

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง "ยานอนหลับ"

2D COMPUTER ANIMATION TITLE "SLEEPING PILLS"

นางสาว มุกระวี รื่องจิก

ศิลปนิพนธ์ซึ่งจัดทำขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา ๒๕๕๖

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ยานอนฝัน”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “SLEEPING PILLS”

นางสาว มุกระวี ร่องจิก

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ยานอนฝัน ”  
2D COMPUTER ANIMATION TITLE “SLEEPING PILLS ”

นางสาว มุกระวี ร่องจิก

MISS. MOOKRAWEE RONGJIK

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.......... วันที่ 31 พ.ค. 2557  
(ผศ.ประภัสสร เลิศอนันท์)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “ยานอนฝัน” 2D COMPUTER ANIMATION TITLE “SLEEPING PILLS”
ชื่อ	นางสาว มุกระวี ร่องจิก
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
กลุ่มวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ประภัสสร เลิศอนันท์

### บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่อง “ยานอนฝัน” ได้รับแรงบันดาลใจจากข่าวคนไทยผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้ากว่า 90 % นั้นไม่รู้ตัวว่าป่วยอยู่ ข้าพเจ้าจึงต้องการจะสร้างเรื่องราวจากเรื่องของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า เพื่อเป็นอีกสื่อหนึ่งในการบอกแก่ผู้ป่วยที่ไม่ทราบถึงอาการป่วยของตนได้ถูกคิด ทั้งนี้ในการทำแอนิเมชันสองมิติเรื่อง “ยานอนฝัน” ข้าพเจ้าได้มีการยกเอาหนึ่งอาการบ่งชี้ของคนเป็นโรคซึมเศร้าคือการนอนหลับมาก มาเป็นพื้นฐานในการเล่าเรื่องผ่านความฝันของตัวละคร และศึกษาเกี่ยวกับการวาดสีน้ำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาสร้างเป็นแอนิเมชัน ซึ่งการทำแอนิเมชันครั้งนี้นอกจากจะได้ศึกษาอาการซึมเศร้าแล้ว ตัวข้าพเจ้าเองก็ได้มีโอกาสในการสำรวจตนเองว่ามีอาการเข้าข่ายโรคนี้หรือไม่ และจะแก้ไขอย่างไร

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ซึ่งขอขอบพระคุณดังต่อไปนี้

ขอบคุณเพื่อนฝูง นายเอกสิทธิ์ เตรียมตั้ง ที่ให้คำปรึกษาในการทำแอนิเมชัน นางสาว ทิศจิตตา พวงอินทร์ ผู้ให้คำปรึกษาด้านโปรแกรม และช่วยเหลือด้านเทคนิค

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ผู้ให้ความช่วยเหลือในเรื่องอุปกรณ์ เป็นกำลังใจ และที่พึ่งพิงเมื่อเกิดปัญหาทั้งด้านสุขภาพกายและสุขภาพใจ

ขอบพระคุณสถานศึกษา สำหรับความรู้ที่ได้ร่ำเรียนมากกว่า 4 ปี จึงสามารถต่อ ยอดความรู้มาถึงศิลปินพจน์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วง

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	จ
บทที่	
1    บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ .....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	2
ขอบเขตของโครงการ .....	2
ลักษณะของโครงการ .....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	3
2    การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
สังคมไทยกับโรคซึมเศร้า.....	4
การทานยานอนหลับ .....	6
จิตใต้สำนึกและความฝัน .....	9
เทคนิคการวาดภาพสีน้ำด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมSAI .....	14
แอนิเมชันสองมิติ เทคนิคคอมพิวเตอร์ .....	17
3    บทภาพยนตร์.....	19
แรงบันดาลใจ.....	19
แนวความคิด .....	19
เรื่องย่อ .....	19

	หน้า
โครงเรื่อง .....	19
บทภาพ (Storyboard).....	21
4 การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	66
ขั้นตอนการเตรียมการผลิต.....	66
การออกแบบตัวละคร.....	66
การออกแบบฉาก.....	74
การออกแบบภาพ .....	80
การทำ Animatic .....	82
ขั้นตอนการผลิต .....	83
การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate).....	85
เทคนิคการ Rotoscope .....	87
การลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ .....	89
ขั้นตอนหลังการผลิต .....	91
การแปลงภาพเป็นวิดีโอ .....	91
การออกแบบเสียง.....	93
ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “ยานอนฝัน” .....	94
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	101
บทสรุปของการทำงาน.....	101
ข้อเสนอแนะในการทำงาน.....	101
บรรณานุกรม.....	103
ประวัติผู้วิจัย .....	104

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 รูปและขนาดของยาฟีโนบาร์บิทัล ยานอนหลับในกลุ่มของบาร์บิทูเรต .....	7
ภาพที่ 2.2 รูปและขนาดของยามิดาโซแลม ชื่อการค้า ดอร์มิกุม (Dormicum) .....	8
ภาพที่ 2.3 อุปกรณ์เสริมสำหรับทำภาพสีน้ำของ sai paint tool.....	15
ภาพที่ 2.4 โหมด Texture ของ SAI paintool .....	15
ภาพที่ 2.5 การปรับขนาด Texture ของ SAI paintool .....	16
ภาพที่ 2.6 การเกลี่ยสีด้วยแปรง Water .....	16
ภาพที่ 2.7 ภาพการเกลี่ยสีน้ำและลงแสงเงาด้วยโปรแกรม sai paint tool .....	17
ภาพที่ 4.1 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 1 .....	66
ภาพที่ 4.2 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 2 .....	67
ภาพที่ 4.3 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 3 มีการเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกาย .....	67
ภาพที่ 4.4 ภาพตัวละครลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์เลียนแบบสีน้ำ .....	68
ภาพที่ 4.5 ภาพร่างตัวละครชายหนุ่มในฝันครั้งที่ 1 .....	69
ภาพที่ 4.6 ภาพร่างตัวละครชายผู้มารวมล้อม .....	71
ภาพที่ 4.7 ภาพร่างตัวละครพยาบาล .....	72
ภาพที่ 4.8 ภาพตัวละครพยาบาล.....	73
ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่างของเตียงที่นำมาเป็นแบบ .....	74
ภาพที่ 4.10 ภาพฉากห้องนอน .....	75
ภาพที่ 4.11 ภาพบันไดจากภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter .....	75
ภาพที่ 4.12 ภาพบันไดเลื่อนของห้างสรรพสินค้า .....	76
ภาพที่ 4.13 ภาพฉากบันไดเลื่อนลอยฟ้า .....	77
ภาพที่ 4.14 ภาพฉากบันไดเลื่อนที่เห็นสินค้าในห้างสรรพสินค้า .....	77
ภาพที่ 4.15 ภาพฉากบันไดเลื่อนที่เห็นสินค้าในห้างสรรพสินค้า .....	78
ภาพที่ 4.16 ภาพฉากบันไดเลื่อนที่เห็นสินค้าในห้างสรรพสินค้า .....	78
ภาพที่ 4.17 ภาพจากโฆษณา Duty Free .....	79
ภาพที่ 4.18 ภาพฉากห้างสรรพสินค้าในฝัน .....	79
ภาพที่ 4.19 ภาพร่างและภาพที่ลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ภาพที่ 1 .....	80

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.20 ภาพร่างและภาพที่ลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ภาพที่ 2.....	81
ภาพที่ 4.21 ภาพตัวอย่างแอนิเมติกที่ใช้ Time code และ Frame counter .....	82
ภาพที่ 4.22 ภาพการขึ้นเส้นร่างจากภาพที่ใช้ในการทำ Animatic .....	83
ภาพที่ 4.23 ภาพการเปลี่ยนสีเส้นร่างโดยใช้ Layer clip .....	83
ภาพที่ 4.24 ภาพที่ได้จากการร่างเส้นใน โปรแกรม Sai Paint tool.....	84
ภาพที่ 4.25 ภาพการกำหนด Keyframe .....	85
ภาพที่ 4.26 ภาพการกำหนดคึ่งกลางของการเคลื่อนไหว (เส้นหนา) .....	85
ภาพที่ 4.27 ภาพการกำหนดคึ่งกลางของการเคลื่อนไหว (เส้นบาง) .....	86
ภาพที่ 4.28 ภาพการตรวจสอบการเคลื่อนไหวด้วย Toonboom .....	86
ภาพที่ 4.29 ภาพการตั้งค่าเฟรมของวิดีโอและการเลือกเรนเดอร์โหมด jpeg sequences .....	87
ภาพที่ 4.30 ภาพไฟล์ที่ได้จากการเรนเดอร์เป็น jpeg sequences .....	87
ภาพที่ 4.31 ภาพการกราฟภาพจากไฟล์ jpeg sequences .....	88
ภาพที่ 4.32 ไฟล์ที่ได้จากการ Rotoscope .....	88
ภาพที่ 4.33 ภาพการลงสีใน Sai Paint tool .....	89
ภาพที่ 4.34 ภาพตัวละครแยกกับฉากที่ได้จากการแยกเลเยอร์ .....	90
ภาพที่ 4.35 ภาพการตั้งค่าการ import file .....	91
ภาพที่ 4.36 ภาพการตั้งค่าการ composition .....	92
ภาพที่ 4.37 ภาพการตั้งค่า Work area .....	92
ภาพที่ 4.38 ภาพการตั้งค่า Render queue.....	92
ภาพที่ 4.39 การตัดต่อใน Premiere Pro .....	93

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

โรคซึมเศร้าเป็นการป่วยทั้งร่างกายจิตใจและความคิด ซึ่งผลของโรคกระทบต่อชีวิตประจำวันเช่นการรับประทานอาหาร การหลับนอน ผู้ที่ป่วยจะไม่สามารถประสานความคิด ความรู้สึกของตัวเพื่อแก้ปัญหาได้ ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ เช่นการรู้สึกกังวลอยู่ตลอดเวลาหงุดหงิดฉุนเฉียว โกรธง่าย อยู่ไม่สุข กระวนกระวาย การเปลี่ยนแปลงทางความคิด เช่น การเกิดความรู้สึกสิ้นหวัง มองโลกในแง่ร้าย พยายามทำร้ายตัวเอง การเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้หรือการทำงาน เช่นการไม่สนใจสิ่งแวดล้อม ความสนุก งานอดิเรก รู้สึกอ่อนเพลีย ไม่มีพลังงาน การทำงานช้าลง การงานแย่ลง ไม่มีสมาธิ ความจำเสื่อม การตัดสินใจแย่ลง การเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม เช่นการเกิดการนอนไม่หลับ หรือ นอนมากเกินไปจนความจำเป็น ผันมากขึ้น ไม่อยากตื่นขึ้นมาพบปะกับผู้คนและความเป็นจริง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง เมื่อผู้ป่วยเกิดอาการเครียด นอนไม่หลับ จึงได้มีการทานยานอนหลับเพื่อให้ตนหลับต่อไปได้โดยไม่ได้รับการรักษาที่ถูกต้อง จากข่าวของกรมสุขภาพจิตกล่าวว่า กว่า 90% ของผู้ป่วยโรคนี้ในไทยไม่รู้ว่าเป็นโรคซึมเศร้าจึงไม่ได้รับการรักษาแม้จะมีวิธีการรักษาที่ได้ผลดีก็ตาม (จิตพันธ์ ธานีรัตน์, 2553) และยังคงมีผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 9 ของประชากรในทุกๆ 1 ปี จุดนี้ทำให้ทราบว่าสังคมไทยไม่ได้ให้ความสำคัญกับโรคนี้จริงจัง ผู้ป่วยยังคงเดินปะปนกับคนในสังคมโดยไม่รู้ตัว ใช้ชีวิตต่อไปโดยไม่ได้รับการรักษา ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านการงานและทำให้มีผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ ข้อมูลดังกล่าว เป็นแรงบันดาลใจที่จะหยิบยกประเด็นของคนเป็นโรคซึมเศร้ามาถ่ายทอดเพื่อเป็นตัวอย่างหนึ่งของผู้มีอาการของโรคซึมเศร้า เพื่อที่ผู้ชมได้ทำความเข้าใจและตระหนักที่จะตรวจสอบสุขภาพจิตตัวเองมากขึ้น

ข้าพเจ้าเลือกที่จะสะท้อนเรื่องราวของผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าผ่านเหตุการณ์ความผันเพราะความผันสามารถสะท้อนเรื่องราวในจิตใจลึกๆของผู้ฝันออกมาได้ ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกใช้เทคนิคการเขียนแอนิเมชันสองมิติเพื่อสร้างโลกของความฝันออกมาได้อย่างอิสระขึ้น และใช้การ

คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพให้ออกมาในลักษณะสีน้ำเพื่อให้ภาพมีลักษณะนุ่มนวล เหมือนความ  
ผืนยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า
2. ศึกษาเทคนิคการวาดแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์เลียนแบบการเขียนภาพสีน้ำ

### ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์  
เลียนแบบภาพสีน้ำ ความยาวไม่เกิน 4 นาที

### ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ยานอนฝัน เป็นโครงการศึกษาการทำภาพยนตร์  
แอนิเมชันรูปแบบสองมิติด้วยเทคนิคการเขียนและนำไปลงสีเลียนแบบเทคนิคสีน้ำด้วยโปรแกรม  
คอมพิวเตอร์ นำไปจัดองค์ประกอบด้วยโปรแกรม Adobe After Effect และตัดต่อด้วยโปรแกรม  
Adobe Premium Pro

### แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

#### 1. Pre - Production

- 1.1 ศึกษาเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า สาเหตุ อาการ การรักษา และศึกษาเกี่ยวกับความฝัน
- 1.2 นำข้อมูลมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 1.3 ศึกษาเกี่ยวกับการวาดสีน้ำโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 1.4 นำบทภาพยนตร์มาวาดเป็น Story board
- 1.5 ออกแบบตัวละคร ฉาก โดยใช้ข้อมูลที่หามาเป็นพื้นฐาน
- 1.6 นำ Story board มาตัดต่อเป็น Animatic เพื่อดูภาพรวมและกำหนดระยะเวลาของ  
แต่ละช่วง

#### 2. Production

- 2.1 ทำการเคลื่อนไหว (Animate) ในโปรแกรม Toonboom
- 2.2 ทำการทำความสะอาดเส้นและตัดเส้นใหม่ในโปรแกรม Sai
- 2.3 ลงสีด้วยเทคนิคสีน้ำในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Sai
- 2.4 นำภาพแต่ละภาพมาทำการรวมเป็นฟุตเทจด้วยโปรแกรม After Effect

### 3. Post - Production

- 3.1 นำฟุตเทจที่ได้มาตัดต่อเป็นแอนิเมชันที่สมบูรณ์
- 3.2 ทำเสียงประกอบ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างแอนิเมชันที่ถ่ายทอดเรื่องราวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นภัยเงียบที่ถูกละเลย
2. สามารถเขียนแอนิเมชันด้วยเทคนิคการเขียนด้วยคอมพิวเตอร์เลียนแบบการเขียนสีน้ำด้วยมือได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน

## บทที่ 2

### การค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องยานอนหลับนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า การใช้ยานอนหลับเพื่อรักษาโรคซึมเศร้า เล่าเรื่องผ่านความฝันของผู้หญิง และการใช้เทคนิคสีน้ำในคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสร้างแอนิเมชัน จึงจำแนกการค้นคว้าข้อมูลออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. สังคมไทยกับโรคซึมเศร้า
2. การทานยานอนหลับ
3. จิตใต้สำนึกและความฝัน
4. เทคนิคการวาดภาพสีน้ำด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม SAI
5. แอนิเมชันสองมิติ เทคนิคคอมพิวเตอร์

#### 1. สังคมไทยกับโรคซึมเศร้า

ไม่น่าเชื่อว่า ประชากรไทย ประมาณ 5 ใน 100 คนเป็นโรคซึมเศร้า ตัวเลขสถิตินี้อาจฟังดูไม่มากเท่าไร แต่นั่นหมายถึงว่า คนไทยกว่า 1,500,000 คนกำลังเผชิญอยู่กับโรคนี้ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว และหากปล่อยให้โรคนี้ดำเนินต่อไป ท้ายที่สุดแล้วผู้คน 225,000 คนต่อปี (ประมาณร้อยละ 15) จะจบชีวิตลงด้วยการฆ่าตัวตาย หรือการทำร้ายตนเอง (จิตพันธ์ ธานีรัตน์, 2553)

ทั้งนี้สภาพเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน ที่เต็มไปด้วยปัญหาต่างๆ มากมายจะยิ่งทำให้คนไทยเป็นโรคซึมเศร้ามากขึ้นเรื่อยๆ ภาวะทางอารมณ์มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สิ่งเร้า ที่เข้ามา ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ดี ครื้นเครง อารมณ์หงุดหงิด หรือแม้กระทั่งอารมณ์เศร้า ซึ่งถือเป็นอารมณ์ปกติที่เกิดขึ้นได้ในคนทั่วไป แต่อารมณ์ดังกล่าวที่มากเกินไปอาจจะก่อให้เกิดความรู้สึกทุกข์ ทรมาน กระสับกระส่าย ส่งผลในด้านลบต่อการเข้าสังคมหรือทำให้มีปัญหาในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยที่ไม่สามารถควบคุมหรือปรับอารมณ์ให้หายไปได้เช่นเดียวกับคนปกติ

ภาวะซึมเศร้า ถือเป็นความผิดปกติทางอารมณ์อย่างหนึ่ง มีอาการหลักคือ “ความ

ซึมเศร้า” ซึ่งอาจแสดงออกมาได้ทั้งในรูปแบบ ของอารมณ์เศร้า ท้อแท้ สิ้นหวัง อย่างชัดเจน หรือ เป็นความรู้สึกเบื่อหน่ายและหมดความสนใจ ในกิจกรรมต่างๆ ก็ได้ โดยส่วนใหญ่คนไทยมักจะ ไม่สามารถระบุอารมณ์เศร้าของตนเองได้ (ไม่บอกว่าเศร้า) แต่จะสังเกตว่ามีความสุข เพลิดเพลิน กับ สิ่งต่างๆ ลดน้อยลง หรือรู้สึกจิตใจไม่สดชื่นเหมือนเดิม ซึ่งหากอารมณ์เศร้าหรือเบื่อหน่ายนี้ เป็นอยู่เกือบทั้งวัน และเป็นติดต่อกันเกือบทุกวัน นานกว่า 2 สัปดาห์ขึ้นไปแล้วละก็ บุคคลนั้นมี โอกาสสูงที่จะเป็น โรคซึมเศร้าซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้ป่วยรู้สึกทุกข์ทรมาน มีประสิทธิภาพ ในการทำงานและคุณภาพชีวิตที่แย่ลงแล้ว ยังอาจทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาอีกมาก เช่น ปัญหา การใช้ยาเสพติด (เพื่อคลายเศร้า) ปัญหาการทำร้ายตนเองและการฆ่าตัวตาย ปัญหาการติดเกมและ การพนัน และอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ อีกมาก (จิตพันธ์ ธานีรัตน์,2553)

อาการบ่งชี้ว่าเป็น โรคซึมเศร้ามีดังนี้

1. อารมณ์ซึมเศร้า หงุดหงิด ก้าวร้าว
2. ขาดความสนใจสิ่งรอบข้าง
3. สมาธิเสีย คือ ไม่ค่อยมีสมาธิเวลาทำสิ่งต่างๆ
4. รู้สึกอ่อนเพลีย
5. เชื่องช้า ทำอะไรก็เชื่องช้าไปหมด
6. รับประทานอาหารมากขึ้น หรือรับประทานน้อยลง
7. นอนมากขึ้น หรือนอนน้อยลง
8. ต่ำหนืดตัวเอง อันนี้เป็นเรื่องสำคัญ ที่พบได้มากในคนเป็น โรคซึมเศร้า
9. ฆ่าตัวตาย หากมีการพยายามฆ่าตัวตาย ก็ตั้งข้อสันนิษฐาน ได้เช่นกันว่า คน

นั้นอาจเป็น โรคซึมเศร้า

สาเหตุของโรคซึมเศร้านั้นอาจเกิดจากความเครียดเล็กๆ น้อยๆ ที่ต้องเผชิญใน ชีวิตประจำวันและสารเคมีในสมอง พบว่าระบบสารเคมีในสมองของผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามีการ เปลี่ยนแปลงไปจากปกติอย่างชัดเจน รวมทั้งอาจมีความผิดปกติของเซลล์รับสื่อเคมีเหล่านี้ ปัจจุบัน เชื่อว่าเป็นความบกพร่องในการควบคุมประสานงานร่วมกัน มากกว่าเป็นความผิดปกติที่ระบบใด ระบบหนึ่ง (มาโนช หล่อตระกูล,2557) ทำให้ผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ไม่สามารถต่อต้านความคิดและ อารมณ์ด้านลบของตนเองได้ แม้จะใช้ความพยายามหรือมีความเข้มแข็งทางจิตใจมากเพียงใดก็ตาม ทำให้ผู้ป่วยส่วนใหญ่เข้าใจว่าตนเองต้องทนอยู่กับอาการแบบนี้ไปตลอด ไม่สามารถรักษาให้หาย ได้ จนบางคนท้อแท้ สิ้นหวังและแก้ปัญหาด้วยการทำร้ายตนเอง

ตามสถิติของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ผู้หญิงมักป่วยเป็น โรคซึมเศร้ามากกว่าชายถึง 2 เท่า แต่สถิติของการฆ่าตัวตาย ผู้ชายฆ่าตัวตายมากกว่าผู้หญิงถึง 4 เท่า (Kapook iCare,2557) การที่ผู้หญิงเป็นโรคซึมเศร้ามากกว่าชาย ไม่ใช่เพราะผู้ชายมีปัญหาบ่อย แต่ผู้ชายมันมีแนวทางในการแก้ปัญหาแตกต่างจากผู้หญิง แต่ผู้หญิงมักเก็บปัญหาไว้ในใจ เมื่อไม่ค่อยมีโอกาสได้ผ่อนคลายและเก็บปัญหาไว้มากเข้า จึงเก็บกดกลายเป็น โรคซึมเศร้า

## 1.2. การทานยานอนหลับ

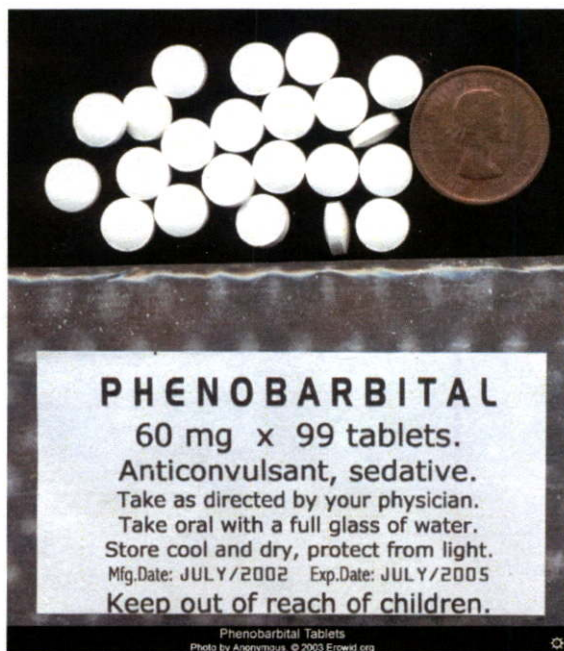
หนึ่งในอาการของคนเป็น โรคซึมเศร้านั้นคืออาการนอนไม่หลับ หรือ หลับมากไป ซึ่งอาการนี้เกิดจากความเครียด ทำให้นอนได้น้อยหรือนอนไม่ได้ คนมักได้รับการแก้ปัญหาด้วยการทานยานอนหลับไม่ว่าจะได้รับการจ่ายยาจากแพทย์ หรือวิธีผิคว่าอย่างการหาซื้อยานอนหลับมาทานเอง

**ยานอนหลับ** คือ ยาที่ออกฤทธิ์ทำให้ง่วงนอนและช่วยบรรเทาอาการตึงเครียดได้ ทาง การแพทย์ถือว่ายากกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ต้องระมัดระวังในการ ใช้เป็นพิเศษซึ่งจะต้องสั่งจ่ายโดยแพทย์ ไม่สามารถหาซื้อได้ด้วยตนเองจากร้านขายยาทั่วไป ดังนั้นในกรณีที่มีการจำหน่ายยากกลุ่มนี้โดยไม่มีใบสั่งแพทย์ จะถือว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ปัจจุบันนี้การใช้ยานอนหลับในการรักษา อาการนอนไม่หลับได้รับความนิยม และมียานอนหลับในท้องตลาดหลากหลายชนิดด้วยกัน ซึ่ง อาจทำให้หลายท่านเข้าใจว่า การใช้ยานอนหลับเป็นการรักษาอาการนอนไม่หลับ แต่ความจริงแล้ว การใช้ยานอนหลับ ไม่ได้รักษาอาการนอนไม่หลับ เพียงแค่ทำให้อาการนอนไม่หลับทุเลาลงเท่านั้น

ยานอนหลับที่มีชื่ออยู่ในปัจจุบันแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ยาในกลุ่มบาร์บิทูเรต (Barbiturates)
2. ยาในกลุ่มเบนโซไดอะซีปีน (Benzodiazepines) เป็นยานอนหลับกลุ่มที่ได้รับความนิยมมากที่สุดขณะนี้

ยาในกลุ่มบาร์บิทูเรต มีโอกาสที่จะเกิดอันตรายจากการใช้ยาเกินขนาดได้มากกว่ายานอนหลับในกลุ่มอื่นๆ จะทำให้เกิดการติดยาทั้งร่างกายและจิตใจได้ดังนั้นในปัจจุบันยานอนหลับในกลุ่มบาร์บิทูเรต จึงได้รับความนิยมลดน้อยลงไป เนื่องจากสาเหตุดังกล่าวข้างต้น



ภาพที่ 2.1 รูปและขนาดของยาฟีโนบาร์บิทัล ยานอนหลับในกลุ่มของบาร์บิทูเรต  
 ที่มา : Erowid. [Erowid Chemicals:Image:phenobarbital tablet](http://www.erowid.org/chemicals/show_image.php?i=barbiturates/phenobarbital_tablet2.jpg) [ออนไลน์], สืบค้น 7มิถุนายน  
 2557. เข้าถึงได้จาก[http://www.erowid.org/chemicals/show\\_image.php?i=barbiturates/  
 phenobarbital\\_tablet2.jpg](http://www.erowid.org/chemicals/show_image.php?i=barbiturates/phenobarbital_tablet2.jpg)

### ยาในกลุ่มเบนโซไดอะซีปีน

เป็นยานอนหลับที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน ยาหลาย ๆ ตัวในกลุ่มนี้ใช้เป็นยารักษาอาการวิตกกังวล ถ้าเพิ่มขนาดของยาเหล่านี้ขึ้นจะสามารถใช้เป็นยานอนหลับได้ ดังนั้น มักเรียกยาในกลุ่มนี้รวม ๆ ว่า ยาระงับประสาทและยานอนหลับ ซึ่งกลไกการออกฤทธิ์ของยานอนหลับในกลุ่มเบนโซไดอะซีปีนจะคล้ายคลึงกับยาที่ใช้รักษาอาการวิตกกังวล ยานอนหลับในกลุ่มเบนโซไดอะซีปีนที่ได้รับความนิยมในขณะนี้คือมิดาโซแลม (Midazolam) ซึ่งเป็นยาที่ถูกดูดซึมได้ดีที่สุดจากทางเดินอาหารเมื่อเทียบกับยานอนหลับตัวอื่นๆ ยานี้เหมาะที่จะใช้ในคนที่นอนหลับยาก แต่เมื่อหลับแล้วจะหลับได้ปกติจนถึงเช้า ไม่เหมาะที่จะใช้ในคนที่นอนหลับได้เอง แต่มักตื่นกลางดึก (จุฑามณี สุทธิสีสังข์,2557)



ภาพที่ 2.2 รูปและขนาดของยามิดาโซแลม ชื่อการค้า คอรัมicum (Dormicum)

ที่มา : บล็อกเกอร์. ขายยานอนหลับ ยานอนหลับแบบชนิดน้ำ โดมิคุม Xanax [ออนไลน์], สืบค้น 25 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://sleep-entertain345.blogspot.com/2013/07/75-15.html>

### ผลเสียของการใช้ยานอนหลับ

การใช้ยานอนหลับอย่างไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะการซื้อยามากินเอง ทำให้เกิดอันตรายมากกว่าที่คิด เช่น การใช้ยานอนหลับบางชนิดที่ออกฤทธิ์เป็นระยะเวลานาน หรือในผู้สูงอายุที่ร่างกายมีความสามารถในการกำจัดยาลดลง อาจทำให้ยังมียาสะสมอยู่ในร่างกายเมื่อตื่นนอนแล้ว บางคนจึงยังรู้สึกง่วงนอน อ่อนเพลีย หรือมึนงง ซึ่งอาจเป็นอันตรายได้ในคนที่ต้องขับรถหรือทำงานเกี่ยวกับเครื่องจักร เนื่องจากอาการง่วงซึมแม้เพียงเล็กน้อยก็มีผลต่อการตัดสินใจและการเคลื่อนไหวที่ต้องการความรวดเร็ว ทำให้เชื่องช้าลงได้ หรือในผู้สูงอายุอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุล้มล้มได้

นอกจากนี้ผู้ที่มีโรคประจำตัวร่วมด้วย เช่น โรคปอด หรือผู้ที่นอนกรนอย่างมาก หรือผู้ที่ใช้ยาบางชนิดที่กดประสาทส่วนกลางกรณีที่ใช้ยานอนหลับอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลานาน ก็อาจเกิดผลเสียต่อร่างกายได้ เช่น

การติดยา คือการใช้ยานอนหลับขนาดเดิมติดต่อกันสักระยะหนึ่งแล้วพบว่าได้ผลการรักษาคือการทำให้ออนหลับได้ น้อยลง จนต้องเพิ่มขนาดยามากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งขนาดยาดังกล่าวอาจมากเกินไปจนเกินกว่าขนาดปกติที่ใช้ในการรักษาจนเกิดพิษจากยาได้

การติดยา การใช้นอนหลับอาจทำให้เกิดอาการติดยา เมื่อผู้ป่วยหยุดใช้ยาจะเกิดอาการขาดยาวิตกกังวล นอนไม่หลับ คือเมื่อใช้ยาติดต่อกันสักระยะหนึ่งแล้วหยุด อาจทำให้อาการนอนไม่หลับเกิดขึ้นอีกครั้ง จนต้องกลับมาใช้ยาต่อเป็นประจำทุกวัน เพื่อช่วยให้นอนหลับได้ เป็นผลให้ไม่สามารถหยุดทานยาได้ การใช้นอนหลับมานานเดิมไปได้สักระยะหนึ่ง แล้วพบว่า การออกฤทธิ์ของยาลดลง จนต้องเพิ่มขนาดของยานอนหลับเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนอาจเกิดภาวะกินยาเกินขนาด เมื่อได้รับยานอนหลับเกินขนาดจะทำให้อัตราการเต้นของหัวใจช้าลงจนเกิดการเสียชีวิต

ความจำเสื่อม ยานอนหลับอาจส่งผลกระทบต่อระบบความจำในระยะยาวได้ ทำให้ไม่สามารถจำเหตุการณ์ หรือเรื่องราวต่างๆ ได้ยาวนานเหมือนคนปกติทั่วไป

ดังนั้นการรักษาอาการนอนไม่หลับที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือ การใช้นอนหลับที่มีขนาดต่ำที่สุดที่มีประสิทธิภาพในระยะเวลาดสั้นๆ ร่วมกับการรักษาสาเหตุที่ทำให้เกิดอาการนอนไม่หลับ ซึ่งควรปรึกษาแพทย์ ร่วมกับการปฏิบัติสุขอนามัยการนอนที่ดี (อัมพร อยู่บาง, 2557)

### 3. จิตใต้สำนึกและความฝัน

จากทฤษฎีบุคลิกภาพของซิกมันด์ ฟรอยด์นักจิตวิทยาแบบจิตวิเคราะห์ คิดค้นทฤษฎีจิตวิเคราะห์กล่าวว่า จิตใจของคนเราสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับตามการรับรู้ ได้แก่

1. จิตสำนึก (The conscious) เป็นสภาวะที่บุคคลรับรู้ตามประสาทสัมผัสทั้งห้า ที่บุคคลจะมีการรู้ตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไรอยู่ คิดอะไรอยู่ คิดอย่างไรเป็น การรับรู้โดยทั่วไปของมนุษย์ ที่ควบคุมการกระทำส่วนใหญ่ให้อยู่ในระดับรู้ตัว (Awareness) และเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมา โดยมีเจตนา และมีจุดมุ่งหมายจิตสำนึกเป็นส่วนที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมสอดคล้องกับหลักความเป็นจริงในสถานการณ์ต่างๆ โดยอาศัยหลักแห่งเหตุผล และศีลธรรมที่ตนเองเชื่อถือเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม เช่น การแสดงพฤติกรรม เพื่อให้ สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง

2. จิตก่อนสำนึก (The preconscious) เป็นส่วนของจิตใจ ที่ไม่ได้แสดงออกเป็นพฤติกรรมในขณะนั้น แต่ เป็นส่วนที่รู้ตัว สามารถดึงออกมาใช้ได้ทุกเมื่อที่ต้องการ เช่น การพยายามนึกถึงเหตุการณ์บางอย่างในอดีต และเป็นส่วนที่อยู่ใกล้ชิดกับจิตสำนึกมากกว่าจิตไร้สำนึก

3. จิตไร้สำนึก (The unconscious) เป็นความรู้สึกลึกซึ้ง หรือความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ ตามปกติไม่อาจขึ้นมาในระดับจิตสำนึกได้ จิตไร้สำนึก เป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์โดยเฉพาะพฤติกรรมบางอย่างที่บุคคลแสดงออกไปโดยไม่รู้ตัว ที่เกิดมาจากพลังของจิตไร้สำนึกซึ่งทำหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกไปตามหลักแห่งความ

พึงพอใจของตน และการทำงานของจิตไร้สำนึก เกิดจากความปรารถนา หรือความต้องการของบุคคลที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก ที่ไม่ได้รับการยอมรับ เช่น การถูกห้าม หรือถูกลงโทษ จะถูกเก็บกดไว้ในจิตส่วนนี้ ซึ่งเป็นกระบวนการปรับตัว เมื่อเกิดความขัดแย้งทางจิตที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การพูดพลั้งปาก ความฝัน เป็นต้น นอกจากนี้สิ่งที่เก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึกอาจมีอิทธิพลต่อการทำงานของร่างกาย ทำให้ร่างกายไม่ปฏิบัติตามที่ไปตามแรงกระตุ้น เช่น เด็กที่เก็บกดความรู้สึกมุ้งมิ้งร้ายในเรื่องเพศในวัยเด็ก เมื่อเติบโตขึ้นก็อาจหมดความรู้สึกทางเพศได้ ส่วนจิตไร้สำนึก อาจเปรียบเสมือนก้อนน้ำแข็ง ส่วนใหญ่ที่อยู่ใต้ผิวน้ำ โดยมีจิตสำนึก (Conscious Mind) เป็นส่วนของน้ำแข็งที่อยู่เหนือน้ำ ที่มีอยู่เพียงเล็กน้อย (ซารีเฟีย สาและ, 2557)

فروยด์ยังแบ่งกระบวนการคิดออกเป็น 2 ลักษณะ

1. Secondary Process เป็นกระบวนการคิดที่เราคุ้นเคยและใช้กันอยู่ ในระดับจิตสำนึกและจิตก่อนสำนึกมีกระบวนการคิดเช่นนี้เป็นการคิดที่ยึดเหตุผล มองสิ่งต่าง ๆ ตามความเป็นจริง (reality principle) เช่น คนเราบางครั้งผิดหวังและบางครั้งก็มีสมหวัง หรือสิ่งที่ต้องการบางอย่างอาจต้องรอคอยบ้าง

