

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ
เรื่อง “บ้านข้างใน”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM “HOUSE INSIDE”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ

เรื่อง “บ้านข้างใน”

A 2D COMPUTER ANIMATED FILM “HOUSE INSIDE”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “บ้านข้างใน”

A 2D COMPUTER ANIMATED FILM “HOUSE INSIDE”



นางสาวน้ำเพชร จินดาวงศ์

Miss NAMPET JINDAWONG

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่ 25 / 05 / 2560

(อาจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ เรื่อง “บ้านข้างใน”
A 2D COMPUTER ANIMATED FILM “HOUSE INSIDE”

ชื่อ นางสาวน้ำเพชร จินดาวงศ์
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์จรรยา เทตะโยธิน

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่องบ้านข้างในมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอถึงพันธะทางใจที่ตัวละครหลักยึดติดในความสัมพันธ์ต่อภรรยาผู้ล่วงลับ เนื่องจากมีความสนใจในการนำความสัมพันธ์ของคนมาเล่าในแง่มุมหนึ่งที่สื่อถึงการผูกมัดและความไม่มีอิสระในสายสัมพันธ์ นำเสนอออกมาในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเทคนิคคอมพิวเตอร์

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของคนหลายฝ่าย ซึ่งขอขอบพระคุณดังต่อไปนี้
ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ให้ความช่วยเหลือ ไม่ว่าจะผ่านปัจจัยใดๆ และเป็นกำลังใจใน
การศึกษาของข้าพเจ้าตลอดมา

ขอขอบพระคุณอาจารย์จรรยา เทตะโยธิน ผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือระหว่างการทำงาน มาโดย
ตลอด ทั้งยังช่วยตรวจทานแก้ไขจนทำให้ศิลปินพจน์ชิ้นนี้เสร็จลงได้ด้วยดี

ขอขอบคุณผู้คนที่ผ่านเข้ามาในชีวิตข้าพเจ้าให้บทเรียนหลายๆอย่าง และเป็นจุดกำเนิด
ของวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้อย่างแท้จริง



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 ลักษณะของโครงการ	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
2.1 การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน	3
2.2 หลักเบื้องต้นในการสร้างแอนิเมชัน	5
2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ	7
2.4 งานศิลปะอ้างอิงบทแอนิเมชัน	9
2.5 มุมกล้อง	11

3	บทภาพยนตร์	12
	3.1 แรงบันดาลใจ	12
	3.2 แนวความคิด	12
	3.3 เรื่องย่อ	12
	3.4 โครงเรื่อง	13
	3.5 บทภาพยนตร์	14
	3.6 บทภาพ	16
4	ขั้นตอนการทำงาน	22
	4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	22
	4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	27
	4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน	32
5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	36
	5.1 สรุปผลการทำงาน	36
	5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน	37
	บรรณานุกรม	37
	ประวัติผู้เขียน	38

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 John K Stuff: Animation School	2
ภาพที่ 2.2 Thaumatrope	2
ภาพที่ 2.3 Key Drawing And In-Between	3
ภาพที่ 2.4 Animation Process	6
ภาพที่ 2.5 Beauty And The Beast (1991)	6
ภาพที่ 2.5 Vincent Van Gogh’s Art	7
ภาพที่ 2.6 The Cabinet Of Dr.Caligari (1920)	8
ภาพที่ 2.7 Side View	9
ภาพที่ 3.1 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(1)	16
ภาพที่ 3.2 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(2)	17
ภาพที่ 3.3 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(3)	18
ภาพที่ 3.4 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(4)	19
ภาพที่ 3.5 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(5)	20
ภาพที่ 3.6 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(6)	21
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างการสร้างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์แอนิเมชัน “บ้านข้างใน”(1)	23
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างการสร้างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์แอนิเมชัน “บ้านข้างใน”(1)	23
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างการสร้างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์แอนิเมชัน “บ้านข้างใน”(2)	24
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการสร้างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์แอนิเมชัน “บ้านข้างใน”(2)	24
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครเอกในช่วงต้น	24
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครเอกและลงสี	25

ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการออกแบบภรรยาตัวละครเอกและลงสี	25
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการออกแบบฉากหลัง	26
ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างการออกแบบฉากหลัง	27
ภาพที่ 4.10 ตัวอย่างโปรแกรมแก้ไขและตกแต่งภาพ Adobe Photoshop	27
ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างการตั้งค่าเริ่มต้นโปรแกรมแก้ไขและตกแต่งภาพ Adobe Photoshop	28
ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างการตั้งค่าแปร่งในโปรแกรม Adobe Photoshop	29
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการใช้ Timeline ใน Adobe Photoshop	29
ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการตั้งค่าเริ่มต้น ใน Adobe After Effects	30
ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการทำงาน ใน Adobe After Effects	30
ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างการทำงาน ใน Adobe After Effects	31
ภาพที่ 4.17 การตั้งค่าเริ่มต้นในโปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro	32
ภาพที่ 4.18 ภาพโปรแกรมตัดต่อภาพยนตร์ Adobe Premiere Pro	32
ภาพที่ 4.19 การตั้งค่า Export ในโปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro	33
ภาพที่ 4.13 - 4.20 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บ้านข้างใน”	34
ภาพที่ 4.21 - 4.28 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บ้านข้างใน”	35

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่องบ้านข้างใน ได้แรงบันดาลใจจากความสัมพันธ์ของคนในแง่มุมของการผูกมัด การสังเกตความสัมพันธ์ของผู้คนทำให้เห็นว่าความยึดติดในสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในตัวบุคคลและสิ่งของ เมื่อมันมีมากเกินไปอาจไม่ถือว่าเป็นเรื่องดีเท่าไรนัก และเป็นเรื่องยากพอสมควรที่จะหลุดพ้นจากมันได้ งานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอถึงพันธะทางใจที่ตัวละครหลักยึดติดในความสัมพันธ์ต่อภรรยาผู้ล่วงลับ เพื่อกล่าวถึงชีวิตของคนที่ยึดติดมากเกินไปจนทำลายชีวิตเขาอย่างไ้ไรบ้าง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อตั้งถามกับผู้ชมว่าความยึดติดที่มากเกินไปนั้นมันดีหรือไม่
- 1.2.2 เพื่อศึกษาเทคนิคการทำงานแอนิเมชันคอมพิวเตอร์สองมิติ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects ความยาวประมาณ 3 นาที

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กล่าวถึงชายหนุ่มผู้หนึ่งที่เสียภรรยาไป ต้องอยู่คนเดียวในบ้านที่เคยเป็นสถานที่ๆ เต็มไปด้วยความทรงจำที่ดี แต่ในตอนนี้สิ่งที่เขาต้องการคือลืมเรื่องราวทุกอย่างและหนีออกไป และเกิดความขัดแย้งกับจิตใจภายในของคนที่ต้องการเก็บทุกสิ่งเอาไว้

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 Pre-Production

1. สังกัดชีวิตของคน โดยเฉพาะคู่รักและเพื่อน
2. นำข้อมูลมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน
3. นำบทภาพยนตร์มาสร้างเป็นสตอรี่บอร์ด
4. ออกแบบ ตัวละคร ฉาก โดยใช้ข้อมูลที่หามาเป็นพื้นฐาน
5. นำสตอรี่บอร์ดมาตัดต่อเป็นแอนิเมติก เพื่อดูภาพรวมและกำหนดระยะเวลาของแต่ละช่วง

1.5.2 Production

1. สร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมท ในโปรแกรม Adobe Photoshop
2. นำภาพแต่ละภาพมารวมทำเป็นฟุตเทจด้วยโปรแกรม Adobe After Effect

1.5.3 Post-Production

1. นำฟุตเทจที่ได้มาตัดต่อเป็นแอนิเมชันที่สมบูรณ์
2. ทำเสียงประกอบ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 สามารถสร้างแอนิเมชันที่ถ่ายทอดความหมายของคำๆหนึ่งออกมาได้
- 1.6.2 สามารถเขียนแอนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติได้ดีขึ้น รวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละคร
- 1.6.3 สามารถออกแบบตัวละคร การเคลื่อนไหว ฉาก ออกมาได้อย่างน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

