] เธอไม่เหลือแรงใจอีกต่อไปแล้ว ดวงตาของเธอปิดสนิท	
67B				
68			ประตูลิฟต์ที่เธออยู่กับคนรักปิดสนิทลง	
				Total

Scene No.	10	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

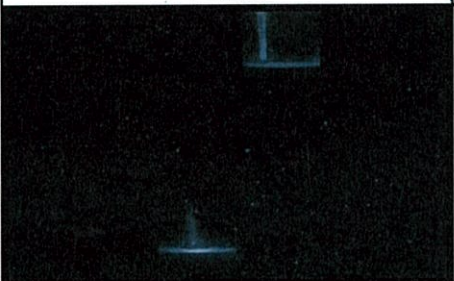
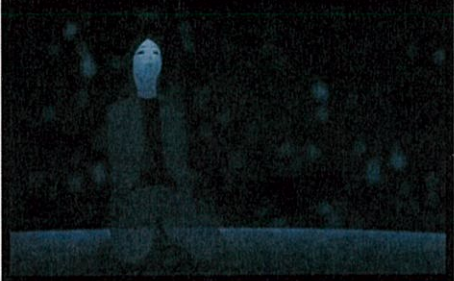



Page 23

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
69		หน้าปิดออกซิเจนลดลงเหลือเลขศูนย์		
70		กระจกลิฟต์แตกเป็นเสียงๆ		
71		เธอหมดแรงนั่งคุกเข่าลงบนพื้นลิฟต์ที่ยังคงอยู่ แต่ตัวเธอโปร่งใสกลายเป็นวิญญาณแล้ว		
72		เธอเงยหน้ามองไปบนฟ้าแบบไม่ขยับใดๆ และมีน้ำตาหยดลงมาอย่างช้าๆ		
73A		ภาพจากระยะไกล เธอนั่งคุกเข่าอยู่กลางฟ้าไม่สามารถขยับไปไหนได้แล้ว		
				Total

ภาพที่ 3.23 Storyboard Shot no. 69, 70, 71, 72, 73A, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยาศาสตร์, 2560

Scene No.	10	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

Page 24

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
73B				
74A				
74B				
75A				
75B				
				Total





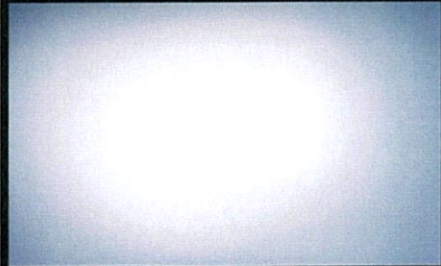
ขณะที่เรอนิ่งไม่ไหวตึง ลิปต์ของคนๆ หนึ่งก็ลงมา

เธอยังคงนั่งนิ่งขยับไม่ได้  
จนเขาลงมาถึงเธอในที่สุด

เขาเอื้อมมือมาลูบหน้าเธอเบาๆ


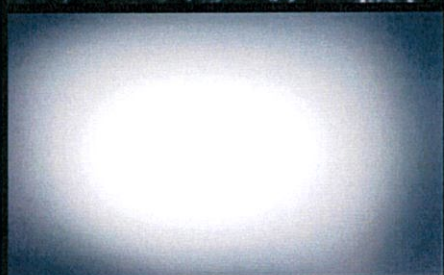
Scene No.	10	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

Page 25

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
76		ตาของชายหนุ่มมองดูเธอ เห็นเงาสะท้อนของเธออยู่ในดวงตา		
77		เขาก็้มลงไปจูบเธอ		
78A				
78B		เขาจูบเธอปากต่อปาก และมีแสงสว่างวาบออกมา จนทุกอย่างเปลี่ยนสีขาวโพลน		
79				
				Total

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------





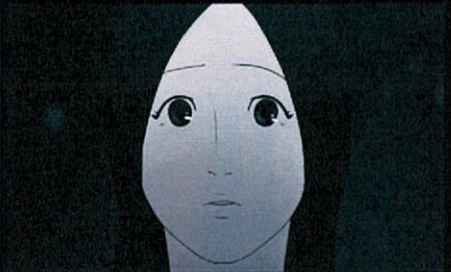
Page 26

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
80		แสงจางหายไป เห็นหญิงสาวนอนหลับออกคนๆ หนึ่งอยู่		
81A		เธอนอนซบอกชายหนุ่มคนรักของเธอ ที่กำลังยิ้มให้อย่างอ่อนละมุน		
81B		และเขาหลับตาลงอย่างสบายใจ		
82A		ภาพจากระยะไกลเห็นเขากำลังลงลิฟต์ลงมาสู่พื้นโลก		
82B		และมีแสงสีขาววาบขึ้นมา		
				Total

ภาพที่ 3.26 Storyboard Shot no. 80, 81A, 81B, 82A, 82B, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

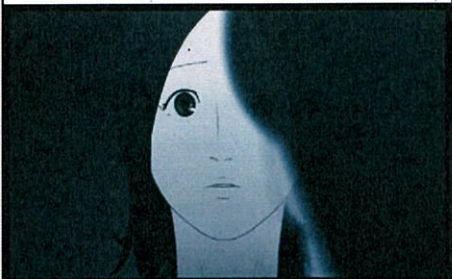




Page 27

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
83A				
83B		หลังจากแสงวาบลงเห็นดวงตาของหญิงสาวที่หลับอยู่ค่อยๆ ลืมตาขึ้นมา		
84A		สายตาของเธอเห็นสิ่งเบลอลอยอยู่ข้างหน้า		
84B		แต่เมื่อหายเบลอลแล้วจึงได้รู้ว่า เป็นชายหนุ่มคนรักของเธอ		
85A		หน้าของเธอตกตะลึงทำอะไรไม่ถูก		
				Total

ภาพที่ 3.27 Storyboard Shot no. 83A, 83B, 84A, 84B, 85A, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------





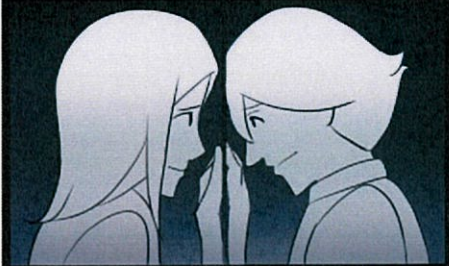
Page 28

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
85B		หัวของผู้ชายผ่านกล้องเข้ามาไปหาฝ่ายหญิง		
86A		เขาสวมกอดเธอ และเธอก็ยกแขนขึ้นไปหาฝ่ายชาย		
86B				
87		มือของเธอแตะไปที่หลังของฝ่ายชาย		
88		ชายหนุ่มกอดเธออย่างแนบแน่น		
				Total

ภาพที่ 3.28 Storyboard Shot no. 85B, 86A, 86B, 87, 88, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------






Page 29

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
89		หญิงสาวก็สวมกอดเขาแน่นแน่นเช่นกัน		
90		ทั้งคู่อดกันขณะที่ประตูลิฟต์กำลังจะปิดลง		
91		เห็นภาพระยะกว้างว่าพวกเขาอยู่บนตาดฟ้าของตึก และพระอาทิตย์เริ่มขึ้นแล้ว		
92		ประตูลิฟต์ได้ปิดลงสนิท		
93A		ทั้งสองคนพยายามอยู่ใกล้ชิดกันที่สุด แม้จะมีกระจกมาขวางกัน		
				Total

ภาพที่ 3.29 Storyboard Shot no. 89, 90, 91, 92, 93A, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

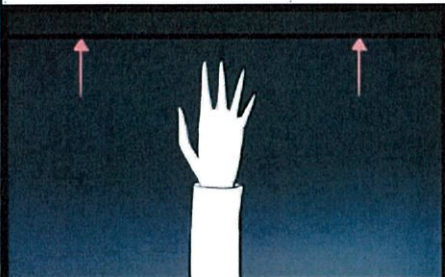



Page 30

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
93B			ฝั่งชายเริ่มลอยขึ้นไป	
94A			หญิงสาวทำหน้าที่แต่ก็กดดันยืมสงลาให้เขา	
94B				
95			ชายหนุ่มทำหน้าที่พอใจที่ได้เห็นเธอยิ้ม	
96A			มือของหญิงสาวแตะลิฟต์ไว้ขณะที่ลิฟต์ลอยขึ้นไป	
				Total

ภาพที่ 3.30 Storyboard Shot no. 93B, 94A, 94B, 95, 96A, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------


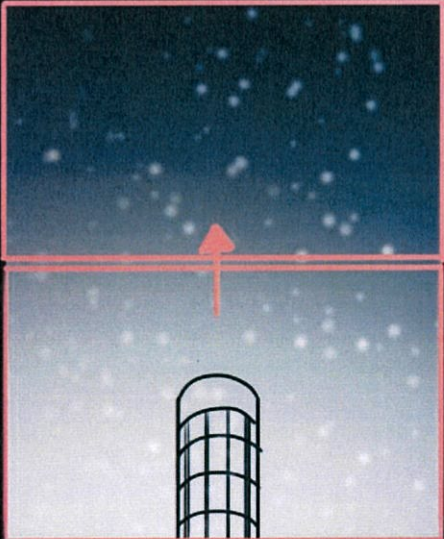
Page	31
------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
96B		ลิฟต์ลอยจนพื้นมือของเธอ		
97A		ลิฟต์ของเขาลอยขึ้นไปขณะเธอหัดแขนลงมา		
97B				
98		ชายหนุ่มโอบก้มมือลาให้เธอ		
				Total

ภาพที่ 3.31 Storyboard Shot no. 96B, 97A, 97B, 98, ชนาธิป เรื่องพุนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------


Page 32

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
99				
100				
				Total

ภาพที่ 3.32 Storyboard Shot no. 99, 100, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

Scene No.	11	Project Name	Lift to Lift
-----------	----	--------------	--------------