2. Primary Process เป็นกระบวนการคิดในระดับจิตไร้สำนึก

วิธีคิดเป็นแบบเด็ก ๆ ไม่เป็นเหตุเป็นผล ไม่สนใจเรื่องเวลาหรือสถานที่ สิ่งที่ต้องการคือความสุข ความสมหวัง ซึ่งหากต้องการก็จะต้องได้รับการตอบสนองทันทีจึงจะพอใจ โดยไม่คำนึงว่าผลตามมาจะเป็นอย่างไร ตัวอย่างที่เห็นชัดได้แก่การฝัน ซึ่งเหตุการณ์ทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ สิ่งที่อยู่คนละมิติ คนละเวลา กัน สามารถมาอยู่ด้วยกันได้ หากนึกถึงอะไรก็จะได้สิ่งนั้น(มาโนช หล่อตระกูล, 2557)

فروยด์มีความเชื่อว่า จิตของมนุษย์มีโครงสร้างของจิตเป็น 3 ส่วน Id, Ego and Super Ego เป็นพลังผลักดันให้บุคคลมีพฤติกรรมต่าง ๆ กัน จนกลายเป็นลักษณะของบุคคลจะทำงานสัมพันธ์กันไม่แยกจากกันอย่างเด็ดขาด (จันทิมา จันท์เชียร, 2557)

1. อิด (Id)

หมายความว่า ความปรารถนาเป็นต้นกำเนิด และแหล่งรวมพลังงาน ที่มีพลังต่อบุคลิกภาพ Id ประกอบด้วยทุกสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากพันธุกรรมดั้งเดิม แรงกระตุ้นที่มีมาตั้งแต่แรกเกิด จัดเป็นสัญชาติญาณขั้นพื้นฐานของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้รวมถึงความต้องการของร่างกาย ความปรารถนาทางเพศ และแรงกระตุ้นความก้าวร้าว ตามธรรมชาติของ فروยด์

Id เป็นระดับจิตใต้สำนึกและทำงานตามหลักการแห่งความสุข (Principle of Pleasure) คือ มีความปรารถนาที่เกิดขึ้นในทันทีทันใดเพื่อให้เกิดความพึงพอใจทั้งหมด Id แสวงหา

แนวทางเพื่อให้มนุษย์ได้รับความสุข หลีกเลี่ยงความเจ็บป่วยและความเครียดและทำให้เกิดความยินดี ตามที่ร่างกายของแต่ละบุคคลที่มีความต้องการในทันที ทันทใด Id ประกอบด้วยความต้องการทางชีววิทยา และสัญชาตญาณ Id ไม่มีความสามารถที่จะคิดหรือศึกษา ไม่นับว่าเป็นตรรกวิทยา และไม่สามารถชี้ว่าถูกหรือผิด ดังนั้น Id ทำงานในแนวทางที่ไม่มีเหตุผลและไม่มีศีลธรรม ฟรอยด์มีความเชื่อว่า บุคลิกภาพของเด็กทารกขึ้นอยู่กับ Id เกือบทั้งหมด จนกระทั่งเด็กมีการเจริญเติบโตถึงอายุ 6 – 7 เดือน เมื่อร่างกายมีความต้องการทางชีววิทยาเกิดขึ้นก็จะเกิดความเครียดขึ้นใน Id ซึ่งต้องมีการพยายามผ่อนคลาย แนวโน้มของ Id พยายามที่จะลดความเครียดลงในทันทีทันใด เรียกว่าหลักการแห่งความสุข มี 2 แนวทาง ซึ่งอดีตสามารถปลดปล่อยความเครียดโดยตนเอง คือ แนวทางที่หนึ่ง โดยผ่านการปฏิบัติการสะท้อนอย่างง่าย เช่น การจาม ซึ่งบางครั้งก็สามารถลดความเครียดลงได้แนวทางที่สอง ใช้ความปรารถนาที่ต้องการความสำเร็จ โดยผ่านความปรารถนาที่ต้องการความสำเร็จ Id จะทำให้เกิดจินตนาการทางความคิดเป็นรูปวัตถุ ซึ่งจะทำให้เกิดความพอใจ ต่อความต้องการนั้น และจะเป็นการช่วยลดความเครียดได้บ้างตามธรรมชาติของฟรอยด์ ความฝันก็เป็นแนวทางอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นการแสดงออกของความปรารถนาที่ต้องการความสำเร็จ และจะทำให้เกิดเป็นจิตสำนึก (Conscious Mind) ฟรอยด์ยืนยันว่าความฝันเป็นสิ่งที่มีความหมาย นั่นคือ คนที่นอนหลับมีความสามารถจำเรื่องที่ตนปรารถนาจากจิตใต้สำนึกที่ปรากฏในความฝันได้ก็จะมีความรู้สึกเกิดความกังวลใจ ในกรณีที่ฝันร้าย และบางทีก็ต้องตื่นขึ้นในเวลากลางคืน ดังนั้นความฝันที่เป็นความจริงก็จะถูกปิดบังไว้ ฟรอยด์พบว่า บางคนรู้จักใช้สัญลักษณ์ที่คล้ายกันสำหรับความฝันที่ถูกปกปิดไว้นั้นคือบุคคลจะต้องมีความเข้าใจถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งใช้แทนความฝันก่อนจึงจะสามารถแปลความหมายหรือทำนายความฝันที่เกิดจากจิตใต้สำนึกได้

## 2.อีโก้ (Ego)

เป็นระดับจิตสำนึกบางส่วน ทำหน้าที่ตามหลักการแห่งความจริง (Reality Principle) และเชื่อแน่ว่า มีวัตถุอย่างหนึ่งที่มีความเหมาะสมหรือเป็นสภาพการณ์ที่มีความเป็นไปได้ เพื่อทำให้เกิดความพอใจต่อความต้องการของ Id ถ้าบุคคลหนึ่งมีความหิว Ego จะช่วยทำให้แต่ละบุคคลรู้จักแสวงหาอาหารมาได้อย่างเหมาะสม เพื่อช่วยลดความเครียดที่เกิดขึ้น จากความหิวมาจาก Id ถ้าปราศจาก Ego อิดจะต้องแสวงหาอาหาร หรือวัตถุอื่นเพื่อตอบสนองความพอใจต่อความต้องการนั้น

Ego เป็นส่วนที่มีความสำคัญของบุคลิกภาพ ทำหน้าที่ตัดสินใจให้สัญชาตญาณเกิดความรู้สึกพอใจเมื่อใด และอย่างไร ไม่เหมือนกับ Id คือ Ego มีขีดความสามารถใช้สำหรับพิจารณาตัดสินใจและอาศัยหลักการและความมีเหตุผล และสามารถระลึกรู้ถึงประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้ว เป็นส่วนช่วยชี้นำพฤติกรรมให้ได้รับความสุขสูงสุด และขจัดความเจ็บปวดให้มันน้อยที่สุด โดยรู้จัก

เลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุดเพื่อทำให้เกิดความพอใจต่อความต้องการของ Id เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในระยะยาว ตัวอย่างเช่น Ego อาจจะไม่ยอมให้คนงานคนหนึ่งแสดงความก้าวร้าวต่อนายจ้างโดยตรง เพราะว่าเป็นที่ทราบดีแล้วว่าการกระทำเช่นนี้ จะทำให้นายจ้างกระทำการนอกเหนืออำนาจ และจะมีการแทรกแซงต่อการพิจารณาแต่งตั้งเลื่อนตำแหน่งในอนาคตได้

### 3. ซูเปอร์อีโก้ (Super ego)

เป็นระดับจิตที่อยู่ในจิตสำนึกเป็นบางส่วน มีหน้าที่ควบคุมการแสวงหาความสุขของ Id จากแรงกระตุ้น Super ego ยอมให้ Id แสวงหาความสุขภายใต้เงื่อนไขที่แน่นอน Super ego เป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม มโนธรรม สามารถจะบอกได้ว่า การกระทำใดถูกหรือผิดและจะยอมให้แรงกระตุ้นของ Id ได้รับการตอบสนองเป็นความสุข ก็เฉพาะการกระทำที่ถูกต้องทางด้านศีลธรรม มโนธรรม ไม่เหมือนกับ Ego ที่ยินยอมให้ Id กระทำได้ เมื่อเป็นสิ่งที่ปลอดภัยหรือมีความเป็นไปได้ Super ego เป็นสิ่งที่เกิดจากการมีประสบการณ์ โดยได้รับการถ่ายทอดฝึกรอบรม มาจากพ่อแม่ จากการสอนทางด้านศีลธรรมของสถานศึกษา (Norms) ของสังคมที่เป็นมาตรฐานสำหรับยึดถือและปฏิบัติของบุคคลในสังคมนั้นระดับทั้ง 3 ระดับนี้ ในการทำงานตามหน้าที่ย่อมจะต้องมีการต่อสู้ มีการยอมรับ มีการปรับตัวกัน มีความขัดแย้งกัน เป็นสิ่งที่เป็นเรื่องธรรมดา ถ้าส่วนของจิตที่เป็น Id Ego Super Ego ส่วนใดเป็นฝ่ายชนะ บุคลิกภาพของบุคคลก็จะแสดงพฤติกรรมออกไปตามแนวของจิตฝ่ายที่ชนะ

### ความฝัน

ความฝัน คือการแสดงออกของความนึกคิด ความรู้สึก และเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในสมอง ในขณะที่เรากำลังนอนหลับอยู่ คนเรามักจะฝันกันคืนละสองสามครั้ง หรืออาจจะฝันกันได้ถึงคืนละสี่ ถึง หก ครั้งเลยทีเดียว ทุกคนต่างก็นอนหลับฝัน แต่มีเพียงบางคนเท่านั้นที่จดจำความฝันของตัวเองได้ ความฝันมักจะมีเนื้อเรื่องไม่ชัดเจนเป็นภาพรางๆ บางทีก็จำได้บ้าง ไม่ได้บ้าง บางครั้งก็ฝันถึงเรื่องที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วที่เคยเห็นภาพมาก่อน แต่บางครั้งสำหรับบางคนก็ฝันเห็นเรื่องที่ยังไม่เกิดขึ้น ฝันช่วงมหัศจรรย์ เป็นเรื่องราวที่น่าเหลือเชื่อ สนุก เศร้า ตื่นเต้น หวาดผวา จนบางครั้งอาจทำให้ร้องไห้หรือหัวเราะออกมาได้ทั้งๆ ที่นอนหลับอยู่

คำว่า "ฝัน" มาจากคำเก่าในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีความหมายว่า ความยินดี และเสียงดนตรี ความฝันของคนเรามักจะรวมถึงรูป รส กลิ่น เสียง และสิ่งที่เราสัมผัสได้ บางครั้งเราอาจฝันเรื่องเดิมๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ซึ่งมักไม่ใช่เรื่องที่น่าประทับใจนัก หรืออาจจะเป็นฝันร้าย หรือแม้แต่ว่าเรื่องที่น่ากลัวก็เป็นได้

ในปีคริสต์ศักราช 1900 Sigmund Freud ได้ตีพิมพ์หนังสือที่มีชื่อว่า "The Interpretation of Dreams" หรือการตีความเกี่ยวกับความฝัน เขาเชื่อว่าคนเรามักจะฝันถึงสิ่งที่ตน

ต้องการ แต่ไม่อาจครอบครองได้ และความฝันเหล่านี้มักจะโยง ไปถึงเรื่องเพศสัมพันธ์ และความก้าวร้าวรุนแรง

สำหรับฟรอยด์แล้ว ความฝันเต็มไปด้วยความหมายที่ซ่อนเร้น เขาเชื่อว่าความฝันอาจเป็นหนทางสำคัญ ในการช่วยให้เข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสมองของเรา เขาบอกอีกว่า ความฝันคือหนทางในการช่วยแก้ไขปัญหา และช่วยให้สามารถเข้าใจความวิตกกังวลต่างๆ ตัวอย่างเช่น เวลาที่คนเราฝันว่ากำลังบินอยู่ หรือกำลังนั่งชิงช้าแกว่งไปมา นั้นหมายถึงว่า พวกเขาต้องการที่จะเป็นอิสระจากเรื่องราวในวัยเด็กของพวกเขา ส่วนผู้ที่ฝันว่าพ่อแม่ หรือพี่น้องเสียชีวิต ฟรอยด์เชื่อว่าผู้ที่ฝัน กำลังซ่อนความรู้สึกเกลียดชังต่อคนๆ นั้น หรืออยากได้ในสิ่งที่คนเหล่านั้นมีอยู่

Carl Jung นักจิตวิทยาชาวสวิส ผู้ทำงานอย่างใกล้ชิดกับ Sigmund Freud เป็นเวลานานนับปี แต่กลับพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับความฝันที่แตกต่างออกไป Jung เชื่อว่า ความฝันอาจช่วยให้คนเราเติบโต และเข้าใจในตัวเองมากขึ้น เขาเชื่อว่าความฝันจะบ่งบอกทางแก้ไขปัญหา ที่คนเราต้องเผชิญในยามตื่น นอกจากนี้เขายังเชื่อว่าความฝันบ่งบอกถึงตัวตนของคนเรา และความสัมพันธ์ที่เรามีต่อผู้อื่น แต่เขาไม่เชื่อว่า ความฝันซ่อนเร้นความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ หรือความก้าวร้าวรุนแรง (voathai ,2557)

นักวิจัย Rosalind Cartwright กล่าวว่า การศึกษาเกี่ยวกับความฝันกำลังเปลี่ยนไป เพราะปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์หัน ไปศึกษาว่า ทำไมคนบางคนจึงมีปัญหาเกี่ยวกับการนอนหลับกันมากขึ้น เธอบอกว่า สำหรับผู้ที่นอนหลับสนิท ความฝันช่วยให้พวกเขาสามารถควบคุมอารมณ์ในระหว่างวัน นักวิจัยกำลังพยายามที่จะทำความเข้าใจว่า ความฝันมีความสำคัญต่อผู้ที่นอนไม่หลับ หรือหลับๆ ตื่นๆ ในตอนกลางคืน อย่างไรบ้าง นอกจากนี้ยังมีนักวิจัยอีกหลายคน ที่กำลังศึกษาว่า ความฝันสามารถช่วยให้คนเรารับมือกับปัญหาต่างๆ ความเศร้า และอารมณ์ของคนเราได้อย่างไร นักวิทยาศาสตร์หลายๆ คนเชื่อว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความฝันเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง

ในความฝันนั้นจิตใต้สำนึก และสติความรู้สึกตัว จะทำงานประสานกันเพื่อแสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของเรา ไม่ว่าจะเป็นบุคลิก จิตวิญญาณ ความหวัง ความหวาดกลัว และความปรารถนาที่มักถูกปิดบังอยู่เบื้องลึก (KSIOZ,2557 )

ความฝันนั้นอาจเกิดจากอิทธิพลทางกายภาพภายนอกหรือว่าเกิดจากประสบการณ์ก็ได้ บางฝันก็แสดงออกถึงความปรารถนาบางสิ่ง หรือว่าจะสะท้อนถึงความร้อนรนเกินไป ความไม่สบายตัว ประเภทของความฝันอาจจำแนกได้ดังนี้

3.1 Recurring Dream เนื้อหาของความฝันชนิดนี้อาจมีการเบี่ยงเบน จากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงเล็กน้อย ความฝันพวกนี้จะเป็นผลมาจากความขัดแย้งหรือปัญหาในตัวของผู้ฝัน คิดมาก วิตกกังวลเกินไปฝัน เมื่อปัญหาของผู้ฝันนั้นคลี่คลาย ความฝันชนิดนี้ก็จะหมดไป

3.2 Epic Dream หรือว่าความฝันที่มาเป็นเรื่อง ความฝันชนิดนี้จะชัดเจนและดูสมจริงจนทำให้ผู้ที่ฝันสามารถจะจดจำมันได้นับปี เมื่อตื่นขึ้นมาผู้ฝันมักจะรู้สึกเหมือนกับว่าได้ค้นพบบางอย่างที่น่าตื่นเต้นในตัวของเขาหรือชีวิตของเขา

3.3 Healing Dream ความฝันเกี่ยวกับสุขภาพซึ่งมักจะบอกถึงปัญหาด้านสุขภาพทางกาย และทางใจ

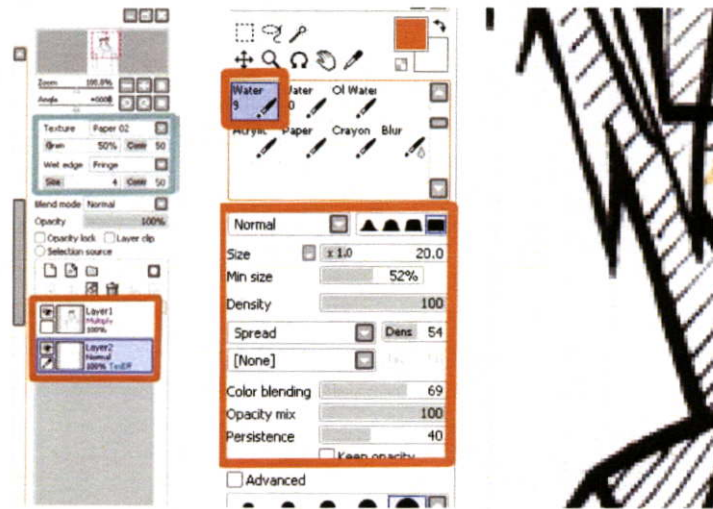
3.4 Nightmare ฝันร้าย เป็นความฝันที่มารบกวนทำให้รู้สึกมีความทุกข์จนบางครั้งอาจสะดุ้งตื่นได้

3.5 Prophetic dreams ความฝันบอกอนาคต ความฝันชนิดนี้อาจเกิดจากความขยันของจิตสำนึก นั่นคือเรื่องธรรมดาที่ผ่านมาในชีวิตถ้าอาศัยเพียงสติทั่วไป อาจไม่ทันสังเกตเห็นแต่จิตสำนึกนั้นเก็บเกี่ยวมาคิดและหาบทสรุปที่เป็นไปได้ของสิ่งนั้นๆ

#### 4. เทคนิคการวาดภาพสีน้ำด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมSAI

sai paint tool เป็นโปรแกรมวาดรูปในคอมพิวเตอร์จากค่าย SystemMax ซึ่งมีเครื่องมือหลายแบบให้เลือกสร้างสรรค์ผลงาน และ effect watercolor เป็นลูกเล่นที่น่าสนใจซึ่งสามารถวาดภาพสไตลสีน้ำได้

sai paint tool สามารถร่างและแก้ไขได้อย่างสะดวกและสามารถแก้ไขงานได้โดยง่าย อุปกรณ์เสริมของ sai paint tool ที่น่าสนใจคือแปรงสีน้ำ

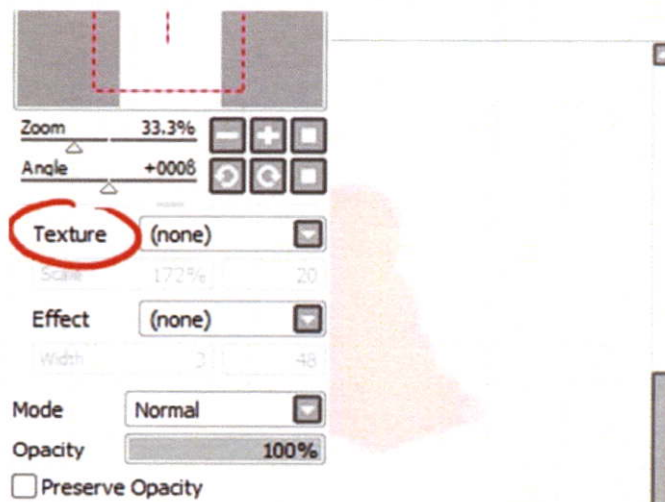


ภาพที่ 2.3 อุปกรณ์เสริมสำหรับทำภาพสีน้ำของ sai paint tool

ที่มา : Rapbitan. [Howto sai] ลงสีน้ำสไตล์Rapbitan[2] [ออนไลน์], สืบค้น 6 ตุลาคม 2556.

เข้าถึงได้จาก <http://rabbit1225.exteen.com/20110905/howto-sai-rapbitan-2>

และโหมดสีน้ำซึ่งสามารถเลือกได้จาก Texture ของเมนู, ขวาบนของโปรแกรม ซึ่งสามารถเลือกได้ 4 รูปแบบได้แก่ canvas paper watercolor1 watercolor2



ภาพที่ 2.4 โหมด Texture ของ SAI paintool

ที่มา : WeroNoYume. #1-How to! [watercolor effect with paint tool SAI] [ออนไลน์], สืบค้น 25

พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=2aq88JJWYR4>

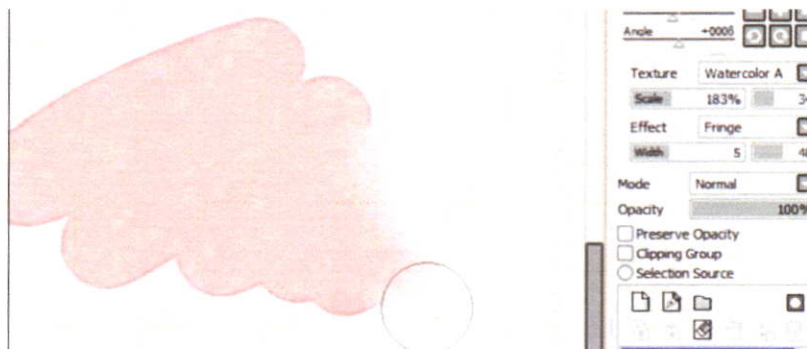
และในโหมด Texture ของ SAI paintool สามารถปรับเพิ่มหรือลดขนาด Texture ลงได้ เพิ่มหรือลดความคมชัดของ Texture ได้อย่างอิสระ และเพิ่ม Wet edge เข้าไปเพื่อให้สีน้ำสมจริงยิ่งขึ้นได้



ภาพที่ 2.5 การปรับขนาด Texture ของ SAI paintool

ที่มา : WeroNoYume. #1-How to! [watercolor effect with paint tool SAI] [ออนไลน์], สืบค้น 25 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=2aq88JJWYR4>

จากนั้นใช้แปรง water ในการเกลี่ยให้สีเข้ากัน



ภาพที่ 2.6 การเกลี่ยสีด้วยแปรง Water

ที่มา : WeroNoYume. #1-How to! [watercolor effect with paint tool SAI] [ออนไลน์], สืบค้น 25 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=2aq88JJWYR4>

จากนั้นสามารถเพิ่มสี แสงเงาได้อย่างอิสระ



ภาพที่ 2.7 ภาพการเกลี่ยสีน้ำและลงแสงเงาด้วยโปรแกรม sai paint tool

ที่มา : Rabbitan. [Howto sai] ลงสีน้ำสไตล์Rabbitan[2] [ออนไลน์], สืบค้น 6 ตุลาคม 2556. เข้าถึงได้จาก <http://rabbit1225.exteen.com/20110905/howto-sai-rabbitan-2>

## 5. แอนิเมชันสองมิติ เทคนิคคอมพิวเตอร์

การสร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ ถูกพัฒนาขึ้นจากเทคนิค Cell Animation คือ รองรับการวาดแทนกระดาษ การซ้อนภาพที่ทำได้ง่ายกว่าแผ่นใส เมื่อนำเฟรมมาเรียงกันสามารถดูกาเคลื่อนไหวได้ทันที

การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ ยังคงมีขั้นตอน Pre – Production เหมือนกับเทคนิคดั้งเดิม คือการเขียนบทภาพยนตร์ วาดภาพสตอรี่บอร์ด ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก บันทึกเสียงและรวมเป็น Animatic จากนั้นเข้าสู่สายงานออกแบบลงสีตัวละคร ออกแบบฉาก ลงสีฉาก กำหนดเสียงกับการเคลื่อนไหวเป็น Exposure sheet และเข้าสู่ขั้นตอน Production ซึ่งปัจจุบันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ แบ่งออกได้ 3 แบบ คือ

### 5.1 2D Computer traditional

เป็นเทคนิคที่ยังใช้กระดาษวาดต้นฉบับอยู่และใช้คอมพิวเตอร์ในขั้นตอนต่อมา หลังจากเมื่อผ่านขั้นตอน Pre- production แล้ว งานทั้งหมดจะถูกเขียนขึ้นบทกระดาษเป็นเส้นสีดำ ทั้งตัวละครและฉากหลัง ยังคงมีการใช้ Peg bar เพื่อให้แผ่นกระดาษซ้อนกันจนสนิท

จากนั้นทำการสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ที่มี Pegbar ติดอยู่ กำหนดการเคลื่อนไหวด้วย Digital Exposure sheet ซึ่งมีอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อตรวจเช็คความเคลื่อนไหวให้ถูกต้อง แล้วทำการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ แล้วนำภาพตัวละครไปซ้อนกับภาพฉากซึ่งทำการลงสีในคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน Render ออกมาเป็น Shot ส่งภาพไปตัดต่อเข้ากับเสียงพากย์ เสียงประกอบ เสียงดนตรีและ out put งานออกเป็นระบบดิจิทัลวิดีโอ

### 5.2 2D Computer Paperless

เป็นการทำงานทุกขั้นตอนบนคอมพิวเตอร์ โดยการวาดภาพลงบนจอคอมพิวเตอร์หรือเมาส์ ขั้นตอนการทำงานคล้าย 2D Computer traditional เพียงแต่ไม่ต้องวาดต้นฉบับลงกระดาษ ใช้เมาส์หรือเมาส์ปากกาที่เขียนลงบนจอคอมพิวเตอร์แทน

### 5.3 2D Computer cut – out

เป็นเทคนิคที่ทำงานบนคอมพิวเตอร์ทั้งหมด โดยการแยกชิ้นส่วนอวัยวะเป็นส่วนต่างๆ เช่น หัว ตัว ท่อนแขน มือ ขา ตา ปาก และทำการขยับทีละชิ้นส่วนเป็นเหมือนตุ๊กตากระดาษ คล้ายเทคนิคดั้งเดิมที่เรียกว่า cut – out Animation ภาพที่ได้จึงมีลักษณะแบบราบ การเคลื่อนไหวส่วนใหญ่เป็นเวดด้านข้าง ขึ้นหรือลง ไม่สามารถพุ่งเข้าหาหรือถอยไกลออกไปได้ อย่าง 3 มิติ ซึ่งเทคนิคนี้ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้อิสระเท่าเทคนิคการวาดแบบ 2 เทคนิคข้างต้น (เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์, 2552)

จากข้อมูลข้างต้น ข้าพเจ้าตัดสินใจเลือกใช้เทคนิค 2D Computer Paperless ในการทำงาน เพื่อประหยัดทรัพยากรและเวลา งานสะอาดและสามารถแก้ไขได้โดยง่าย

### บทที่ 3

#### การเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน

##### บทภาพยนตร์

###### แรงบันดาลใจ

จากการอ่านข่าวเรื่องสถิติผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าในไทย ข้าพเจ้ารู้สึกประหลาดใจที่กว่า 90 % ของผู้ป่วยโรคนี้ไม่ทราบว่าตนป่วยอยู่ ไม่ยอมแสดงออกและไม่ยอมรับว่าตนป่วย ทำให้เกิดความคิดว่าโรคซึมเศร้านี้ยังไม่ได้รับการสนใจเท่าที่ควร ทั้งที่เป็นภัยเงียบที่อาจทำให้เกิดการฆ่าตัวตายของผู้ป่วย และยังมีแนวโน้มที่ผู้ป่วยจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และจะส่งผลกระทบต่อระบบสังคมและเศรษฐกิจของประเทศไทย ข้าพเจ้าจึงยกประเด็นเรื่องโรคซึมเศร้านาเขียนเพื่อเป็นอีกหนึ่งสื่อที่เรียกร้องให้ผู้ชมให้ความสนใจในโรคนี้นมากขึ้น

###### แนวความคิด (Theme)

จงดิ้นรนเพื่อเผชิญหน้ากับความจริง

###### เรื่องย่อ (Plot)

หญิงสาวคนหนึ่งในชีวิตอยู่ในห้องมืดๆ รกๆ สกปรก เธอทานยานอนหลับเพื่อให้เธอได้หลับฝันถึงอีก โลกหนึ่งที่เธอมีเงินทองซื้อของที่ต้องการ มีชายจำนวนมากรายล้อม เธอจึงเสพติดยานอนหลับจนทานยาเกินขนาด และหลับฝันเห็นตัวเองที่กำลังจะตาย เธอได้คิดและเมื่อตื่นขึ้นเธอได้โยนยานอนหลับทิ้งไป

###### โครงเรื่อง (Treatment)

หญิงสาวคนหนึ่งมีชีวิตอยู่ในห้องมืดและรกสกปรก เธอป่วยเป็นโรคซึมเศร้า และแก้ปัญหาด้วยการทานยานอนหลับเพื่อนอนฝันถึงสิ่งที่ตนต้องการ ฝันแรกที่เธอฝันเห็นคือตัวเองได้ยืนอยู่บนบันไดเลื่อนลอยฟ้าที่นำเธอไปสู่โลกของเสื้อผ้าข้าวของแฟชั่นที่เธอต้องการ เมื่อเธอได้แต่งตัวสวยงามก็มีช่างภาพเข้ามาถ่ายภาพเธอ ในขณะที่กำลังมีความสุขอยู่เสียนาฬิกาปลุกก็ดังขึ้น เธอทำเพียงแค่อื่นมือไปกดปิดเท่านั้นแล้วหลับต่อ ครั้งที่สองเธอฝันเห็นชายหนุ่มเรียงแถวทั้ง

สองด้านซ้ายขวา และโค้งให้เมื่อเธอถูกยกหามขึ้นบนบัลลังก์ เมื่อเธอถูกยกลอยขึ้นไปบนฟ้าและร่วงลงมาก็พบว่าตัวเองอยู่ในอ้อมกอดของชายหนุ่มรูปงามที่กำลังจะก้มลงจูมพิต แต่แล้วเสียงนาฬิกาปลุกก็ดังขึ้นอีกครั้ง เธอลุกขึ้นมาโยนนาฬิกาปลุกทิ้งและเดินสะเปะสะปะไปยังตู้เย็นเพื่อหยิบยานอนหลับมาทานเพื่อให้ฝันต่อ แต่เธอกลับทยาทานมากเกินไปขนาด เมื่อนอนและฝันอีกครั้ง เธอฝันเห็นตัวเองบนเตียงผู้ป่วยและกราฟของเครื่องวัดชีพจรก็กลายเป็นเส้นตรง ด้วยความตกใจ เธอกระโดดขึ้นบนตัวเองที่นอนอยู่พยายามใช้เครื่องปั๊มหัวใจเพื่อปลุกตัวเองขึ้นมาอีกครั้ง แต่ไม่สำเร็จ ร่างของเธอถูกนางพยาบาลเข็นออกไปต่อหน้า ก่อนที่เธอจะตื่นอีกครั้ง ครั้งนี้เธอตัดสินใจคว้ายานอนหลับ ออกไปเปิดประตูรับแสงอาทิตย์ยามเช้า และป้าขวดยานอนหลับออกไปก่อนจะสูดลมหายใจและบิดขี้เกียจท่ามกลางแสงตะวัน

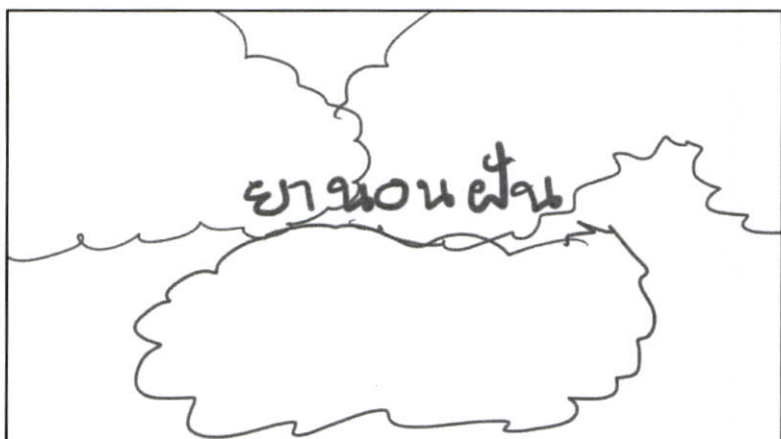
บทภาพ (Storyboard)