คำว่าแอนิเมชัน¹ หรือ Animate และ Animator มากจากรากศัพท์ละติน "Animare" ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต แอนิเมชันเกิดขึ้นครั้งแรกจากหลักการเรื่องภาพติดตา² โดยเมื่อเราเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้นๆคืออะไร และเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลายๆภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็ว ก็ารู้สึกได้ว่ากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว โดยผู้ที่ทำการทดลองเพื่อพิสูจน์ให้เห็นกันก็คือ พอล โรเจต์ ชาวฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1828 เขาได้ทำสิ่งประดิษฐ์ง่ายๆ เป็นแผ่นวงกลมแบนเหมือนกระดาษ ด้านหนึ่งวาดรูปนก อีกด้านวาดรูปกรงนกเป่าๆ แล้วติดกับแกนไม้หรือเชือก เมื่อหมุนด้วยความเร็วก็จะเกิดเป็นภาพนกอยู่ในกรง หลังจากนั้นแอนิเมชันได้พัฒนาทางเทคนิคไปตามลำดับ แอนิเมชันจะมีระยะเวลา เวลา การเคลื่อนไหวต่างจากภาพนิ่ง กล่าวโดยสรุป ภาพยนตร์แอนิเมชันหมายถึงการสร้างสรรคการเคลื่อนไหวของลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิต แอนิเมเตอร์สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้

¹ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. พื้นฐานการสร้าง Animation 2D [ออนไลน์]

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://documents.tips/education/-animation-2d-1-.html>

²ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. วิวัฒนาการของการ์ตูนแอนิเมชัน [ออนไลน์]

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/chatchawanbom503/prawati-xae-ni-me-chan>



ภาพที่ 2.1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่มา : John K Stuff: Animation School [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://johnkstuff.blogspot.com/2009/10/classic-animation-principles-applied-to.html>.



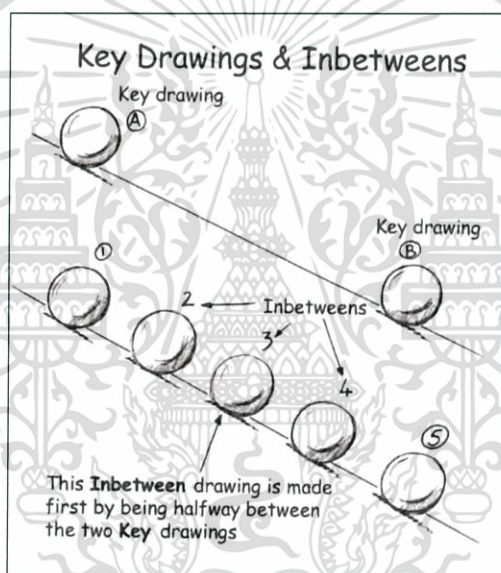
ภาพที่ 2.2 ภาพเคลื่อนไหวด้วยความเร็ว ที่มา : Thaumatrope [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://caworld3.wordpress.com/tag/thaumatrope>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1 หลักเบื้องต้นในการสร้างแอนิเมชัน

หลักเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันทุกประเภทมีใจความสำคัญดังต่อไปนี้

คีย์เฟรม คือเฟรมที่มีการระบุการเปลี่ยนแปลงของวัตถุในภาพเคลื่อนไหว หากเรามีการเคลื่อนไหวของโมเดลในหลายรูปแบบ หรือมีการเคลื่อนไหวที่ใส่รายละเอียดมาก ค่าคีย์เฟรมก็จะมีจำนวนที่มากขึ้นตามไปด้วย คีย์เฟรมเป็นการสั่งให้โปรแกรมจำตำแหน่งของวัตถุในเฟรมที่ต้องการเอาไว้ โดยกำหนดตำแหน่งคีย์เฟรมนี้ให้วัตถุในเฟรมต่างๆ เพื่อเติมด้วย In-Between³



ภาพที่ 2.3 In-Between ที่มา : Key Drawing And In-Between [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก http://profspevack.com/archive/animation/tech_support/images/keystweens.jpg.

³Sawitree. หลักเบื้องต้นในการสร้างแอนิเมชัน [ออนไลน์]

สืบค้น 14 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://sawitreectc.blogspot.com/2012/07/7.html>

เวลา เกิดจากค่าตัวแปรสองตัวคือ จำนวนเฟรมในฉากนั้นและค่าความเร็วในการแสดงเฟรมใน 1 วินาที ที่เรียกว่า “Frame Rate” มีหน่วยเป็น Fps (Frame Per Second) โดยจำนวนเวลาในการแสดงฉากนั้นจะมีค่าเท่ากับ

$$\text{Time (เวลาในการแสดง)} = \text{จำนวนเฟรม} / \text{ค่า Frame Rate}$$

เจนนา สปีวัก⁴ กล่าวถึงหลักการของภาพติดตาที่ต้องนำภาพมาแสดงด้วยความเร็วอย่างต่อเนื่อง ซึ่งตามปกติจะถูกกำหนดไว้ที่ 24 Fps หรือ 24 เฟรมต่อวินาที โดยปกติแล้วค่า Frame Rate ไม่ควรต่ำกว่า 15 Fps เพราะจะทำให้ภาพที่แสดงออกมาเริ่มกระตุก ดูไม่ต่อเนื่อง ดังนั้นควรให้ค่า Frame Rate อยู่ที่ 25-30 Fps โดยจะขึ้นอยู่กับระบบของภาพที่เราต้องการแสดง ถ้าเป็นระบบ PAL จะมีค่า Fps อยู่ที่ 25 Fps แต่ในระบบภาพแบบ NTSC จะมีค่า 30 fps ดังนั้น ถ้าหากว่าเราต้องการงานแอนิเมชันที่มีความยาว 10 วินาที ก็จะต้องกำหนดจำนวนเฟรมในงานให้มี 240 เฟรม เมื่อเรนเดอร์ออกมาก็จะได้งานแอนิเมชันความยาว 10 วินาที ที่ 24 Fps ตามความต้องการ

⁴Jenna Spevak. [Principles of Animation \[Online\]](http://profspevack.com/archive/animation/course_cal/week03/week03.html)

Accessed 14 May 2017. Available from http://profspevack.com/archive/animation/course_cal/week03/week03.html

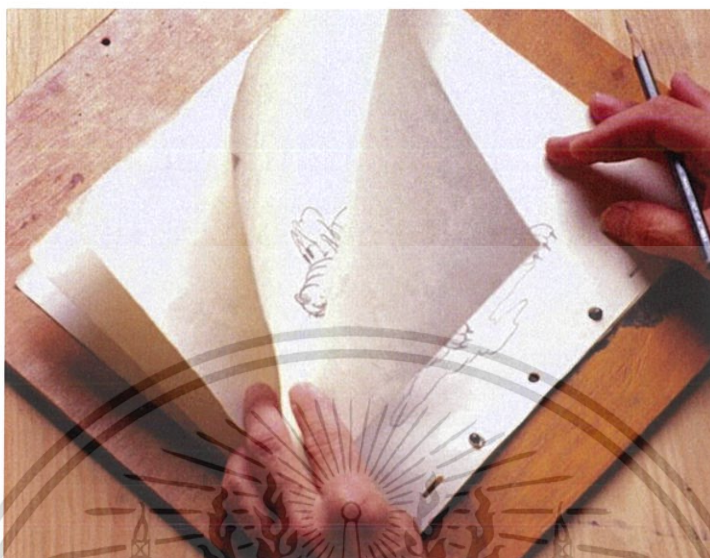
2.1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคสองมิติโดยวาดภาพต่อเนื่องกัน⁵ ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆพื้นภาพ ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย แต่รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิตียังคงได้รับความนิยมสูงแม้จะมีการปรับเปลี่ยนระบบและกระบวนการผลิตไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน⁶ และมีการยกระดับคุณภาพทางภาพสูงขึ้น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Beauty And The Beast (1991) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผสมผสานเทคนิคคอมพิวเตอร์เข้ากับงาน Traditional 2 มิติ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงออสการ์ ในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ด้วยเรื่องราวที่มีทั้งความสนุกสนาน ความโรแมนติก และความซาบซึ้ง รวมทั้งดนตรีและเพลงประกอบอันสุดไพเราะ

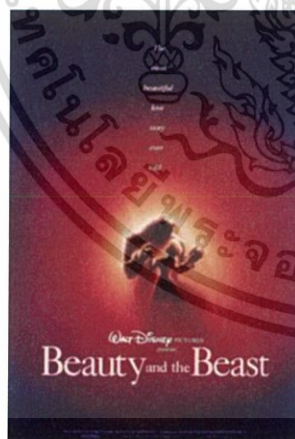
⁵นิพนธ์ คุณารักษ์, “ระบบและกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัย” วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2, 3 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2554) : 56

⁶ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. วิวัฒนาการของการ์ตูนแอนิเมชัน [ออนไลน์]

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/chatchawanbom503/prawati-xae-ni-me-chan>



ภาพที่ 2.4 การวาดภาพหลายภาพติดต่อกัน ที่มา : Animation Process In-Between [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.johnbasmajian.com/basmajian/biography/Disney>.