Page	33
------	----

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
101		Tiltจากเมืองขึ้นสู่ฟ้า		
102	Credit	จบ		
				Total

ภาพที่ 3.33 Storyboard Shot no. 101, 102, ชนาธิป เรื่องพจนวิทยา, 2560

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการทำงาน

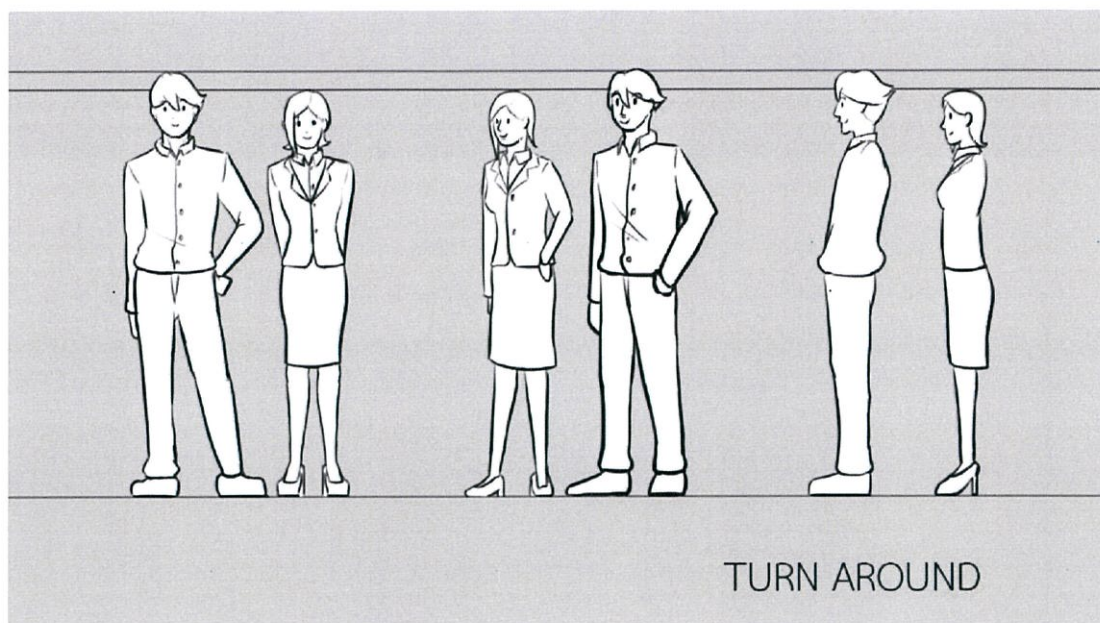
#### ขั้นตอนก่อนการทำแอนิเมชัน 2D (Pre – production)

ในขั้นแรกของงานเป็นการเตรียมตัวก่อนเริ่มทำจริงโดยการออกแบบสิ่งต่างๆ ภายในงานทั้งตัวละคร ฉากหลัง เพื่อให้ขั้นตอนในการสร้างจริงเป็นไปได้อย่างราบรื่นโดยเริ่มจากการวาดร่างไว้หลายๆ แบบมาดูข้อดีข้อด้อยของแต่ละแบบเพื่อนำไปปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

#### การออกแบบตัวละคร

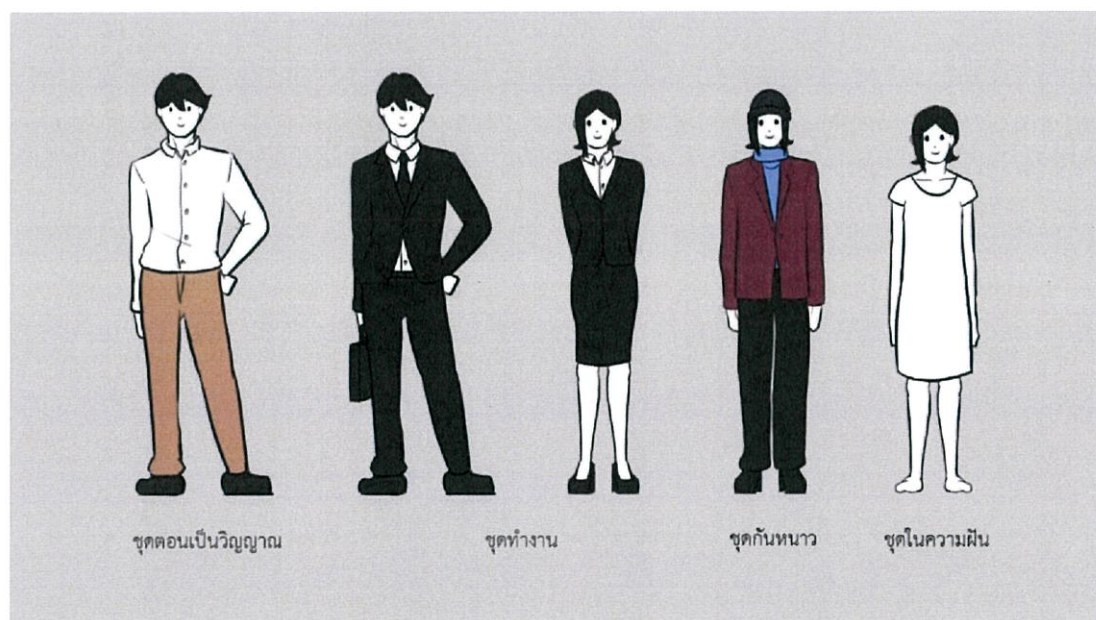
ชายหนุ่ม และ หญิงสาวซึ่งเป็นคนรักกัน

ทิศทางของงานส่วนใหญ่ค่อนข้างไปทางสมจริงจึงออกแบบให้ค่อนข้างไม่ไปในทางการ์ตูนมาก แต่ด้วยเนื้อเรื่องที่ผสมความแฟนตาซีอยู่ด้วยเล็กน้อยและเรื่องส่วนใหญ่เกิดในเวลากลางคืนจึงเลือกใช้ผิวเนื้อเป็นสีขาวให้รู้สึกมืดแปลกเล็กน้อยและโดดเด่นยามกลางคืน



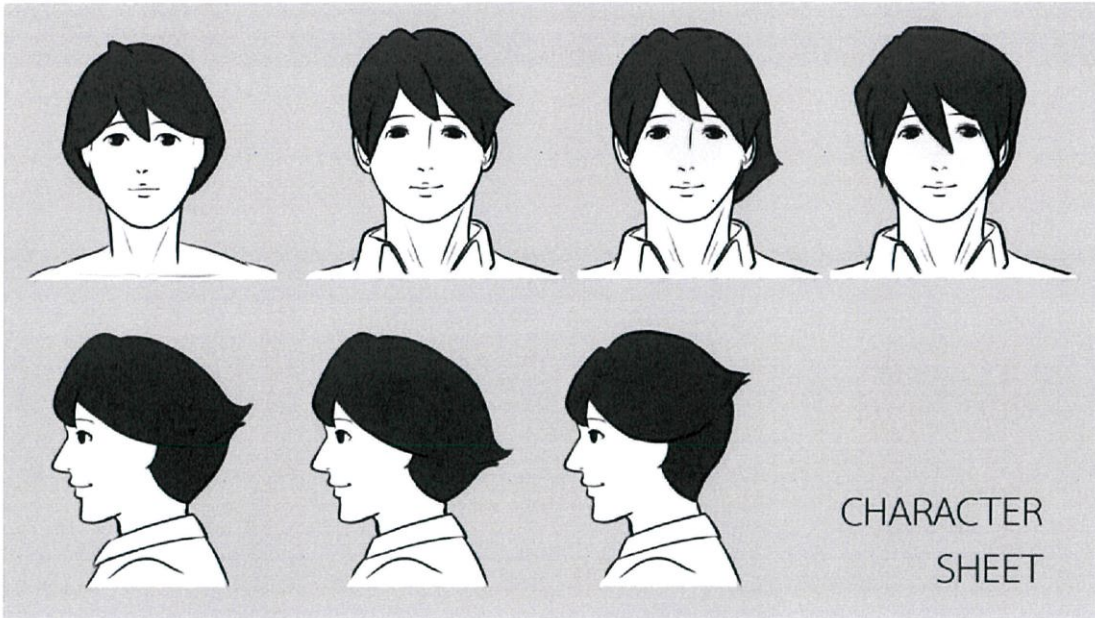
ภาพ 4.1 การออกแบบตัวละครชายหนุ่มและหญิงสาว, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

ในเรื่องมีฉากที่อยู่ต่างที่และหลายสถานการณ์จึงมีการออกแบบชุดในหลายฉากนั้นด้วย

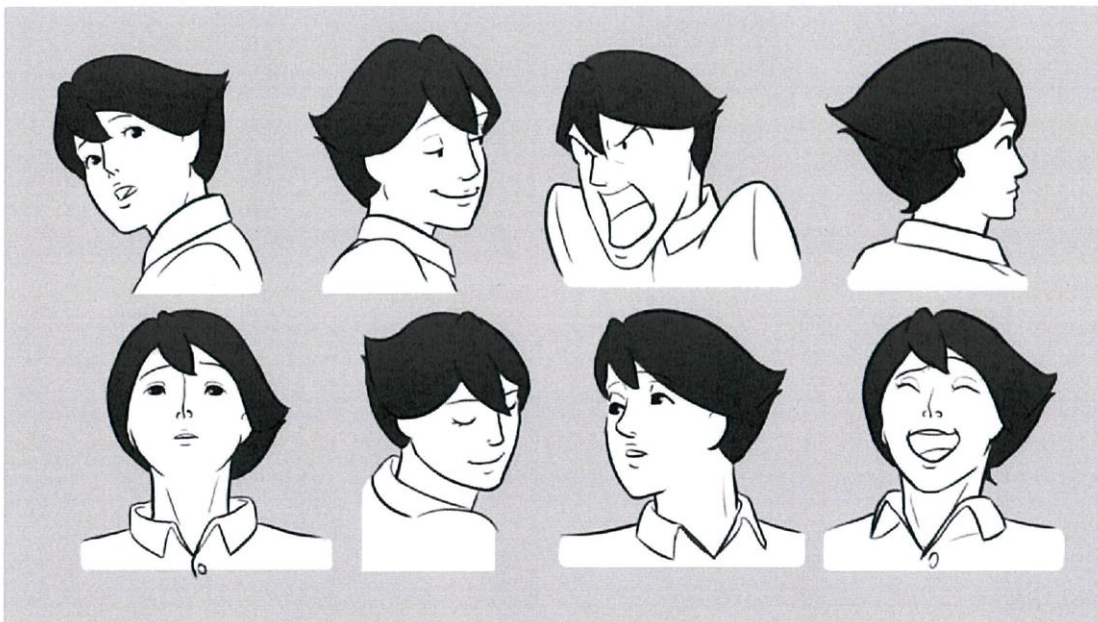


ภาพ 4.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครชายหนุ่มและหญิงสาว, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