SHOT 1A



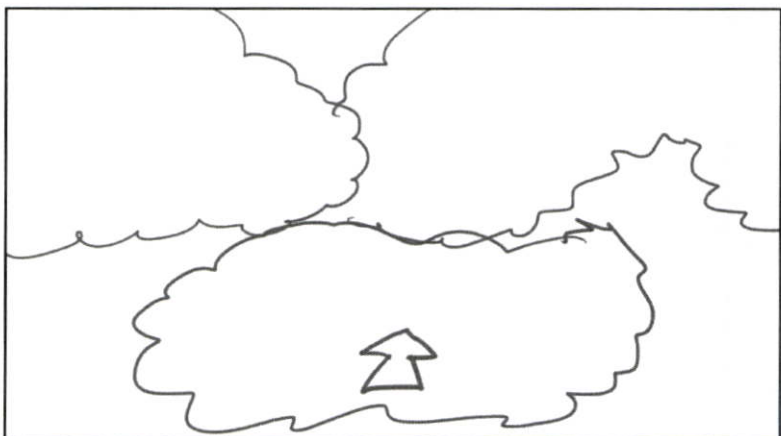
ELS เมฆเคลื่อนช้าๆ

SHOT 1B



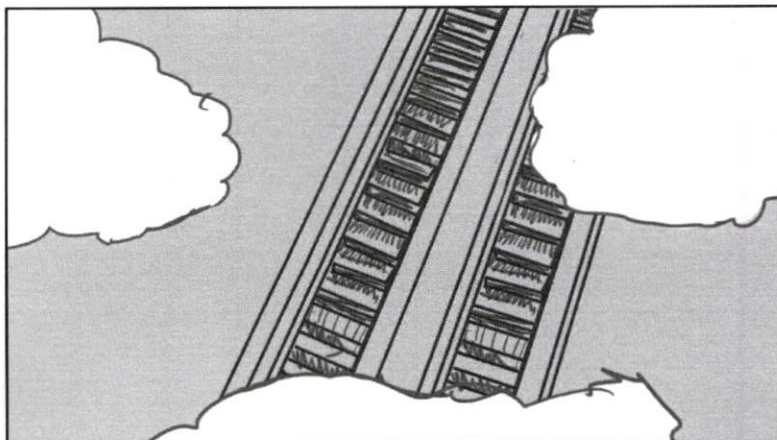
ELS ขึ้นชื่อเรื่อง

SHOT 1C - LS



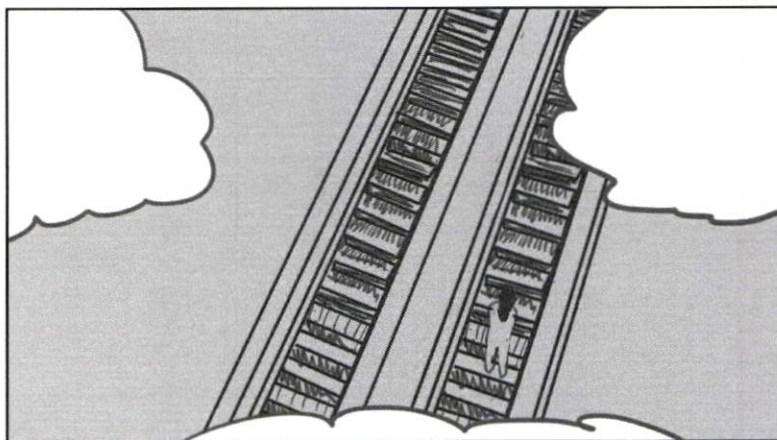
ELS ชุมเข้าเมฆ

SHOT 2A



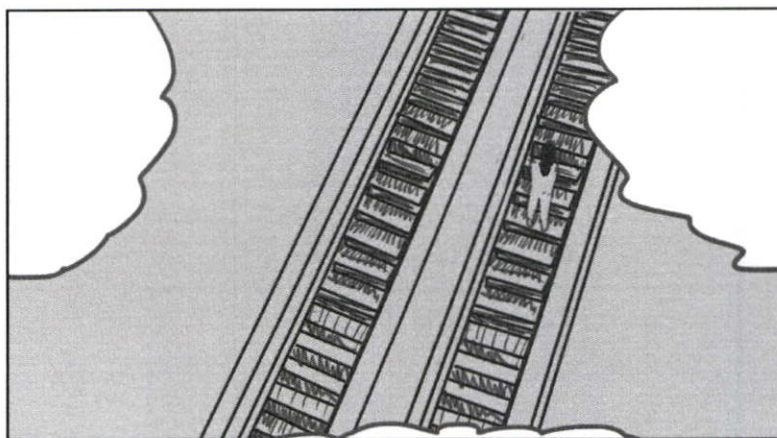
ELS เมฆเคลื่อนออกเห็น  
บันไดเลื่อน

SHOT 2B



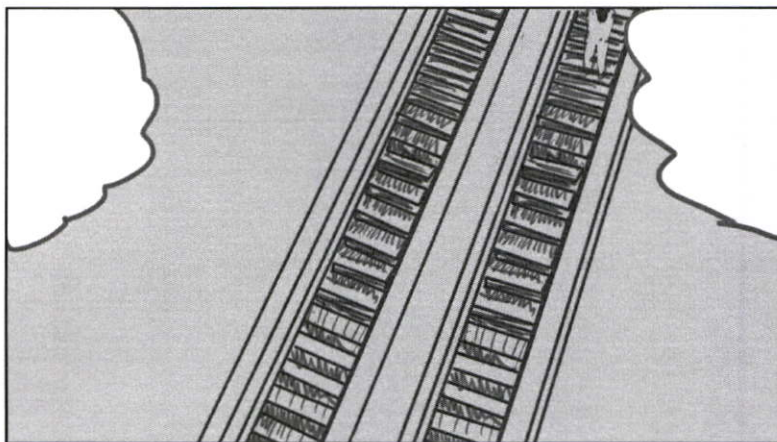
ELS ตัวเอกเคลื่อนขึ้น  
บันไดเลื่อน

SHOT 2C



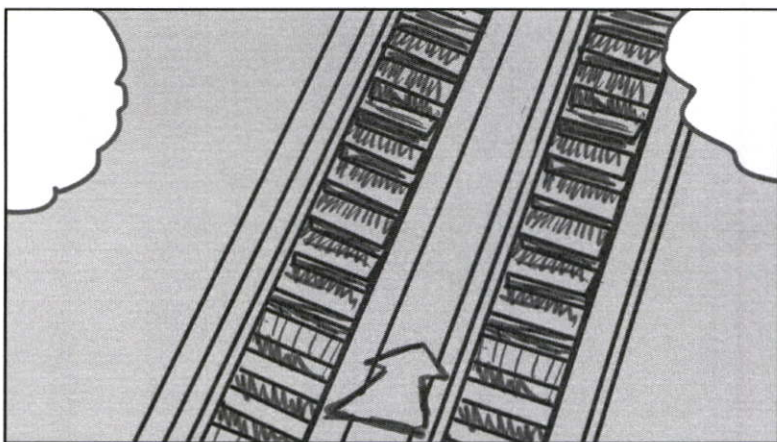
ELS ตัวเอกเคลื่อนขึ้น  
บันไดเลื่อน

SHOT 2D



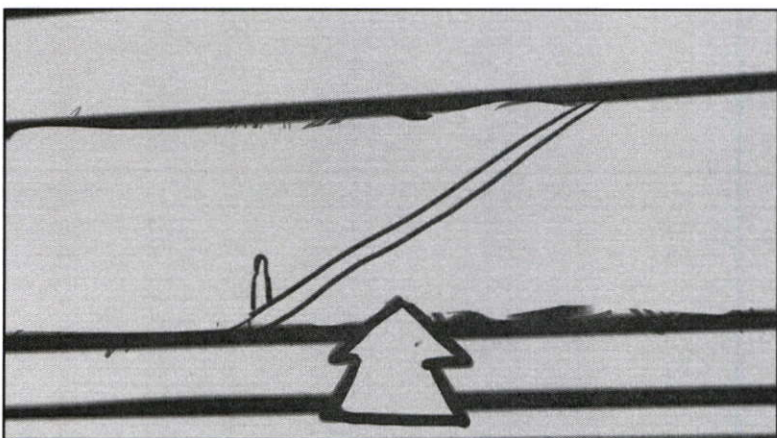
ELS ตัวเอกเคลื่อนขึ้น  
บันไดเลื่อน

SHOT 2E



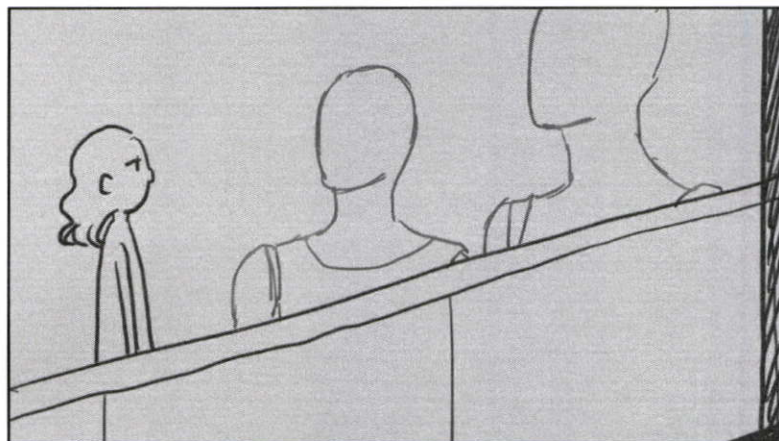
ELS - กิ่งก้านเคลื่อนเข้า

SHOT 2F



ELS - กิ่งก้านเคลื่อนเข้า

SHOT 3



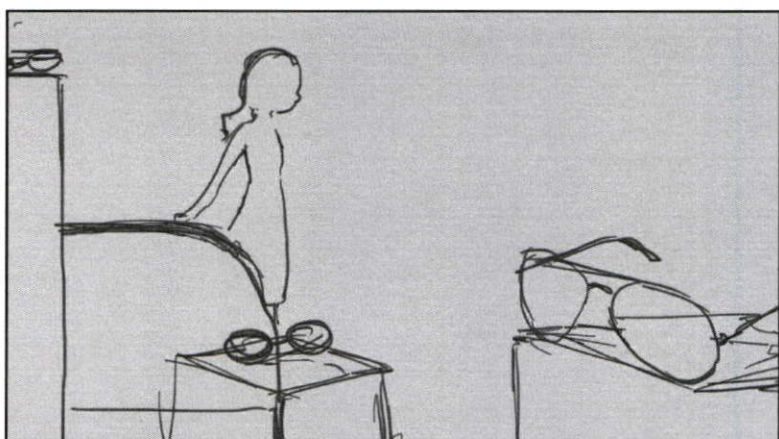
LS - ตัวเอกเคลื่อนขึ้น

SHOT 4



LS - ตัวเอกเคลื่อนขึ้น

SHOT 5A



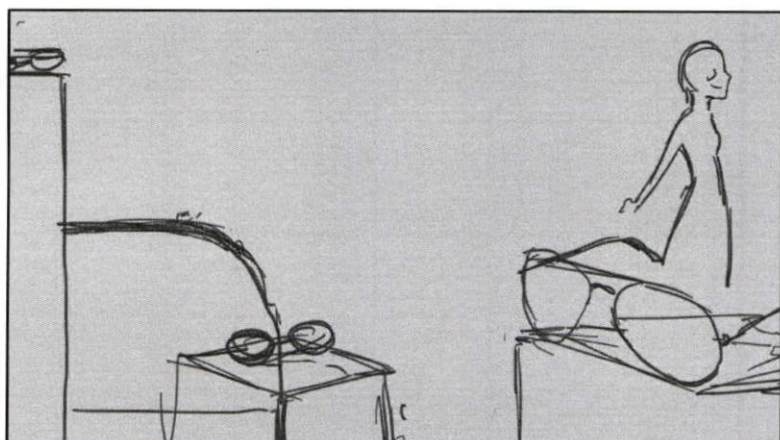
LS - ตัวเอกเดินจากบันได

SHOT 5B



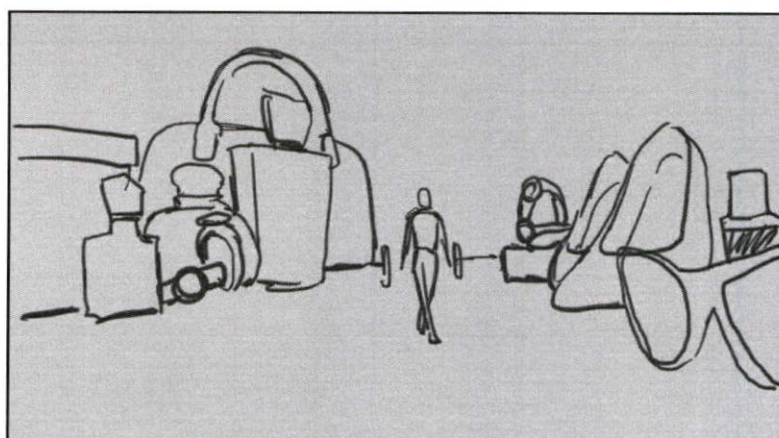
LS - ตัวเอกโพสท่าอวด  
รองเท้า

SHOT 5C



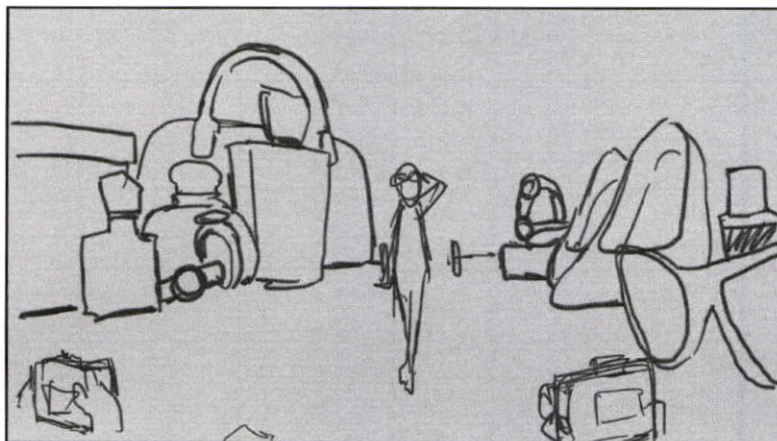
LS - ตัวเอกเดินออกจากฉาก

SHOT 6A



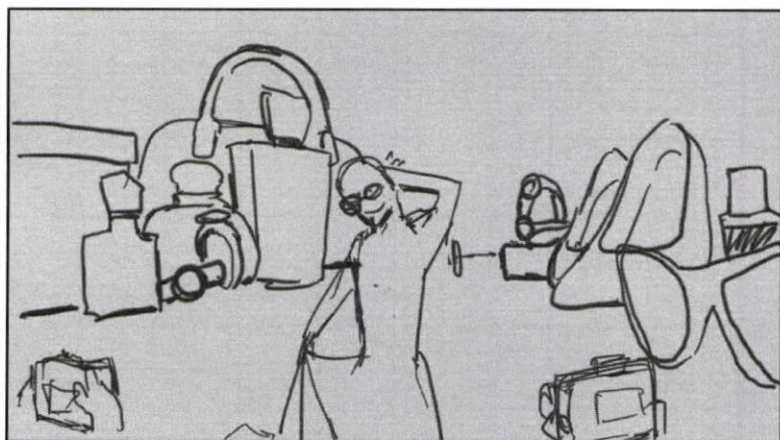
LS - ตัวเอกเดินเข้ามา

SHOT 6B



LS - ตัวเอกเดินเข้ามา

SHOT 6C



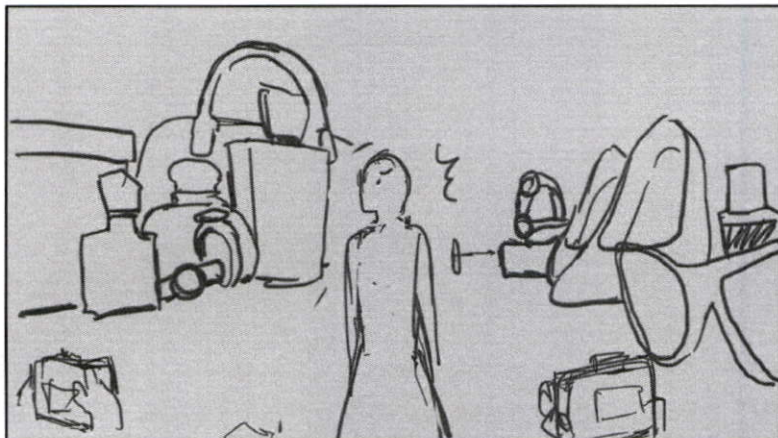
MS - ตัวเอกโพสท่า

SHOT 6E



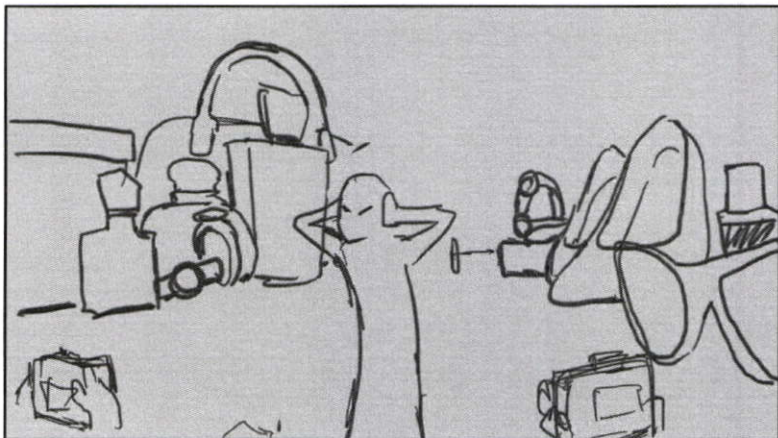
MS - เสียงนาฬิกาตั้ง

SHOT 6F



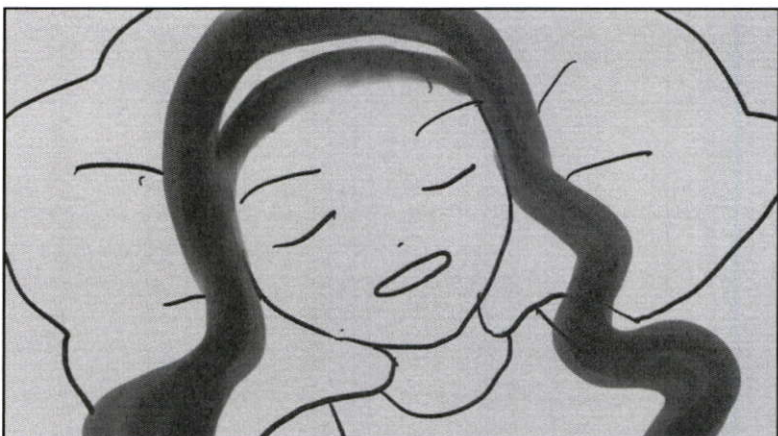
MS - ตัวเอกมองหาต้นเสียง

SHOT 6G



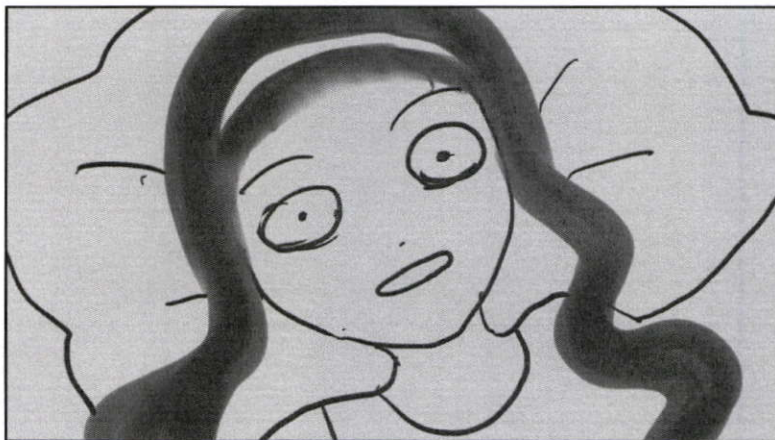
MS - ตัวเอกยกมือปิดหู

SHOT 7A



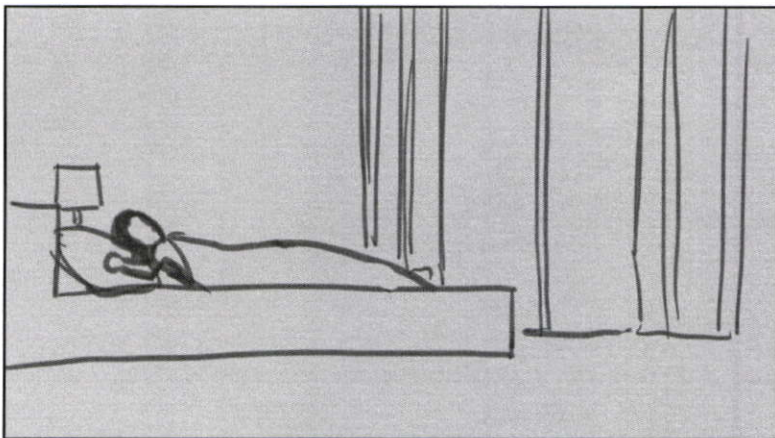
CU - ตัวเอกหลับอยู่

SHOT 7B



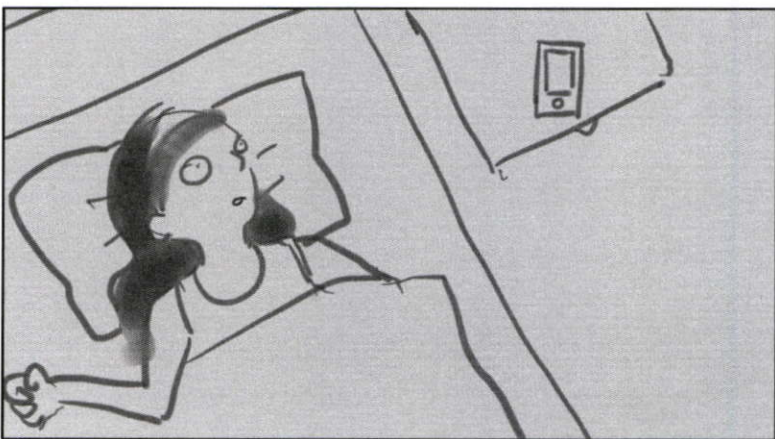
CU - ตัวเอกสะดุ้งตื่น

SHOT 8



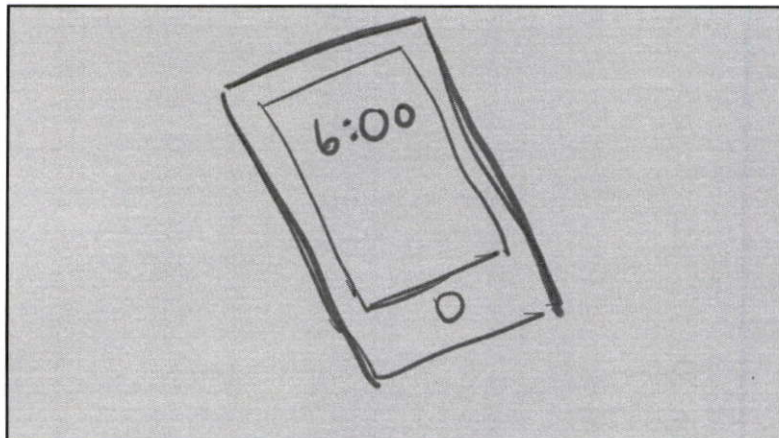
LS - บรรยากาศในห้อง

SHOT 9



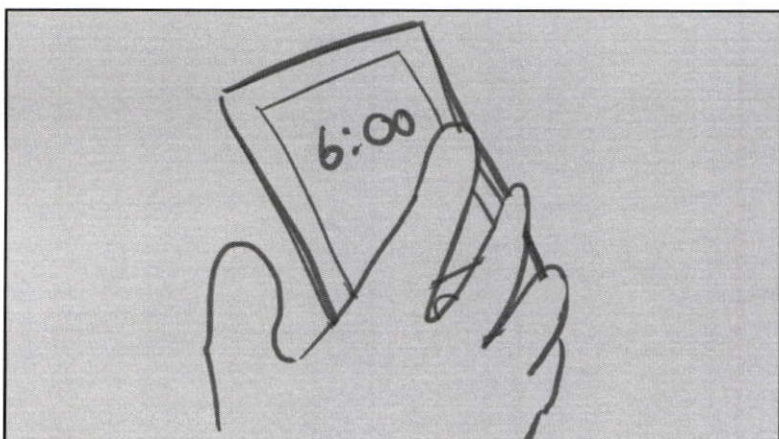
MS - ตัวเอกมองนาฬิกา

SHOT 10A



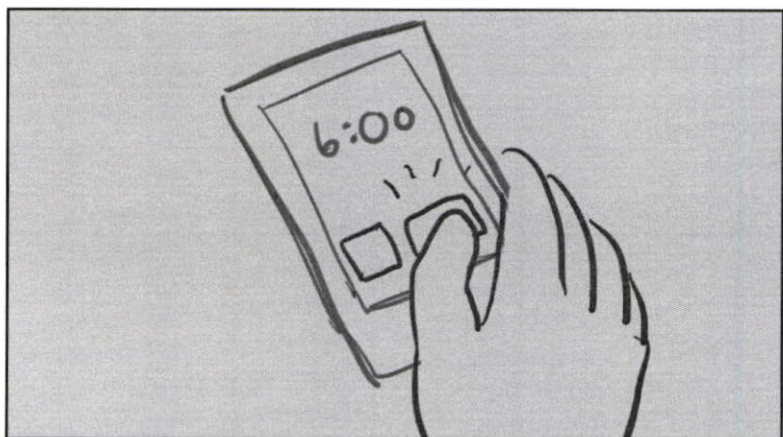
CU - นาฬิกาปลุกดัง

SHOT 10B



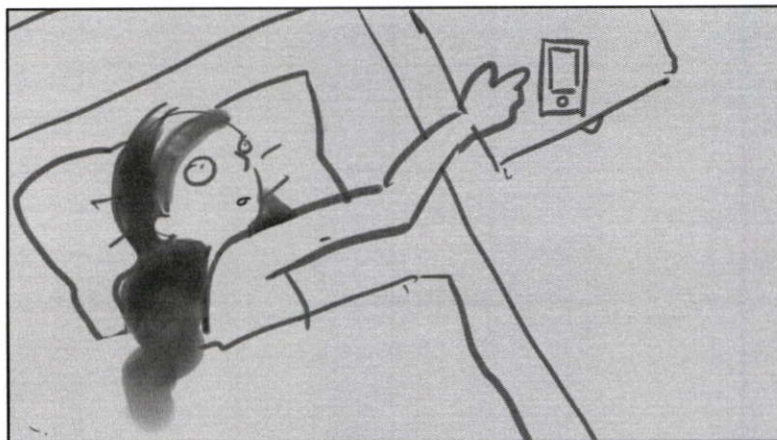
CU - มือเลื่อนเข้ามา

SHOT 10C



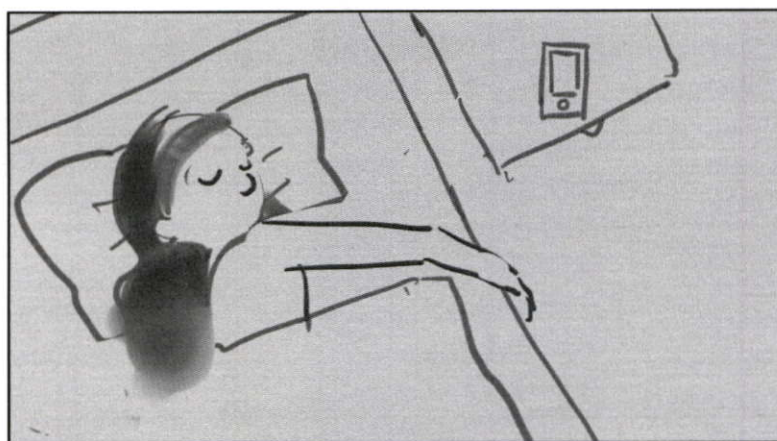
CU - มือกดปิดนาฬิกา

SHOT 11A



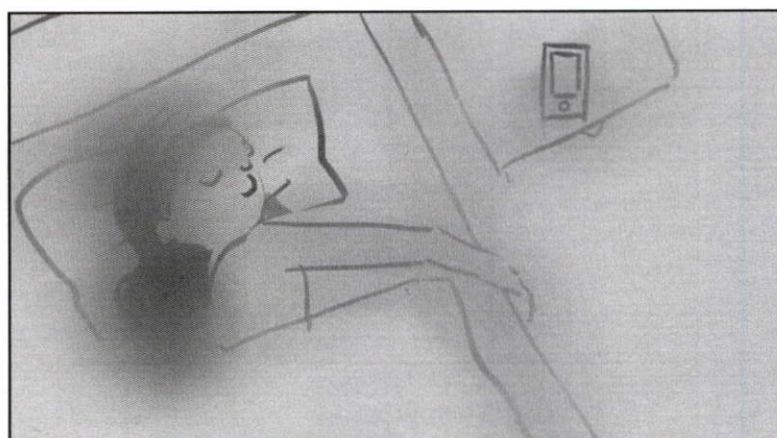
MS - ตัวเอกปล่อยมือ

SHOT 11B



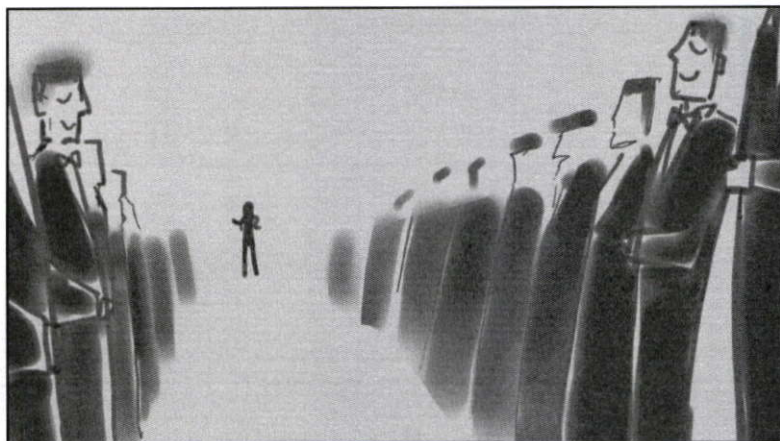
MS - ตัวเอกหลับต่อ

SHOT 11C