ภาพที่ 2.5 Beauty And The Beast (1991) ที่มา : Beauty And The Beast [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(1991_film\)#/media/File:Beautybeastposter.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(1991_film)#/media/File:Beautybeastposter.jpg).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 งานศิลปะอ้างอิงบทแอนิเมชัน

ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์⁷ เกิดขึ้นทางเหนือของยุโรป โดยที่ศูนย์กลางอยู่ที่ประเทศเยอรมัน ศิลปะแนวนี้ได้รับอิทธิพลจากศิลปินสำคัญ 2 คนคือ Vincent Van Gogh และศิลปินชาว Norwegian ที่ชื่อ Edvard Munch ซึ่งทั้งสองคนนี้ใช้สีที่รุนแรงและเกินความเป็นจริง เน้นความพอใจของศิลปินเป็นหลัก ไม่ยึดถือกฎเกณฑ์และธรรมเนียมใดๆ สีที่ใช้นั้นจะสื่อถึงพลังที่ถูกบีบคั้นบังคับกดตัน ที่อยู่ในความรู้สึกนึกคิดของจิตใจ เป็นการปลดปล่อยอารมณ์ผ่านสีและฝีแปรงที่ให้ความรู้สึกที่ดิบและรุนแรง



ภาพที่ 2.6 – 2.7 Vincent Van Gogh's Art ธีม่า : Expressionism [ออนไลน์],
 สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=aloneagain&month=04-08-2006&group=3&gblog=2>.

⁷Kateycr7. ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ [ออนไลน์]

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://angiegroupp.wordpress.com/2016/03/26>

ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์ที่ใช้การอ้างอิงศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์เรื่องหนึ่งคือภาพยนตร์
เงียบเยอรมัน The Cabinet Of Dr. Caligari ซึ่งเป็นหนังสือของขบวนการแรกของโลก มีบรรยากาศที่ชวน
ขนลุกขนพอง ตอนจบที่หักมุมแบบคาดไม่ถึง ผลงานกำกับของ Robert Wiene

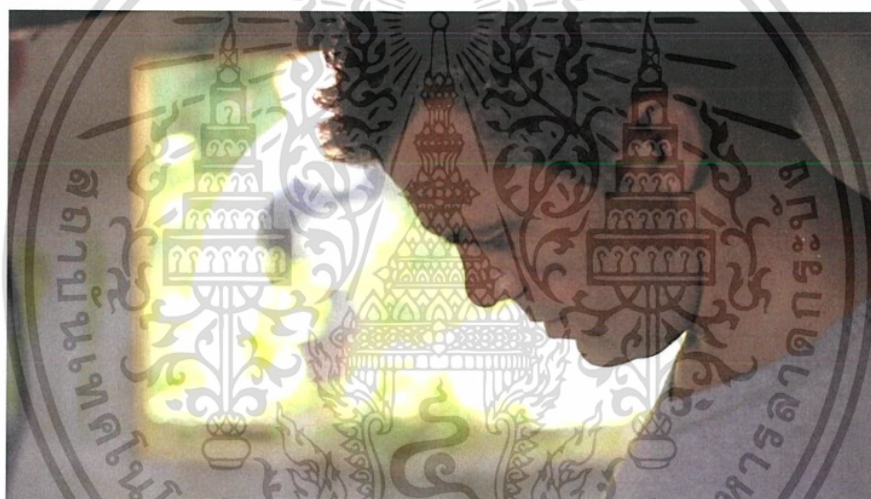


ภาพที่ 2.8 The Cabinet Of Dr. Caligari (1920) ที่มา : German Expressionism [ออนไลน์],
สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก [http://www.bloggang.com/
mainblog.php?id=aloneagain&month=04-08-2006&group=3&gblog=2](http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=aloneagain&month=04-08-2006&group=3&gblog=2).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 มุมกล้อง

มุมกล้องมีผลต่อผู้ชมแตกต่างกันออกไป ซึ่งในด้านจิตวิทยานั้น มุมกล้องในแต่ละแบบจะมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมขึ้นอยู่กับว่าเราใช้มันอย่างไร⁸ การเคลื่อนไหวของกล้องจะเปิดเผยลักษณะรายละเอียดต่างๆภายใต้เวลาและพื้นที่ตามที่กำหนด ตัวอย่างเช่น Subjective Camera Angle จะทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับประสบการณ์นั้น ต่างไปจาก Objective Camera Angle ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าตนคือผู้สังเกตการณ์อยู่ห่างๆ ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้ได้ใช้มุมกล้องแบบ Side Angle ซึ่งตัวละครจะหันข้างให้กับผู้ชม แต่ก็สร้างความรู้สึกที่กำลังเป็นจุดสนใจได้ในขณะเดียวกัน



ภาพที่ 2.9 Side View ที่มา : Camera Angle [ออนไลน์],

สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://learnaboutfilm.com/film-language/picture/camera-position>.

⁸Joseph Mascelli. The Five C's of Cinematography [Online]

Accessed 14 May 2017. Available from http://truecenterpublishing.com/photopsy/camera_angles.htm

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แรงบันดาลใจ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์สองมิติเรื่องบ้านข้างใน ได้แรงบันดาลใจจากความสัมพันธ์ของคนในแง่มุมของการผูกมัด การสังเกตความสัมพันธ์ของผู้คนทำให้เห็นว่าความยึดติดของคนเราในสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะในตัวบุคคลและสิ่งของ เมื่อมันมีมากจนเกินไป บางครั้งอาจไม่ถือว่าเป็นเรื่องดีเท่าไรนัก ซึ่งเป็นเรื่องยากพอสมควรที่จะหลุดพ้นจากมันได้ งานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอถึงพันธะทางใจที่ตัวละครหลักที่มีต่อภรรยาผู้ล่วงลับ เพื่อก้าวถึงชีวิตของคนที่ยึดติดมากเกินไป และแสดงให้เห็นว่ามันได้ทำลายชีวิตเขาอย่างไรบ้าง

3.2 แนวความคิด

ความยึดติดเป็นสิ่งที่ทำให้เราไม่หลุดไปไหน ถ้าไม่ปล่อยไปก็จะเป็นอิสระ

3.3 เรื่องย่อ

ชายหนุ่มผู้หนึ่งที่เสียภรรยาไป ต้องอยู่คนเดียวในบ้านที่เคยเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยความทรงจำที่ดี แต่ในตอนนี้สิ่งที่เขาต้องการคือลืมเรื่องราวทุกอย่างและหนีออกไป และเกิดความขัดแย้งกับจิตใจภายในของตนที่ต้องการเก็บทุกสิ่งเอาไว้

3.4 โครงเรื่อง

ชายหนุ่มและภรรยาได้ย้ายเข้าบ้านหลังใหม่ เขามีชีวิตที่มีความสุข มีภรรยาที่แสนดี ในบ้านหลังใหม่นั้น เขาและภรรยาได้สร้างความทรงจำต่างๆร่วมกันไว้มากมาย แต่ในท้ายที่สุดเธอก็จากเขาไป

เขาอาศัยอยู่ในบ้านหลังเดิมคนเดียว เก็บข้าวของภรรยา รวมถึงปลักรูปถ่ายที่มีความทรงจำที่แสนดีออกหมด เขากลายเป็นคนไม่ดูแลตนเอง ต้มเหล้า และเอาแต่นอนทั้งวัน ไม่เข้าสังคม การจากไปของภรรยาทำให้เขาเจ็บปวดมาก เขาต้องการลืมเธอเหลือเกิน แต่เมื่อเขาต้องการจะทิ้งทุกอย่างและหนีไปจากความทรงจำ เขาจะเห็นตัวเขาคือคนที่พยายามรักษาทุกอย่างในอดีตไว้ จมปลั๊กอยู่กับความหลัง คอยดูแลทำความสะอาดบ้านแทนเขาที่นอนไม่ทำอะไร เป็นเงาตามหลอกหลอน เงาพยายามทำให้เขาจำถึงช่วงเวลาที่เขาต้องการจะลืม นำภาพที่เขาปลดกลับมาแขวนไว้เต็มรอบบ้าน ทำให้ในหัวเขามีแต่ภาพเธอ เขาทะเลาะกับเงาของตนเอง จนในที่สุดก็เลือกที่จะเดินต่อไป