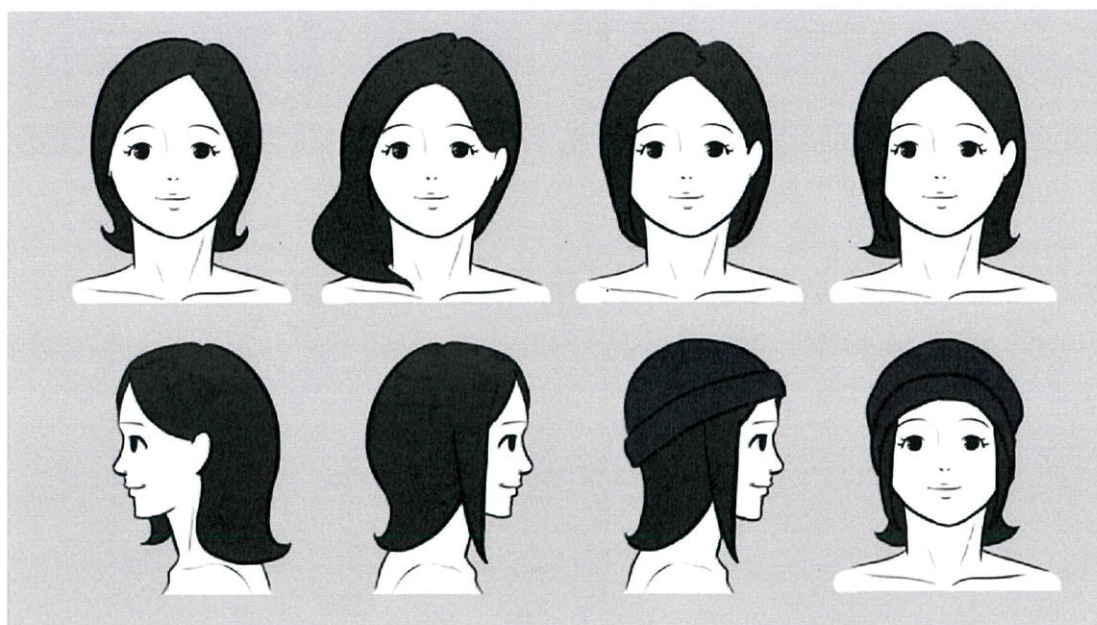
ทรงผมและโครงหน้าของตัวละครชาย เลือกให้มีจุดเด่นตรงทรงแหลมหลังหัว



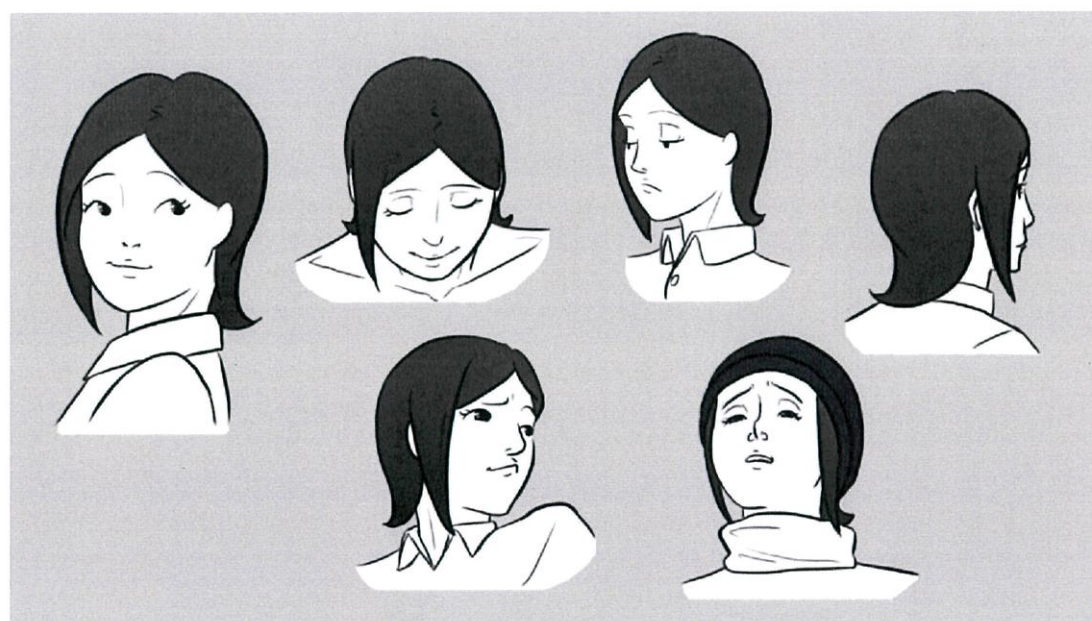
ภาพ 4.3 ทรงผมและโครงหน้าของตัวละครชาย, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.4 สีหน้าและมุมต่างๆ ของตัวละครชาย, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



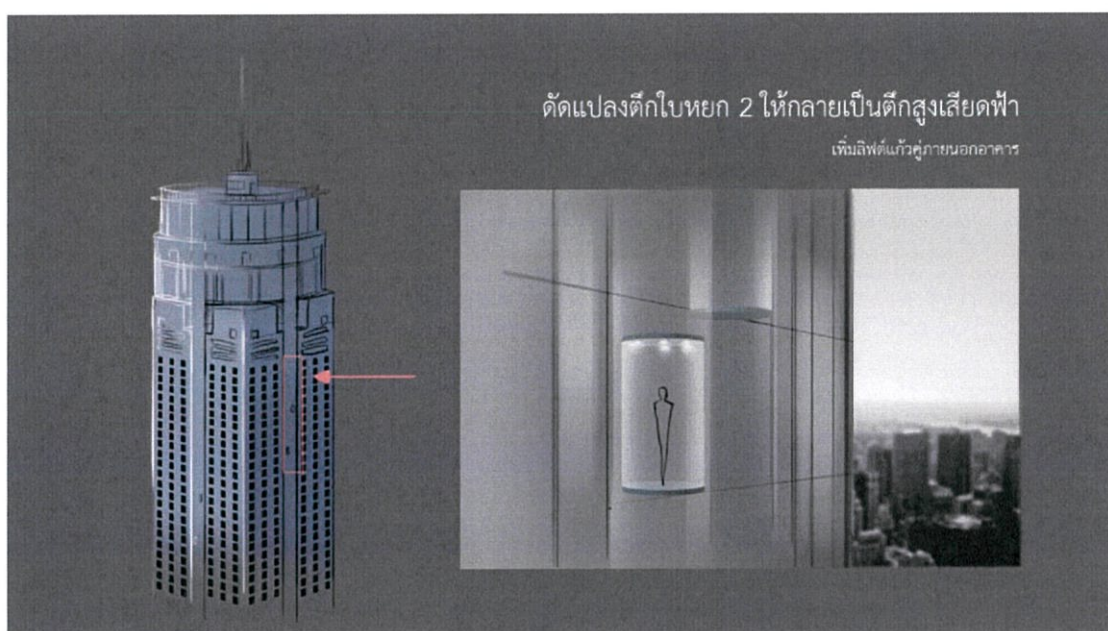
ภาพ 4.5 ทรงผมและโครงหน้าของตัวละครหญิง, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