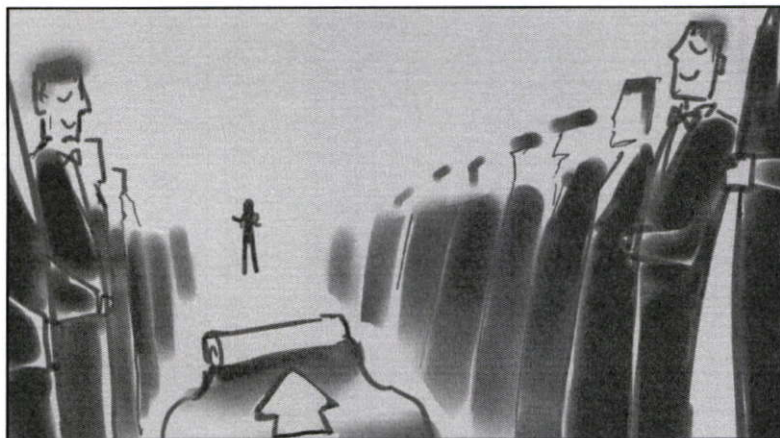
MS - ภาพฟุ้ง

SHOT 12A



LS - ชายเรียงแถวซ้ายขวา

SHOT 12B



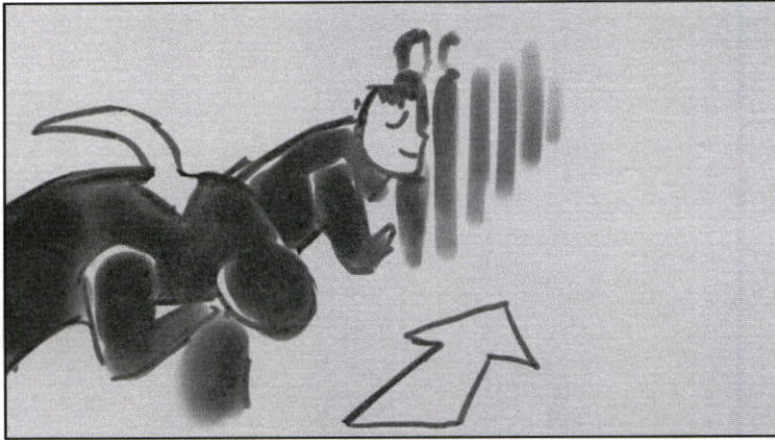
LS - พรมเลื่อนเข้ามา

SHOT 12C



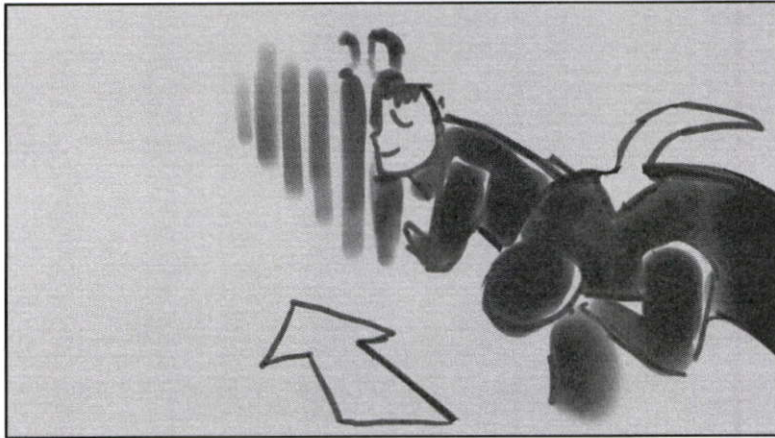
LS - พรมเลื่อนเข้ามา

SHOT 13



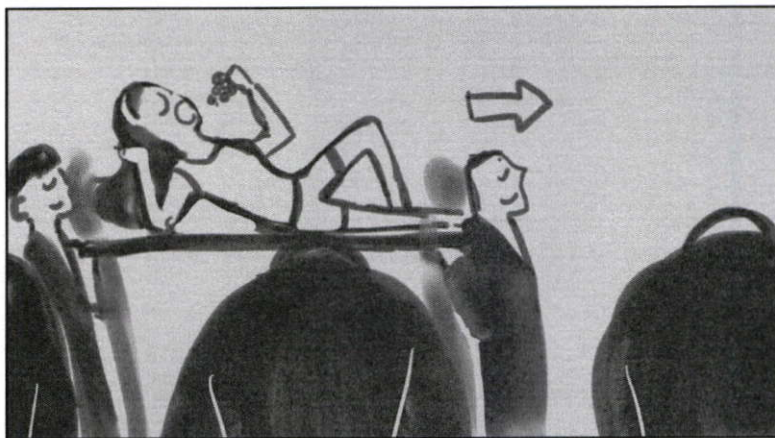
MS - ก๊อ้งเถื่อน ชาย  
ค้อยๆ โต้้ง

SHOT 14



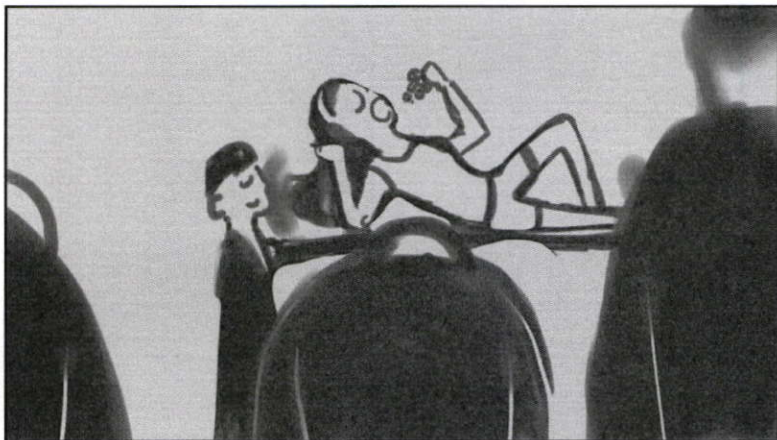
MS - ก๊อ้งเถื่อน ชาย  
ค้อยๆ โต้้ง

SHOT 15A



MS - ตัวเอกถูกหามผ่านไป

SHOT 15B



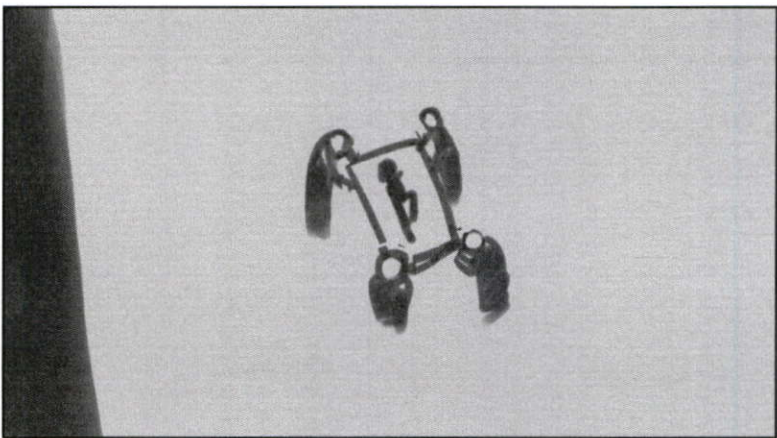
MS - ตัวเอกถูกหามผ่านไป

SHOT 15C



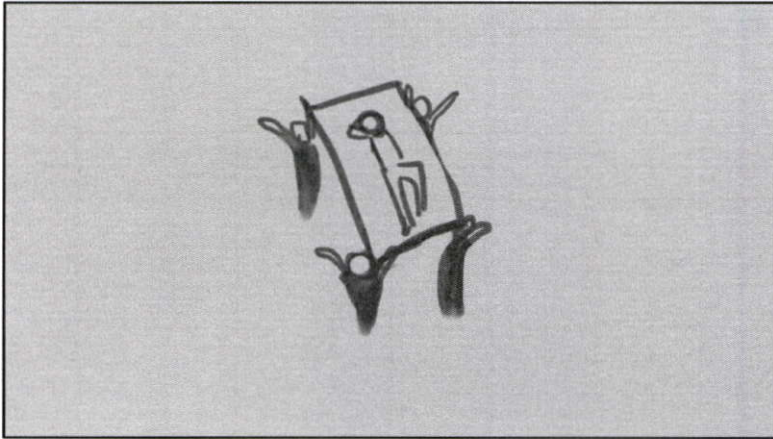
MS - ตัวเอกถูกหามผ่านไป

SHOT 16A



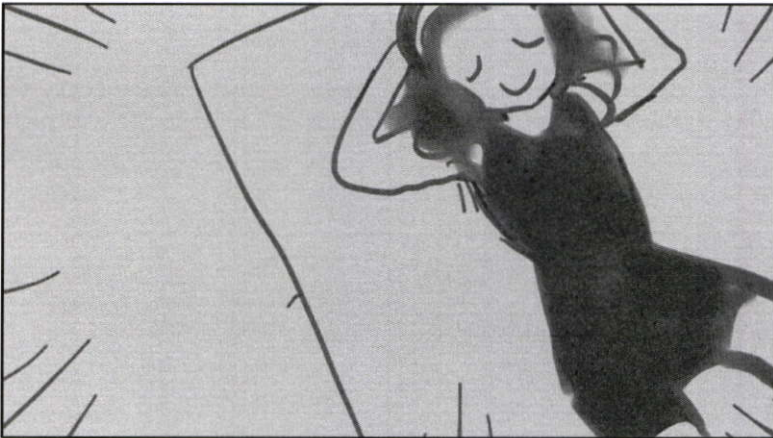
LS - ตัวเอกกำลังจะถูกโยน

SHOT 16B



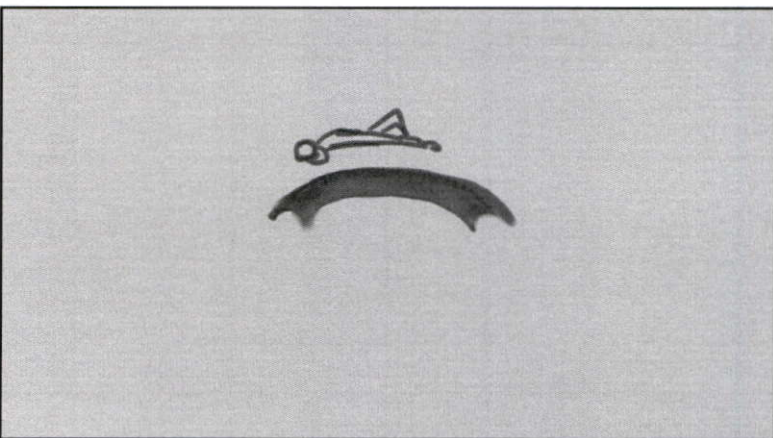
LS - ตัวเอกถูกโยน

SHOT 16C



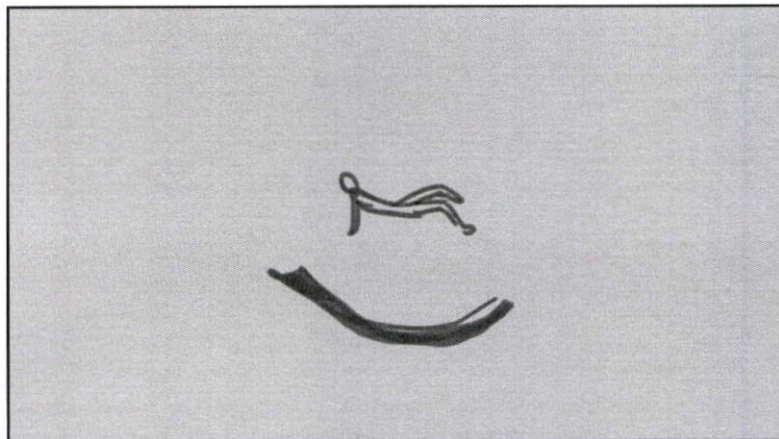
MS - ตัวเอกถูกโยน

SHOT 17A



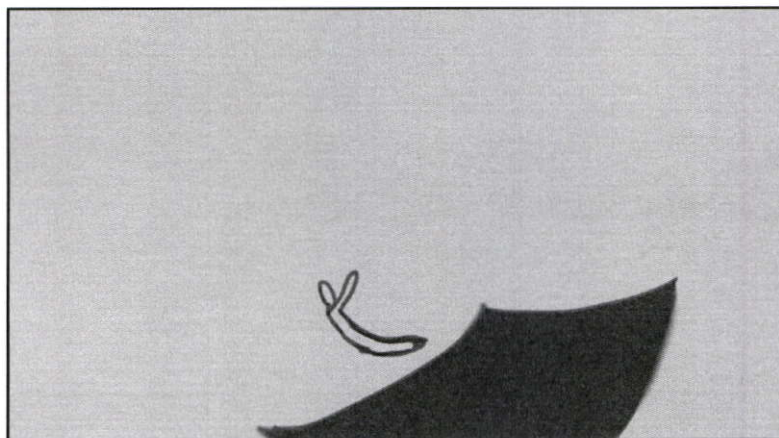
LS - ตัวเอกลอยบนอากาศ

SHOT 17B - LS



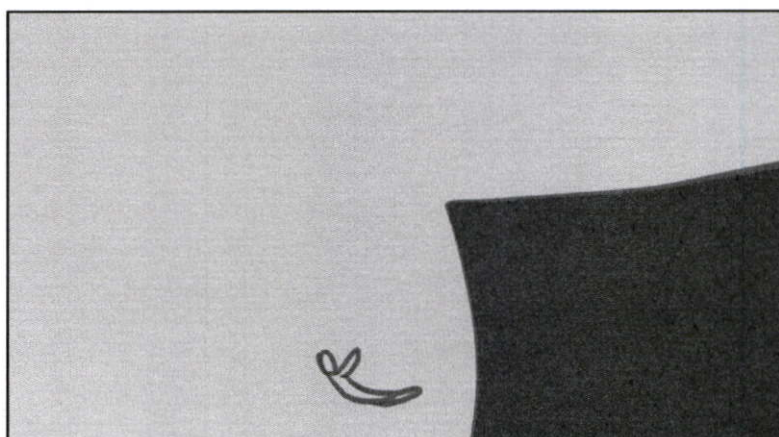
LS - ตัวเอกลอยบนอากาศ

SHOT 17C



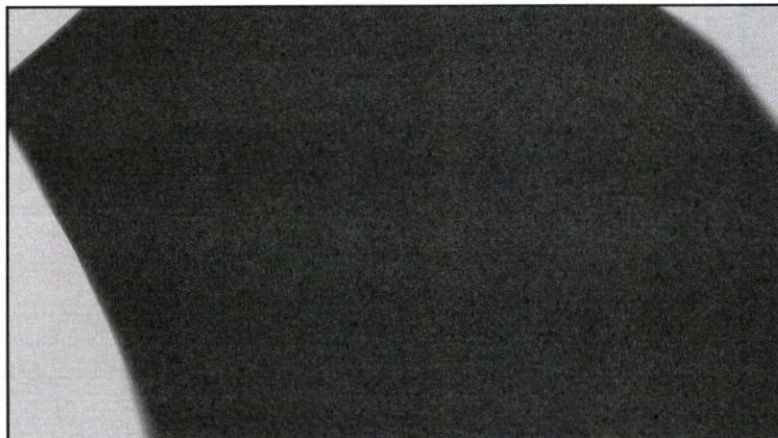
LS - ตัวเอกค่อยๆร่วงลง

SHOT 17E



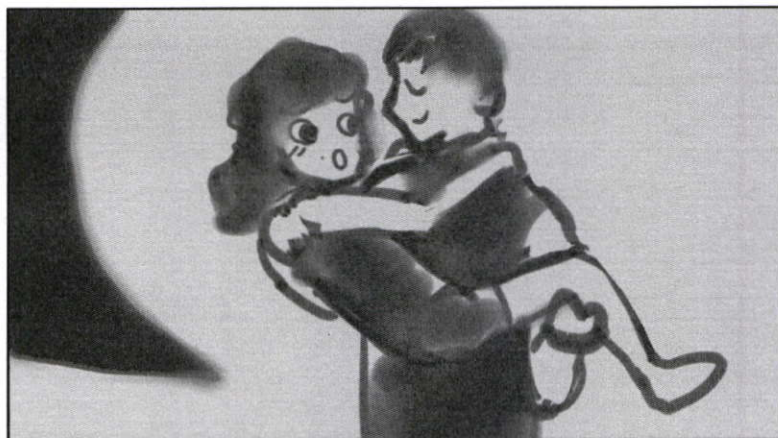
LS - ตัวเอกค่อยๆร่วงลง

SHOT 17F



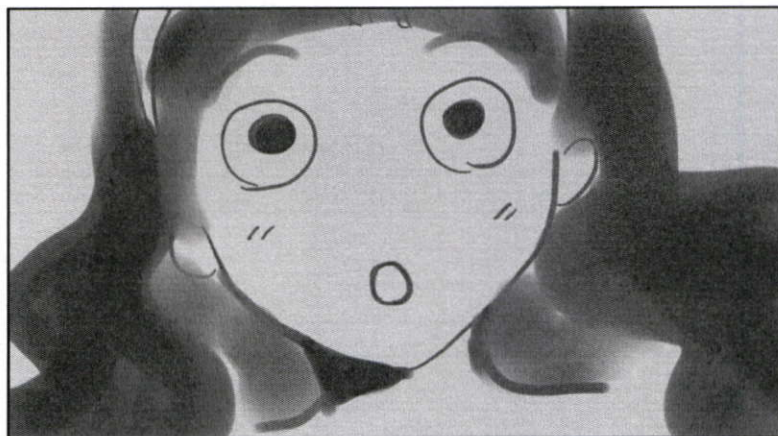
LS - พรมเลื่อนมาปิด

SHOT 18



MS - ตัวเอกถูกชายอีกคน  
อุ้มอยู่

SHOT 19



CU - ตัวเอกหน้าตกตะลึง

SHOT 20



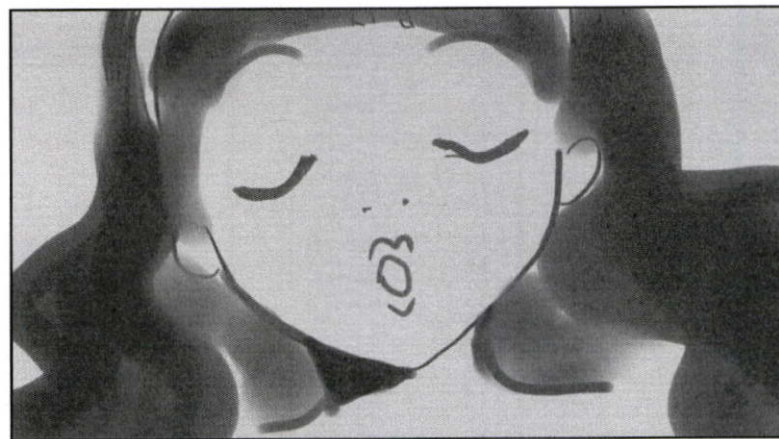
CU - ชายหน้าตา  
หล่อเหลา

SHOT 21



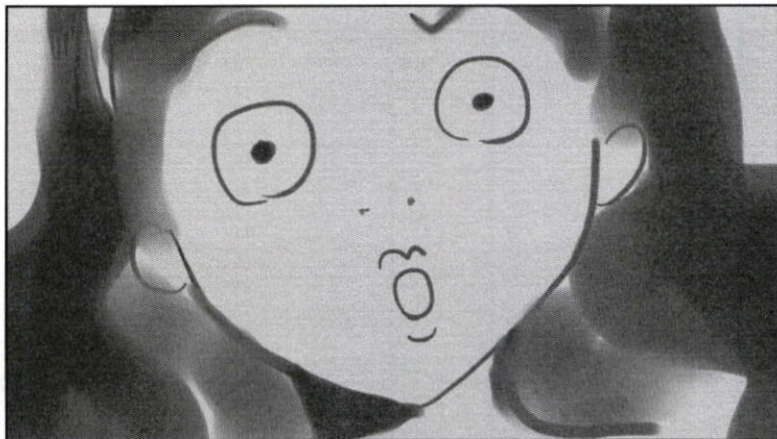
MS - ผู้ชายค่อยๆก้ม  
ลงจะจูบ

SHOT 22A



CU - ตัวเอกหลับตาลง

SHOT 22B



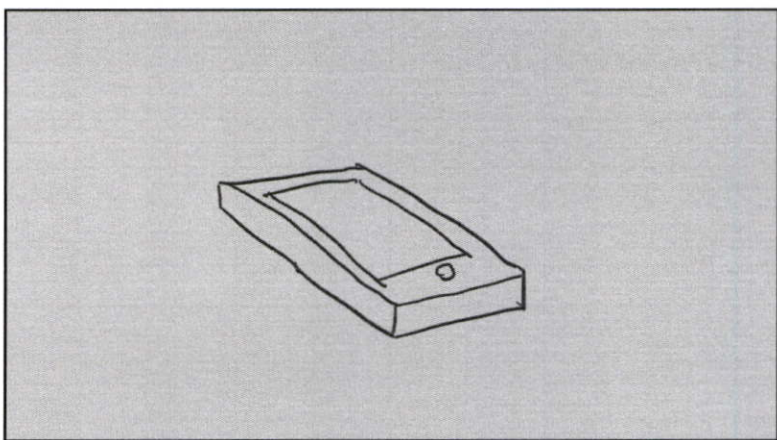
CU - ตัวเอกลืมตาตกใจ

SHOT 23



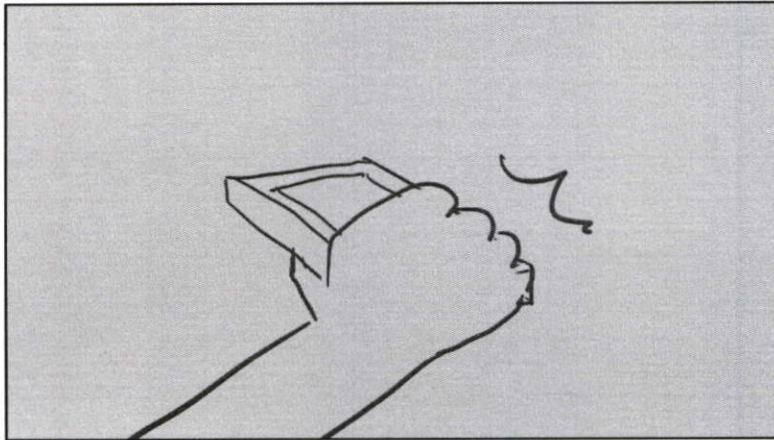
MS - ตัวเอกลืมตาตื่น

SHOT 24A- CU



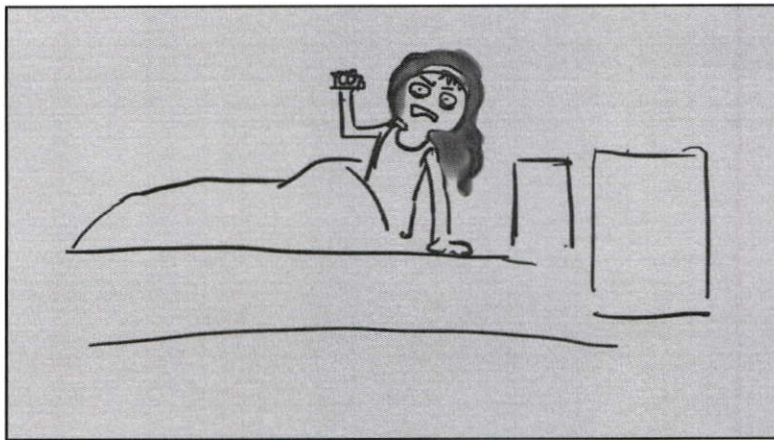
CU - นาฬิกาปลุก

SHOT 24B



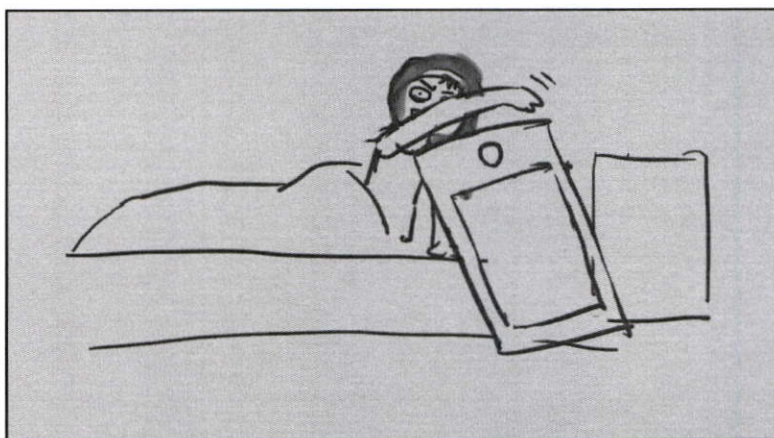
CU - มือคว้านาฬิกา

SHOT 25A



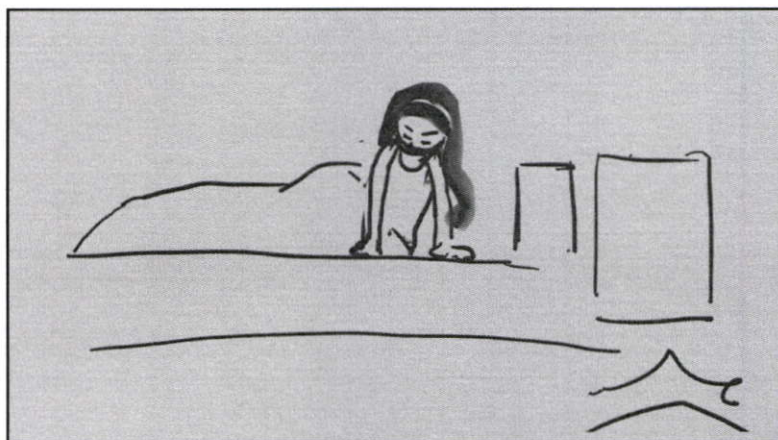
LS - ตัวเอกจะปานาฬิกา

SHOT 25B



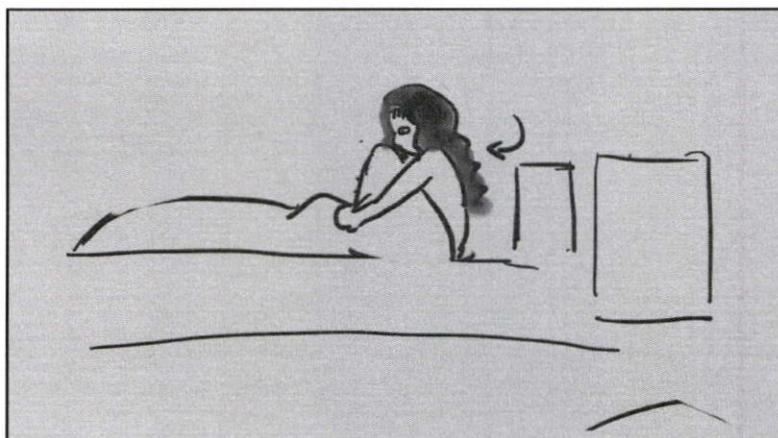
LS - ตัวเอกปานาฬิกา

SHOT 25C



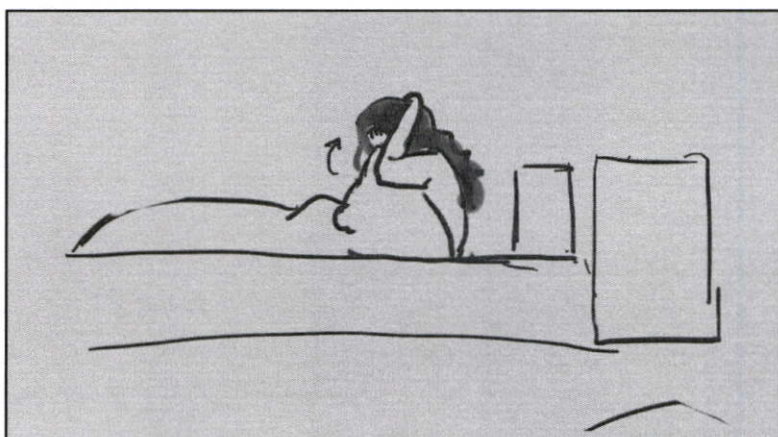
LS - ตัวเอกเท้าแขนกับเตียง

SHOT 25E- LS



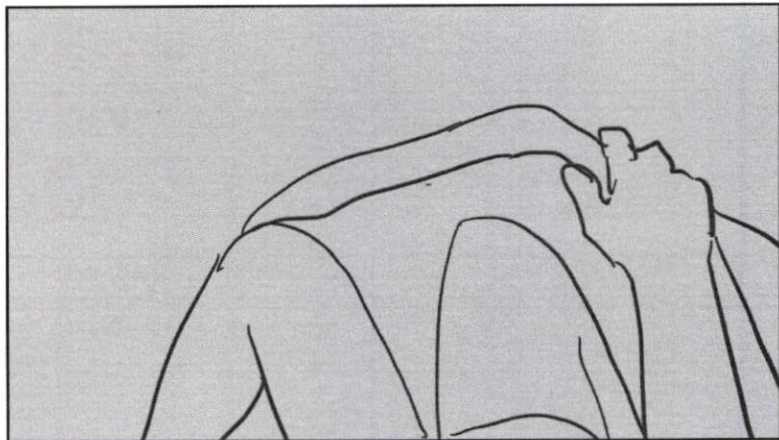
LS - ตัวเอกหันไปกอดเข้า

SHOT 25F - LS