3.5 บทภาพยนตร์

Scene 1 ที่บ้านหลังใหม่

ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน

ชายหนุ่มเดินเข้ามาในบ้านหลังใหม่ ภรรยาเก็บเขากอดกันอย่างมีความสุข

Scene 2 ใช้ชีวิตร่วมกัน

ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน

ชายหนุ่มและภรรยาใช้ชีวิตร่วมกันที่บ้านแห่งนี้ จนกระทั่งภรรยาจากเขาไป เขาเอารูปเธอออก

Scene 3 ความทุกข์ใจ

ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน

ชายหนุ่มนอนท่ามกลางกองขวดเหล้า จนกระทั่งมีเงามาทำความสะอาดดูแลบ้าน

Scene 4 ภาพในความทรงจำ

ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน

เขาเห็นภาพถ่ายของภรรยาที่ชายหนุ่มเอาไปกองรวมกันไว้ จึงหยิบมันขึ้นมาเพื่อนำกลับไปที่เดิมอีกครั้ง ชายหนุ่มมองดูอยู่ตลอด

Scene 5 ในห้วงความคิด

ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา

ชายหนุ่มต้องการหนีออกไปจากความทรงจำ จึงพยายามจะเดินออกจากประตู แต่มันถูกล็อกไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 6 สลัดออกไปไม่ได้

ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน

ชายหนุ่มเห็นภาพถ่ายที่เงาหน้าติดเต็มผนัง เขาหวนนึกถึงเธออีกครั้ง จึงโมโหและปัดรูปลงจากผนัง กระจกแตก

Scene 7 อีกตัวตนหนึ่ง

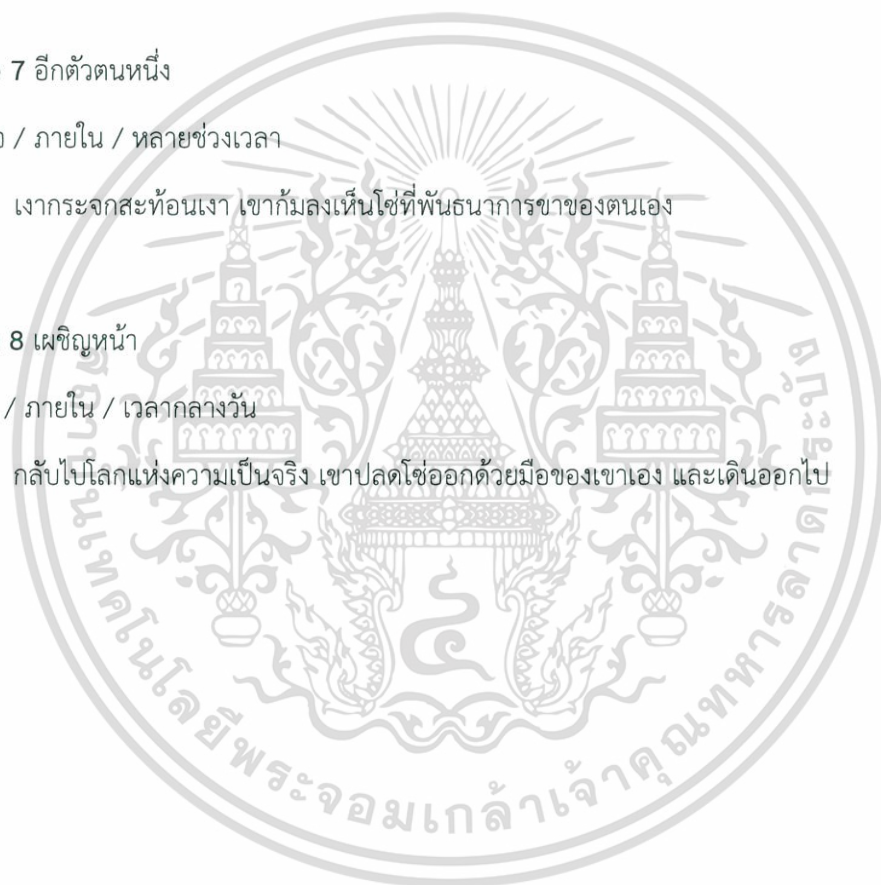
ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา

เงากระจกสะท้อนเงา เขาก็มองเห็นไซ้ที่พื้นธนาการขาของตนเอง

Scene 8 เผชิญหน้า

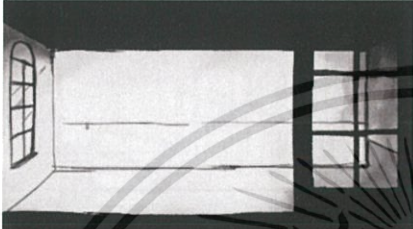

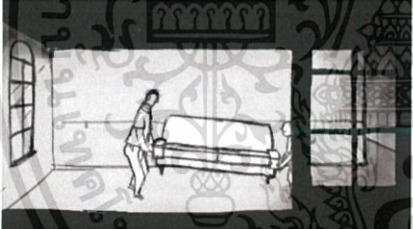
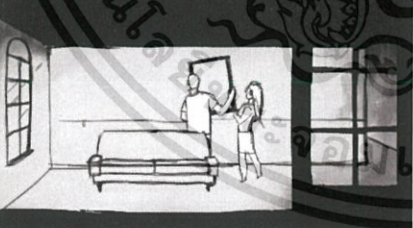
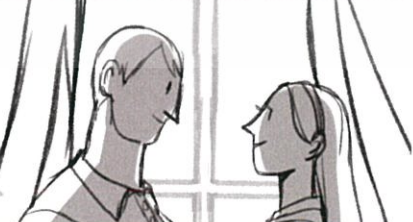
ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน

กลับไปโลกแห่งความเป็นจริง เขาปลดไซ้ออกด้วยมือของเขาเอง และเดินออกไป







3.6 บทภาพ

PAGE	SERIES / PROJECT
1	House Inside

SCENE	LAYOUT – WIDESCREEN – ASPECT RATIO 16:9	ACTION – DIALOGUE - NOTES	PANELS
1		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ชายหนุ่มเดินเข้ามาในบ้านหลังใหม่	
1		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ภรรยาบอกเขาออกกันอย่างมีความสุข	
1		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ชายหนุ่มและภรรยาใช้ชีวิตร่วมกันที่บ้านแห่งนี้	
1		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ตกแต่งบ้านด้วยกัน	
2		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน มองตากันอย่างหวานซึ้ง	

ภาพที่ 3.1 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(1), น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559






เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE	SERIES / PROJECT		
2	House Inside		
SCENE	LAYOUT – WIDESCREEN – ASPECT RATIO 16:9	ACTION – DIALOGUE - NOTES	PANELS
2		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน มองตากันอย่างหวานซึ้ง (ต่อ)	
2		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน รูปภาพ	
2		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน จนกระทั่งภรรยาจากเขาไป เขาเอารูปเธอออก	
2		ชื่อเรื่อง	
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ชายหนุ่มนอนท่ามกลางกองขวดเหล้า	

ภาพที่ 3.2 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(2), น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

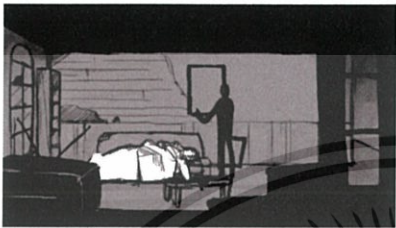
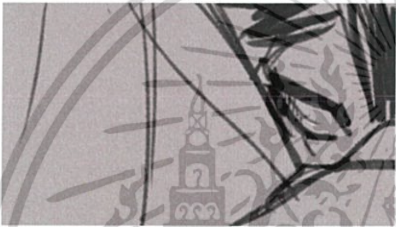



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE	SERIES / PROJECT
3	House Inside

SCENE	LAYOUT – WIDESCREEN – ASPECT RATIO 16:9	ACTION – DIALOGUE - NOTES	PANELS
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน เหล่าถูกเก็บไป	
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน มีเงามาทำความสะอาดดูแลบ้าน	
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน มีเงามาทำความสะอาดดูแลบ้าน (ต่อ)	
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน มีเงามาทำความสะอาดดูแลบ้าน (ต่อ)	
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน เงาเห็นภาพถ่ายของภรรยาที่ชายหนุ่มเอา ไปกองรวมกันไว้	