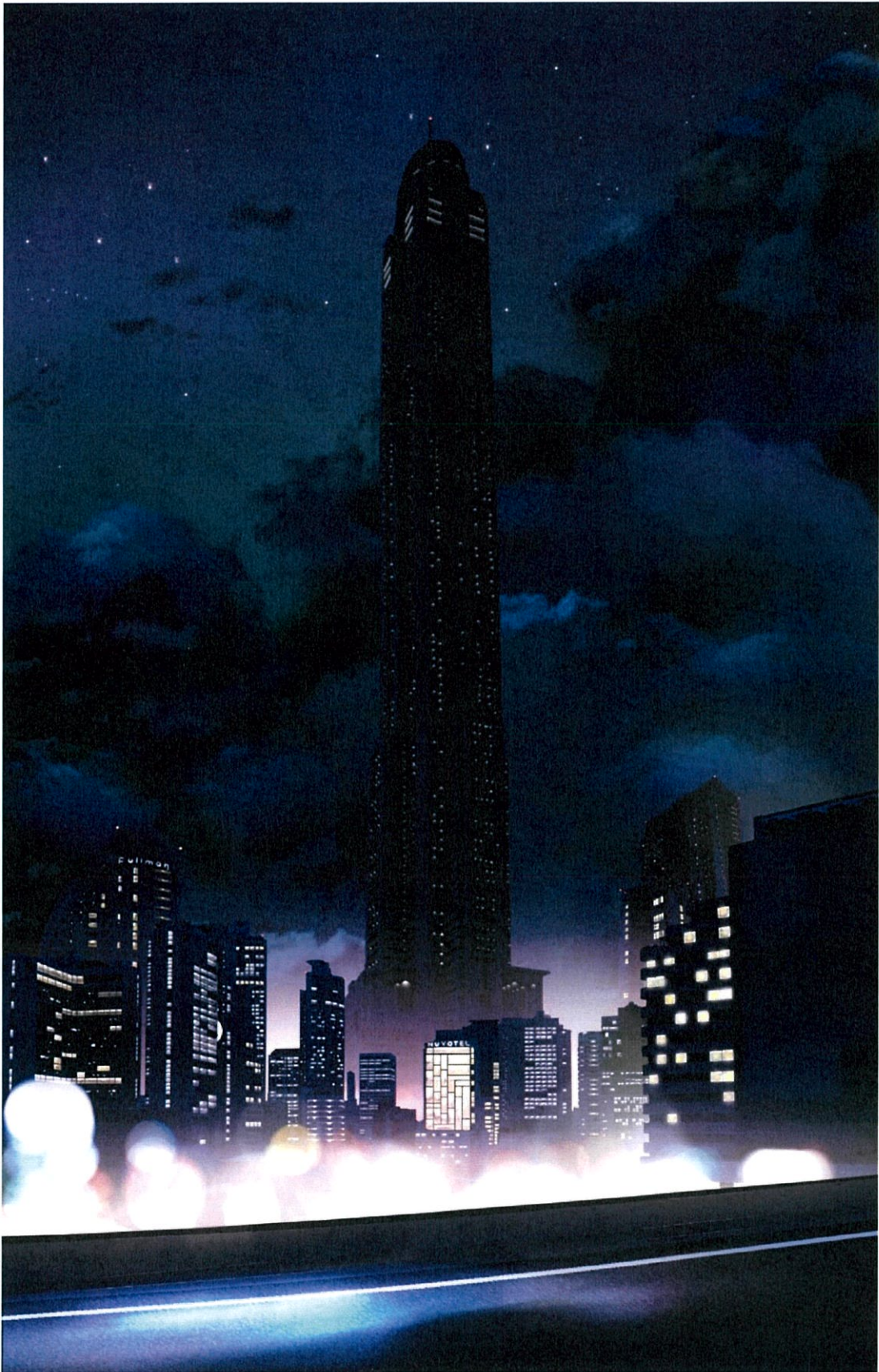
ภาพ 4.6 สีหน้าและมุมต่างๆ ของตัวละครหญิง, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

## การออกแบบสถานที่

ข้าพเจ้าเลือกตึกสูงเสียดฟ้าเป็นที่ดำเนินเรื่องและต้องการใช้เป็นแหล่งอ้างอิงได้ ซึ่งใน กรุงเทพฯ นั้นมีเพียง 2 ตึกที่ความสูงเป็นที่น่าพอใจคือ ตึกมหานคร และ ตึกใบหยก 2 แม้ตึกใบหยก 2 จะมีความสูงเป็นรองแต่รูปทรงของตึกนั้นถูกใจข้าพเจ้ามากกว่าจึงเลือกตึกใบหยก 2 เป็น ฉากหลังและทำการออกแบบใหม่เล็กน้อย

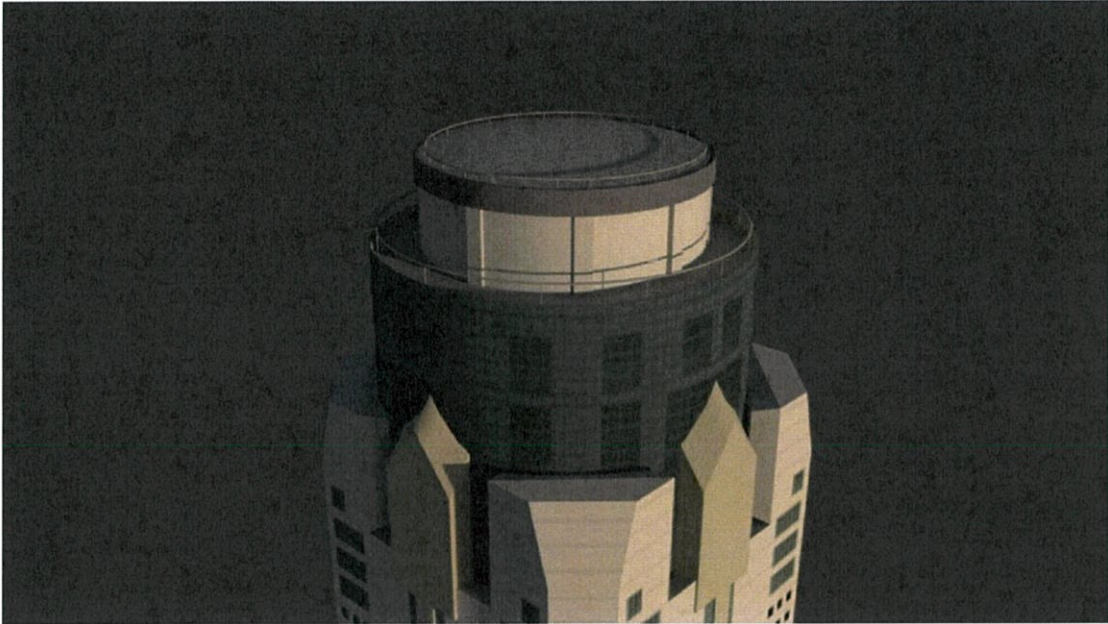


ภาพ 4.7 การออกแบบตึกสูงเสียดฟ้า, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.8 ฉากหลังของตึกสูงเสียดฟ้า, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา , 2560

หลังจากนั้นได้ลองใช้โปรแกรม Maya ขึ้นเป็นโมเดล3Dเพื่อใช้ในงานจริง

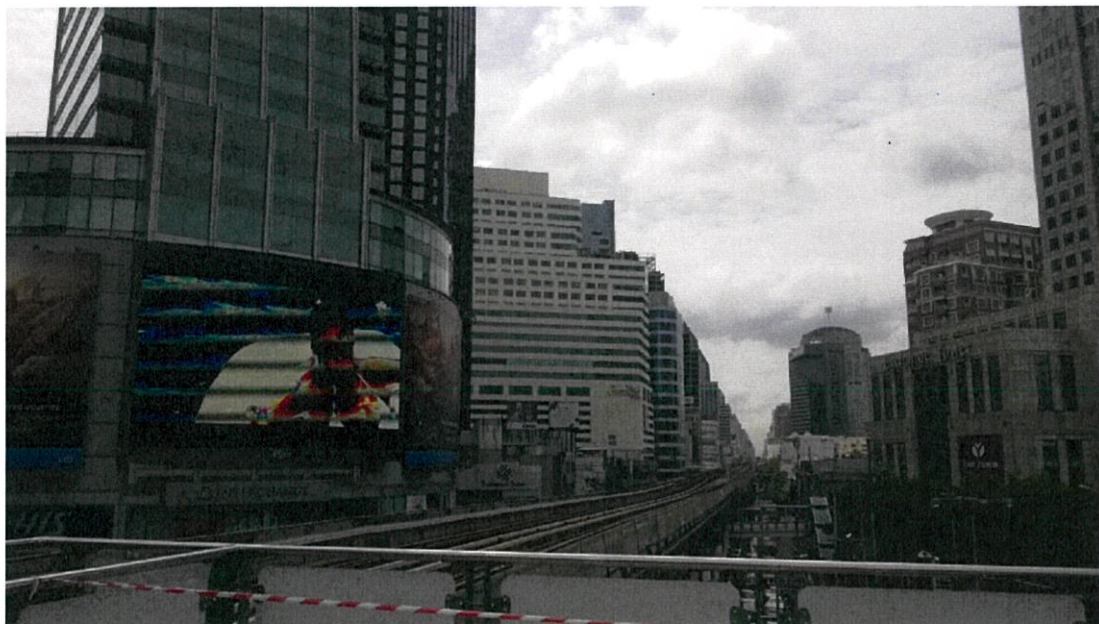


ภาพ 4.9 โมเดล 3D ตึกแบบดัดแปลง (1) , ชนาธิป เรืองพูนวิทยา , 2560



ภาพ 4.10 โมเดล 3D ตึกแบบดัดแปลง (2) , ชนาธิป เรืองพูนวิทยา , 2560

เหตุการณ์ของเรื่องเกิดขึ้นในเมืองใหญ่โดยใช้กรุงเทพฯ และเมืองอื่นเป็นฐาน จึงใช้การถ่ายภาพจากสถานที่จริงมาวาดและลงสีทับเพื่อความสมจริง