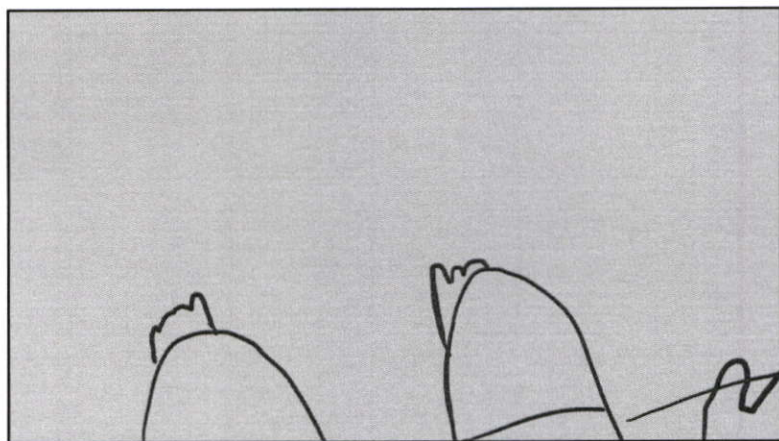
LS - ตัวเอกกุมศีรษะ

SHOT 26A



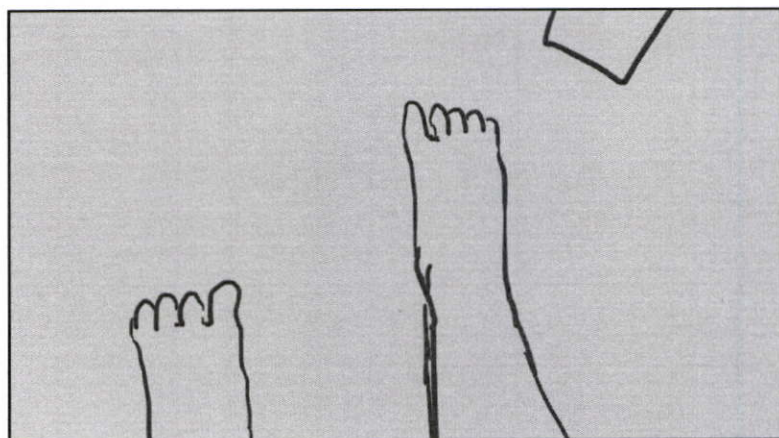
MS - เปิดผ้าห่ม

SHOT 26B



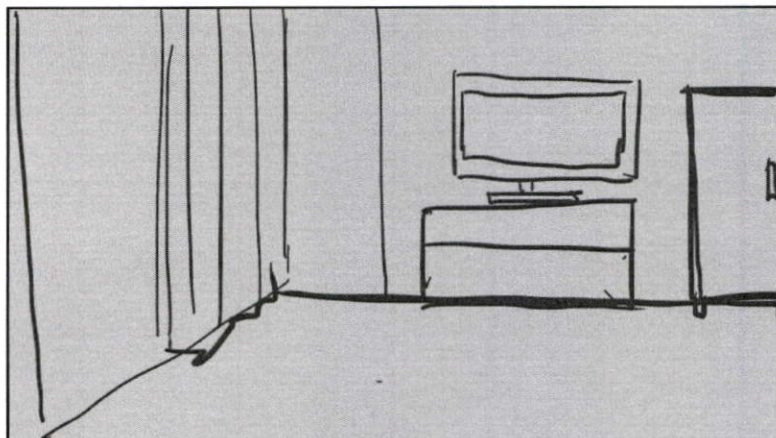
MS - เท้าวางบนพื้น

SHOT 26C



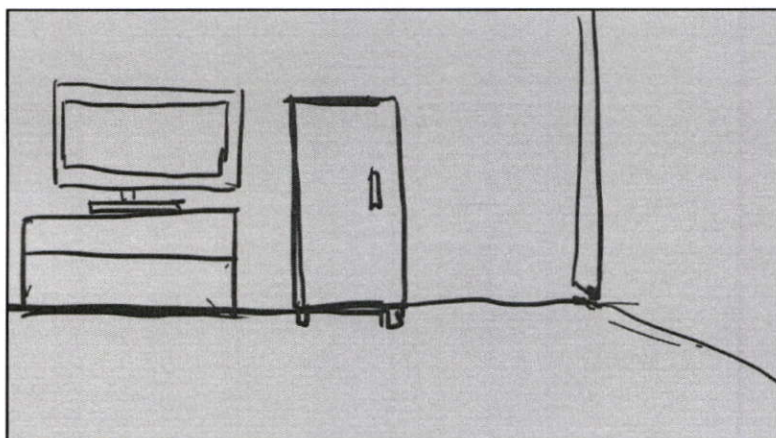
MS - เท้าเดิน

SHOT 26D



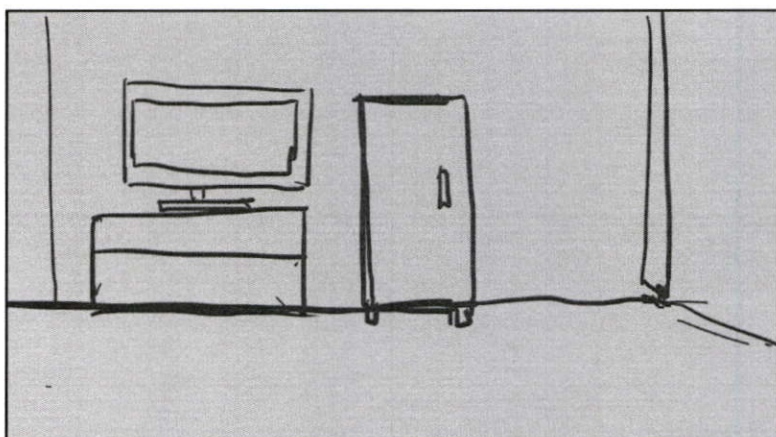
LS - มองไปรอบห้อง

SHOT 26E



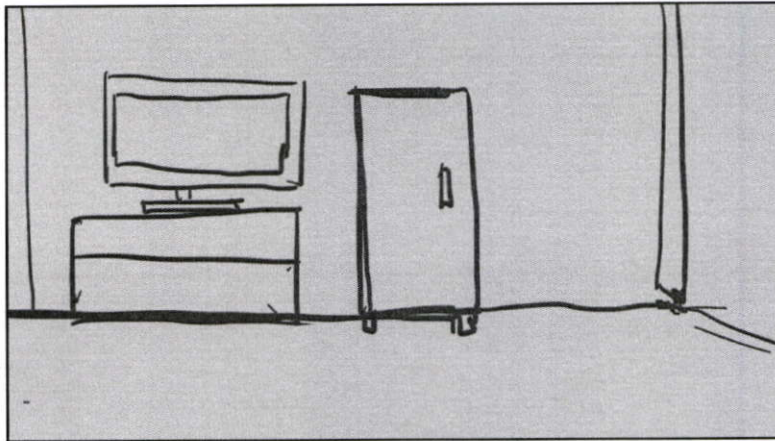
LS - มองไปรอบห้อง

SHOT 26F



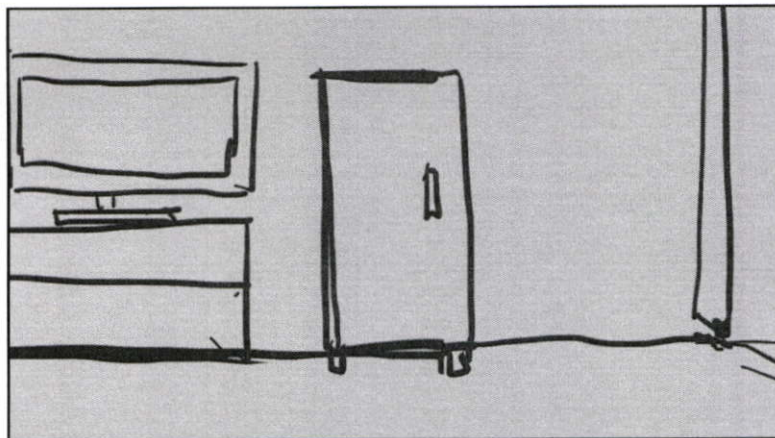
LS - มองไปรอบห้อง

SHOT 26G



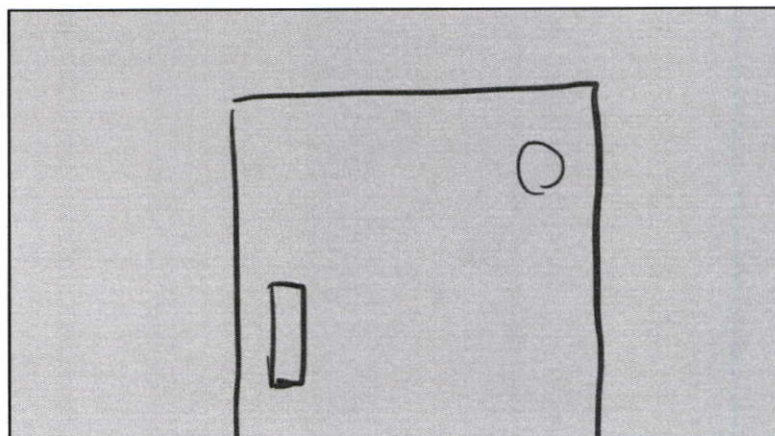
LS - มองไปรอบห้อง

SHOT 26H



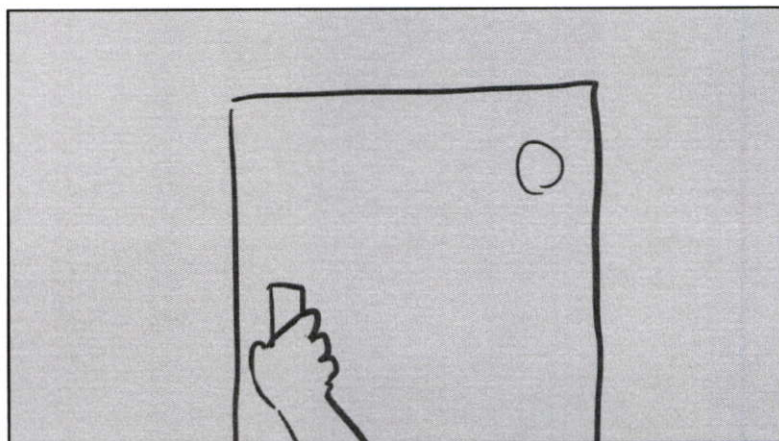
LS - มองไปรอบห้อง

SHOT 26I



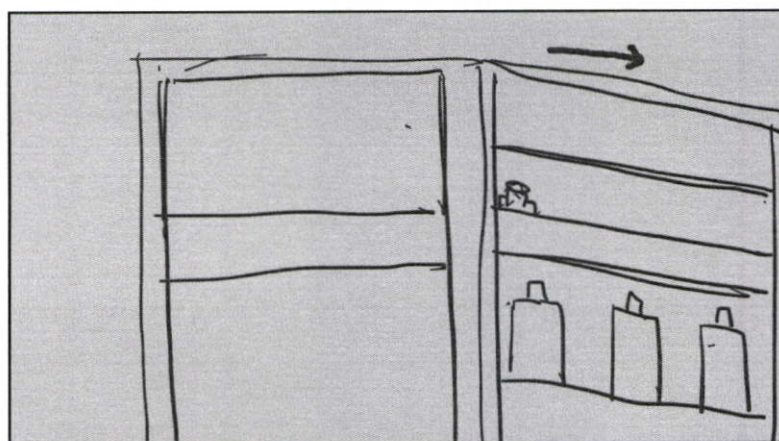
MS - มองไปที่ตู้เย็น

SHOT 26J



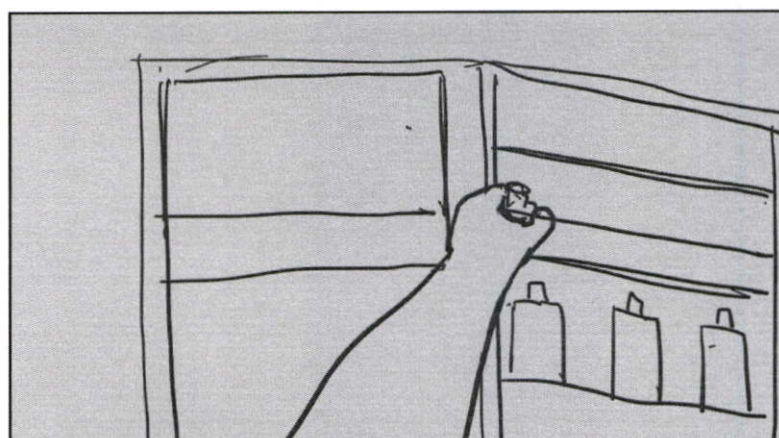
MS - เปิดตู้เย็น

SHOT 26K



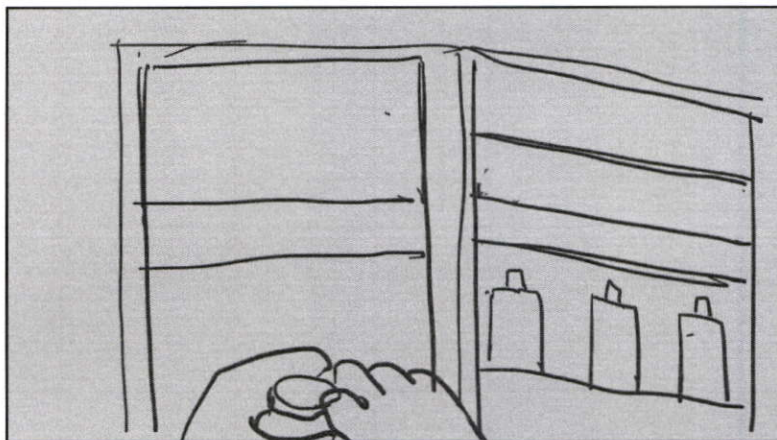
MS - เปิดตู้เย็น

SHOT 26L



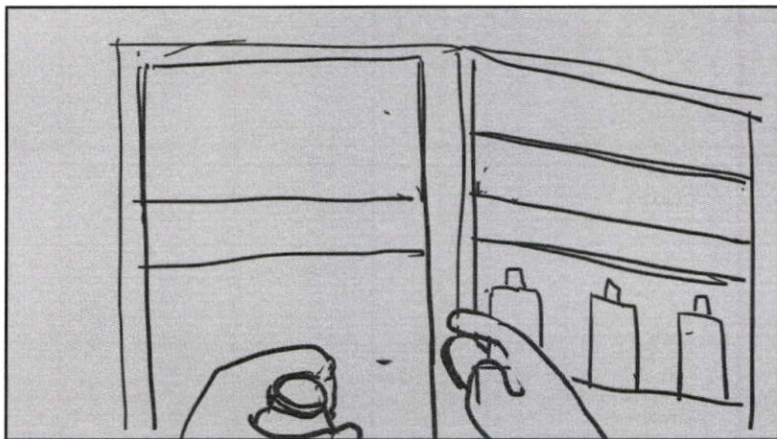
MS - หยิบขวดชา

SHOT 26M



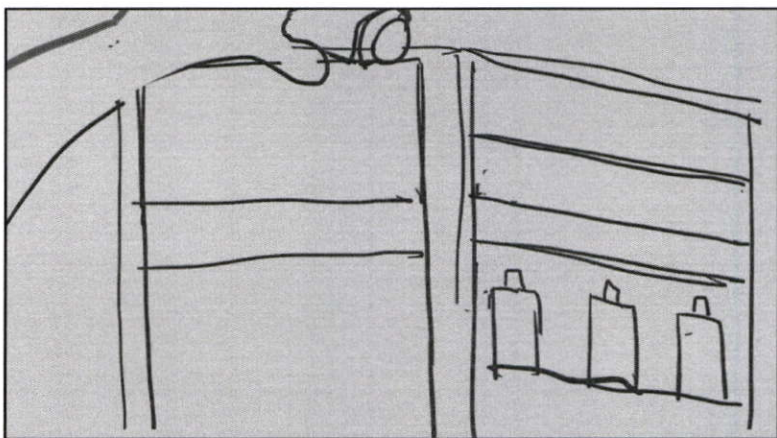
MS - เปิดขวดยา

SHOT 26N



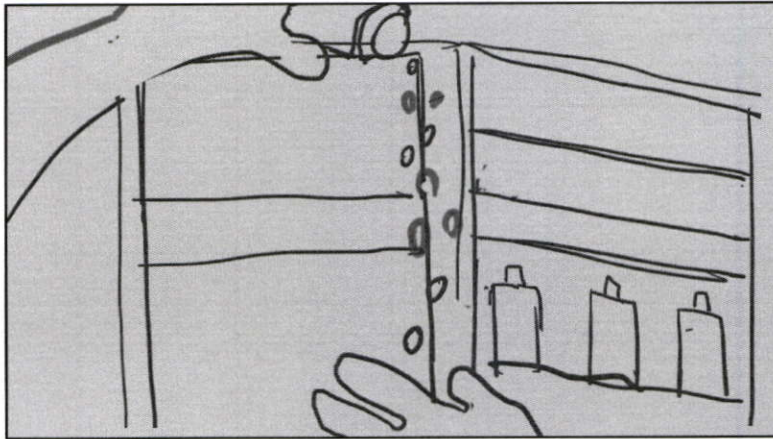
MS - เปิดขวดยา

SHOT 26O



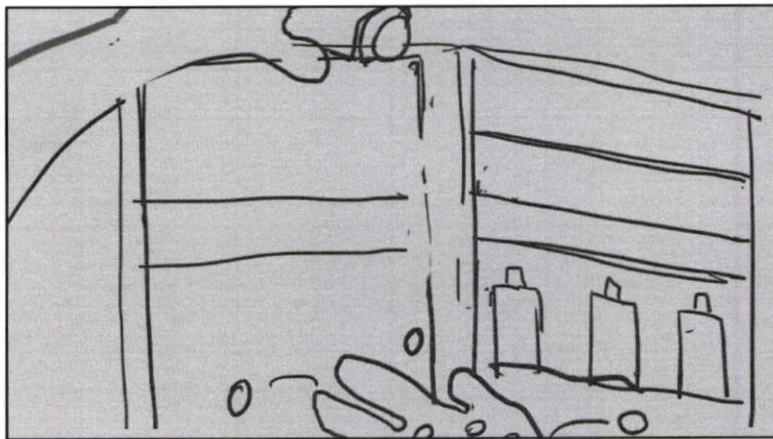
MS - เทยา

SHOT 26P



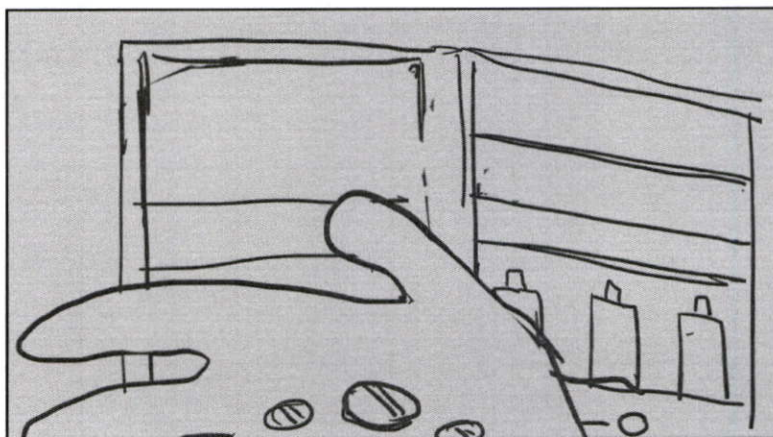
MS - เทช

SHOT 26Q



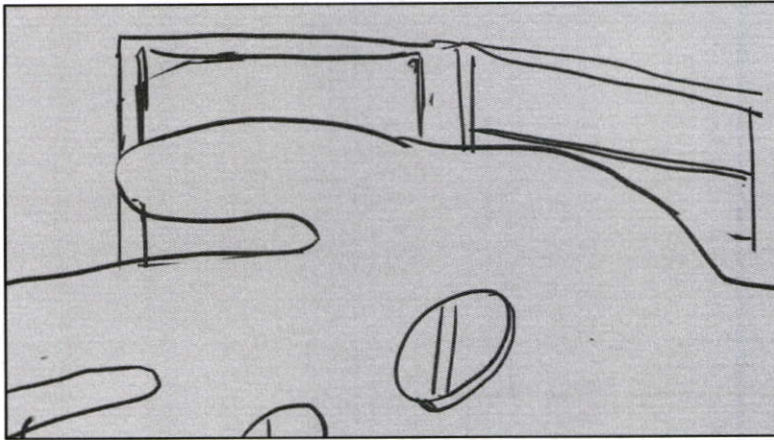
MS - เทช

SHOT 26R



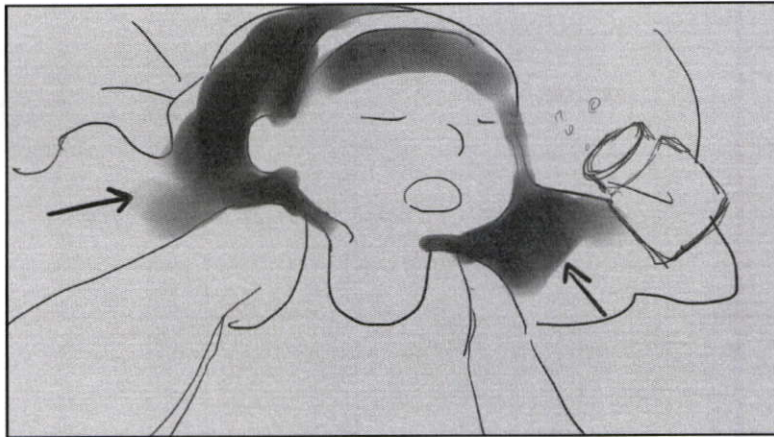
MS - กรอกยาเข้าปาก

SHOT 26S



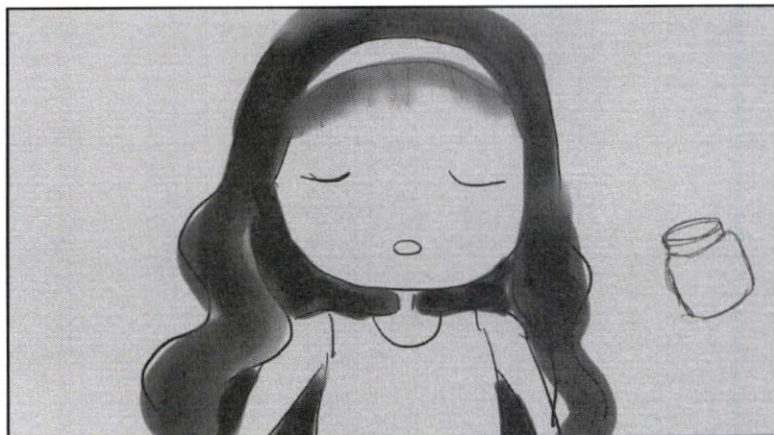
MS - กรอกยาเข้าปาก

SHOT 27



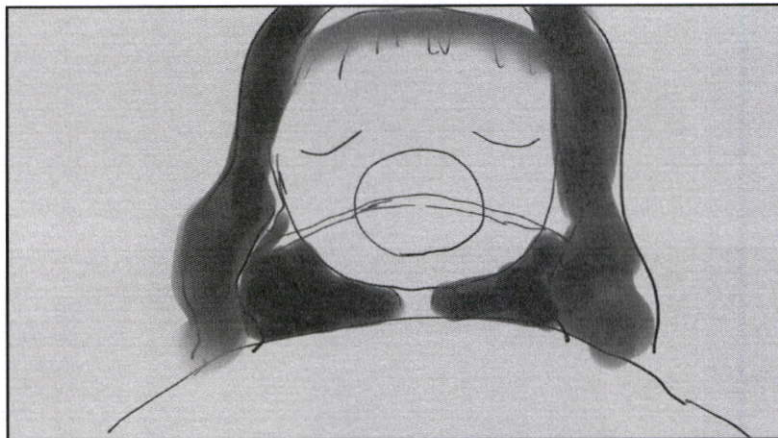
MS - สัมผัสลงนอน

SHOT 28



MS - ตัวเอกสัมผัสลงนอน

SHOT 29



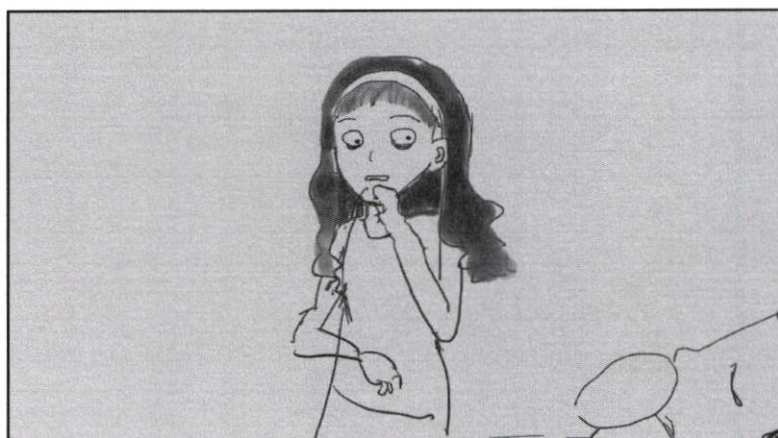
CU - ตัวเอกสวมเครื่องช่วย  
หายใจ

SHOT 30



CU - ตัวเอกสวมเครื่องช่วย  
หายใจ

SHOT 31A



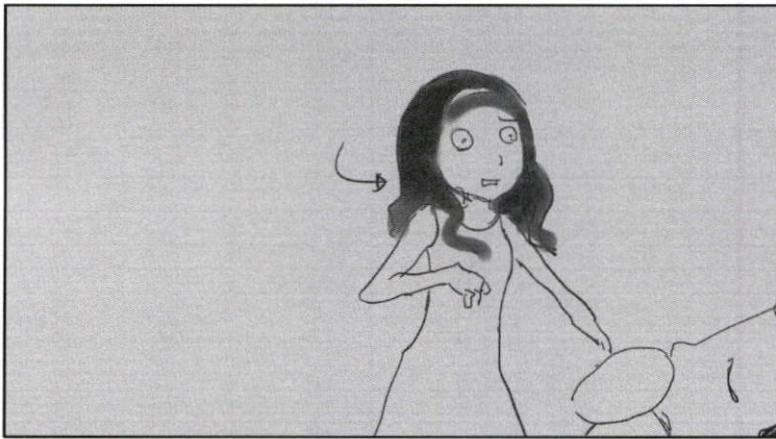
MS - ตัวเอกขึ้นมองร่าง  
ตัวเองอย่างตกใจ

SHOT 31B



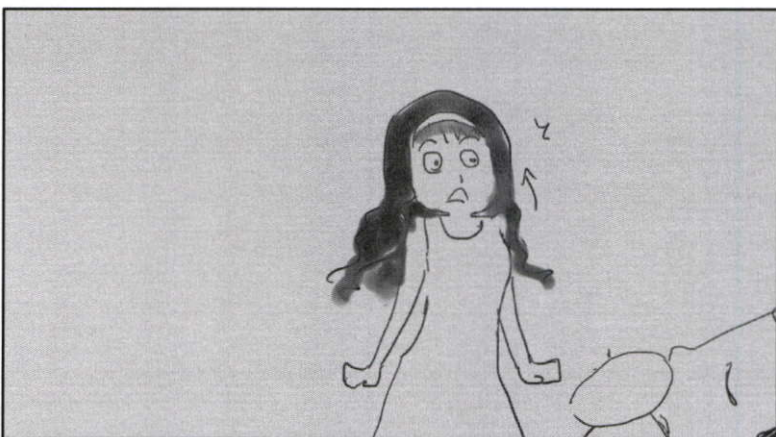
MS - สอดส่องรอบๆ

SHOT 31C



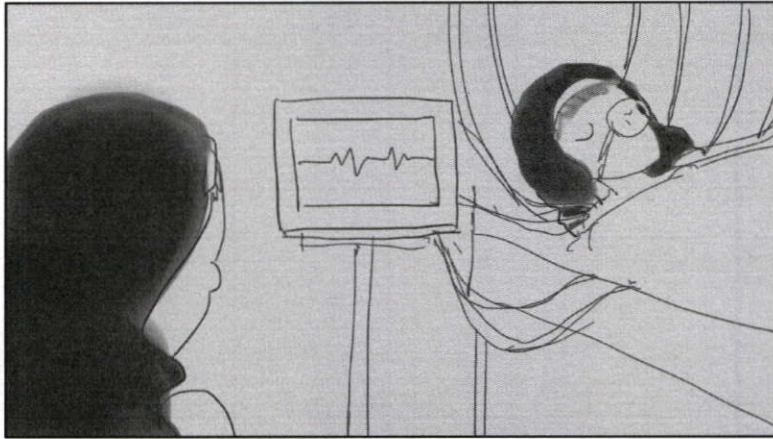
MS - สอดส่องรอบๆ

SHOT 31D



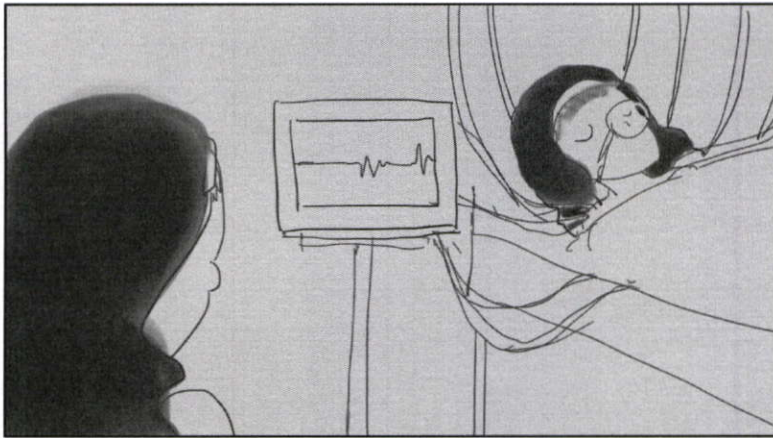
MS - ตกใจ

SHOT 32A



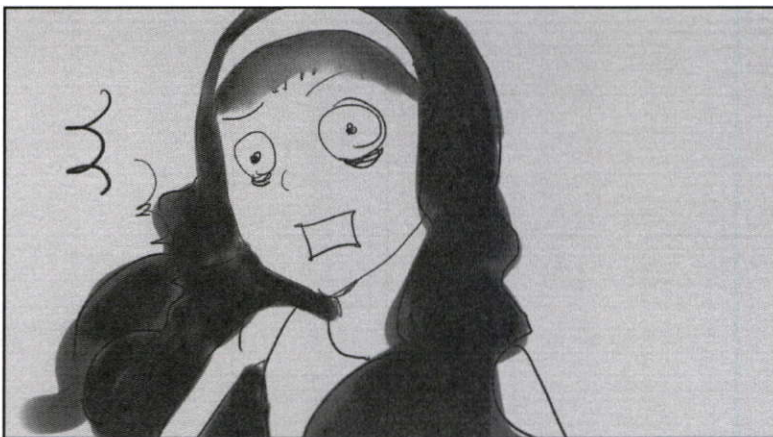
MS - ผ่านไหล่เห็น  
เครื่องวัดชีพจร

SHOT 32B



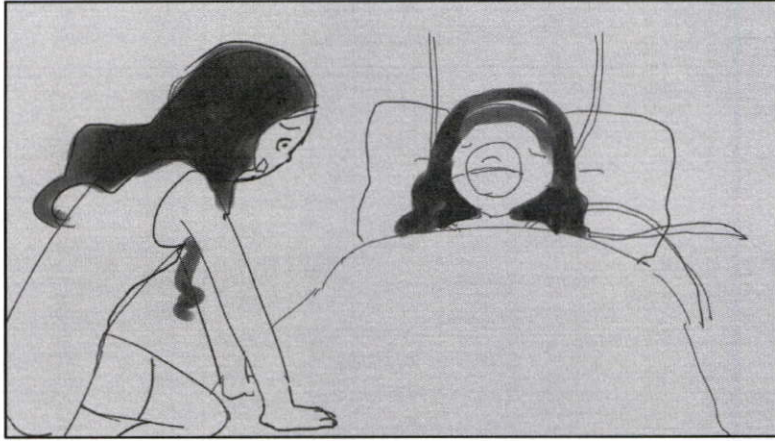
MS - ผ่านไหล่เห็น  
เครื่องวัดชีพจร คลื่นกำลัง  
จะเป็นเส้นตรง