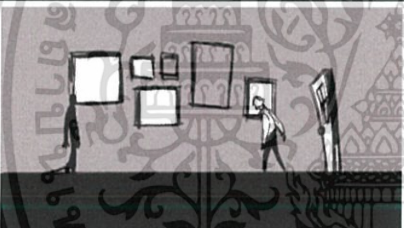


ภาพที่ 3.3 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(3), น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE	SERIES / PROJECT		
4	House Inside		
SCENE	LAYOUT – WIDESCREEN – ASPECT RATIO 16:9	ACTION – DIALOGUE - NOTES	PANELS
3		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน เงาหีบมันขึ้นมาเพื่อนำกลับไปเค็มอีกครั้ง	
4		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ผ้าห่มปิดหน้า	
5		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา ใบหน้าตกใจ	
5		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา เขาไม่สามารถออกไปได้	
6		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา ได้ยินเสียง จึงหันหลังไป	






ภาพที่ 3.4 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(4), น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE	SERIES / PROJECT		
5	House Inside		
SCENE	LAYOUT – WIDESCREEN – ASPECT RATIO 16:9	ACTION – DIALOGUE - NOTES	PANELS
6		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา เจอเงา	
6		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา เผชิญหน้ากัน	
6		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา เขาเดินเข้าไปหา ด้วยความทนไม่ไหว	
6		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา และปิดภาพถ่ายออก	
6		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา ภาพถ่ายแตกละเอียด	

ภาพที่ 3.5 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(5), น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PAGE	SERIES / PROJECT		
6	House Inside		
SCENE	LAYOUT – WIDESCREEN – ASPECT RATIO 16:9	ACTION – DIALOGUE - NOTES	PANELS
7		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา กระจกสะท้อนเงา	
7		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา เขาจึงเงยหน้าลงมา	
7		ในจิตใจ / ภายใน / หลายช่วงเวลา ก็พบว่ามิใช่ลามตนไว้อยู่	
8		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน ชายหนุ่มมองดูโซฟา ก่อนจะปลดออก	
8		ในบ้าน / ภายใน / เวลากลางวัน เขาเปิดประตูเดินออกไป	

ภาพที่ 3.6 ภาพ Storyboard จากภาพยนตร์แอนิเมชัน “House Inside”(6), น้ำเพชร จินตวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีดำเนินการวิจัย

การทำงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนองานที่มีความซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เพื่อให้ผู้ชมจะได้เข้าใจถึงเนื้อหาที่มีลักษณะความเป็นนามธรรม และตีความออกมาเป็นรูปธรรมได้เป็นอย่างดี โดยทำการรวบรวมตัวอย่างข้อมูลงานศิลปะจากยุคสมัยต่างๆ ที่มุ่งแสดงอารมณ์และความรู้สึกภายในออกมา ซึ่งในกรณีนี้ได้เลือกศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ของเยอรมันมาเป็นต้นแบบของการศึกษา เพื่อหาวิธีสร้างสรรค์งานออกมาได้อย่างมีเอกลักษณ์ จากนั้นจึงทำการออกแบบและเตรียมการผลิตแอนิเมชัน ซึ่งประกอบด้วยบทภาพยนตร์ สตอรี่บอร์ด งานออกแบบตัวละคร โดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในการทำงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ สามารถสรุปรายละเอียดของข้อมูลที่ศึกษาได้ไว้ดังนี้

4.1.1 รวบรวมค้นคว้าข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพื้นฐานความเป็นอยู่ของผู้คนที่สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่จำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยกัน ต่อยอดมาถึงความสัมพันธ์ของคนสองคนที่มีความผูกพันกันอย่างหนาแน่น จนไม่แยกตัวออกเป็นอิสระจากกัน ซึ่งในงานวิจัยได้กล่าวถึงเรื่องราวของคู่รักคู่หนึ่งที่ฝ่ายภรรยาได้ตายจากไป ในขณะที่สามีนั้นมีชีวิตยึดติดอยู่กับความทรงจำในอดีตจนไม่สามารถเดินทางไปไหนต่อไหนได้

4.1.2 สรุปและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์ออกแบบ

จากการนำเอาแนวคิดหลักที่ได้จากขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลมาพิจารณาลักษณะของการออกแบบ จึงวิเคราะห์ออกมาได้ว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้จำเป็นต้องแสดงออกถึงความเศร้าและสิ้นหวังของของคนที่ไม่สามารถหาทางออกให้กับความยึดติดของตนเองได้ กลายเป็นการขังตนเองไว้กับวังวนความคิดแบบเดิม งานจำเป็นต้องตั้งใจให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ความสิ้นหวังเปล่าเปลี่ยวของตัวละคร

ศิลปะยุคเยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์จึงเหมาะสมอย่างมากสำหรับการนำเสนอผลงานแอนิเมชัน ผสมกับการนำมุกล้อมาช่วยเป็นหลักกำหนดกรอบสายตาของผู้ชมเอาไว้เพื่อแสดงถึงความรู้สึกของการถูกกักขัง

4.1.3 ขั้นตอนการสร้างเนื้อหาและเรื่องราว

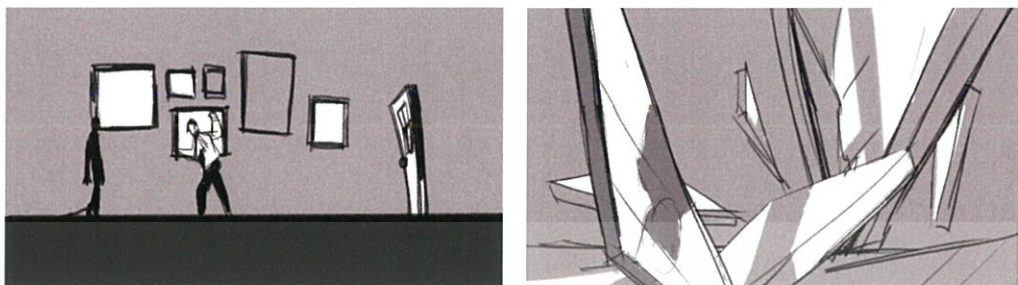
แนวคิดและเนื้อเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่มีส่วนช่วยในการชักจูงให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวภาพยนตร์ได้มากที่สุด โดยนำเอาแนวคิดหลักมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน สตอรี่บอร์ด ต่อไปจนถึงแอนิเมติก ซึ่งเรื่องราวกล่าวถึงชายหนุ่มผู้หนึ่งได้สูญเสียภรรยาไป และต้องอยู่ลำพังคนเดียวในบ้านที่เคยเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยความทรงจำแสนสุข แต่ในตอนนี้ความทรงจำนั้นกลับเป็นพันธะที่ทำให้เขาทรمانจนเกิดความต้องการที่จะลืมเรื่องราวทุกอย่างและเดินออกไป ซึ่งเป็นความขัดแย้งกับจิตใจภายในที่ต้องการเก็บความทรงจำในอดีตเอาไว้ ท้ายที่สุดเขาได้เข้าใจว่าพันธะนั้นคือสิ่งที่เขาสร้างมาเอง และสามารถปลดปล่อยความทรงจำนี้ไปได้ด้วยตัวของตนเอง หลังจากได้เนื้อเรื่องแล้วจึงจะทำสตอรี่บอร์ดจนครบถ้วน แสดงดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.1-4.2 ตัวอย่างการสร้างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์แอนิเมชัน “บ้านข้างใน”(1),

น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

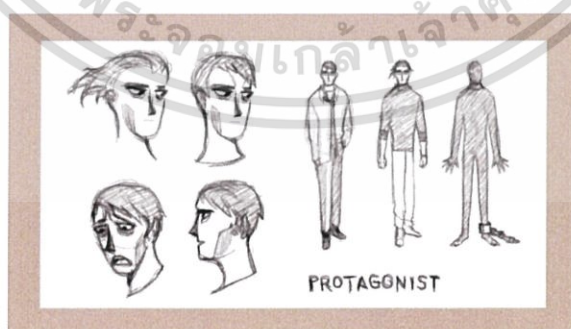
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3-4.4 ตัวอย่างการสร้างสตอรี่บอร์ดภาพยนตร์แอนิเมชัน “บ้านข้างใน”(2),
น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