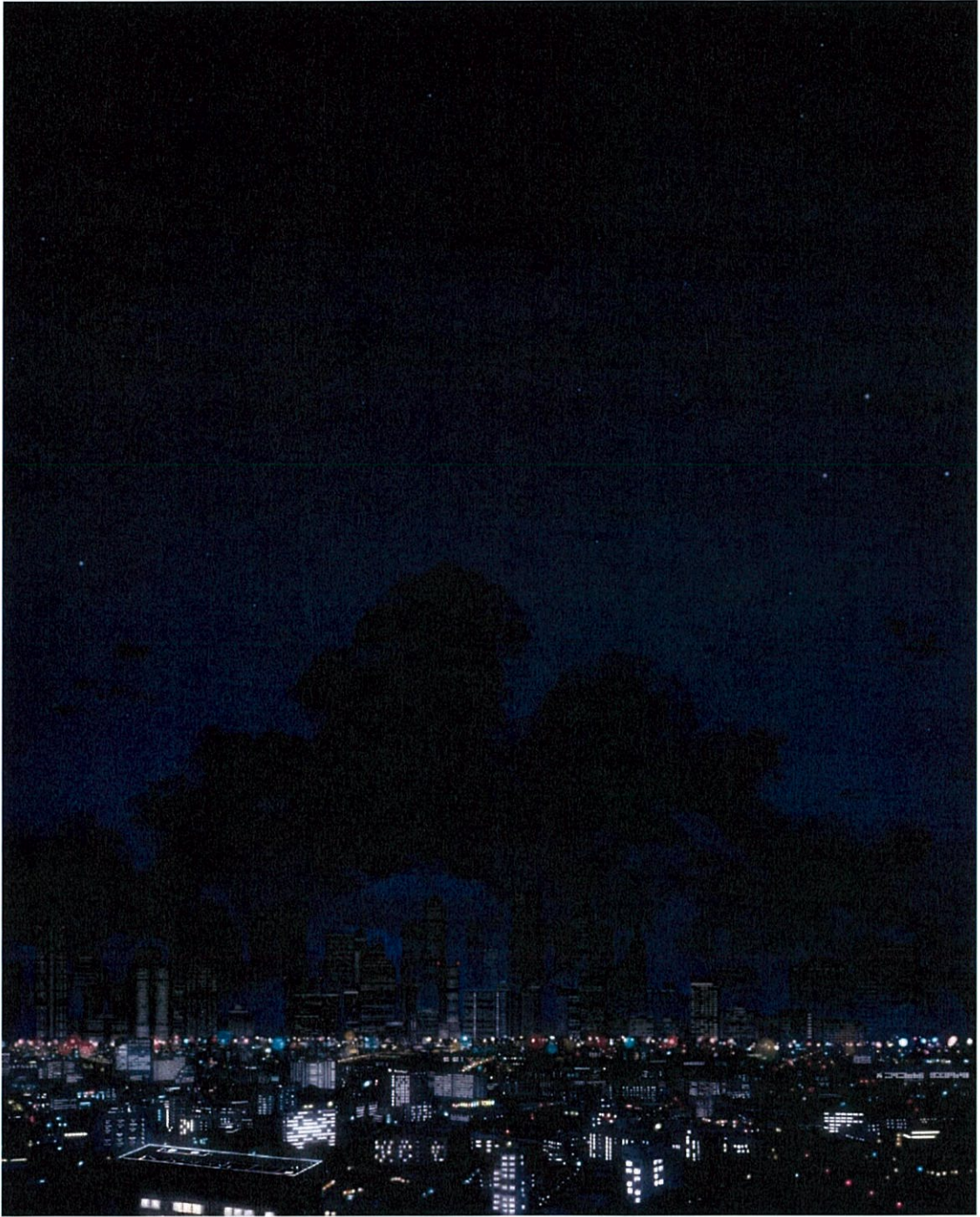
ภาพ 4.11 ต้นแบบภาพฉากบรรยากาศเมือง, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.12 ฉากบรรยากาศเมืองในเรือง, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.13 พื้นที่ส่วนหนึ่งของพัทยา, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.14 หลังจากลงสีวาดทับภาพวาดให้กลายเป็นเมืองตอนกลางคืน, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

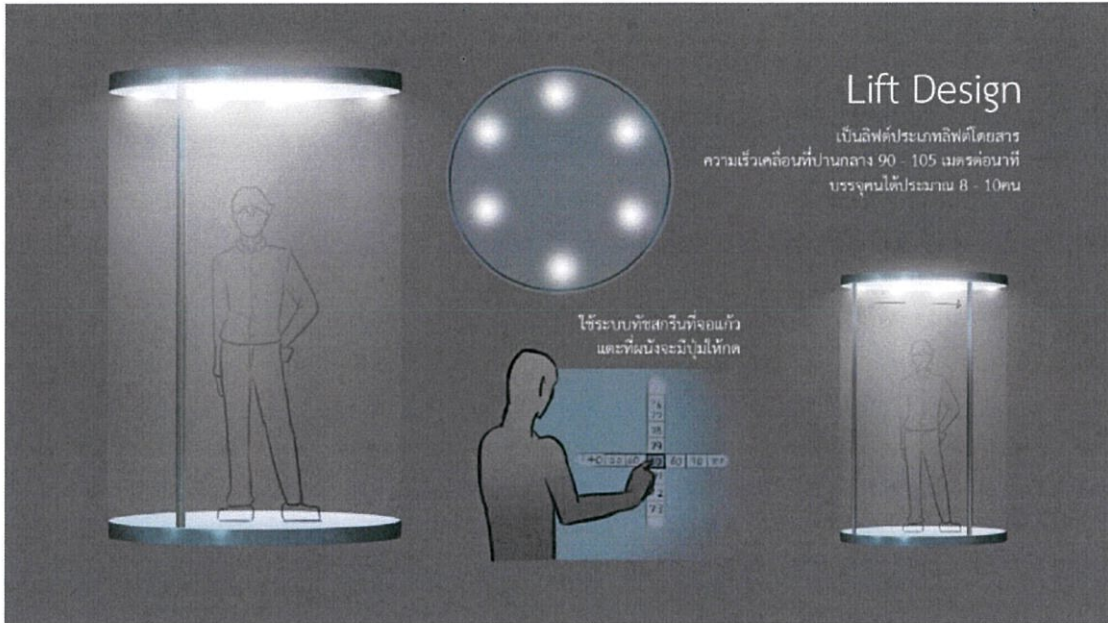


ภาพ 4.15 หลังจากลงสวิตช์ภาพวาดให้กลายเป็นเมืองยามเช้า,

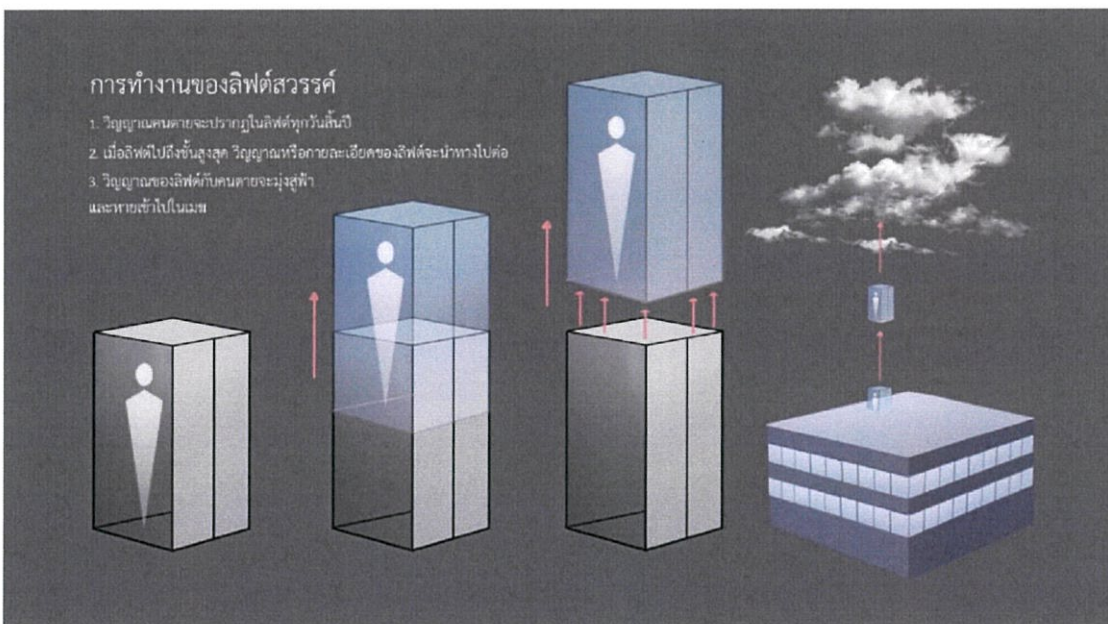
ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

## การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ข้าพเจ้าออกแบบเป็นลิฟต์แก้วแทบทั้งหมดเพื่อให้มองเห็นวิวบรรยากาศภายนอกได้และให้ความรู้สึกปลอดโปร่ง



ภาพ 4.16 การออกแบบลิฟต์แก้ว, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.17 การลอยไปสวรรค์ของลิฟต์, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

## ขั้นตอนการทำแอนิเมชัน 2D (Production)

หลังจากผ่านขั้นตอนการออกแบบจึงได้นำไปเริ่มผลิตเป็นภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน

### การวาดเส้น

ขั้นตอนนี้ทำได้ทั้งในโปรแกรม Adobe Photoshop และ Clipstudio โดยการวาดเส้นของตัวละครลงไปทีละเฟรมแล้วนำมาเรียงต่อกันในโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ ตั้งขนาดเฟรมวาดภาพไว้ที่ 1920 x 1080 Pixels ซึ่งเท่ากับขนาดความละเอียดของวิดีโอที่จะใช้ในการตัดต่อและเรนเดอร์ทำวีชวลเอฟเฟค ตั้งค่า Resolution ที่ 100 Pixels / Inch ใน 1 เฟรมจะใช้เพียง 1 เลเยอร์เท่านั้นเพื่อลดความสับสนในเวลาที่ต้องการจะแก้ไขงาน