SHOT 33



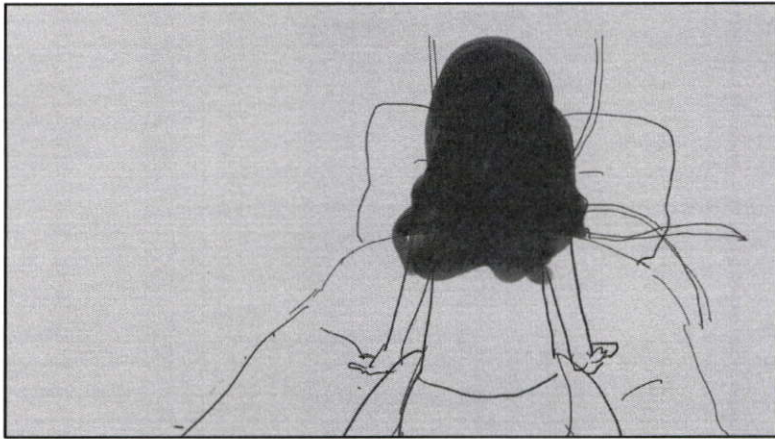
MS - ตัวเอกตกใจ

SHOT 34A



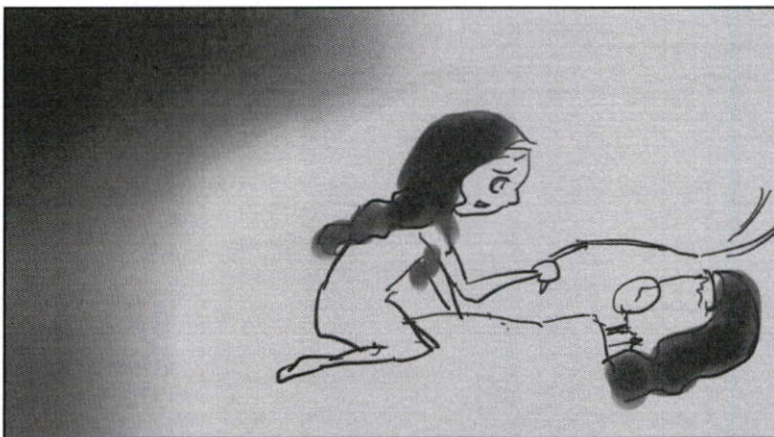
LS - ตัวเอกปีนขึ้นเตียง

SHOT 34B



LS - ตัวเอกปีนขึ้นเตียง

SHOT 35



LS - ตัวเอกแกะสาย  
เครื่องมือออก

SHOT 36A



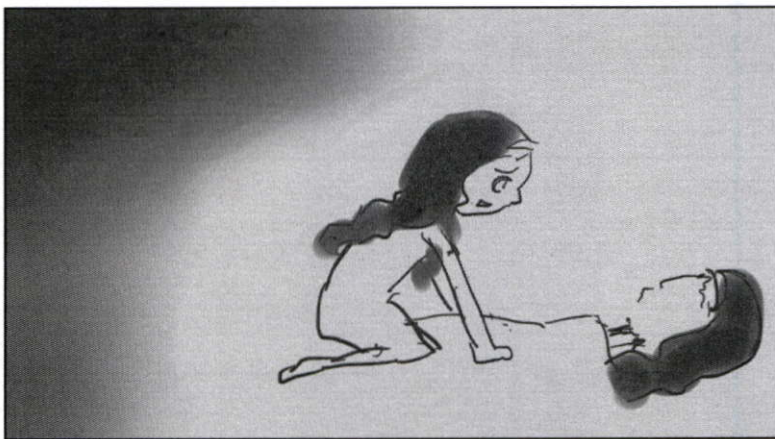
CU - แกะเครื่องมือออก

SHOT 36B



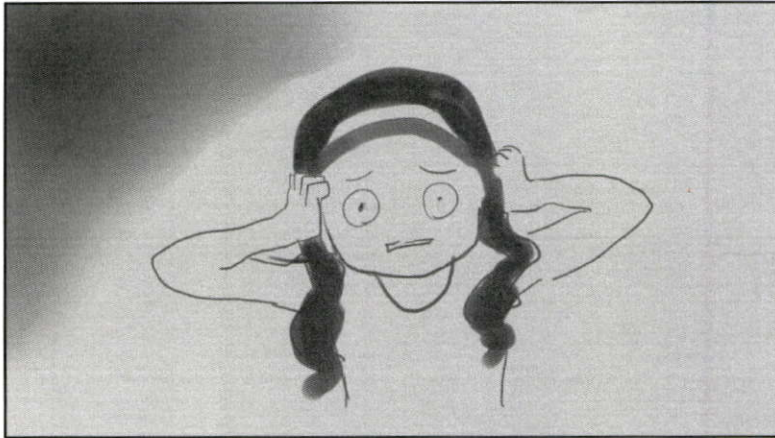
CU - แกะเครื่องมือออก

SHOT 37



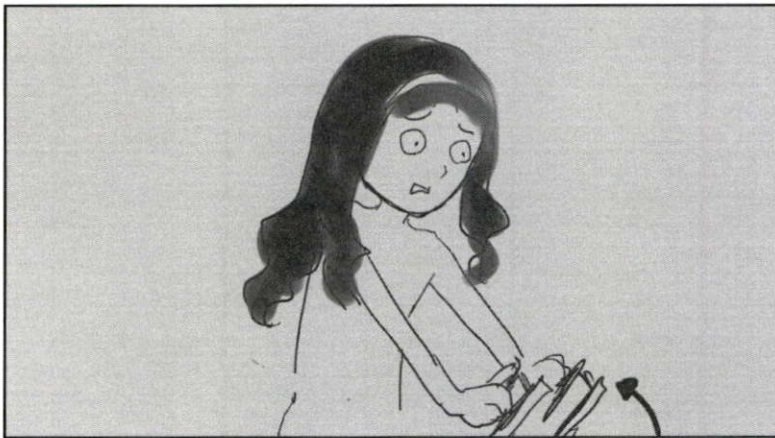
LS - ตัวเอกนั่งอึ้ง

SHOT 38



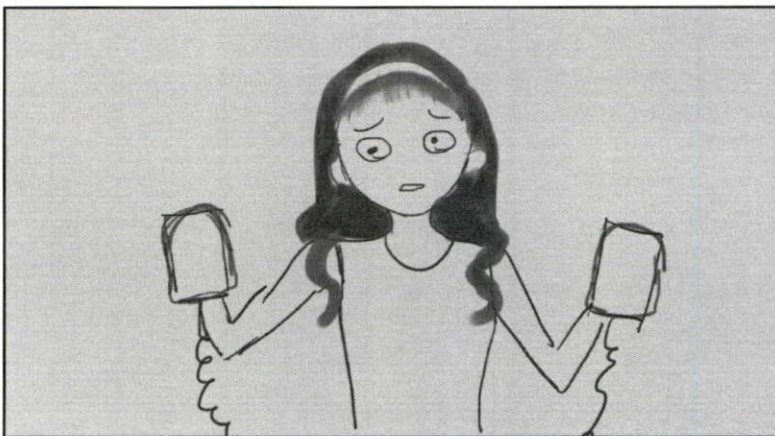
MS - ตัวเอกยกมือกุมขมับ

SHOT 39A



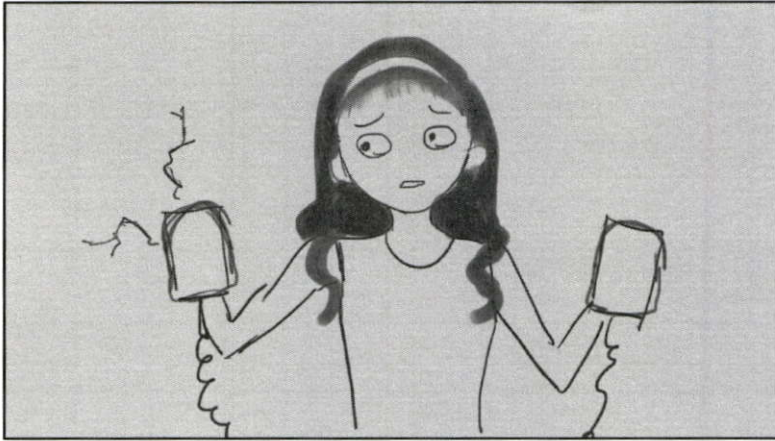
MS - คิ้วที่ปึ้งหัวใจ

SHOT 39B



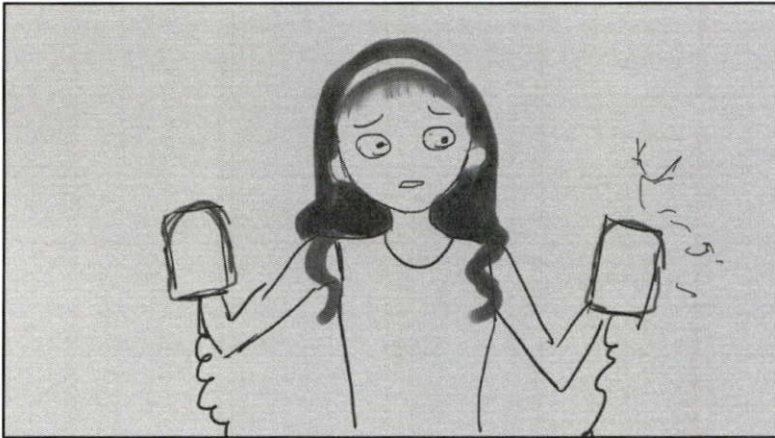
MS - ถือที่ปึ้งหัวใจ

SHOT 39C



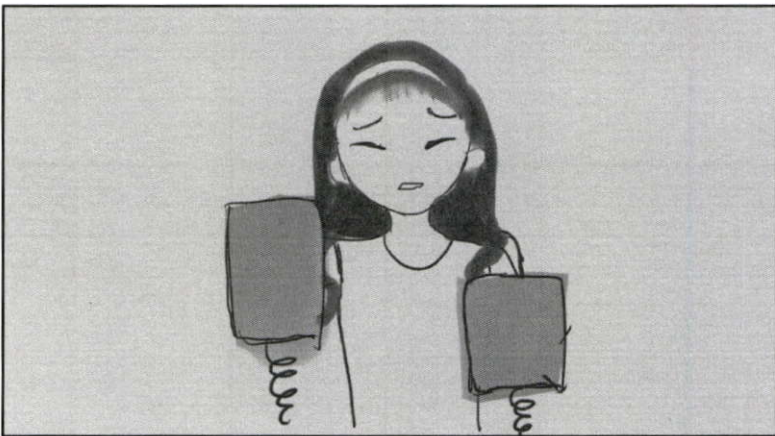
MS - ถือที่ปืมหัวใจ

SHOT 39D



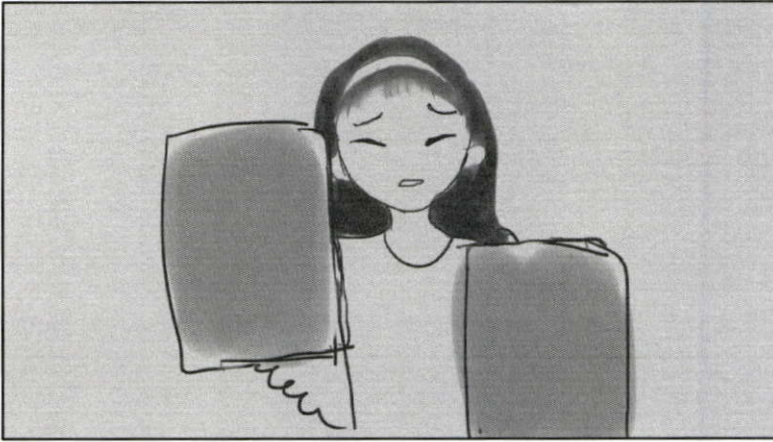
MS - ถือที่ปืมหัวใจ

SHOT 39E



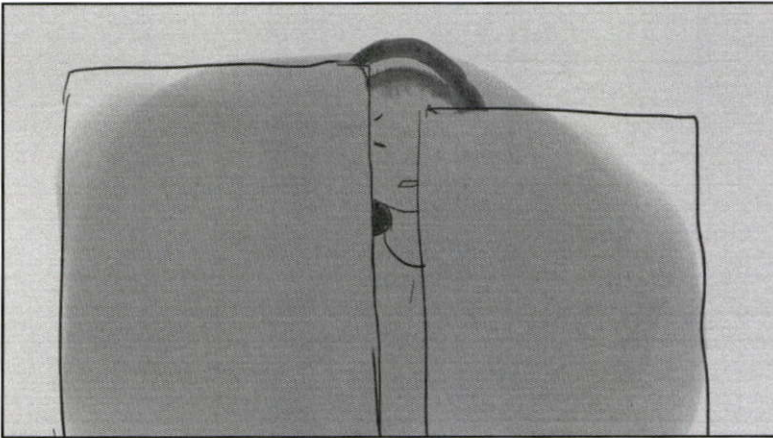
MS - ชื่นที่ปืมเข้ามา

SHOT 39F



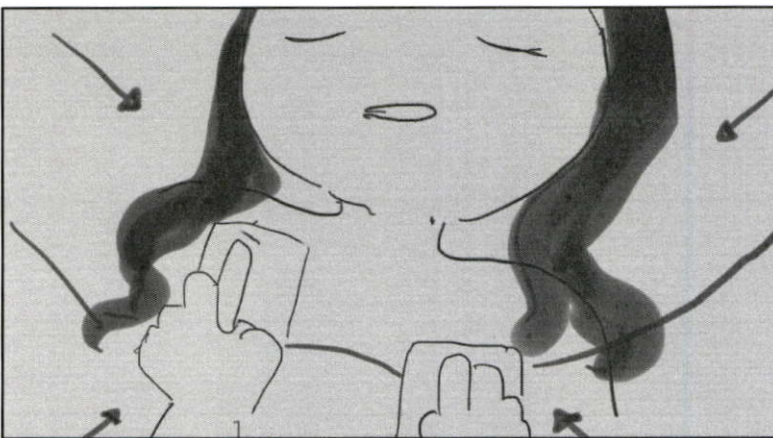
MS - ขึ้นที่ป้อมเข้ามา

SHOT 39G



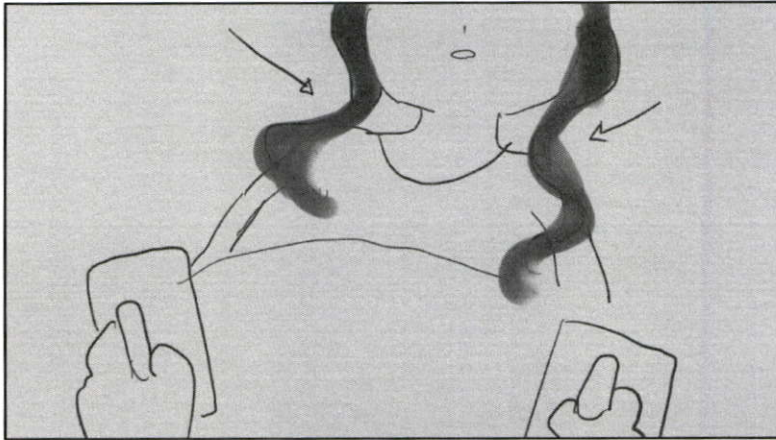
MS - ขึ้นที่ป้อมเข้ามา

SHOT 40A



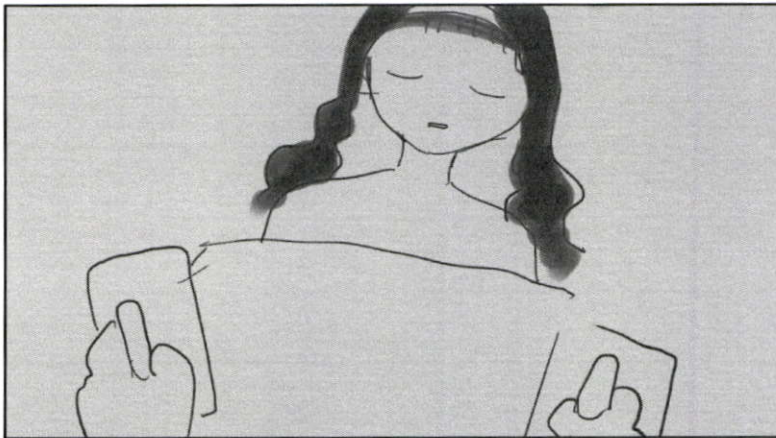
CU - ป้อมหัวใจ

SHOT 40B



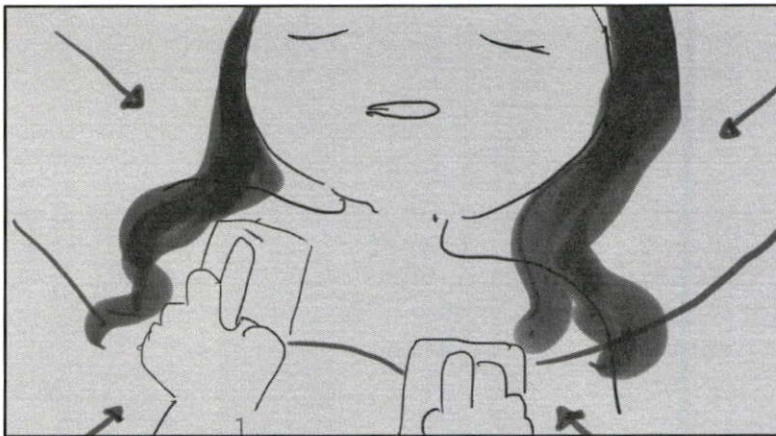
CU - ปุ่มหัวใจ

SHOT 40C



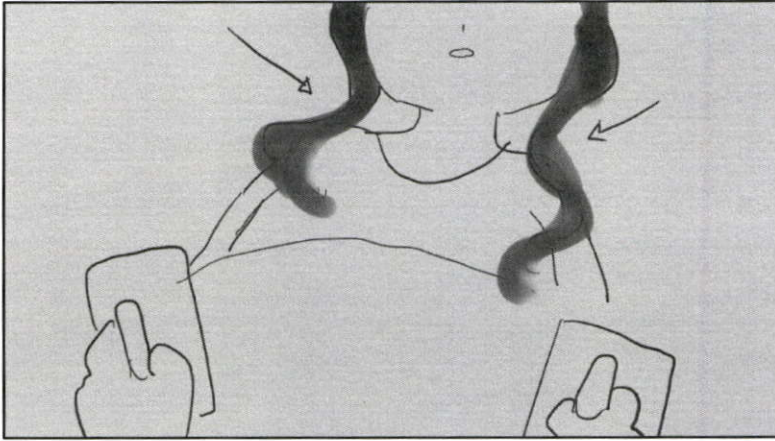
CU - ปุ่มหัวใจ

SHOT 40D



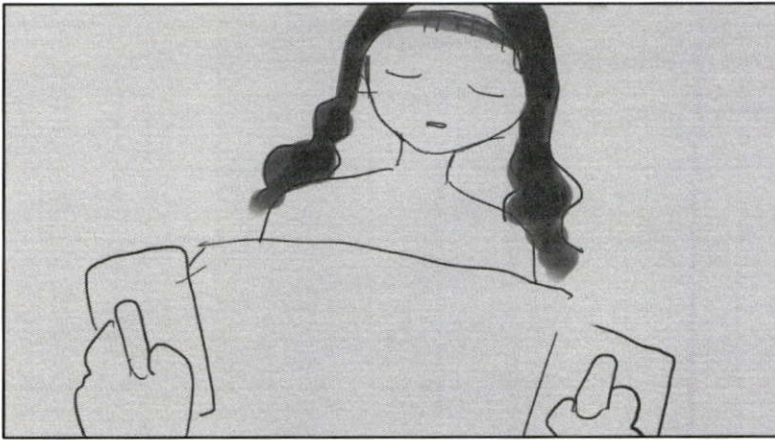
CU - ปุ่มหัวใจ

SHOT 40E



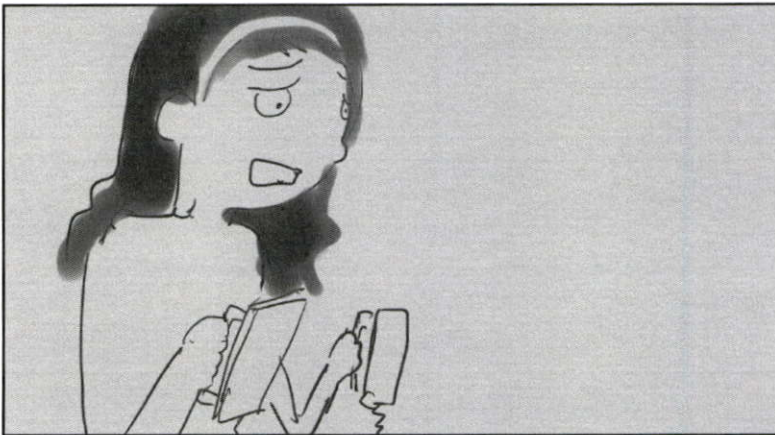
CU - ปุ่มหัวใจ

SHOT 40F



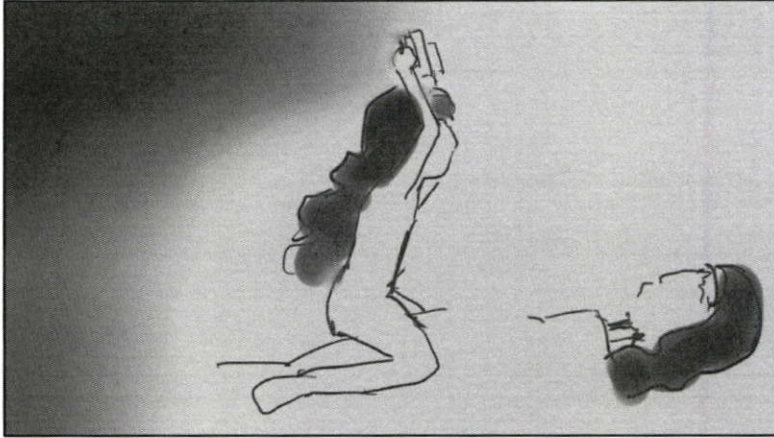
CU - ปุ่มหัวใจ

SHOT 41



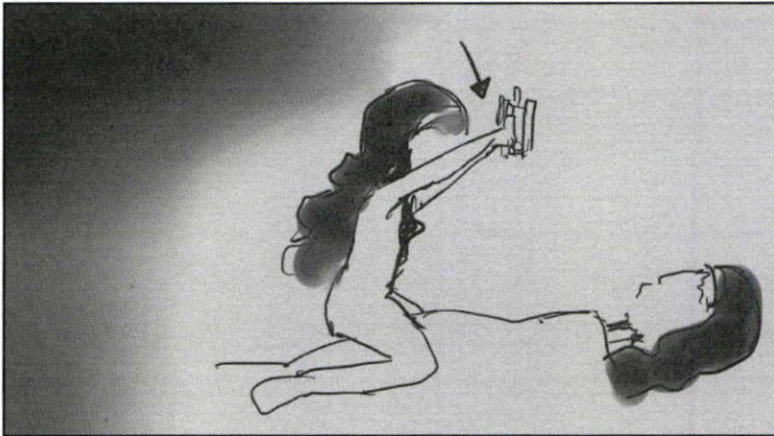
CU - ปุ่มหัวใจ

SHOT 42A



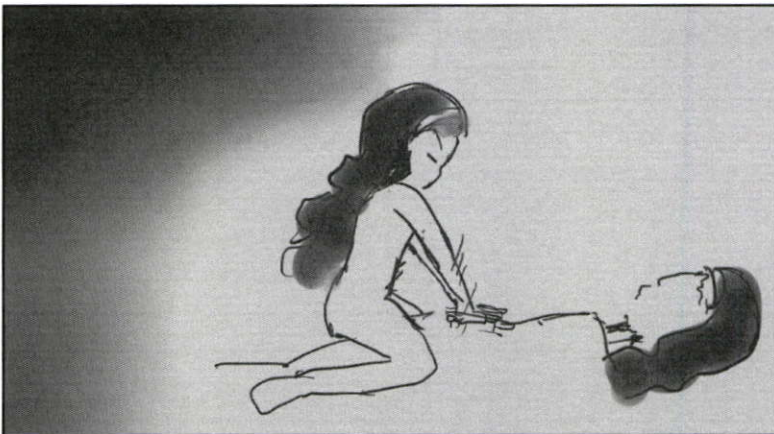
LS - คว้ที่ป้้มหัวใจชูสูงขึ้น

SHOT 42B



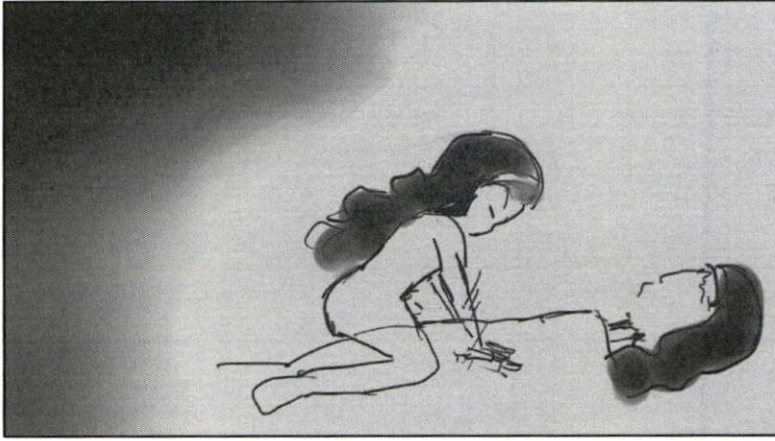
LS - ที่ป้้มหัวใจระแทกลง  
มา

SHOT 42C



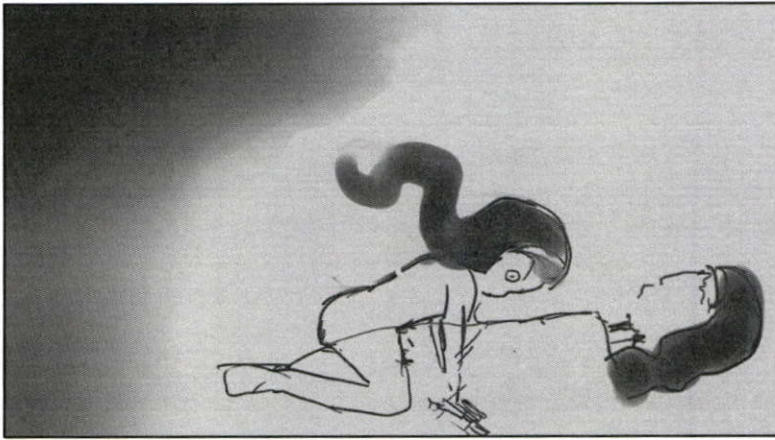
LS - ที่ป้้มหัวใจระแทกลง  
มา

SHOT 42D



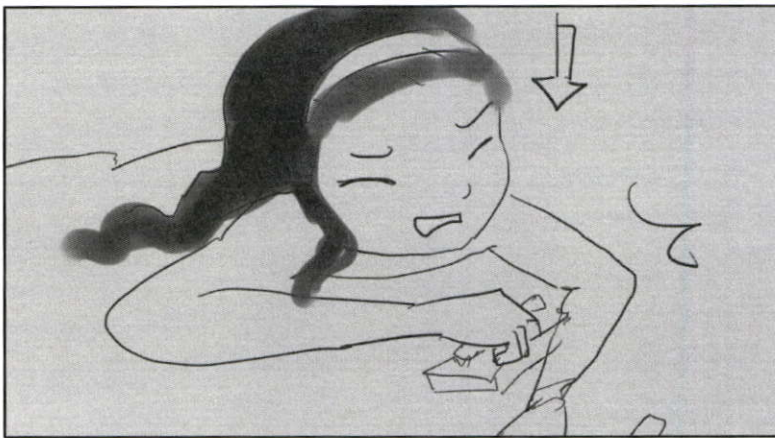
LS - ตัวทะลุลงไป

SHOT 42E



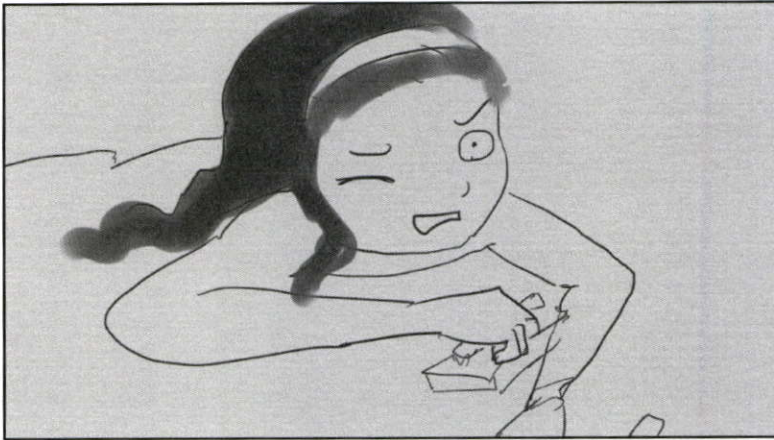
LS - ตัวทะลุลงไป

SHOT 43A



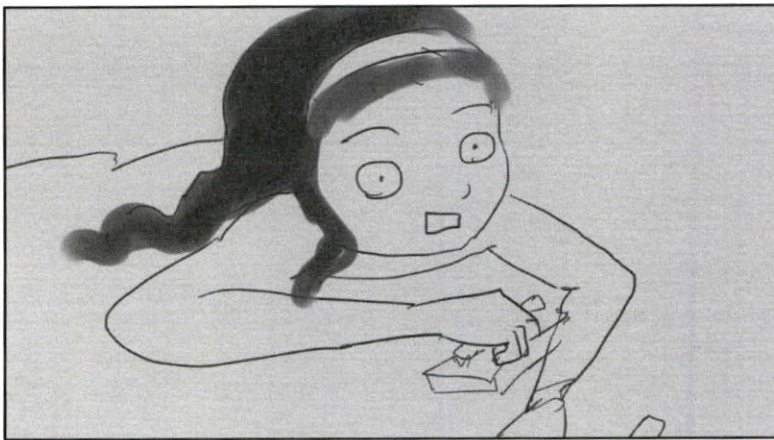
MS - ล้มลงพื้น

SHOT 43B



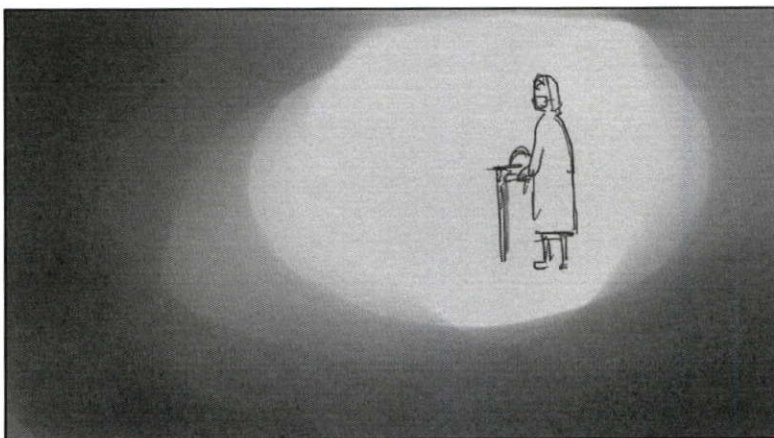
MS - ลืมตามอง

SHOT 43C



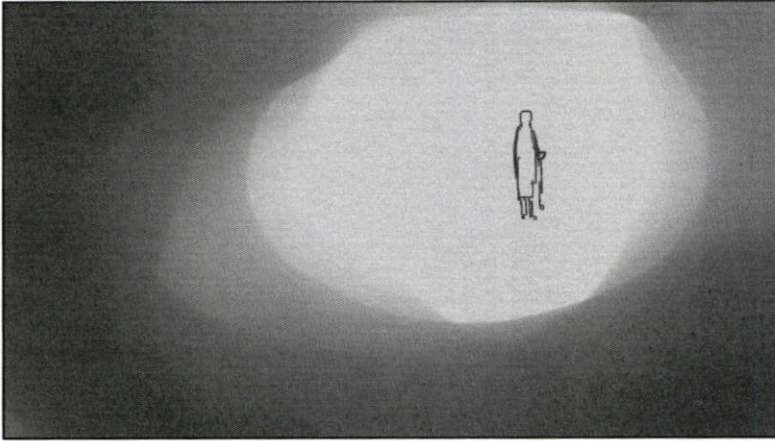
MS - ลืมตามองตกใจ

SHOT 44A



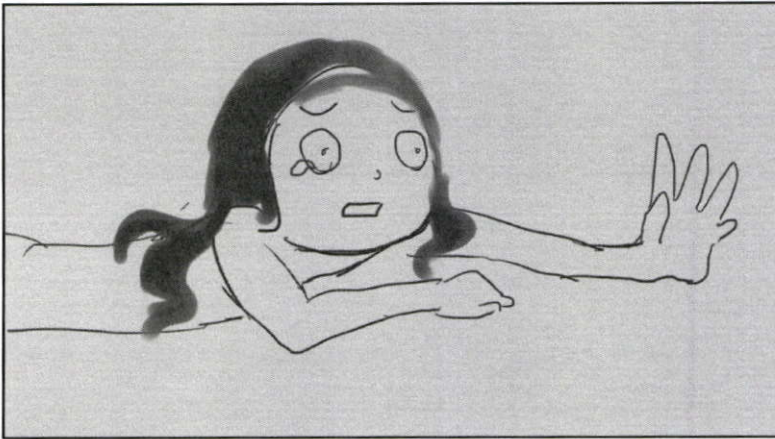
LS - นางพยาบาลมองอยู่

SHOT 44B



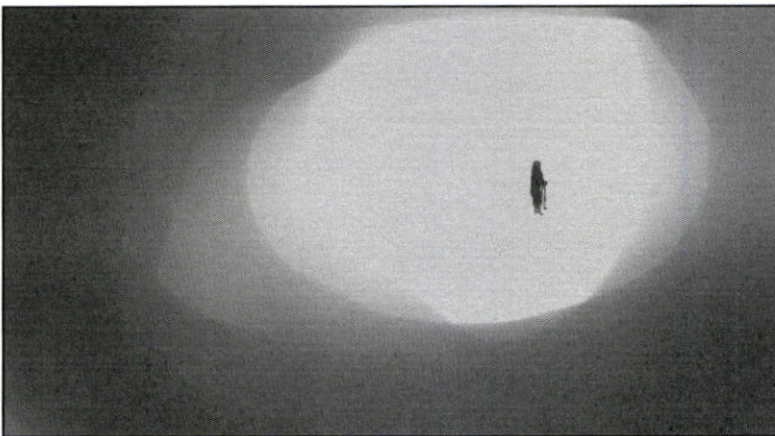
LS - นางพยาบาลเงินร่วง  
ออกไป

SHOT 45



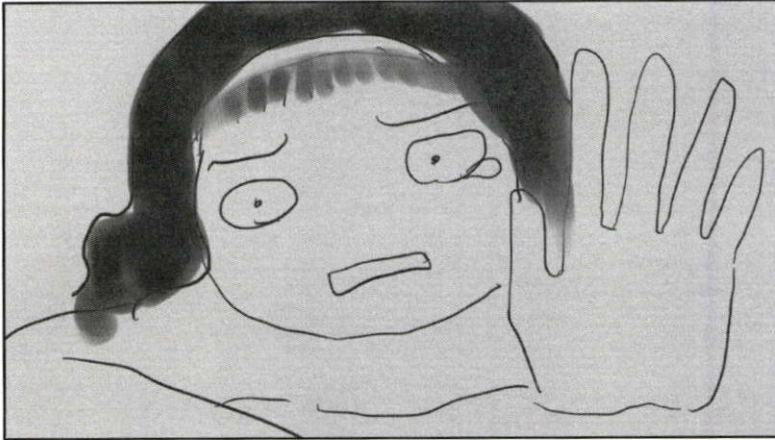
MS - ยื่นมือพยายามเรียก

SHOT 46



LS - นางพยาบาลเงินร่วง  
ออกไป

SHOT 47A



CU - พยายามยื่นมือหา

SHOT 47B



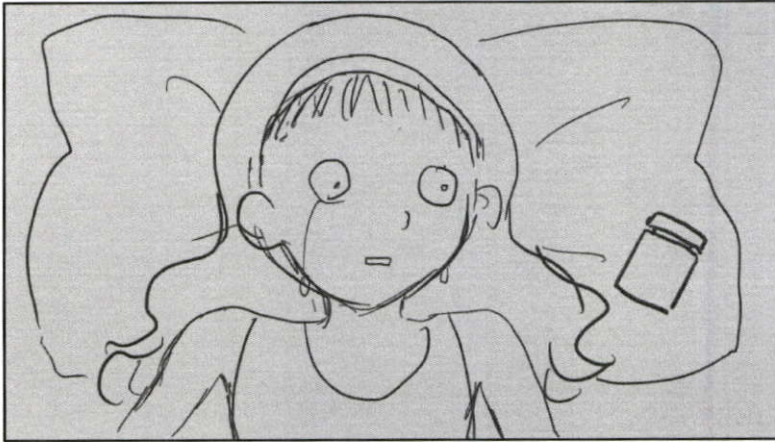
CU - ค่อยๆร้องไห้

SHOT 48A



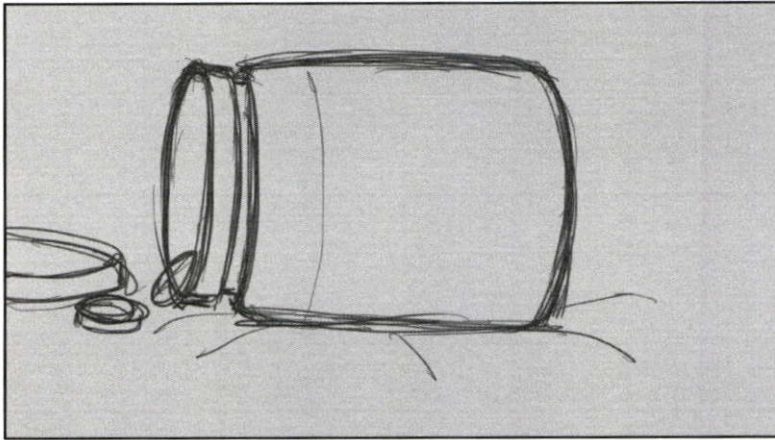
CU - หน้าหลับอยู่

SHOT 48B



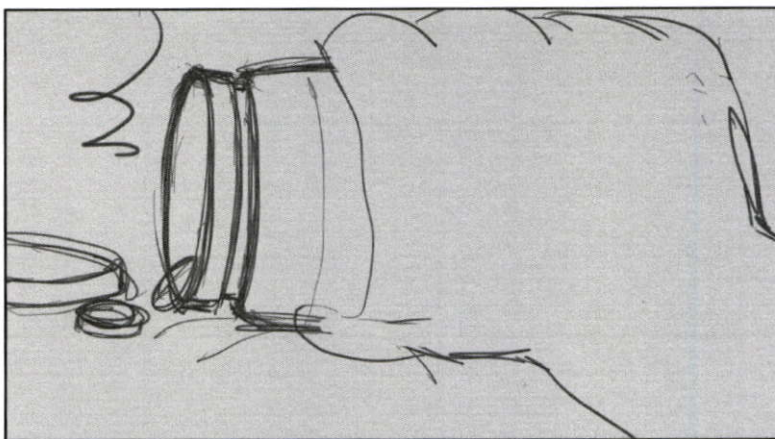
CU - ตื่นมองขวดยา

SHOT 49A



ECU - ขวดยา

SHOT 49B



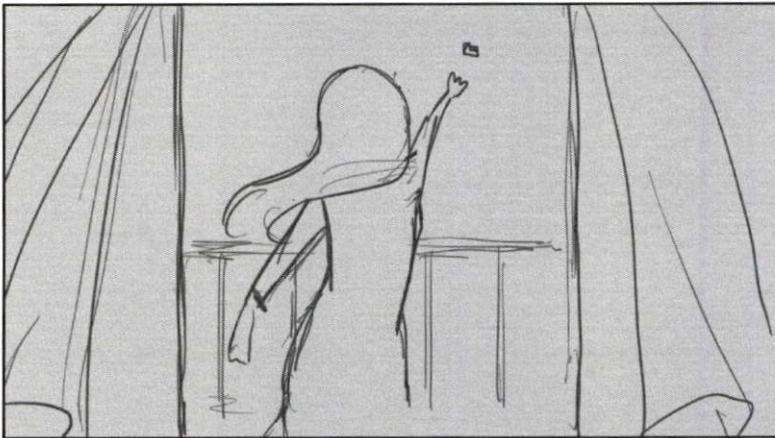
ECU - คว่ำขวดยา

SHOT 50A



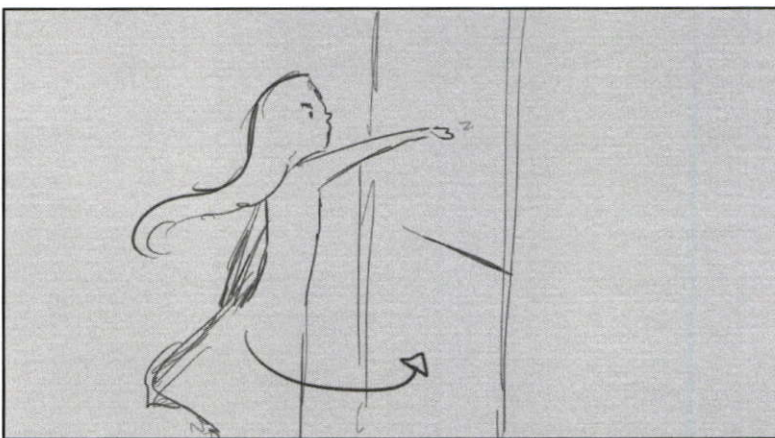
MS - ไปที่ระเบียง

SHOT 50B



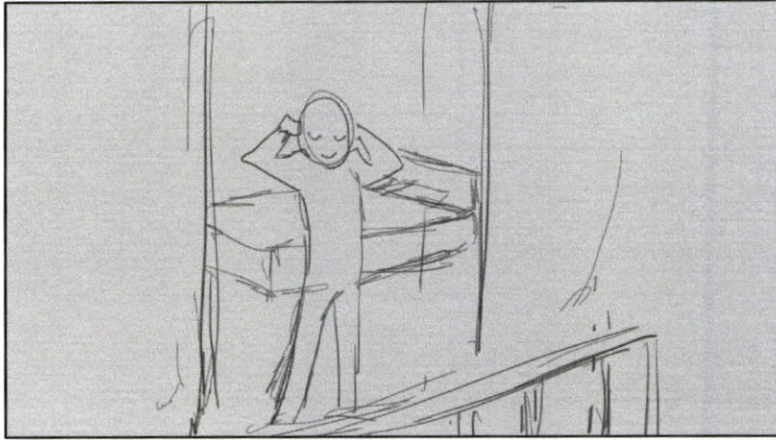
MS - ป่าวดยา

SHOT 51



MS - กลับมามุมไปปรับหน้า

SHOT 52A



LS - ยืนที่ระเบียง

SHOT 52B



LS - บิดขี้เกียจ

## บทที่ 4

### การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน แบ่งออกได้ 3 ขั้นตอนคือ

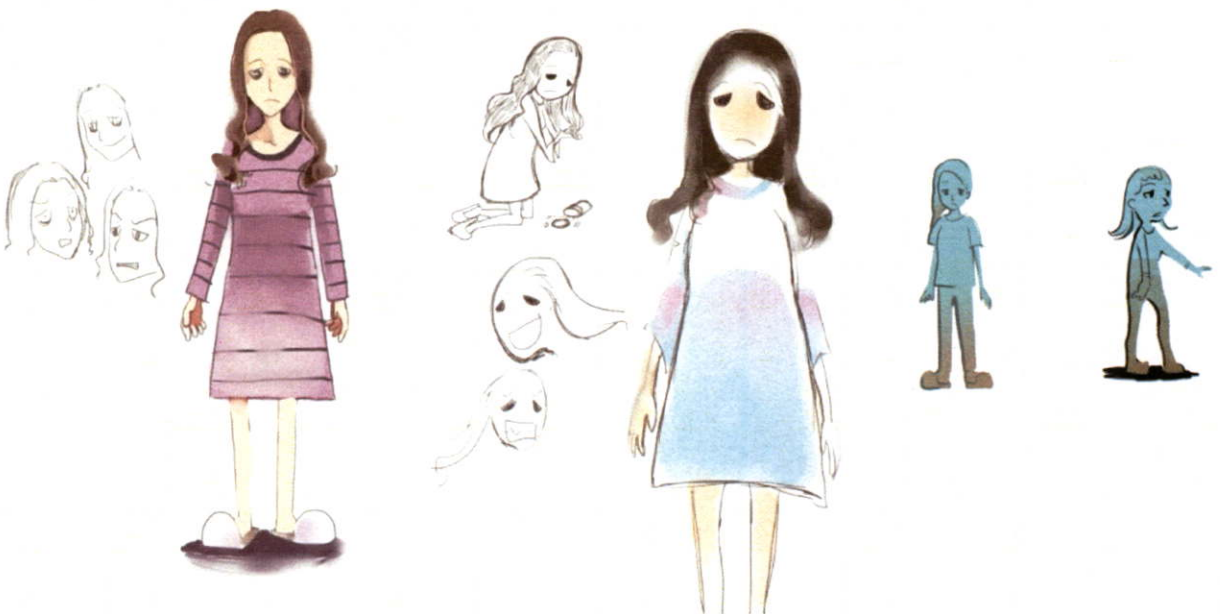
1. ขั้นตอนการเตรียมการผลิต
2. ขั้นตอนการผลิต
3. ขั้นตอนหลังการผลิต

#### 1. ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

##### 1.1 การออกแบบตัวละคร

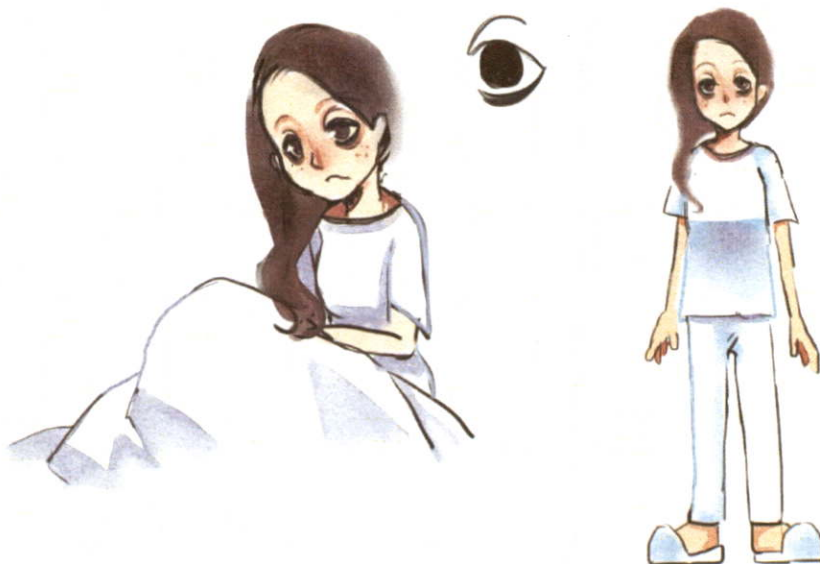
##### ตัวละครหลัก

ตัวละครหลักในเรื่องยานอนฝันมีลักษณะนิสัยของผู้หญิงที่ขาดความมีระเบียบ มีบุคลิกภาพไม่ดี ขี้เซาและง่วงซึม จึงได้ออกแบบให้อยู่ในชุดนอน หลังค่อม ด้วยความเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้า สีหน้าจะมีร่องรอยความโศกเศร้า หน้าตาตก และรอยขอบคิ้วที่ได้ดวงตาที่บอกถึงลักษณะของคนนอนไม่พอ ผอม สุขภาพไม่ดี

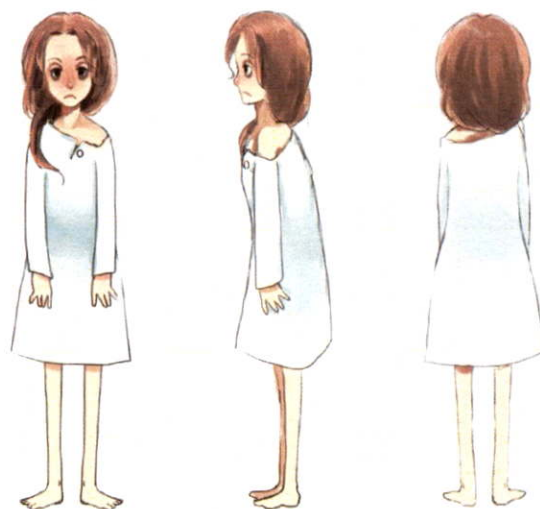


ภาพที่ 4.1 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 1

จากรูปแบบของตัวละครร่างที่ 1 นั้นพบปัญหาที่ตัวละครขาดความมีเสน่ห์  
แสดงอารมณ์ไม่ได้ดีพอ และลักษณะของตัวละครนั้นไม่เข้ากับเทคนิคคอมพิวเตอร์เลียนแบบสีน้ำ  
จึงได้มีการปรับตัวละครใหม่

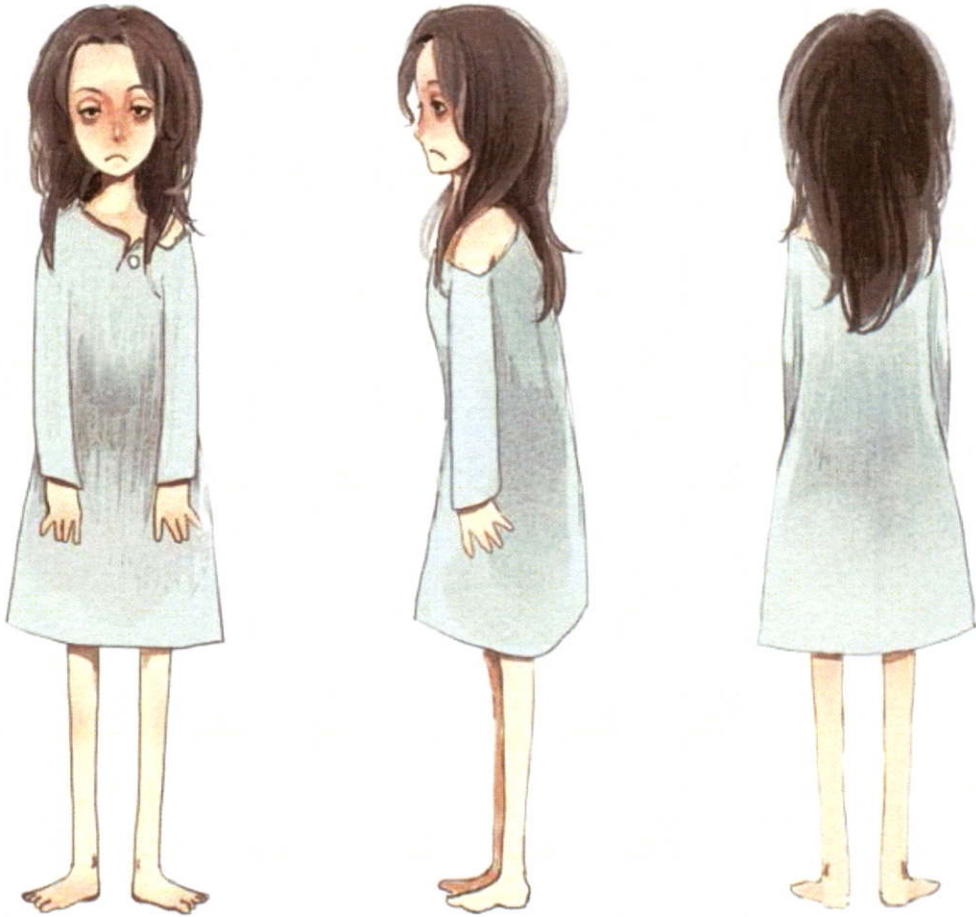


ภาพที่ 4.2 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 2



ภาพที่ 4.3 ภาพร่างตัวละครครั้งที่ 3 มีการเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกาย

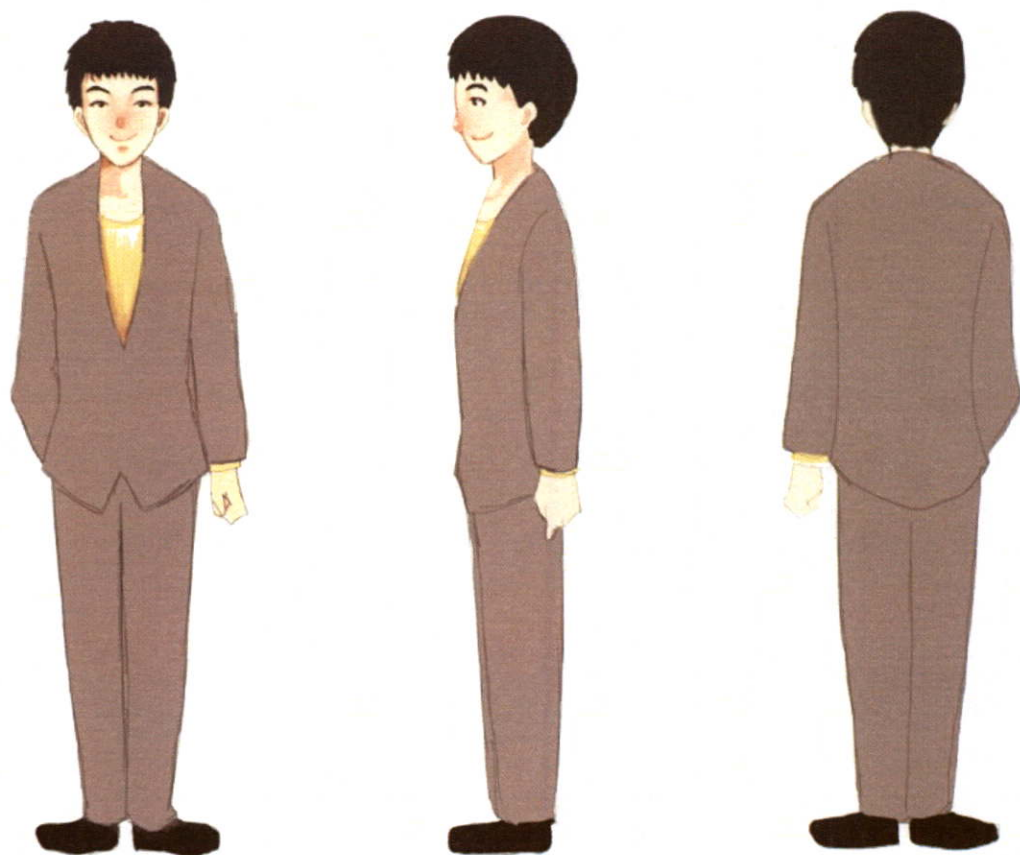
ในรูปแบบที่ 3 ได้มีเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้ใช้ชุดนอนแบบกระโปรง และไม่ใส่รองเท้าแตะใส่ในบ้านเพราะทำให้ตัวละครดูไม่เป็นธรรมชาติ จึงได้ให้เดินเท้าเปล่า ซึ่งลักษณะของตัวละครก็ยังไม่เข้ากับรูปแบบคอมพิวเตอร์เลียนแบบสีน้ำ จึงได้มีการเพิ่มพื้นผิวและเติมร่องรอยให้กับใบหน้าเพื่อให้ตัวละครมีเสน่ห์มากขึ้นและสามารถแสดงอารมณ์เศร้าออกมาได้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวละครลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์เลียนแบบสีน้ำ