4.1.4 ขั้นตอนการออกแบบ

คือขั้นที่ดำเนินการออกแบบงานนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชัน กล่าวคือการออกแบบตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก ตลอดจนบรรยากาศโทนสีของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากงานศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ สีที่ใช้ในนั้นจะสื่อถึงพลังที่ถูกบีบคั้น บังคับกดตันอยู่ในความรู้สึกนึกคิดของจิตใจคน เป็นการปลดปล่อยอารมณ์ผ่านสี ตัวงานแอนิเมชันจะใช้โทนสีฟ้าหม่นเป็นหลัก เพื่อแสดงถึงอารมณ์ความเศร้าและสิ้นหวังของตัวเอง ตัวละครจะมีลักษณะทางกายภาพที่ดูต่างออกไปจากความจริง เน้นบรรยากาศที่บิดเบี้ยวและอารมณ์ที่อยู่ภายใต้จิตสำนึกกลึกลงไป แสดงดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครเอกในช่วงต้น, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างการออกแบบตัวละครเอกและลงสี, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการออกแบบภรรยาของตัวละครเอกและลงสี, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างการออกแบบฉากหลัง, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างการออกแบบฉากหลัง, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

หลังจากการสร้างเนื้อหาและออกแบบงานศิลปะเสร็จลงเป็นที่เรียบร้อย จึงนำภาพจากแอนิเมติกมาพัฒนาต่อเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนการทำงานดังนี้

4.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

เมื่อเตรียมการข้างต้นเรียบร้อยแล้ว งานจะเข้าสู่ขั้นตอนของการวาดแอนิเมชัน คือการเริ่มลงมือทำงานจากบทดำเนินเรื่องที่เตรียมไว้ โดยเริ่มจากการวาง Layout ในแต่ละฉาก กำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างงานแอนิเมชัน ซึ่งประกอบไปด้วยโปรแกรมดังนี้ Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมใช้สร้างสรรค์และตกแต่งรูปภาพ นอกจากนี้ยังสามารถใช้สำหรับการสร้างสร้งงานแอนิเมชันได้อีกด้วย

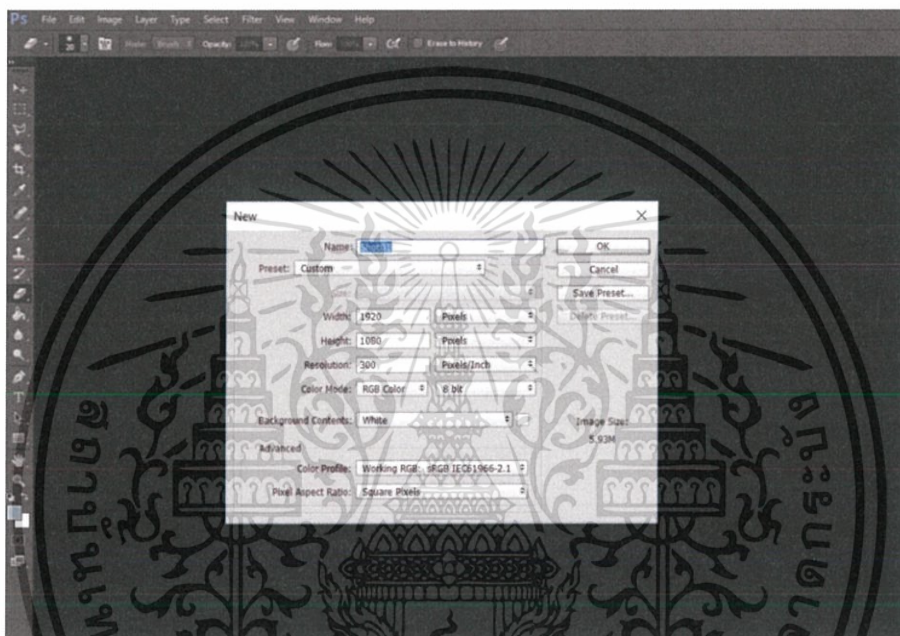


ภาพที่ 4.10 โปรแกรมแก้ไขและตกแต่งภาพ Adobe Photoshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

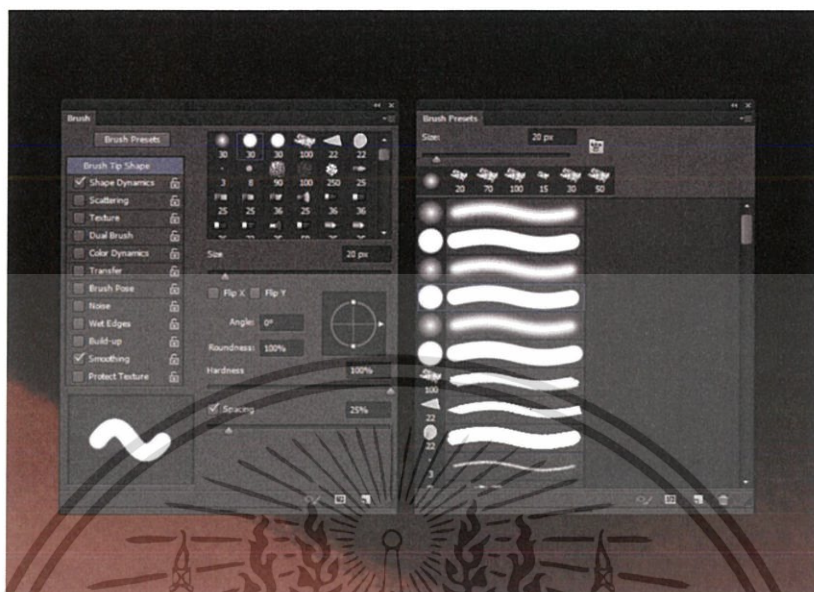
4.2.2 ขั้นตอนการผลิต

หลังจากที่ได้ภาพจากการทำแอนิเมติก จึงเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.11 ตัวอย่างการตั้งค่าเริ่มต้นโปรแกรมแก้ไขและตกแต่งภาพ Adobe Photoshop, หน้าเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



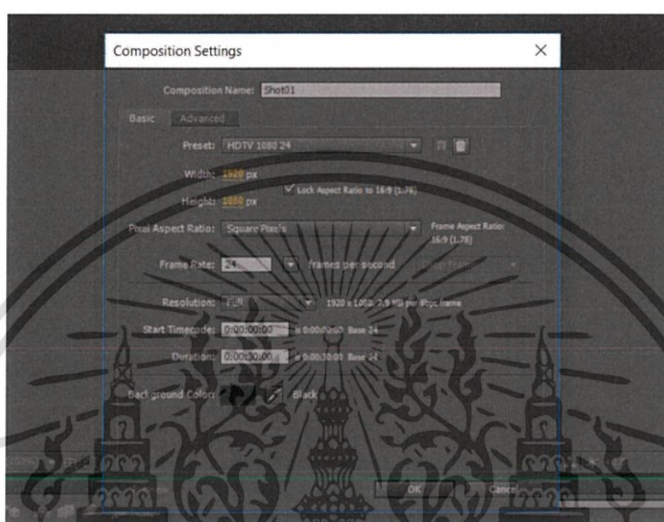
ภาพที่ 4.12 ตัวอย่างการตั้งค่าแปรงในโปรแกรม Adobe Photoshop, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559



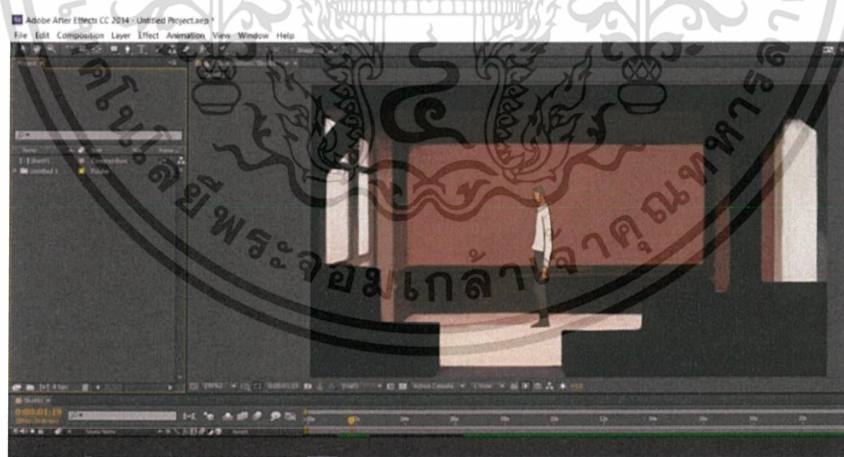
ภาพที่ 4.13 ตัวอย่างการใช้ Timeline ใน Adobe Photoshop, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำภาพที่ได้จากโปรแกรม Adobe Photoshop ไปเรียงต่อกันใน Adobe After Effects ซึ่งมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