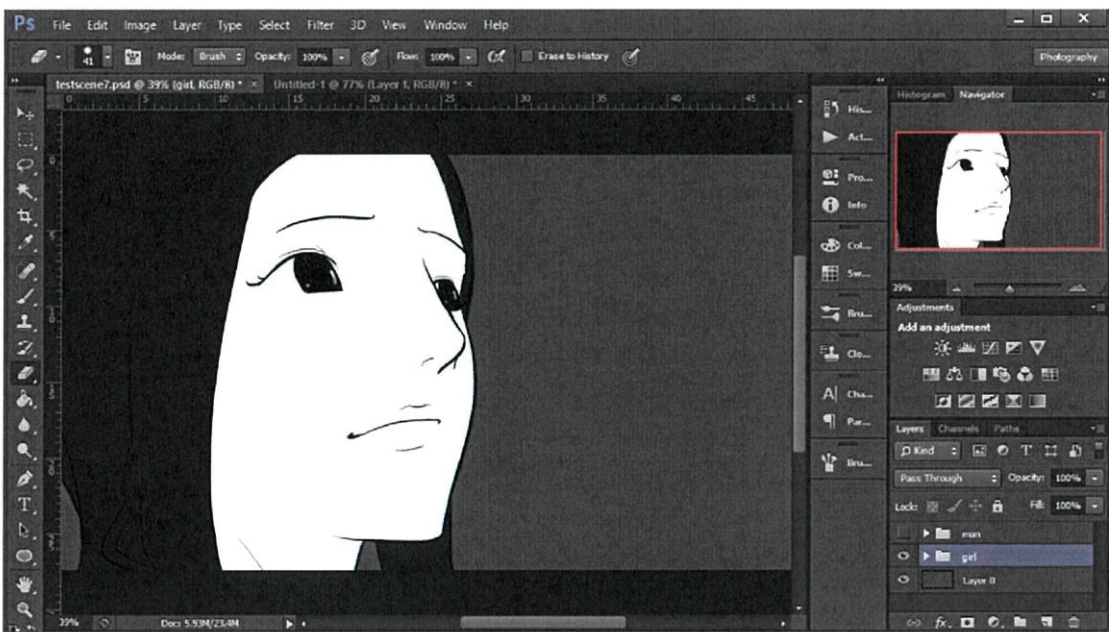
Size ของ Brush ที่ใช้ในการวาดรูปคือ 3 จะได้ขนาดที่เล็กพอเหมาะต่อเฟรมวาดภาพขนาดเท่านี้ ค่า Hardness ตั้งไว้ที่ 100% และ ค่า Spacing 1% เพื่อให้เส้นมีความพุ่งน้อยที่สุดและคมที่สุด



ภาพ 4.18 การวาดเส้นใน Photoshop, ธานีป เรืองพูนวิทยา, 2560

## การลงสี

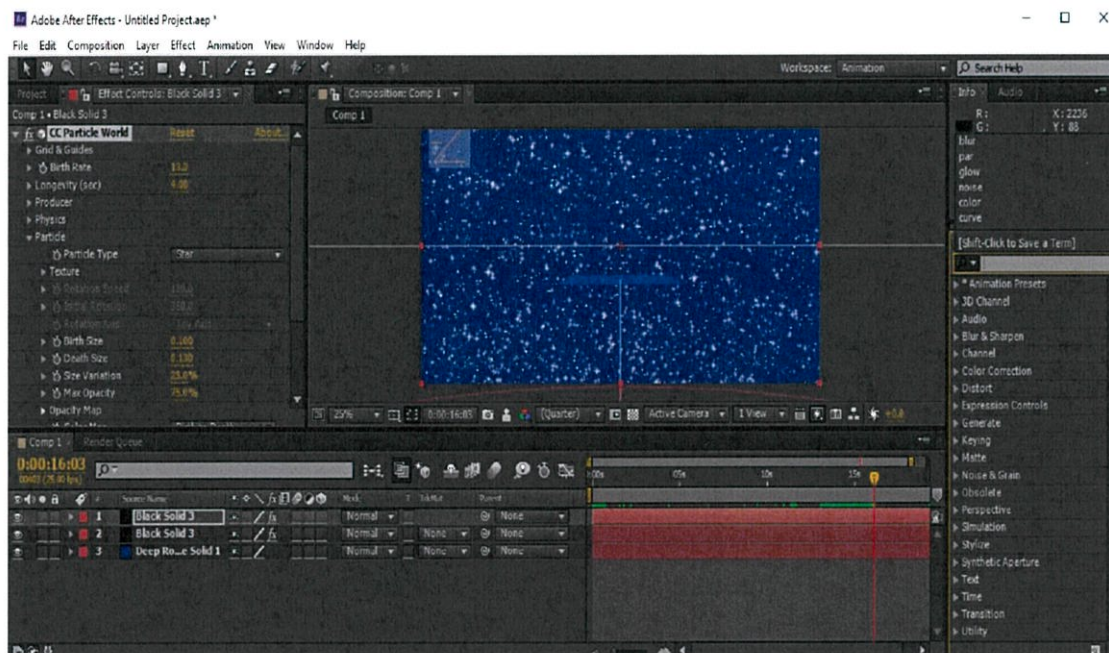
เมื่อวาดเส้นเสร็จแล้วจึงนำมาลงสี โดยสไตล์การลงสีของข้าพเจ้านั้นแยกเลเยอร์ไว้สีละเลเยอร์ เช่น สีผิวสีขาวจะแยกเป็นเลเยอร์หนึ่ง สีผมสีเทาเข้มจะแยกไว้อีกเลเยอร์หนึ่ง และสีดำดำจะแยกเป็นอีกเลเยอร์หนึ่ง เป็นต้น เพื่อความง่ายในการแก้ไข เมื่อลงสีครบทุกส่วนแล้วจึงสร้าง Folder ขึ้นมาเพื่อเก็บเลเยอร์สีและเลเยอร์เส้นให้เรียบร้อย หากต้องการอนิเมท 12 เฟรมก็จะต้องวาดเส้นแยก 12 เลเยอร์และลงสีแยกทุกเลเยอร์ สร้าง Folder แยก 12 เฟรมนั้นไว้เพื่อความเรียบร้อย เมื่อเสร็จแล้วจึงบันทึกงานที่ละเฟรมเป็นไฟล์ PNG ด้วยชื่อ “ 1 ” , “ 2 ” , “ 3 ” , ..... หรือตั้งชื่อให้อยู่ในตระกูลเดียวกัน เช่น “ Girl1 ” , “ Girl2 ” , “ Girl3 ” , ..... หรือ “ Pen1 ” , “ Pen2 ” , “ Pen3 ” , ..... การบันทึกงานด้วยชื่อตัวเลขนั้นจะทำให้ง่ายต่อการนำไป Composite ในขั้นตอนถัดไป



ภาพ 4.19 การลงสี, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

## การนำไป Composite เพื่อสร้างวิช่วลเอฟเฟค

เลือกใช้โปรแกรม Adobe After Effect ที่สามารถตกแต่งสี ตัดต่อ สร้างเทคนิคพิเศษ ใช้ Particle 3D ฯลฯ เพื่อสามารถเสริมแต่งวิช่วลเอฟเฟคในแอนิเมชันได้เต็มที่ และจากขั้นตอนที่แล้ว ให้เรานำไฟล์สกุลตัวเลขใส่เข้ามาในโปรแกรม โปรแกรมจะเรียงไฟล์ให้อัตโนมัติตั้งแต่เฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้าย สามารถปรับความเร็วในการเล่นของทุกเฟรมได้ว่าจะให้เล่นด้วยความเร็วเท่าไร จากนั้นจึงเริ่มนำไปใส่วิช่วลเอฟเฟค

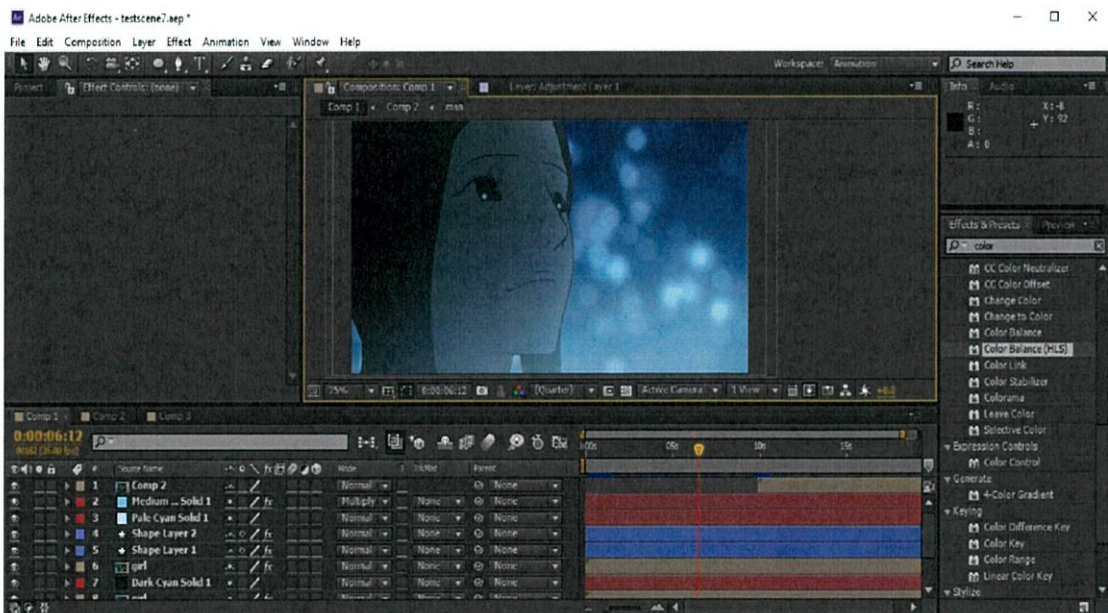


ภาพ 4.20 การเปิดใช้งาน Particle 3D ใน After Effect, ชนาธิป เรืองพูนวิทยา, 2560

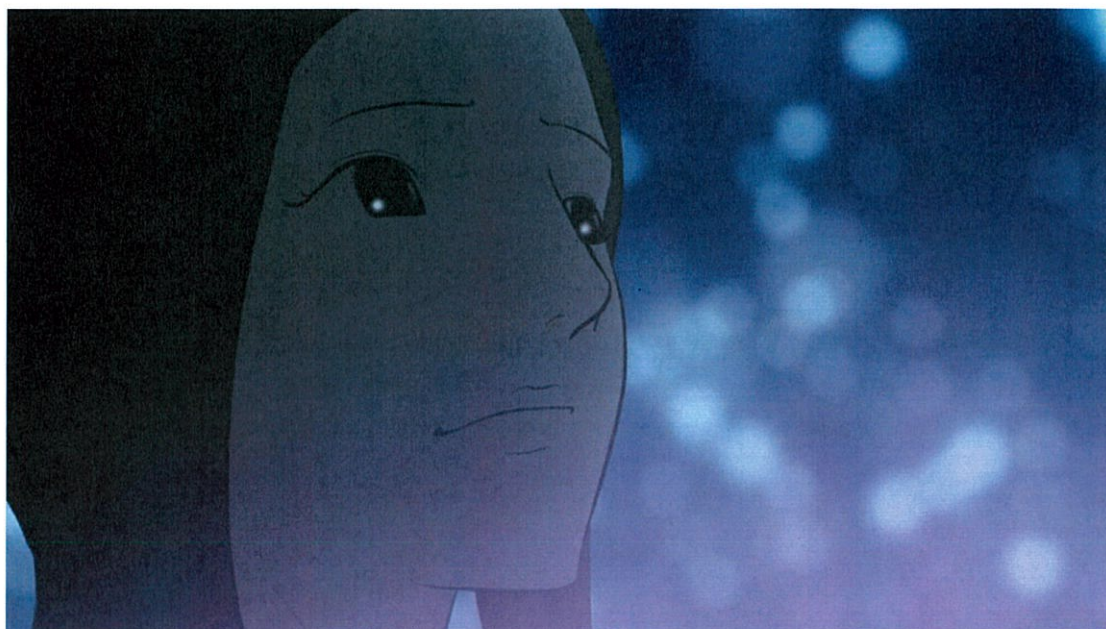
ในตัวอย่างนี้ข้าพเจ้าสร้างแต่ละเลเยอร์เพิ่มเข้ามาเป็นวิซวลเอฟเฟค เช่น