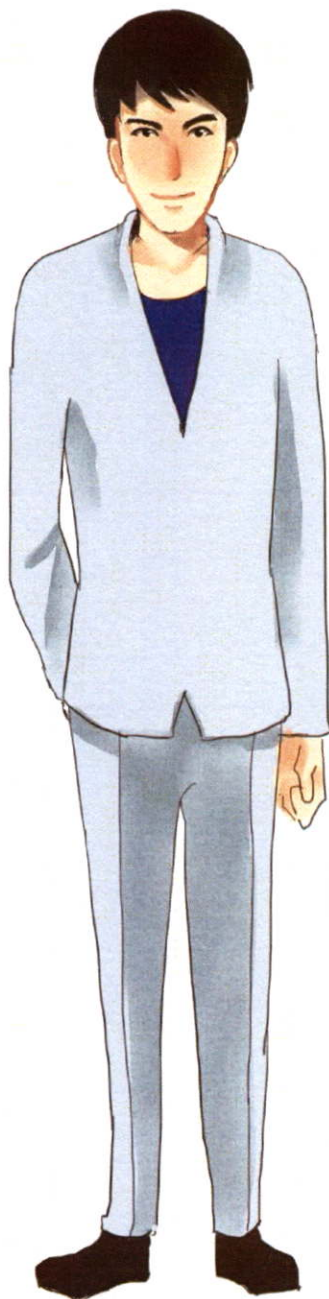
### ชายหนุ่ม

ตัวละครนี้เป็นตัวแทนความใฝ่ฝันของหญิงสาวที่ใฝ่ฝันอยากได้ผู้ชายหน้าตาดีมาของดูแล มาเป็นคู่ชีวิต จึงออกแบบให้มีลักษณะหน้าตารูปลักษณะหล่อเลา แต่งกายด้วยชุดแฟชั่น โดยยึดเอาลักษณะของดารากาฬซึ่งกำลังเป็นที่นิยมมาเป็นต้นแบบในการออกแบบ



ภาพที่ 4.5 ภาพร่างตัวละครชายหนุ่มในฝันครั้งที่ 1

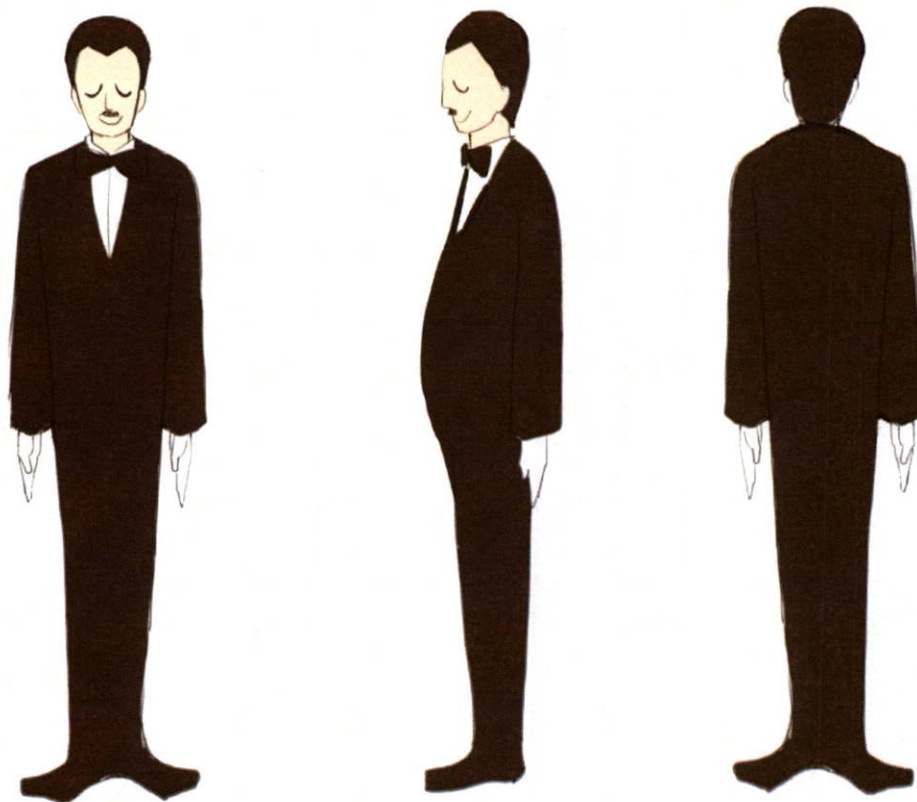
ตัวละครชายหนุ่มแบบแรกนั้นยังมีลักษณะของชายที่เป็นที่ใฝ่ฝันไม่เพียงพอ  
หล่อเหลาไม่เพียงพอและดูนัมนัมเกินไป จึงได้เปลี่ยนให้รูปหน้ายาวขึ้น คิ้วเข้มขึ้น



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวละครชายหนุ่มในฝัน

### ชายผู้มารุ่มล่อม

ตัวละครนี้ได้ออกแบบโดยใช้แนวคิดของคนรับใช้ที่ดูหรูหรา เช่น พ่อบ้าน จึงได้ให้สวมชุดสูท ไว้หนวดเล็กน้อย



ภาพที่ 4.6 ภาพร่างตัวละครชายผู้มารุ่มล่อม

### พยาบาล

พยาบาลเป็นตัวละครที่จะมาเซ็นเอาร่างของตัวละครเอกออกไป จึงได้ออกแบบให้น่ากลัวและมีกลิ่นอายของความตายโดยใช้สีเขียวหม่นของเครื่องแบบบุรุษพยาบาลและไม่ให้มีใบหน้าเพื่อที่ไม่สามารถคาดเดาอารมณ์ได้ ตัวสูงโขงคูน่ากลัว



ภาพที่ 4.7 ภาพร่างตัวละครพยาบาล

ภายหลังได้มีการปรับเปลี่ยนเพราะเนื้อหาไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ความตาย ตัวละคร  
ไม่ควรชั่วร้ายอย่างชัดเจน จึงได้เลือกใช้ลักษณะของนางพยาบาลกลางคน อ้วนท้วม สวมชุดขาว  
เพื่อให้ตัวละครดูกลางๆ ไม่ดีไม่ร้าย ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าประสงค์ดีหรือประสงค์ร้าย



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวละครพยาบาล

## 1.2 การออกแบบฉาก

### ฉากห้องนอน

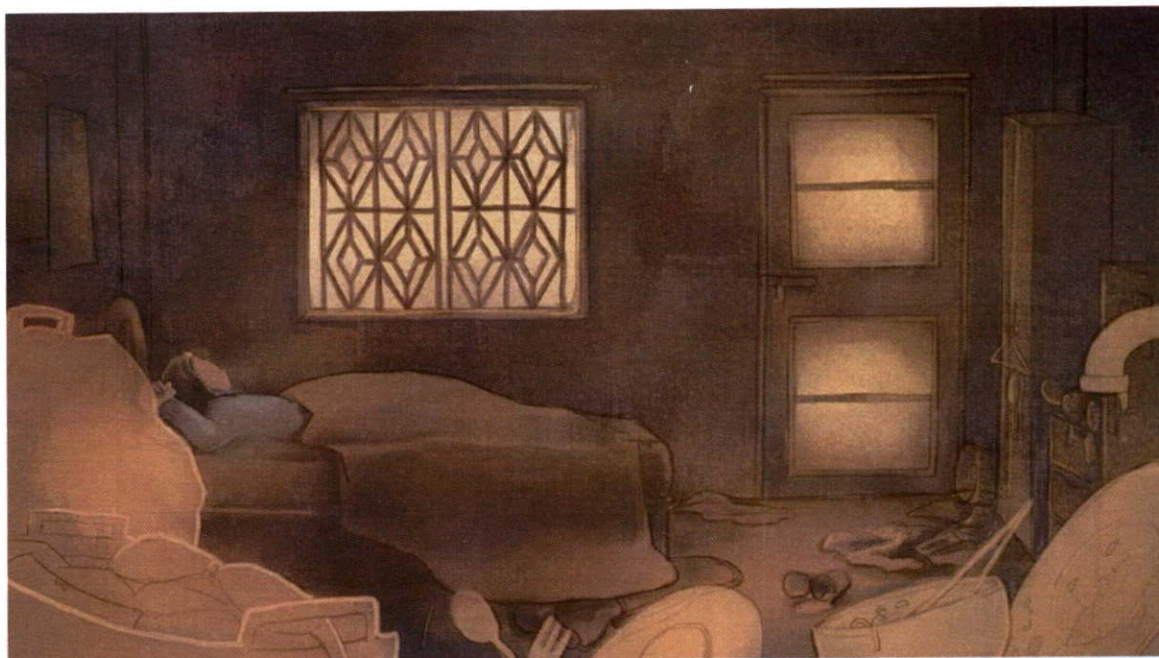
ผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นลดน้อยลง จึงได้ใช้ห้องแคบๆและปิดมิดเป็นห้องนอนตัวละคร ให้ตัวละครอาศัยอยู่คนเดียวในอพาร์ทเมนต์ของชุมชนแออัด ประกอบกับพฤติกรรมเบื่อหน่ายหมดความสนใจในสิ่งต่างๆ ทำให้สภาพแวดล้อมอึมครึม รก และขาดการดูแลเอาใจใส่ ตัวละครไม่ได้มีฐานะสูง จึงได้เลือกเครื่องเรือนในระดับที่ราคาไม่สูงมาวางในห้อง



ภาพที่ 4.9 ภาพตัวอย่างของเตียงที่นำมาเป็นแบบ

ที่มา : muu, [Rooming Common room JALAN KAYU](http://www.singtip.com/forum/topics/common-room-jalan-kayu) [ออนไลน์], สืบค้น 7 มีนาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.singtip.com/forum/topics/common-room-jalan-kayu>

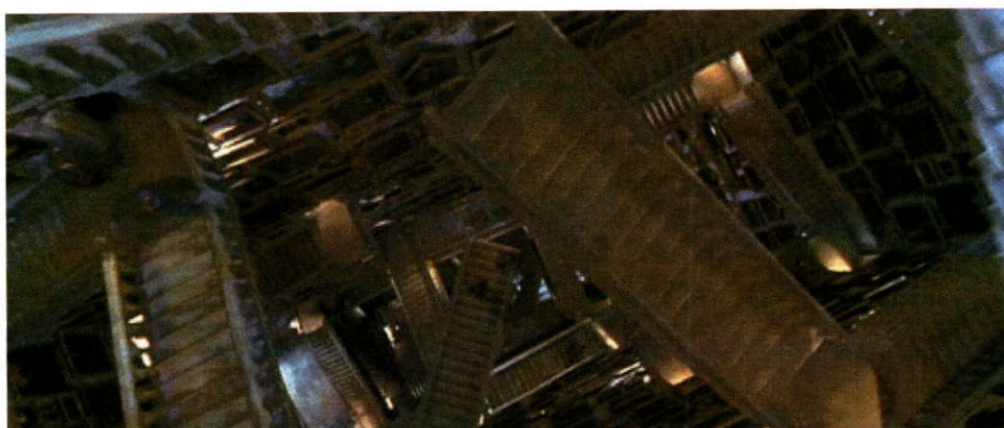
ฉากห้องนอนเป็นฉากที่ตัวเอกจะตื่นขึ้นมาจากฝันร้าย เป็นฉากที่แสดงถึงโลกของความจริงที่ตัวเอกไม่ต้องการจะอยู่ จึงได้มีการใช้โทนสีน้ำตาล สีม่วง น้ำเงิน เข้าไปในภาพ เพื่อให้ฉากดู ไม่สดใสและไม่น่าอยู่



ภาพที่ 4.10 ภาพจากห้องนอน

### ฉากความฝัน

ฉากความฝันที่ตัวละครหลักฝันเห็นห้างสรรพสินค้ากลางอากาศได้แนวคิดมาจากบันไดในภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter ประกอบกับลักษณะของบันไดเลื่อนที่ทุกห้างสรรพสินค้าจะต้องมี มาสร้างเป็นบันไดเลื่อนกลางฟ้า



ภาพที่ 4.11 ภาพบันไดจากภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter

ที่มา : flaming\_pele!, [Building Magic Moving Stairs](#) [ออนไลน์], สืบค้น 10 มกราคม 2557.

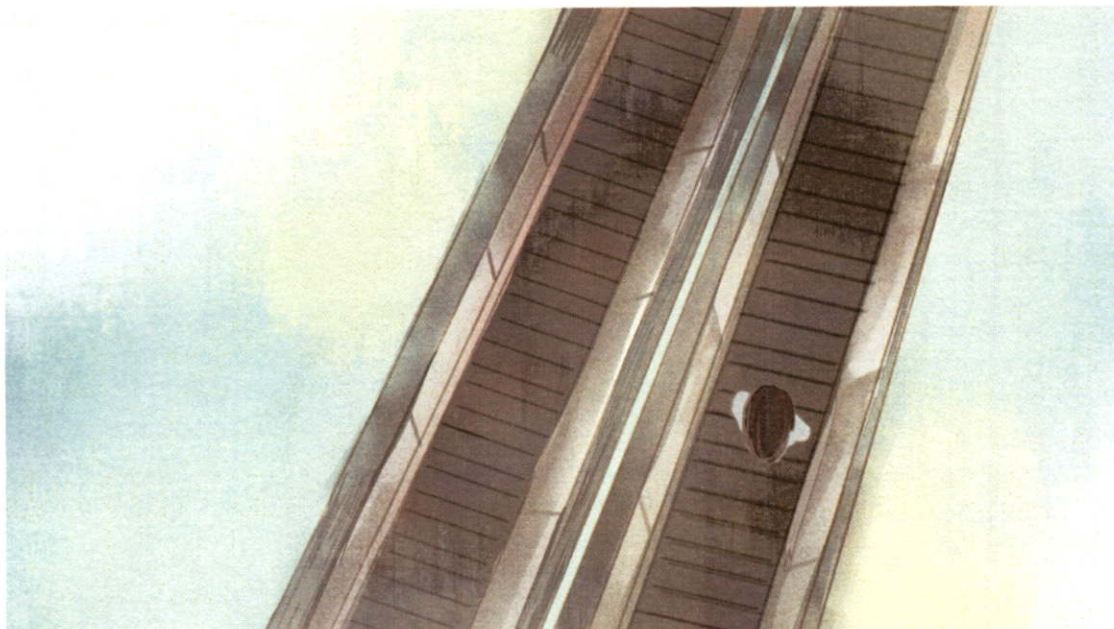
เข้าถึงได้จาก <http://www.instructables.com/id/Building-Magic-Moving-Stairs/>



ภาพที่ 4.12 ภาพบันไดเลื่อนของห้างสรรพสินค้า

ที่มา : ประจวบ ผลิตผลการพิมพ์, เที่ยวห้างให้ปลอดภัย..และ อย่าไปบ่อยๆ! [ออนไลน์], สืบค้น

10 มกราคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.instructables.com/id/Building-Magic-Moving-Stairs/>



ภาพที่ 4.13 ภาพจากบันไดเลื่อนลอยฟ้า

และได้ใช้สีโทนเหลืองสว่าง โทนส้ม เพื่อสื่อถึงความสว่างสดใส ความหรูหรา  
เปล่งประกาย



ภาพที่ 4.14 ภาพจากบันไดเลื่อนที่เห็นสินค้าในห้างสรรพสินค้า



ภาพที่ 4.15 ภาพจากบันไดเลื่อนที่เห็นสินค้าในห้างสรรพสินค้า



ภาพที่ 4.16 ภาพจากบันไดเลื่อนที่เห็นสินค้าในห้างสรรพสินค้า

และในฉากใหญ่ของการซื้อของได้ทำให้ข้าวของที่เป็นที่ต้องการตัวละครหลักนั้นมีขนาดใหญ่อขึ้น เพื่อความแฟนตาซีเหนือจริง โดยได้ความคิดมาจากโฆษณา Duty Free ที่มีการเพิ่มขนาดข้าวของให้ใหญ่เกินจริง



ภาพที่ 4.17 ภาพจากโฆษณา Duty Free

ที่มา : King Power Group, ราคา Duty Free ของชมพู่-อารยา คืออะไร ? [ออนไลน์], สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com/watch?v=UDXrZJf75TE>

ได้มีการเพิ่มพื้นและสร้างแสงสีทองเพื่อให้ดูหรูหราขึ้น



ภาพที่ 4.18 ภาพจากห้างสรรพสินค้าในฝัน

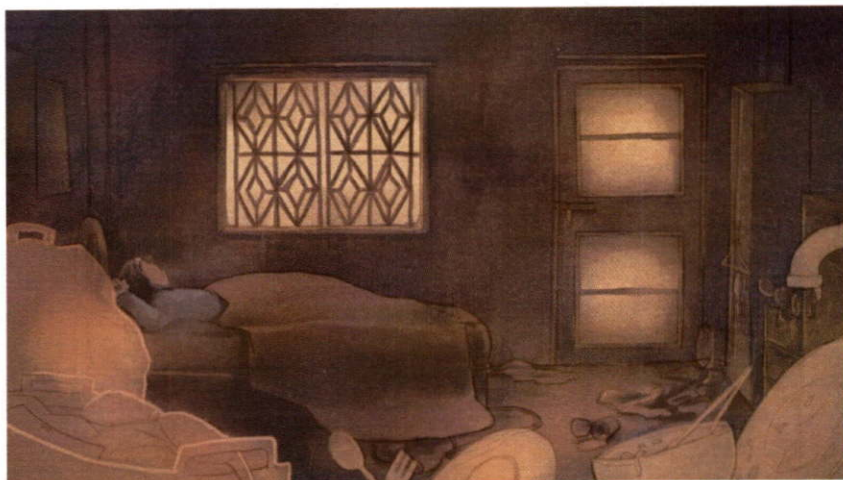
### 1.3 การออกแบบภาพ

แอนิเมชันเรื่องนี้มีโทนของฉากที่ขัดแย้งกันคือ ฉากความฝันที่ดี ฉากความจริง ซึ่งฉากความฝันที่ดีต้องมีโทนอบอุ่น สดใส จึงได้ออกแบบให้มีสีเหลืองอ่อน อบอุ่นและเป็นมิตร งานภาพเส้นร่างน้อย เพราะต้องการให้เส้นขอบเบาบางเหมือนการลงสีน้ำ



ภาพที่ 4.19 ภาพร่างและภาพที่ลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ภาพที่ 1

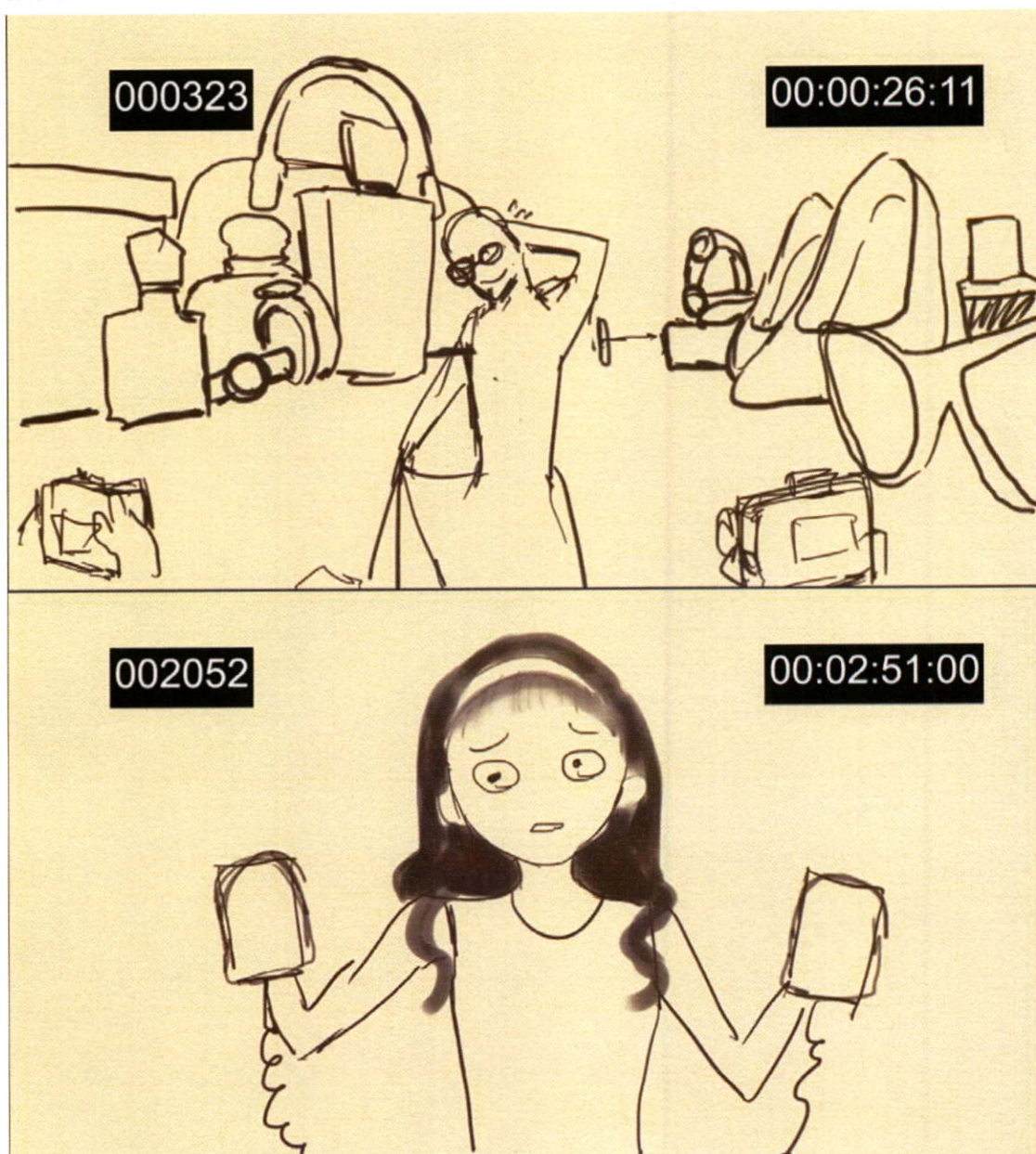
และจากความจริง ที่ต้องการให้ดูเลวร้าย จึงมีการใช้พื้นผิวคราบเข้าช่วยให้  
เหมือนคราบสกปรก เน้นโทนน้ำตาล ม่วง



ภาพที่ 4.20 ภาพร่างและภาพที่ลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ภาพที่ 2

#### 1.4 การทำ Animatic

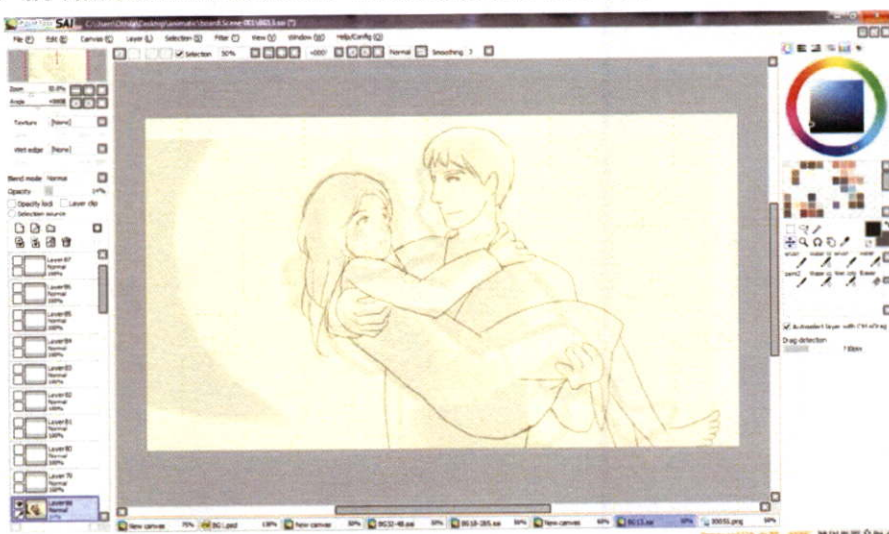
การทำ Animatic จะช่วยให้สามารถเห็นภาพโดยรวมของแอนิเมชันได้ชัดเจนมากขึ้น มีความละเอียดมากกว่าสตอรี่บอร์ด สามารถทำให้งานช่วงการผลิตสามารถเป็นไปได้อย่างราบรื่น สามารถใส่เสียงประกอบ และวาง Time code และ Frame counter เพื่อช่วยในการคำนวณเฟรมในการอนิเมท



ภาพที่ 4.21 ภาพตัวอย่างแอนิเมติกที่ได้ Time code และ Frame counter

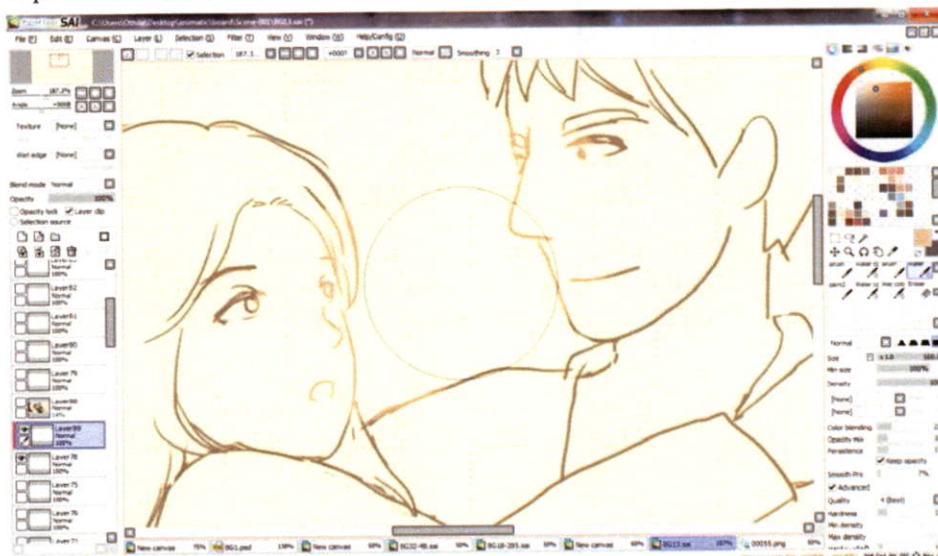
## 2. ขั้นตอนการผลิต

ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพจากการทำ Animatic มาเป็นภาพร่างให้กับคีย์เฟรมเพื่อประหยัดเวลาไม่ต้องทำการขึ้นภาพร่างใหม่ โดยทำการนำภาพที่นำไปใช้ในการวาง Animatic มาตราภาพใหม่ โดยการวางภาพจาก Animatic ลงในเลเยอร์ที่มีการลด opacity ในโปรแกรม Sai Paint tool สร้างเลเยอร์ใหม่เพื่อวาดทับ และลบเลเยอร์เส้นร่างออก

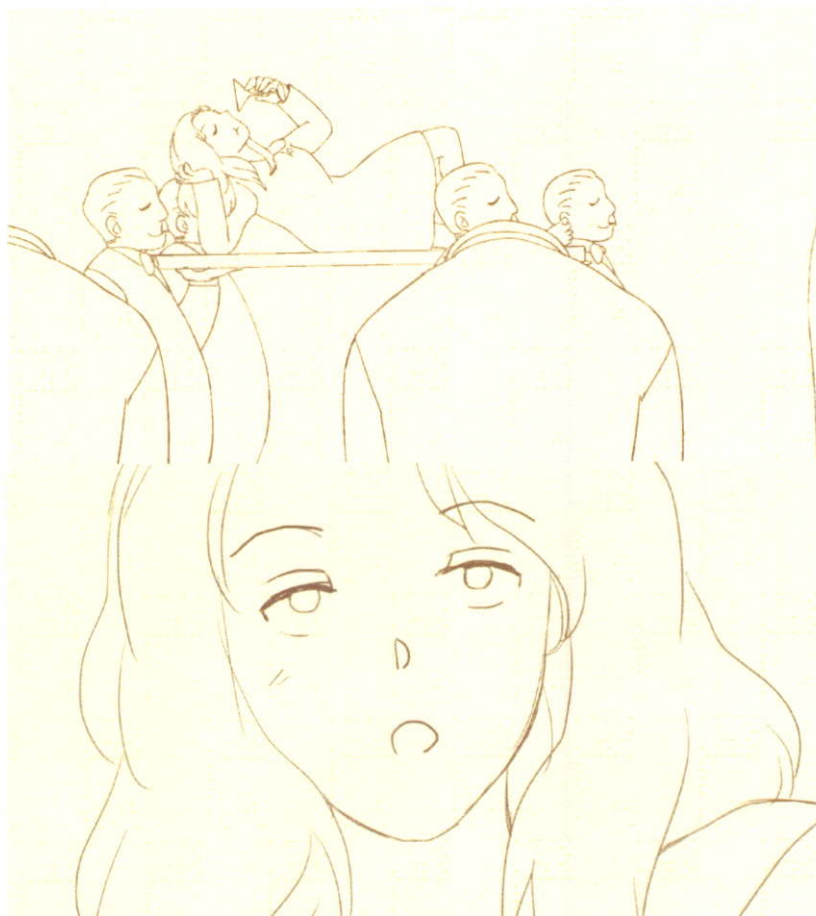


ภาพที่ 4.22 ภาพการขึ้นเส้นร่างจากภาพที่ใช้ในการทำ Animatic

ซึ่งการทำเช่นนี้ทำให้สามารถกำหนดคีย์ของเส้น Key frame ได้ตามใจชอบ หรือเปลี่ยนสีเฉพาะจุดหากสีของเส้นส่วนนั้นเข้มเกินไป โดยการสร้างเลเยอร์เหนือเลเยอร์เส้นวาดและคลิก Layer clip จากนั้นเทสที่ต้องการลงไป



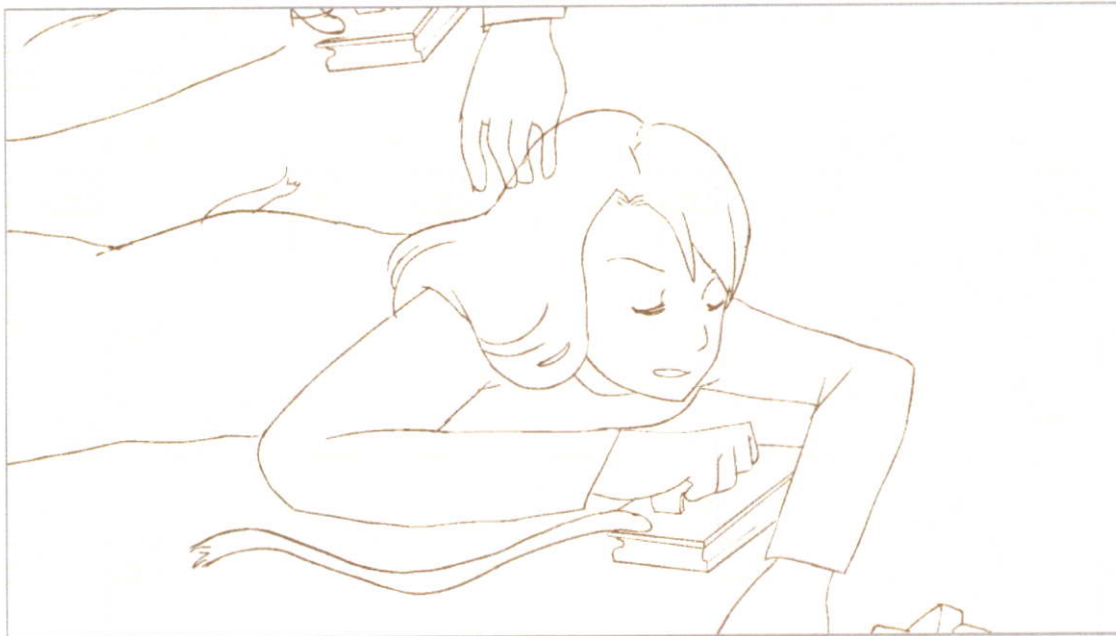
ภาพที่ 4.23 ภาพการเปลี่ยนสีเส้นร่างโดยใช้ Layer clip



ภาพที่ 4.24 ภาพที่ได้จากการร่างเส้นใน โปรแกรม Sai Paint tool

## 2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate)

การจะทำการเคลื่อนไหวนั้นต้องมีการกำหนด Key frame ซึ่งก็คือจุดเริ่มต้น และจุดจบ ของการเคลื่อนไหวนั้นๆ



ภาพที่ 4.25 ภาพการกำหนด Keyframe

หลังจากนั้นกำหนดกึ่งกลางของการเคลื่อนไหว



ภาพที่ 4.26 ภาพการกำหนดกึ่งกลางของการเคลื่อนไหว (เส้นหนา)

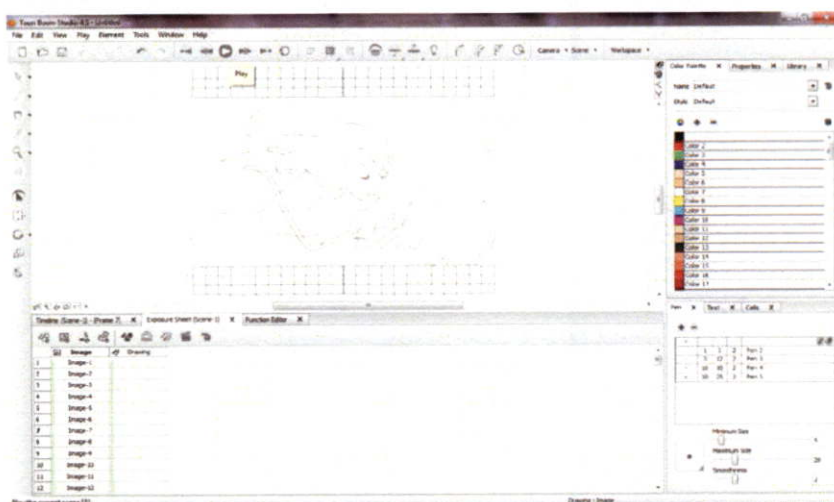
และวาด In between แทรกลงไป โดยคำนึงถึงจำนวนเฟรมที่กำหนดใน

Animatic



ภาพที่ 4.27 ภาพการกำหนดกึ่งกลางของการเคลื่อนไหว (เส้นบาง)

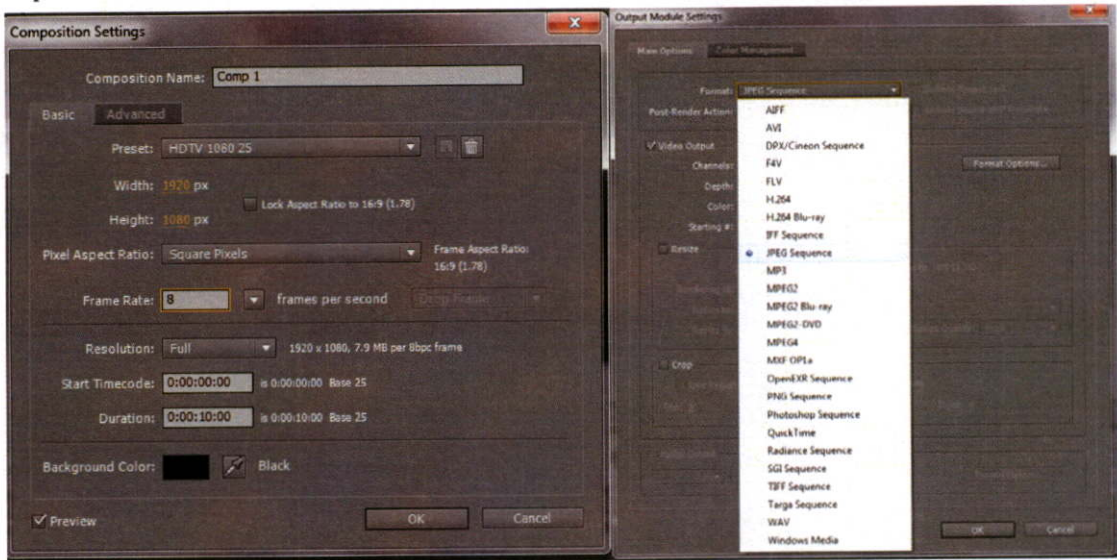
ซึ่งหลังจากการวาดการเคลื่อนไหวครบถ้วนได้มีการตรวจสอบการเคลื่อนไหวอีกครั้งด้วยโปรแกรม Toonboom โดยการimport ไฟล์เข้าไปและกดเพดัลการเคลื่อนไหว เนื่องจากโปรแกรม Toonboom นั้นมีความเบาและมีความรวดเร็วในการเรียกใช้กว่า After Effect