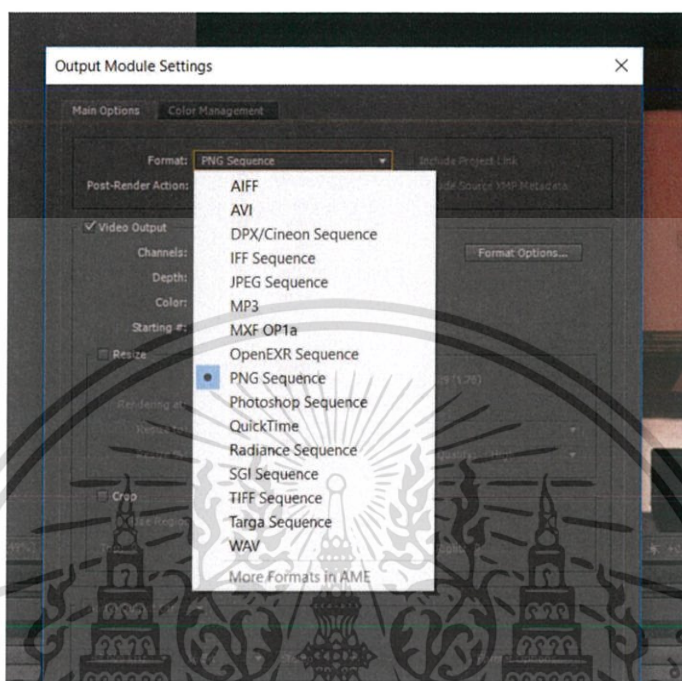


ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างการตั้งค่าเริ่มต้น ใน Adobe After Effects, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างการทำงาน ใน Adobe After Effects, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างการตั้งค่า Export ใน Adobe After Effects, นำเพชร จินตวงศ์, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

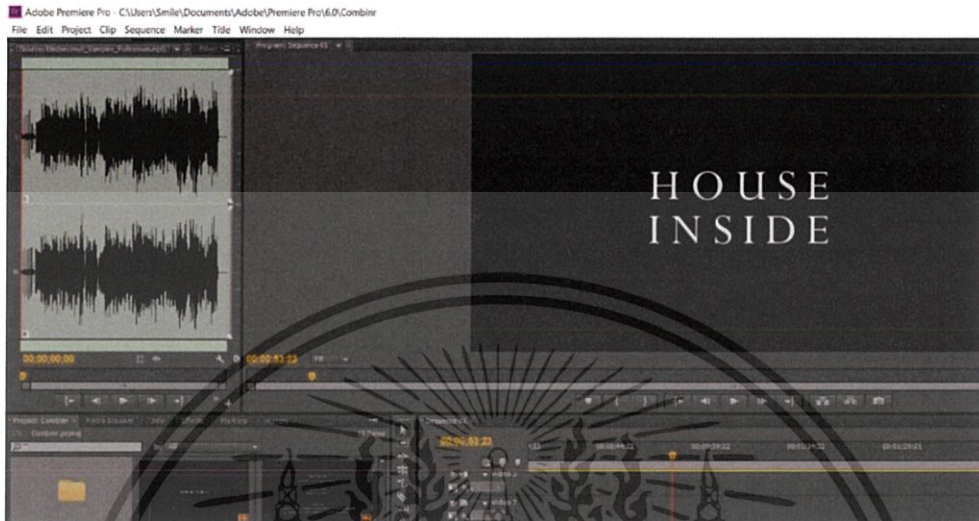
4.3.1 ขั้นตอนการตัดต่อเพื่อเรียงลำดับเรื่อง

เมื่องานในส่วนของการวาดแอนิเมชันสำเร็จจน Shot ต่างๆที่เรนเดอร์ออกมาจากโปรแกรม Adobe After Effects จะถูกนำมาเรียงต่อกันตามแอนิเมติกโดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro หลังจากปรับ Timing เรียบร้อยจึงทำการใส่เสียงทั้งเสียงบรรยายภาค และเสียงดนตรี เสียงเอฟเฟ็ก ประกอบต่าง ๆ และทำการแก้ไขให้สมบูรณ์



ภาพที่ 4.17 การตั้งค่าเริ่มต้นในโปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



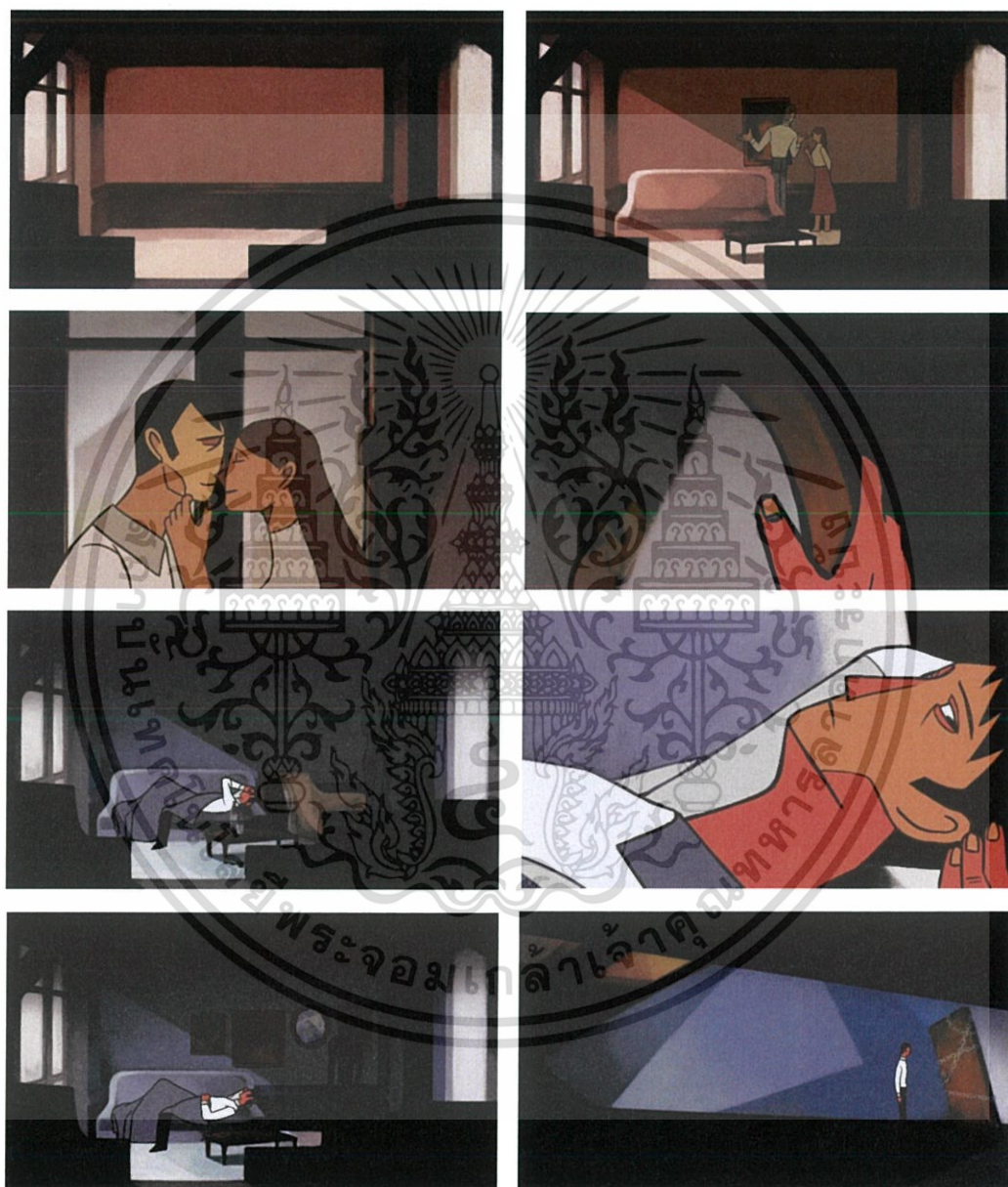
ภาพที่ 4.18 ภาพโปรแกรมตัดต่อภาพยนตร์ Adobe Premiere Pro; น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560



ภาพที่ 4.19 การตั้งค่า Export ในโปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560