- เลเยอร์เกรดสีฟ้า จำนวน 1 เลเยอร์
- เลเยอร์แสงสีฟ้าอ่อนในระยะหน้า จำนวน 1 เลเยอร์
- เลเยอร์เงาตัวละคร จำนวน 2 เลเยอร์
- เลเยอร์ตัวละครหญิง จำนวน 1 เลเยอร์
- เลเยอร์ Particle 3D จำนวน 2 เลเยอร์
- เลเยอร์ฉากหลัง จำนวน 1 เลเยอร์

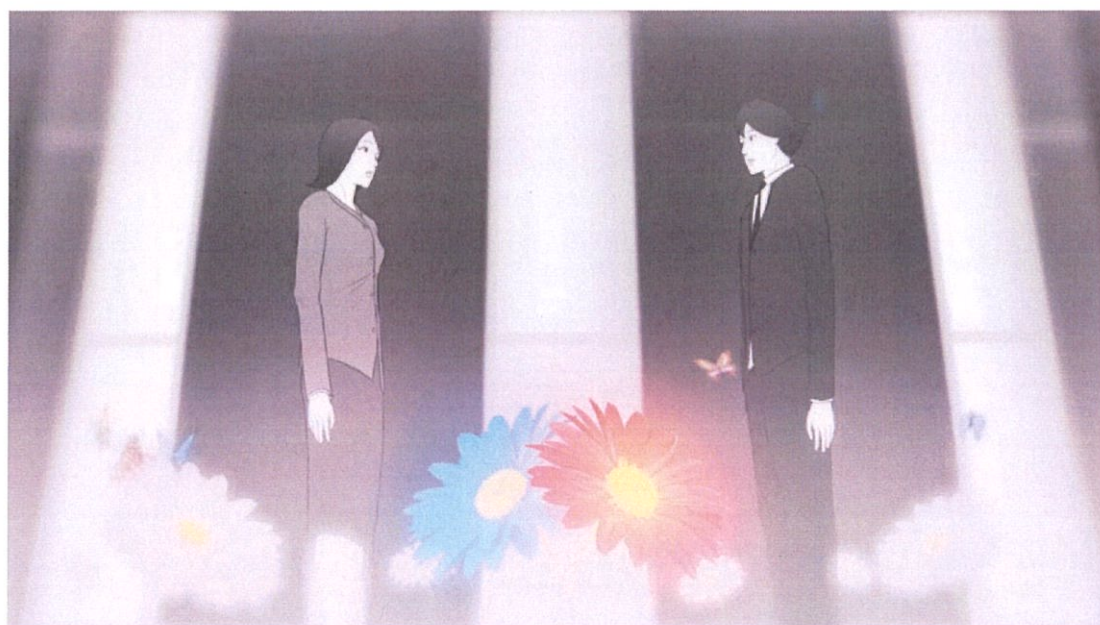
โดยเลเยอร์เอฟเฟคที่ใช้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ไม่ได้กำหนดตายตัว จากนั้นจึงเรนเดอร์ออกมา และนำไปตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพ 4.21 การตกแต่งสีและตัดต่อแอนิเมชัน, ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.22 ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (1), ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.23 ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (2) , ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.24 ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (3), ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.25 ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (4), ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

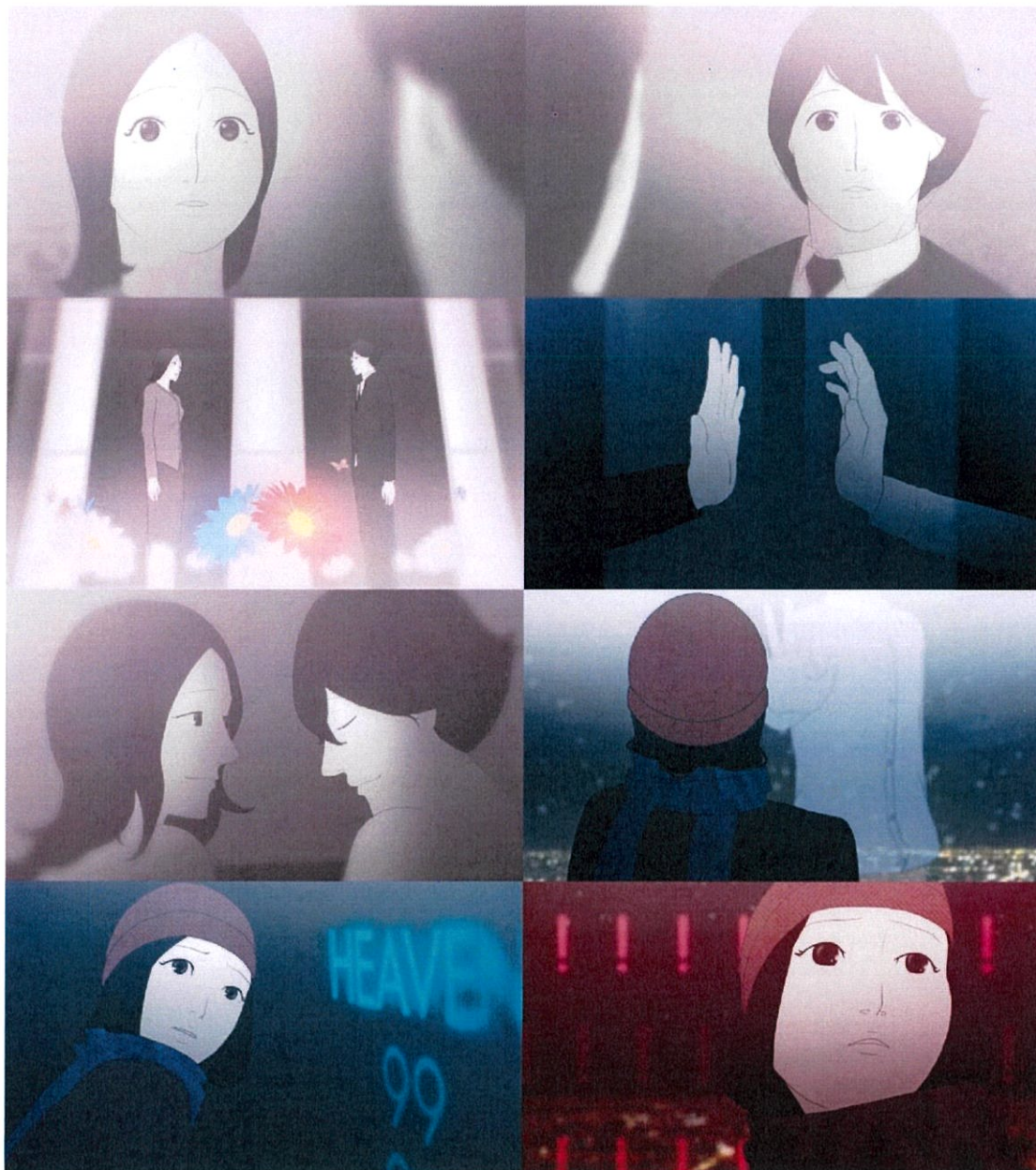


ภาพ 4.26 ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (5), ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