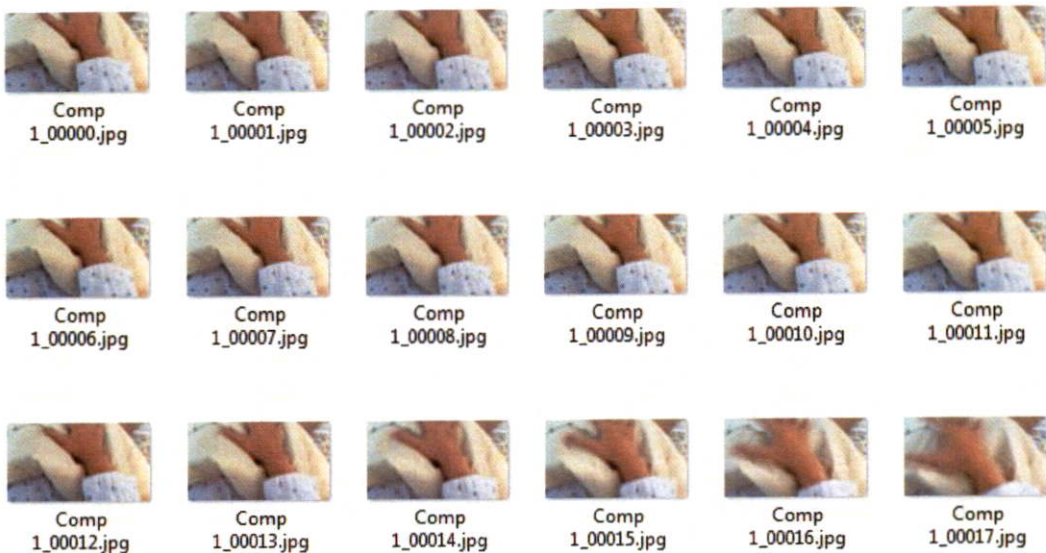
ภาพที่ 4.28 ภาพการตรวจสอบการเคลื่อนไหวด้วย Toonboom

## 2.2 เทคนิคการ Rotoscope

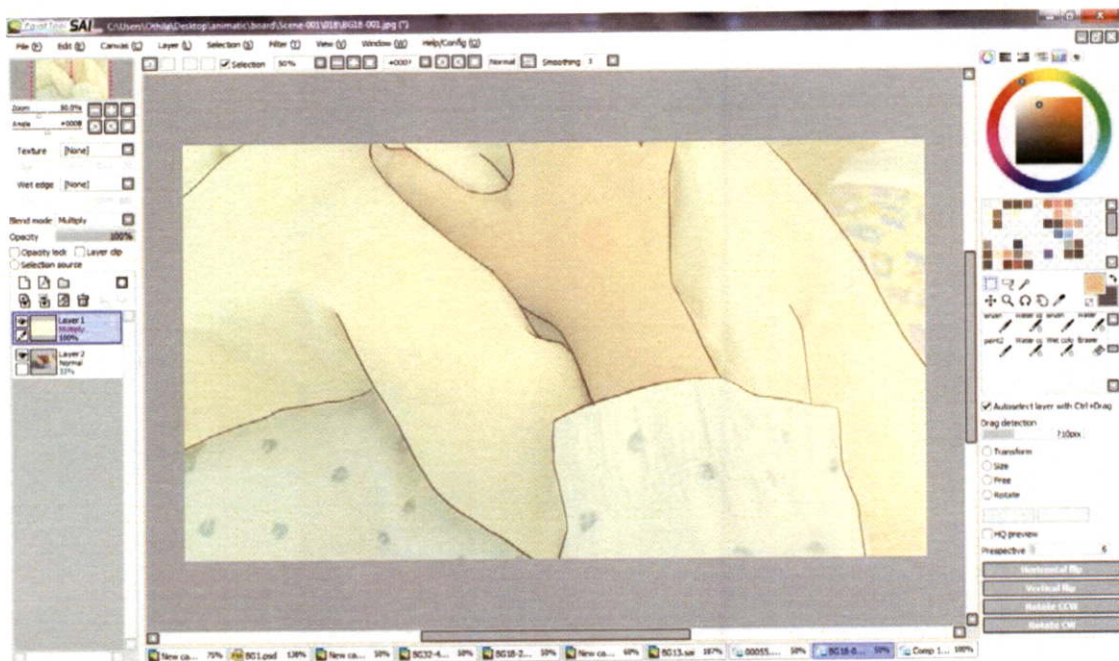
เทคนิคนี้ได้นำมาใช้ในการแอนิเมทช่วงที่เป็นภาพแทนสายตา เพื่อการประหยัดเวลาในการอนิเมท โดยมีการถ่ายภาพแทนสายตาด้วยกล้องจากโทรศัพท์มือถือ Iphone 5S จากนั้นนำวิดีโอที่ได้มาปรับเฟรมในโปรแกรม Adobe after effect และเรนเดอร์ออกมาเป็น jpeg sequences 8 เฟรม ต่อวินาที จากนั้นนำภาพที่ได้มาคราฟเคลื่อนไหวเฟรมต่อเฟรม



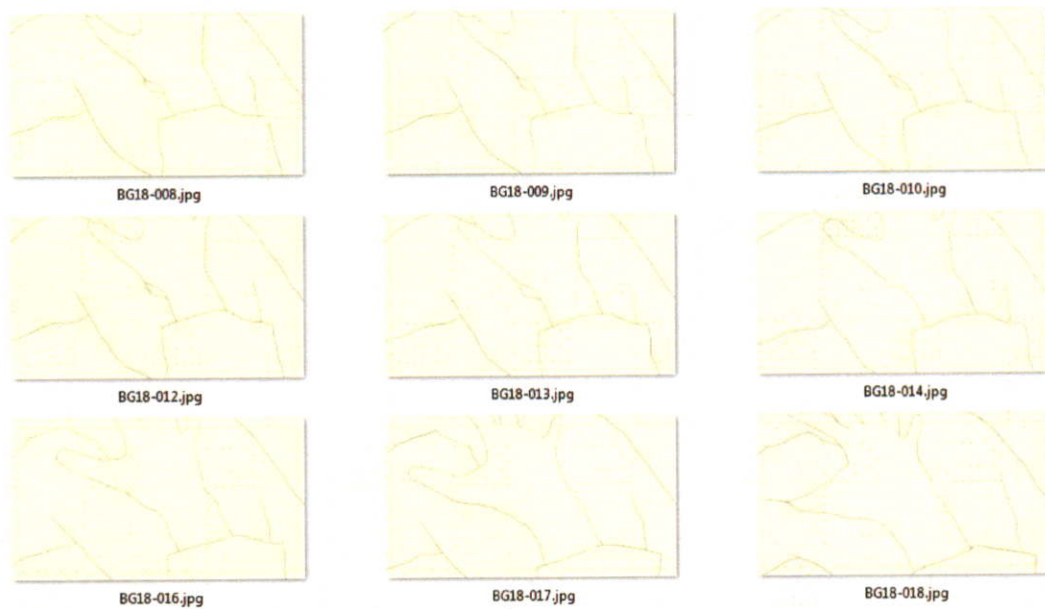
ภาพที่ 4.29 ภาพการตั้งค่าเฟรมของวิดีโอและการเลือกเรนเดอร์โหมด jpeg sequences



ภาพที่ 4.30 ภาพไฟล์ที่ได้จากการเรนเดอร์เป็น jpeg sequences



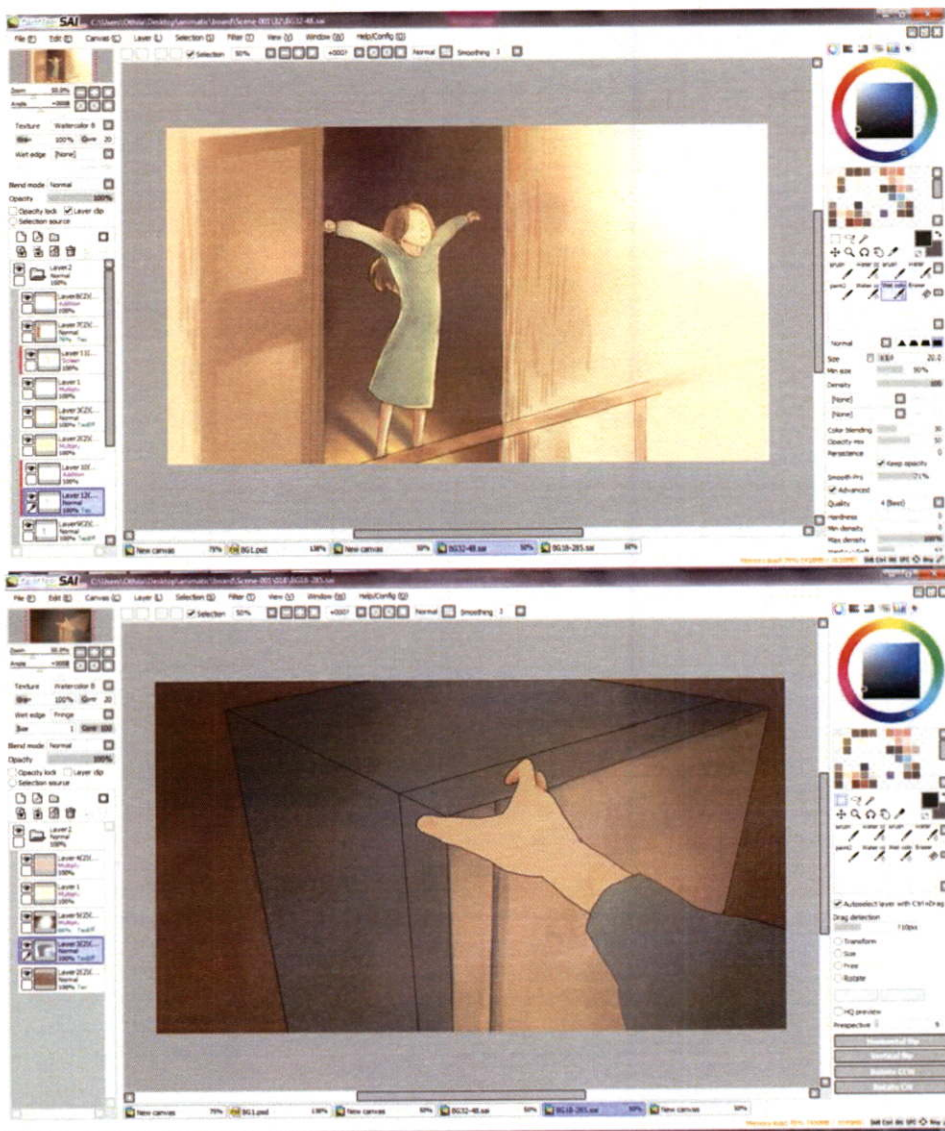
ภาพที่ 4.31 ภาพการดราฟภาพจากไฟล์ jpeg sequences



ภาพที่ 4.32 ไฟล์ที่ได้จากการ Rotoscope

### 2.3 การลงสีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

โปรแกรมที่เลือกใช้ในการลงสีคือ Sai Paint tool ซึ่งสามารถทำงานได้ในขนาดไฟล์ที่เบา สามารถแยกเลเยอร์ในการทำงานได้อิสระ มีโหมดสีน้ำซึ่งเป็นอุปกรณ์หลักที่ต้องการใช้ในการลงสี ทั้งนี้ ตัว Sai Paint tool ยังให้น้ำหนักหัวแปรงที่ดีกว่า Photoshop อีกด้วย ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรมนี้อในการลงสีโดยผ่านอุปกรณ์เมาส์ปากกา Wacom intoos ซึ่งสามารถถ่ายทอดแรงกดได้ตามน้ำหนักมือ



ภาพที่ 4.33 ภาพการลงสีใน Sai Paint tool

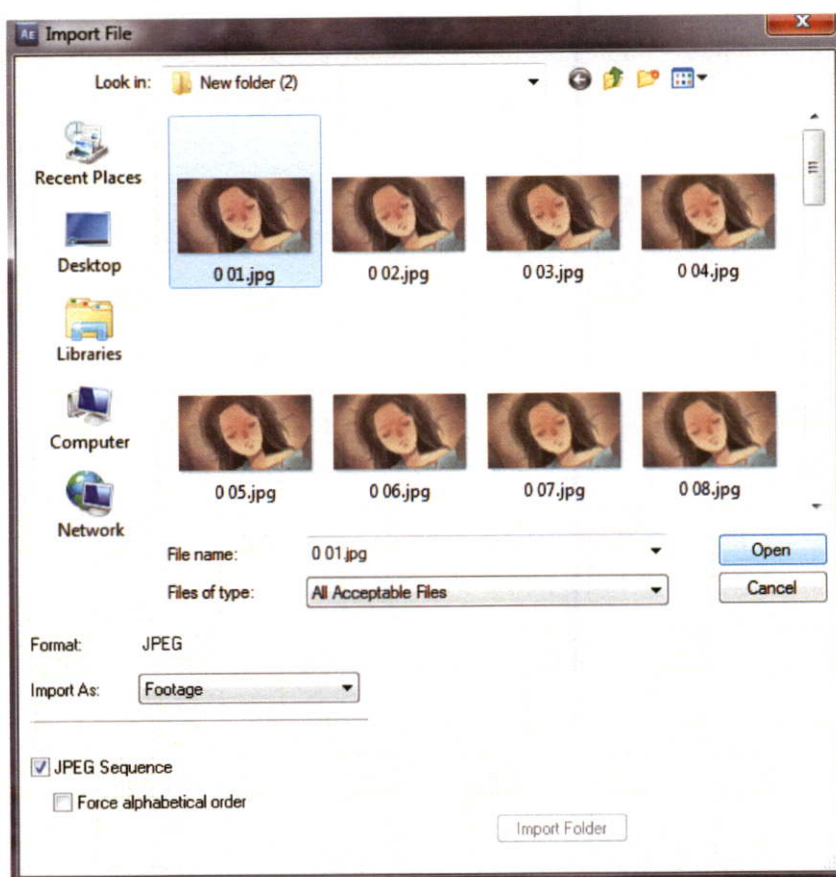


ภาพที่ 4.34 ภาพตัวละครแยกกับฉากที่ได้จากการแยกเลเยอร์

### 3. ขั้นตอนหลังการผลิต

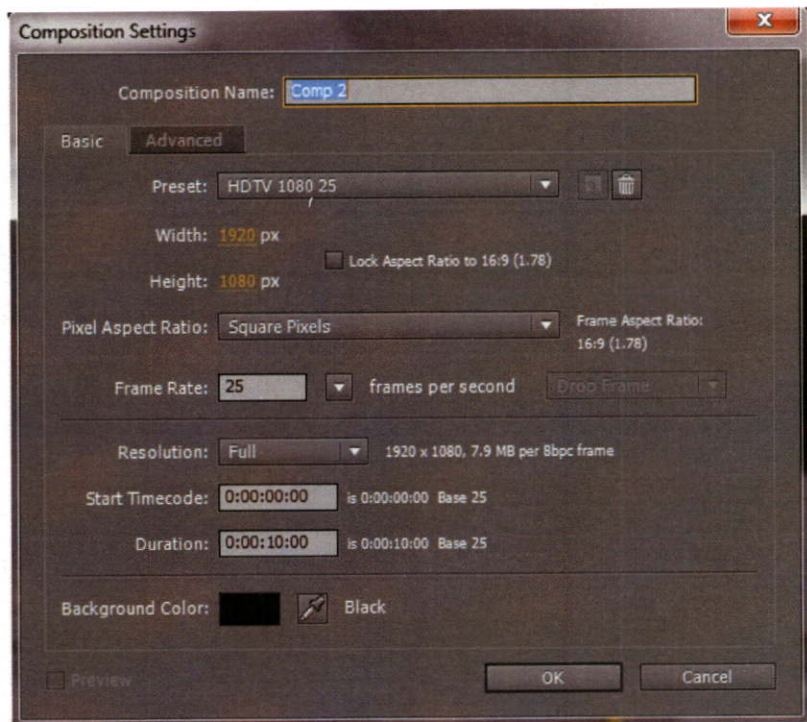
#### 3.1 การแปลงภาพเป็นวิดีโอ

การแปลงภาพเป็นวิดีโอ ก่อนอื่นการตั้งชื่อไฟล์ของงานจะต้องตั้งเรียงลำดับไปเรื่อยๆจนกว่าจะครบ เช่น 00 01, 00 02. 00 03. .... 00 50 และสามารถรวมเป็นวิดีโอได้ด้วยโปรแกรม After Effect โดยการคลิกขวาที่กล่อง Project > Import >File และเลือกไฟล์แรกของไฟล์ที่จะรวมเป็นวิดีโอ ตั้งค่า Import as Footage และกดคลิกเครื่องหมายถูกที่ Jpeg sequence จากนั้นกด Open



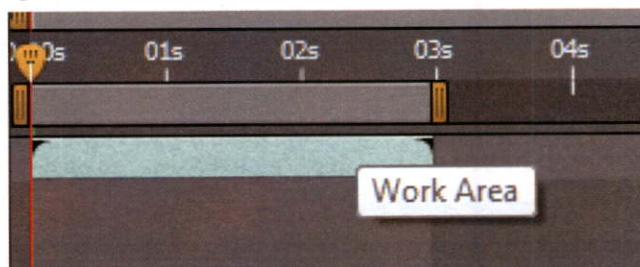
ภาพที่ 4.35 ภาพการตั้งค่าการ import file

จากนั้นสร้าง composition ขึ้น โดยไปที่เมนู composition > new composition เลือก HD TV 1080 ตั้งค่า Frame rate เป็น 12 เฟรมต่อวินาที ตั้งค่าเวลาและกด OK



ภาพที่ 4.36 ภาพการตั้งค่าการ composition

จากนั้นลาก Jpeg sequence มาใน composition ที่ได้ ลากแถบ Work area ให้ตรงกับ ความยาวของ Jpeg sequence



ภาพที่ 4.37 ภาพการตั้งค่า Work area

และไปที่ composition > Add to Render queue ตั้งค่า DV setting เปลี่ยน resolution เป็น Full out put mode เลือก H264 และตั้งค่าชื่อไฟล์และสถานที่เก็บไฟล์ในเมนู Out put to จากนั้นกด render



ภาพที่ 4.38 ภาพการตั้งค่า Render queue

เมื่อเรนเดอร์เสร็จจะได้ไฟล์วิดีโอ .MP4 เพื่อนำไปตัดต่อในโปรแกรม Premiere Pro ตาม timing ที่ได้วางไว้ และวางจังหวะเสียง จากนั้นเรนเดอร์จาก Premiere Pro ออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ

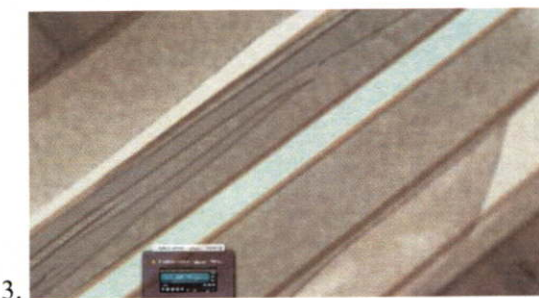


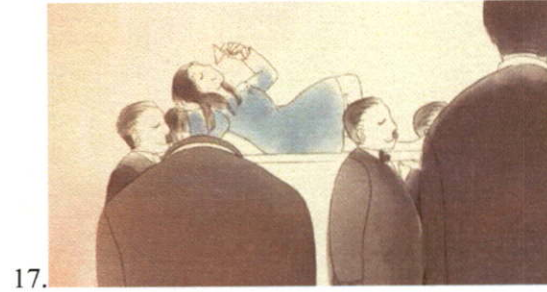
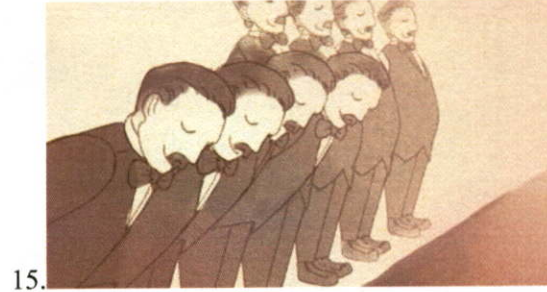
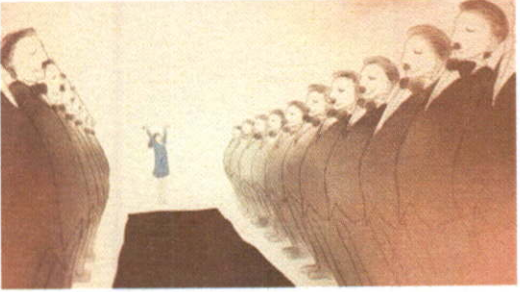
ภาพที่ 4.39 การตัดต่อใน Premiere Pro

### 3.2 การออกแบบเสียง

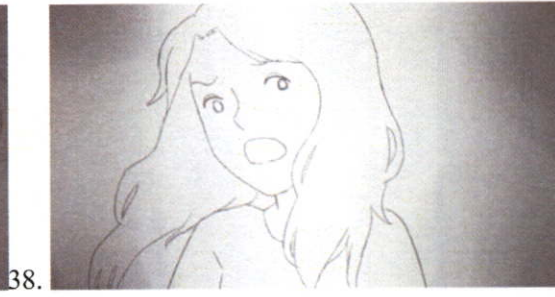
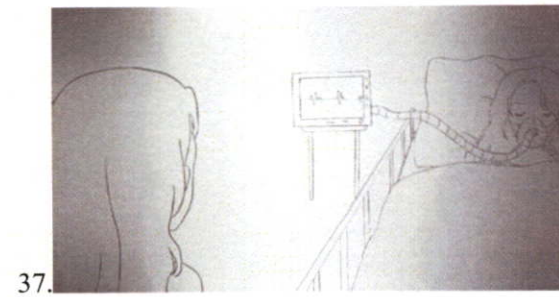
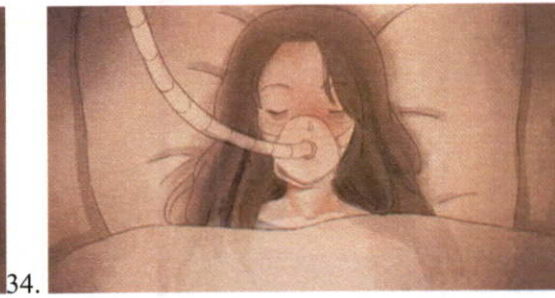
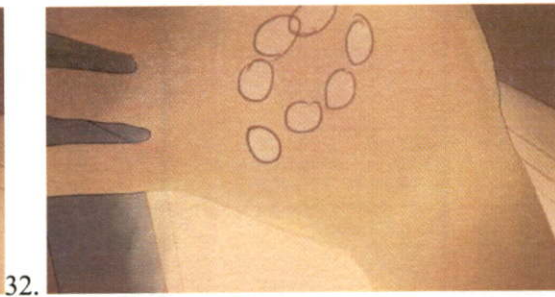
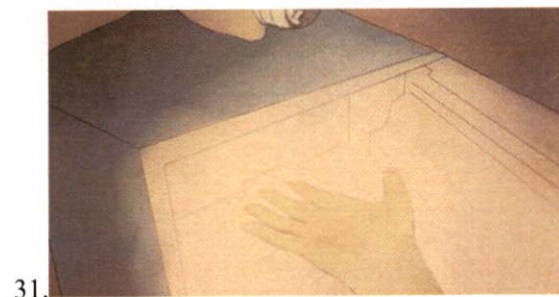
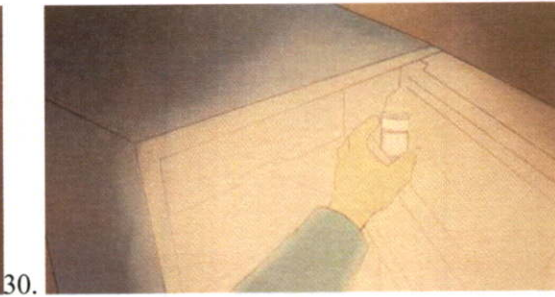
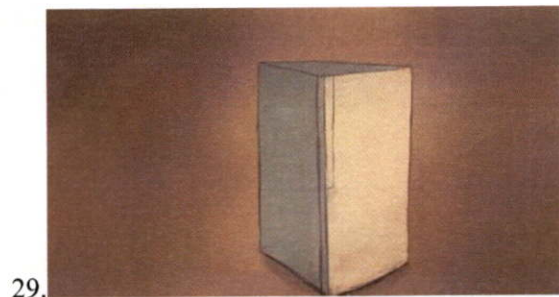
ในส่วนของเสียงประกอบนั้น แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ เสียงดนตรี (Music score) และเสียงประกอบ (Sound Effect) โดยสามารถเริ่มทำได้หลังจากการทำงานเสร็จสมบูรณ์ หรือ แอนิเมชันมีจังหวะที่ลงตัวแล้ว เนื่องจากการทำงานที่จำกัดด้วยเวลาข้าพเจ้าได้ส่งไฟล์ Animatic เป็นตัวกำหนดจังหวะให้แก่คนออกแบบเสียง โดยมีการคุยถึงแนวคิด เนื้อเรื่อง และการส่งดนตรีตัวอย่างที่ต้องการในแต่ละช่วงแอนิเมชันเป็นแนวทางแก่คนออกแบบเสียง เมื่อได้ไฟล์เสียงแล้ว ข้าพเจ้าได้นำมาประกอบกับภาพในโปรแกรม Premier Pro

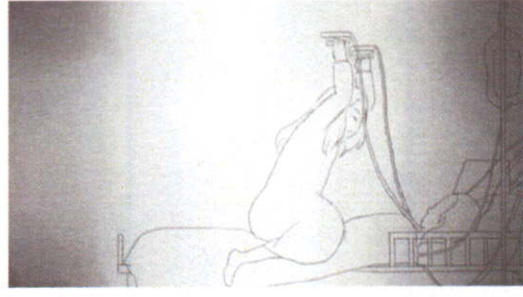
## ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “ชานอนฝัน”

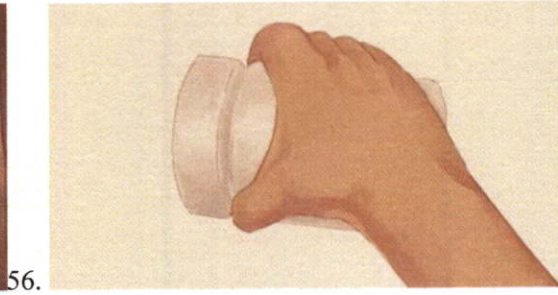
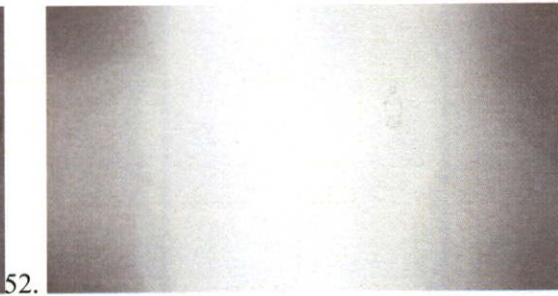
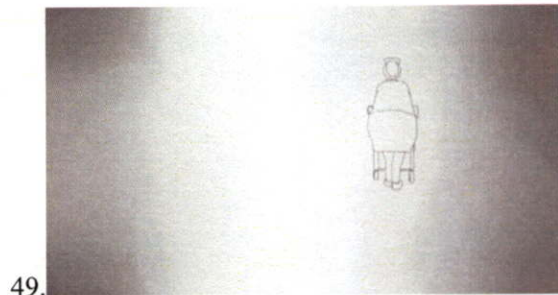














## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### บทสรุปของการทำงาน

ในการทำศิลปะนิพนธ์เล่มนี้ ได้มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์เพื่อเลียนแบบสีน้ำ ผลที่ได้คือคอมพิวเตอร์สามารถสร้างเลียนแบบภาพสีน้ำได้ แต่ขาดเสน่ห์บางอย่างที่เป็นสีน้ำฉบับดั้งเดิม เช่น รอยคราบของน้ำ หรือรอยเท็กเจอร์ของกระดาษ คอมพิวเตอร์ทำให้งานสีน้ำเป็นระเบียบมากขึ้น สิ่งที่ไม่แตกต่างเลยระหว่างงานสีน้ำจากเทคนิคคอมพิวเตอร์และงานสีน้ำด้วยมือคือการใช้ฝีมือในการวาดเช่นกัน คอมพิวเตอร์สามารถประหยัดเวลาในการทำงานได้ และสามารถประหยัดงบประมาณในการวาดสีน้ำได้

การสร้างแอนิเมชันเรื่องยานอวกาศนั้นถ่ายทอดเรื่องราวของคนเป็นโรคซึมเศร้าได้อย่างไม่เต็มที่เท่าที่ควรด้วยการหาข้อมูลที่ไม่แน่นแข็งแรงพอ และการออกแบบต่างๆของแอนิเมชันที่ยังอิงข้อมูลไม่เต็มที่

#### ข้อเสนอแนะในการทำงาน

##### ขั้นตอนการเตรียมงาน

ในขั้นตอนการเตรียมงาน ปัญหาแรกเริ่มที่พบคือไม่ทราบสไตล์ที่แน่นอนในการทำแอนิเมชันว่าจะทำแอนิเมชันมาในรูปแบบใด อาจารย์ที่ปรึกษาจึงได้เลือกเทคนิคจากภาพวาดที่ข้าพเจ้าสามารถทำได้คืออย่างการวาดสีน้ำด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์มาเป็นโจทย์หลักในการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งปัญหาที่ตามมาคือการคิดเรื่องให้เหมาะสมกับเทคนิค ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกแนวความคิด ไม่อยากตื่นขึ้นมาในตอนเช้าเป็นความคิดแรก ซึ่งหลังจากการค้นคว้าข้อมูลทำให้พบว่าเป็นอาการแรกเริ่มของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า จึงได้จับคู่ ความฝัน เข้ากับภาพสีน้ำ ซึ่งในการคิดสตอรี่บอร์ดข้าพเจ้าได้ยึดติดกับความเป็นจริงมากจนไม่สามารถออกแบบเหตุการณ์ให้มีความแฟนตาซีอย่างที่แอนิเมชันควรจะเป็น และยึดติดกับการออกแบบมูมเหมือนภาพยนตร์มากกว่า ภายหลัง

สามารถปรับปรุงสตอรี่บอร์ดให้มีความแฟนตาซีสนุกสนานมากขึ้นได้ แต่จากความเห็นของคณะกรรมการ สตอรี่บอร์ดนี้ก็ยังมีแฟนตาซีไม่เพียงพอ

### ขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิตเป็นขั้นตอนที่ข้าพเจ้าเครียดมากที่สุด เนื่องจากไม่สามารถบริหารงานให้ตรงกับเวลาได้ การทำงานเชิงซ้ำเนื่องจากไม่คุ้นเคยกับการทำ animate อย่างยาวนานและจำนวนมาก การตั้งชื่อไฟล์ที่ทำให้สับสนและการรันเลขไฟล์ที่มาพบภายหลังว่ามีการผิดพลาดทำให้เสียเวลาในการแก้ไขชื่อไฟล์บ่อยครั้ง และการทำงานที่เป็นไปด้วยความเครียดไม่ผ่อนคลายก็ทำให้ไม่มีสมาธิในการทำงาน

### ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- ควรวางแผนการทำงานเป็นขั้นเป็นตอนและมีการประเมินความสามารถกับเวลาให้สอดคล้องกันมากขึ้น หากไม่สามารถทำได้ในเวลาเพียงเท่านี้ควรหาผู้ช่วยหรือหาวิธีลดภาระงาน
- เมื่อทำงานตามเป้าหมายไม่ได้ทำให้เกิดแรงกดดันและความเครียด ซึ่งเป็นผลทำให้การทำงานในช่วงต่อไปไม่มีประสิทธิภาพ
- ควรสำรองข้อมูลทุกครั้ง และระมัดระวังในการตั้งชื่อไฟล์

### บรรณานุกรม

- ธิดิพันธ์ ธานีรัตน์, "โรคซึมเศร้าใครก็เป็นได้", Men's Health, 216 (ตุลาคม 2553) : 150.
- ธิดิพันธ์ ธานีรัตน์, "โรคซึมเศร้าใครก็เป็นได้", Men's Health, 216 (ตุลาคม 2553) : 151.
- มาโนช หล่อตระกูล. โรคซึมเศร้า ฉบับละเอียด [ออนไลน์]. สืบค้น 25 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.ramamental.com/medicalstudent/generalpsyc/depressdetail/>
- Kapook iCare. โรคซึมเศร้า สัญญาณอันตรายสู่การฆ่าตัวตาย [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก [http://icare.kapook.com/suicide.php?ac=detail&s\\_id=65&id=119](http://icare.kapook.com/suicide.php?ac=detail&s_id=65&id=119)
- จุฑามณี สุทธิศิริสังข์. ยานอนหลับ [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaiherbclub.com/showclassified.asp?pid=200>
- อัมพร อยู่บาง. พิษร้าย...ยานอนหลับ [ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก [http://www.healthtoday.net/thailand/pharmacy/pharmacy\\_85.html](http://www.healthtoday.net/thailand/pharmacy/pharmacy_85.html)
- ซารีเพี้ย สาและ. ทฤษฎีพัฒนาการของ Sigmund Freud - Theories of Development [ออนไลน์]. สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก [http://sarifia.blogspot.com/2012/07/blog-post\\_10.html](http://sarifia.blogspot.com/2012/07/blog-post_10.html)
- จันทิมา จันทรเชียร. ทฤษฎีบุคลิกภาพของซิกมันด์ ฟรอยด์ [ออนไลน์]. สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/janthimajanchian29/13>
- Voathai. ความฝันคืออะไร และมีอิทธิพลต่อมนุษย์เราอย่างไรบ้าง? [ออนไลน์]. สืบค้น 27 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.voathai.com/content/a-47-2009-06-06-voa1-90653159/923157.html>
- KSIOZ. การถอดรหัสความฝัน และความเข้าใจในจิตวิญญาณ[ออนไลน์]. สืบค้น 26 พฤษภาคม 2557. เข้าถึงได้จาก [http://psychisick.blogspot.com/2009/05/blog-post\\_22.html](http://psychisick.blogspot.com/2009/05/blog-post_22.html)
- เจมพัทธ์ พัชรวิชญ์. เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาพยนตร์แอนิเมชันและเทคนิคคอมพิวเตอร์. (กรุงเทพมหานคร : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552) , 37.

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล  
ที่อยู่

มุกกระวี ร่องจิก  
96/550 หมู่บ้านฟลอร่าวิลล์พาร์คซิตี แขวงลำผักชี เขตหนองจอก  
กรุงเทพมหานคร 10530  
E-mail : othila\_rl@hotmail.com

### ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. 2546 - จบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา จาก โรงเรียนวัดใหม่ลำนากแขวง  
พ.ศ. 2552 - จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา จาก โรงเรียนบดินทรเดชา  
(สิงห์ สิงหเสนี) ๔

### ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

- พ.ศ. 2545 เข้าร่วมประกวดภาพวาดระบายสีของวารสารเพื่อเพื่อนรัก  
ในหัวข้อพระอภัยมณี ได้รับคัดเลือกผลงานลงในวารสาร  
พ.ศ. 2550 เข้าร่วมการแข่งขันประกวดภาพประกอบวรรณกรรมเขื่อน้ำมหานคร  
แห่งมนตรา สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์ ได้รับรางวัลชนะเลิศ  
พ.ศ. 2555 ทำหน้าที่ออกแบบงานศิลป์ในผลงานมิวสิควิดีโอเข้าร่วมโครงการ  
Honda [v] fun v do contest ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1