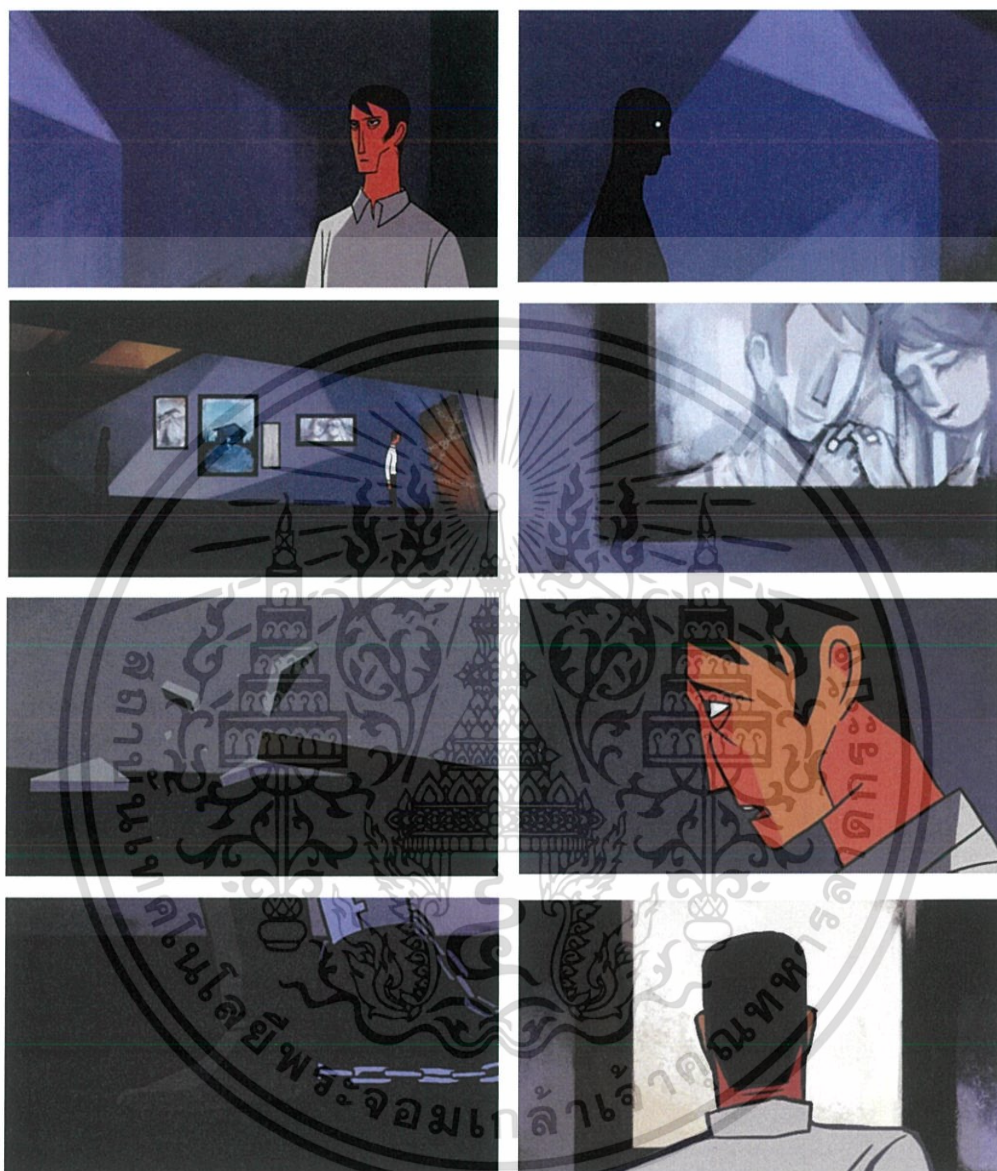
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บ้านข้างใน”



ภาพที่ 4.13-4.20 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บ้านข้างใน”, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21-4.28 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บ้านข้างโน”, น้ำเพชร จินดาวงศ์, 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการทำงานแอนิเมชันสองมิติเทคนิคคอมพิวเตอร์ ได้ฝึกแนวทางการกำกับศิลป์ในสไตล์ที่ต่างออกไปจากแอนิเมชันแนว Commercial เช่นการใช้ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม่าเป็นแรงบันดาลใจ กับเนื้อหาแอนิเมชันที่อิงจากอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร

5.1 สรุปผลการทำงาน

5.1.1 การออกแบบด้านศิลปะ

ลักษณะของตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บ้านช้างใน ถูกออกแบบโดยตั้งใจให้โครงสร้างร่างกายมีความแตกต่างจากโครงสร้างของมนุษย์ปกติ ซึ่งมีร่างกายยาวและใบหน้าชิดตอเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศที่บิดเบี้ยวและไม่อิงกับโลกความเป็นจริงของเนื้อเรื่อง ในตอนแรกนั้นได้ออกแบบให้ตัวละครเอกมีความเป็นคนป่วยสูงเกินไป โดยที่ปรึกษาได้ให้คำแนะนำว่าเพื่อที่ผู้ชมไม่อาจเข้าใจผิดว่าเขาเป็นคนที่ใกล้ตาย จึงมีการเปลี่ยนแปลงให้ตัวเอกของเรื่องมีความเป็นคนที่มีชีวิตมากขึ้น แต่ยังคงรูปแบบของตัวละครที่โศกเศร้าและมีอารมณ์ที่ไม่เสถียรไว้อยู่เช่นเดิม

5.1.2 การออกแบบวิธีเล่าเรื่อง

ในขั้นตอนการผลิตภายใต้เวลาที่จำกัดนั้น เนื้อเรื่องของภาพยนตร์นั้นได้ถูกตัดให้กระชับ และสื่อถึงข้อความหลักได้ง่าย โดยระหว่างขั้นตอนการทำงานในระยะแรกนั้น เนื้อเรื่องมีความยาวกว่าที่จะสามารถทำให้สำเร็จภายในเวลาที่ต้องการได้ จึงจำเป็นต้องมีการตัดเนื้อหาบางส่วนออกไป

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำงาน

5.2.1 เทคนิคการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบันมีทางเลือกในการผลิตที่หลากหลายออกไป ดังนั้นการผสมผสานรูปแบบและเทคนิคที่แตกต่างจะทำให้งานภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้มีเทคนิคที่หลากหลาย และจำกัดอยู่ที่วิธีแบบดั้งเดิม หากมีการกำกับศิลป์ที่แตกต่างออกไป จะดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น

5.2.2 งานภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นนี้พัฒนาบทโดยอิงจากความรู้สึกของตัวละคร แต่ข้าพเจ้าพบว่าผู้ชมบางท่านยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องได้ดีพอ และหลายคนได้ตีความเนื้อเรื่องแตกต่างกันออกไป หากมีการเพิ่มฉากหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องในบางส่วนอาจช่วยพัฒนาตรงส่วนนี้ได้มากขึ้น



บรรณานุกรม

นิพนธ์ คุณารักษ์, “ระบบและกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัย” วารสาร
ศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2, 3 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2554) : 56.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. พื้นฐานการสร้าง Animation 2D[ออนไลน์].

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://documents.tips/education/-animation-2d-1-.html>.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. วิวัฒนาการของการ์ตูนแอนิเมชัน[ออนไลน์].

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/chatchawanbom503/prawati-xae-ni-me-chan>.

Sawitree. หลักเบื้องต้นในการสร้างแอนิเมชัน[ออนไลน์].

สืบค้น 14 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://sawitreectc.blogspot.com/2012/07/7.html>.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. วิวัฒนาการของการ์ตูนแอนิเมชัน[ออนไลน์].

สืบค้น 13 ตุลาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/chatchawanbom503/prawati-xae-ni-me-chan>.

Jenna Spevak. Principles of Animation[Online].

Accessed 14 May 2017. Available from http://profspevak.com/archive/animation/course_cal/week03/week03.html

Joseph Mascelli. The Five C's of Cinematography[Online].

Accessed 14 May 2017. Available from http://truecenterpublishing.com/photopsy/camera_angles.htm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล น้ำเพชร จินดาวงศ์
 ที่อยู่ 435 ถนนผังเมือง 2 ตำบลสะเตง อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา
 E-mail: monochromine@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547 ระดับประถมศึกษา
 โรงเรียนนิบงขุนปถัมภ์ จังหวัดยะลา
 พ.ศ. 2553 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 โรงเรียนธิดานุเคราะห์ หาดใหญ่
 พ.ศ. 2556 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาลัย จังหวัดสงขลา
 พ.ศ. 2559 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
 สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้