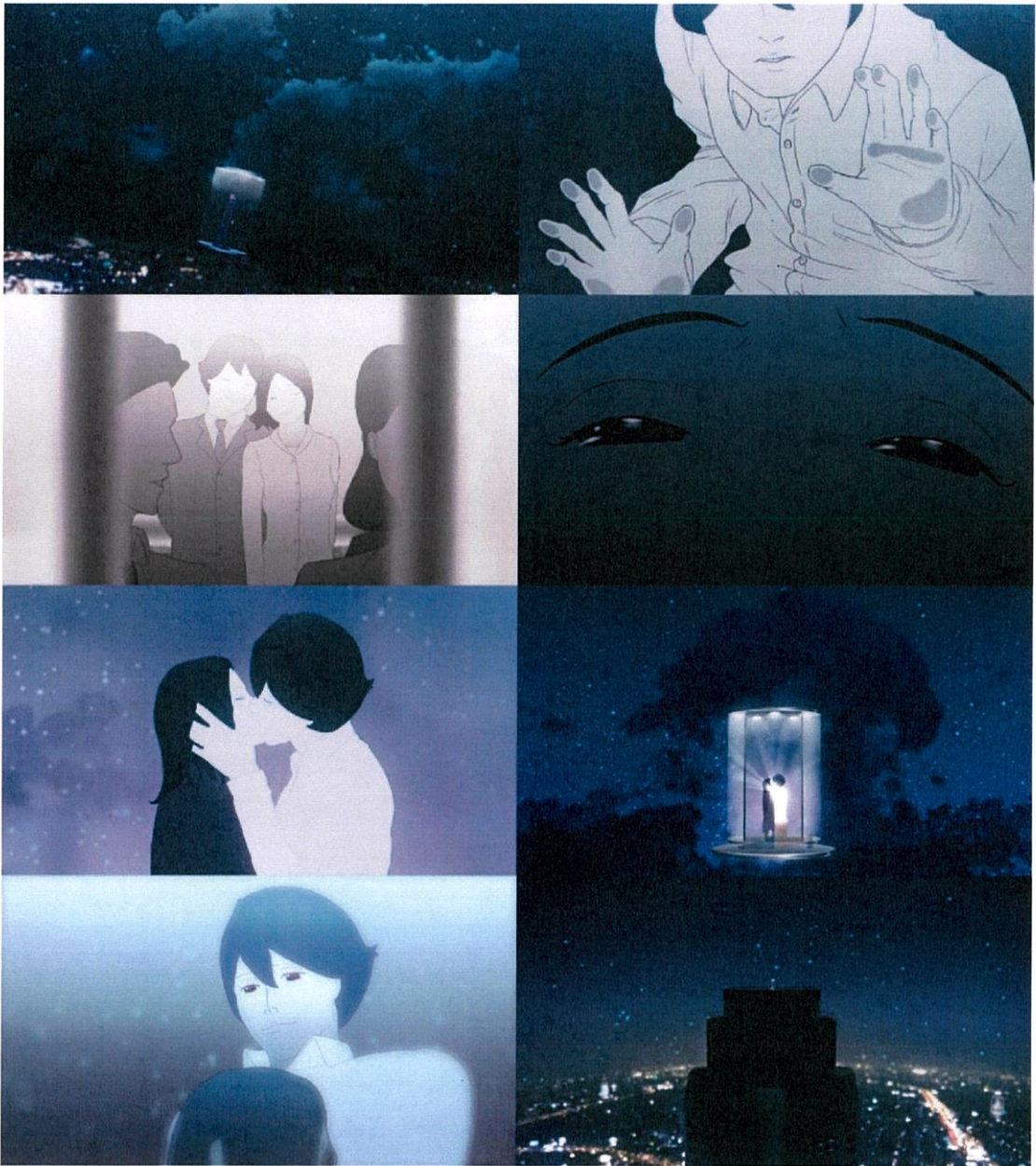


ภาพ 4.27 ภาพเสร็จสมบูรณ์หลังตกแต่งใน After Effect (6), ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560

ภาพตัวอย่างแอนิเมชันสั้น เรื่อง “Lift to Lift”



ภาพ 4.28 ภาพจากแอนิเมชันสั้นเรื่อง “ Lift to Lift ” (1), ชนาธิป เรื่องพูนวิทยา, 2560



ภาพ 4.29 ภาพจากแอนิเมชันสั้นเรื่อง “ Lift to Lift ” (2), ชนาธิป เรื่องพจนวิทยา, 2560

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### บทสรุปของการทำงาน

แม้งานจะค่อนข้างเสร็จเรียบร้อยดี แต่ปัญหาระหว่างการทำงานนั้นทำให้ข้าพเจ้ามีปัญหาและเสียเวลาไปค่อนข้างมาก

ในขั้นตอนการเตรียมงานบางส่วนนั้นกว่าข้าพเจ้าจะลงตัวก็ล่วงเลยไปถึงช่วงการทำงานจริงแล้ว เช่น การวาดตัวละครในช่วงเดือนแรกและช่วงหลายเดือนหลังจากเริ่มทำงานจะมีลายเส้นคนละแบบกันเนื่องจากการวาดที่ยังไม่คุ้นมือ ทำให้บางซ็อตตัวละครมีหน้าตาและทรงผมไม่เหมือนเดิม แม้แต่น้ำหนักลายเส้นยังมีความหนาบางที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดทำให้ข้าพเจ้าจำเป็นต้องเสียเวลากลับไปแก้ไขซ็อตแรกๆ ที่ข้าพเจ้าได้วาดลงไปให้คุณภาพระดับเดียวกับซ็อตหลังๆ หรือโทนสีเครื่องแต่งกายภายในเรื่องที่ข้าพเจ้าจำเป็นต้องเปลี่ยนสีให้เหมาะสมกว่าเดิมหลังจากที่ Composite ในโปรแกรม After Effect แล้วสียังไม่เือกลักษณะมากพอหรือบางสีก็โดดเด่นเกินไป

ในขั้นตอนการทำงานจริงนั้น ปัญหาที่ครั้งมาจากโปรแกรมที่รวนเนื่องจากคอมพิวเตอร์ร้อนเกินไปหรือเปิดไว้นานเกินไปโดยไม่ได้พัก เช่น After Effect เรนเดอร์ Particle 3D ออกมามีปัญหา จึงจำเป็นต้องปิดคอมพิวเตอร์ระยะหนึ่งแล้วเริ่มทำงานใหม่ให้ทำงานได้ดังเดิม หรือบางครั้งจากการเรนเดอร์ที่ใช้เวลาเพียงไม่ถึง 10 นาที อาจต้องใช้เวลากว่าครึ่งชั่วโมงหรือมากกว่านั้น

ในขั้นตอนการส่งงาน Rough cut มีปัญหาในการเรียบเรียงซ็อต ทำให้เกิดความสับสนของข้อมูลมากเกินไป เช่นฉากที่ขึ้นหมายเลขลิปต์บ่อยๆ นั้นมีมากเกินไป และขาดซ็อตในการเล่าเรื่องของตัวละครหลักที่เป็นซีนโรแมนติค เรื่องเพลงนั้นข้าพเจ้ายังไม่สามารถหาเพลงที่เหมาะสมได้จึงใส่เป็นเพลงโกดัลไลน์เพียงเพลงเดียวทำให้ตัวหนังเหมือน Music video เกินไป และในส่วนการอนิเมทนั้นก็น้อยเกินไป

ส่วน Fine cut ข้าพเจ้าได้อนิเมทมากขึ้นแต่ยังถูกคอมเมนต์ว่าน้อยเกินไป เรื่องเพลงได้มีคนมาช่วยเพิ่มเติมแต่ยังไม่ตรงตามที่ข้าพเจ้าต้องการนัก และโดยส่วนตัวนั้นข้าพเจ้าต้องการแก้ไขงานหลังจากนี้ให้เสร็จสมบูรณ์มากขึ้น เช่น เอฟเฟคที่ยังทำไม่เรียบร้อย อนิเมทที่ยังน้อยเกินไป ทำเพลงที่เข้ากับตัวหนังมากกว่านี้ และความยาวที่ข้าพเจ้าคิดว่ายาวมากไป( 9 นาที ) จึงอยากลดลงกว่านี้เหลือประมาณ 7 นาที

### ข้อเสนอแนะในการทำงาน

เรื่องการเดินทางเก็บข้อมูลในสถานที่ต่างๆ หากมีความจำเป็นที่ต้องเดินทางเพื่อเก็บข้อมูลในสถานที่ต่างๆ ควรศึกษาข้อมูลการเดินทางและข้อมูลของสถานที่ให้ดีเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น ข้าพเจ้าได้ขึ้นไปบนตึกโบหยก 2 เพื่อถ่ายรูปวิวทัศนของเมืองแต่ต้องเสียค่าผ่านประตูเพื่อขึ้นไปบนตึก ดังนั้นควรเตรียมงบประมาณในการใช้จ่ายให้เรียบร้อย

เรื่องขั้นตอนการทำงาน ควรกำหนดตารางงานที่ชัดเจนและทำงานอย่างมีความรับผิดชอบการทำงาน 2D ทั้งตัดเส้นและลงสีใช้เวลาและความอดทนในการทำค่อนข้างสูง หากทำงานไม่ทันกำหนดในแต่ละวันและทบค้างให้วันต่อไปภาระจะยิ่งหนัก สุดท้ายจะทำให้เราทำงานไม่ทัน

เรื่องกำหนดตารางทำงาน ควรรู้ความสามารถของตัวเองให้ดีกว่าในวันหนึ่งๆ สามารถทำได้ประมาณเท่าไร โดยไม่ควรกำหนดวันทำงานและวันส่งให้กระชั้นชิดเกินไปเพราะอาจเกิดเหตุสุดวิสัยที่ทำให้ไม่สามารถทำงานตามกำหนดการเดิมได้ และควรกำหนดช่วงเวลาทำงานและพักผ่อนให้พอเหมาะ หากทำงานเหนื่อยจากวันหนึ่งแล้วส่งผลนำไปถึงวันทำงานอีกวันหนึ่งจะทำความเร็วและคุณภาพตกลงได้

## บรรณานุกรม

[ After EffectsCC ] Particle World

を使って無数の花びらを降らせるアニメーションの作り方【アフターエフェクト】

สืบค้นได้ที่ [https://youtu.be/LhFy3k\\_bTZ8](https://youtu.be/LhFy3k_bTZ8)

## ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ – สกุล                      ชนาธิป เรืองพูนวิทยา

ที่อยู่                              81 / 114 ซ. ลาดพร้าว 15 แขวงจอมพล เขตจอมพล

  จังหวัดกรุงเทพฯ 10900

[chanatip161@hotmail.com](mailto:chanatip161@hotmail.com)

  Facebook : Chanatip Teep Ruangpoonwitaya

  Youtube channel : Teep

  085 - 368 – 8322

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546 – 2558              ระดับชั้นประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษา

  โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย

  จังหวัดกรุงเทพฯ

### ผลงาน

ปี	ชื่อผลงาน	ตำแหน่งงาน
2561	Lift to Lift	Director, Animator
2560	Fisherman And The Path	Animator
2559	Last Light in Universe	Director, Animator
	Prince of Badminton	Animator
	Pojaman Episode II	Actor
2558	Decision	Animator